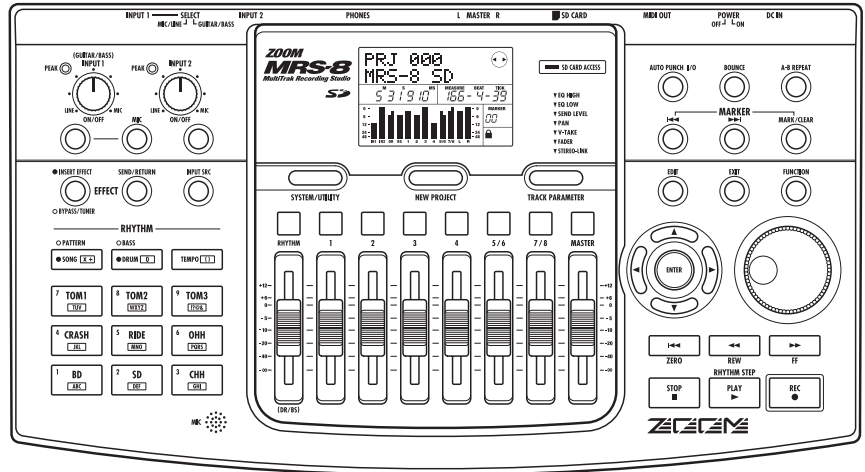




MRS-8

MultiTrak Recording Studio



Bedienungsanleitung

© ZOOM Corporation

Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes in irgendeiner Form reproduziert werden.

GEBRAUCHS- UND SICHERHEITSHINWEISE

SICHERHEITSHINWEISE

Zum Schutz vor Schäden weisen verschiedene Symbole in diesem Handbuch auf Warnmeldungen und Vorsichtsmaßnahmen hin. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:



Warnung

Dieses Symbol kennzeichnet Anmerkungen zu besonders großen Gefahrenquellen.

Wenn Sie die zugehörige Warnung missachten und das Gerät falsch bedienen, kann das zu schweren Verletzungen bis hin zum Todesfall führen.



Vorsicht

Dieses Symbol kennzeichnet Erklärungen zu weiteren Gefahrenquellen. Wenn Sie die zugehörige Erklärung missachten und das Gerät falsch bedienen, kann das zu Verletzungen oder zu Schäden am Gerät führen.

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise und Vorsichtsmaßnahmen, um einen fehlerfreien Betrieb des MRS-8 zu gewährleisten.

• Stromversorgung



Warnung

Da die Leistungsaufnahme des Geräts relativ hoch ist, empfehlen wir nach Möglichkeit den Einsatz eines AC-Netzteils. Verwenden Sie bei Batteriebetrieb ausschließlich Alkaline-Batterien.

[Betrieb mit AC-Netzteil]

- Verwenden Sie in jedem Fall ein Netzgerät mit 9 V DC, 300 mA und der richtigen Polarität (Innenleiter = Minuspol) (Zoom AD-0006). Der Einsatz eines anderen Netzteils kann zu Schäden am Gerät führen und stellt ein Sicherheitsrisiko dar.
- Schließen Sie das Netzteil nur an Stromquellen an, die eine geeignete Spannung liefern.
- Ziehen Sie das Netzteil immer mit Hilfe der Anschlussbuchse aus dem Gerät: Ziehen Sie jedoch nicht am Kabel.
- Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen, ziehen Sie bitte das Netzteil aus der Steckdose.

[Batteriebetrieb]

- Verwenden Sie vier herkömmliche IEC R6 Alkaline-Batterien (Typ AA).

- Das MRS-8 bietet keine Möglichkeit zum Wiederaufladen.
- Stellen Sie absolut sicher, dass Sie den richtigen Batterietyp verwenden.
- Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen, entfernen Sie bitte die Batterien aus dem Gehäuse.
- Falls Batteriesäure ausgelaufen ist, entfernen Sie alle Rückstände der Batterieflüssigkeit im Batteriefach und an den Kontakten mit einem Tuch.
- Während des Betriebs sollte das Batteriefach geschlossen sein.

• Arbeitsumgebung



Warnung

Um das Risiko von Brand, Kurzschluss oder Fehlfunktionen zu vermeiden, sollten Sie Ihr MRS-8 in keinem Fall in Umgebungen verwenden, wo es:

- Extremen Temperaturen
- Hitzequellen wie Radiatoren oder Öfen
- hoher Feuchtigkeit oder Dampf
- Staub oder Sand
- starken Erschütterungen ausgesetzt ist.

• Handhabung



Warnung

- Stellen Sie niemals Flüssigkeitsbehälter wie beispielsweise Vasen auf das MRS-8, da das zu einem Stromschlag führen kann.
- Stellen Sie keine Feuerquellen wie z. B. brennende Kerzen auf dem MRS-8 ab, da das zu Bränden führen kann.



Vorsicht

Das MRS-8 ist ein Präzisionsgerät. Üben Sie keinen übermäßigen Druck auf die Tasten und Regler aus. Lassen Sie das Gerät nicht fallen und vermeiden Sie Stöße oder übermäßigen Druck auf das Gehäuse.

• Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen



Vorsicht

Bevor Sie Änderungen an der Verkabelung vornehmen, sollten Sie das MRS-8 sowie alle weiteren Geräte ausschalten. Stellen Sie zudem sicher, dass alle Instrumenten- sowie das Netzkabel entfernt wurden, bevor Sie das MRS-8 bewegen.

• Änderungen am Gerät



Warnung

Öffnen Sie in keinem Fall das Gehäuse des MRS-8 und versuchen Sie nicht, das Gerät in irgendeiner Form zu modifizieren, da dies zu Schäden führen kann.

- **Lautstärke**



Betreiben Sie das MRS-8 nicht über einen längeren Zeitraum mit voller Lautstärke, da dies Ihr Gehör schädigen könnte.

Gebrauchshinweise

- **Elektrische Einstreuungen**

Aus Sicherheitsgründen bietet das MRS-8 maximalen Schutz gegen elektromagnetische Einstreuungen sowohl vom Gerät selbst als auch von externen Quellen. Allerdings sollten Sie das MRS-8 nicht in der Nähe von Geräten installieren, die sehr anfällig sind für elektromagnetische Strahlung oder diese selbst abgeben, da Einstreuungen in diesem Fall nicht ausgeschlossen werden können.

Wie bei jedem Digitalgerät können auch im MRS-8 elektromagnetische Einstreuungen zu Fehlfunktionen führen, Daten verändern oder diese zerstören. Beachten Sie diese Punkte, um das Risiko eventueller Schäden möglichst gering zu halten.

- **Reinigung**

Reinigen Sie das MRS-8 mit einem weichen trockenen Tuch. Falls nötig, befeuchten Sie das Tuch leicht. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungs-, Lösungsmittel (wie Farbverdünner oder Reinigungsbenzin) oder Wachse, weil diese die Oberfläche angreifen und beschädigen können.

- **Datensicherung**

Die Daten des MRS-8 können durch eine Fehlfunktion oder einen Bedienungsfehler verloren gehen. Sichern Sie Ihre Daten.

- **Copyright**

Außer für den persönlichen Gebrauch sind nicht-autorisierte Aufzeichnungen von urheberrechtlich geschützten Quellen (CDs, Schallplatten, Kassetten, Videos, Sendematerial usw.) verboten.

Die ZOOM-Corporation haftet nicht für gerichtliche Verfügungen, die aufgrund der Verletzung von Urheberrechten erlassen werden.

Bitte bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

* **MIDI ist eine eingetragene Marke der Association of Musical Electronics Industry (AMEI).**

* **SD-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen.**

* **Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in diesem Handbuch zur Kenntlichmachung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen.**

Inhaltsverzeichnis

GEBRAUCHS- UND SICHERHEITS- HINWEISE	2	Schritt 4: Mischung	26
Einleitung	7	4.1 Regeln von Lautstärke, Panning und EQ ..	26
Einführung in das MRS-8	8	4.2 Einsatz des Send/Return-Effekts	27
Recorder	8	4.3 Zuordnung des Insert-Effekts zu einem Track	28
Rhythmus-Sektion	9	Schritt 5: Endmischung	29
Mixer	9	5.1 Einsatz des Mastering-Effekts	29
Effekte	9	5.2 Mixdown auf dem Master-Track	30
Im Überblick	10	Referenzkapitel [Recorder]	32
Vorderseite	10	V-Takes	32
Rückseite	11	Umschalten der V-Takes	32
Anschlüsse	12	Ändern der V-Take-Namen	32
Einsetzen der SD-Card und Batterien .	13	Anfahren einer gewünschten Position im Song (Locator-Funktion)	35
Einsetzen einer SD-Card	13	Setzen von Markierungen in einem Song (Markierfunktion)	35
Einsetzen der Batterien	13	Setzen eines Markers	35
Ein-/Ausschalten	14	Anfahren einer Markierung	36
Einschalten	14	Löschen einer Markierung	36
Ausschalten	14	Schleifenwiedergabe einer Passage (A-B Repeat-Funktion)	36
Zur Aufnahme bitte!	15	Ersetzen eines bestimmten Abschnitts (Punch-In/Out-Funktion)	37
Kurzanleitung	17	Manueller Punch-In/Out	37
Schritt 1: Vorbereitungen	17	Auto Punch-In/Out	37
1.1 Anlegen eines neuen Projekts	17	Aufnahme verschiedener Tracks auf einem Master-Track (Mixdown-Funktion)	38
1.2 Auswahl eines Rhythmus-Patterns	18	Über den Master-Track	38
Schritt 2: Aufnahme des ersten Tracks	20	Schritte für den Mixdown auf dem Master-Track	39
2.1 Einstellen der Eingangsempfindlichkeit ..	20	Wiedergabe des Master-Tracks	39
2.2 Einsatz des Insert-Effekts	21	Überspielen mehrerer Tracks auf ein oder zwei Tracks (Bounce-Funktion)	40
2.3 Auswahl eines Tracks und Aufnahme ...	23	Bounce-Einstellungen	40
Schritt 3: Overdubbing	25	Durchführen der Bounce-Aufnahme	41
3.1 Einstellungen für die Eingangsempfindlichkeit und den Insert-Effekt	25	Aufnahme von Drum-/Bass-Sounds auf Audiospuren (Rhythmus-Aufnahme)	42
3.2 Auswahl eines Tracks und Aufnahme ...	25	Auswahl der Aufnahmequelle	42
		Rhythmus-Aufnahme	42
		Einstellungen für den Vorzähler	43

Referenzkapitel [Track-Editierung] . . .	44	Editieren eines Rhythmus-Patterns.	75
Editierung eines Datenbereichs	44	Kopieren eines Rhythmus-Patterns.	75
Grundlegende Schritte zur Editierung eines		Löschen eines Rhythmus-Patterns.	76
Bereichs	44	Anlage eines Rhythmus-Songs	76
Kopieren eines bestimmten Datenbereichs.	45	Auswahl eines Rhythmus-Songs.	76
Verschieben eines bestimmten Datenbereichs	46	Eingabe von Pattern-Daten mit der	
Löschen eines bestimmten Datenbereichs	47	Step-Methode.	77
Trimmen eines bestimmten Datenbereichs.	47	Eingabe von Pattern-Daten mit der	
Einblenden/Ausblenden eines Datenbereichs.	48	FAST-Methode	79
Umkehren eines Audiodatenbereichs	49	Eingabe von Akkord-Daten	81
Editierung über V-Takes	50	Eingabe anderer Informationen.	83
Grundlegende Schritte zur Bearbeitung von		Wiedergabe eines Rhythmus-Songs.	84
V-Takes	50	Editieren eines Rhythmus-Songs	85
Löschen eines V-Takes	51	Kopieren eines bestimmten Taktbereichs	85
Kopieren eines V-Takes.	51	Transponieren des gesamten Rhythmus-Songs.	85
Verschieben eines V-Takes	51	Kopieren eines Rhythmus-Songs	86
Austauschen eines V-Takes	52	Löschen eines Rhythmus-Songs	87
Import eines V-Takes aus einem anderen		Benennen eines Rhythmus-Songs	87
Projekt.	52	Import von Rhythmus-Patterns und -Songs	
Track-Capture und -Swap	53	aus einem anderen Projekt	88
Erfassen eines Tracks	53	Bearbeiten der Einstellungen der	
Spurdaten über Swap austauschen	54	Rhythmus-Sektion	89
Referenzkapitel [Mixer]	55	Grundlegende Schritte	89
Über den Mixer.	55	Ändern der Länge des Vorzählers.	89
Zuweisen von Eingangssignalen auf		Ändern der Metronom-Lautstärke.	90
Tracks	56	Einstellen der Empfindlichkeit der Pads	90
Einstellung des Spur-Signals		Ermitteln des verbleibenden Speicherplatzes.	90
(Track-Parameter)	59	Austauschen (Swap) der linken/rechten	
Verkoppeln von zwei Tracks (Stereo-Link)	60	Pan-Position	90
Referenzkapitel [Rhythmus]	61	Referenzkapitel [Effekte]	91
Über die Rhythmus-Sektion	61	Über Effekte	91
Drum-Kits und Bass-Programme	61	Einsatz des Insert-Effekts	92
Rhythmus-Pattern	62	Über Insert-Effekt-Patches	92
Rhythmus-Song.	62	Ändern des Einfügeposition des Insert-	
Rhythmus-Pattern- und Rhythmus-		Effekts	93
Song-Modus	62	Auswahl eines Patches für den Insert-Effekt	93
Wiedergabe von Rhythmus-Pattern	63	Editieren eines Insert-Effekt-Patches	95
Auswahl eines Rhythmus-Patterns	63	Speichern/Auswechseln der Insert-	
Ändern des Tempos	63	Effekt-Patches	98
Ändern des Drum-Kits oder Bass-Programms	64	Benennen eines Insert-Effekt-Patches	98
Einspielen der Drum/Bass-Sounds über		Zuordnung des Insert-Effekts auf das Monitor-	
die Pads	64	signal.	99
Anlage eines Rhythmus-Patterns	66	Einsatz des Send/Return-Effekts	100
Vorbereitungen	66	Informationen zu den Send/Return-	
Echtzeiteingabe der Drum-Sequenz	67	Effekt-Patches	100
Echtzeiteingabe der Bass-Sequenz	69	Auswahl eines Send/Return-Effekt-Patches.	100
Step-Eingabe einer Drum-Sequenz.	70	Editieren eines Send/Return-Effekt-Patches.	100
Step-Eingabe einer Bass-Sequenz	71	Speichern/Auswechseln des Send/Return-	
Eingabe von Akkord-Informationen für das		Effekt-Patches	101
Rhythmus-Pattern.	73	Benennen eines Send/Return-Effekt-	
Ändern des Drum/Bass-Sequenz-Lautstärke	74	Patches	102
Benennen eines Rhythmus-Patterns.	75	Import von Patches aus einem anderen	
		Projekt	102

Referenzkapitel [Projekte] 104

- Über Projekte 104
- Arbeiten mit Projekten 104
 - Grundlegende Schritte 104
 - Laden eines Projekts 105
 - Erzeugen eines neuen Projekts 105
 - Kopieren eines Projekts 106
 - Löschen eines Projekts 106
 - Ändern des Projekt-Namens 107
 - Schützen eines Projekts 107

Referenzkapitel [MIDI] 108

- Über MIDI 108
- MIDI in der Praxis 108
- Eingabe von MIDI-Einstellungen 108
 - Grundlegende Schritte 108
 - Festlegen des Drum-/Bass-MIDI-Kanals 109
 - Ein- und Ausschalten der MIDI-Clock-Befehle 109
 - Ein- und Ausschalten der Song-Position-Pointer-Befehle 110
 - Ein- und Ausschalten der Start/Stop/Continue-Signale 110
 - Ein- und Ausschalten der MIDI-Time-Code (MTC)-Befehle 110

Referenzkapitel [Weitere Funktionen]

- Kontinuierliche Wiedergabe mehrerer Projekte (Sequence-Play) 111
 - Anlage einer Playlist 111
 - Wiedergabe einer Playlist 112
- Die Tuner-Funktion 114
 - Einsatz des chromatischen Tuners 114
 - Einsatz anderer Tuner-Typen 115
- Umschalten der Pegelanzeige 116
- Einstellen des Display-Kontrasts und der Hintergrundbeleuchtung 116
- Wechseln der SD-Card 117
- Formatieren einer SD-Card 118
- Prüfen der verfügbaren Speicherkapazität/Projektgröße auf der SD-Card 118

Fehlerbehebung 120

- Probleme während der Wiedergabe 120
- Probleme während der Aufnahme 120
- Probleme mit Effekten 121
- Probleme mit der Rhythmus-Sektion 121
- Probleme mit MIDI 121
- Andere Probleme 122

Anhang 123

- Spezifikationen 123
- Effekt-Parameter 125
 - Insert-Effekt 125
 - Send/Return-Effekt 133
- Effekt-Patch 134
 - Insert-Effekt 134
 - Send/Return-Effekt 139
- Rhythmus-Pattern 140
- Drum-Kits/Bass-Programme 142
- Instrument-/MIDI-Notennummertabelle .. 142
- Dateien auf der SD-Card 142
- MIDI-Implementation 143
- MIDI-Implementationstabelle 144

Stichwortregister 145

Einleitung

Vielen Dank, dass Sie sich für das **ZOOM MRS-8 Mehrspur-Recording-Studio** (in diesem Handbuch kurz „**MRS-8**“ genannt) entschieden haben. Bei dem MRS-8 handelt es sich um ein faszinierendes Produkt mit folgenden Merkmalen.

- **Vier Hauptfunktionen in einem kompakten Gerät**

Das MRS-8 vereint einen 8-Spur-Recorder auf SD-Card-Basis, ein Effekt-Gerät, einen Digitalmixer sowie eine Drum-/Bass-Maschine in einem einzigen Gerät mit erstaunlich kompakten Abmessungen. Alles, was Sie zum Musikmachen benötigen, steht Ihnen hier direkt zur Verfügung. Erstellen Sie zu Hause eine Vorproduktion oder nehmen Sie das MRS-8 mit ins Studio, um dort unter optimalen Bedingungen aufzunehmen. Das MRS-8 ist ein großartiges Werkzeug, das Sie überall hin mitnehmen können.

- **Vielseitige Eingangskonfiguration für viele unterschiedliche Eingangsquellen**

Zusätzlich zu einer Standard-Klinkenbuchse ist im MRS-8 eine Kombi-Buchse verbaut, die neben XLR- (symmetrisch) auch Klinkenstecker (unsymmetrisch) akzeptiert. Gitarre, Bass, Synthesizer und verschiedene andere Quellen wie Mikrofone und DI-Boxen können ganz einfach angeschlossen werden. Ein leistungsfähiges Mikrofon ist bereits integriert und bietet sich zur Aufnahme von Akustikgitarren und/oder Vocals an.

- **Recorder mit 8 Spuren x 10 virtuelle Takes**

Die Recorder-Sektion bietet mit vier Mono- sowie zwei Stereo-Tracks insgesamt 8 Spuren. Pro Track stehen 10 virtuelle Spuren (V-Takes) zur Verfügung. Über eine Bounce-Funktion können Sie alle Tracks wiedergeben und das Resultat auf einem leeren V-Take aufnehmen.

- **Separater Master-Track für den Mixdown**

Der Master-Track steht zusätzlich zu den regulären Aufnahmespuren zur Verfügung und ist für einen stressfreien Mixdown konzipiert. Über eine Sequence-Play-Funktion geben Sie die Master-Tracks mehrerer Songs direkt hintereinander wieder, um fertig gemischte Songs in einem Durchgang auf einen externen Recorder zu überspielen.

- **Voll-funktionaler Mixer**

Der integrierte Digitalmixer verwaltet Audiospuren ebenso wie Drum-/Bass-Sounds und ermöglicht die Mischung über Parameter wie Pegel, Panorama, EQ und die Effekt-Intensität. Das Ergebnis ist ein interner Stereo-Mix, der zudem mit dem Eingangssignal gemischt werden kann.

- **Zwei vielseitige Effekte**

Das MRS-8 verfügt über einen Insert-Effekt zur Bearbeitung von Eingangssignalen oder Spuren sowie über einen Send-/Return-Effekt, der über die Send-/Return-Schleife des Mixers eingebunden wird. Der Insert-Effekt kann als Mastering-Processor genutzt werden, um die Dynamik und den Klang im Stereo-Mix zu optimieren.

- **Die Rhythmus-Sektion kann für Rhythmus-Guidespuren oder zur Begleitung genutzt werden**

Drum- und Bass-Sounds werden über realistische PCM-Klänge wiedergegeben und können für mehr als 500 Rhythmus-Pattern genutzt werden. Durch die Programmierung von Patterns und die Anlage einer Akkordfolge erstellen Sie die Rhythmus-Begleitung für dem gesamten Song.

- **Kompatibilität mit einer system-übergreifenden Synchronisation**

Über die MIDI-OUT-Buchse kann das Gerät Synchronisationsinformationen wie MIDI Time Code und MIDI Clock ausgeben. In Kombination mit einem Computer, MIDI-Sequencer oder ähnlichen Geräten können Sie ein professionell synchronisiertes Gesamtsystem anlegen.

- **Integrierter Tuner mit Unterstützung für verschiedene Stimmungsmethoden**

Neben der herkömmlichen chromatischen Stimmung kann die Tuner-Funktion im MRS-8 auch für 7-saitige Gitarren, 5-saitige Bässe oder andere spezielle Stimmungen genutzt werden.

Lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um die vielen Funktionen des MRS-8 intuitiv und in vollem Umfang nutzen zu können. Bewahren Sie diese Anleitung und die Garantiekarte an einem sicheren Ort auf.

Einführung in das MRS-8

Das MRS-8 ist intern in die folgenden vier Sektionen unterteilt:

● Recorder

Dient zur Aufnahme und Wiedergabe von Audiodaten

● Rhythmus-Sektion

Wiedergabe von Rhythmen durch interne Drum- und Bass-Klangerzeuger.

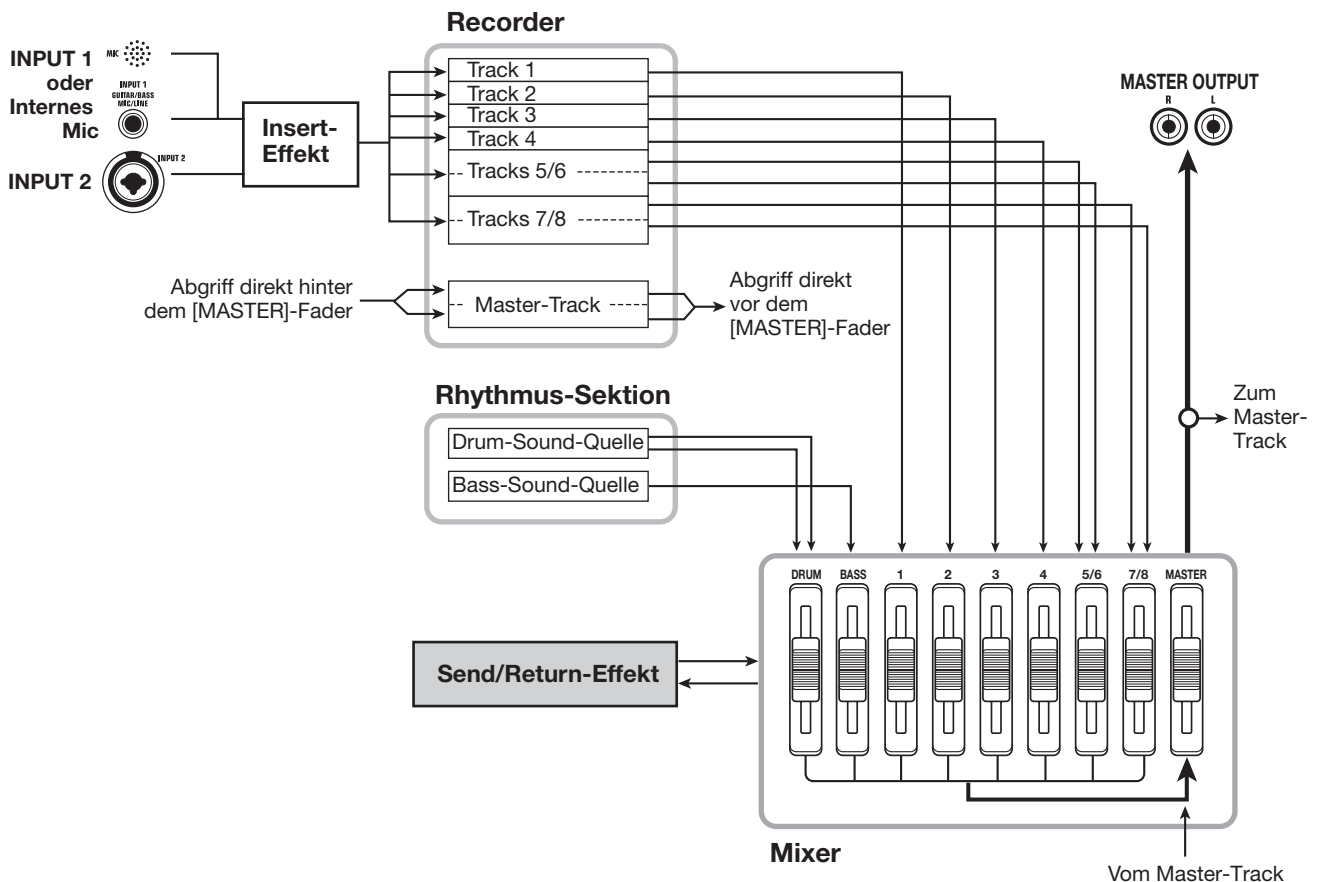
● Mixer

Mischt die Signale von der Recorder-Sektion und der Rhythmus-Sektion in ein Stereo-Signal, zur Ausgabe über die Ausgangsbuchsen und zur Mischung auf die separaten Master-Tracks.

● Effekte

Zur Bearbeitung der Eingangssignale, der Recorder-Wiedergabesignale sowie der Drum- und Bass-Signale, um unterschiedliche Klangmerkmale zu realisieren.

In der folgenden Abbildung wird die Beziehung und der Signalfluss zwischen den einzelnen Sektionen verdeutlicht.

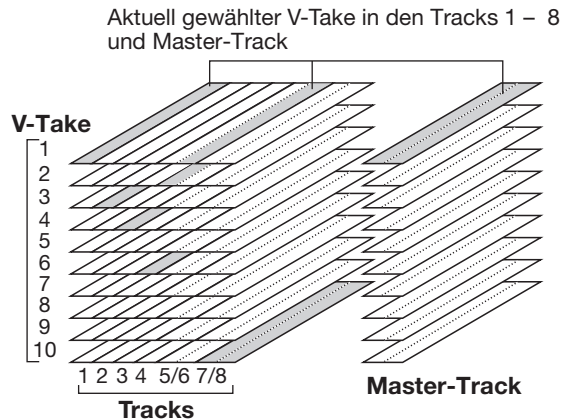


Recorder

Die Recorder-Sektion des MRS-8 verfügt über acht Audio-Tracks (ein „Track“ ist ein separater Abschnitt zur Aufnahme von Audiodaten).

Es gibt vier Mono- (Track 1 – 4) sowie zwei Stereospuren (Track 5/6 und 7/8). Bis zu zwei Tracks können gleichzeitig aufgenommen, bis zu acht Tracks gleichzeitig wiedergegeben werden.

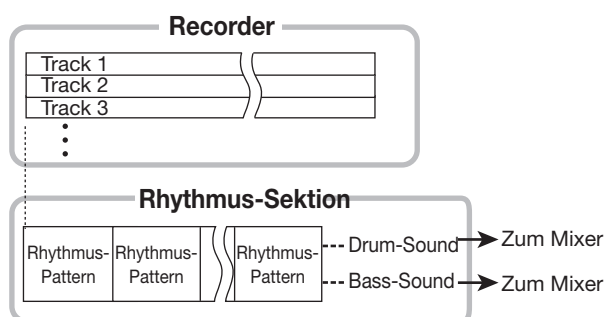
Jeder Track verfügt über zehn schaltbare virtuelle Tracks (die so genannten „V-Takes“). Auf jedem Track kann ein V-Take für die Aufzeichnung/Wiedergabe gewählt werden.



Neben den normalen Audio-Tracks verfügt die Recorder-Sektion zudem über ein Paar Stereospuren. Diese werden als „Master-Track“ bezeichnet. Der Master-Track ist für den Mixdown vorgesehen.

Rhythmus-Sektion

Das MRS-8 verfügt über eine interne Rhythmus-Sektion, die synchron mit dem Recorder arbeitet. Hier stehen 511 Begleit-Pattern (Rhythmus-Pattern) zur Verfügung, die auf die interne Drum- und Bass-Klangerzeugung zurückgreifen Sie können vorprogrammierte Pattern verwenden, diese modifizieren und völlig neue Pattern erstellen.



HINWEIS

Die Drum-/Bass-Klänge können auch über die Pads auf der Bedienoberfläche gespielt werden.

Sie können die Rhythmus-Pattern in der gewünschten Wiedergabefolge anordnen und Akkorde sowie Tempoeinstellungen programmieren, um die Rhythmusbegleitung für einen Song zu erzeugen („Rhythmus-Song“). Es können bis zu 10 Rhythmus-Songs angelegt werden, von denen einer zur Bearbeitung/Wiedergabe ausgewählt wird.

Mixer

Die Wiedergabesignale der Audiospuren und die Drum-/Bass-Sounds werden auf den internen Digitalmixer geführt und dort zu einem Stereo-Mix zusammengefügt. Für jede Spur/Sound können Parameter wie Lautstärke, Panorama und 2-Band-EQ (Hi und Lo) unabhängig eingestellt werden.

Der resultierende Stereo-Mix wird im Mixdown auf die Ausgangsbuchsen sowie im Bounce-Modus auf einen freien V-Take im Master-Track oder eine andere Spur gespeist.

Effekte

Das MRS-8 verfügt über zwei Effekt-Typen: den Insert- und den Send/Return-Effekt. Diese Effekte zeichnen sich durch die folgenden Merkmale aus.

■ Insert-Effekt

Dieser Effekt kann an einer der drei folgenden Stellen im Signalweg eingesetzt werden:

- (1) **Direkt hinter dem Eingang**
- (2) **Im Ausgang einer beliebigen Audiospur oder eines Drum-/Bass-Sounds**
- (3) **Direkt vor dem [MASTER]-Fader**

Ab Werk ist Position (1) (direkt hinter dem Eingang) angewählt. Wenn Sie zu Einstellung (2) wechseln, wird nur der angewählte Track oder Drum-/Bass-Sound mit dem Effekt bearbeitet. Wenn Sie zu Position (3) wechseln, kann der fertige Stereo-Mix bearbeitet werden.

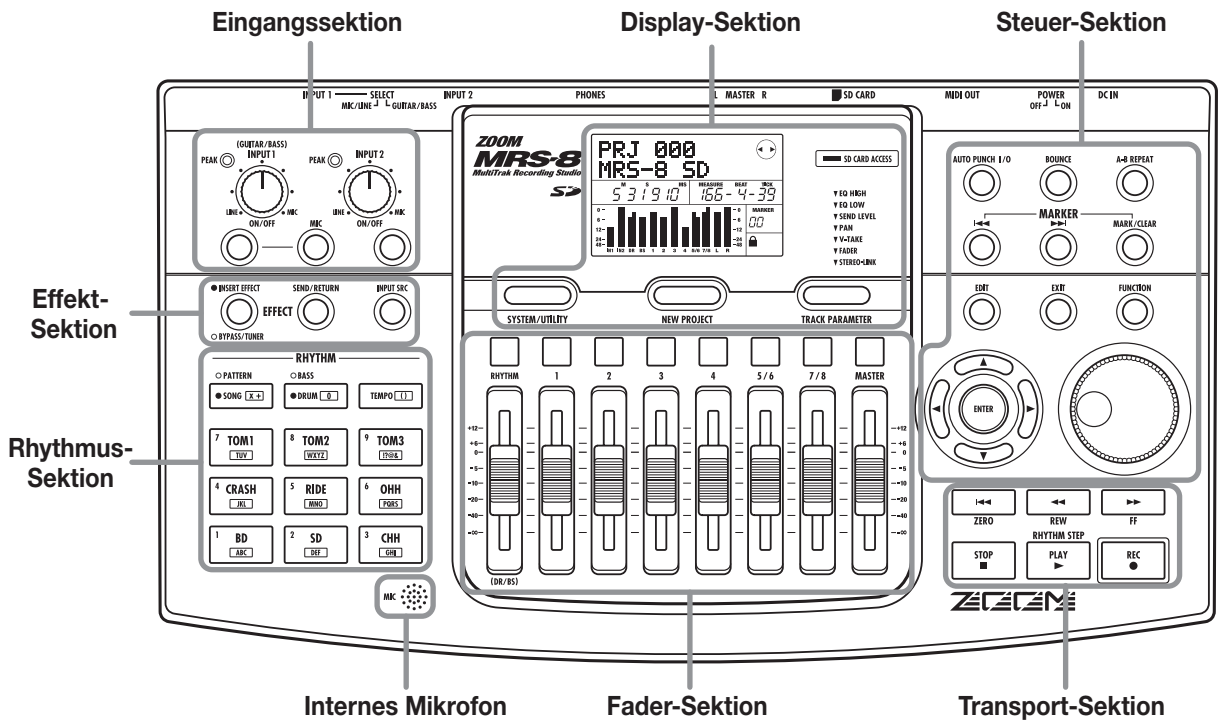
■ Send/Return-Effekt

Dieser Effekt ist intern mit der Send/Return-Schleife der Mixer-Sektion verbunden. Der Effekt integriert Reverb, Chorus sowie andere Prozessor-Typen.

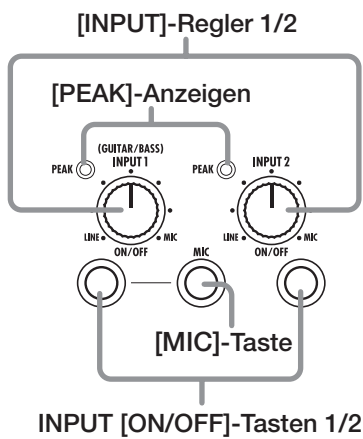
Der Signalpegel, der in jedem Track auf den Send-/Return-Effekt gespeist wird (Sendpegel), bestimmt die Effekttiefe. Durch ein Anheben des Sendpegels wird dieser Track/Sound stärker mit dem Effekt bearbeitet.

Im Überblick

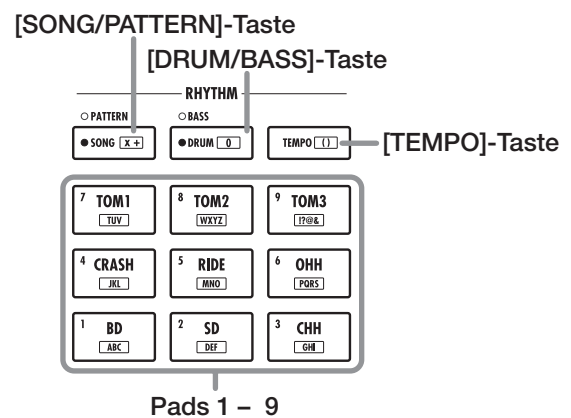
Vorderseite



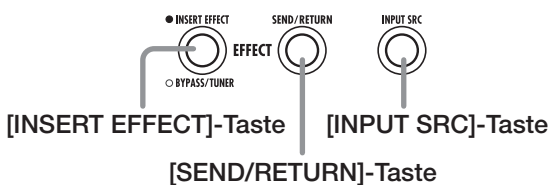
Eingangssektion



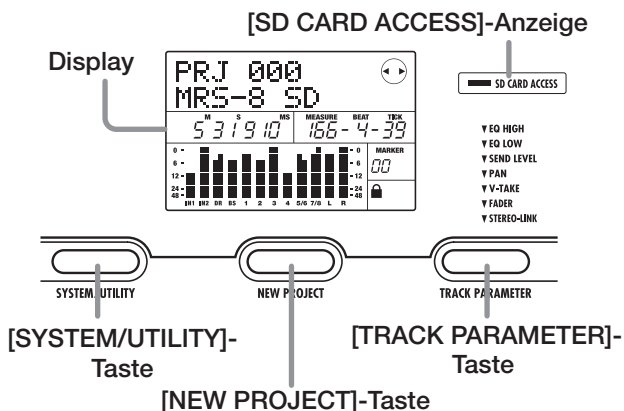
Rhythmus-Sektion



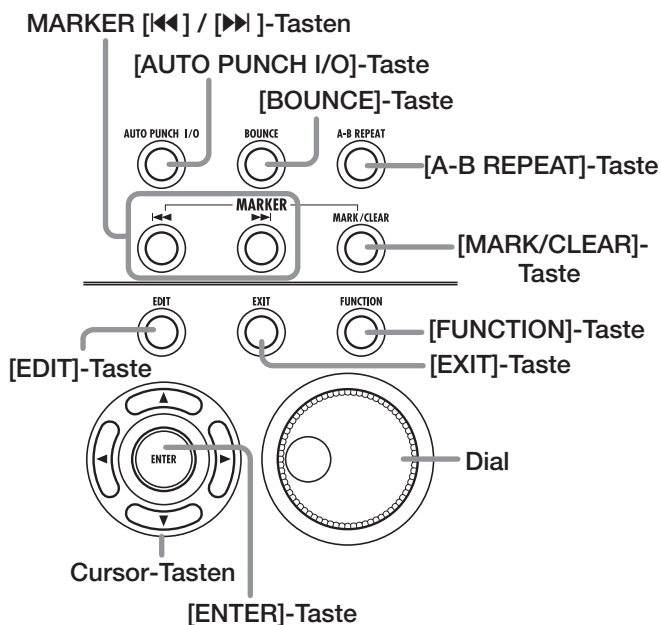
Effekt-Sektion



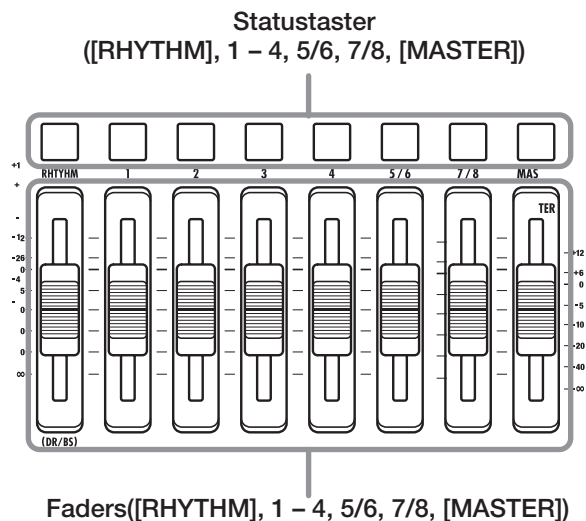
Display-Sektion



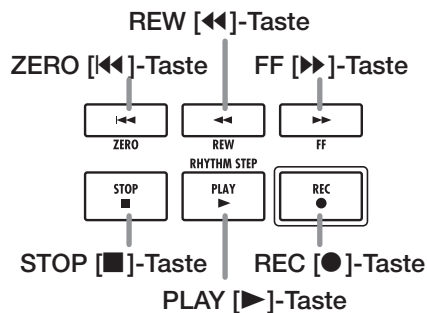
Steuer-Sektion



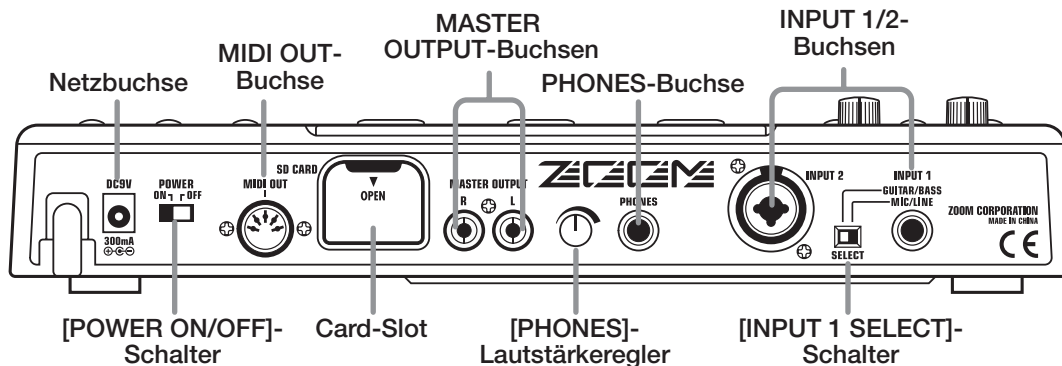
Fader-Sektion



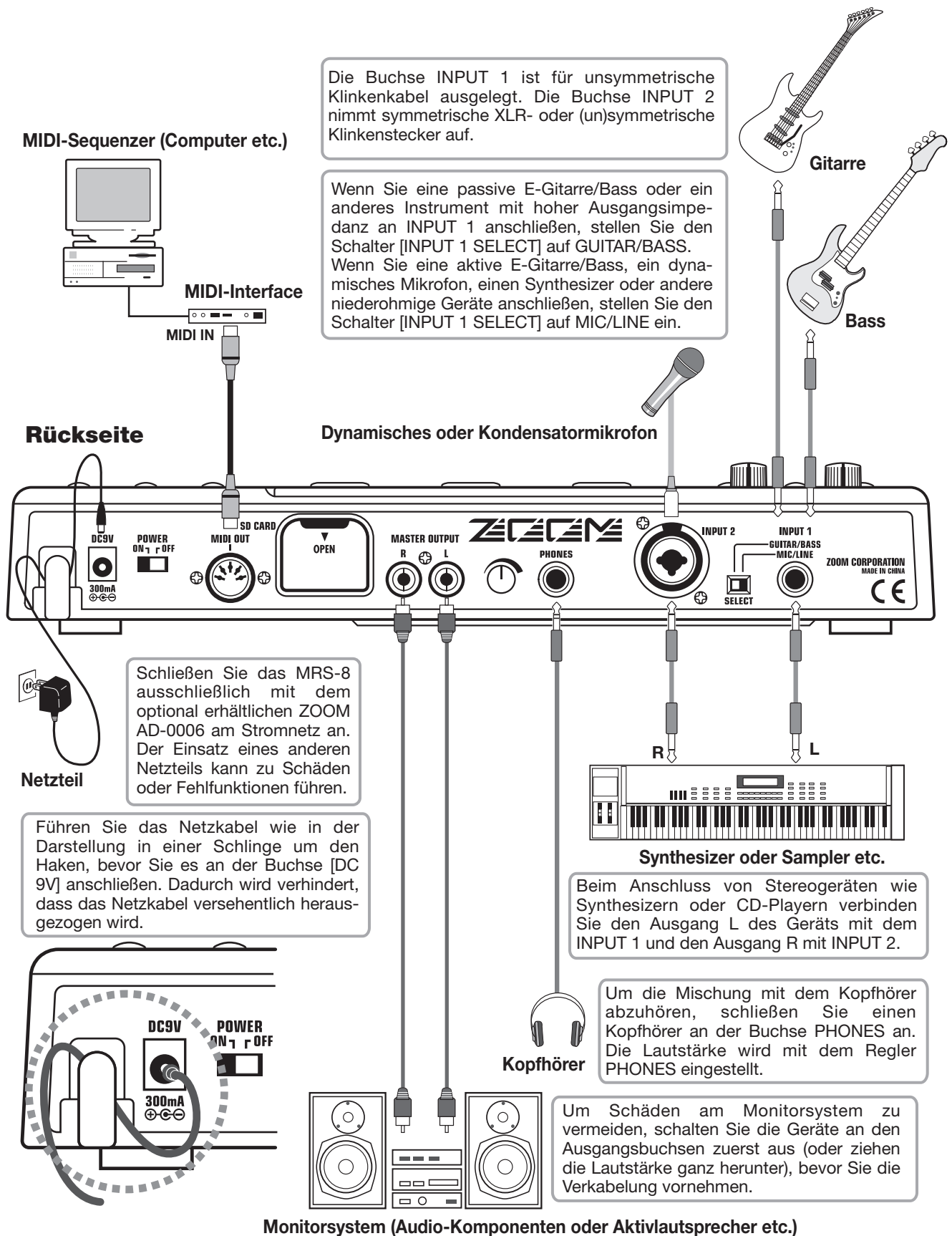
Transport-Sektion



Rückseite



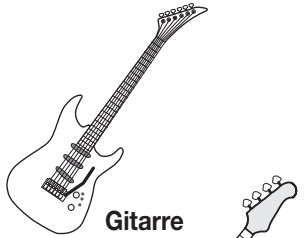
Anschlüsse



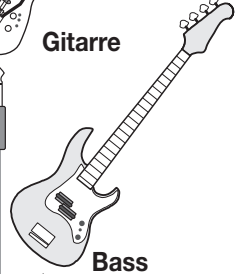
Die Buchse INPUT 1 ist für unsymmetrische Klinkenkabel ausgelegt. Die Buchse INPUT 2 nimmt symmetrische XLR- oder (un)symmetrische Klinkenstecker auf.

Wenn Sie eine passive E-Gitarre/Bass oder ein anderes Instrument mit hoher Ausgangsimpedanz an INPUT 1 anschließen, stellen Sie den Schalter [INPUT 1 SELECT] auf GUITAR/BASS. Wenn Sie eine aktive E-Gitarre/Bass, ein dynamisches Mikrophon, einen Synthesizer oder andere niederohmige Geräte anschließen, stellen Sie den Schalter [INPUT 1 SELECT] auf MIC/LINE ein.

MIDI-Sequencer (Computer etc.)



Gitarre



Bass

Rückseite

Dynamisches oder Kondensatormikrophon

Schließen Sie das MRS-8 ausschließlich mit dem optional erhältlichen ZOOM AD-0006 am Stromnetz an. Der Einsatz eines anderen Netzteils kann zu Schäden oder Fehlfunktionen führen.

Netzteil

Führen Sie das Netzkabel wie in der Darstellung in einer Schlinge um den Haken, bevor Sie es an der Buchse [DC 9V] anschließen. Dadurch wird verhindert, dass das Netzkabel versehentlich herausgezogen wird.

Beim Anschluss von Stereogeräten wie Synthesizern oder CD-Playern verbinden Sie den Ausgang L des Geräts mit dem INPUT 1 und den Ausgang R mit INPUT 2.

Um die Mischung mit dem Kopfhörer abzuhören, schließen Sie einen Kopfhörer an der Buchse PHONES an. Die Lautstärke wird mit dem Regler PHONES eingestellt.

Kopfhörer

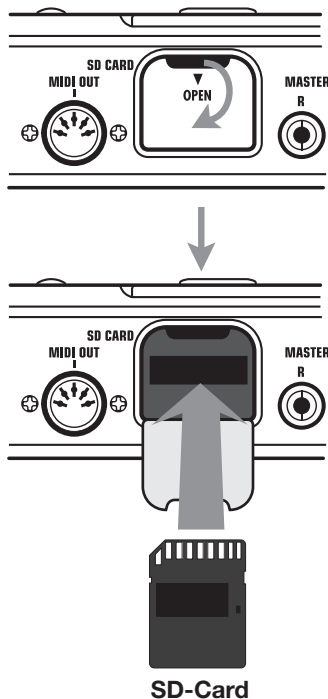
Um Schäden am Monitorsystem zu vermeiden, schalten Sie die Geräte an den Ausgangsbuchsen zuerst aus (oder ziehen die Lautstärke ganz herunter), bevor Sie die Verkabelung vornehmen.

Monitorsystem (Audio-Komponenten oder Aktivlautsprecher etc.)

Einsetzen der SD-Card und Batterien

Einsetzen einer SD-Card

Zum Betrieb des MRS-8 muss eine SD-Card oder eine miniSD-Card mit einem Adapter (und einer Kapazität von 16 MB oder mehr) als Speichermedium eingeführt werden. Vor dem Einführen der Card müssen Sie sich vergewissern, dass der Schreibschutz deaktiviert wurde. Schalten Sie das MRS-8 aus und führen Sie die Card wie unten dargestellt ein.



Schieben Sie sie dabei vollständig in den Schacht. Um die Card zu entfernen, schalten Sie das Gerät aus und ziehen sie anschließend heraus.

Um die Card während dem Betrieb zu entfernen oder einzuführen, gehen Sie vor wie auf Seite 117 beschrieben. Andernfalls können die Daten eventuell beschädigt werden.

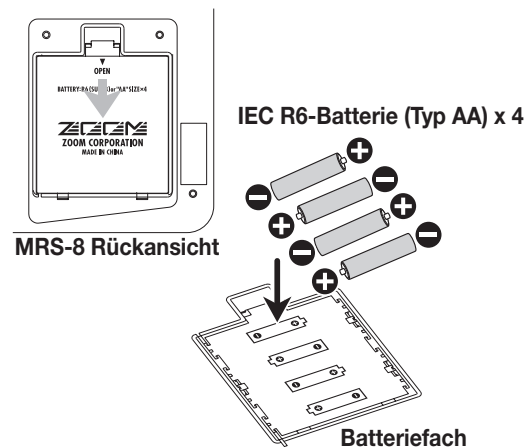
ANMERKUNG

- Wenn die Card falsch herum eingesetzt wird, kann sie nicht vollständig eingeführt werden. Versuchen Sie in keinem Fall, sie mit Gewalt einzustecken, da sie dadurch beschädigt werden kann.

Einsetzen der Batterien

Das MRS-8 kann mit Batterien betrieben werden. Kaufen Sie geeignete Batterien und setzen Sie diese wie unten beschrieben ein.

1. Drehen Sie das Gerät um und öffnen Sie die Batteriefachabdeckung,



2. Setzen Sie im Batteriefach vier IEC R6 Batterien (Typ AA) ein. (Verwenden Sie Alkali-Batterien.)

3. Schließen Sie Batteriefachabdeckung:

ANMERKUNG

Wenn Sie das Gerät mit Batterien betreiben und das Symbol [**BATT**] unten rechts im Display erscheint, sind die Batterien fast vollständig entladen. Ersetzen Sie alle vier Batterien so schnell wie möglich durch neue.

Ein-/Ausschalten

Folgendermaßen schalten Sie das MRS-8 ein und aus.

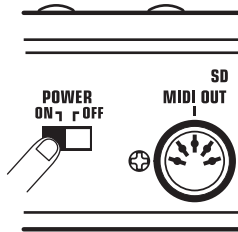
Einschalten

1. Vergewissern Sie sich, dass das MRS-8 und alle Peripheriegeräte ausgeschaltet sind.

Ziehen Sie die Lautstärkeregler am externen Equipment, im MRS-8 sowie am Monitorsystem herunter.

2. Setzen Sie eine SD-Card im Kartenfach ein.

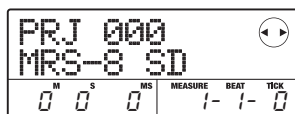
3. Stellen Sie den Schalter [POWER ON/OFF] am MRS-8 auf ON.



Während die Anzeige [SD CARD ACCESS] leuchtet, werden die Daten der eingesetzten SD-Card geladen.



Anschließend wird der folgende Screen eingeblendet:



Dieser Screen wird als „Hauptfenster“ bezeichnet, von dem aus Sie auf verschiedene Aufnahme- und Wiedergabe-Funktionen zugreifen können.

HINWEIS

Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Wenn eine SD-Card eingeführt wird, die nicht für den Betrieb im MRS-8 vorbereitet wurde, erscheint die Meldung „FORMAT?“, wenn Sie das MRS-8 einschalten.

Mit der Taste [ENTER] leiten Sie die Formatierung der SD-Card ein. Wenn die Formatierung abgeschlossen ist, wird das Hauptfenster eingeblendet.

HINWEIS

- Auf Seite 118 erfahren Sie, wie Sie eine SD-Card nach dem Einschalten des MRS-8 formatieren.
- Auf Seite 117 ist beschrieben, wie Sie die SD-Card während dem Betrieb des MRS-8 wechseln.

4. Schalten Sie die angeschlossenen Instrumente und das Monitorsystem in dieser Reihenfolge ein.

Ausschalten

1. Regeln Sie die Lautstärke des Monitorsystems herunter.

2. Schalten Sie das Monitorsystem und die angeschlossenen Instrumente in dieser Reihenfolge aus.

3. Stellen Sie den Schalter [POWER ON/OFF] am MRS-8 auf OFF.

Die Anzeige „GoodBye See You!“ erscheint im Display und das Gerät wird ausgeschaltet. Alle Einstellungen und anderen Informationen werden automatisch auf der SD-Card gespeichert.

Vorsicht

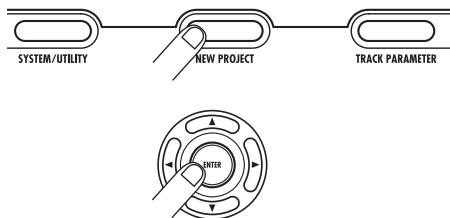
- Schalten Sie das Gerät niemals durch Ziehen/Einstecken des Netzsteckers aus/ein. Andernfalls können Daten zerstört werden.
- Speziell wenn Sie das Netzteil abziehen, während die Anzeige [SD CARD ACCESS] leuchtet, können alle Daten permanent zerstört werden.

Zur Aufnahme bitte!

Dieser Abschnitt beschreibt die Grundlagen bei der Aufnahme und Wiedergabe mit dem MRS-8. Anhand eines Beispiels erklären wir Ihnen, wie Sie eine elektrische Gitarre am Anschluss INPUT 1 aufnehmen.

1. Schließen Sie die Gitarre an der Buchse INPUT 1 an und stellen Sie den Schalter [INPUT 1 SELECT] auf GUITAR/BASS (passive Gitarre) oder MIC/LINE (aktive Gitarre) ein.

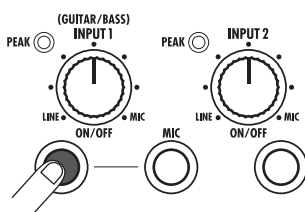
2. Drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [NEW PROJECT]. Prüfen Sie, ob die Meldung „PRJNOxxx (xxx ist die Projekt-Nummer) in der ersten Zeile im Display erscheint. Drücken Sie nun [ENTER].



Nun wurde ein neues Projekt erzeugt und das Gerät schaltet in Aufnahmebereitschaft. Bei Bedarf können Sie nun auch den Projektnamen editieren (→ S. 105).

3. Stellen Sie sicher, dass die Taste [MIC] blinkt oder aus ist. Drücken Sie nun INPUT 1 [ON/OFF], so dass diese Taste leuchtet.

Nun ist der Eingang INPUT 1 aktiv.



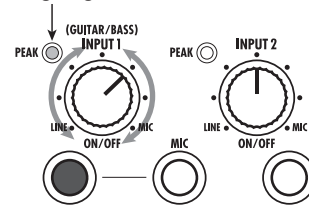
HINWEIS

Wenn die Taste [MIC] leuchtet, ist das interne Mikrofon anstelle der Buchse INPUT 1 aktiv. Drücken Sie in diesem Fall die Taste [MIC] einmal: Die Taste blinkt nun.

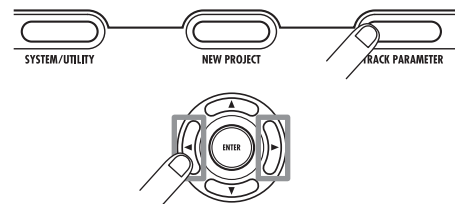
4. Spielen Sie auf der Gitarre und stellen Sie dabei die Eingangsempfindlichkeit mit dem [INPUT]-Regler 1 ein.

Nehmen Sie die Einstellung so vor, dass die [PEAK]-Anzeige beim Spielen des Instruments mit maximaler Lautstärke leicht flackert.

Blinkt gelegentlich



5. Drücken Sie die Taste [TRACK PARAMETER] in der Display-Sektion und öffnen Sie mit den Cursortasten Links/Rechts die Anzeige „INPUT“ in der ersten Display-Zeile.

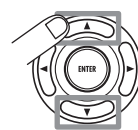


ANMERKUNG

Wenn in der ersten Zeile nicht „INPUT“ angezeigt wird, prüfen Sie, ob die Taste INPUT [ON/OFF] leuchtet.

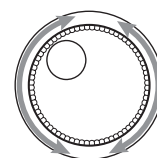
6. Drücken Sie die Cursortasten Auf/Ab, um die folgende Anzeige aufzurufen.

In diesem Screen können Sie den Aufnahmepegel für das Eingangssignal (der Signalpegel zum Track) einstellen.



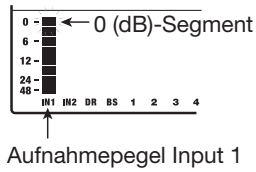
Einstellung für den Aufnahmepegel

7. Bewegen Sie den Dial-Regler, um den Aufnahmepegel einzustellen.



Der gegenwärtig eingestellte Signalpegel kann in der Pegelanzeige im unteren Teil des Displays überprüft wer-

den. Stellen Sie den Aufnahmepegel so ein, dass das Segment 0 (dB) für IN 1 bei Signalspitzen kurz aufblinkt.

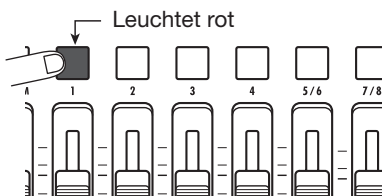


8. Drücken Sie wiederholt die [EXIT]-Taste, um zum Hauptfenster zurückzukehren.



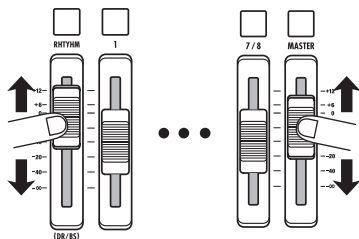
9. Drücken Sie wiederholt die Statustaste 1, bis sie rot leuchtet.

Wenn eine Statustaste rot leuchtet, ist der zugehörige Audio-Track (in diesem Beispiel Track 1) als Aufnahmeziel angewählt.



10. Stellen Sie den Monitorpegel für das Eingangssignal über den Fader 1 sowie den [MASTER]-Fader ein.

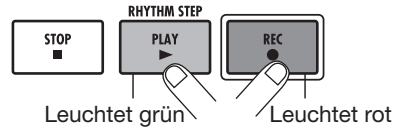
Die Fader 1 – 4, 5/6 und 7/8 regeln die Lautstärke im jeweiligen Track. Wenn das Eingangssignal auf einen Track gespeist wird, kann so der Monitorpegel eingestellt werden. Der [MASTER]-Fader steuert schließlich den Ausgangspegel.



11. Um die Aufnahme zu starten, drücken Sie die Taste PLAY [▶], während Sie die REC [●]-Taste gedrückt halten.

Nun hören Sie einen Vorzähler mit vier Schlägen und die Aufnahme beginnt. In der Werkseinstellung wird während der Aufnahme und Wiedergabe ein Rhythmus-Pat-

tern mit 8 Schlägen wiedergegeben. Spielen Sie Ihr Instrument zu dem Rhythmus-Pattern ein.



HINWEIS

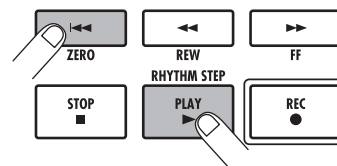
- Wenn Sie nicht wollen, dass ein Rhythmus-Pattern wiedergegeben wird, wählen Sie ein leeres Rhythmus-Pattern aus (→ S. 18) oder schalten Sie die Drum-/Bass-Sounds stumm (→ S. 19).
- In der Voreinstellung eines Projekts ist der Insert-Effekt dem Eingangssignal zugeordnet. Sie können den Effekt aber auch umgehen (→ S. 22) oder ein anderes Effekt-Patch auswählen (→ S. 21).

12. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste STOP [■].



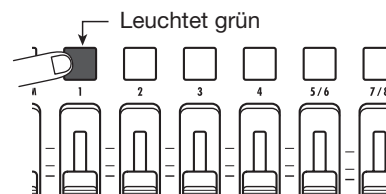
Die Tasten REC [●] und PLAY [▶] erlöschen und die Aufnahme wird angehalten.

13. Um die Aufnahme zu überprüfen, drücken Sie die ZERO [◀◀]-Taste und anschließend die PLAY [▶]-Taste.



Mit dem [MASTER]-Fader stellen Sie die Gesamtlautstärke im Song (den Stereo-Mix-Pegel) ein.

14. Um die Aufnahmebereitschaft aufzuheben, drücken Sie den Statustaster 1, der nun grün aufleuchtet.



Kurzanleitung

Nun lassen Sie uns mit Ihrem MRS-8 ein paar Aufnahmen machen. Diese Kurzanleitung beschreibt in fünf Schritten, wie Sie Spuren aufnehmen und einen Song abmischen.

- **Schritt 1: Vorbereitungen**

Hier wird gezeigt, wie ein neues Projekt angelegt und ein Rhythmus-Guide ausgewählt wird und weitere für die Aufnahme nötige Schritte durchgeführt werden.

- **Schritt 2: Aufnahme des ersten Tracks**

Hier wird gezeigt, wie die erste Spur bei Verwendung des Insert-Effekts aufgenommen wird.

- **Schritt 3: Overdubbing**

Hier wird gezeigt, wie weitere Spuren aufgenommen werden, während eine bereits aufgenommene Spur abgehört wird.

- **Schritt 4: Mischung**

Hier wird gezeigt, wie Pegel, Panning und EQ in jedem Track eingestellt werden, wie der Send/Return-Effekt genutzt wird und wie die aufgezeichneten Tracks auf einen Stereo-Track gemischt werden.

- **Schritt 5: Endmischung**

Schließlich wird der gesamte Stereo-Mix auf der Master-Spur aufgenommen, um den Song abzuschließen.

Schritt 1: Vorbereitungen

1.1 Anlegen eines neuen Projekts

Im MRS-8 werden Song-Daten in so genannten „Projekten“ verwaltet. Ein Projekt enthält neben den Audiodaten auch verschiedene Rhythmus- und Effekt-Einstellungen. Durch das Einladen eines Projekts stellen Sie den Zustand beim letzten Speichern des Songs wieder her.

Für Aufnahmen im MRS-8 müssen Sie zuerst ein neues Projekt anlegen.

- 1. Schließen Sie Ihr Instrument und das Monitorsystem am MRS-8 an (→ S. 12).**

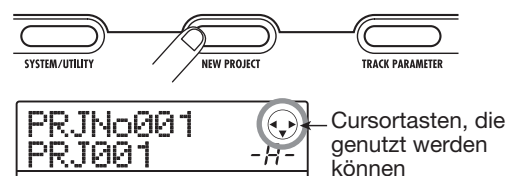
- 2. Setzen Sie die SD-Card für die Aufnahme ein (→ S. 13).**

- 3. Schalten Sie die Geräte in der Reihenfolge MRS-8 → Monitorsystem ein.**

Bei Systemstart wird automatisch das zuletzt bearbeitete Projekt geladen.

- 4. Drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [NEW PROJECT].**

Wenn Sie die Taste [NEW PROJECT] im Hauptfenster auslösen, wird das Display folgendermaßen umgeschaltet.



Nun können Sie ein neues Projekt erzeugen.

Rechts oben im Display werden die Cursortasten eingeblendet, die in diesem Screen zur Verfügung stehen.

HINWEIS

- Bei der Anlage eines neuen Projekts wird automatisch die niedrigste freie Projektnummer gewählt.
- Ebenso ist es möglich, ein neues Projekt aus dem Projektmenü anzulegen (→ S. 105).

5. Drücken Sie nun [ENTER].

Ein neues Projekt wird erzeugt und das Hauptfenster für die Aufnahme/Wiedergabe der Audiospuren wird eingeblendet.



HINWEIS

- Wenn Sie ein anderes Projekt auswählen oder ein neues Projekt anlegen, wird das Projekt, an dem Sie bis zu diesem Zeitpunkt gearbeitet haben, automatisch gespeichert.
- Wenn Sie das MRS-8 ordnungsgemäß ausschalten (→ S. 14), wird das letzte Projekt automatisch gespeichert.
- Wenn Sie ein neues Projekt erzeugen, können Sie den Projektnamen editieren (→ S. 105).

ANMERKUNG

Sie sollten die SD-Card in keinem Fall im laufenden Betrieb des MRS-8 entfernen, da die Daten andernfalls zerstört werden und Fehlfunktionen auftreten können. Wenn Sie die SD-Card wechseln möchten, während das MRS-8 eingeschaltet ist, befolgen Sie korrekte Vorgehensweise (→ S. 117).

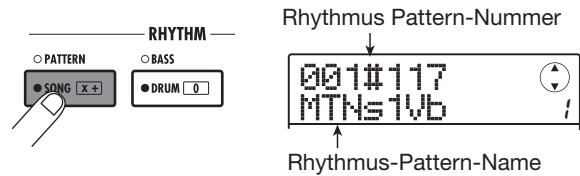
1.2 Auswahl eines Rhythmus-Patterns

Das MRS-8 hat eine integrierte Rhythmus-Funktion, welche synchron mit dem Recorder arbeitet. Dadurch können Sie Drum-Sounds (Drum-Kit) und Bass-Sounds (Bass-Programm) einsetzen, um mehrtaktige Rhythmus-Pattern zu erstellen, die sich wiederholen. Durch die Kombination verschiedener Pattern lässt sich die Rhythmus-Begleitung für einen kompletten Song anlegen (Rhythmus-Song).

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie ein Rhythmus-Pattern als Rhythmus-Guide für die Aufnahme auswählen.

1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN], bis diese erlischt.

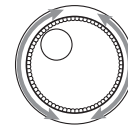
Daraufhin wird der Screen zur Auswahl des Rhythmus-Patterns eingeblendet.



HINWEIS

Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT]. Mit der Taste [EXIT] springen Sie immer zum vorherigen Screen zurück.

2. Mit dem Dial-Regler wählen Sie ein Pattern als Rhythmus-Guide aus.

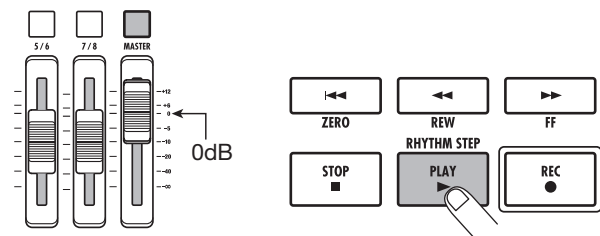


Bis zu 511 Rhythmus-Pattern lassen sich in einem Projekt nutzen (mehr als 450 dieser Pattern sind vorprogrammiert). Sie wählen das Pattern mit dem Dial-Regler aus.

Wenn Sie während der Pattern-Wiedergabe ein anderes Rhythmus-Pattern über den Dial-Regler auswählen, so wird dieses erst nach Ablauf des aktuellen Pattern gestartet. Wenn Sie das neue Pattern hingegen mit den Cursor-Tasten Auf/Ab anwählen, startet es sofort.

In diesem Beispiel wählen wir ein einfaches Rhythmus-Pattern als Guide-Rhythmus für unsere Aufnahme. Wenn Sie beispielsweise das Rhythmus-Pattern Nr. 510 wählen, hören Sie ein Metronom im 4/4-tel Takt.

3. Stellen Sie den [MASTER]-Fader auf 0 (dB) und drücken Sie die Taste PLAY [▶] in der Transport-Sektion.



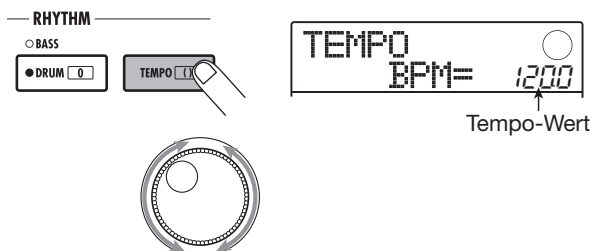
Das gewählte Rhythmus-Pattern wird synchron zur Aufnahme abgespielt. Die [TEMPO]-Taste blinkt synchron mit der aktuellen Tempo-Einstellung.

In der Voreinstellung eines Projekts ist der Sound des Bass-Programms (Bass-Track) gemutet. Daher hören Sie in diesem Moment nur das Drum-Kit (Drum-Track) während der Wiedergabe des Rhythmus-Patterns.

HINWEIS

Während der Wiedergabe leuchten die Pads auf, die dem momentan erzeugten Sound des Drum-Kits (der Tonhöhe des Bass-Programms) zugeordnet sind. Sie können die Pads auch antippen, um die Drum-Sounds/Bass-Noten zu erzeugen.

4. Um das Tempo zu ändern, drücken Sie die [TEMPO]-Taste in der Rhythmus-Sektion und ändern dann die Tempo-Einstellung im Display mit dem Dial.



Die Tempo-Einstellung kann in 0,1 BPM-Schritten verändert werden. Abschließend wechseln Sie mit der [EXIT]-Taste zum vorherigen Screen.

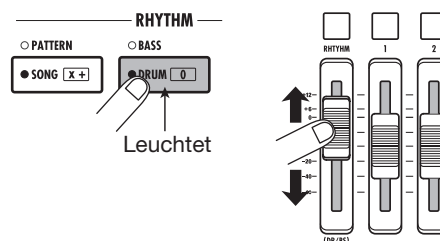
HINWEIS

Sie können das Tempo auch durch wiederholtes Antippen der [TEMPO]-Taste einstellen.

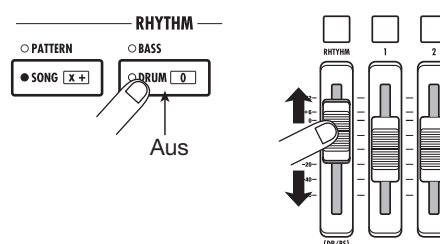
5. Um die Lautstärke im Drum-/Bass-Track einzustellen, lösen Sie die Taste [DRUM/BASS] in der Rhythmus-Sektion aus, um den Sound (Drum oder Bass) anzuwählen und stellen dann den [RHYTHM]-Fader ein.

Der [RHYTHM]-Fader dient zur Aussteuerung im Drum- und/oder Bass-Track. Wenn die Taste leuchtet, ist der Drum-Track selektiert. Wenn die Taste inaktiv ist, ist der Track stummgeschaltet. Der [RHYTHM]-Fader steuert dann den jeweiligen Pegel.

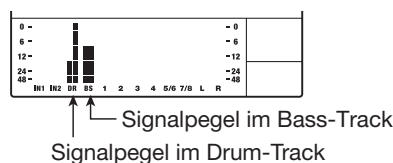
• Wenn der Drum-Track angewählt ist



• Wenn der Bass-Track angewählt ist



Der Signalpegel im entsprechenden Kanal wird auf der Pegelanzeige unten rechts im Display dargestellt und kann so geprüft werden.



↑ Signalpegel im Bass-Track
↑ Signalpegel im Drum-Track

Auf dieselbe Weise können Sie mit der Taste [DRUM/BASS] den Sound (Drum oder Bass) auswählen und dann den Mute-Status in diesem Kanal mit der Statustaste [RHYTHM] umschalten.

6. Mit der Taste STOP [■] in der Transport-Sektion beenden Sie die Wiedergabe.



7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].



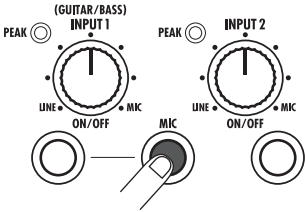
Schritt 2: Aufnahme des ersten Tracks

In diesem Schritt erklären wir, wie Sie eine Audiospur für die Aufnahme auswählen, während der Aufnahme den Rhythmus-Guide der Rhythmus-Sektion abhören und den Insert-Effekt auf das Eingangssignal anwenden.




2.1 Einstellen der Eingangsempfindlichkeit

1. Schließen Sie ein Instrument an INPUT 1/2 an.
Das MRS-8 kann maximal zwei Eingangsquellen (INPUT 1/2 und/oder das interne Mikrofon) verwalten. INPUT 1 und das integrierte Mikrofon können nur alternativ zueinander genutzt werden. Über einen Schalter wählen Sie einen von beiden als Eingangsquelle aus.

2. Um das interne Mikrofon zu verwenden, drücken Sie die Taste [MIC] in der Eingangssektion, die nun leuchtet.

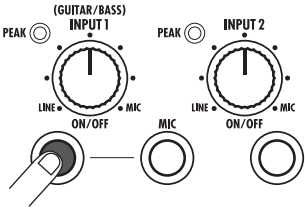


Wenn sich das Gerät in einem Modus befindet, in dem das interne Mikrofon genutzt werden kann, blinkt die [MIC]-Taste in der Eingangssektion. Wenn Sie die Taste drücken und diese leuchtet, ist das Mikrofon statt INPUT 1 aktiv. Abhängig von der Einstellung des Insert-Effekts steht das interne Mikrofon eventuell nicht zur Verfügung. In diesem Fall leuchtet die Taste [MIC] nicht.

<p>[MIC]-Taste leuchtet</p>  <p>Internes Mic ist aktiv (INPUT 1 ist inaktiv)</p>	<p>[MIC]-Taste blinkt</p>  <p>Internes Mic ist verfügbar (INPUT 1 ist aktiv)</p>	<p>[MIC]-Taste ist aus</p>  <p>Internes Mic ist nicht verfügbar (INPUT 1 ist aktiv)</p>
--	--	---

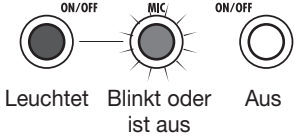
3. Mit den Tasten INPUT [ON/OFF] 1/2 wählen Sie die gewünschte Eingangsquelle aus.
Mit den Tasten INPUT [ON/OFF] 1/2 wählen Sie wahl-

weise die Buchsen INPUT 1 (oder das interne Mikrofon) oder INPUT 2 an. Wenn eine Taste leuchtet, ist das Signal in diesem Eingang als Eingangsquelle angewählt. Um zwei Eingangsquellen gleichzeitig zu nutzen, halten Sie eine der beiden INPUT [ON/OFF]-Tasten gedrückt und lösen die andere aus.

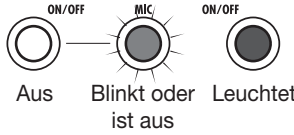


Die Zuordnung zwischen dem Status der Tasten INPUT [ON/OFF] 1/2 und [MIC] und den verschiedenen Eingangskonfigurationen ist im Folgenden beschrieben:

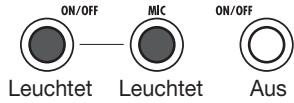
• **Eingangsquelle = INPUT 1**



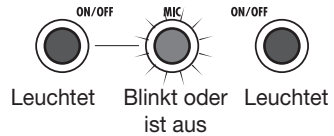
• **Eingangsquelle = INPUT 2**



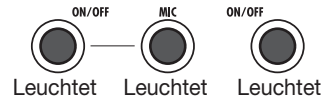
• **Eingangsquelle = Internes Mic**



• **Eingangsquelle = INPUT 1 + INPUT 2**



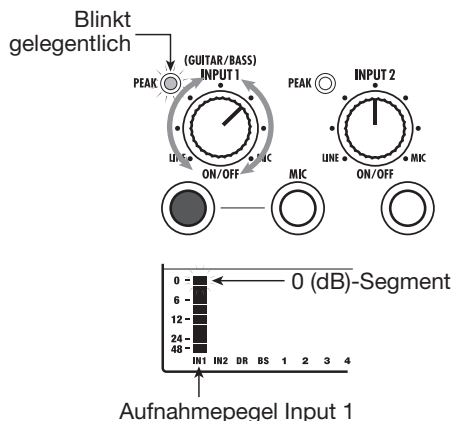
• **Eingangsquelle = Internes Mic + INPUT 2**



4. Bedienen Sie beim Spielen des Instruments den [INPUT]-Regler für den in Schritt 2 ausgewählten Eingang, um die Eingangsempfindlichkeit einzustellen.

Die Eingangsempfindlichkeit für INPUT 1 und das interne Mikrofon wird mit dem Regler [INPUT] 1 eingestellt. Die Eingangsempfindlichkeit für INPUT 2 wird mit dem Regler [INPUT] 2 eingestellt.

Beim Spielen des Instruments mit maximaler Lautstärke sollte die [PEAK]-Anzeige gelegentlich aufleuchten.



Der Eingangssignalpegel kann über die Pegelanzeigen IN 1/IN 2 im Display geprüft werden.

2.2 Einsatz des Insert-Effekts

Der Insert-Effekt kann wahlweise direkt hinter dem Eingang, im Ausgang jeder Spur oder direkt vor dem [MASTER]-Fader eingesetzt werden. Der Insert-Effekt ist ein Multieffektprozessor, der eine Reihe von in Serie geschalteten Einzeleffekten (Effekt-Module) wie Kompressor, Distortion und Delay bietet.

Wenn Sie den Insert-Effekt dem Eingangssignal zuordnen, können Sie das bearbeitete Signal auf dem Track aufnehmen. Die folgenden Schritte zeigen, wie Sie einen für Gitarre/Bass geeigneten Insert-Effekt einsetzen.

1. Drücken Sie in der Effekt-Sektion die Taste [INPUT SRC].



Die Anzeige „IN“ (Input) erscheint in der zweiten Zeile im Display. In diesem Zustand können Sie das Quell-Signal für die Aufnahme auswählen. In der Voreinstellung eines Patches ist „IN“ ausgewählt.

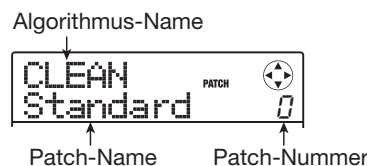
Wenn eine andere Einstellung eingeblendet wird, wählen Sie mit dem Dial die Option „IN“ aus.



2. Drücken Sie in der Effekt-Sektion die Taste [INSERT EFFECT].

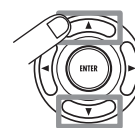


Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Fenster können Sie den Insert-Effekt-Algorithmus (die Kombination der gemeinsam benutzten Effekt-Module) und das Patch (das Effekt-Programm) auswählen.



Das MRS-8 bietet acht Algorithmen mit mehreren Patch-Auswahlmöglichkeiten für jeden Algorithmen. Um den Insert-Effekt zu verwenden, wählen Sie zuerst den Algorithmus aus und rufen anschließend eines der Patches für diesen Algorithmus aus.

3. Mit den Cursortasten Auf/Ab wählen Sie den gewünschten Algorithmus an.



Die folgenden Algorithmen stehen zur Auswahl:

- CLEAN
- DIST
- ACO/BASS SIM (Display: „Ac/BsSIM“)
- BASS

Diese Algorithmen sind geeignet für die Aufnahme von Gitarre/Bass.

- MIC
- Dieser Algorithmus ist geeignet für Vocals und andere Mikrophonaufnahmen.

• **LINE**

Ein Algorithmus zur Aufnahme von Instrumenten mit Linepegel (z.B. Synthesizer oder Keyboard).

• **Dual MIC**

Ein Algorithmus für zwei getrennte Mono-Ein-/Ausgangskanäle zum Einsatz mit zwei Mikrofonen.

• **MASTERING (Display: „MASTRING“)**

Dieser Algorithmus ist für die Bearbeitung des Stereo-Mixdowns geeignet.

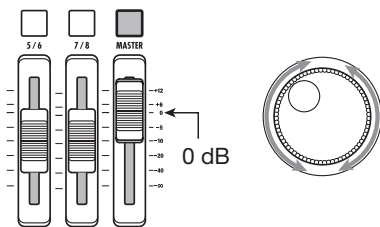
HINWEIS

In der Voreinstellung des Projekts ist der Algorithmus CLEAN für den Insert-Effekt angewählt.

ANMERKUNG

Wenn einer der Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM oder BASS angewählt ist, kann das interne Mikrofon nicht benutzt werden. Das Mikrofon steht dann zur Verfügung, wenn der Insert-Effekt vorübergehend umgangen wird, die Option „CABINET“ im Modul PRE AMP/DRIVE angewählt oder das Modul ausgeschaltet ist.

- 4. Setzen Sie den [MASTER]-Fader auf 0 (dB). Prüfen Sie während dem Spielen den Sound und wählen Sie mit dem Dial das gewünschte Patch aus.**



300 Patches können im Insert-Effekt genutzt werden. Der Effekt-Typ und die Intensität eines Patches können nach Bedarf eingestellt werden. Die Patches, die in den unterschiedlichen Algorithmen zur Verfügung stehen, sind im Folgenden aufgeführt:

Algorithmus	Patch-Nummer
CLEAN	0 – 29
DIST	0 – 49
ACO/BASS SIM	0 – 19
BASS	0 – 19
MIC	0 – 49
LINE	0 – 49
DUAL MIC	0 – 49
MASTERING	0 – 29

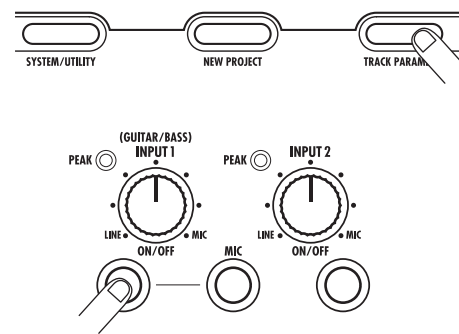
HINWEIS

Wird als Patch-Name „EMPTY“ angezeigt, ist das Patch leer. Wenn Sie dieses Patch anwählen, hat dies keinen Effekt.

ANMERKUNG

Abhängig vom gewählten Algorithmus wird das Ein-/Ausgangs-Routing eventuell verändert (→ S. 94).

- 5. Um den Signalpegel einzustellen, der auf einem Track aufgenommen wird, drücken Sie den Taster [TRACK PARAMETER] in der Steuer-Sektion und drücken dann die Taste INPUT [ON/OFF].**



Der Ausgangspegel des Insert-Effekts kann sich in Abhängigkeit des gewählten Patches ändern. Wenn Sie ein Signal mit dem Insert-Effekt aufnehmen, müssen Sie den Aufnahmepegel für das gewählte Patch neu anpassen.

- 6. Drücken Sie mehrmals die Ab-Cursortaste, um die Anzeige „REC LVL“ in der zweiten Zeile des Displays aufzurufen.**

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. Der in diesem Screen angezeigte Parameter REC LVL steuert den Signalpegel hinter dem Insert-Effekt, der auf dem Track aufgenommen wird.



- 7. Stellen Sie den Parameter mit dem Dial ein.**

- 8. Mit [EXIT] wechseln Sie ins Hauptfenster.**

HINWEIS

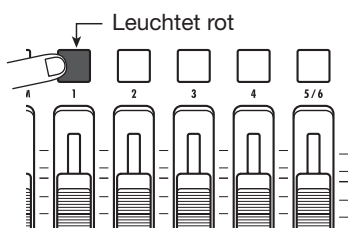
- Um die Aufnahme ohne den Insert-Effekt durchzuführen, drücken Sie den Taster [INSERT EFFECT] in der Effekt-Sektion mehrfach, bis er erlischt. Wenn die Taste nicht leuchtet, ist der Insert-Effekt auf Bypass geschaltet.

- Bei Aufnahmen ohne den Insert-Effekt stellen Sie den Parameter REC LVL auf 100 (Voreinstellung), um das Signal mit Nominalpegel aufzunehmen (der Aufnahmepegel ist mit dem Eingangspegel identisch).

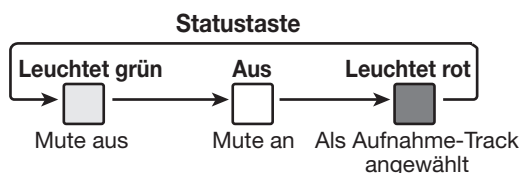
2.3 Auswahl eines Tracks und Aufnahme

Nun wählen wir einen Track aus und nehmen die Eingangsquelle (mit dem Insert-Effekt) auf diesem Track auf.

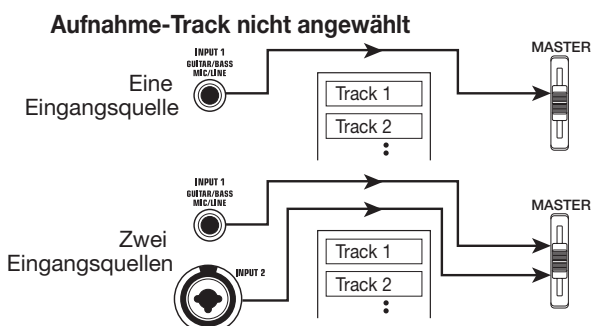
1. Drücken Sie im Hauptfenster mehrmals die Statustaste des Aufnahme-Tracks, bis diese rot leuchtet.



Die Statustasten dienen zur Auswahl der Aufnahmespur und schalten zudem das Mute in jedem Track an bzw. ab. Durch mehrmaliges Drücken einer Statustaste werden nacheinander die folgenden Zustände aktiviert:

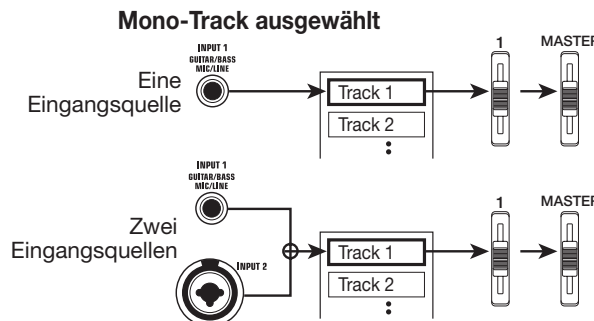


Wenn alle Statustasten grün leuchten, wird das Eingangssignal nicht auf die Tracks, sondern direkt auf den [MASTER]-Fader gespeist (nun können Sie das Panorama und die Send-/Return-Effektiefe einstellen).

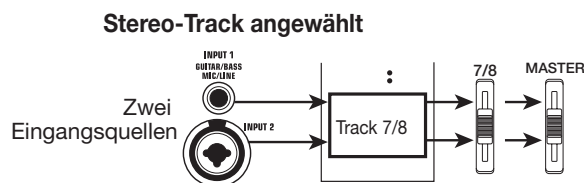


Wenn eine Statustaste rot leuchtet, ist dieser Track in Aufnahmebereitschaft und das Eingangssignal ist diesem Track zugewiesen.

Wenn ein Mono-Track (1 – 4) für die Aufnahme gewählt wurde, sieht das Signal-Routing folgendermaßen aus:



Wenn ein Stereo-Track für die Aufnahme angewählt wurde, wird das Signal-Routing wie unten dargestellt geändert. Mit Ausnahme der V-Take-Auswahl sind die Parameter in beiden Kanälen im Stereo-Track auf dieselben Werte eingestellt. Das ist bei der Aufnahme von Stereoquellen wie Synthesizern und CD-Playern sinnvoll.

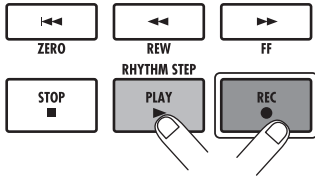


HINWEIS

- Sie können maximal zwei Tracks für die Aufnahme freischalten: wahlweise einen Stereo- oder zwei Mono-Tracks. Um zwei Mono-Spuren auszuwählen, drücken Sie die erste Statustaste eines ungerad-/geradzahigen Input-Pärchens, die nun rot leuchtet. Halten Sie die Taste gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die andere Taste, bis auch diese rot leuchtet.
- Wenn das Eingangssignal mono ist, wird die Stereobreite, die durch manche Insert-Effekte erzeugt wird, auch auf die Aufnahme übertragen.

2. Setzen Sie die Fader im Aufnahme-Track und im [MASTER] auf 0 (dB). Stellen Sie die Lautstärke des Monitor-systems beim Spielen Ihres Instrumentes ein.

3. Um mit der Aufnahme am Anfang des Songs zu beginnen, drücken Sie die Taste ZERO [◀◀]. Halten Sie dann die Taste REC [●] gedrückt und lösen Sie die Taste PLAY [▶] aus.



Beide Tasten leuchten auf und ein Vorzähler mit vier Schlägen wird wiedergegeben. Dann beginnt die Aufnahme. Nehmen Sie Ihr erstes Instrument auf, während Sie den Rhythmus-Guide der Rhythmus-Sektion abhören.

HINWEIS

- Die Anzahl und der Sound der vorgezählten Schläge kann verändert werden (→ S. 43).
- Wenn das Eingangssignal zerrt, müssen Sie die Eingangsempfindlichkeit und den Aufnahmepegel wie in den Schritt 2.1 und 2.2 beschrieben nachregeln.

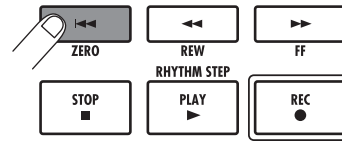
4. Drücken Sie nach Abschluss der Aufnahme die Taste STOP [■].

Die Tasten REC [●] und PLAY [▶] erlöschen und die Aufnahme wird angehalten. Die Meldung „wait...“ wird kurz im Display angezeigt. Anschließend erscheint wieder das Hauptfenster.

HINWEIS

Die Darstellungsdauer für „wait...“ kann variieren. Schalten Sie das Gerät niemals aus, während „wait...“ im Display angezeigt wird. Andernfalls können aufgenommene Daten verlorengehen und das Gerät kann beschädigt werden.

5. Zum Abhören der Aufnahme müssen Sie zunächst die Taste ZERO [◀◀] drücken, um an den Anfang des Songs zu gelangen (Nullposition). Starten Sie dann die Wiedergabe mit der Taste PLAY [▶].



Die Spur wird zusammen mit dem gewählten Guide-Rhythmus der Rhythmus-Sektion abgespielt.

HINWEIS

- Sie können eine Position in Minuten/Sekunden/Millisekunden bestimmen und diesen Punkt direkt anfahren (→ S. 35).
- Durch das Setzen von Markern an den gewünschten Stellen können Sie schnell zu diesen Stellen springen (→ S. 35).

6. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie die Taste STOP [■].

Um die Aufnahme zu wiederholen, führen Sie die Schritte 3 - 5 erneut aus.

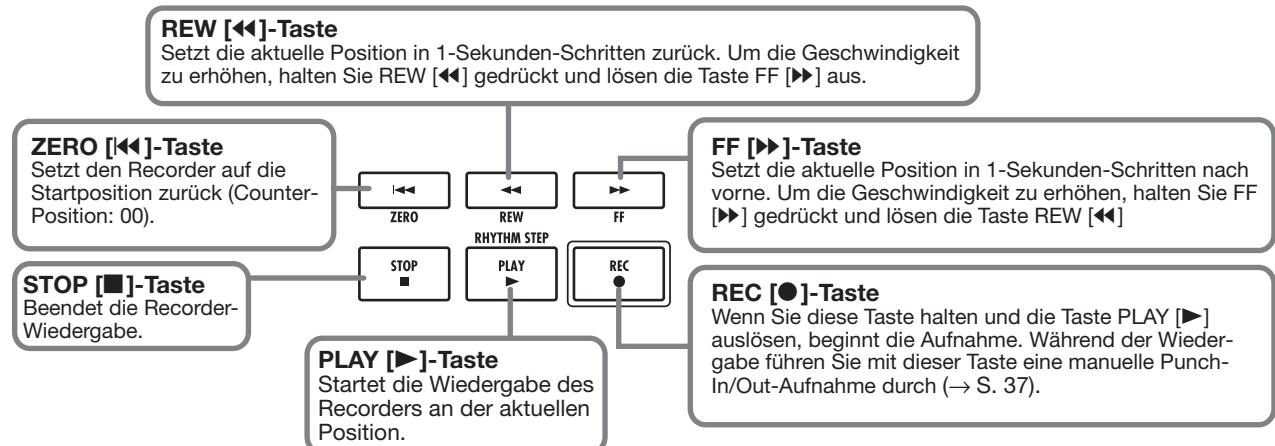
7. Wenn Sie mit der Aufnahme zufrieden sind, drücken Sie mehrmals die Statustaste im Aufnahme-Track, bis diese grün leuchtet.

Die Aufnahmebereitschaft in diesem Track ist nun aufgehoben.

HINWEIS

- Die Aufnahme kann kopiert, gelöscht oder bearbeitet werden (→ S. 44).
- Wenn Sie den V-Take im Aufnahme-Track wechseln, können Sie auf dieser Spur nochmals aufnehmen ohne die aktuelle Aufnahme zu löschen.

Grundfunktionen der Transport-Tasten



Schritt 3: Overdubbing

In diesem Schritt erfahren Sie, wie Sie ein weiteres Instrument auf einem anderen Track aufnehmen, während Sie gleichzeitig die Aufnahme aus Schritt 2 abhören. Dieses Verfahren zur Aufnahme weiterer Parts wird als „Overdubbing“ bezeichnet.

3.1 Einstellungen für die Eingangsempfindlichkeit und den Insert-Effekt

Wie in Schritt 2 wählen Sie die Eingangsquelle, regulieren die Eingangsempfindlichkeit und den Aufnahmepegel und machen Einstellungen für den Insert-Effekt.

- 1. Schließen das nächste Instrument, das Sie aufnehmen möchten, an und stellen Sie die Eingangsempfindlichkeit wie in Schritt 2.1 beschrieben ein.**
- 2. Wählen Sie den Algorithmus und das Patch für den Insert-Effekt aus (siehe Schritt 2.2).**
- 3. Abschließend kehren Sie mit der [EXIT]-Taste zum Haupt-Screen zurück.**

3.2 Auswahl eines Tracks und Aufnahme

Nun können Sie das zweite Instrument auf einer anderen Spur aufnehmen, während Sie den Inhalt von Spur 1 sowie den Guide-Rhythmus abspielen.

- 1. Drücken Sie wiederholt die Statustaste des Audio-Tracks, auf dem die Aufnahme erfolgen soll, bis diese rot leuchtet.**

Die Spur ist jetzt in Aufnahmebereitschaft. Stellen Sie sicher, dass die Statustasten im Aufnahme-Track sowie für [RHYTHM] grün leuchten.

- 2. Stellen Sie den [MASTER]-Fader auf 0 (dB) und steuern Sie die Monitorlautstärke mit dem Fader im Aufnahme-Track aus.**

Falls nötig schalten Sie den Recorder auf Wiedergabe und stellen die Fader so ein, dass das Lautstärkeverhältnis zwischen den vorhandenen Spuren und dem Aufnahme-Track optimal ist.

- 3. Um mit der Aufnahme am Anfang des Songs zu beginnen, drücken Sie die Taste ZERO [◀◀]. Halten Sie dann die Taste REC [●] gedrückt und lösen Sie die Taste PLAY [▶] aus.**

Nach dem Vorzähler beginnt die Aufnahme auf der neuen Spur, während Sie den Guide-Rhythmus und die bereits aufgenommene Spur abhören.

- 4. Drücken Sie nach Abschluss der Aufnahme die Taste STOP [■].**

Die Meldung „wait...“ wird kurz im Display angezeigt. Anschließend erscheint wieder der Haupt-Screen.

- 5. Um die Aufnahme abzuhören, müssen Sie zunächst die Taste ZERO [◀◀] drücken, um an den Song-Anfang zurückzukehren. Drücken Sie dann die Taste PLAY [▶].**

Der Rhythmus-Guide der Rhythmus-Sektion und die bereits aufgenommenen Spuren werden zusammen mit dem neu aufgenommenen Track wiedergegeben. Stellen Sie das Lautstärkeverhältnis mit den Fadern ein.

- 6. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie die Taste STOP [■].**

HINWEIS

Um die Aufnahme zu wiederholen, führen Sie die Schritte 3 - 5 erneut aus. Sie können die Aufnahme auch an einer beliebigen Stelle im Track mit der Punch-In/Out-Funktion ausführen (→ S. 37), um einen abgegrenzten Abschnitt zu ersetzen.

- 7. Wenn Sie mit der Aufnahme zufrieden sind, drücken Sie mehrmals die Statustaste im Aufnahme-Track, bis diese grün leuchtet.**

Die Aufnahmebereitschaft für diesen Track wird deaktiviert. Auf diese Weise können Sie mehrere Spuren aufnehmen.

HINWEIS

Es können maximal 8 Spuren aufgenommen werden. Aber auch wenn alle 8 Spuren belegt sind, können Sie mit der Bounce-Funktion (auch als Ping-Pong-Aufnahme bezeichnet) den Inhalt von mehreren Spuren auf 1 oder 2 Spuren überspielen. Anschließend können Sie in den Quell-Tracks neue V-Takes auswählen und weitere Aufnahmen durchführen (→ S. 40).

Schritt 4: Mischung

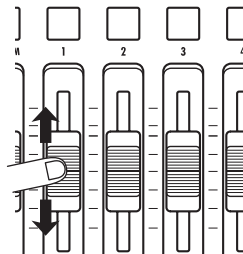
Wenn Sie sämtliche Spuren bespielt haben, können Sie im internen Mischer Parameter wie Lautstärke, EQ (Equalizer) und das Panorama (Stereoabbildung) einstellen und einen Stereo-Mix anlegen.

4.1 Regeln von Lautstärke, Panning und EQ

Stellen Sie Lautstärke, Panning und Equalizer für jede einzelne Spur über die Track-Parameter des internen Mixers ein.

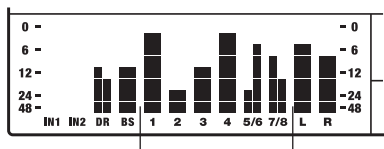
1. Um das Lautstärkeverhältnis zwischen den Spuren zu optimieren, stellen Sie die Fader in der Fader-Sektion nach Bedarf ein.

Mit den beiden Fadern eines Stereo-Paars stellen Sie die gemeinsame Links-/Rechts-Balance ein.



Um den Drum-/Bass-Track in die Mischung zu integrieren, ziehen Sie den Fader [RHYTHM] auf, nachdem Sie den Taster [DRUM/BASS] umgeschaltet haben (leuchtet: Drum-Track angewählt; leuchtet nicht: Bass-Track angewählt). Dadurch wird das Mischungsverhältnis für den Drum-/Bass-Track angepasst.

Um den Mute/An-Status zu steuern, wählen Sie den Drum- oder Bass-Track mit der Taste [DRUM/BASS] an und drücken anschließend die Statustaste [RHYTHM]. Der Signalpegel für jeden Track kann über die zugehörige Pegelanzeige im Display geprüft werden.



Signalpegel in den Tracks 1 – 8

ANMERKUNG

In einigen Fällen entspricht die aktuelle Faderposition nicht der in einem Projekt gespeicherten Lautstärke (z.B. wenn Sie einen Fader für ein anderes Projekt angepasst haben und dann das vorherige Projekt erneut aufrufen). In diesem Fall ändert sich die Lautstärke nicht, bis Sie die Fader-Stellung bis zu einem bestimmten Grad verändert haben.

2. Wenn kein Eingangssignal benötigt wird, drücken Sie die Taste INPUT [ON/OFF], so dass diese erlischt.

Während die Taste INPUT [ON/OFF] leuchtet, liegt das Eingangssignal im Stereo-Mix an. Wenn das Signal nicht benötigt wird, sollte die Taste deaktiviert werden.

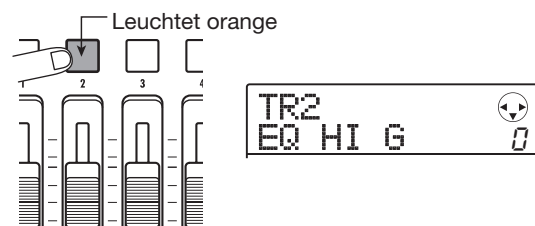
3. Um den EQ und das Panorama in jeder Spur einzustellen, drücken Sie die Taste [TRACK PARAMETER] in der Display-Sektion.

Nun können Sie verschiedenen Parameter wie den EQ und das Panorama für jeden Track einstellen.



4. Wählen Sie über die Cursor-Links/Rechts-Tasten oder die Statustasten den Track aus, den Sie bearbeiten möchten.

Die Statustaste für den derzeit ausgewählten Track leuchtet orange.



Während ein Track-Parameter eingeblendet wird, können Sie die Spuren mit den Statustasten und den Cursor-Tasten Links/Rechts umschalten. Die Umschaltung über die Cursor-Tasten Links/Rechts erfolgt in dieser Reihenfolge: Drum-Track → Bass-Track → Audiospur 1 – 8.

5. Mit den Cursor-Tasten Auf/Ab rufen Sie den Parameter auf, den Sie einstellen möchten.



In der folgenden Tabelle werden alle Parameter für die Spuren 1 – 8 und für den Drum-/Bass-Track aufgeführt.

■ Track-Parameter-Liste

Parameter	Anzeige	Regelbereich	Beschreibung
EQ HI GAIN	EQ HI G	-12 – +12dB	Bestimmt den Hub im Höhen-EQ.
EQ HI FREQUENCY	EQ HI F	500 – 18000(Hz)	Bestimmt die Einsatzfrequenz im Höhen-EQ.
EQ LOW GAIN	EQ LO G	-12 – +12dB	Bestimmt den Hub im Bass-EQ.
EQ LOW FREQUENCY	EQ LO F	40 – 1600(Hz)	Bestimmt die Einsatzfrequenz im Bass-EQ.
EFX SEND LEVEL	EFX SEND	0 – 100	Bestimmt den Signalpegel für den Send-/Return-Effekt.
PAN	PAN	L100 – 0 – R100	Bestimmt die Panorama-Position (Links/Rechts) des Tracks. Für die Spuren 5/6, 7/8 und den Drum-Track stellen Sie hier die Balance ein.
V-Take (nur die Spuren 1 – 8)	TR x-y	x=1 – 8, y=1 – 10	Wählt den V-Take für diesen Track aus (→ S. 32). X ist die Track-, Y die V-Take-Nummer.
FADER	FADER	0 – 127	Bestimmt die Fader-Einstellung.
STEREO LINK (nur die Spuren 1 – 4)	ST LINK	ON/OFF	Verkoppelt die Parameter in den Tracks 1/2 oder 3/4 (→S. 60).

6. Stellen Sie den gewünschten Wert mit dem Dial ein.

HINWEIS

Wenn Sie die Taste [ENTER] drücken, während ein EQ- oder EFX-SEND-LEVEL-Parameter eingeblendet wird, können Sie diesen Parameter (EQ HI, EQ LO, Effect Send) an- oder abschalten.

7. Wiederholen Sie die Schritte 4 – 6, um die weiteren Parameter einzustellen.

Mit den Statustasten oder den Cursortasten Links/Rechts wechseln Sie zu einem anderen Track, um dessen Parameter einzustellen.

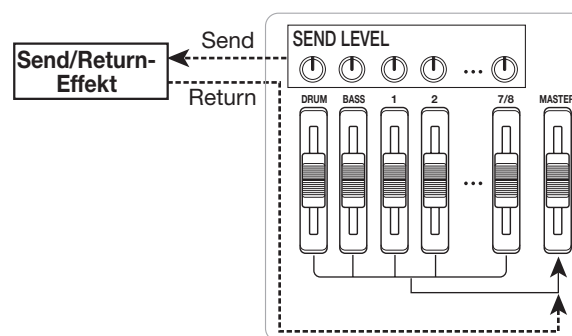
8. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].

HINWEIS

Einige Track-Parameter (EQ, Panning etc.) können auch für die Drum/Bass-Spuren genutzt werden.

4.2 Einsatz des Send-/Return-Effekts

Das Track-Signal, das auf den internen Mixer gespeist wird, kann individuell mit einem Effekt bearbeitet werden, der intern mit der Send/Return-Schleife des Mixers verbunden ist (er wird daher als Send-/Return-Effekt bezeichnet).



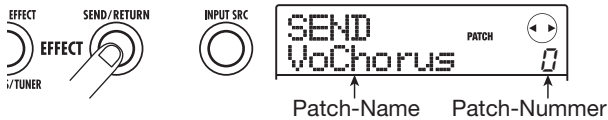
Mit dem Parameter Send Level (der den Signalpegel bestimmt, der zum Effekt geschickt wird) wird die Intensität des Send/Return-Effekts für jede Spur eingestellt. Wenn Sie den Parameter anheben, wird der Effekt verstärkt.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie den Sendpegel in jedem Track einstellen.

■ Auswahl eines Send-/Return-Effekt-Patches

1. Im Haupt-Screen drücken Sie die Taste [SEND/RETURN] in der Effekt-Sektion.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Screen können Sie das Effekt-Patch auswählen.



2. Wählen Sie das Patch mit dem Dial an.

Der Send-/Return-Effekt bietet 60 Patches (von welchen 40 vorprogrammiert sind).

HINWEIS

Im Ausgangszustand des Projekts ist der Send-Pegel für den Send-/Return-Effekt in jedem Track auf Null eingestellt. Deshalb müssen Sie diesen Wert zuerst anheben, um den Effekt-Sound überprüfen zu können.

3. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].

■ Einstellen der Send-/Return-Effekt-Intensität

4. Drücken Sie im Hauptfenster die Taste [TRACK PARAMETER] in der Display-Sektion. Anschließend wählen Sie mit den Cursorstasten Links/Rechts oder den Statustasten den Track an, in dem Sie den Send-Pegel anpassen möchten.

5. Drücken Sie die Cursorstasten Auf/Ab, um in der zweiten Zeile des Displays die Anzeige „EFX SEND“ aufzurufen.

In diesem Zustand können Sie den Sendpegel für den Track einstellen.



6. Während der Song-Wiedergabe stellen Sie mit dem Dial-Regler den Send-Pegel ein.

7. Stellen Sie den Send-Pegel für die anderen Tracks auf dieselbe Weise ein.

8. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].

HINWEIS

Wenn kein Aufnahme-Track angewählt ist, können Sie den Insert-Effekt dem Eingangssignal zuordnen.

4.3 Zuordnung des Insert-Effekts zu einem Track

Sie können den Insert-Effekt auf den Ausgang jeder Spur (Audio- oder Drum-/Bass-Track) legen. Dadurch wird das Ausgangssignal der Spur nachbearbeitet.

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Effekt-Sektion die Taste [INPUT SRC].

Auf dem Display wird die gegenwärtig ausgewählte Einfügeposition angezeigt.



2. Mit dem Dial-Regler rufen Sie den Track, dem Sie den Insert-Effekt zuordnen möchten, in der zweiten Display-Zeile auf.

Die Statustaste der gewählten Spur leuchtet auf.



HINWEIS

Bei Bedarf können Sie den Effekt auf zwei Mono-Tracks anwenden. Dazu drücken Sie die Taster in einem ungerad- und einem geradzahligen Track gleichzeitig oder wählen mit dem Dial einen Mono-Track x 2 als Insert-Ziel aus (TR 1/2, TR 3/4).

3. Drücken Sie in der Effekt-Sektion die Taste [INSERT EFFECT].

Der Screen zur Auswahl des Algorithmus/Patches für den Insert-Effekt wird eingeblendet.



4. Wählen Sie mit den Cursortasten Auf/Ab den Algorithmus aus. Geben Sie dann mit dem Drehregler das gewünschte Patch an.

Auf dem Display wird der aktuell gewählte Algorithmus/Patch angezeigt.

Bei Bedarf schalten Sie das Patch während der Song-Wiedergabe um, den Sound zu prüfen. Anschließend halten Sie den Song an und drücken die [EXIT]-Taste, um zum Hauptfenster zurückzukehren.

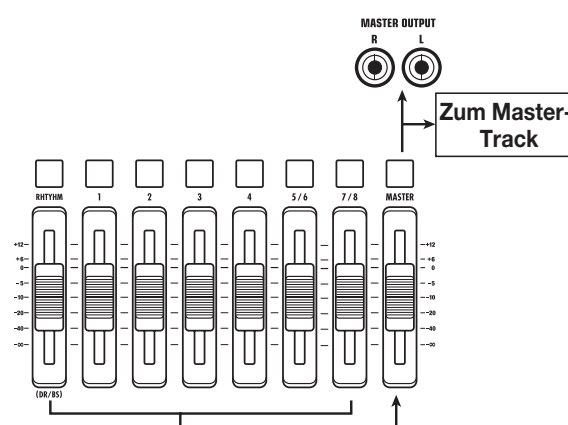
HINWEIS

Mit der Bounce-Funktion (→ S. 40) können Sie die bearbeiteten Spuren auf einen leeren V-Take überspielen. So erhalten Sie den bearbeiteten Sound und können den Insert-Effekt trotzdem an anderer Stelle einsetzen.

Schritt 5: Endmischung

Wenn der Mix fertig ist, können Sie ihn auf zwei Tracks überspielen, um den endgültigen Song zu erzeugen. Dieser Vorgang wird als „Mixdown“ bezeichnet.

Für den Mixdown können Sie wahlweise die Anschlüsse MASTER OUTPUT nutzen, um den Song auf einen externen Recorder zu überspielen. Alternativ nehmen Sie den Song auf dem internen Master-Track des MRS-8 auf. Der Master-Track ist ein spezieller Stereo-Track, der zusätzlich zu den normalen Audio-Tracks vorliegt. Wenn Sie auf dem Master-Track aufnehmen, wird das Signal hinter dem [MASTER]-Fader aufgenommen.



Dieser Abschnitt erklärt, wie Sie den Mixdown auf dem Master-Track aufzeichnen.

5.1 Einsatz des Mastering-Effekts

Wenn Sie den Insert-Effekt unmittelbar vor dem Master-Fader einsetzen, können Sie den Stereo-Mix bearbeiten. Wenn Sie ein Patch des MASTERING-Algorithmus auswählen, können Sie den Druck und die Klangqualität der Endmischung während des Mastering optimieren.

ANMERKUNG

Wenn der Insert-Effekt direkt vor dem [MASTER]-Fader eingesetzt wurde, können Sie ihn nicht für die Bearbeitung des Eingangs- oder Tracksignals verwenden.

1. Drücken Sie die [INPUT SRC]-Taste.



Die aktuelle Insert-Position erscheint kurz im Display.

- 2. Rufen Sie mit Hilfe des Dial-Reglers die Anzeige „MASTER“ in der zweiten Zeile des Displays auf.**



Nun wird der Insert-Effekt unmittelbar vor dem [MASTER]-Fader eingesetzt.

- 3. Abschließend kehren Sie mit der [EXIT]-Taste zum Haupt-Screen zurück.**
- 4. Drücken Sie den Taster [INSERT EFFECT] und rufen Sie mit den Cursortasten Auf/Ab die Meldung „MASTRING“ in der ersten Zeile des Displays auf.**

Der Insert-Effekt-Algorithmus wird auf MASTERING geschaltet. In der zweiten Zeile der Anzeige erscheint das aktive Patch.



- 5. Während der Song-Wiedergabe wählen Sie mit dem Dial-Regler ein Patch aus.**

Bei Bedarf können Sie das Patch bearbeiten, um den Effekt zu verändern (→ S. 95).

Wenn der Klang verzerrt, nachdem Sie den Mastering-Effekt zugewiesen haben, stellen Sie sicher, dass nicht bereits der Track selber zerrt und ziehen Sie dann den Fader etwas nach unten.

- 6. Wenn Sie den Sound überprüft haben, halten Sie den Song an und drücken dann die Taste [EXIT].**

Das Hauptfenster wird wieder eingeblendet.

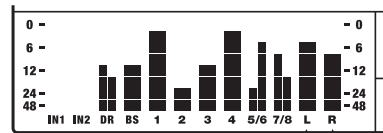
5.2 Mixdown auf dem Master-Track

Wenn der Mastering-Effekt eingestellt wurde, zeichnen Sie die Endmischung auf dem Master-Track auf.

- 1. Um an den Song-Anfang zu springen, drücken Sie im Hauptfenster die Taste ZERO [◀◀].**
- 2. Mit der Taste PLAY [▶] geben Sie den Song wieder: Mit dem [MASTER]-Fader bestimmen Sie nun die Lautstärke im Stereo-Mix.**

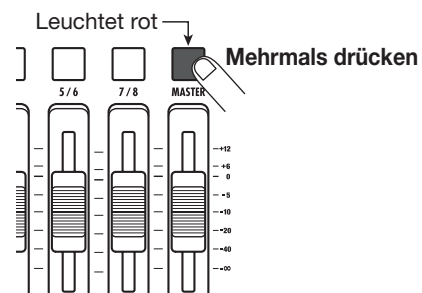
Der Signalpegel hinter dem [MASTER]-Fader wird auf der Pegelanzeige ganz rechts im Display dargestellt. Wenn das 0-dB-Segment während der Wiedergabe aufleuchtet, sollten Sie den Signalpegel abstimmen, indem Sie den [MASTER]-Fader herunterziehen.

Nach Prüfung des Pegels drücken Sie STOP [■].



Signalpegel im linken Kanal → Signalpegel im rechten Kanal

- 3. Drücken Sie mehrmals die Statustaste [MASTER], bis sie rot aufleuchtet.**



Der Master-Track ist jetzt für die Aufnahme ausgewählt.

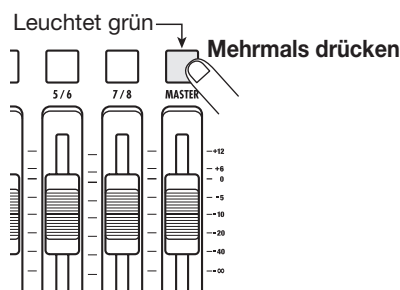
HINWEIS

Während die Statustaste [MASTER] rot leuchtet, können die übrigen Spuren ganz normal bedient werden. So können Sie die Mischung bereits in diesem Zustand optimieren.

- 4. Mit der Taste ZERO [◀◀] kehren Sie an den Anfang des Songs zurück. Halten Sie dann die Taste REC [●] gedrückt und lösen Sie die Taste PLAY [▶] aus.**

Die Aufzeichnung auf dem Master-Track beginnt.

- 5. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste STOP [■].**
- 6. Um den Master-Track abzuspielen, müssen sie wiederholt die [MASTER]-Statustaste drücken, bis sie grün leuchtet.**



Nun kann der Master-Track wiedergegeben werden. Währenddessen werden die Signale in allen anderen Tracks stummgeschaltet. Die Insert- und Send/Return-Effekte werden ebenfalls gemutet.

- 7. Kehren Sie zum Anfang des Songs zurück und drücken Sie die Taste PLAY [▶].**

Der Master-Track wird wiedergegeben. Die Wiedergabelautstärke kann mit dem [MASTER]-Fader eingestellt werden.

- 8. Zum Anhalten der Wiedergabe drücken Sie die Taste STOP [■].**

- 9. Um die Tracks und Effekte in den Normalbetrieb zurückzuschalten, lösen Sie den Statustaster [MASTER] aus, so dass die Taste erlischt.**

Das Muting in den Tracks wird ebenso wie die Bypass-Schaltung des Effekts aufgehoben und das Gerät wird in den ursprünglichen Zustand zurückgeschaltet.

HINWEIS

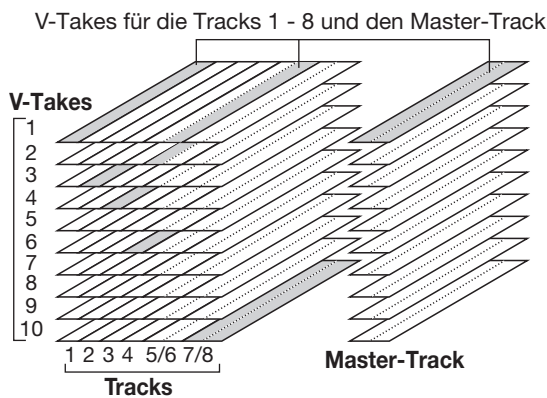
- Wie alle anderen Tracks verfügt auch der Master-Track über 10 V-Takes. Entsprechend können Sie den V-Take umschalten und unterschiedliche Versionen mit veränderten Mischungsverhältnissen erstellen (→ S. 32).
- Die Daten auf dem Master-Tracks können auch zu einem späteren Zeitpunkt nachbearbeitet werden (→ S. 44).
- Sie können den Master-Track von mehreren Projekten nacheinander abspielen. (→ S. 111).

Referenzkapitel [Recorder]

Dieses Kapitel erläutert die verschiedenen Funktionen zur Audio-Aufnahme und -Wiedergabe.

V-Takes

Jeder Audio-Track (1 – 8) und der Master-Track enthalten jeweils 10 virtuelle Spuren, die so genannten „V-Takes“. Auf jedem Track kann ein Take für die Aufnahme und die Wiedergabe gewählt werden. So können Sie beispielsweise V-Takes umschalten, wenn Sie mehrere Gesangspassagen oder Gitarrensoli auf ein und denselben Track aufnehmen. Später können Sie diese dann zur Auswahl des besten V-Takes vergleichen.



HINWEIS

Bei den Stereo-Tracks (Tracks 5/6, 7/8) können Sie unterschiedliche V-Takes für den ungeraden und den geraden Track auswählen.

Umschalten der V-Takes

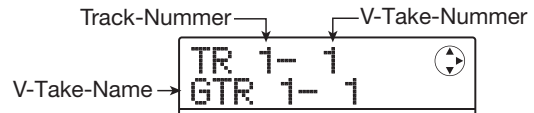
So schalten Sie den V-Take in einer Audiospur oder dem Master-Track um:

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [TRACK PARAMETER].

Nun können Sie verschiedene Track-Parameter anwählen.

2. Mit den Cursorstasten Auf/Ab öffnen Sie die Meldung „TR x-yy“ im Display (x ist die Nummer des Tracks, yy die Nummer des V-Takes).

Der V-Take-Name wird in der zweiten Zeile des Displays angezeigt.



HINWEIS

- Bei Auswahl eines leeren V-Takes erscheint „NO DATA“.
- Wenn Sie den Master Track auswählen, wird „M“ als Track-Nummer angezeigt.

3. Wählen Sie den Track über die Cursorstasten Links/Rechts oder die Statustasten aus.



HINWEIS

Wenn Sie eine Stereospur über die zugehörige Statustaste auswählen, schalten Sie mit jedem Tastendruck zwischen dem gerad- und dem ungeradzahigen Track um.

4. Wählen Sie den V-Take mit dem Dial aus.

5. Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 3 und 4, um einen V-Take für jeden Track auszuwählen.

6. Abschließend drücken Sie die Taste [EXIT]. Das Hauptfenster wird wieder eingeblendet.

Ändern der V-Take-Namen

Jedem V-Take wird nach der Aufnahme automatisch ein Standardname nach dem folgenden Benennungsschema zugewiesen: (x bezeichnet die Track-Nummer, yy die V-Take-Nummer).

• GTR x-yy

V-Take, der mit dem CLEAN-, DIST- oder ACO/BASS SIM-Algorithmus als Insert-Effekt aufgenommen wurde.

• **BAS x-yy**

V-Take, der mit dem BASS-Algorithmus als Insert-Effekt aufgenommen wurde

• **MIC x-yy**

V-Take, der mit dem MIC-Algorithmus als Insert-Effekt aufgenommen wurde

• **LIN x-yy**

V-Take, der mit dem LINE-Algorithmus als Insert-Effekt aufgenommen wurde

• **DUL x-yy**

V-Take, der mit dem DUAL MIC-Algorithmus als Insert-Effekt aufgenommen wurde

• **MAS x-yy**

V-Take, der mit dem MASTERING-Algorithmus als Insert-Effekt aufgenommen wurde

• **BYP x-yy**

V-Take, der ohne Insert-Effekt aufgenommen wurde

• **BOU x-yy**

V-Take, der mit der Bounce- oder der Rhythmus-Aufnahmefunktion aufgenommen wurde

So ändern Sie den Namen eines V-Takes:

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [TRACK PARAMETER].

2. Mit den Cursortasten Auf/Ab öffnen Sie die Meldung „TR x-yy“ im Display (x ist die Track-, yy die V-Take-Nummer).



3. Mit den Cursortasten Links/Rechts oder der Statustaste wählen Sie den Track, dessen V-Take-Namen Sie ändern möchten.

ANMERKUNG

Bei Auswahl eines leeren V-Takes erscheint die Anzeige „NO DATA“ und der Name kann nicht bearbeitet werden.

4. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Der Cursor (das blinkende Kästchen) wird dem ersten Buchstaben im V-Take-Namen zugeordnet. Dadurch sehen Sie, dass Sie den Namen des V-Take ändern können.



5. Mit den Cursortasten Links/Rechts verschieben Sie den Cursor auf ein Zeichen und verändern es mit dem Dial, den Pads sowie Tasten in der Rhythmus-Sektion.

Während der Eingabe können Sie mit den Cursortasten Links/Rechts die Eingabeposition verschieben. Anschließend ändern Sie die Zeichen wahlweise durch Drehen des Dials oder mit Pads und Tasten in der Rhythmus-Sektion.

• **Löschen eines Zeichens**

Bewegen Sie den Cursor auf das Zeichen und drücken Sie die Taste [EDIT]. Das Zeichen wird gelöscht und alle nachfolgenden Zeichen rücken um eine Stelle nach links.

• **Eingabe eines Zeichens mit dem Dial**

Das Dial verändert das Zeichen mit dem Cursor. Drehen Sie das Dial, bis das gewünschte Zeichen eingeblendet wird. Folgende Zeichen können ausgewählt werden.

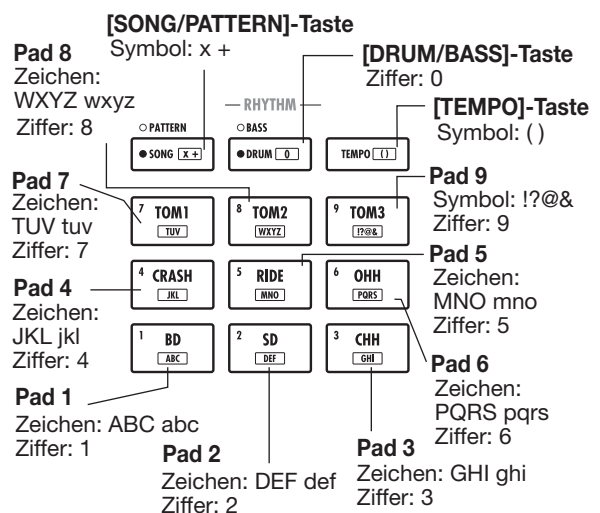
Ziffern: 0 bis 9

Buchstaben: A – Z, a – z

Symbole: (Leerzeichen) ! “ # \$ % & ‘ () * + , - . / : ; < > = ? @ [] ^ _ ` { } | \ ~

• **Eingabe eines Zeichens mit den Pads und Tasten der Rhythmus-Sektion**

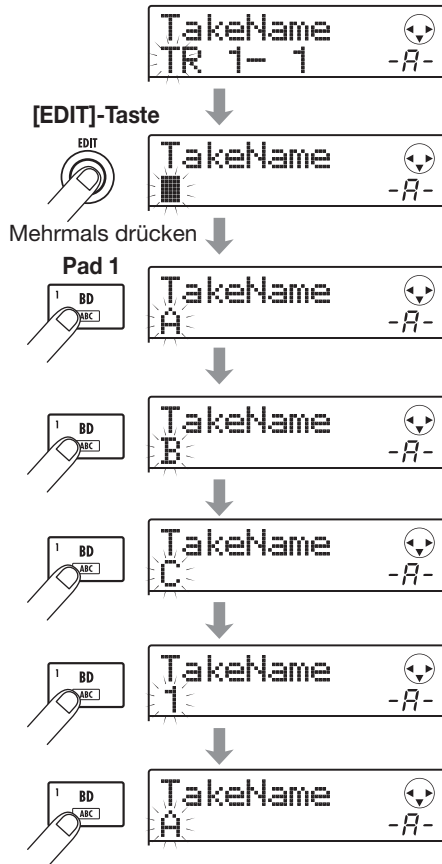
Bewegen Sie den Cursor auf die Eingabeposition und drücken Sie wiederholt das entsprechende Pad/Taste, um ein Zeichen, eine Zahl oder ein Symbol einzugeben. Die Pad-/Tasten-Zuordnungen sind unten dargestellt.



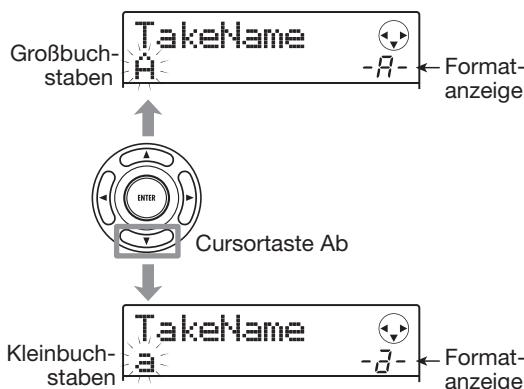
Wenn Sie ein Pad oder eine Taste auslösen, wird das je-

weilige Zeichen eingefügt und die nachfolgenden Zeichen nach rechts verschoben. Um den Namen zu löschen, lösen Sie die Taste [EDIT] wiederholt aus, bis alle Zeichen gelöscht sind, und beginnen dann mit der Eingabe.

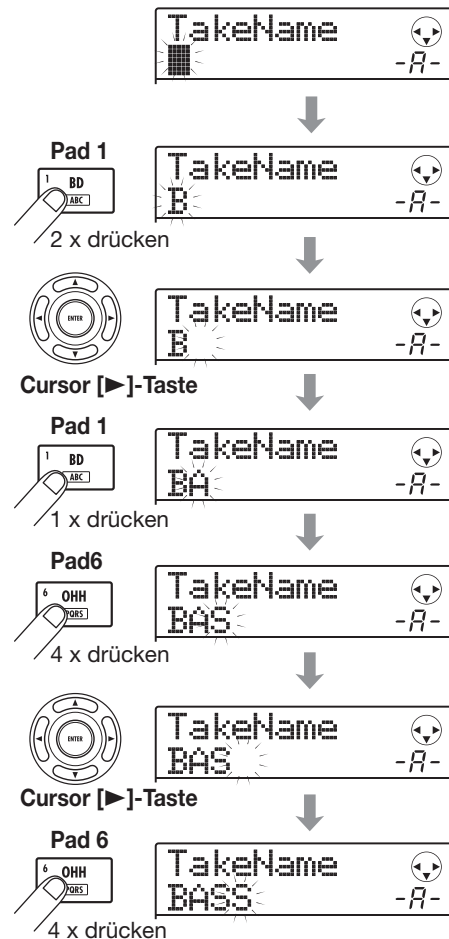
Wenn alle Zeichen gelöscht sind und Sie Pad 1 wiederholt auslösen, wird das Zeichen am Cursor in dieser Reihenfolge umgeschalte: A → B → C → 1 → A → B...



Um zwischen Groß- und Kleinschreibung umzuschalten, lösen Sie die Cursortaste Ab aus. Der aktuell gewählte Status wird in der zweiten Zeile des Displays durch den Buchstaben „A“ bzw. „a“ dargestellt. Um das Format eines Buchstaben nachträglich zu ändern, indem Sie direkt nach der Eingabe die Cursortaste Ab auslösen.



Wenn Sie ein anderes Pad oder eine Taste nach der Eingabe eines Zeichens auslösen, springt der Cursor zum nächsten Zeichen weiter: Sie müssen den Cursor nicht selbst verschieben. Wenn das nächste Zeichen dem selben Pad zugeordnet ist, müssen Sie einmal die Cursortaste Rechts auslösen, um den Cursor zu verschieben. Anschließend können Sie das Zeichen eingeben. Im Beispiel ist beschrieben, wie Sie „BASS“ neu eingeben.



ANMERKUNG

Das Leerzeichen sowie verschiedene andere Symbole (" # \$ % ' , - . / : ; < > = [] ^ _ ` { } | \ ~) können nicht über die Pads und Tasten der Rhythmus-Sektion eingegeben werden.

6. Wiederholen Sie Schritt 5, um den Namen zu vervollständigen.

7. Abschließend drücken Sie die Taste [EXIT].

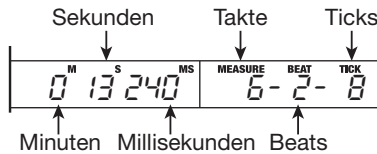
Das Hauptfenster wird wieder eingeblendet.

HINWEIS

Wenn sämtliche Daten auf einem V-Take gelöscht wurden, erscheint „NO DATA“ anstatt des Namens.

Anfahren einer gewünschten Position im Song (Locator-Funktion)

Sie können eine Position im Song über die Counter-Anzeige im Display in Zeit- (Minuten/Sekunden/Millisekunden) oder Takteinheiten (Takt/Beat/Tick) angeben und anfahren.



1. Stellen Sie sicher, dass die Wiedergabe angehalten ist und das Hauptfenster eingeblendet wird.

Die Locator-Funktion kann nur dann benutzt werden, wenn die Wiedergabe angehalten ist.

2. Verwenden Sie die Cursortasten Links/Rechts, um die blinkende Positionsanzeige auf das zu ändernde Zeichen zu setzen.

Das Zeichen blinkt nun und kann verändert werden.



3. Mit dem Dial-Regler ändern Sie den Wert.

Wenn Sie den angezeigten Wert ändern, springt der Recorder sofort zur neuen Position. Wenn Sie jetzt die Taste PLAY [▶] drücken, beginnt die Wiedergabe an dieser Position.

HINWEIS

- Wenn die Wiedergabe angehalten ist, können Sie die Position mit den Tasten REW [◀] / FF [▶] in 1-Sekunden-Schritten zurück oder vor setzen.
- Wenn Sie Markierungen über die Marker-Funktion gesetzt haben, können Sie mit der Locator-Funktion zwischen diesen Markierungen hin und her springen. Weitere Einzelheiten erfahren Sie im nächsten Abschnitt.

Setzen von Markierungen in einem Song (Markierfunktion)

Mit dieser Funktion können Sie Index-Marker an jeder beliebigen Position im Song eingeben. Wenn Sie die Marker (max. 100) eingegeben haben, können Sie diese jederzeit direkt anfahren, um beispielsweise die Wiedergabe ab einem bestimmten Punkt im Song wiederholen.

Setzen eines Markers

So weisen Sie eine Markierung an einem bestimmten Punkt im Song zu.

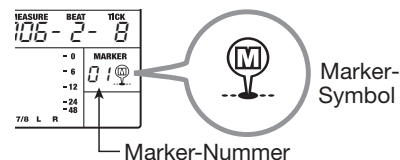
1. Gehen Sie zu dem Punkt, der mit einer Markierung versehen werden soll.

Eine Markierung kann sowohl während der Wiedergabe als im Stop-Modus zugewiesen werden.

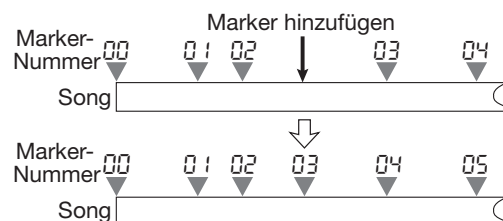
2. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [MARK/CLEAR].

Die aktuelle Position erhält eine Markierung. Die Marker-Nummer wird im MARKER-Feld rechts unten im Display angezeigt.

Wenn eine Position mit einem Marker übereinstimmt, erscheint rechts neben der Nummer ein Marker-Symbol.



Die Marker-Nummern (01 – 99) werden automatisch ab Songanfang aufsteigend vergeben. Wenn Sie zwischen zwei bereits vorhandenen Markern einen neuen einfügen, werden die nachfolgenden Markern neu nummeriert.



HINWEIS

Die Marker-Nummer 00 ist bereits für den Anfang des Songs vergeben (Nullposition des Zählers).

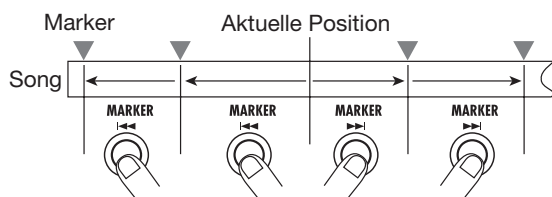
Anfahren einer Markierung

Dieser Abschnitt erklärt, wie Sie einen Marker auswählen und zu dessen Position springen, indem Sie die gewünschte Nummer direkt angeben oder zu einem Marker in der unmittelbaren Nähe springen.

■ Anfahren des vorherigen oder folgenden Markers

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste **MARKER** [◀◀] oder [▶▶].

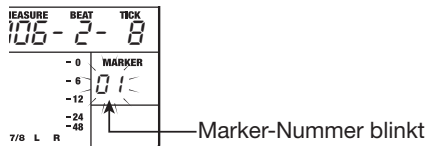
Mit jedem Tastendruck springt der Recorder zur folgenden oder vorherigen Marke.



■ Eingabe der Marker-Nummer

1. Im Hauptfenster wählen Sie die Marker-Nummer im Counter mit den Cursortasten Links/Rechts an, so dass diese blinkt.

Nun kann die Markernummer verändert werden.



2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler die Nummer des gewünschten Markers aus.

Der Recorder springt sofort an die zugehörige Position.

Löschen einer Markierung

So löschen Sie eine zugewiesene Markierung.

1. Fahren Sie die Markierung mit der Locator-Funktion an und löschen Sie sie.

Die Markierung, deren Nummer im MARKER-Feld angezeigt wird, kann gelöscht werden, wenn sie genau mit der aktuellen Position übereinstimmt. Das Markersymbol muss dabei angezeigt werden. Wenn es nicht eingeblendet wird, springen Sie mit den MARKER-Tasten [◀◀] / [▶▶] zum genauen Markerpunkt.

2. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste **[MARK/CLEAR]**.

Die ausgewählte Markierung wird gelöscht und die nachfolgenden Marker werden neu nummeriert.

HINWEIS

- Die Markierung (mit der Nummer „00“) am Anfang eines Songs kann nicht gelöscht werden.
- Ein gelöschter Marker kann nicht wiederhergestellt werden.

Schleifenwiedergabe einer Passage (A-B-Repeat-Funktion)

A-B-Repeat ist eine Funktion, mit der normalerweise nur ein bestimmter Abschnitt im Song wiedergegeben wird. Nutzen Sie diese Funktion, wenn Sie eine Passage mehrmals hintereinander anhören möchten.

1. Navigieren Sie zu der gewünschten Wiedergabeposition und drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste **[A-B REPEAT]**.

Die Taste blinkt: Nun ist der Startpunkt für die Schleife (Punkt A) definiert.

HINWEIS

Der A/B-Punkt kann während der Wiedergabe oder im Stop-Modus des MRS-8 zugewiesen werden.

2. Gehen Sie zu der Position, an der die Wiedergabe enden soll, und drücken Sie erneut die Taste **[A-B REPEAT]**.

Die Taste [A-B REPEAT] leuchtet nun durchgängig: Der Endpunkt für die Schleife (Punkt B) ist definiert.

ANMERKUNG

Wenn Sie einen Punkt B angeben, der vor Punkt A liegt, wird die Passage von B → A wiederholt.

3. Um die A/B-Einstellungen erneut einzugeben, drücken Sie die Taste **[A-B REPEAT]**, die nun erlischt, und wiederholen Schritt 1.

4. Starten Sie Schleifenwiedergabe mit der Taste **PLAY** [▶].

Wird Punkt B erreicht, springt der Recorder zu Punkt A und die Wiedergabe wird fortgesetzt.

5. Mit der Taste **STOP** [■] halten Sie die Wiedergabeschleife an.

6. Mit der Taste **[A-B REPEAT]** deaktivieren Sie die Wiedergabeschleife.

Die Taste erlischt und die Wiedergabeschleife wird deaktiviert. Zudem werden die Punkte A/B gelöscht.

Ersetzen eines bestimmten Abschnitts (Punch-In/Out-Funktion)

Bei Punch-In/Out handelt es sich um eine Funktion, mit der Sie einen Abschnitt eines aufgezeichneten Tracks neu aufnehmen können. Das Umschalten vom Wiedergabe- in den Aufnahmemodus wird „Punch-In“ genannt, das Zurückschalten in den Wiedergabemodus „Punch-Out“. Das MRS-8 bietet dafür zwei Möglichkeiten: Sie können die Tasten auf der Bedienoberfläche benutzen, um den Punch-In/Out manuell („Manueller Punch-In/Out“) oder automatisch an vorher bestimmten Punkten durchzuführen („Auto Punch-In/Out“).

Manueller Punch-In/Out

Um einen Abschnitt in einem Track mit Hilfe der Bedientasten neu aufzunehmen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1.** Ziehen Sie den Fader im Punch-In/Out-Track hoch.
- 2.** Drücken Sie im Hauptfenster mehrmals die Statustaste im diesem Track, bis diese rot leuchtet.
- 3.** Spielen Sie auf Ihrem Instrument und stellen Sie die Eingangsempfindlichkeit und den Aufnahmepegel nach Bedarf ein.

Weitere Informationen zum Pegel finden Sie auf Seite 15.

- 4.** Suchen Sie eine Stelle, die vor dem gewünschten Punch-In-Punkt liegt und starten Sie die Wiedergabe mit **PLAY** [▶].
- 5.** Wenn Sie den Punch-In-Punkt erreicht haben, drücken Sie die **REC**-Taste [●].

Die REC-Taste [●] leuchtet auf und das MRS-8 schaltet von der Wiedergabe auf Aufnahme.

6. Wenn Sie den Punch-Out-Punkt erreichen, drücken Sie die Taste **REC** [●] erneut.

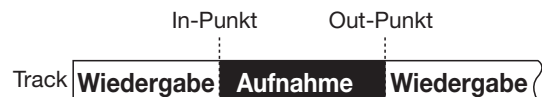
Die [REC]-Taste [●] erlischt und das MRS-8 wechselt von der Aufnahme zur Wiedergabe.

7. Mit **STOP** [■] halten Sie den Recorder an.

8. Um die neue Aufnahme abzuhören, navigieren Sie zu einer Position vor dem Punch-In-Punkt und drücken dann **PLAY** [▶].

Auto Punch-In/Out

Beim automatischen Punch-In/Out können Sie den Abschnitt für die Aufnahme vorab festlegen. Das ist überaus praktisch, wenn Sie das MRS-8 nicht manuell bedienen können, weil Sie selbst ein Instrument spielen oder eine sehr schnelle Umschaltung zwischen Wiedergabe- und Aufnahmemodus erforderlich ist.



Um Auto-Punch-In/Out durchzuführen, müssen Sie zuerst den In- (hier schaltet der Recorder von Wiedergabe auf Aufnahme) und den Out-Punkt (hier schaltet der Recorder von Aufnahme auf Wiedergabe) festlegen. Dann können Sie mit der Aufnahme beginnen.

- 1.** Ziehen Sie den Fader im Punch-In/Out-Track hoch.
- 2.** Spielen Sie auf Ihrem Instrument und stellen Sie die Eingangsempfindlichkeit und den Aufnahmepegel ein.

Weitere Informationen zum Pegel finden Sie auf Seite 15.

3. Wechseln Sie zu dem Punkt, an dem der Punch-In durchgeführt werden soll, und drücken Sie die Taste **[AUTO PUNCH I/O]**.

Die [RHYTHM]-Taste blinkt. Damit legen Sie den „In-Punkt“ fest, an dem die Aufnahme beginnt.

4. Wechseln Sie zum Punch-Out-Punkt und drücken Sie nochmals **[AUTO PUNCH I/O]**.

Die Taste hört auf zu blinken und leuchtet jetzt dauerhaft. Damit legen Sie den „Out-Punkt“ fest, an dem die Aufnahme endet.

Wenn die Taste leuchtet, ist die Auto-Punch-In/Out-Funktion aktiv.

5. Drücken Sie wiederholt die Statustaste des Tracks, in dem das Punch-In/Out erfolgen soll, bis die Taste rot leuchtet.

6. Springen Sie mit Hilfe der Locator-Funktion an eine Stelle vor dem In-Punkt.

Wenn die aktuelle Wiedergabeposition außerhalb der Region zwischen den In- und Out-Punkten liegt, blinkt die Statustaste rot. Wenn die aktuelle Wiedergabeposition zwischen den In- und Out-Punkten liegt, leuchtet die Statustaste durchgehend rot. In diesem Fall springen Sie mit der Locator-Funktion zu einer Position vor dem In-Punkt.

7. Wenn Sie zuerst einen Probelauf für das automatische Punch-In/Out durchführen möchten, drücken Sie die Taste PLAY [▶].

Das MRS-8 beginnt mit der Wiedergabe. Ab dem In-Punkt wird der Track, auf dem das Punch-In/Out erfolgt, stumm geschaltet. Bei Erreichen des Out-Punkts wird das Mute aufgehoben (währenddessen können Sie jederzeit das Eingangssignal überwachen). Dabei wird nichts auf dem Track gelöscht oder aufgezeichnet.

Um die Position des In- oder Out-Punkts zu verschieben, drücken Sie die Taste [AUTO PUNCH IN/OUT], die nun erlischt. Dann wiederholen Sie die Schritte 3 – 4.

Springen Sie nach Abschluss des Probelaufs erneut zu einem Punkt, der vor dem In-Punkt liegt.

8. Um den automatischen Punch-In/Out auszuführen, lösen Sie bei gehaltener Taste REC [●] die Taste PLAY [▶] aus.

Das MRS-8 beginnt mit der Wiedergabe. Bei Erreichen des In-Punkts beginnt automatisch die Aufnahme (Punch-In). Bei Erreichen des Out-Punkts endet die Aufnahme automatisch (Punch-Out) und die Wiedergabe wird fortgesetzt.

9. Drücken Sie nach Abschluss der Aufnahme die Taste STOP [■].

10. Um die Aufnahme abzuhören, drücken Sie wiederholt die Statustaste im Aufnahme-Track (die Taste muss grün leuchten). Wechseln Sie zu einer Position vor dem In-Punkt und drücken die Taste PLAY [▶].

Um die Punch-In/Out-Aufnahme erneut durchzuführen, wiederholen Sie die Schritte 5 – 9.

11. Wenn die Aufnahmen Ihren Vorstellungen entsprechen, drücken Sie die Taste [AUTO PUNCH-IN/OUT], so dass sie erlischt.

Die automatische Punch-In/Out-Funktion wird abgeschaltet und die Einstellungen für den In- und Out-Punkt werden verworfen.

Aufnahme verschiedener Tracks auf einem Master-Track (Mixdown-Funktion)

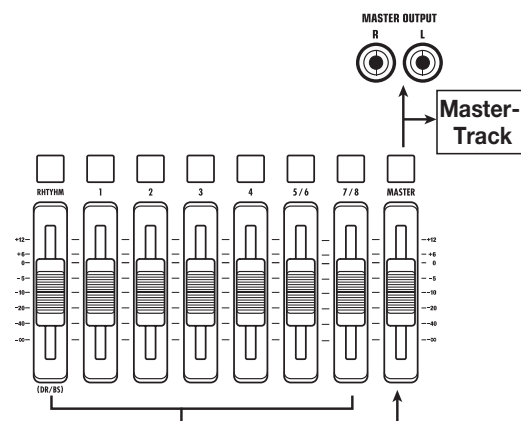
In diesem Abschnitt wird erklärt, wie die aufgenommenen Audio-Tracks und Drum/Bass-Tracks abgespielt werden und wie man sie als Stereomischung auf einen Master-Track aufnimmt (Mixdown).

Über den Master-Track

Der Master-Track ist ein spezieller Stereo-Track, der parallel zu den normalen Audio-Tracks zur Verfügung steht. In der Regel werden auf dem Master-Track das Ergebnis des Mischvorgangs aufgenommen.

Das MRS-8 verfügt über einen Master-Track pro Projekt. Wie die regulären Tracks 1 bis 8 bietet auch der Master-Track zehn virtuelle Tracks (V-Takes). Somit können Sie zehn unterschiedliche Mixe auf verschiedene V-Takes aufnehmen, um zu einem späteren Zeitpunkt die beste Version auszuwählen.

Wenn Sie den Master-Track in Aufnahmebereitschaft versetzen, wird das Signal nach dem [MASTER]-Fader auf den Master-Track gespeist (dieses Signal liegt auch an den Buchsen MASTER OUTPUT an).



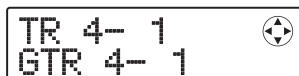
HINWEIS

Es ist möglich, die Master-Tracks von mehreren Projekten, die auf der Festplatte gespeichert sind, nacheinander abzuspielen. (→ S. 111).

Schritte für den Mixdown auf dem Master-Track

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die Audio- und den Drum-Bass-Track(s) auf zwei Stereokanäle abmischen und auf dem Master-Track aufnehmen.

1. Drücken Sie die Taste [TRACK PARAMETER] in der Display-Sektion und rufen Sie mit den Cursortasten Auf/Ab die Meldung „TR x-yy“ im Display auf (x ist die Track-, yy die V-Take-Nummer).



2. Mit der [MASTER]-Statustaste oder den Cursortasten Links/Rechts wählen Sie den Master-Track aus.

Der Name des im Master-Track gewählten V-Takes wird eingeblendet (wenn auf dem V-Take nichts aufgezeichnet ist, erscheint die Anzeige „NO DATA“.)



3. Wählen Sie mit dem Dial den V-Take aus.

Drücken Sie nach der Auswahl des V-Takes die Taste [EXIT], um in das Hauptfenster zurückzukehren.

4. Drücken Sie mehrmals die [MASTER]-Statustaste, bis diese rot leuchtet.

Der Master-Track kann jetzt aufgenommen werden. Das Signal wird direkt hinter dem [MASTER]-Fader auf den Master-Track gespeist.

Alle anderen Tracks arbeiten auch dann normal weiter, wenn der [MASTER]-Statustaster rot leuchtet.

5. Starten Sie die Wiedergabe mit PLAY [▶] und passen Sie die Mischung an.

Das an den Master-Track gesendete Signal wird durch die Einstellungen für Panorama, den Spurpegel und den Insert- sowie den Send/Return-Effekt beeinflusst.

Beobachten Sie die L/R-Pegelanzeigen, während Sie die Pegelinstellungen vornehmen. Achten Sie darauf, dass keine Übersteuerungen auftreten.

6. Für den Mixdown müssen Sie zunächst die Taste ZERO [◀◀] drücken, um an den Anfang des Songs zurückzukehren. Wählen

Sie dann bei gedrückter Taste REC [●] die Taste PLAY [▶].

Die Aufzeichnung auf dem Master-Track beginnt.

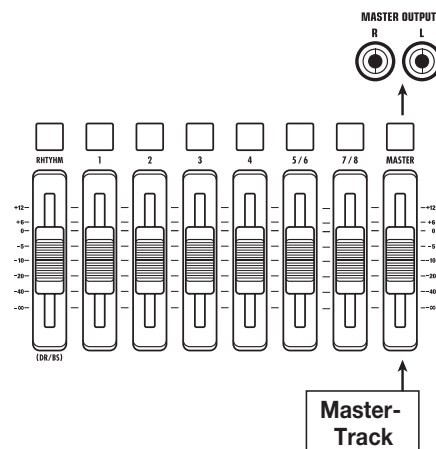
7. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste STOP [■].

Wiedergabe des Master-Tracks

Zur Wiedergabe des aufgezeichneten Master-Tracks gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie im Haupt-Screen mehrmals die [MASTER]-Statustaste, bis diese grün leuchtet.

Der Master-Track kann jetzt wiedergegeben werden. In diesem Modus sind alle Statustasten inaktiv und die Audio-Tracks sowie der Drum-/Bass-Track ist gemutet. Die Insert- und Send/Return-Effekte sind ebenfalls gemutet.



2. Drücken Sie die Taste ZERO [◀◀], um an den Anfang des Songs zurückzukehren. Drücken Sie dann die Taste PLAY [▶].

Die Wiedergabe des Master-Tracks beginnt. Mit dem [MASTER]-Fader stellen Sie die Lautstärke ein.

3. Um die Wiedergabe anzuhalten, drücken Sie die Taste STOP [■].

4. Wenn Sie die Wiedergabe des Master-Tracks abbrechen möchten, drücken Sie die [MASTER]-Statustaste, die nun erlischt.

Das Muting in den Audio-Track sowie der Drum-/Bass-Spur wird aufgehoben und das Gerät wird in den vorherigen Zustand zurückgeschaltet.

Überspielen mehrerer Tracks auf ein oder zwei Tracks (Bounce-Funktion)

Bei „Bounce“ handelt es sich um eine Funktion, mit der Sie die Sounds der Audio- und Drum-/Bass-Tracks mischen und auf einem Mono- oder zwei Stereo-Tracks aufzeichnen (auch als „Ping-Pong-Recording“ bezeichnet). Dadurch können Sie beispielsweise den Inhalt der Tracks 1 bis 6 auf die Tracks 7/8 bouncen und anschließend die V-Takes der Tracks 1 bis 6 wechseln, um neue Versionen aufzuzeichnen.

Bei Bedarf geben Sie alle Tracks wieder und bouncen das Signal auf den leeren V-Take eines ausgewählten Tracks.

HINWEIS

- Zudem können Sie die Signale der [INPUT]-Buchsen in die Bounce-Aufnahme einbeziehen.
- Sie können auch nur den Drum-/Bass-Track bouncen, während Sie alle anderen Tracks abhören (→ S. 42). Auf diese Weise können Sie ein Drum-Fill-In über die Pads einspielen und aufnehmen, während Sie die Audiospuren abhören.

Bounce-Einstellungen

Bevor Sie die Bounce-Funktion verwenden, müssen Sie die folgenden Einstellungen vornehmen:

■ Auswahl des Betriebsstatus für die Ziel-Tracks

In der Voreinstellung werden die als Bounce-Ziel festgelegten Aufnahme-Tracks automatisch stumm geschaltet. Dadurch wird vermieden, dass der Track-Inhalt mit dem gebounceten Signal gemischt wird.

Um einen Track wiederzugeben, während Sie die Bounce-Aufnahme auf einem anderen V-Take dieses Tracks durchführen, müssen Sie die internen Einstellungen folgendermaßen ändern, um die Aufnahme-Tracks doch wiederzugeben:

1. Drücken Sie im Hauptfenster die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.

Im Display erscheint „SYSTEM PROJECT“.

2. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie Anzeige „SYSTEM BOUNCE“ im Display auf und drücken dann die [ENTER]-Taste.

3. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „BOUNCE REC TRACK“ im Display und drücken dann [ENTER].

Die aktuelle Einstellung wird angezeigt.



Die Optionen haben folgende Bedeutung:

• MUTE:

Die/der Aufnahme-Track(s) werden/wird stumm geschaltet (Standardeinstellung).

• PLAY:

Die/der Aufnahme-Track(s) werden/wird abgespielt.

4. Zur Wiedergabe des Bounce-Ziel-Tracks stellen Sie mit dem Dial-Regler die Option „PLAY“ ein.

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

■ Auswahl des Ziel-V-Takes für die Aufnahme

Ab Werk wird das Ergebnis des Bounce-Vorgangs auf dem V-Take aufgezeichnet, der gegenwärtig für den/die Aufnahme-Track(s) ausgewählt ist. Um einen Track wiederzugeben, während Sie auf einem anderen V-Take dieses Tracks bouncen, können Sie den Ziel-V-Take für die Aufnahme folgendermaßen ändern.

1. Drücken Sie im Hauptfenster die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.

Im Display erscheint „SYSTEM PROJECT“.

2. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie Anzeige „SYSTEM BOUNCE“ im Display auf und drücken dann die [ENTER]-Taste.

3. Stellen Sie sicher, dass die Meldung „BOUNCE REC TAKE“ im Display angezeigt wird und drücken Sie [ENTER].

Nun wird der momentan als Bounce-Ziel angewählte V-Take angezeigt.



Folgende Einstellungen stehen zur Auswahl:

- **CURRENT (Voreinstellung)**

Das Ergebnis des Bouncens wird auf dem momentan ausgewählten V-Take des Aufnahmetracks aufgezeichnet.

- **1 – 10**

Unabhängig von dem für den Track momentan ausgewählten V-Take wird der Bounce auf dem angegebenen V-Take aufgenommen.

- 4. Wählen Sie mit dem Dial-Regler den V-Take aus, der als Aufnahmeziel dienen soll.**

- 5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].**

HINWEIS

Wenn Sie die Betriebsart für die Bounce-Ziel-Tracks auf "PLAY" einstellen und einen unbenutzten V-Take als Aufnahmeziel auswählen, können Sie alle Tracks wiedergeben und das Resultat als ganzen Song auf dem V-Take aufnehmen.

Durchführen der Bounce-Aufnahme

Dieses Beispiel erläutert, wie Sie die Inhalte aller Tracks auf dem V-Take 10 im Track 7/8 aufnehmen.

- 1. Lesen Sie den Abschnitt „Bounce-Einstellungen“ und schalten Sie den Parameter BOUNCE RECTRACK auf „PLAY“.**

- 2. Lesen Sie den Abschnitt „Bounce-Einstellungen“ und schalten Sie den Parameter BOUNCE REC TAKE auf „10“.**

- 3. Drücken Sie die Statustaste für die Tracks 7/8 mehrmals, bis sie rot leuchtet.**

In diesem Zustand ist V-Take 10 in den Tracks 7/8 als Bounce-Ziel angewählt.

HINWEIS

- Wenn ein einzelner Mono-Audio-Track als Bounce-Ziel angewählt wurde, wird das Bounce-Signal für die Aufnahme mono zusammengemischt.

- Wenn ein Mono-Spur-Paar mit gerader/ungerader Nummer als Bounce-Ziel angewählt ist, wird das Bounce-Signal in Stereo aufgenommen. Für eine korrekte Links-/Rechts-Positionierung des gebounceten Signals stellen Sie den Pan-Parameter für die ungeradzahigen und geradzahigen Tracks auf unterschiedliche Einstellungen für Links und Rechts.

- 4. Drücken Sie die [BOUNCE]-Taste.**

Die Taste leuchtet auf und die Bounce-Funktion für die Ziel-Tracks ist aktiviert. Während die Taste leuchtet, dienen die in den Schritten 2 und 3 ausgewählten Tracks/V-Takes als Aufnahmeziel. Die anderen Tracks und Effekte behalten ihre normale Funktionsweise.

- 5. Geben Sie den Song ab Anfang wieder und stellen Sie das Mischungsverhältnis für die verschiedenen Tracks ein.**

Das an den Bounce-Ziel-Track gesendete Signal wird durch die individuellen Einstellungen für den Spur-Pegel, das Panorama und den Insert- sowie den Send/Return-Effekt beeinflusst. Beobachten Sie die L/R-Pegelanzeigen, während Sie die Pegeleinstellungen vornehmen. Achten Sie darauf, dass keine Übersteuerungen auftreten.

- 6. Drücken Sie die Taste ZERO [◀], um an den Anfang des Songs zurückzukehren. Wählen Sie dann bei gedrückter Taste REC [●] die Taste PLAY [▶].**

Die Bounce-Aufnahme beginnt.

- 7. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste STOP [■].**

HINWEIS

Es ist auch möglich, die Bounce-Funktion mit der Auto-Punch-In/Out-Funktion zu kombinieren (→ S. 37).

Aufnahme von Drum-/Bass-Sounds auf Audiospuren (Rhythmus-Aufnahme)

Das MRS-8 ermöglicht es, lediglich den Drum- oder Bass-Track auf einer Spur aufzuzeichnen, während die übrigen Spuren wiedergegeben werden. Diese Funktion wird als „Rhythmusaufnahme“ bezeichnet.

Damit können Sie ein Drum-Fill über die Pads einspielen und aufnehmen, während Sie die Audiospuren abhören.

Auswahl der Aufnahmequelle

Im Ausgangszustand eines Projekts wird das Signal direkt hinter dem [MASTER]-Fader als Aufnahmequelle für das Bouncing benutzt. Um den Drum-/Bass-Track aufzunehmen, müssen Sie den Drum- bzw. Bass-Track als Aufnahmequelle auswählen.

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.



2. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie Anzeige „SYSTEM BOUNCE“ im Display auf und drücken dann die [ENTER]-Taste.

3. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie Anzeige „BOUNCE REC SRC“ im Display auf und drücken dann [ENTER].

Die gegenwärtig für die Bounce-Aufnahme ausgewählte Quelle wird angezeigt.



Folgende Einstellungen stehen zur Auswahl:

- **MASTER**

Signal direkt hinter dem [MASTER]-Fader

- **DRUM TR**

Drum-Track

- **BASS TR**

Bass-Track

4. Wählen Sie mit dem Dial die Einstellung „DRUM TR“ oder „BASS TR“ als Aufnahmequelle aus.

5. Drücken Sie wiederholt die [EXIT]-Taste, um zum Haupt-Screen zurückzukehren.

Rhythmus-Aufnahme

Während der Wiedergabe der Audio-Tracks können Sie jetzt den Drum-/Bass-Track auf jedem beliebigen Audio-Track aufzeichnen.

1. Drücken Sie im Hauptfenster die [BOUNCE]-Taste.

Die Taste leuchtet und die Bounce-Aufnahme ist aktiv.

2. Drücken Sie wiederholt die Statustaste im Aufnahme-Track, bis diese rot leuchtet.

Nun wird das Signal des Tracks aufgenommen, der in Schritt 4 als Aufnahmequelle ausgewählt wurde.

HINWEIS

Um den Drum-Track stereo aufzunehmen, wählen Sie ein Stereospur-Pärchen (oder zwei Mono-Tracks) als Aufnahmeziel. Wenn nur ein Mono-Track angewählt wurde, werden die Links-/Rechts-Signale mono gemischt.

3. Drücken Sie die Taste [SONG/PATTERN] in der Rhythmus-Sektion und wählen Sie mit dem Dial ein(en) Rhythmus-Pattern/-Song.

Um die Pad-Eingabe aufzunehmen, wählen Sie ein(en) leeres Rhythmus-Pattern/Song. Prüfen Sie, ob die gewünschten Sounds den Pads zugewiesen sind.

4. Drücken Sie PLAY [▶] und stellen Sie den Ausgangspegel im Drum-/Bass-Track ein.

Beobachten Sie die Pegelanzeigen, während Sie die Pegelinstellungen vornehmen. Achten Sie darauf, dass keine Übersteuerungen auftreten.

5. Mit der Taste ZERO [◀◀] wechseln Sie zur Nullposition im Counter und beginnen mit der Aufnahme.

Das Rhythmus-Pattern/-Song wird auf dem Audio-Track aufgezeichnet. Wenn Sie die Pads während der Aufnahme drücken, werden diese Sounds ebenfalls aufgezeichnet.

6. Abschließend drücken Sie die Taste STOP [■].

7. Drücken Sie die [BOUNCE]-Taste.

Die Taste erlischt und die Bounce-Aufnahme wird beendet. Um zum Normalzustand zurückzukehren, setzen Sie die Aufnahmequelle auf „MASTER“ zurück (siehe „Auswahl der Aufnahmequelle,,“).



Anzahl der Vorzähler

Einstellungen für den Vorzähler

In den Werkseinstellungen eines Projekts sind vor dem Beginn der Aufnahme vier Schläge zu hören. Die Anzahl der Schläge und deren Lautstärke kann wie folgt verändert werden.

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.



2. Mit den Cursorstasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „SYSTEM PreCount“ im Display auf. Dann drücken Sie [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



3. Um die Anzahl der Vorzähler-Schläge zu verändern, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die aktuelle Einstellung wird angezeigt. Mit dem Dial wählen Sie zwischen den folgenden Optionen aus:

- **OFF**

Der Vorzähler wird abgeschaltet.

- **1 – 8**

Ein Vorzähler mit 1 – 8 Schlägen wird wiedergegeben.

- **SPECIAL**

Eine spezielle Vorzähler-Einstellung wird wiedergeben.

Abschließend kehren Sie mit der [EXIT]-Taste zum Screen in Schritt 2 zurück.

4. Um die Lautstärke der Vorzähler zu ändern, rufen Sie mit den Cursorstasten Links/Rechts die Anzeige „PreCount VOLUME“ im Display auf und drücken dann [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. Stellen Sie die Lautstärke mit dem Dial-Regler ein (0 – 15).



Lautstärke des Vorzählers

5. Abschließend kehren Sie mit der [EXIT]-Taste zum Hauptfenster zurück.

Wenn Sie eine Aufnahme beginnen, wird die gewählte Anzahl an Vorzählern in der eingestellten Lautstärke wiedergegeben.

Referenzkapitel [Track-Editierung]

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die Audiodaten auf den Recorder-Tracks 1 – 8 bearbeiten. Es gibt zwei Haupt-Editierfunktionen: Editieren eines bestimmten Bereichs innerhalb eines Tracks oder Editieren eines kompletten V-Takes.

Editierung eines Datenbereichs

Im Folgenden wird beschrieben, wie ein Bereich innerhalb eines Tracks bestimmt und dann editiert wird.

Grundlegende Schritte zur Editierung eines Bereichs

Wenn Sie einen bestimmten Bereich der Audiodaten editieren, sind die folgenden Schritte immer identisch:

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.

Im Display erscheint „SYSTEM PROJECT“.



2. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „SYSTEM TR EDIT“ auf.



3. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Track-Editiermenü zur Bearbeitung eines Datenbereichs wird eingeblendet.



4. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie eine dieser Editier-Funktionen auf.

- **Copy**

Kopieren eines bestimmten Datenbereichs

- **Move**

Verschieben eines bestimmten Datenbereichs

- **Erase**

Löschen eines bestimmten Datenbereichs

- **Trim**

Trimmen eines bestimmten Datenbereichs (die restlichen Daten werden gelöscht)

- **Fade I/O (Fade-in/out)**

Ein-/Ausfaden eines bestimmten Audiodatenbereichs.

- **Reverse**

Umkehren eines festgelegten Bereichs von Audiodaten.

5. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Fenster zur Auswahl des Tracks und des V-Takes für die Bearbeitung wird angezeigt. In der nachstehenden Grafik ist die Auswahl des Kopierbefehls aus Schritt 4 als Beispiel dargestellt.



6. Mit dem Dial oder den Statustasten wählen Sie den Track (1 – 8, MASTER), mit den Cursortasten Auf/Ab den V-Take (1 – 10).



Sie können auch einen V-Take editieren, der momentan nicht für den Track angewählt ist. Wenn Track 8 angewählt ist und Sie das Dial im Uhrzeigersinn drehen, selektieren Sie Track-Pärchen (Track 1/2, Track 7/8 etc.) oder den Master-Track.



ANMERKUNG

- Sie können auch zwei aufeinanderfolgende ungerad-/geradzählige Mono-Tracks über die Statustasten auswählen.
- Wenn Sie die Statustasten für Stereo-Tracks wiederholt drücken, wird zuerst der ungerade, dann der gerade nummerierte Track und danach der Stereo-Track ausgewählt.
- Wenn zwei Tracks oder der Master-Track als Edit-Quelle selektiert wurden, wird die Bearbeitung auch auf beide Tracks bzw. den Master-Track übertragen. In diesem Fall ist der momentan für die einzelnen Tracks ausgewählte V-Take das Ziel der Editierfunktionen.

7. Drücken Sie nun [ENTER].

Die folgenden Schritte unterscheiden sich je nach Funktion, die in Schritt 4 ausgewählt wurde. Lesen Sie den Abschnitt für den jeweiligen Befehl.

8. Drücken Sie nun mehrmals [EXIT], um zum Hauptfenster zurückzukehren.

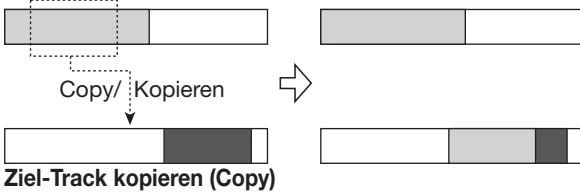
ANMERKUNG

Nach Überschreiben der Audiodaten auf einem Track können die Originaldaten nicht wiederhergestellt werden. Um den Zustand vor dem Editieren wiederherzustellen, verwenden Sie die Capture- und Swap-Funktionen (→ S. 53).

Kopieren eines bestimmten Datenbereichs

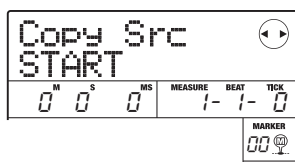
Sie können die Audiodaten einer Region auf einen Track/V-Take kopieren. Dadurch werden die im Zielbereich vorhandenen Daten gelöscht. Die Quelldaten bleiben aber unverändert.

Quell-Track kopieren (Copy)



1. Über die Schritte 1 bis 6 im Abschnitt „Grundlegende Schritte zur Editierung eines Bereichs“ wählen Sie den Quell-Track/V-Take zum Kopieren aus und drücken dann die [ENTER]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Zustand können Sie den Anfangspunkt für die Kopie bestimmen.



Der Anfangspunkt für die Kopie wird im Counter in Minuten, Sekunden und Millisekunden oder in Takten, Beats und Ticks angezeigt.

2. Mit den Cursortasten Links/Rechts verschieben Sie nun die blinkende Auswahl im Counter und geben dann den Anfangspunkt mit dem Dial-Regler ein.

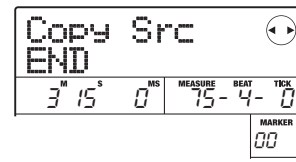
Sie können den Punkt in Minuten/Sekunden/Millisekunden oder Takten/Beats/Ticks angeben. Alternativ springen Sie mit den Tasten MARKER [◀◀] / [▶▶] zu einer Markierung (→ S. 36) und nutzen diese als Startpunkt.

HINWEIS

Wenn Sie eine Position ohne Audiodaten angeben, wird in der zweiten Display-Zeile das Symbol * angezeigt.

3. Drücken Sie nun [ENTER].

Im Display wird „Copy Src END“ angezeigt. In diesem Screen geben Sie den Endpunkt des Kopierbereichs an.



HINWEIS

Der definierte Bereich wird gespeichert, bis Sie einen anderen Abschnitt eingeben. Auf diese Weise können Sie denselben Editier-Bereich auf verschiedene Tracks anwenden.

4. Bestimmen Sie den End-Punkt für die Kopie wie in Schritt 2 beschrieben.

Wenn Sie an diesem Punkt die Taste PLAY [▶] drücken, wird der angegebene Bereich abgespielt.

5. Drücken Sie nun [ENTER].

Im Display erscheint jetzt die Anzeige „Copy Dst TR x-yy“ („x“ steht für die Track-Nummer, „yy“ für die Nummer des V-Takes). In diesem Fenster können Sie den Ziel-Track/V-Take für den Kopiervorgang angeben.

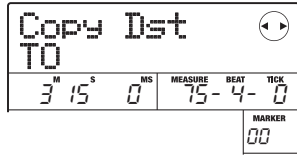


HINWEIS

Sie können denselben Track gleichzeitig als Kopierquelle und -ziel anwählen, wobei der Zielbereich den Quellbereich überlappen kann.

6. Geben Sie den Quell-Track/V-Take auf dieselbe Weise wie die Kopierquelle an und drücken Sie dann [ENTER].

In diesem Zustand können Sie den Anfangspunkt im Ziel festlegen.



7. Bestimmen Sie den Start-Punkt für die Kopie wie in Schritt 2 beschrieben und drücken Sie [ENTER].

Im Display wird „Copy SURE?“ angezeigt.

8. Um den Kopiervorgang auszuführen drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Nach Abschluss des Kopiervorgangs wird wieder das Track-Bearbeitungsmenü aufgerufen.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

Verschieben eines bestimmten Datenbereichs

Sie können einen Bereich in den Audiodaten auf eine bestimmte Position in einem (anderen) Track/V-Take verschieben. Dadurch werden die im Zielbereich vorhandenen Daten gelöscht. Die Quelldaten werden gelöscht.

Quell-Track verschieben (Move)



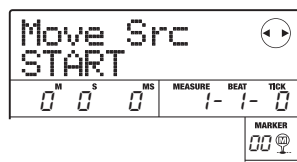
Move/ Verschieben →



Ziel-Track verschieben (Move)

1. Über die Schritte 1 bis 6 im Abschnitt „Grundlegende Schritte zur Editierung eines Bereichs“ wählen Sie den Quell-Track/V-Take für die Move-Funktion aus und drücken dann [ENTER].

In diesem Zustand können Sie den Anfangspunkt für die Move-Funktion bestimmen.



2. Mit den Cursortasten Links/Rechts verschieben Sie den blinkenden Bereich im Counter und geben dann mit dem Dial den Anfangspunkt für den Move-Vorgang an.

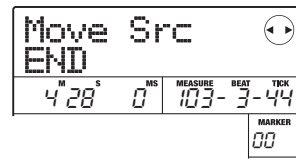
Der Punkt kann in Minuten/Sekunden/Millisekunden oder in Takten/Beats/Ticks angegeben werden.

HINWEIS

Wenn Sie eine Position ohne Audiodaten angeben, wird in der zweiten Display-Zeile das Symbol * angezeigt.

3. Drücken Sie nun [ENTER].

Auf dem Display wird jetzt „Move Src END“ angezeigt. In diesem Fenster können Sie den Endpunkt des zu verschiebenden Bereichs angeben.



4. Bestimmen Sie den End-Punkt wie in Schritt 2 beschrieben.

Wenn Sie an diesem Punkt die Taste PLAY [▶] drücken, wird der angegebene Bereich abgespielt.

5. Drücken Sie nun [ENTER].

Im Display erscheint die Anzeige „Move Dst TR x-yy“ („x“ steht für die Track-, „yy“ für die V-Take-Nummer). So können Sie einen Ziel-Track/V-Take auswählen.

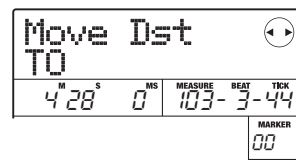


HINWEIS

Sie können denselben Track als Quelle und Ziel für die Move-Funktion verwenden.

6. Geben Sie den Ziel-Track/V-Take auf dieselbe Weise ein wie die Quelle und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

In diesem Fenster können Sie den Anfangspunkt für den Zielbereich der Move-Funktion angeben.



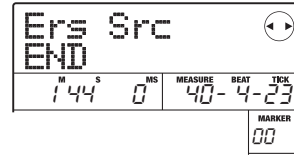
- 7. Geben Sie den Anfangspunkt auf dieselbe Weise ein wie für die Quelle, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.**

Auf dem Display wird „Move SURE?“ angezeigt.

- 8. Um das Verschieben durchzuführen, lösen Sie die Taste [ENTER] erneut aus.**

Nach Abschluss des Vorgangs wird wieder das Track-Bearbeitungsmenü aufgerufen.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.



Löschen eines bestimmten Datenbereichs

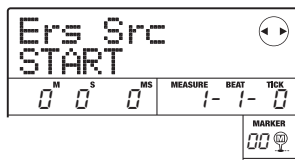
Sie können die Audiodaten einer bestimmten Region löschen und diese in den gemuteten Zustand (unbespielt) zurück versetzen.

Erase/Löschen



- 1. Über die Schritte 1 bis 6 im Abschnitt „Grundlegende Schritte zur Editierung eines Bereichs“ wählen Sie einen Track/V-Take aus und drücken dann [ENTER].**

In diesem Zustand können Sie den Anfangspunkt für das Löschen bestimmen.



- 2. Mit den Cursorastern Links/Rechts verschieben Sie den blinkenden Bereich im Counter. Nun geben Sie mit dem Dial den Anfangspunkt für den Löschvorgang ein.**

Der Punkt kann in Minuten/Sekunden/Millisekunden oder in Takten/Beats/Ticks angegeben werden.

HINWEIS

Wenn Sie eine Position ohne Audiodaten angeben, wird in der zweiten Display-Zeile das Symbol * angezeigt.

- 3. Drücken Sie nun [ENTER].**

Auf dem Display wird jetzt „Ers Src END“ angezeigt. In diesem Fenster können Sie den Endpunkt des zu löschenden Bereichs angeben.

- 4. Bestimmen Sie den End-Punkt wie in Schritt 2 beschrieben.**

Wenn Sie an diesem Punkt die Taste PLAY [▶] drücken, wird der angegebene Bereich abgespielt.

- 5. Drücken Sie nun [ENTER].**

Auf dem Display wird „Erase SURE?“ angezeigt.

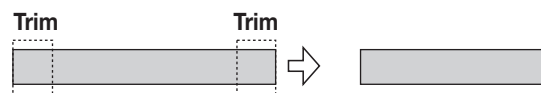
- 6. Um den Löschvorgang auszuführen, drücken Sie die [ENTER]-Taste.**

Nach Abschluss des Löschvorgangs wird wieder das Track-Bearbeitungsmenü aufgerufen.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

Trimmen eines bestimmten Datenbereichs

Sie können Audiodaten außerhalb eines bestimmten Bereichs löschen und den Start/Endpunkt dieser Region neu bestimmen (Trimming). So entfernen Sie überflüssige Abschnitte in einem abgeschlossenen Master-Track.

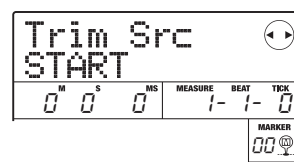


ANMERKUNG

Werden Daten vor einer bestimmten Region gelöscht (getrimmt), rücken die verbleibenden Daten entsprechend nach. Daher wird das Timing im Zusammenspiel mit anderen Tracks möglicherweise nicht mehr stimmen.

- 1. Wählen Sie den Track/V-Take für das Trimming aus und drücken Sie [ENTER].**

In diesem Zustand können Sie den Startpunkt für den Datenbereich angeben, der erhalten bleiben soll.



2. Verwenden Sie die Cursortasten Links/Rechts, um die blinkende Position des Zählers zu verschieben. Geben Sie dann mit dem Dial-Regler den Anfangspunkt an.

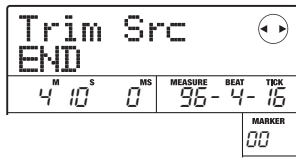
Der Punkt kann in Minuten/Sekunden/Millisekunden oder in Takten/Beats/Ticks angegeben werden.

HINWEIS

Wenn Sie eine Position ohne Audiodaten angeben, wird in der zweiten Display-Zeile das Symbol * angezeigt.

3. Drücken Sie nun [ENTER].

Im Display wird jetzt „Trim Src END“ angezeigt. In diesem Zustand können Sie den Endpunkt für den Datenbereich angeben, der erhalten bleiben soll.



4. Bestimmen Sie den End-Punkt wie in Schritt 2 beschrieben.

Wenn Sie an diesem Punkt die Taste PLAY [▶] drücken, wird der angegebene Bereich abgespielt.

5. Drücken Sie nun [ENTER].

Auf dem Display wird „Trim SURE?“ angezeigt.

6. Um den Trim-Vorgang auszuführen drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Anschließend wird wieder das Track-Bearbeitungsmenü aufgerufen.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

Einblenden/Ausblenden eines Datenbereichs

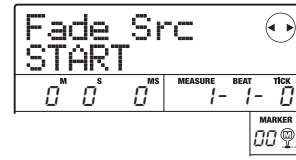
Sie können die Audiodaten bereichsweise ein- oder ausblenden (Fade-In/Fade-Out).

Fade-In



1. Über die Schritte 1 bis 6 im Abschnitt „Grundlegende Schritte zur Editierung eines Bereichs“ wählen Sie den Track für die Fade-Funktion aus und drücken [ENTER].

In diesem Zustand können Sie den Anfangspunkt für den Fade bestimmen.



2. Mit den Cursortasten Links/Rechts verschieben Sie die blinkende Auswahl im Counter und geben dann mit dem Dial den Anfangspunkt für den Fade ein.

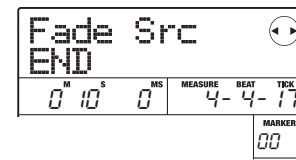
Der Punkt kann in Minuten/Sekunden/Millisekunden oder in Takten/Beats/Ticks angegeben werden.

HINWEIS

Wenn Sie eine Position ohne Audiodaten angeben, wird in der zweiten Display-Zeile das Symbol * angezeigt.

3. Drücken Sie nun [ENTER].

Auf dem Display wird jetzt „Fade Src END“ angezeigt. Hier geben Sie den Endpunkt des Fade-Bereichs an.



4. Legen Sie den Endpunkt des Bereichs wie in Schritt 2 beschrieben fest.

Wenn Sie an diesem Punkt die Taste PLAY [▶] drücken, wird der angegebene Bereich abgespielt.

5. Drücken Sie nun [ENTER].

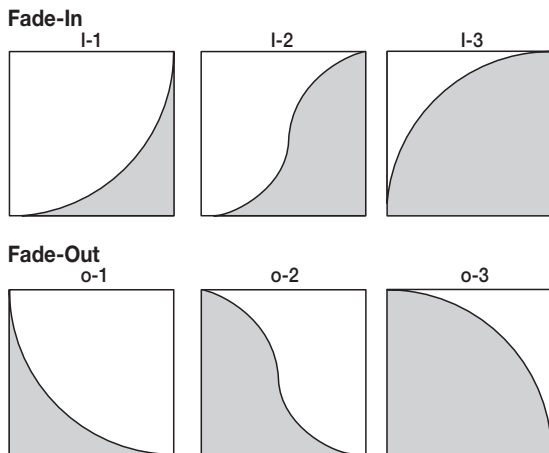
Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



Kurve der Lautstärke-Änderung

6. Wählen Sie mit dem Dial die Fade-Kurve aus.

Die Kurven I-1 bis I-3 sind zum Einblenden, die Kurven o-1 bis o-3 zum Ausblenden bestimmt. Die verschiedenen Kurvenarten sehen in der grafischen Darstellung folgendermaßen aus:



7. Drücken Sie nun [ENTER].

Auf dem Display wird „Fade SURE?“ angezeigt.

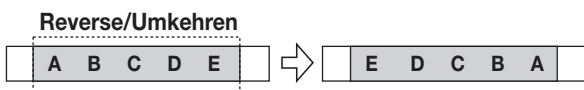
8. Starten Sie den Einblend- bzw. Ausblendvorgang mit der Taste [ENTER].

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, wird wieder das Track-Bearbeitungsmenü aufgerufen.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

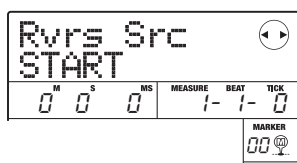
Umkehren eines Audiodatenbereichs

Sie können die Reihenfolge eines bestimmten Bereichs in den Audiodaten umkehren.



1. Über die Schritte 1 bis 6 im Abschnitt „Grundlegende Schritte zur Editierung eines Bereichs“ wählen Sie den Track/V-Take für den Umkehrvorgang aus. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Zustand können Sie den Anfangspunkt für die Reverse-Funktion bestimmen.



2. Verwenden Sie die Cursortasten Links/ Rechts, um den blinkenden Cursor des Zählers zu verschieben und geben Sie mit dem Dial-Regler den Anfangspunkt an.

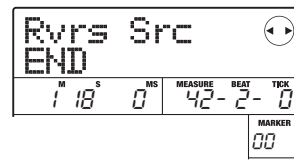
Der Punkt kann in Minuten/Sekunden/Millisekunden oder in Takten/Beats/Ticks angegeben werden.

HINWEIS

Wenn Sie eine Position angeben, an der keine Audiodaten existieren, wird in der zweiten Display-Zeile das Symbol * angezeigt.

3. Drücken Sie nun [ENTER].

Auf dem Display wird jetzt „Rvrs Src END“ angezeigt. In diesem Screen geben Sie den Endpunkt für die Reverse-Funktion an.



4. Bestimmen Sie den End-Punkt wie in Schritt 2 beschrieben.

Wenn Sie an diesem Punkt die Taste PLAY [▶] drücken, wird der angegebene Bereich abgespielt.

5. Drücken Sie nun [ENTER].

Auf dem Display wird „Reverse SURE?“ angezeigt.

6. Um die Reverse-Funktion auszuführen, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Abschließend wird wieder das Track-Bearbeitungsmenü aufgerufen.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

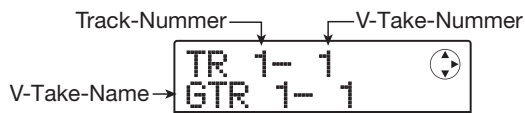
Editierung über V-Takes

Aufgenommenes Material kann auch mit Hilfe von V-Takes verändert werden. So können Sie Daten zweier V-Takes austauschen oder einen V-Take löschen, der nicht mehr benötigt wird.

Grundlegende Schritte zur Bearbeitung von V-Takes

Wenn Sie Audiodaten eines V-Takes editieren, sind folgende Schritte immer gleich:

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [TRACK PARAMETER].
2. Mit den Cursortasten Auf/Ab rufen Sie die folgende Anzeige im Display auf.



In diesem Screen wählen Sie den V-Take aus. Während der Screen angezeigt wird, können Sie den V-Take für die Audiospuren (1 – 8, Master-Track) umschalten.

HINWEIS

Bei Auswahl eines leeren V-Takes erscheint „NO DATA“.

3. Wählen Sie den Track und V-Take über die Cursortasten Links/Rechts oder die Status-tasten sowie den Dial-Regler aus.

Die Statustaste für den ausgewählten Track leuchtet orange. Der Master-Track kann ebenfalls ausgewählt werden. In diesem Fall erscheint in der Anzeige für die Track-Nummer „M“.

HINWEIS

Durch wiederholtes Drücken der Statustaste in einem Stereo-Track wird abwechselnd der ungerad- und der geradzählige Track ausgewählt.

4. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [FUNCTION].

Im Display erscheinen verschiedene Befehle zur Bearbeitung der Audiodaten in den V-Takes.



5. Rufen Sie durch mehrmaliges Drücken der Taste [FUNCTION] den gewünschten Befehl auf. Folgende Bearbeitungsbefehle sind verfügbar:

- **Erase**
Löschen der Audiodaten eines V-Takes.
- **Copy**
Kopieren der Audiodaten eines V-Takes auf einen anderen.
- **Move**
Verschieben der Audiodaten eines V-Takes auf einen anderen.
- **Exchg (Exchange)**
Austauschen der Audiodaten zwischen zwei V-Takes.
- **IMPORT**
Import eines V-Takes aus einem anderen auf der SD-Card gespeicherten Projekt.

HINWEIS

Während der Auswahl eines Editierbefehls können Sie jederzeit noch einen anderen Track und/oder V-Take selektieren.

6. Drücken Sie nun [ENTER].

Die folgenden Schritte unterscheiden sich je nachdem, welcher Befehl in Schritt 5 ausgewählt wurde. Lesen Sie den Abschnitt für den jeweiligen Befehl.

7. Drücken Sie abschließend mehrmals die Taste [EXIT], um zum Hauptfenster zurückzukehren.

ANMERKUNG

Nach Überschreiben der Audiodaten auf einem Track können die Originaldaten nicht wiederhergestellt werden. Um den Zustand vor dem Editieren wiederherzustellen, verwenden Sie die Capture- und Swap-Funktionen (→ S. 53).

Löschen eines V-Takes

Sie können die Audiodaten auf einem beliebigen V-Take löschen. Der V-Take wird dabei auf den nicht aufgenommenen Zustand zurück gesetzt.



- Über die Schritte 1 bis 5 im Abschnitt „Grundlegende Schritte zur Bearbeitung von V-Takes“ wählen Sie den zu löschenden Track/V-Take aus und rufen die Anzeige „ERASE“ auf. Drücken Sie nun [ENTER].

Im Display wird „ERASE SURE?“ angezeigt.

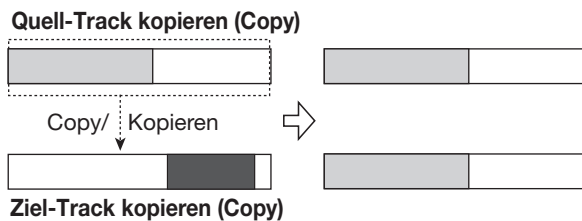
- Um das Löschen durchzuführen, lösen Sie die Taste [ENTER] erneut aus.

Der Name des V-Takes wechselt zu “NO DATA” und der V-Take wird auf den unbespielten Status zurückgesetzt. Nach Abschluss des Löschvorgangs erscheint erneut das V-Take-Auswahl-Fenster.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

Kopieren eines V-Takes

Sie können die Audiodaten eines bestimmten V-Take auf jeden anderen V-Take kopieren. Dadurch werden bereits im Zielbereich vorhandene Daten gelöscht. Die Audiodaten des Quell-V-Take bleiben unverändert.



- Über die Schritte 1 bis 5 im Abschnitt „Grundlegende Schritte zur Bearbeitung von V-Takes“ wählen Sie den zu kopierenden Track/V-Take aus und rufen die Anzeige „COPY“ auf. Drücken Sie nun [ENTER].

Nun können Sie einen Ziel-Track/V-Take für das Kopieren auswählen.



HINWEIS

Wenn auf dem als Editierziel gewählten V-Take nichts aufgenommen ist, wird das Zeichen „E“ direkt neben der V-Take-Nummer angezeigt.

- Wählen Sie mit den Cursortasten Links/Rechts oder den Statustasten und dem Dial den Ziel-Track/V-Take und drücken Sie [ENTER].

Wenn im Kopierziel keine Audiodaten vorhanden sind, erscheint die Meldung „COPY SURE?“ im Display. Falls im Zielort Audiodaten vorhanden sind, erscheint die Anzeige „OverWrt?“. Wenn der Kopiervorgang durchgeführt wird, werden diese Daten überschrieben.

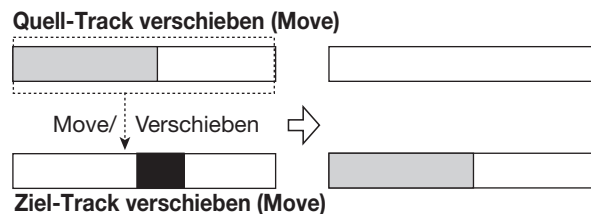
- Um die Kopie auszuführen, lösen Sie die Taste [ENTER] erneut aus.

Nach Abschluss des Kopiervorgangs wird wieder das Track-Auswahlmenü aufgerufen.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

Verschieben eines V-Takes

Sie können die Audiodaten eines bestimmten V-Takes auf einen anderen Track/V-Take verschieben. Dadurch werden bereits im Zielbereich vorhandene Daten gelöscht. Die Daten auf dem Quell-V-Take werden gelöscht.



- Über die Schritte 1 bis 5 im Abschnitt „Grundlegende Schritte zur Bearbeitung von V-Takes“ wählen Sie den zu verschiebenden Track/V-Take aus und rufen die Anzeige „MOVE“ auf. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. Nun können Sie den Ziel-Track/V-Take für die Move-Funktion auswählen.



HINWEIS

Wenn auf dem als Editierziel gewählten V-Take nichts aufgenommen ist, wird das Zeichen „E“ direkt neben der V-Take-Nummer angezeigt.

- 2. Wählen Sie mit den Cursortasten Links/Rechts oder den Statustasten und dem Dial den Ziel-Track/V-Take und drücken Sie [ENTER].**

Falls im Zielort keine Audiodaten vorhanden sind, erscheint die Anzeige „MOVE SURE?“. Falls im Zielort Audiodaten vorhanden sind, erscheint die Anzeige „OverWrt?“. Wenn der Vorgang durchgeführt wird, werden diese Daten überschrieben.

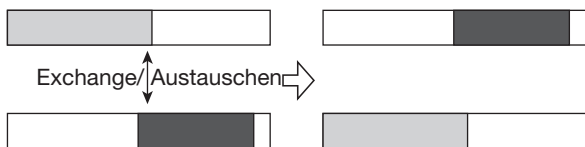
- 3. Um das Verschieben durchzuführen, lösen Sie die Taste [ENTER] erneut aus.**

Nach Abschluss des Vorgangs wird wieder das Track-Auswahlmenü aufgerufen.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

Austauschen eines V-Takes

Sie können Audiodaten zwischen V-Takes austauschen.

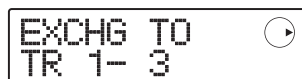


ANMERKUNG

Sie können die V-Takes im Master-Track nicht austauschen.

- 1. Über die Schritte 1 bis 5 im Abschnitt „Grundlegende Schritte zur Bearbeitung von V-Takes“ wählen Sie den zu tauschenden Track/V-Take aus und rufen die Anzeige „EXCHG“ auf. Drücken Sie nun [ENTER].**

Nun können Sie den anderen Track/V-Take auswählen.



- 2. Wählen Sie mit den Cursortasten Links/Rechts oder den Statustasten und dem Dial-Regler den Ziel-Track/V-Take, und drücken Sie [ENTER].**

Im Display wird „EXCHG SURE?“ angezeigt.

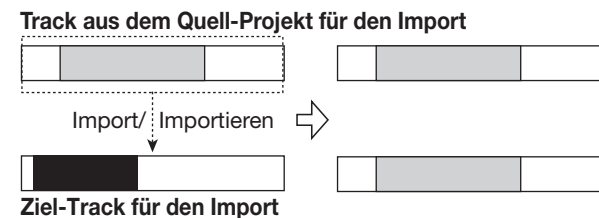
- 3. Um den Austausch durchzuführen, lösen Sie die Taste [ENTER] erneut aus.**

Nach Abschluss des Vorgangs wird wieder das Track-Auswahlmenü aufgerufen.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

Import eines V-Takes aus einem anderen Projekt

Sie können einen beliebigen V-Take aus einem anderen Projekt in einen Track/V-Take im aktuellen Projekt importieren. Sämtliche Audiodaten im Ziel-V-Take werden vom importierten V-Take überschrieben.

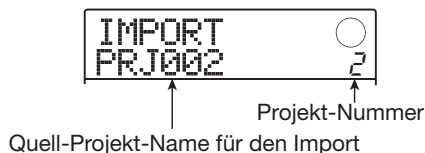


ANMERKUNG

Der Master-Track kann nicht als Ziel oder Quelle für den Import angegeben werden.

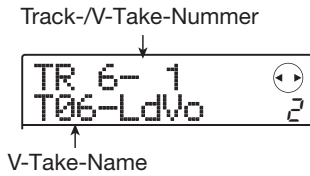
- 1. Über die Schritte 1 bis 5 im Abschnitt „Grundlegende Schritte zur Bearbeitung von V-Takes“ wählen Sie den zu importierenden Track/V-Take aus und rufen die Anzeige „IMPORT“ auf. Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste.**

Der Name des Projekts, welches als Quelle für den Import dienen soll, erscheint im Display.



- 2. Wählen Sie mit dem Dial das gewünschte Projekt und drücken Sie [ENTER].**

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. Nun können Sie den Ziel-Track/V-Take auswählen.



3. Wählen Sie mit den Cursortasten Links/ Rechts und dem Dial-Regler den Track/V-Take für den Import aus und drücken Sie [ENTER].

Wenn ein leerer Track/V-Take ausgewählt ist, erscheint die Meldung „NO DATA“ anstelle des V-Take-Namens.

4. Drücken Sie nun [ENTER].

Im Display wird „IMPORT SURE?“ angezeigt. Falls im Zielort für den Importvorgang bereits Audiodaten vorhanden sind, erscheint die Anzeige „OverWrt?“. Wenn der Importvorgang durchgeführt wird, werden diese Daten überschrieben.

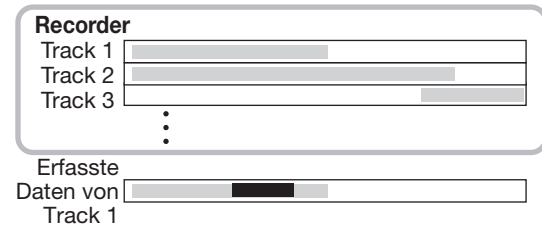
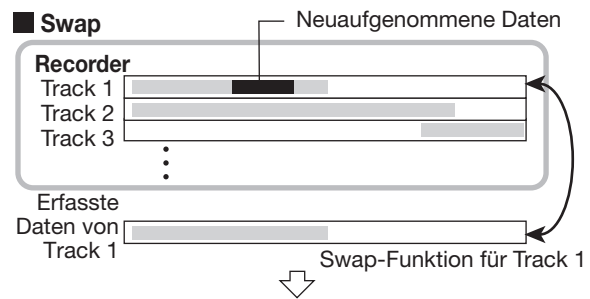
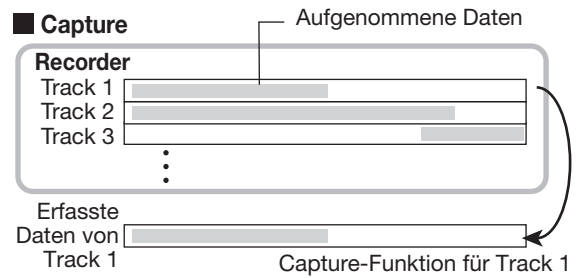
5. Um den Import auszuführen drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Nach Abschluss des Importvorgang wird wieder das Track-Auswahlmenü aufgerufen.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

Track-Capture und -Swap

Sie können Audiodaten auf einem Track erfassen und vorübergehend speichern. Später können Sie diese Daten mit den aktuellen Einstellungen im Track austauschen. So können Sie den Zustand eines Tracks vor einem Bearbeitungsschritt speichern. Wenn Sie nicht mit der Bearbeitung zufrieden sind, stellen Sie den vorherigen Zustand des Tracks problemlos wieder her.



Die Capture/Swap-Funktion kann nur Track-weise durchgeführt werden. Bei Bedarf können Sie alle Tracks über Capture erfassen.

Die Daten werden auf der SD-Card erhalten bis ein anderes Projekt geladen oder das Gerät ausgeschaltet wird.

Erfassen eines Tracks

Sie können die Audiodaten eines beliebigen Tracks mit der Capture-Funktion erfassen.

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.

Im Display erscheint „SYSTEM PROJECT“.



2. Mit den Cursorstasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „SYSTEM CAP/SWAP“ im Display auf und drücken dann [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



3. Wählen Sie mit den Statustasten oder dem Drehregler einen Track zur Erfassung aus.

Die Statustaste für den derzeit ausgewählten Track leuchtet orange. Der Master-Track kann ebenfalls ausgewählt werden. In diesem Fall wird „MASTER“ angezeigt und die [MASTER]-Statustaste leuchtet.

HINWEIS

- Tracks, für die ein Stereo-Link aktiv ist, Stereo-Tracks sowie der Master-Track können nur in stereo erfasst werden.
- Ein Track, für den ein leerer V-Take ausgewählt wurde, kann nicht erfasst werden.

4. Drücken Sie nun [ENTER].

Im Display wird „CAPTURE SURE?“ angezeigt.

5. Starten Sie den Vorgang, indem Sie die Taste [ENTER] erneut auslösen.

Nach Abschluss des Vorgangs erscheint die Meldung „SWAP TR x“ („x“ steht hierbei für die Track-Nummer). Dadurch wird angezeigt, dass der Track erfasst wurde und bei Bedarf ersetzt werden kann.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

6. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Spurdaten über Swap austauschen

Sie können die aktuellen Daten eines Tracks durch die erfassten Daten ersetzen.

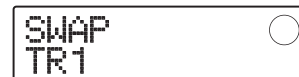
1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.

Im Display erscheint „SYSTEM PROJECT“.

2. Mit den Cursorstasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „SYSTEM CAP/SWAP“ im Display auf und drücken dann [ENTER].

3. Wählen Sie mit den Statustasten oder dem Drehregler einen Track aus, der vorher mit der Capture-Funktion erfasst wurde.

Bei Auswahl eines erfassten Tracks wird auf dem Display „SWAP“ angezeigt.



HINWEIS

Bei Auswahl eines Tracks, der noch nicht erfasst wurde, wird auf dem Display „CAPTURE“ angezeigt.

ANMERKUNG

Erfasste Audiodaten können nur mit der Originalspur ausgetauscht (swap) werden.

4. Drücken Sie nun [ENTER].

Im Display wird „SWAP SURE?“ angezeigt.

5. Starten Sie den Ersetzungsvorgang, indem Sie erneut die Taste [ENTER] drücken.

Wenn der Vorgang beendet ist, sind die Audiodaten des ausgewählten Tracks durch die vorher erfassten Audiodaten ersetzt worden.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

HINWEIS

Führen Sie den Vorgang noch einmal durch, um den Track in den vorherigen Zustand zurückzusetzen.

6. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Referenzkapitel [Mixer]

Dieser Abschnitt erläutert die Funktionen und Bedienschritte des Mixers im MRS-8.

Über den Mixer

Das MRS-8 verfügt über einen Mixer, der neben den Ausgangssignalen der Audiospuren die Drum-/Bass-Sounds (die Drum-/Bass-Spur) in einem Mix abbildet, der an den Buchsen MASTER OUTPUT anliegt.

Der Mixer bietet pro Track Einstellmöglichkeiten für den Pegel, das Panorama, den EQ und die Send-/Return-Effektintensität.

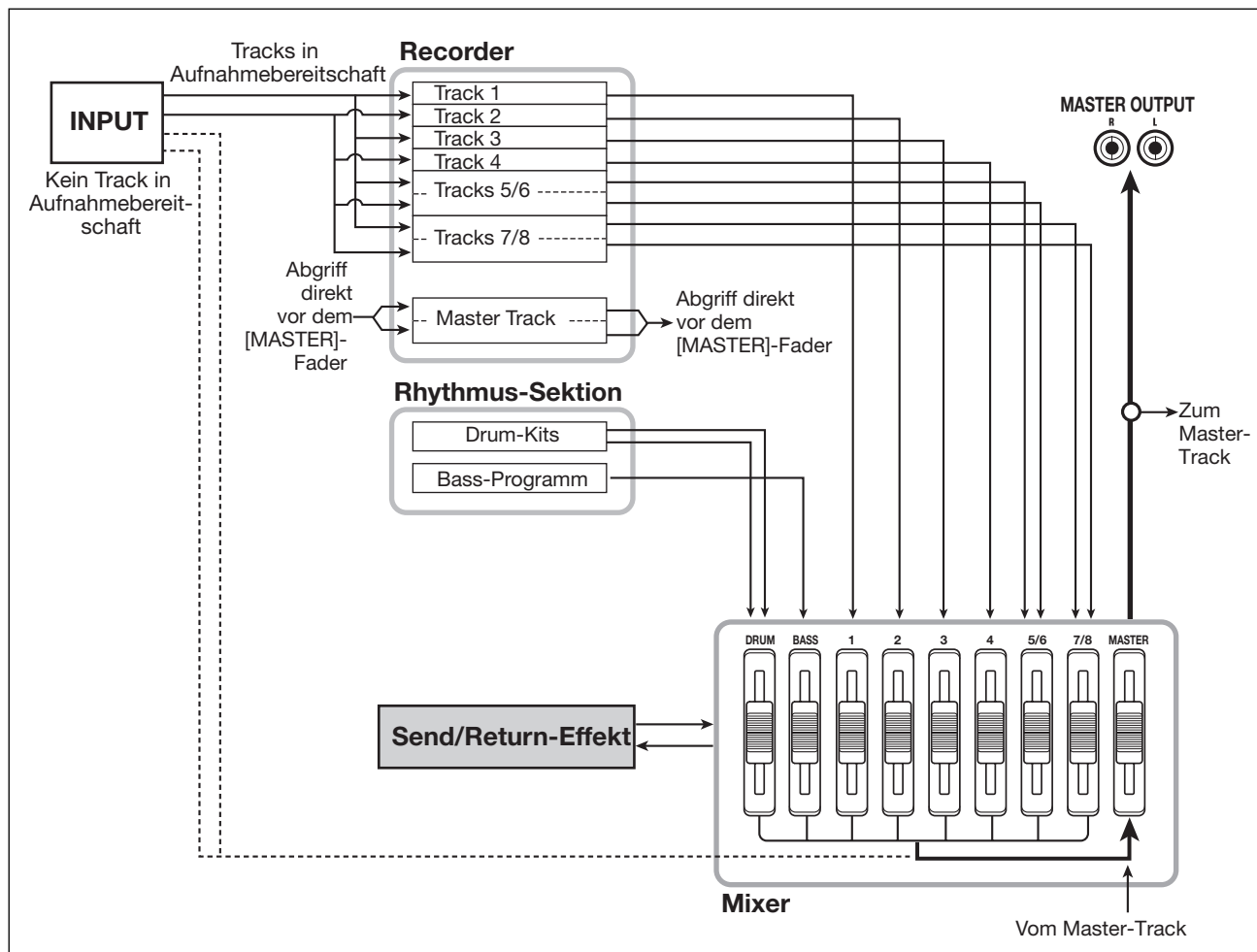
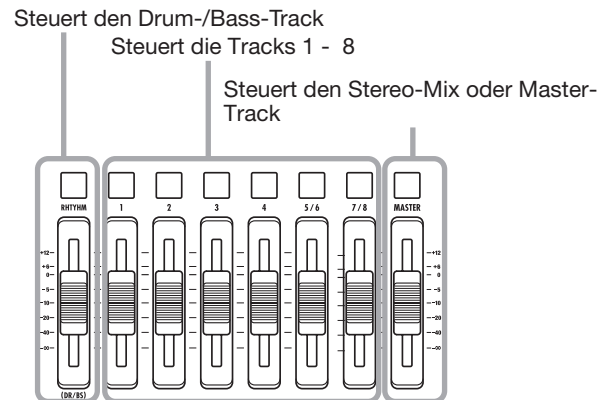
Der Pegel der Audiospuren wird über den zugehörigen Fader in der Fader-Sektion eingestellt.

Der [MASTER]-Fader steuert die Lautstärke im Stereo-Mix/Master-Track aus.

Der Pegel für den Drum- und Bass-Track wird über den [RHYTHM]-Fader eingestellt, nachdem Sie wahlweise den Drum- oder Bass-Track über die Taste [DRUM/BASS] selektiert haben.

Entsprechend wird der Mute-Status für die Audio-Kanäle und den Drum-/Bass-Track über die Statustaster (1 – 4, 5/6, 7/8) bzw. den [RHYTHM]-Statustaster umgeschaltet.

Der [MASTER]-Statustaster schaltet den Master-Track zwischen Aufnahme und Wiedergabe um.



Wenn kein Aufnahmekanal angewählt ist, können die Signale an den Eingängen auf den Mixer gespeist und während dem Bounce- oder Mixdown-Vorgang mit dem Ausgangssignal gemischt werden. In diesem Fall können Track-Parameter wie Panorama und die Send-/Return-Effekttiefe für das Eingangssignal eingestellt werden.

Zuweisen von Eingangssignalen auf Tracks

Dieser Abschnitt beschreibt, wie die Signale der Buchsen INPUT 1/2 und des internen Mikrofons angewählt und für die Aufnahme auf die Tracks gespeist werden.

Im MRS-8 können Sie maximal zwei Signale aus den Optionen INPUT 1/2 und dem internen Mikrofon gleichzeitig nutzen. Die Buchse INPUT 1 und das interne Mikrofon können nur alternativ zueinander genutzt werden. Die folgenden Kombinationen stehen zur Auswahl:

Eingangsquelle	Signaltyp
Buchse INPUT 1	Mono
Buchse INPUT 2	Mono
Internes Mic	Mono
Buchsen INPUT 1/2	Stereo
Internes Mikrofon + Buchse INPUT 2	Stereo

ANMERKUNG

- Das interne Mikrofon kann normalerweise nicht benutzt werden, wenn die Algorithmen CLEAN, DIST oder ACO/BS SIM als Insert-Effekt genutzt werden.
- Wenn das Modul PRE AMP/DRIVE auf CABINET oder OFF eingestellt ist, kann das interne Mikrofon auch dann genutzt werden, wenn einer der oben genannten Algorithmen als Insert-Effekt angewählt ist.
- Der Status der [MIC]-Taste zeigt an, ob das interne Mikrofon genutzt werden kann. Wenn die Taste blinkt, kann das Mikrofon benutzt werden. Wenn die Taste nicht leuchtet, kann das Mikrofon nicht benutzt werden.

1. Wenn Sie die Buchsen INPUT 1/2 verwenden, stellen Sie sicher, dass das Instrument/Mikrofon für die Aufnahme am richtigen Eingang angeschlossen ist.

ANMERKUNG

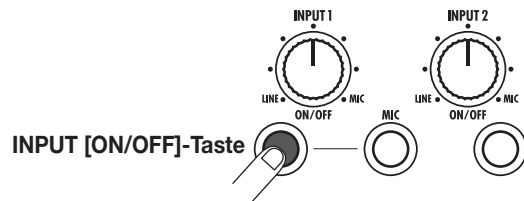
Wenn Sie den INPUT 1 verwenden möchten, müssen Sie den Schalter [INPUT1 SELECT] auf der Rückseite auch entsprechend für das Instrument einstellen.

2. Stellen Sie die Eingangsquelle folgendermaßen ein:

Die Auswahl der Eingangsquelle erfolgt über die Schalter INPUT [ON/OFF] 1/2 und [MIC]. Durch wiederholtes Drücken eines Tasters schalten Sie den Status um (leuchtet/aus/blinkt).

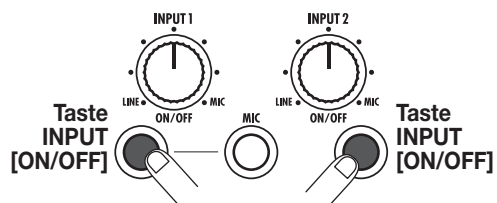
• Auswahl einer INPUT-Buchse

Stellen Sie sicher, dass die Taste [MIC] blinkt oder nicht leuchtet. Im Hauptfenster drücken Sie die Taste INPUT [ON/OFF] für den jeweiligen Eingang, die nun rot aufleuchtet.



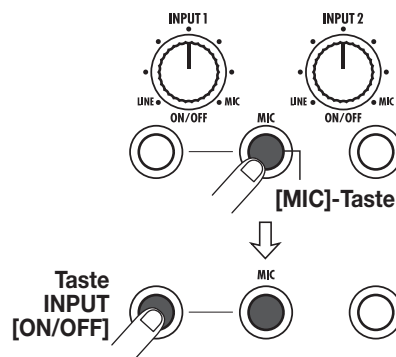
• Auswahl der beiden INPUT-Buchsen

Stellen Sie sicher, dass die Taste [MIC] nicht leuchtet. Drücken Sie nun eine der Tasten INPUT [ON/OFF], die daraufhin leuchtet. Halten Sie die leuchtende Taste nun gedrückt und lösen Sie die andere INPUT [ON/OFF]-Taste aus.



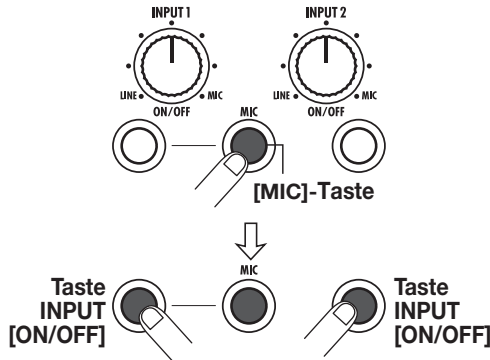
• Exklusive Auswahl des internen Mikrofons

Lösen Sie den Taster [MIC] aus, der nun leuchtet. Drücken Sie die Taste INPUT [ON/OFF] 1, die daraufhin leuchtet.



• Auswahl des internen Mikrofons und INPUT 2

Lösen Sie den Taster [MIC] aus, der nun leuchtet. Halten Sie den Taster INPUT [ON/OFF] 1 gedrückt und lösen Sie die Taste INPUT [ON/OFF] 2 aus, so dass beide Tasten leuchten.



3. Bedienen Sie beim Spielen des Instruments den [INPUT]-Regler für den in Schritt 2 ausgewählten Eingang, um die Eingangsempfindlichkeit einzustellen.

Die Empfindlichkeit des internen Mikrofons wird über den Regler für [INPUT] 1 angepasst. Beim Spielen des Instruments mit maximaler Lautstärke sollte die [PEAK]-Anzeige leicht flackern.

4. Wenn Sie den Sound hinter dem Insert-Effekt aufzeichnen möchten, drücken Sie die Taste [INPUT SRC] in der Effekt-Sektion und wählen mit dem Dial-Regler die Option IN als Position für den Effekt aus.

Der Insert-Effekt ist nun der Eingangsquelle zugeordnet. Um die Aufnahme ohne den Insert-Effekt durchzuführen, drücken Sie den Taster [INSERT EFFECT] in der Effekt-Sektion mehrmals, bis er erlischt (wenn die Taste nicht leuchtet, ist der Insert-Effekt auf Bypass geschaltet). Abschließend kehren Sie mit der [EXIT]-Taste zum Haupt-Screen zurück.

HINWEIS

In der Voreinstellung eines Projekts ist der Insert-Effekt dem Eingang zugeordnet. Zudem ist ein für Gitarren-/Bass-Aufnahmen geeignetes Patch ausgewählt.

5. Um das Patch für den Insert-Effekt auszuwählen, drücken Sie die Taste [INSERT EFFECT] in der Effekt-Sektion.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. Nun können Sie mit den Cursorstasten Auf/Ab den Insert-Effektalgorithmus anwählen und mit dem Dial das Effekt-Patch für den Algorithmus definieren.



6. Wählen Sie mit den Cursorstasten Auf/Ab und dem Dial-Regler das Effekt-Patch und drücken Sie [EXIT].

Das Hauptfenster wird wieder eingeblendet.

Der Signalpegel zum Aufnahme-Track ändert sich in Abhängigkeit der Einstellungen der Insert-Effektparameter. Nach dem Umschalten eines Patches oder Ändern der Effekt-Einstellungen müssen Sie den Aufnahmepegel (wie in Schritt 7 – 9 beschrieben) neu anpassen,

7. Im Hauptfenster drücken Sie die Taste [TRACK PARAMETER] in der Display-Sektion und anschließend die Taste INPUT [ON/OFF] 1 oder 2.

Die Anzeige „INPUT“ erscheint in der ersten Zeile im Display. Das weist darauf hin, dass die Track-Parameter für das Eingangssignal aufgerufen wurden.



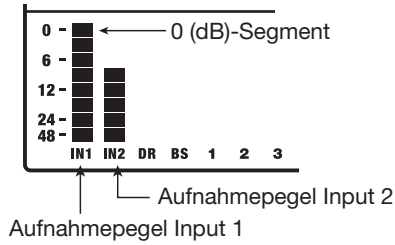
8. Drücken Sie mehrmals die Cursorstaste Ab, um die Anzeige „REC LVL“ in der zweiten Zeile im Display aufzurufen.

Nun kann der Aufnahmepegel des Eingangssignals angepasst werden.



9. Stellen Sie den Aufnahmepegel mit dem Dial ein, während Sie Ihr Instrument mit maximaler Lautstärke einspielen.

Der Parameter REC LVL bestimmt den Signalpegel, der über den Insert-Effekt auf den Aufnahme-Track gespeist wird. Der Pegel kann nach der Anpassung über die Pegelanzeige geprüft werden. Bei Lautstärkespitzen sollte das Segment 0 (dB) der Pegelanzeige vereinzelt aufleuchten.



Nach der Anpassung des Aufnahmepegels wechseln Sie mit der [EXIT]-Taste zu dem vorherigen Screen.

HINWEIS

Bei Aufnahmen ohne den Insert-Effekt stellen Sie den Parameter REC LVL auf 100, um das Signal mit Nominalpegel aufzunehmen (Aufnahme- und Eingangspegel sind identisch).

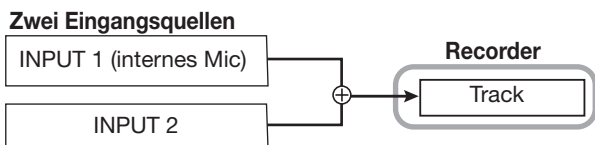
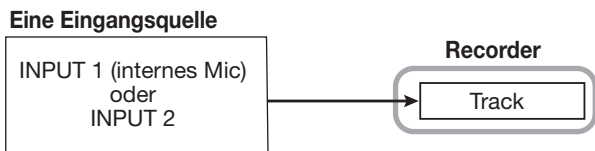
10. Drücken Sie mehrmals die Statustaste im Aufnahme-Track, bis diese rot leuchtet.

Das Signal der gewählten Eingangsquelle wird nun auf den(die) Track(s) gespeist. Maximal zwei Mono- oder ein Stereo-Track können gleichzeitig aufgenommen werden.

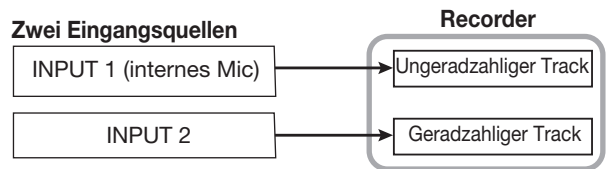
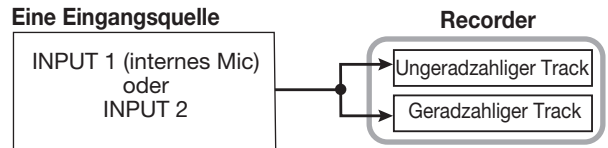
Bei der Wahl von zwei Mono-Tracks können nur ungerade/gerade nummerierte Paare aktiviert werden (1/2 oder 3/4). Um zwei Tracks auszuwählen, drücken Sie die Statustaste im ersten Track mehrmals, bis diese rot leuchtet. Nun halten Sie sie gedrückt und lösen die Statustaste im anderen Track aus.

Abhängig von der Auswahl des Ziel-Tracks ändert sich der Signalfluss folgendermaßen:

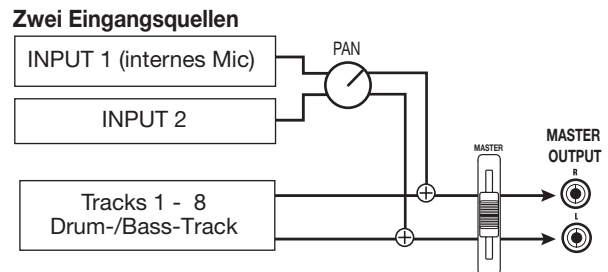
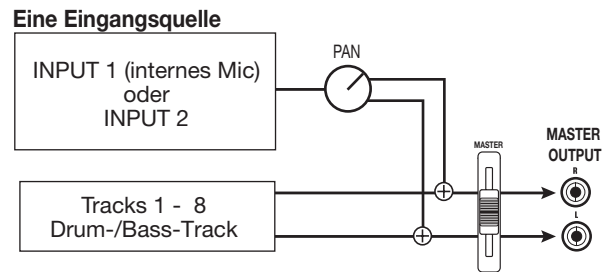
• **Ein Mono-Track ist angewählt**



• **Ein Stereo-Track oder zwei Mono-Tracks sind angewählt**



• **Das Aufnahmeziel ist nicht angewählt**



HINWEIS

Sie können zwei Mono-Tracks verkoppeln, um sie als Stereo-Track zu verwenden (→ S. 60). In diesem Fall fungiert der Track-Parameter PAN als BALANCE-Regler, der das Links-/Rechts-Lautstärkeverhältnis bestimmt.

Einstellung des Spur-Signals (Track-Parameter)

Im Mixer des MRS-8 können Sie verschiedene Parameter für jeden Track (so genannte Track-Parameter) wie z.B. den Pegel, das Panorama oder die Intensität des Send/Return-Effekts einstellen.

ANMERKUNG

Bei den Audiospuren 5/6 und 7/8 sowie dem Drum-Track handelt es sich um Stereospuren. Mit Ausnahme der V-Take-Auswahl (nur bei Audiospuren) sind die Track-Parameter bei diesen Spuren für den linken und rechten Kanal identisch.

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [TRACK PARAMETER].

2. Wählen Sie über die Cursorstasten Links/

Rechts oder die Statustasten den gewünschten Track/Eingang aus.



HINWEIS

- Wenn Sie den V-Take eines Stereo-Tracks (5/6, 7/8) auswählen, wird der Track mit jedem Tastendruck zwischen dem gerad- und dem ungeradzahligen Kanal umgeschaltet.
- Wenn Sie den Drum-/Bass-Track auswählen, wird der dieser mit jedem Druck der [RHYTHM]-Statustaste umgeschaltet. Dabei wird auch der Track umgeschaltet, der mit den Pads oder den Fadern bearbeitet wird.

3. Über die Cursorstasten Auf/Ab wählen Sie den Track-Parameter zur Bearbeitung aus.

Die Parameter, die für die jeweiligen Tracks und Eingänge zur Auswahl stehen, sind im Folgenden aufgeführt:

■ Track-Parameter-Liste

Parameter	Anzeige	Regelbereich	Beschreibung	Track 1 - 4	Track 5 - 8	Master-Track	Drum/Bass-Track	Input
EQ HI GAIN (*)	EQ HI G	-12 – +12dB	Bestimmt den Hub im Höhenbereich zwischen -12 und +12 dB. Der Parameter wird nur angezeigt, wenn der Hi-EQ auf ON steht.	O	O	---	O	---
EQ HI FREQUENCY (*)	EQ HI F	500 – 18000 (Hz)	Steuert die Einsatzfrequenz für Boost/Cut im Höhenbereich. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn der Hi-EQ auf ON steht.	O	O	---	O	---
EQ LOW GAIN (*)	EQ LO G	-12 – +12dB	Stellt den Hub im Bassbereich zwischen -12 und +12 dB ein. Der Parameter wird nur angezeigt, wenn der LOW-EQ auf ON steht.	O	O	---	O	---
EQ LOW FREQUENCY (*)	EQ LO F	40 – 1600 (Hz)	Steuert die Einsatzfrequenz für Boost/Cut im Bassbereich. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn der LOW-EQ auf ON steht.	O	O	---	O	---
EFX SEND LEVEL (*)	EFX SEND	0 – 100	Bestimmt den Signalpegel zum Send/Return-Effekt.	O	O	---	O	O
PAN	PAN	L100 – 0 –R100	Bestimmt den Panorama-Wert (L/R-Position) des Track-/Eingangssignals. Bei Stereo-Spuren bestimmt er die L/R-Balance.	O	O	---	O	O
V-Take	TR x-y	x=1 – 8 y=1 – 10	Wählt den V-Take für diesen Track aus (→ S. 32). X ist die Track-, Y die V-Take-Nummer.	O	O	O	---	---
FADER	FADER	0 – 127	Bestimmt die Fader-Einstellung.	O	O	O	O	---
REC LVL	REC LVL	0 – 127	Regelt den Aufnahme-Pegel.	---	---	---	---	O
STEREO LINK	ST LINK	ON/OFF	Steuert die Stereo-Link-Funktion zum Verknüpfen der Parameter in den Mono-Spuren 1/2 oder 3/4 (→ S. 60).	O	---	---	---	---

(*): weist auf einen Parameter hin, der über die [ENTER]-Taste ein- oder ausgeschaltet wird.

O: Gültiger Parameter für diesen Track/Eingang

ANMERKUNG

Wenn der Aufnahme-Track angewählt ist, wird das Eingangssignal nicht zum Mixer durchgeschliffen, sondern direkt auf den Track gespeist. Aus diesem Grund haben die Eingangs-Track-Parameter keine Funktion, wenn der Track in Aufnahmebereitschaft geschaltet ist (der Parameter REC LVL ist allerdings immer aktiv).

- 4. Mit dem Dial-Regler stellen Sie den gewünschten Wert ein.**
- 5. Um den EQ HI, EQ LO oder den Effekt-Send ein- bzw. auszuschalten, wählen Sie den entsprechenden Parameter (in der Tabelle auf der vorherigen Seite mit einem Sternchen markiert) und drücken [ENTER].**

Bei jedem Tastendruck wechselt der Status zwischen „ON“ und „OFF“. Wenn Sie beispielsweise den EQ HI ausschalten, ändert sich die Darstellung im Display folgendermaßen.

- **Position An**



- **Position Aus**



- 6. Wiederholen Sie die Schritte 3 - 5, bis alle gewünschten Parameter eingestellt sind.**

Bei Bedarf können Sie mit den Cursortasten Links/Rechts oder den Statustasten einen anderen Track anwählen, um dessen Parameter einzustellen. Auf diese Weise können Sie denselben Parameter in verschiedenen Tracks verändern.

- 7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].**

Verkoppeln von zwei Tracks (Stereo-Link)

Im MRS-8 können die Parameter von benachbarten ungerad- und geradzahigen Mono-Tracks (1/2 oder 3/4) paarweise verkoppelt werden, was faktisch einem Stereo-Track entspricht. Diese Funktion wird als „Stereo-Link“ bezeichnet. Gehen Sie zur Einstellung wie folgt vor:

- 1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [TRACK PARAMETER].**
- 2. Wählen Sie einen der beiden Tracks für die Link-Funktion über die Cursortasten Links/Rechts oder die Statustasten aus.**
- 3. Mit den Cursortasten Auf/Ab rufen Sie die folgende Anzeige im Display auf.**



- 4. Mit dem Dial setzen Sie den Parameter auf „ON“.**

Die Stereo-Verkopplung wird für den ausgewählten Kanal und den daneben liegenden ungerad-/geradzahigen Kanal aktiviert. Um die Stereo-Verkopplung aufzuheben, setzen Sie diese Einstellung auf „OFF“.



Wenn die Stereo-Link-Funktion aktiv ist, werden die Tracks folgendermaßen bedient:

- Mit dem Fader im ungeradzahigen Track stellen Sie die Wiedergabelautstärke ein (der Fader im geraden Kanal hat in diesem Fall keine Funktion).
 - Der Parameter PAN fungiert bei zwei Stereo-verkoppelten Kanälen als Balance-Regler, der die Lautstärke zwischen den Kanälen steuert.
 - Mit Ausnahme von PAN und V-TAKE werden die Parameter im ungeradzahigen Track auf den geradzahigen Track übertragen.
- 5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].**

Referenzkapitel [Rhythmus]

In diesem Abschnitt werden die Funktionen und die Bedienung der internen Rhythmus-Sektion des MRS-8 beschrieben.

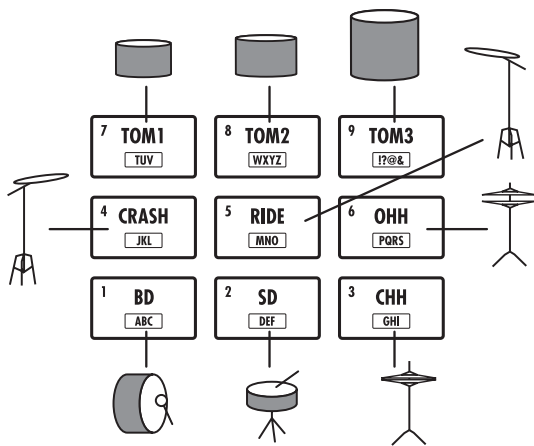
Über die Rhythmus-Sektion

Die Rhythmus-Sektion im MRS-8 nutzt die Drum- und Bass-Sounds der internen Klangerzeugung für die Rhythmusbegleitung. Sie können anstelle eines Metronoms einfache Rhythmus-Pattern wiedergeben oder eine Sequenz aus Rhythmus-Pattern und Akkordfolgen für die Rhythmusbegleitung im ganzen Song programmieren.

Drum-Kits und Bass-Programme

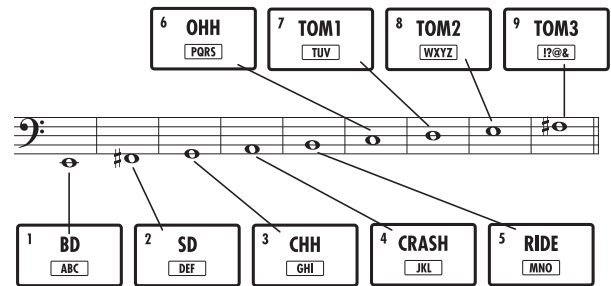
Die Rhythmus-Sektion erzeugt die zwei Klang-Typen „Drum-Kit“ und „Bass-Programm“.

Ein Drum-Kit ist ein Set aus 27 Drum-/Percussion-Sounds (Kick, Snare, Hi-Hat etc.). Wählen Sie eines der acht Drum-Kits im MRS-8 aus und spielen Sie es manuell mit den Pads auf der Bedienoberfläche oder nutzen Sie es als Klangquelle für die Rhythmus-Begleitung.



Wenn Sie ein Drum-Kit auswählen, werden seine Sounds den neun Pads zugeordnet. Diese Sound-Kombinationen werden als „Pad Bank“ bezeichnet. Ein Drum-Kit umfasst drei Pad-Banks. Um andere Sounds des Drum-Kits zu spielen, müssen Sie die Pad-Bank umschalten.

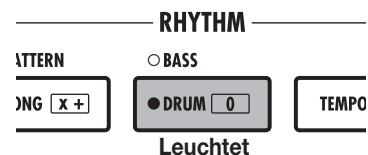
Bei einem Bass-Programm handelt es sich um einen einzelnen Bass-Sound (wie z.B. einen elektrischen oder akustischen Bass), der über die Pads auf der Bedienoberfläche in einer Tonleiter gespielt werden kann. Das MRS-8 verfügt über fünf Bass-Programme. Sie können eines dieser Programme auswählen und eine Skala über die Pads einspielen oder es als Klangquelle für die Rhythmus-Begleitung nutzen.



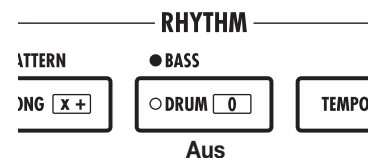
Wenn Sie ein Bass-Programm auswählen, wird jedem Pad jeweils ein Klang in einer bestimmten Tonhöhe zugeordnet. Nun können Sie den Bass-Sound durch Auswahl einer Skala spielen. Durch Umschalten des Skalentyps, des Grundtons sowie des Bereichs können Sie bis zu vier Oktaven abdecken.

Für die Rhythmus-Sektion können Sie wahlweise das Drum-Kit oder das Bass-Programm zur Eingabe über die Pads auswählen. Direkt nach der Anlage eines neuen Projekts ist das Drum-Kit angewählt. Mit der Taste [DRUM/BASS] schalten Sie zwischen den beiden Soundquellen um. Wenn die Taste [DRUM/BASS] leuchtet, ist der Drum-Track selektiert. Wenn die Taste nicht leuchtet, ist das Bass-Programm zur Eingabe ausgewählt.

Das Drum-Kit ist selektiert.



Das Bass-Programm ist selektiert.

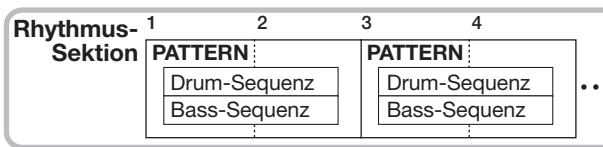


Die Ausgangssignale des Drum-Kits (Drum-Track) und Bass-Programms (Bass-Track) werden auf den Mixer gespeist: Hier können Sie mit Hilfe des [RHYTHM]-Faders und der [RHYTHM]-Statustaste die Lautstärke einstellen und das Signal an-/abschalten (für den Klang, der momentan über die Taste [DRUM/BASS] ausgewählt ist).

Rhythmus-Pattern

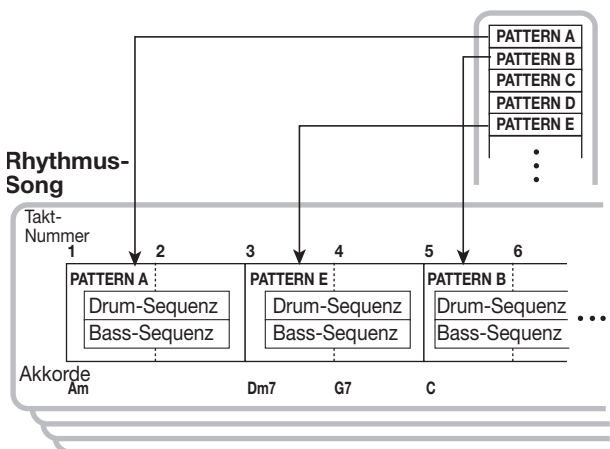
Ein Projekt kann über 500 Begleit-Pattern mit Drum/Bass-Performance-Daten für jeweils bis zu 99 Takte enthalten. Das wird als Rhythmus-Pattern bezeichnet. Innerhalb jedes Rhythmus-Patterns wird der Bereich, in dem die Drum-Performance-Daten gespeichert sind, als „Drum-Sequenz“ und der Bereich mit den Bass-Performance-Daten als der „Bass-Sequenz“ bezeichnet.

In der Voreinstellung enthält ein Projekt vorprogrammierte Rhythmus-Pattern mit den Nummern 000 – 472, 509 und 510. Sie können einen Abschnitt des Rhythmus-Patterns editieren oder einen leeren Speicherplatz verwenden, um ein vollkommen neues Rhythmus-Pattern zu erstellen. Die Rhythmus-Pattern, die Sie modifizieren oder erzeugen, werden auf der SD-Card als Teil des Projekts gespeichert.



Rhythmus-Song

Mehrere Rhythmus-Patterns, die in einer gewünschten Wiedergabereihenfolge angeordnet sind, werden zusammen als ein Rhythmus-Song bezeichnet. Neben den Rhythmus-Pattern-Daten enthält ein Rhythmus-Song Informationen über verschiedene Aspekte wie den Akkord, das Tempo und das Taktmaß, um eine Begleitung für einen ganzen Song anzulegen. Pro Projekt können bis zu 10 Rhythmus-Songs gespeichert werden.

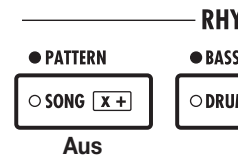


Rhythmus-Pattern- und Rhythmus-Song-Modus

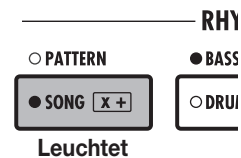
Die Rhythmus-Sektion kann in einem von zwei Modi betrieben werden: Im „Rhythmus-Pattern-Modus“ wird das aktuell gewählte Rhythmus-Pattern konstant wiederholt, während Sie im „Rhythmus-Song-Modus“ einen kompletten Rhythmus-Song anlegen und wiedergeben, der aus einer Sequenz von Pattern besteht.

Direkt nachdem Sie ein neues Projekt erzeugt haben, ist der Rhythmus-Pattern-Modus aktiv. Mit der Taste [SONG/PATTERN] schalten Sie zwischen dem Rhythmus-Pattern- und dem Rhythmus-Song-Modus um. Wenn die Taste [SONG/PATTERN] nicht leuchtet, ist der Rhythmus-Pattern-Modus angewählt. Wenn die Taste leuchtet, ist der Rhythmus-Song-Modus selektiert.

■ Rhythmus-Pattern-Modus



■ Rhythmus-Song-Modus



Wiedergabe von Rhythmus-Pattern

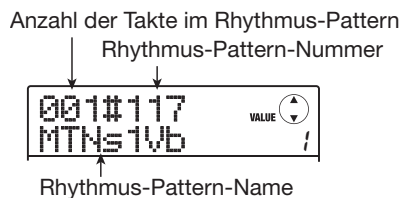
Diese Abschnitt beschreibt, wie Sie ein Rhythmus-Pattern für die Wiedergabe auswählen und das Tempo sowie den Sound ändern.

Auswahl eines Rhythmus-Patterns

So wählen Sie eines der mehr als 500 Rhythmus-Pattern aus und geben es wieder:

- 1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN] in der Rhythmus-Sektion, bis diese erlischt.**

Nun wird der Screen zur Auswahl des Rhythmus-Patterns eingeblendet. Folgende Informationen werden angezeigt:



Die Anzeige rechts neben dem Rhythmus-Pattern-Namen blendet die Pad-Bank (wenn ein Drum-Kit selektiert wurde) oder den Bereich (wenn ein Bass-Programm selektiert wurde) ein. Diese Elemente können bei Bedarf verändert werden (→ S. 65).

HINWEIS

Während der Screen der Rhythmus-Sektion im Display angezeigt wird, sind die Statustaster der Audio-Tracks (1 – 8 und [MASTER]) inaktiv und können nicht benutzt werden.

- 2. Wählen Sie über den Dial-Regler nun ein Rhythmus-Pattern zur Wiedergabe aus.**

In der Voreinstellung enthält ein Projekt vorprogrammierte Pattern mit den Rhythmus-Pattern-Nummern 000 – 472, 509 und 510.

- 3. Drücken Sie die Taste PLAY [▶].**

Die Schleifen-Wiedergabe des gewählten Rhythmus-Patterns beginnt. Wenn ein oder mehrere aufgenommene Audiospuren vorliegen, werden diese auch wiedergegeben. Um nur das Rhythmus-Pattern wiederzugeben, ziehen Sie die Fader der Audiospuren herunter.

- 4. Die Lautstärke des Drum-/Bass-Tracks wird mit dem [RHYTHM]-Fader geregelt.**

Der [RHYTHM]-Fader dient zur Aussteuerung im Drum- oder Bass-Track. Wenn die Taste [DRUM/BASS] leuchtet, ist der Fader dem Drum-Track zugeordnet. Wenn die Taste nicht leuchtet, steuert er das Bass-Programm.

Mit dem [DRUM/BASS]-Taster schalten Sie zwischen den gewünschten Einstellungen um und bewegen dann den [RHYTHM]-Fader.

- 5. Um den Sound des Drum- oder Bass-Tracks zu muten, drücken Sie wiederholt die [RHYTHM]-Statustaste, bis diese blinkt.**

Die [RHYTHM]-Statustaste kann dazu genutzt werden, den Mute-Status für den Sound, der momentan in der Rhythmus-Sektion angewählt ist, an- bzw. abzuschalten. Um das Mute aufzuheben, drücken Sie die [RHYTHM]-Statustaste noch einmal, so dass die Taste leuchtet.

- 6. Mit der Taste STOP [■] halten Sie die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns an.**

- 7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].**

HINWEIS

Während der Wiedergabe des Rhythmus-Pattern können Sie das Drum-Kit/Bass-Programm über die Pads einspielen.

Ändern des Tempos

Das Tempo eines Rhythmus-Patterns ist variierbar.

HINWEIS

Das hier eingestellte Tempo gilt für alle Rhythmus-Pattern. Jeder Rhythmus-Song, für den keine Tempo-Informationen programmiert wurden, nutzt dieses Tempo ebenfalls.

- 1. Im Hauptfenster oder Rhythmus-Pattern-Screen drücken Sie die Taste [TEMPO].**

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet und das aktuelle Tempo wird eingeblendet.



HINWEIS

Sie können das Tempo wahlweise im Wiedergabe- oder Stop-Modus ändern.

2. Regeln Sie das Tempo mit dem Dial.

Das Tempo kann im Bereich zwischen 40.0 – 250.0 (BPM) eingestellt werden.

3. Um das Tempo von Hand einzustellen, tippen Sie mehrmals im gewünschten Tempo auf die [TEMPO]-Taste.

Das Gerät bestimmt das Mittel aus den Eingaben und leitet daraus das neue Tempo ab.

4. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

ANMERKUNG

Wenn Sie während der Wiedergabe des Rhythmus-Patterns Audio-Tracks aufnehmen und das Tempo nachträglich ändern, laufen der Track-Inhalt und das Rhythmus-Pattern nicht mehr synchron. Legen Sie in jedem Fall zuerst das Tempo fest.

Ändern des Drum-Kits oder Bass-Programms

Das von der Rhythmus-Sektion verwendete Drum-Kit oder Bass-Programm können Sie ändern.

1. Drücken Sie im Hauptfenster die [SONG/PATTERN]-Taste.



HINWEIS

Sie können das Drum-Kit/Bass-Programm sowohl im Rhythmus-Pattern- als auch im Rhythmus-Song-Modus umschalten.

2. Drücken Sie die Taste [SYSTEM/UTILITY].

Das Utility-Menü für den RHYTHM-Modus erscheint.



3. Drücken Sie die Cursortasten Links/Rechts, um die Anzeige „UTILITY DRUM“ oder „UTILITY BASS PRG“ im Display aufzurufen. Drücken Sie nun [ENTER].

Der Name des aktuell gewählten Drum-Kits/Bass-Programms wird angezeigt.



Name des Drum-Kits



Name des Bass-Programms

4. Wählen Sie mit dem Dial das gewünschte Drum-Kit oder Bass-Programm aus.

Der gewählte Programm wird sofort aktiviert. Eine Liste der verfügbaren Drum-Kits/Bass-Programme finden Sie im Anhang am Ende dieses Handbuchs.

HINWEIS

Das hier gewählte Drum-Kit/Bass-Programm wird für jedes Rhythmus-Pattern gespeichert. Jeder Rhythmus-Song, für den keine Drum-Kit/Bass-Programm-Informationen programmiert wurden, nutzt den hier gewählten Sound.

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Einspielen der Drum/Bass-Sounds über die Pads

Sie können die Drum-Kits und Bass-Programme manuell über die Pads auf der Bedienoberfläche einspielen.

■ Einspielen des Drum-Kits über die Pads

Um ein Drum-Kit zu spielen, schalten Sie zwischen den Pad-Banks um und greifen so auf insgesamt 27 Drum-/Percussion-Sounds zu.

1. Im Hauptfenster drücken Sie mehrfach die Taste [DRUM/BASS], bis diese leuchtet.

Wenn die [DRUM/BASS]-Taste leuchtet, sind die Pads dem Drum-Kit zugeordnet. Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.

Den Pads zugewiesener Sound



HINWEIS

Direkt nachdem Sie ein neues Projekt erzeugt haben, ist Pad-Bank 1 aktiv.

2. Wählen Sie mit dem Dial die gewünschte Pad-Bank (1 – 3) aus.

Der den Pads zugewiesene Sound ändert sich sofort. Eine Liste der verfügbaren Drum-/Percussion-Sounds finden Sie im Anhang am Ende dieses Handbuchs.

HINWEIS

- Sie können die Pad-Bank auch mit Hilfe der Cursorstasten Auf/Ab umschalten.
- Die aktuell gewählte Pad-Bank-Nummer wird auch im Auswahlfenster für das Rhythmus-Pattern eingeblendet.

3. Schlagen Sie die Pads nun an.

Mit dem [RHYTHM]-Fader und der [RHYTHM]-Status-taste steuern Sie die Lautstärke des Drum-Kits und schalten den Mute-Status nach Bedarf an bzw. ab.

4. Um die Pad-Bank während der Wiedergabe umzuschalten, wiederholen Sie die Schritte 2 und 3.

Die Pad-Bank kann auch während der Wiedergabe eines Rhythmus-Patterns oder -Songs umgeschaltet werden. Wenn Sie die [EXIT]-Taste auslösen, erscheint das Auswahlfenster für das Rhythmus-Pattern oder den Rhythmus-Song wieder.

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

■ Einspielen eines Bass-Programms über die Pads

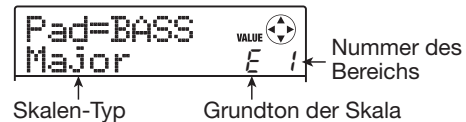
Durch Umschalten der Skala und des Bereichs, der den Pads zugewiesen ist, können Sie die Bass-Programme über maximal vier Oktaven spielen.

ANMERKUNG

Bei Bass-Programmen können sich Sounds nicht überlappen. Wenn Sie ein anderes Pad auslösen, während Sie ein Pad gedrückt halten, bricht der Sound des ersten Pads ab und der Sound des zweiten Pads wird wiedergegeben.

1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [DRUM/BASS], bis diese erlischt.

Wenn die Taste [DRUM/BASS] nicht leuchtet, sind die Pads einem Bass-Programm zugeordnet. Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



2. Um den Grundton der Skala zu verändern, benutzen Sie die Cursorstasten Auf/Ab.

Der Regelbereich reicht von C bis B (in Halbtonschritten). Der hier definierte Grundton wird dem Pad 1 zugeordnet.

HINWEIS

Das Kreuz wird so \square dargestellt: $F\# = F^{\square}$, $G\# = G^{\square}$.

3. Um den Skalen-Typ umzuschalten, benutzen Sie die Cursorstasten Links/Rechts.

Der Skalen-Typ kann zwischen Dur (Major) oder Moll (Minor) umgeschaltet werden.

Wenn Sie beispielsweise den Grundton „E“ angewählt haben, ändert sich die Pad-Belegung durch die Umschaltung des Skalen-Typs folgendermaßen:

Dur (Major)

D#	E	F#
A	B	C#
E	F#	G#

Moll (Minor)

D	E	F#
A	B	C
E	F#	G

4. Mit dem Dial verändern Sie den Bereich, der über die Pads gespielt wird.

Der Pad-Bereich kann in vier Stufen (1 – 4) ausgewählt werden. Wenn Sie z.B. von 1 auf 2 umschalten, werden die den Pads zugewiesenen Noten um eine Oktave nach oben verschoben.

5. Schlagen Sie die Pads nun an.

Mit dem [RHYTHM]-Fader und der [RHYTHM]-Status-taste steuern Sie die Lautstärke des Bass-Programms und schalten den Mute-Status nach Bedarf an bzw. ab.

6. Um den Skalen-Typ während der Wiedergabe umzuschalten, wiederholen Sie die Schritte 2 – 4.

Der Skalen-Typ und der Bereich kann auch dann umgeschaltet werden, während ein Rhythmus-Pattern oder -Song wiedergegeben wird.

Wenn Sie die [EXIT]-Taste auslösen, erscheint das Auswahlfenster für das Rhythmus-Pattern oder den Rhythmus-Song wieder.

7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Anlage eines Rhythmus-Patterns

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie eigene Rhythmus-Pattern anlegen. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten: die Echtzeiteingabe, bei der Sie Ihr Spiel auf den Pads aufzeichnen, und die Step-Eingabe, bei der Sie die Sounds im Stop-Modus nacheinander eingeben.

Vorbereitungen

Bevor Sie mit der Aufnahme beginnen, müssen Sie verschiedene Einstellungen für das Rhythmus-Pattern treffen wie z.B. die Taktlänge, das Taktmaß und den Quantisierungswert (kürzeste Einheit für die Aufnahme). In der Voreinstellung ist ein leeres Rhythmus-Pattern auf das Taktmaß 4/4 und eine Länge von zwei Takten eingestellt.

ANMERKUNG

Nachdem Sie mit der Eingabe für das Rhythmus-Pattern begonnen haben, können Sie das Taktmaß und die Takt-Anzahl nicht mehr verändern. Legen Sie diese Werte vorher fest.

1. Im Hauptfenster rufen Sie mit der Taste [SONG/PATTERN] das Auswahlfenster für das Rhythmus-Pattern auf.

Wenn die Taste [SONG/PATTERN] leuchtet, drücken Sie die Taste ein weiteres Mal, so dass sie erlischt.



2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler ein leeres Rhythmus-Pattern.

Im Display wird „EMPTY“ angezeigt.



HINWEIS

Wenn kein leeres Rhythmus-Pattern existiert, löschen Sie den Inhalt eines überflüssigen Patterns (→ S. 76).

3. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Das Utility-Menü für Rhythmus-Pattern mit den verschiedenen Einstellungen der Rhythmus-Sektion wird angezeigt.



- 4. Um den Quantisierungswert einzustellen, stellen Sie sicher, dass die Meldung „PTN EDIT QUANTIZE“ im Display angezeigt wird. Drücken Sie anschließend [ENTER].**

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



↑
Quantisierungswert

Der Quantisierungswert ist die kleinste Note für die Pattern-Aufnahme. Bei der Echtzeiteingabe wird Ihr Spiel auf Basis der hier eingestellten Schritte aufgenommen. Die Standardeinstellung ist 16 (eine Sechzehntelnote).

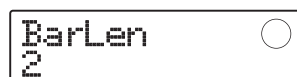
- 5. Wählen Sie mit dem Dial-Regler einen der folgenden Quantisierungswerte aus. Drücken Sie dann die Taste [EXIT].**

- 4 Viertelnote
- 8 Achtelnote
- 12 Achteltriole
- 16..... Sechzehntelnote (Voreinstellung)
- 24 Sechzehntel Triole
- 32 Zweiunddreißigstel
- Hi 1 Tick (1/48 einer Viertelnote)

Mit der Taste [EXIT] kehren Sie zum Rhythmus-Pattern-Edit-Menü zurück.

- 6. Zur Eingabe der Taktanzahl für das Pattern drücken Sie die Cursorstasten Links/Rechts und rufen die Anzeige „PTN EDIT BarLen“ im Display auf. Dann drücken Sie [ENTER].**

Die Länge wird als Anzahl von Takten angezeigt.



↑
Anzahl der Takte

HINWEIS

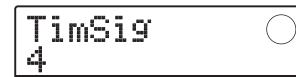
Wenn ein bereits erzeugtes Rhythmus-Pattern angewählt ist, ist die Anzahl der Takte darin bereits enthalten. Das bedeutet, dass die Einstellung bereits festgelegt wurde und nicht mehr verändert werden kann.

- 7. Wählen Sie mit dem Dial-Regler die gewünschte Einstellung aus.**

Der Einstellbereich erstreckt sich von 1 bis 99 Takten. Abschließend kehren Sie mit der [EXIT]-Taste zum Rhythmus-Pattern-Edit-Menü zurück.

- 8. Um das Taktmaß für das Rhythmus-Pattern einzugeben, drücken Sie die Cursorstasten Links/Rechts und rufen damit die Anzeige „PTN EDIT TimSig“ auf dem Display auf. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.**

Das aktuell gewählte Taktmaß erscheint im Display.



↑
4/4-Takt

HINWEIS

Wenn ein bereits erzeugtes Rhythmus-Pattern angewählt ist, ist das Taktmaß darin bereits enthalten. Das bedeutet, dass die Einstellung bereits festgelegt wurde und nicht mehr verändert werden kann.

- 9. Mit dem Dial-Regler wählen Sie das Taktmaß aus.**

Zur Auswahl stehen die Optionen 1 – 8 (1/4 – 8/4). Abschließend drücken Sie die [EXIT]-Taste zweimal, um zum Hauptfenster zurückzukehren.

Echtzeiteingabe der Drum-Sequenz

Bei der Echtzeiteingabe der Drum-Sequenz spielen Sie das Rhythmus-Pattern auf den Pads des MRS-8.

- 1. Wählen Sie im Rhythmus-Pattern-Fenster die Nummer eines leeren Pattern.**

Wählen Sie gegebenenfalls ein anderes Drum-Kit aus (→ S. 64), bevor Sie die folgenden Schritte ausführen.

- 2. Drücken Sie die Taste [DRUM/BASS] mehrmals, bis sie leuchtet.**

Die Pads können nun zur Eingabe der Drum-Sounds genutzt werden. Direkt nach dem Umschalten des Sounds wird der Screen zur Auswahl der Pad Bank eingeblendet.

- 3. Bei Bedarf können Sie die Pad Bank mit den Cursorstasten Auf/Ab umschalten.**

Abschließend kehren Sie mit der [EXIT]-Taste zum Auswahlfenster für das Rhythmus-Pattern zurück.

4. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten REC [●] und PLAY [▶].

Ein Vorzähler mit vier Schlägen (ein Takt) wird wiedergegeben und die Aufnahme des Rhythmus-Pattern beginnt. Während der Aufnahme wird ein Klick (Metronom-Klang) im gewählten Tempo und Taktmaß wiedergegeben. Die aktuelle Position wird im Counter in Takten/Beats/Ticks eingeblendet.

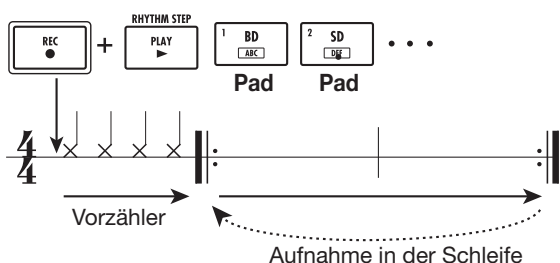
HINWEIS

Die Anzahl und der Wiedergabepegel der Vorzähler kann verändert werden (→ S. 90).

5. Schlagen Sie die Pads im Takt des Metronoms an.

Ihre Eingabe auf den Pads wird unter Beachtung der Quantisierungseinstellung als Drum-Sequenz aufgezeichnet. Auch die Stärke, mit der Sie das Pad anschlagen, wird dabei erfasst.

Am Ende des Patterns kehrt das Gerät automatisch zum ersten Takt zurück. Die Echtzeiteingabe wird fortgesetzt.



- **Umschalten der Pad-Bank während der Echtzeit-Eingabe einer Drum-Sequenz**

Drücken Sie die Taste [DRUM/BASS] einmal, um das Auswahlfenster für die Pad-Bank zu öffnen: Hier wählen Sie mit den Cursortasten Auf/Ab die Pad-Bank aus. Abschließend drücken Sie die Taste [EXIT].

- **Umschalten zu einer Bass-Sequenz während der Echtzeit-Eingabe einer Drum-Sequenz**

Drücken Sie die Taste [DRUM/BASS] einmal, um das Auswahlfenster für die Pad-Bank zu öffnen. Drücken Sie die Taste [DRUM/BASS] nochmals, so dass sie erlischt.

- **Pausieren während der Echtzeiteingabe**

Drücken Sie während der Aufnahme die Taste REC [●], die nun blinkt. In diesem Zustand können Sie die Pads anschlagen und prüfen, mit welchen Sounds die einzelnen Pads belegt sind. Zur Wiederaufnahme der Aufzeichnung drücken Sie ein weiteres Mal die REC [●]-Taste.

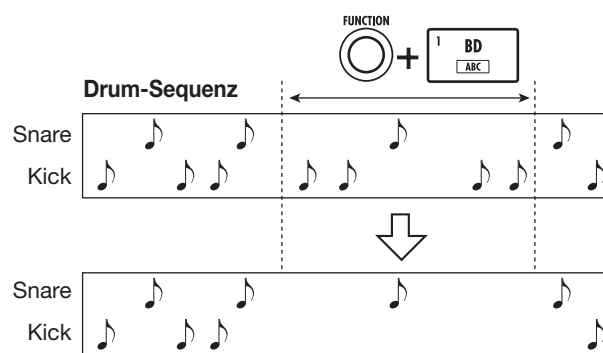
HINWEIS

- Mit Hilfe der Step-Eingabe können Sie weitere Informationen für ein Rhythmus-Pattern eingeben, das sie in Echtzeit erzeugt haben.
- Nach Abschluss der Echtzeiteingabe können Sie die Quantisierungseinstellung verändern und eine weitere Aufnahme über der bereits existierenden Sequenz anlegen (durch die Änderung der Quantisierung werden die bestehenden Wiedergabe-Informationen nicht beeinflusst).

6. Zum Bearbeiten des aufgenommenen Events während der Echtzeiteingabe gehen Sie wie folgt vor.

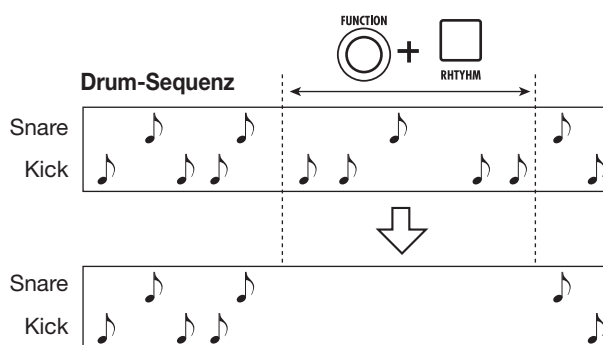
- **So löschen Sie die Eingaben eines bestimmten Pads**

Drücken Sie bei gehaltener [FUNCTION]-Taste das Pad, dessen Sound gelöscht werden soll. Nun wird die Performance dieses Pads aus dem Rhythmus-Pattern gelöscht.



- **So löschen Sie die Eingaben aller Pads**

Drücken Sie bei gehaltener [FUNCTION]-Taste die [RHYTHM]-Statustaste. Nun wird die Performance aller Pads aus der Drum-Sequenz gelöscht.



7. Drücken Sie nach Abschluss der Echtzeitaufnahme die Taste STOP [■].

Die Aufnahme des Rhythmus-Patterns wird angehalten. Drücken Sie die Taste PLAY [▶], um das aufgezeichnete Pattern abzuspielen.

HINWEIS

Wenn Sie in ein leeres Pattern wählen und eine Aufnahme vornehmen, wird dem Pattern automatisch die Bezeichnung „Patxxx“ zugewiesen (xxx ist die Pattern-Nummer). Sie können den Namen des Patterns bei Bedarf ändern (→ S. 75).

Echtzeiteingabe der Bass-Sequenz

Sie können eine Bass-Sequenz in Echtzeit über die Pads des MRS-8 eingeben.

1. Wählen Sie im Rhythmus-Pattern-Fenster ein Pattern aus, das leer ist oder bei dem nur die Drum-Sequenz aufgenommen ist.

Wählen Sie gegebenenfalls ein Bass-Programm aus (→ S. 64), bevor Sie die folgenden Schritte ausführen.

2. Drücken Sie die Taste [DRUM/BASS] wiederholt, bis sie erlischt.

Sie können das Bass-Programm nun über die Pads einspielen. Direkt nach dem Umschalten des Sounds wird das Fenster zur Auswahl des Sounds, des Bereichs und der Skala eingeblendet.

3. Bei Bedarf ändern Sie den Skalen-Typ, den Grundton und den Bereich.

Mit den Cursorstasten ändern Sie den Skalen-Typ und den Grundton, während Sie den Bereich über das Dial auswählen. Abschließend kehren Sie mit der [EXIT]-Taste zum Hauptfenster zurück.

4. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten REC [●] und PLAY [▶].

Ein Vorzähler mit vier Schlägen (ein Takt) wird wiedergegeben und die Aufnahme des Rhythmus-Pattern beginnt (während der Aufnahme wird ein Metronom-Klick im gewählten Tempo und Taktmaß wiedergegeben).

Die Position wird in Takten/Beats/Ticks eingeblendet.

HINWEIS

Die Anzahl und der Pegel der vorgezählten Schläge kann verändert werden.

5. Schlagen Sie die Pads im Takt des Metronoms an.

Ihre Eingaben auf den Pads werden unter Beachtung der Quantisierungseinstellung als Bass-Sequenz aufgezeichnet. Auch die Dauer und Stärke, mit der Sie das Pad anschlagen, wird dabei erfasst.

Am Ende des Patterns kehrt das Gerät automatisch zum ersten Takt zurück. Die Echtzeiteingabe wird fortgesetzt.

• Umschalten des Bereichs und der Skala während der Echtzeiteingabe einer Bass-Sequenz

Drücken Sie die Taste [DRUM/BASS] einmal, um das Fenster zur Auswahl des Bereichs/der Skala einzublenden. Mit den Cursorstasten und dem Dial wählen Sie den Bereich und die Skala aus. Abschließend drücken Sie die Taste [EXIT].

• Umschalten zu einer Drum-Sequenz während der Echtzeiteingabe einer Bass-Sequenz

Drücken Sie die Taste [DRUM/BASS] einmal, um das Auswahlfenster für den Bereich/die Skala zu öffnen. Drücken Sie die Taste [DRUM/BASS] nun noch einmal, so dass sie leuchtet.

• Pausieren während der Echtzeiteingabe

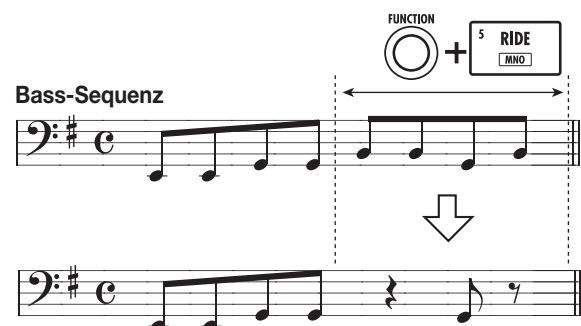
Drücken Sie während der Aufnahme die Taste REC [●], die nun blinkt. In diesem Zustand können Sie die Pads anschlagen und prüfen, mit welchen Sounds die einzelnen Pads belegt sind. Zur Wiederaufnahme der Aufzeichnung drücken Sie ein weiteres Mal die REC [●]-Taste.

HINWEIS

Mit Hilfe der Step-Eingabe können Sie weitere Informationen für ein Pattern eingeben, das sie in Echtzeit erzeugt haben.

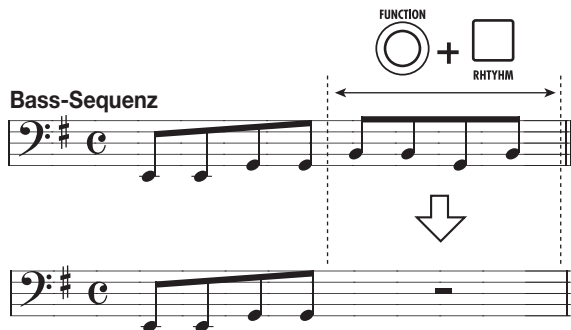
6. So bearbeiten Sie die aufgenommenen Events während der Echtzeiteingabe:**• So löschen Sie die Eingaben eines Pads**

Drücken Sie bei gehaltener [FUNCTION]-Taste das Pad, dessen Note gelöscht werden soll. Wenn Sie beide Tasten drücken, wird die Performance des entsprechenden Pads aus dem Rhythmus-Pattern gelöscht.

**• So löschen Sie die Eingaben aller Pads**

Drücken Sie bei gehaltener [FUNCTION]-Taste die [RHYTHM]-Statustaste. Wenn Sie beide Tasten gedrückt

halten, wird die Performance aller Pads aus der Bass-Sequenz gelöscht.



7. Drücken Sie nach Abschluss der Echtzeitaufnahme die Taste STOP [■].

Die Aufnahme des Rhythmus-Patterns wird angehalten. Mit der Taste PLAY [▶] spielen Sie das Pattern ab.

HINWEIS

Sie können das Drum-Kit/Bass-Programm während der Echtzeiteingabe umschalten (→ S. 64) und die Lautstärke des Metronom-Klicks ändern (→ S. 90).

Step-Eingabe einer Drum-Sequenz

Bei der Step-Eingabe geben Sie jede Note separat ein, während die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns angehalten ist. Das macht es einfach, auch komplexe Drum-Patterns oder Bass-Linien einzugeben, die durch Echtzeiteingabe nur schwer realisieren lassen.

Bei der Step-Eingabe des Drum-Tracks legen Sie unter Verwendung des Quantisierungswertes die Step-Länge (Intervall bis zur nächsten Note oder Pause) fest. Nun können Sie Noten und Pausen eingeben.

Wenn Sie ein Pad anschlagen und dann die Taste PLAY [▶] (RHYTHM STEP) drücken, werden die Noten-Informationen an diesem Punkt eingegeben und die Eingabeposition wird entsprechend dem aktuellen Quantisie-

rungswert nach vorn gesetzt. Die Stärke, mit der Sie das Pad anschlagen, wird dabei auch erfasst.

Wenn Sie nur die Taste PLAY [▶] (RHYTHM STEP) drücken, werden keine Noten-Informationen eingegeben, aber die Eingabeposition wird um dem aktuellen Quantisierungswert nach vorn gesetzt. So geben Sie eine Pause ein (siehe folgendes Diagramm).

1. Wählen Sie im Rhythmus-Pattern-Fenster die Nummer eines leeren Pattern.

2. Drücken Sie die Taste [DRUM/BASS] mehrmals, bis sie leuchtet.

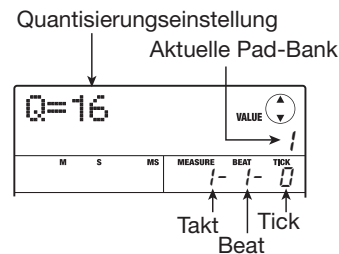
Die Pads können nun zur Eingabe der Drum-Sounds genutzt werden. Direkt nach dem Umschalten des Sounds wird der Screen zur Auswahl der Pad Bank eingeblendet.

3. Bei Bedarf wählen Sie die gewünschte Pad-Bank aus.

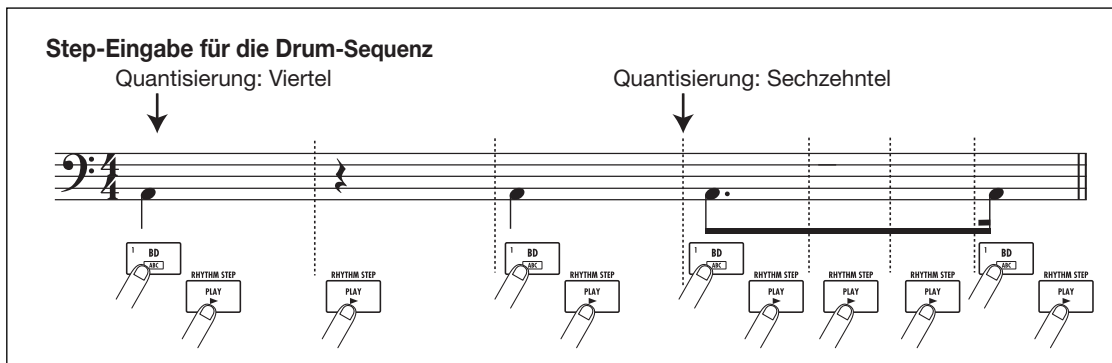
Abschließend kehren Sie mit der [EXIT]-Taste zum Hauptfenster zurück.

4. Drücken Sie die Taste REC [●].

Die Taste leuchtet und das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Zustand ist die Step-Eingabe für die Drum-Sequenz aktiv.



Während der Step-Eingabe der Drum-Sequenz blendet die erste Zeile im Display den Quantisierungswert ein, während die zweite Zeile die gewählte Pad-Bank-Nummer anzeigt. Der Counter stellt die aktuelle Position in Takten/Beats/Ticks dar.



5. Wählen Sie mit Hilfe der Cursortasten Auf/ Ab den Quantisierungswert.

Diese Einstellung entspricht der Länge eines Eingabeschritts. Die Quantisierung kann jederzeit während der Eingabe mit den Cursortasten Auf/Ab geändert werden.

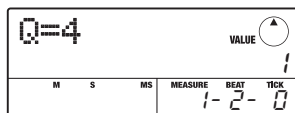
- 4 Viertelnote
- 8 Achtelnote
- 12 Achteltriole
- 16 Sechzehntelnote
- 24 Sechzehntel Triolet
- 32 Zweiunddreißigstel
- Hi 1 Tick (1/48 einer Viertelnote)

HINWEIS

Die Quantisierungseinstellung ist mit der für die Echtzeiteingabe verknüpft. Wenn Sie eine der Einstellungen ändern, ändert sich auch die andere.

6. Zur Eingabe einer Note schlagen Sie das entsprechende Pad an und drücken dann die Taste PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

Das Pad leuchtet und das Gerät springt weiter.

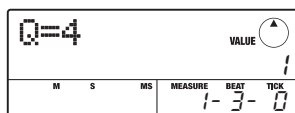


HINWEIS

- Die Stärke, mit der Sie das Pad anschlagen, wird ebenfalls in der Drum-Sequenz aufgezeichnet.
- Wenn Sie während der Eingabe mehrere Pads anschlagen, werden an einer Position mehrere Sounds aufgezeichnet.

7. Zur Eingabe einer Pause drücken Sie die Taste PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

Wenn Sie nur die Taste PLAY [▶] (RHYTHM STEP) drücken, werden keine Daten aufgezeichnet, aber die Position springt um einen Schritt weiter.



8. Zur Eingabe des gewünschten Rhythmus-Patterns wiederholen Sie die Schritte 5 – 7 und ändern bei Bedarf die Step-Länge.

Am Ende des Patterns kehrt das Gerät automatisch zum ersten Takt zurück. Sie können nun weitere Sounds eingeben.

Wenn Sie mit der Taste PLAY [▶] (RHYTHM STEP) schrittweise durch das aufgenommene Rhythmus-Pattern navigieren, leuchtet die Pad-Taste auf, die der aktuellen Position zugeordnet ist.

So ändern Sie eine aufgenommene Sequenz:

• Löschen einer eingegebenen Note

Drücken Sie die Taste PLAY [▶] (RHYTHM STEP) wiederholt, um die Position zu verschieben. Halten Sie nun die [FUNCTION]-Taste gedrückt und drücken Sie auf das entsprechende Pad. Die an dieser Position aufgenommene Note wird gelöscht und das Pad erlischt.

HINWEIS

Während der Step-Eingabe rufen Sie mit der [DRUM/BASS]-Taste zu jeder Zeit das Auswahlfenster der Pad-Bank auf und schalten diese um (abschließend drücken Sie [EXIT]).

ANMERKUNG

Wenn Sie nach einer zu löschenden Note suchen, setzen Sie den Quantisierungswert auf denselben Wert wie der kleinste bei der Aufzeichnung verwendete Wert (oder kleiner). Andernfalls geht der Start einer Note eventuell verloren.

9. Drücken Sie nach Abschluss der Sprung-eingabe die Taste STOP [■].

Die Taste REC [●] erlischt und das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song wird wieder aufgerufen. Wenn Sie jetzt die PLAY [▶]-Taste drücken, können Sie das aufgenommene Rhythmus-Pattern abhören.

10. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Step-Eingabe einer Bass-Sequenz

Im Vergleich zur Step-Eingabe des Drum-Tracks gestaltet sich die Step-Eingabe der Bass-Sequenz etwas komplexer, da hier zusätzliche Elemente wie „Tonhöhe“ und „Dauer“ eine Rolle spielen.

Wie bei der Step-Eingabe im Drum-Track legen Sie über den Quantisierungswert die Step-Länge (Intervall bis zur nächsten Note oder Pause) fest und geben Noten und Pausen mit Pads und der Taste PLAY [▶] ein. Bei Eingabe einer Note müssen Sie aber außerdem die Dauer angeben. Mit diesem Parameter können Sie die aktuelle Dauer jeder einzelnen Note festlegen. Die Step-Länge bleibt dabei dieselbe (siehe Diagramm auf der nächsten Seite).

Step-Eingabe der Bass-Sequenz

1. Wählen Sie im Rhythmus-Pattern-Fenster ein Rhythmus-Pattern aus, das wahlweise leer ist oder bei dem nur die Drum-Sequenz aufgenommen wurde.

2. Drücken Sie die Taste [DRUM/BASS] wiederholt, bis sie erlischt.

Sie können das Bass-Programm nun über die Pads einspielen. Direkt nach dem Umschalten des Sounds wird das Fenster zur Auswahl des Sounds, des Bereichs und der Skala eingeblendet.

3. Bei Bedarf ändern Sie den Skalen-Typ, den Grundton und den Bereich.

Abschließend kehren Sie mit der [EXIT]-Taste zum Hauptfenster zurück.

4. Drücken Sie die Taste REC [●].

Die Taste leuchtet und das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Zustand können Sie die Bass-Sequenz über die Step-Eingabe erstellen.

Quantisierung Nummer des aktuellen Bereichs

Während der Step-Eingabe für die Bass-Sequenz wird in der ersten Zeile im Display der Quantisierungswert angezeigt, während die zweite Zeile die Einstellung für die Dauer und den momentan gewählten Bereich anzeigt. Der Counter stellt die Position in Takten/Beats/Ticks dar.

5. Wählen Sie mit Hilfe der Auf-/Ab-Cursorstasten den Quantisierungswert.

Diese Einstellung entspricht der Länge eines Eingabeschritts.

6. Wählen Sie mit dem Drehregler die Dauer (wie unten aufgeführt).

Die Dauer ist mit „ $\downarrow \times 1$ “ als ein Vielfaches einer Viertelnote festgelegt. Abhängig vom Wert ergibt sich die tatsächliche Dauer wie folgt:

- 1 – 8..... Viertelnote x 1 – 8
- 3/2..... Punktierter Viertelnote
- 1/2..... Achtelnote
- 3/4..... Punktierter Achtelnote
- 1/3..... Achteltriole
- 1/4..... Sechzehntelnote
- 1/6..... Sechzehnteltriole
- 1/8..... Zweiunddreißigstelnote
- 1/12..... Zweiunddreißigsteltriole
- 1/16..... Vierundsechzigstelnote
- 1/24..... Vierundsechzigsteltriole

7. Zur Eingabe einer Note schlagen Sie das entsprechende Pad an und drücken dann die Taste PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

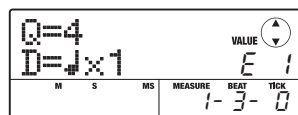
Die Note wird aufgenommen und das Gerät springt um die in Schritt 5 eingestellte Schrittdauer weiter.

HINWEIS

Die Stärke, mit der Sie das Pad anschlagen, wird ebenfalls in der Bass-Sequenz aufgezeichnet.

8. Zur Eingabe einer Pause drücken Sie die Taste PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

Wenn Sie nur die Taste PLAY [▶] (RHYTHM STEP) drücken, werden keine Informationen aufgezeichnet, aber die Eingabeposition springt um einen Schritt (Quantisierungswert) nach vorn.



9. Zur Eingabe des gewünschten Bass-Patterns wiederholen Sie die Schritte 5 bis 8. Falls nötig ändern Sie währenddessen den Quantisierungswert und die Dauer.

Am Pattern-Ende kehrt das Gerät automatisch zum ersten Takt zurück. Sie können die Eingabe fortsetzen.

So ändern Sie eine aufgenommene Sequenz:

- **Löschen einer eingegebenen Note**

Drücken Sie die Taste PLAY [▶] (RHYTHM STEP) wiederholt, um die Position zu verschieben. Halten Sie nun die [FUNCTION]-Taste gedrückt und drücken Sie auf das entsprechende Pad. Die an dieser Position aufgezeichnete Note wird gelöscht und das Pad erlischt.

HINWEIS

Während der Step-Eingabe können Sie mit der [DRUM/BASS]-Taste zu jeder Zeit das Auswahlfenster für den Bereich aufrufen und diesen sowie die Skala umschalten (abschließend drücken Sie die Taste [EXIT]).

ANMERKUNG

Wenn Sie nach einer zu löschenden Note suchen, setzen Sie den Quantisierungswert auf denselben Wert wie der kleinste bei der Aufzeichnung verwendete Wert (oder kleiner). Andernfalls geht der Start einer Note eventuell verloren.

10. Drücken Sie nach Abschluss der Step-Eingabe die Taste STOP [■].

Die Taste REC [●] erlischt und das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song wird wieder aufgerufen. Wenn Sie jetzt die PLAY [▶]-Taste drücken, können Sie das aufgenommene Rhythmus-Pattern abhören.

11. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Eingabe von Akkord-Informationen für das Rhythmus-Pattern

Wenn Sie ein Rhythmus-Pattern aufgenommen haben und nachträglich die Akkord-Informationen (Grundton & Akkord-Typ) verändern, wird die Bass-Sequenz des Rhythmus-Patterns in Abhängigkeit dieser im Rhythmus-Song programmierten Akkord-Informationen verändert.

HINWEIS

Für Pattern, die nicht im Rhythmus-Song benutzt werden oder für die keine Bass-Sequenz eingegeben wurde, ist dieser Vorgang nicht notwendig.

1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN] in der Rhythmus-Sektion, bis diese erlischt.

Daraufhin wird der Screen zur Auswahl des Rhythmus-Patterns eingeblendet.

2. Wählen Sie mit dem Drehregler das Pattern aus, für das Akkord-Daten festgelegt werden sollen und drücken Sie dann [EDIT].

Das Bearbeitungs Menü für das Rhythmus-Pattern wird angezeigt.



3. Drücken Sie die Links-/Rechts-Cursorstasten, um die Anzeige „EDIT OrgRoot“ auf dem Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

In diesem Fenster können Sie den Grundton für das gewählte Rhythmus-Pattern festlegen.



Grundton des Akkords

4. Wählen Sie mit dem Drehregler den Grundton für den Akkord.

Der verfügbare Bereich erstreckt sich von C bis B (Voreinstellung: E). Wenn Sie die Akkord-Daten für einen Rhythmus-Song eingeben, wird der hier festgelegte Wert zum Grundton für die Transposition.

5. Abschließend drücken Sie die Taste [EXIT].

Das Bearbeitungs­menü für das Rhythmus-Pattern wird erneut angezeigt.

6. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „PTN EDIT OrgChord“ im Display auf. Dann drücken Sie [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



In diesem Fenster können Sie den Chord-Typ für dieses Rhythmus-Pattern festlegen.

7. Wählen Sie mit dem Dial den Chord aus.

Der Akkord-Typ kann auf Dur (Major) oder Moll (Minor) eingestellt werden.

Wenn Sie beispielsweise ein Bass-Phrase auf Basis des G-Dur-Akkords eingeben möchten, stellen Sie den Grundton auf „G“ und den Akkord-Typ auf „Major“.

8. Abschließend drücken Sie die Taste [EXIT].

Die Einstellung wird übernommen und das Bearbeitungs­menü für das Rhythmus-Pattern wird erneut angezeigt.

9. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Ändern der Drum-/Bass-Sequenz-Lautstärke

Die Wiedergabelautstärke des Rhythmus-Pattern kann über den [RHYTHM]-Fader für die Drum- und Bass-Sequenz getrennt eingegeben werden. Falls nötig können die Lautstärkepegel des Drum-Kits und des Bass-Programms auch für jedes Rhythmus-Pattern einzeln programmiert werden.

1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN] in der Rhythmus-Sektion, bis diese erlischt.

Daraufhin wird der Screen zur Auswahl des Rhythmus-Patterns eingeblendet.

2. Wählen Sie mit dem Dial das Pattern, für das die Lautstärkedaten festgelegt werden sollen und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste.

Das Bearbeitungs­menü für das Rhythmus-Pattern wird angezeigt.



3. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „PTN EDIT DR LEVEL“ im Display auf. Drücken Sie nun die Taste [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Fenster können Sie die Lautstärke der Drum-Sequenz festlegen.

Im Display wird die aktuelle Lautstärke-Einstellung angezeigt (0 bis 15).



4. Wählen Sie mit dem Drehregler die gewünschte Einstellung, und drücken Sie dann die Taste [EXIT].

Die Einstellung wird übernommen und das vorherige Fenster wird angezeigt.

5. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „PTN EDIT BS LEVEL“ im Display auf. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Fenster können Sie die Lautstärke der Bass-Sequenz festlegen. Im Display wird die aktuelle Lautstärke-Einstellung angezeigt (0 bis 15).



6. Wählen Sie mit dem Drehregler die gewünschte Einstellung, und drücken Sie dann die Taste [EXIT].

Die Einstellung wird übernommen und das vorherige Fenster wird angezeigt.

7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Benennen eines Rhythmus-Patterns

Wenn Sie in ein leeres Pattern wählen und für die Eingabe verwenden, wird dem Pattern automatisch die Bezeichnung „Pat xxx“ zugewiesen (xxx ist die Nummer des Pattern). Sie können den Namen bei Bedarf ändern.

- 1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN] in der Rhythmus-Sektion, bis diese erlischt.**

Daraufhin wird der Screen zur Auswahl des Rhythmus-Patterns eingeblendet.

- 2. Mit dem Dial wählen Sie das Rhythmus-Pattern aus, dessen Namen Sie editieren möchten. Drücken Sie anschließend die [EDIT]-Taste.**

Das Bearbeitungs Menü für das Rhythmus-Pattern wird angezeigt.



- 3. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „PTN EDIT NAME“ im Display auf. Dann drücken Sie [ENTER].**

In diesem Fenster können Sie den Namen für dieses Rhythmus-Pattern festlegen.



- 4. Mit den Cursortasten Links/Rechts verschieben Sie die blinkende Positionsanzeige auf das zu ändernde Zeichen. Wählen Sie dann mit dem Dial ein Zeichen aus.**

Weitere Information zur Eingabe von Zeichen finden Sie auf Seite 33.

HINWEIS

Durch wiederholtes Drücken der [EDIT]-Taste können Sie alle Zeichen löschen.

- 5. Wiederholen Sie Schritt 4, bis der Name vollständig eingegeben ist.**
- 6. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].**

Editieren eines Rhythmus-Patterns

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie ein Rhythmus-Pattern kopieren oder die Wiedergabe-Informationen löschen, um das Pattern in den Leerzustand zu versetzen.

Kopieren eines Rhythmus-Patterns

Ein Rhythmus-Pattern kann auf eine andere Pattern-Nummer kopiert werden. Das ist insbesondere dann sinnvoll, wenn Sie Variationen eines Rhythmus-Patterns anlegen möchten.

- 1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN], bis diese erlischt.**

Daraufhin wird der Screen zur Auswahl des Rhythmus-Patterns eingeblendet.

- 2. Wählen Sie mit dem Drehregler das Quell-Rhythmus-Pattern aus.**

- 3. Drücken Sie die Taste [FUNCTION] in der Steuer-Sektion zweimal.**

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Zustand können Sie die Nummer des Rhythmus-Patterns auswählen, das als Ziel dienen soll.



- 4. Wählen Sie mit dem Dial die Nummer des Ziel-Rhythmus-Patterns an.**

Wenn Sie ein leeres Pattern auswählen, wird die Meldung „E“ (für „Empty“) rechts neben der Pattern-Nummer dargestellt.

ANMERKUNG

Wenn Sie ein bereits aufgenommenes Rhythmus-Pattern als Ziel anwählen, wird dessen Inhalt mit den Daten der Kopierquelle überschrieben.

- 5. Um den Kopiervorgang auszuführen drücken Sie die [ENTER]-Taste. Wenn die Meldung „COPY SURE?“ erscheint, drücken Sie die Taste [ENTER] ein weiteres Mal.**

Nach dem Kopiervorgang kehrt das Gerät zum Auswahl-
fenster für das Rhythmus-Pattern zurück. Durch Drücken
von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab
und gehen zudem einen Schritt zurück.

- 6. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie
mehrmals die Taste [EXIT].**

Löschen eines Rhythmus- Patterns

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie den gesamten
Inhalt eines Rhythmus-Patterns löschen und es damit in
den Leerzustand zurücksetzen.

ANMERKUNG

Wenn ein Rhythmus-Pattern gelöscht wurde, können die Da-
ten nicht mehr hergestellt werden. Nutzen Sie diese Funktion
mit Bedacht.

- 1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die
Taste [SONG/PATTERN], bis diese erlischt.**

Daraufhin wird der Screen zur Auswahl des Rhythmus-
Patterns eingeblendet.

- 2. Wählen Sie über den Dial-Regler nun das zu
löschende Rhythmus-Pattern aus.**

- 3. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste
[FUNCTION].**

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



- 4. Um den Löschvorgang auszuführen, drük-
ken Sie die [ENTER]-Taste.**

Nach dem Löschvorgang kehrt das Gerät zum Auswahl-
fenster für das Rhythmus-Pattern zurück. Durch Drücken
von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab
und gehen zudem einen Schritt zurück.

- 5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie
mehrmals die Taste [EXIT].**

Anlage eines Rhythmus- Songs

Ein Rhythmus-Song setzt sich aus einer Folge von Rhyth-
mus-Pattern zusammen, für die Akkord- und Tempo-In-
formationen programmiert wurden. Im MRS-8 können
Sie bis zu 10 Rhythmus-Songs pro Projekt speichern.
Während die Taste [SONG/PATTERN] leuchtet, kann ei-
ner dieser Songs ausgewählt und wiedergegeben oder
editiert werden.

Zur Eingabe der Rhythmus-Pattern in einen Rhythmus-
Song stehen die folgenden Methoden zur Verfügung:

■ Step-Eingabe

Bei dieser Methode reihen Sie die Rhythmus-Pattern ein-
zelnen auf, indem Sie das Pattern und die Anzahl an Takten
angeben. Die Eingabe kann an jedem Punkt im Song er-
folgen. Zudem ist es möglich, ein anderes Pattern anzu-
wählen, während das vorherige Pattern weiterhin wieder-
gegeben wird. Dieser Modus ist zur genaueren Eingabe
der Patterns geeignet.

■ FAST (Formula Assisted Song Translator)

Bei dieser Methode legen Sie die Wiedergabe des Rhyth-
mus-Patterns vom Song-Anfang bis zum Ende mit einfa-
chen Formeln fest. Das Ergebnis wird in einem einzigen
Arbeitsschritt in den Song geschrieben. Da in diesem
Modus keine Eingabe mitten im Song möglich ist, sollte
der gesamte Song-Aufbau bereits vorher festgelegt sein.

HINWEIS

Ob Sie die Step- oder FAST-Eingabe verwenden, spielt für
den fertigen Song keine Rolle. Falls nötig können Sie über
FAST zuerst eine Rohmischung des Songs erstellen und ihn
anschließend mit der Step-Eingabe detailliert editieren.

Auswahl eines Rhythmus-Songs

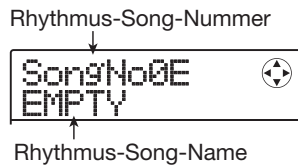
So wählen Sie einen der 10 verfügbaren Rhythmus-Songs
für die Editierung oder Wiedergabe aus:

HINWEIS

In der Voreinstellung eines Projekts sind alle Rhythmus-
Songs leer.

- 1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die
Taste [SONG/PATTERN] in der Rhythmus-
Sektion, bis diese leuchtet.**

Die Rhythmus-Sektion wird in den Rhythmus-Song-Modus geschaltet und das Rhythmus-Song-Fenster erscheint.



Wenn der Rhythmus-Song leer ist, erscheint die Meldung „EMPTY“ im Namensfeld des Rhythmus-Songs und das Symbol „E“ wird rechts neben der Rhythmus-Song-Nummer eingeblendet.

2. Wählen Sie mit dem Dial eine Zahl zwischen 0 und 9.
3. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].

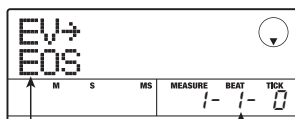
Eingabe von Pattern-Daten mit der Step-Methode

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Rhythmus-Pattern-Daten durch Angabe der Rhythmus-Pattern-Nummer und der Taktanzahl in einem leeren Rhythmus-Song eingeben.

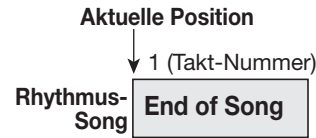
1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN], bis diese leuchtet. Die Rhythmus-Sektion wird in den Rhythmus-Song-Modus geschaltet und das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song wird eingeblendet.

2. Drücken Sie in der Transport-Sektion die Taste REC [●].

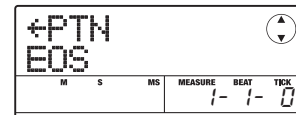
Die Taste leuchtet und das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Zustand können Sie den Rhythmus-Song über die Step-Eingabe aufbauen.



Mit der Meldung „EOS“ (End of Song) wird angezeigt, wo der Rhythmus-Song endet. Bei einem leeren Song befindet sich „EOS“ direkt am Anfang. Daher geschieht nichts, wenn Sie den Song nun wiedergeben.



3. Rufen Sie mit den Cursortasten Auf/Ab die Anzeige „←PTN“ in der obersten Zeile des Displays auf.



Während der Step-Eingabe können Sie mit den Cursortasten Auf/Ab verschiedene Informationen über die Events einblenden, die an der aktuellen Position programmiert wurden. Wenn zum Beispiel „PTN“ angezeigt wird, können Rhythmus-Pattern-Informationen im Rhythmus-Song eingegeben werden. Die folgenden Parameter können angewählt werden:

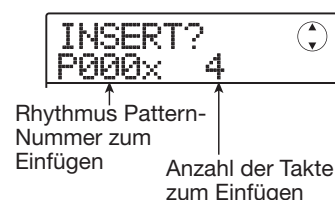
Parameter	Beschreibung
EV→	Event-Information an der aktuellen Position
PTN	Rhythmus-Pattern-Nummer
TimSig	Takteinheit
ROOT	Akkord-Grundton
CHORD	Akkord-Typ
TEMPO	Tempo
DrLevel	Lautstärke der Drum-Sequenz
BsLevel	Lautstärke der Bass-Sequenz
Dr KIT	Drum-Kit-Nummer
Bs PRG	Bass-Programm-Nummer

HINWEIS

Wenn ein anderer Eintrag als „EV→“ gewählt wird und keine Daten für die aktuelle Position eingegeben wurden, steht vor dem Menüeintrag ein Pfeilsymbol „←“. Das bedeutet, dass der Wert, der an einem früheren Punkt eingegeben wurde, weiterhin Gültigkeit hat.

4. Drücken Sie in der Steuer-Sektion die Taste [FUNCTION].

In der ersten Zeile im Display erscheint „INSERT?“.



In diesem Zustand können Sie an der aktuellen Position Rhythmus-Pattern-Informationen eingeben.

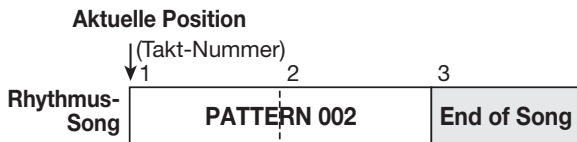
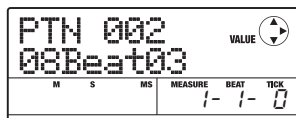
5. Wählen Sie über den Dial-Regler ein Rhythmus-Pattern zum Einfügen aus.

6. Mit den Cursortasten Auf/Ab wählen Sie die Taktzahl aus, die eingefügt werden soll.

Wenn Sie mehr Takte angeben, als im Rhythmus-Pattern vorhanden sind, wird das Rhythmus-Pattern einfach wiederholt. Wenn Sie für das Rhythmus-Pattern eine kürzere Dauer festlegen, schaltet der Song zum nächsten Rhythmus-Pattern um, bevor die Wiedergabe des aktuellen Patterns beendet ist.

7. Um die Eingabe abzuschließen, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

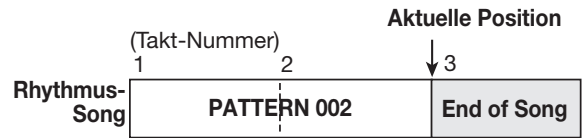
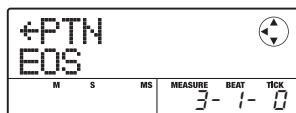
Die Rhythmus-Pattern-Informationen werden an der aktuellen Position eingefügt und das Display kehrt zum ursprünglichen Screen zurück. Die Anzeige „EOS“ wird um die Anzahl der eingefügten Takte nach hinten verschoben.



Wenn Sie in diesem Screen die Taste PLAY [▶] auslösen, können Sie das an der aktuellen Position eingegebene Rhythmus-Pattern in der Schleife wiedergeben.

8. Drücken Sie mehrmals die Cursortaste Rechts, um die Taktnummer, für die „EOS“ angezeigt wird, in die zweite Display-Zeile zu verschieben.

Während der Step-Eingabe für den Rhythmus-Song können Sie mit den Cursortasten Links/Rechts die Eingabeposition taktweise umschalten. Wenn Sie das Ende des Songs erreichen, wird die Meldung „EOS“ in der zweiten Zeile im Display angezeigt.



HINWEIS

- Mit den Tasten REW [◀◀] und FF [▶▶] in der Transport-Sektion können Sie die aktuelle Position im Beat-Schritten verschieben.
- Wenn „EV→“ im Display angezeigt wird, können Sie die Position mit dem Dial in Schritten von einer 16-tel Note verschieben. Um Event-Informationen in 16-tel Noten-Schritten einzugeben, rufen Sie die Anzeige „EV→“ auf: Nun können Sie an eine bestimmte Position im Takt wechseln und die Event-Informationen über die Cursortasten Auf/Ab aufrufen (→ S. 83).

9. Wiederholen Sie die Schritte 4 – 8, um alle Pattern-Informationen einzugeben.

10. Wenn alle Informationen eingegeben wurden, drücken Sie die Taste STOP [■].

Die Taste REC [●] erlischt und das Auswahlfenster für den Rhythmus-Songs wird wieder aufgerufen. Wenn Sie die Taste PLAY [▶] drücken, wird der erstellte Rhythmus-Song wiedergegeben.

Um die eingegebenen Rhythmus-Pattern-Informationen zu editieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

• Auswahl eines anderen Rhythmus-Patterns

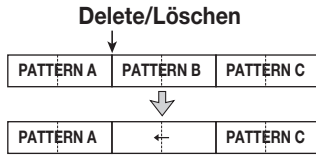
Rufen Sie mit den Cursortasten Links/Rechts den Namen des zu bearbeitenden Rhythmus-Patterns auf und wählen Sie mit dem Dial das neue Rhythmus-Pattern aus.

Wenn Sie das Dial an einer Position bewegen, an der keine Rhythmus-Pattern-Informationen eingegeben sind (es wird „←PTN“ angezeigt), können Sie hier neue Rhythmus-Pattern-Informationen eingeben.

Die neu gewählten Rhythmus-Pattern-Informationen haben bis zu dem Punkt Gültigkeit, an dem Sie die nächsten Rhythmus-Pattern-Informationen eingeben.

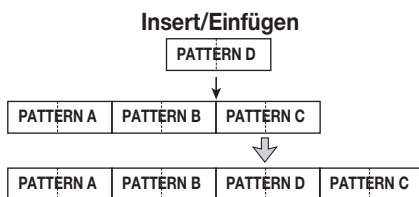
• Löschen eingegebener Rhythmus-Pattern-Informationen

Mit den Cursortasten Links/Rechts navigieren Sie zu der Position des Rhythmus-Patterns, das gelöscht werden soll. Drücken Sie anschließend zweimal die Taste [FUNCTION] (die Anzeige „EV ERASE SURE?“ erscheint). Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste. Wenn das Pattern gelöscht ist, haben die Informationen aus dem vorhergehenden Pattern weiterhin Gültigkeit, bis die nächsten Rhythmus-Pattern-Informationen eingegeben werden.



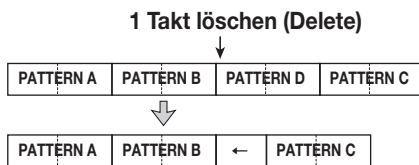
• **Einfügen eines Rhythmus-Patterns in einen Song**

Mit den Cursortasten Links/Rechts navigieren Sie zu dem Punkt, an dem das Rhythmus-Pattern eingefügt werden soll, und führen dann die Schritte 4 – 7 aus. Das neue Rhythmus-Pattern wird an der aktuellen Position eingesetzt und alle nachfolgenden Pattern werden um die Dauer des eingefügten Patterns nach hinten verschoben.



• **Löschen eines bestimmten Takts**

Mit den Cursortasten Links/Rechts wechseln Sie zu der Startposition des zu löschenden Takts. Drücken Sie die [FUNCTION]-Taste dreimal (die Anzeige „MEAS DEL SURE?“ erscheint). Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste. Der Takt an der aktuellen Position wird gelöscht und alle nachfolgenden Rhythmus-Pattern-Informationen werden nach vorne bewegt. Wenn ein Takt am Anfang eines Rhythmus-Patterns (z.B. der erste Takt eines zweitaktigen Patterns) gelöscht wird, wird nur dieser Takt gelöscht und die Meldung wechselt zu „←PTN“ für den zweiten Takt.



Eingabe von Pattern-Daten mit der FAST-Methode

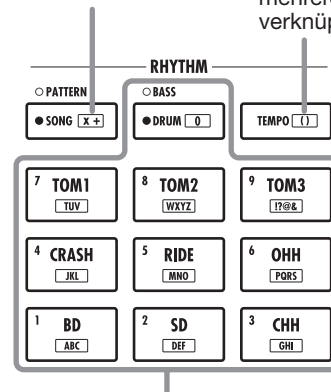
Die von ZOOM entwickelte FAST-Methode (Formula Assisted Song Translator) nutzt Formeln, um Rhythmus-Pattern-Sequenzen zu definieren und einen kompletten Rhythmus-Song in einem Durchgang zu schreiben. Die folgenden Tasten und Pads können für die numerische Eingabe genutzt werden.

[x+]-Taste

Dient zur Eingabe von "+" (Addition) und "x" (Multiplikation) zum Aneinanderreihen bzw. Wiederholen von Pattern.

[()]-Taste

Dient zur Eingabe der Klammern (), um mehrere Pattern zu verknüpfen.



Pads 1 - 9 / [0]-Taste

Dient zur Angabe der Pattern-Nummern und der Anzahl an Wiederholungen.

Für das Anlegen einer Rhythmus-Pattern-Sequenz gelten folgende Grundregeln:

• **Aneinanderreihen von Patterns**

Reihen Sie die Rhythmus-Patterns mit dem Symbol „+“ aneinander. Wenn Sie beispielsweise 0 + 1 + 2 eingeben, erzielen Sie die folgende Reihenfolge für die Wiedergabe der Rhythmus-Pattern:



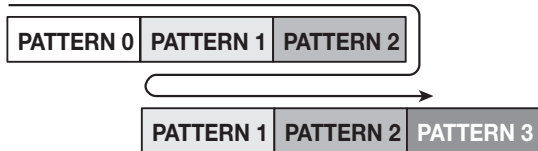
• **Wiederholen von Pattern**

Verwenden Sie das Symbol „x“ (Multiplizieren), um Pattern-Wiederholungen einzugeben. Wie in der Arithmetik üblich hat das „x“ Vorrang vor dem „+“. Wenn Sie beispielsweise 0 + 1 x 2 + 2 eingeben, erzielen Sie die folgende Wiedergabe-Reihenfolge für die Pattern:

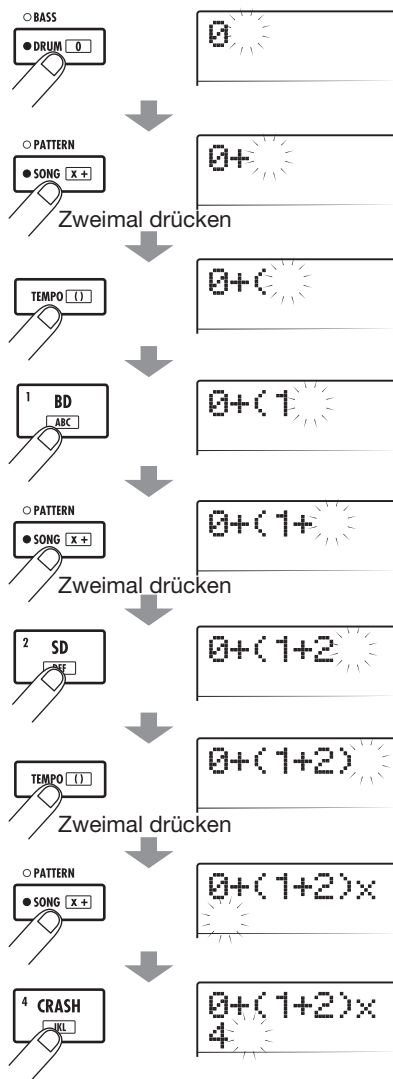


• **Wiederholen mehrerer Patterns**

Verwenden Sie die Symbole „(“ und „)“ (Klammer offen/geschlossen), um eine Pattern-Gruppe für die Wiederholung zu verkoppeln. Formeln in Klammern haben den Vorrang vor Formeln ohne Klammern. Die Eingabe $0 + (1 + 2) \times 2 + 3$ ergibt beispielsweise die folgende Reihenfolge für die Wiedergabe der Rhythmus-Pattern:



Ein Beispiel zur Anlage einer Rhythmus-Pattern-Sequenz $0 + (1+2) \times 4$ wird unten dargestellt.



HINWEIS

- Wenn die Formel nicht auf zwei Zeilen passt, werden die Zeichen nacheinander in den sichtbaren Bereich gerückt. Wenn Sie die Eingabeposition mit den Cursortasten Links/Rechts verschieben, wird auch die Zeile im Display verschoben.
- Bei der FAST-Eingabe können Sie voranstehende Nullen (0 und 00) weglassen. Beispielsweise wird Pattern 001 mit „1“ und Pattern 050 mit „50“ bezeichnet.
- Die eingegebene Formel wird als Teil eines Projekts gespeichert. Sie können die Formel später öffnen, editieren oder zum Schreiben des Songs verwenden.

ANMERKUNG

- Bei der FAST-Methode muss ein Song in einem Durchgang von vorne bis hinten angelegt werden. Es ist nicht möglich, Rhythmus-Pattern nur teilweise im Song einzugeben.
- Wenn Sie einen mit diesem Verfahren angelegten Rhythmus-Song bearbeiten möchten, bearbeiten Sie die Formel und schreiben den ganzen Song so neu. Alternativ verwenden Sie das Step-Eingabeverfahren.

1. Drücken Sie die Taste [SONG/PATTERN] mehrmals, bis sie leuchtet.

Die Rhythmus-Sektion wird in den Rhythmus-Song-Modus geschaltet und das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song wird eingeblendet.

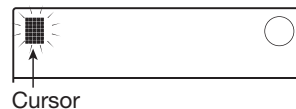
2. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Das Bearbeitungs Menü für den Rhythmus-Song wird angezeigt.

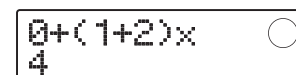


3. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „SongEdit FAST“ im Display auf. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Ein Cursor erscheint in der ersten Zeile im Display: Die FAST-Eingabe ist nun aktiv.



4. Mit den Tasten und Pads der Rhythmus-Sektion geben Sie die Formel für den Rhythmus-Song ein.



Wenn Ihnen bei der Eingabe ein Fehler unterläuft, korrigieren Sie ihn wie folgt:

- **Löschen einer Zahl oder eines Symbols**

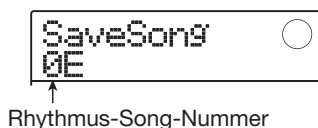
Mit den Cursortasten Links/Rechts verschieben Sie den Cursor (blinkendes Segment) auf die gewünschte Nummer/Symbol und drücken dann die Taste [EDIT].

- **Einfügen einer Zahl oder eines Symbols**

Mit den Cursortasten Links/Rechts verschieben Sie den Cursor (blinkendes Segment) an die Position, an der Sie eine Nummer/Symbol einfügen möchten. Anschließend geben Sie das gewünschte Zeichen über die Pads und Tasten ein.

5. Wenn die Formel vollständig ist, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Zustand können Sie die Rhythmus-Song-Nummer auswählen, in welche Sie den Song schreiben möchten.



HINWEIS

Wenn Sie einen leeren Rhythmus-Song anwählen, wird die Meldung „E“ (für „Empty“) rechts neben der Nummer dargestellt.

ANMERKUNG

Wenn Sie einen bereits bestehenden Rhythmus-Song als Ziel auswählen, wird der Inhalt in diesem Rhythmus-Song überschrieben.

6. Wählen Sie mit dem Dial den Ziel-Rhythmus-Song aus und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Der Schreibvorgang wird ausgeführt und das Editier-Menü für den Rhythmus-Song wird wieder eingeblendet. Um das Resultat zu überprüfen, kehren Sie mit der Taste [EXIT] zum Auswahlfenster für den Rhythmus-Song zurück. Hier wählen Sie den soeben erzeugten Rhythmus-Song an und drücken die Taste PLAY [▶].

7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Eingabe von Akkord-Daten

Dieser Abschnitt beschreibt die Eingabe von Akkord-Informationen (Grundton und Akkord-Typ) in dem von Ihnen mit Rhythmus-Pattern-Daten angelegten Rhythmus-Song. Bei der Wiedergabe eines Rhythmus-Songs, für den Akkord-Informationen eingegeben wurden, passt sich die Bass-Sequenz an die Akkord-Folge an.

HINWEIS

- Wenn sich der ursprüngliche Grundton für das Rhythmus-Pattern von dem Grundton für den Rhythmus-Song unterscheidet, wird die Bass-Sequenz-Phrase entsprechend der Grundton-Eingabe im Rhythmus-Song transponiert.
- Wenn sich der ursprüngliche Akkord-Typ für das Rhythmus-Pattern von dem Akkord-Schema für den Rhythmus-Song unterscheidet, wird die Bass-Sequenz-Phrase entsprechend der Akkord-Eingabe im Rhythmus-Song umgewandelt (je nach Phrase und Akkord-Typ tritt eventuell keine Änderung auf).

1. Öffnen Sie das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song und wählen Sie mit dem Dial den Rhythmus-Song an, für den Sie Akkord-Informationen eingeben möchten.

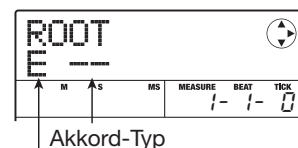
2. Drücken Sie die Taste REC [●].

Die [REC]-Taste leuchtet auf: Die Step-Eingabe ist aktiv.

3. Mit den Cursortasten Auf/Ab rufen Sie in der obersten Display-Zeile die Anzeige „ROOT“ auf.

Nun können Sie für diese Position im Rhythmus-Pattern den Akkord-Grundton eingeben.

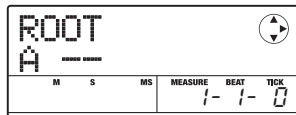
An einem Punkt, an dem die Rhythmus-Pattern-Informationen bereits eingegeben wurden, wird automatisch die Akkord-Information „E--“ (Tonart: E, Akkord-Typ: keine Veränderung) zugewiesen. Aus diesem Grund wird bei einem Rhythmus-Song ohne Akkord-Informationen die Phrase des Patterns nicht verändert und der Grundton auf E transponiert.



Grundton des Akkords

4. Geben Sie mit dem Dial den Grundton (C bis B) für den Akkord an.

Der folgende Screen veranschaulicht die Vorgehensweise beim Setzen des Akkord-Grundtons auf A.



HINWEIS

Während der Eingabe der Akkord-Informationen können Sie das Rhythmus-Pattern jederzeit mit der Taste PLAY [▶] überprüfen. Das Pattern wird dabei mit den neuen Akkord-Einstellungen wiedergegeben. Mit der Taste STOP [■] halten Sie die Wiedergabe an.

5. Um den Akkord-Typ zu ändern, rufen Sie die Anzeige „CHORD“ in der obersten Zeile im Displays mit der Cursortaste Ab auf.

Nun können Sie den Akkord-Typ eingeben.



6. Wählen Sie den Akkord-Typ mit dem Dial aus den folgenden Optionen aus.

Anzeige	Beschreibung	Anzeige	Beschreibung
---	Keine Änderung	7sus4	7th Suspended 4th
MAJ	Major Triad	sus4	Suspended 4th
m	Minor Triad	m7b5	Minor 7th flat 5
7	Dominant 7th	m6	Minor 6th
m7	Minor 7th	6	Major 6th
M7	Major 7th	m9	Minor 9th
aug	Augment	M9	Major 9th
dim	Diminish	mM7	Minor Major 7th

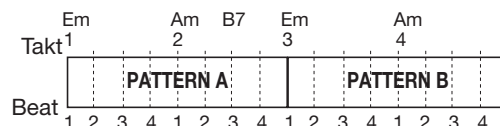
7. Gehen Sie zu der Position, an der Sie die nächsten Akkord-Daten eingeben möchten, und gehen Sie wie in Schritt 3 – 6 beschrieben vor.

Sie können die Eingabeposition während der Step-Eingabe im Rhythmus-Song folgendermaßen verändern:

- **Verschieben in Ein-Takt-Schritten**
Rufen Sie mit den Cursortasten Links/Rechts den Beginn des vorangehenden oder folgenden Taktes auf.
- **Verschieben in Ein-Beat-Schritten**
Rufen Sie durch Drücken der Tasten REW [◀◀]/FF [▶▶] den Beginn des vorangehenden oder folgenden Beats auf.
- **Verschieben in Schritten von einer Sechzehntelnote**

Drücken Sie wiederholt die Cursortaste Auf, um die Anzeige „EV→“ im Display aufzurufen. Nun verschieben Sie die Position mit dem Drehregler in Schritten von 12 Ticks (einer Sechzehntelnote).

Bei Bedarf können Sie wie unten dargestellt an jedem Punkt im Takt zudem Akkord-Informationen eingeben (kleinste Einheit: Sechzehntelnote). Dazu rufen Sie die Meldung „EV→“ in der ersten Displayzeile auf und verschieben die aktuelle Position mit dem Dial. Anschließend kehren Sie zum Eingabe-Screen für die Akkord-Informationen zurück.



HINWEIS

An Positionen, an welchen keine Akkord-Informationen eingegeben sind, wird „←“ links neben der Anzeige „ROOT“ oder „CHORD“ eingeblendet. Das bedeutet, dass die vorherigen Event-Informationen weiterhin gültig sind.

8. Geben Sie die übrigen Akkord-Daten nach diesem Muster ein.

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben oder etwas ändern möchten, gehen Sie folgendermaßen vor:

- **So ändern Sie die Akkord-Informationen**
Springen Sie an die Stelle, an der die Akkord-Daten eingegeben wurden, und schalten Sie das Display mit den Cursortasten Auf/Ab auf „ROOT“ oder „CHORD“ um. Ändern Sie die Akkord-Informationen mit dem Dial.

- **Löschen von Akkord-Informationen**
Springen Sie an die Stelle, an der die Akkord-Daten eingegeben wurden, und rufen Sie die zu löschenden Akkord-Informationen mit den Cursortasten Auf/Ab aus. Drücken Sie zweimal die [FUNCTION]-Taste. (nun erscheint die Meldung „EV ERASE SURE?“). Wenn Sie die Taste [ENTER] auslösen, werden die Akkord-Informationen gelöscht und das Display schaltet auf „← ROOT“ oder „← CHORD“ um.

9. Drücken Sie nun die Taste STOP [■].

Im Display wird wieder das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song angezeigt. Nun können Sie die neuen Akkord-Informationen mit der Taste PLAY [▶] überprüfen.

Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].

Eingabe anderer Informationen

Ein Rhythmus-Song speichert die Informationen über die Rhythmus-Pattern, das Tempo, das Taktmaß etc. in einer Matrix-Konfiguration, wie Sie unten auf dieser Seite dargestellt ist. Hier sprechen wir von Event-Informationen. Wenn sich der Rhythmus-Song im Step-Eingabe-Modus befindet, können Sie die aktuelle Position mit den Cursortasten Links/Rechts verschieben. Mit den Cursortasten Auf/Ab können Sie die Event-Informationen dann aufrufen, eingeben und editieren.

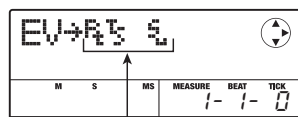
1. Öffnen Sie das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song und wählen Sie mit dem Dial den Rhythmus-Song an, für den Sie Akkord-Informationen eingeben möchten.

2. Drücken Sie die Taste REC [●].

Die [REC]-Taste leuchtet auf und die Step-Eingabe ist aktiviert.

3. Mit den Cursortasten Auf/Ab rufen Sie die Anzeige „EV→“ in der obersten Zeile im Display auf.

In diesem Fenster können Sie prüfen, welche Event-Daten an der aktuellen Position vorliegen. Das Symbol nach „EV→“ (z. B. „Pt“ oder „TS“) gibt die Art des Events an.



Eingegebener Event-Typ

Die verfügbaren Events und die entsprechenden Symbole sind in der nachfolgenden Tabelle aufgeführt.

Event-Typ	Symbol	Beschreibung	Einstellbereich
PTN		Rhythmus-Pattern-Nummer	000 – 510
TimSig		Taktmaß (Beat)	1 – 8(1/4 – 8/4)
ROOT		Akkord-Grundton	C – B
CHORD		Akkord-Typ	--, Maj, m, 7, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
TEMPO		Tempo	40.0 – 250.0
DrVOL		Lautstärke Drum-Sequenz	0 – 15
BsVOL		Lautstärke Bass-Sequenz	0 – 15
DrKIT		Drum-Kit	Siehe Anhang
BsPRG		Bass-Programm	Siehe Anhang

HINWEIS

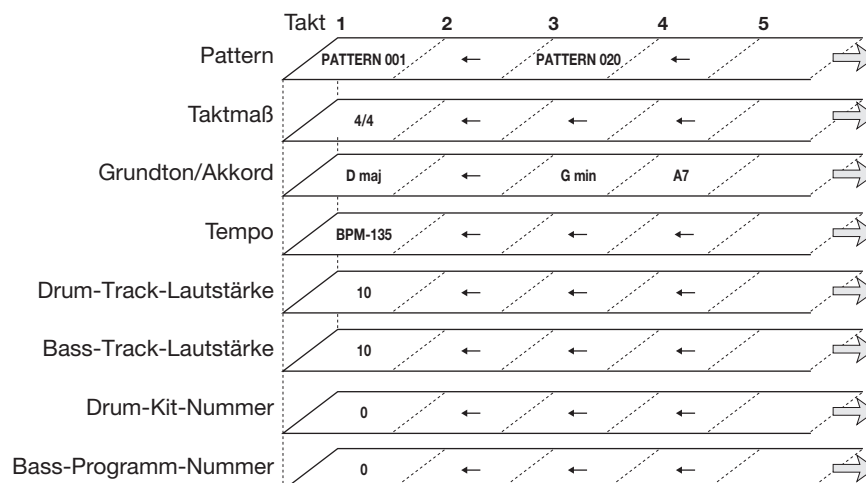
- Das Taktmaß kann nur am Anfang eines Takts eingegeben werden.
- Wenn für den Rhythmus-Song keine Tempo-Daten eingegeben wurden, wird das zu diesem Zeitpunkt für die Rhythmus-Sektion festgelegte Tempo genutzt. Damit ein Rhythmus-Song immer im selben Tempo abgespielt wird, sollten Sie am Anfang des Songs Tempo-Daten eingeben.

4. Gehen Sie zu dem Punkt, an dem Sie ein neues Event eingeben möchten.

Nähere Angaben dazu, wie Sie die aktuelle Position verschieben, finden Sie auf Seite 82.

5. Wählen Sie mit den Cursortasten Auf/Ab den Event-Typ für die Eingabe aus.

Wenn das hier gewählte Event an der aktuellen Position eingegeben wurde, wird sein Wert angezeigt.





Wenn keine entsprechenden Event-Informationen eingegeben wurden, blendet das Display „←xxx“ ein (wobei xxx für den Event-Namen steht). Das bedeutet, dass das vorangehende Event weiterhin Gültigkeit hat.



6. Wählen Sie mit dem Drehregler den Event-Wert aus.

HINWEIS

Während der Step-Eingabe für den Rhythmus-Song können Sie das Rhythmus-Pattern mit der Taste PLAY [▶] prüfen. Das Pattern wird mit den aktuellen Einstellungen wiedergegeben. Mit der Taste STOP [■] halten Sie die Wiedergabe an.

7. Geben Sie die verbleibenden Events genauso ein.

Um mehr Informationen vom selben Event-Typ einzugeben, können Sie die aktuelle Position in Takten und Beats verschieben, während der Event-Eingabe-Screen eingeblendet wird.

Wenn Ihnen dabei ein Fehler unterläuft oder Sie die Daten ändern möchten, können Sie die Events wie folgt bearbeiten:

- **So ändern Sie eine Event-Einstellung**

Rufen Sie das zu ändernde Event auf und ändern Sie die Einstellung mit dem Dial.

- **So löschen Sie Event-Informationen**

Rufen Sie das zu löschende Event auf und drücken Sie die [FUNCTION]-Taste (die Anzeige „EV ERASE SURE?“ erscheint). Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste.

8. Drücken Sie nach Abschluss dessen die Taste STOP [■].

Die Taste REC [●] erlischt und das Auswahlfenster für den Rhythmus-Songs wird wieder aufgerufen. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Wiedergabe eines Rhythmus-Songs

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie einen der 10 Rhythmus-Songs, die Sie über die Eingabe der Rhythmus-Pattern und Akkord-Informationen erzeugt haben, auswählen und wiedergeben

1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN], bis diese leuchtet.

Daraufhin wird das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song eingeblendet.



2. Wählen Sie mit dem Dial den Rhythmus-Song und drücken Sie dann die Taste PLAY [▶].

Die Wiedergabe des gewählten Rhythmus-Songs beginnt. Wenn etwas auf den Audio-Tracks aufgezeichnet wurde, werden diese Tracks parallel dazu wiedergegeben.

HINWEIS

Es ist zudem möglich, das Drum-Kit oder Bass-Programm während der Wiedergabe des Rhythmus-Songs manuell über die Pads zu spielen.

ANMERKUNG

Wenn Sie einen leeren Rhythmus-Song auswählen, wird ein „E“ rechts neben der Song-Nummer eingeblendet und die Wiedergabe verstummt.

3. Mit der Taste STOP [■] unterbrechen Sie die Wiedergabe des Rhythmus-Songs.

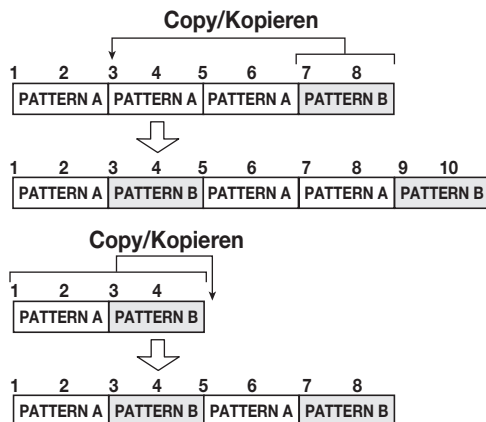
4. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].

Editieren eines Rhythmus-Songs

In diesem Abschnitt ist beschrieben, wie Sie einen selbst erzeugten Rhythmus-Song editieren.

Kopieren eines bestimmten Taktbereichs

Es lassen sich Teile eines Rhythmus-Songs taktweise kopieren und an einer anderen Stelle einfügen. Das ist insbesondere dann sinnvoll, wenn Sie einen Teil eines Rhythmus-Songs mehrmals wiedergeben möchten.



1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN], bis diese leuchtet.

Daraufhin wird das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song eingeblendet.

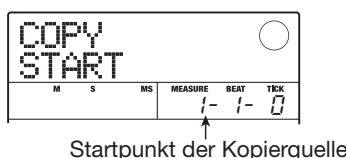
2. Wählen Sie mit dem Dial den gewünschten Rhythmus-Song.

3. Drücken Sie die Taste REC [●].

Die [REC]-Taste leuchtet auf: Die Step-Eingabe ist aktiv.

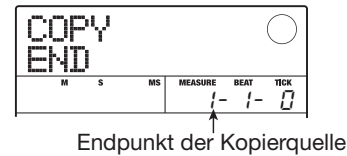
4. Drücken Sie wiederholt die Taste [FUNCTION], um die Anzeige „COPY START“ im Display aufzurufen.

In diesem Screen geben Sie den Takt in der Quelle an, der als Startpunkt für die Kopie genutzt werden soll.



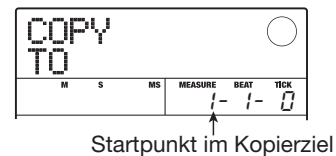
5. Wählen Sie mit dem Dial den Takt an, der als Startpunkt für den Kopiervorgang dienen soll und drücken Sie dann [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Screen geben Sie den Takt an, der als Endpunkt für den Kopiervorgang genutzt wird.



6. Wählen Sie mit dem Dial den Takt an, der als Endpunkt für den Kopiervorgang dienen soll und drücken Sie dann [ENTER].

Der Kopierbereich ist definiert und der Screen zur Auswahl des Kopierziels erscheint.



7. Wählen Sie mit dem Dial den Zieltakt aus, der als Startpunkt für den Kopiervorgang dienen soll.

8. Um den Kopiervorgang auszuführen drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die Anzeige „EOS“ wird um die Anzahl der kopierten Takte nach hinten verschoben.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

9. Drücken Sie die Taste STOP [■].

Im Display wird wieder das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song angezeigt. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie die Taste [EXIT].

Transponieren des gesamten Rhythmus-Songs

Sie können die Bass-Sequenz im Rhythmus-Song in Halbtonschritten nach oben oder unten transponieren.

1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN], bis diese leuchtet.

Daraufhin wird das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song eingeblendet.

2. Wählen Sie mit dem Dial den zu transponierenden Rhythmus-Song aus.

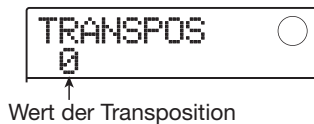
3. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Das Bearbeitungs Menü für den Rhythmus-Song wird angezeigt.



4. Stellen Sie sicher, dass die Meldung „TRANSPOS“ im Display angezeigt wird und drücken Sie [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



5. Ändern Sie mit dem Dial die Einstellung für die Transposition (-6 – 0 +6) und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Die Voreinstellung ist 0 (keine Transposition). Wenn Sie eine Einstellung wie z.B. +5 auswählen, wird die Bass-Sequenz um fünf Halbtöne (Quarte) nach oben gestimmt (abhängig vom Bereich kann das Resultat eine Oktave höher oder niedriger liegen).

Wenn Sie die Transpositionseinstellung mit [ENTER] bestätigen, wird die Meldung „TRANSPOS SURE?“ im Display eingeblendet.

6. Um die Transponierung auszuführen, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die Transposition wird durchgeführt und das Editier-Menü des Rhythmus-Songs wird wieder geöffnet.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

ANMERKUNG

Wenn Sie die Transposition durchführen, wird der Grundton der Akkord-Informationen im Rhythmus-Song überschrieben. Um zum ursprünglichen Zustand zurückzukehren, müssen Sie die Transposition in umgekehrter Richtung durchführen.

7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Kopieren eines Rhythmus-Songs

Der Inhalt jedes Rhythmus-Songs in einem Projekt lässt sich auf eine andere Rhythmus-Song-Nummer kopieren. So können Sie einfach Variationen eines Songs anlegen.

ANMERKUNG

Wenn Sie den Kopiervorgang ausführen, wird der Inhalt im Ziel-Rhythmus-Song gelöscht. Verwenden Sie diese Funktion mit Vorsicht.

1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN], bis diese leuchtet.

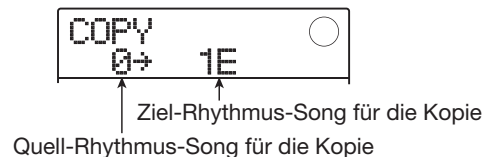
Daraufhin wird das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song eingeblendet.

2. Wählen Sie mit dem Dial den gewünschten Rhythmus-Song an.

Dieser Song dient als Kopierquelle.

3. Drücken Sie zweimal die [FUNCTION]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



4. Wählen Sie mit dem Dial-Regler die Zielnummer für den Rhythmus-Song aus und drücken Sie [ENTER].

Wenn Sie einen leeren Rhythmus-Song anwählen, wird die Meldung „E“ (für „Empty“) rechts neben der Nummer dargestellt.

Wenn Sie [ENTER] drücken, erscheint die Anzeige „COPY SURE?“ im Display.

5. Um die Kopie auszuführen, lösen Sie die Taste [ENTER] erneut aus.

Wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist, wird wieder das Auswahl-Fenster für den Rhythmus-Song geladen, wobei der Ziel-Rhythmus-Song angewählt ist.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

6. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Löschen eines Rhythmus-Songs

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie den Inhalt eines gesamten Rhythmus-Songs löschen und ihn damit in den Leerzustand zurückversetzen.

ANMERKUNG

Wenn ein Rhythmus-Song gelöscht wurde, lässt er sich nicht wiederherstellen. Verwenden Sie diese Funktion mit Vorsicht.

1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN], bis diese leuchtet.

Daraufhin wird das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song eingeblendet.

2. Wählen Sie mit dem Drehregler den zu löschenden Rhythmus-Song.

3. Drücken Sie die [FUNCTION]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



4. Um den Löschvorgang auszuführen, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Nach dem Löschvorgang kehrt das Gerät zum Auswahlfenster für den Rhythmus-Song zurück.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Benennen eines Rhythmus-Songs

Wenn ein Rhythmus-Song erzeugt wurde, wird ihm automatisch der Song-Name „Songxxx“ (xxx ist die Song-Nummer) zugewiesen. Sie können diesen Namen bei Bedarf ändern.

1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN], bis diese leuchtet.

Daraufhin wird das Auswahlfenster für den Rhythmus-Song eingeblendet.

2. Wählen Sie mit dem Dial den Rhythmus-Song aus, dessen Name bearbeitet werden soll.

3. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Das Bearbeitungs Menü für den Rhythmus-Song wird angezeigt.



4. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „SongEdit NAME“ im Display auf. Dann drücken Sie [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



5. Mit den Cursortasten Links/Rechts verschieben Sie die blinkende Positionsanzeige auf das zu ändernde Zeichen. Wählen Sie dann mit dem Dial ein Zeichen aus.

Weitere Information zur Eingabe von Zeichen finden Sie auf Seite 33.

6. Nach Eingabe des Namens drücken Sie die Taste [EXIT].

Der Name des Rhythmus-Songs wird geändert, und im Display wird wieder das Bearbeitungs Menü für Rhythmus-Songs angezeigt.

7. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Import von Rhythmus-Patterns und -Songs aus einem anderen Projekt

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie alle oder spezifische Rhythmus-Pattern- und -Song-Daten aus einem anderen Projekt importieren, das auf der SD-Card gespeichert ist.

ANMERKUNG

Der Import-Vorgang überschreibt bestehende Rhythmus-Pattern-/Songs im aktuell gewählten Projekt. Achten Sie darauf, weiterhin benötigte Rhythmus-Pattern und -Songs nicht versehentlich zu überschreiben.

1. Im Hauptfenster rufen Sie mit der Taste [SONG/PATTERN] das Auswahlfenster für das Rhythmus-Pattern oder den Rhythmus-Song auf.

Der Import von Rhythmus-Pattern und -Songs ist sowohl im Rhythmus-Pattern- als auch im Rhythmus-Song-Modus möglich.

2. Drücken Sie die Taste [SYSTEM/UTILITY].

Das Rhythmus-Utility-Menü mit den verschiedenen Einstellungen der Rhythmus-Sektion wird angezeigt.



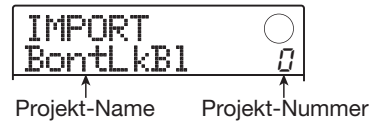
3. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „UTILITY IMPORT“ im Display auf und drücken dann [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



4. Mit den Cursortasten Links/Rechts wählen Sie nun die Option ALL (Import aller Rhythmus-Pattern und -Songs) oder PATTERN (Import spezifischer Rhythmus-Pattern) und drücken dann die [ENTER]-Taste.

In diesem Zustand können Sie das Quellprojekt wählen, aus dem der Import erfolgen soll.



5. Wählen Sie mit dem Dial-Regler das Quellprojekt und drücken Sie dann die Taste [ENTER].

Die folgenden Schritte unterscheiden sich abhängig von der Auswahl in Schritt 4.

- **Wenn ALL gewählt wurde**

Stellen Sie sicher, dass die Meldung „IMPORT SURE?“ im Display angezeigt wird. Gehen Sie dann zu Schritt 6.

- **Wenn PATTERN gewählt wurde**

Das Quell-Rhythmus-Pattern wird im Display angezeigt. Wählen Sie mit dem Dial das gewünschte Rhythmus-Pattern aus und drücken Sie die Taste [ENTER]. Nun wird das Ziel-Pattern für den Import angezeigt. Wählen Sie mit dem Dial das Ziel-Pattern aus und drücken Sie dann die Taste [ENTER]. Im Display wird „IMPORT SURE?“ angezeigt.

6. Starten Sie den Import mit der Taste [ENTER].

Wenn alle Pattern/Songs gewählt wurden, erscheint das Auswahlfenster für das Rhythmus-Pattern oder den Rhythmus-Song wieder. Wenn ein spezifisches Rhythmus-Pattern ausgewählt wurde, kehrt das Gerät zum Status in Schritt 5 zurück. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

Bearbeiten der Einstellungen der Rhythmus-Sektion

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie verschiedenen Einstellungen verändern, die sich auf die gesamte Rhythmus-Sektion auswirken. Dazu zählt das Regeln der Pad-Empfindlichkeit und der Lautstärke des Metronoms.

Grundlegende Schritte

Das grundsätzliche Vorgehen für die Bearbeitung der Einstellungen der Rhythmus-Sektion ist für die meisten Parameter dieselbe (siehe folgende Beschreibung).

HINWEIS

Dieser Vorgang kann wahlweise im Rhythmus-Pattern- oder Rhythmus-Song-Modus ausgeführt werden.

1. Im Hauptfenster rufen Sie mit der Taste [SONG/PATTERN] das Auswahlfenster für das Rhythmus-Pattern/-Song auf.

2. Drücken Sie die Taste [SYSTEM/UTILITY].
Das Rhythmus-Utility-Menü mit den verschiedenen Einstellungen der Rhythmus-Sektion wird angezeigt.



3. Wählen Sie mit den Cursortasten Links/Rechts einen der folgenden Parameter aus und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

- **DRUM KIT**

Hier wählen Sie das Drum-Kit für die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns/-Songs aus (→ S. 64).

- **BASS PRG**

Hier wählen Sie das Bass-Programm für die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns/-Songs aus (→ S. 64).

- **COUNT**

Hier ändern Sie die Länge des Vorzählers für die Echtzeiteingabe eines Rhythmus-Patterns.

- **ClickVol**

Hier ändern Sie die Lautstärke des Metronom-Klicks für die Echtzeiteingabe eines Rhythmus-Patterns.

- **PAD SENS**

Hier ändern Sie die Empfindlichkeit der Pads. Diese Einstellung bestimmt, welche Lautstärke in Abhängigkeit von der Anschlagsstärke erzeugt wird.

- **MIDI**

Hier nehmen Sie MIDI-Einstellungen vor (→ S. 108).

- **IMPORT**

Hier importieren Sie Rhythmus-Pattern/-Songs aus einem auf der SD-Card gespeicherten Projekt (→ S. 88).

- **MEMORY**

Damit ermitteln Sie, wie viel Speicherplatz noch für Rhythmus-Patterns und Rhythmus-Songs verfügbar ist.

- **POSITION**

Hier wählen Sie, ob das Panning im Drum-Track aus Sicht des Schlagzeugers oder Zuhörers eingestellt wird.

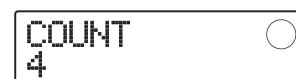
4. Legen Sie die Einstellung mit dem Dial fest.

Die Anzeige im Display und der Vorgang ist für die einzelnen Parameter unterschiedlich. Weitere Details zu diesen Themen finden Sie in den folgenden Abschnitten. Weitere Informationen über den Import von Rhythmus-Pattern, -Songs und MIDI-Einstellungen finden Sie in den jeweiligen Abschnitten in diesem Handbuch.

5. Durch mehrmaliges Drücken von [EXIT] kehren Sie zum Hauptfenster zurück.

Ändern der Länge des Vorzählers

Sie können die Länge des Vorzählers für die Echtzeit-Aufnahme eines Rhythmus-Patterns ändern. Führen Sie die Schritte 1 – 3 im Abschnitt „Grundlegende Schritte“ durch, um die Anzeige „UTILITY COUNT“ zu öffnen, und drücken Sie dann [ENTER]. Wählen Sie dann mit dem Dial eine der folgenden Einstellungen:



- **OFF**

Der Vorzähler wird abgeschaltet.

- **1 – 8**

Ein Vorzähler mit 1 – 8 Schlägen wird wiedergegeben (Voreinstellung: 4).

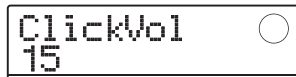
• **SPECIAL**

Ein spezieller Vorzähler (siehe unten) wird wiedergeben.



Ändern der Metronom-Lautstärke

Sie können die Lautstärke des Metronoms für die Echtzeit-Aufnahme eines Rhythmus-Patterns ändern. Führen Sie die Schritte 1 – 3 im Abschnitt „Grundlegende Schritte“ durch, um die Anzeige „UTILITY ClickVol“ zu öffnen, und drücken Sie dann [ENTER]. Stellen Sie die Lautstärke mit dem Dial-Regler ein (0 – 15).



HINWEIS

Bei dem Wert 0 ist der Metronom-Klick ausgeschaltet.

Einstellen der Empfindlichkeit der Pads

Sie können die Lautstärke einstellen, die Sie beim Anschlagen der Pads erzeugen (Pad-Empfindlichkeit). Führen Sie die Schritte 1 – 3 im Abschnitt „Grundlegende Schritte“ durch, um die Anzeige „UTILITY PAD SENS“ zu öffnen, und drücken Sie dann [ENTER]. Wählen Sie dann mit dem Dial eine der folgenden Einstellungen:



• **SOFT**

Die Lautstärke ist unabhängig von der Anschlagsstärke niedrig eingestellt.

• **MEDIUM**

Die Lautstärke ist unabhängig von der Anschlagsstärke auf einen mittleren Wert eingestellt.

• **LOUD**

Die Lautstärke ist unabhängig von der Anschlagsstärke hoch eingestellt.

• **LITE**

Maximale Empfindlichkeit. Auch bei leichten Anschlägen entsteht eine hohe Lautstärke.

• **NORMAL**

Normale Empfindlichkeit (Grundeinstellung).

• **HARD**

Niedrige Empfindlichkeit. Zum Erzeugen einer hohen Lautstärke muss ein Pad stark angeschlagen werden.

• **EX HARD**

Niedrigste Empfindlichkeit. Zum Erzeugen einer hohen Lautstärke muss ein Pad sehr stark angeschlagen werden.

Ermitteln des verbleibenden Speicherplatzes

Um den Speicherplatz für die Rhythmus-Pattern/-Songs zu prüfen, führen Sie die Schritte 1 – 3 im Abschnitt „Grundlegende Schritte“ durch und öffnen die Anzeige „UTILITY MEMORY“. Dann drücken Sie [ENTER]. Diese Anzeige ist rein informativ und kann nicht verändert werden.



Austauschen (Swap) der linken/rechten Pan-Position

Das Panorama für die Drum-Sounds kann wahlweise aus Sicht des Drummer oder des Zuhörers eingestellt werden. Führen Sie die Schritte 1 – 3 im Abschnitt „Grundlegende Schritte“ durch, um die Anzeige „UTILITY POSITION“ zu öffnen, und drücken Sie dann [ENTER]. Wählen Sie dann eine der folgenden Optionen:

• **PLAYER**

Das Links-/Rechts-Panorama wird aus Sicht des Drummers eingestellt.

• **LISTENER**

Das Links-/Rechts-Panorama wird aus Sicht des Zuhörers eingestellt.

Referenzkapitel [Effekte]

In diesem Abschnitt werden die Funktionen und die Bedienung der Effekt-Sektion im MRS-8 beschrieben.

Über die Effekte

Das MRS-8 bietet zwei Effekt-Typen: Der „Insert-Effekt“ wird an einer bestimmten Position eingesetzt, der „Send-/Return-Effekt“ wird vom internen Mixer angesteuert. Beide Effekt-Typen können gleichzeitig benutzt werden. Die Eigenschaften der Effekte werden im Folgenden beschrieben.

■ Insert-Effekt

Der Insert-Effekt wird an einem bestimmten Punkt im Signalfluss eingeschleift. Sie können eine der folgenden Insert-Positionen wählen:

- (1) Direkt hinter der Eingangsbuchse
- (2) Im Ausgang einer beliebigen Audiospur oder des Drum-/Bass-Tracks
- (3) Direkt vor dem [MASTER]-Fader

Wenn Sie die Position direkt hinter der Eingangsbuchse wählen, bearbeitet der Effekt das Eingangssignal. Bei der Aufnahme wird entsprechend das bearbeitete Signal auf den Track überspielt.

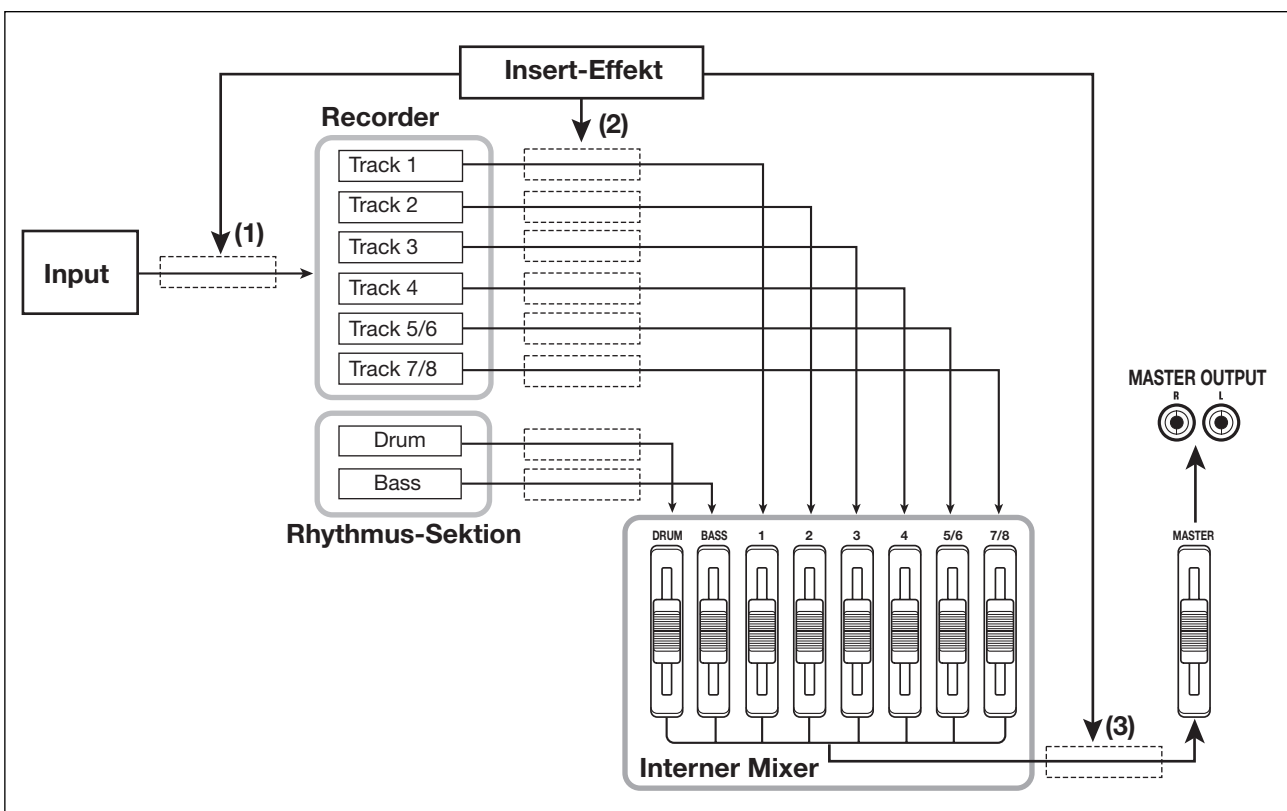
Wenn der Insert-Effekt einer der Audiospuren (Tracks 1 – 8) oder dem Drum-/Bass-Track zugewiesen ist, wird nur diese spezifische Spur bearbeitet. Auf diese Weise können Sie den Klang einer aufgenommenen Spur modifizieren.

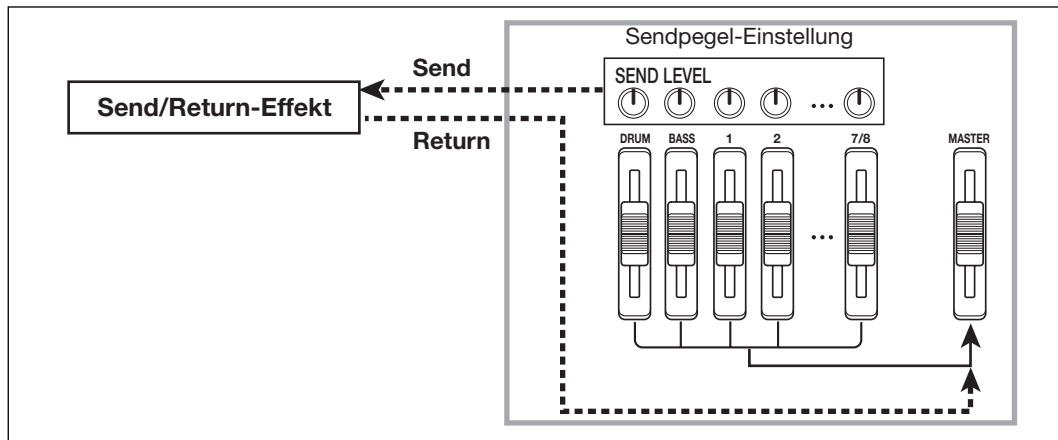
Wenn Sie die Position direkt vor dem [MASTER]-Fader auswählen, können Sie den finalen Stereo-Mix bearbeiten, um beispielsweise den Klang oder die Dynamik während der Mischung oder für den Bounce-Vorgang zu optimieren.

■ Send/Return-Effekt

Der Send/Return-Effekt ist intern mit der Send/Return-Schleife der Mischer-Sektion verbunden. Diese Schleife steht in allen Tracks zur Verfügung und kann dazu genutzt werden, Effekte wie ein Reverb oder einen Chorus während der Mischung oder bei der Bounce-Aufnahme einzusetzen.

Der Signalpegel (Send-Pegel), der auf den Send-/Return-Effekt gespeist wird, kann für jeden Track individuell eingestellt werden. Der Ausgang des Send-/Return-Effekts wird auf den internen Mixer zurückgeführt und liegt dann in der Stereomischung an.





Einsatz des Insert-Effekts

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die Insert-Position angeben, Patches wählen und diese bearbeiten.

Über Insert-Effekt-Patches

der Insert-Effekt vereint einige Einzeleffekte wie Kompressor, Distortion und Delay. Jeder dieser Effekte wird als Effekt-Modul bezeichnet.

Im Insert-Effekt werden die Effekt-Module seriell verbunden. Eine Kombination aus gleichzeitig genutzten Effekt-Modulen wird als Algorithmus bezeichnet.

Das MRS-8 bietet folgende Algorithmen:

- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM (Display: Ac/BsSIM)**
- **BASS**

Ein Algorithmus für die Aufnahme von Gitarre und Bass

- **MIC**

Ein für die Mikrofon-Aufnahme von Gesang und akustischen Instrumenten geeigneter Algorithmus

- **LINE**

Ein Algorithmus für die Aufnahme von Instrumenten mit Linepegel wie Synthesizer

- **DUAL MIC**

Ein Algorithmus mit zwei völlig voneinander getrennten Kanälen für 2 x Mono-Eingang und 2 x Mono-Ausgang

- **MASTERING (Display: MASTRING)**

Ein Algorithmus für die Bearbeitung im Stereo-Mixdown

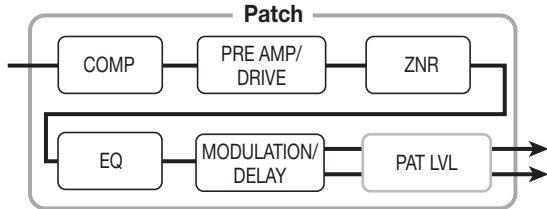
Abhängig vom gewählten Algorithmus unterscheidet sich die Ein-/Ausgangskonfiguration des Effekts. Die Anordnung der Module in den Algorithmen und der Ein-/Ausgangssignalfloss ist in dem Schaubild unten dargestellt.

HINWEIS

Bei einigen Insert-Positionseinstellungen werden Stereosignale vor dem Eingang eventuell mono zusammengemischt (→ S. 94).

Algorithmus	Anordnung der Effekt-Module	Ein-/Ausgangstyp
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	→ [COMP] → [PRE AMP/DRIVE] → [ZNR] → [EQ] → [MODULATION/DELAY] →	Mono → Stereo
MIC	→ [COMP/LIM] → [MIC PRE+DE-ESSER] → [ZNR] → [EQ] → [MODULATION/DELAY] →	
LINE	→ [COMP/LIM] → [ISOLATOR] → [ZNR] → [EQ] → [MODULATION] →	Stereo → Stereo
DUAL MIC	→ [COMP/LIM] → [MIC PRE] → [ZNR] → [EQ] → [DOUBLING] → → [COMP/LIM] → [MIC PRE] → [ZNR] → [EQ] → [DOUBLING] →	Mono x 2 → Mono x 2
MASTERING	→ [3BAND COMP LO-FI] → [NORMALIZE] → [ZNR] → [EQ] → [DIMENSION RESONANCE] →	Stereo → Stereo

Jedes Effekt-Modul in einem Algorithmus setzt sich aus den zwei Optionen Effekt-Typ und Effekt-Parameter zusammen. Selbst wenn der Algorithmus nicht verändert wird, kann der Sound durch ein Umschalten des Effekt-Typs und/oder der -Parameter stark variiert werden.



Die editierten Effekt-Typen und -Parameter-Einstellungen werden als so genannte „Patches“ gespeichert. Für den Insert-Effekt sind 20 – 50 Patches pro Algorithmus möglich. Die Nummern sind in der Tabelle unten aufgeführt.

Algorithmus	Anzahl der Patches (vorprogrammierte Patches)
CLEAN	30 (22)
DIST	50 (42)
ACO/BASS SIM	20 (10)
BASS	20 (10)
MIC	50 (31)
LINE	50 (30)
DUAL MIC	50 (30)
MASTERING	30 (21)

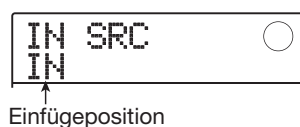
Um ein Patch zu verwenden, wählen Sie zuerst den Algorithmus und anschließend eines der Patches in diesem Algorithmus. Wenn Sie ein Patch anwählen, wird es sofort aktiviert.

Ändern des Einfügeposition des Insert-Effekts

In der Voreinstellung eines Projekts ist der Insert-Effekt direkt hinter dem Eingang eingeschliffen. Um diese Position zu ändern, gehen Sie folgendermaßen vor.

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Effekt-Sektion die Taste [INPUT SRC].

Die aktuelle Insert-Position erscheint im Display.



Die Anzeige hat die folgende Bedeutung:

- **IN**
Direkt hinter dem Eingang (Voreinstellung)
- **DRUM**
Drum-Track
- **BASS**
Bass-Track
- **TR 1 – 4**
Spuren 1 – 4
- **TR 1/2, TR 3/4, TR 5/6, TR 7/8**
Mono-Tracks x 2 (Tracks 1/2, 3/4) oder Stereo-Tracks (Tracks 5/6, 7/8)
- **MASTER**
Direkt vor dem [MASTER]-Fader

2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler die Insert-Position aus.

HINWEIS

Während der Screen in Schritt 1 angezeigt wird, können Sie die Einfügeposition auch über die Statustasten und die Tasten INPUT [ON/OFF] 1/2 bestimmen. Um die Track-Paare 1/2 und 3/4 auszuwählen, drücken Sie die beiden Statustasten gleichzeitig. Um den Drum-/Bass-Track über die Statustasten auszuwählen, drücken Sie mehrmals die Statustaste [RHYTHM], bis die gewünschte Einfügeposition („DRUM“ oder „BASS“) angezeigt wird.

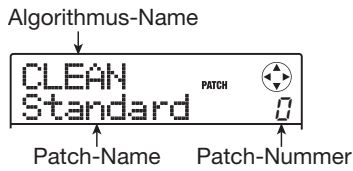
3. Drücken Sie anschließend die Taste [EXIT], um zum Hauptfenster zurückzukehren.

Auswahl eines Patches für den Insert-Effekt

In diesem Abschnitt wird die Auswahl eines Patches für den Insert-Effekt erläutert.

1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [INSERT EFFECT] in der Effekt-Sektion, bis diese leuchtet.

Die folgende Anzeige erscheint: In diesem Zustand können Sie den Algorithmus und das Patch für den Insert-Effekt auswählen.



2. Mit den Cursortasten Auf/Ab wählen Sie den gewünschten Algorithmus aus.

Nach der Auswahl wird das momentan für diesen Algorithmus selektierte Patch aktiviert.

3. Wählen Sie mit dem Dial das Patch aus, das Sie verwenden möchten.

Das neue Patch wird sofort aufgerufen.

HINWEIS

- Mit den Cursortasten Links/Rechts können Sie zudem die Patch-Lautstärke (die Endlautstärke für das Patch) einstellen.
- Wenn die Meldung „EMPTY“ im Namensfeld für das Patch angezeigt wird, hat die Auswahl des Patches keinen Effekt.

4. Um den Insert-Effekt vorübergehend abzuschalten, drücken Sie die Taste [INSERT EFFECT], die daraufhin erlischt.

Der Insert-Effekt ist nun auf Bypass (aus) geschaltet. Nun werden abwechselnd die Meldungen „BYPASS“ und „TUNER→ENTER“ im Display eingeblendet.

Um den Insert-Effekt wieder zu aktivieren, lösen Sie die Taste [INSERT EFFECT] erneut aus.

HINWEIS

Wenn Sie die Taste [ENTER] im Bypass-Zustand auslösen, wird die Tuner-Funktion aktiviert (→ S.114).

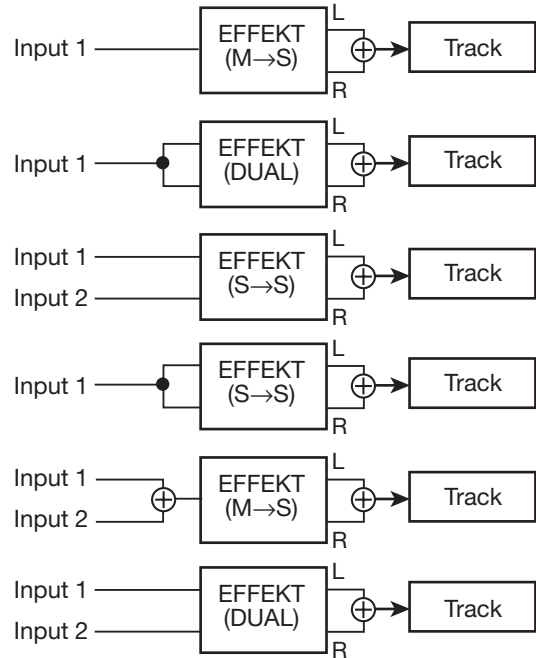
5. Mit der Taste [EXIT] kehren Sie zum Haupt-Screen zurück.

Abhängig von der Insert-Position und der Anzahl an Ein- und Ausgangskanälen (mono/stereo) kann sich der Signalfluss vor und hinter dem Insert-Effekt ändern.

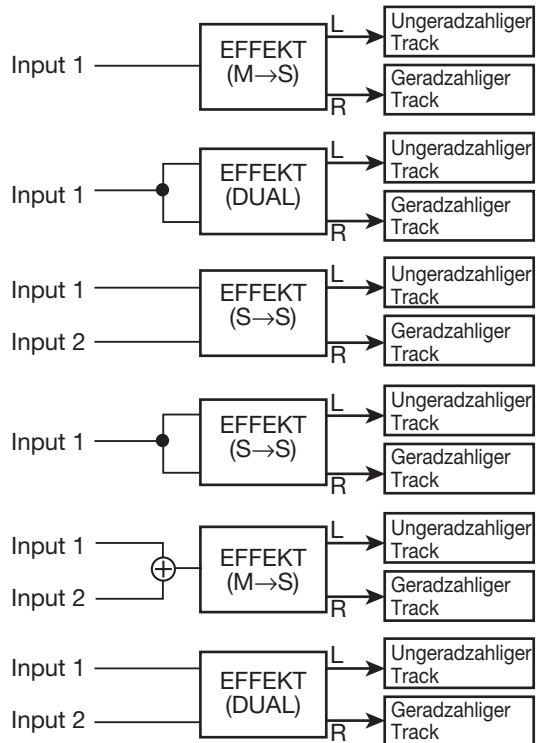
Die Abbildung rechts zeigt, wie sich der Signalfluss vor und hinter dem Insert-Effekt in Abhängigkeit der Einfügeposition ändert (In der Effekt-Anzeige steht „M→S“ für Mono-Eingang/Stereo-Ausgang, während „S→S“ für Stereo-Eingang/Stereo-Ausgang steht; „Dual“ bedeutet Mono-Eingang x 2 und Mono-Ausgang x 2).

• **Insert-Position direkt hinter dem Eingang**

Aufnahme auf einem Mono-Track

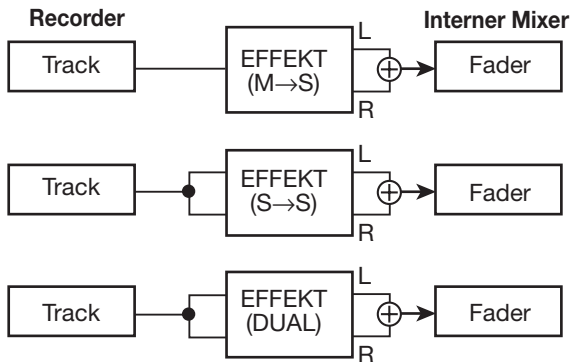


Aufnahme auf einem Stereo-Track

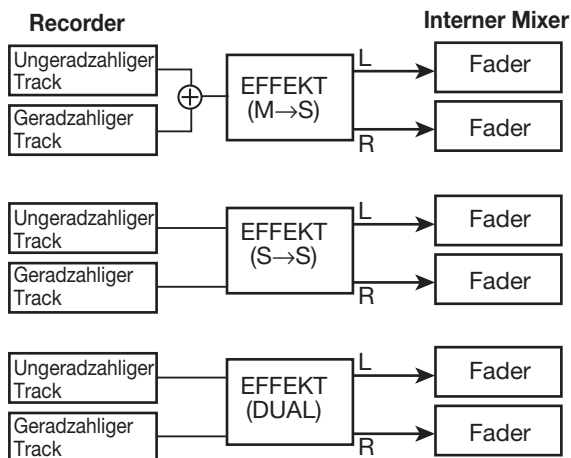


- **Insert-Position am Ausgang einer Audiospur oder des Drum-Kits/Bass-Programms**

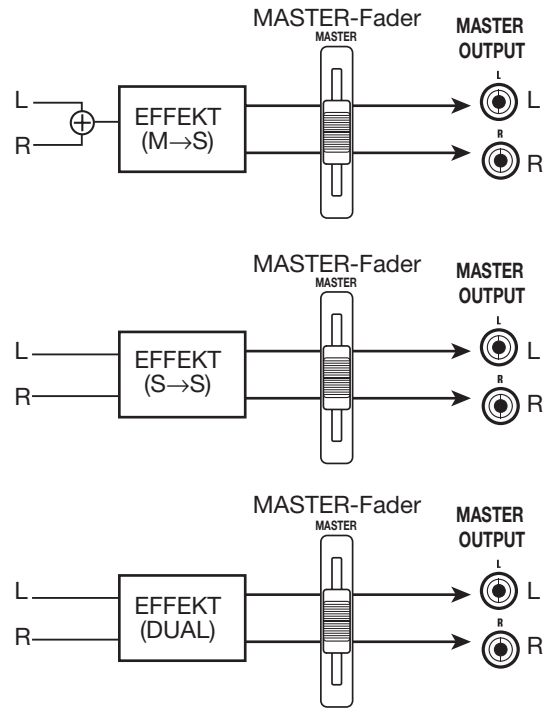
Insert-Ziel ist ein Mono- (1 - 4) oder Bass-Track



Insert-Ziel ist ein Stereo-Track (5/6, 7/8), ein Mono-Pärchen (1/2, 3/4) oder der Drum-Track



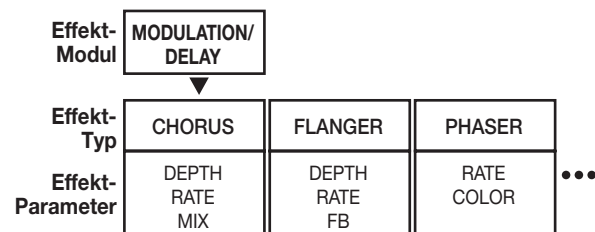
- **Insert-Position vor dem [MASTER]-Fader**



Editieren eines Insert-Effekt-Patches

Die Effekt-Module eines Algorithmus haben verschiedene Parameter, die für detaillierte Änderungen am Effekt-Charakter dienen. Durch Bearbeitung der Effekt-Parameter erzielen Sie den gewünschten Klang.

Bei einigen Effekt-Modulen können Sie auch den Effekt-Typ ändern. Zum Beispiel enthält das Effekt-Modul MODULATION/DELAY des MIC-Algorithmus 19 Effekt-Typen wie Chorus, Flanger, Phaser usw. (wenn Sie den Effekt-Typ ändern, ändert sich auch die Effekt-Parameter-Zusammenstellung).



In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie den Effekt-Typ und die Effektparameter für den aktiven Patch bearbeiten.

ANMERKUNG

Der Algorithmus selbst (Typ und Zusammenstellung von Effekt-Modulen) kann nicht editiert werden.

- 1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [INSERT EFFECT] in der Effekt-Sektion, bis diese leuchtet.**

Nun wird das Auswahlfenster für das Insert-Effekt-Patch angezeigt.



- 2. Mit den Cursorstasten Auf/Ab wählen Sie den zu bearbeitenden Algorithmus aus. Wählen Sie das Patch mit dem Dial-Regler an.**

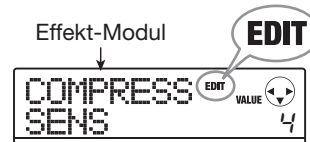
HINWEIS

Wenn die Meldung „EMPTY“ im Namensfeld des Patches erscheint, sind alle Module ausgeschaltet. Auf diese Weise können Sie ein Patch von Grund auf neu erzeugen.

- 3. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.**

Im Display erscheint die Meldung „EDIT“. Das bedeutet, dass das Patch jetzt bearbeitet werden kann.

Die erste Zeile im Display zeigt das Effekt-Modul an, das momentan zur Editierung angewählt ist.



- 4. Wählen Sie über die Cursorstasten Links/Rechts das Effekt-Modul aus, das Sie bearbeiten möchten.**

Abhängig vom gewählten Effekt-Modul verändert sich die Anzeige in der ersten Zeile des Displays wie in der Tabelle unten aufgeführt.

Diese Tabelle führt die Anzeige auf, wenn das Effekt-Modul inaktiv ist. Wenn das Effekt-Modul inaktiv ist, blendet die erste Zeile im Display den Modul-Namen oder den Effekt-Typ ein, während in der zweiten Zeile die Meldung „-OFF-“ angezeigt wird.

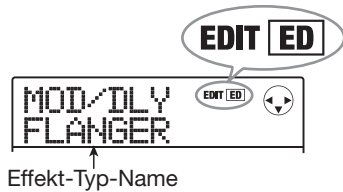
HINWEIS

Im DUAL-MIC-Algorithmus können Sie die den L-/R-Kanälen zugewiesenen Module einzeln bearbeiten. Die Anzeige „L“ im Display bedeutet, dass das Modul für den linken Kanal gewählt ist. Die Anzeige „R“ in der ersten Display-Zeile bedeutet, dass das Modul für den rechten Kanal gewählt ist.

- 5. Um den Effekt-Typ im aktiven Effekt-Modul zu ändern, drehen Sie den Regler.**

Algorithmus	Module/Display-Anzeige								
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMPRESS COMP	→	PRE/DRV PRE AMP/DRIVE	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, PAT LVL
MIC	COMP/LIM COMP/LIM	→	MIC PRE MICPRE+DE-ESSER	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, PAT LVL
LINE	COMP/LIM COMP/LIM	→	ISOLATOR ISOLATOR	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, PAT LVL
DUAL MIC	COMP L COMP/LIM	→	MicPre L MICPRE	→	EQ L EQ	→	DOUBLE L DOUBLING	→	TOTAL ZNR, PAT LVL
MASTERING	CMP/LoFi 3BAND COMP/ Lo-Fi	→	NORMLZR NORMALIZER	→	3BandEQ EQ	→	DIM/RESO DIMENSION/ RESONANCE	→	TOTAL ZNR, PAT LVL

Bei Modulen, die verschiedene Effekt-Typen enthalten, wird der Name des aktuell gewählten Effekt-Typs in der zweiten Display-Zeile angezeigt. Wenn Sie in diesem Zustand den Dial-Regler drehen, ändert sich der Effekt-Typ.



HINWEIS

- Wenn der Inhalt eines Patches verändert wurde, wird die EDIT-Anzeige im oberen Teil des Displays auf „EDITED“ gesetzt. Wenn die Einstellung auf den Originalwert zurückgesetzt wird, erscheint wieder „EDIT“ in der Anzeige.
- Um das ZNR-Modul zu editieren, rufen Sie die Anzeige „TOTAL“ in der ersten Zeile im Display auf und drücken dann die Cursortaste Ab, um den Parameter aufzurufen.

6. Mit den Cursortasten Auf/Ab wählen Sie den Track-Parameter für die Bearbeitung.

Abhängig vom Effekt-Modul und Effekt-Typ wird ein anderer Parameter dargestellt.

Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel für die Display-Anzeige, wenn Sie den DEPTH-Parameter im FLANGER-Effekt gewählt haben.



HINWEIS

Wenn die erste Display-Zeile den Eintrag „TOTAL“ einblendet, können Sie das ZNR-Modul und die Patch-Lautstärke mit den Cursortasten Auf/Ab anwählen.

7. Mit dem Dial ändern Sie die Einstellung.

Detaillierte Angaben zu den Effekt-Typen, die für die einzelnen Effekt-Module ausgewählt werden können, und zu den Effekt-Parametern der einzelnen Typen, finden Sie im Anhang dieses Handbuchs.

8. Um das Modul an- bzw. abzuschalten, rufen Sie einen Effekt-Typen oder -Parameter im Display auf und drücken dann [ENTER].

Das Effekt-Modul wird ausgeschaltet. Der Modul-Name oder Effekt-Typ wird in der ersten Zeile eingeblendet und die Anzeige „-OFF-“ erscheint in der zweiten Display-Zeile. Wenn Sie nun [ENTER] ein weiteres Mal auslösen,

wird das Modul wieder aktiviert.



ANMERKUNG

Die in TOTAL enthaltenen Module können nicht ausgeschaltet werden.

9. Um den Sound des aktuellen Patches vor und nach der Bearbeitung zu vergleichen, drücken Sie die Taste [INSERT EFFECT].

Auf diese Weise aktivieren Sie die Compare-Funktion. Während die Compare-Funktion aktiv ist, wird das Display folgendermaßen umgeschaltet und das Patch wird auf die zuletzt gespeicherte Einstellung zurückgesetzt.



Um zu dem editierten Patch zurückzukehren, drücken Sie die Taste [INSERT EFFECT] ein weiteres Mal oder lösen die Taste [EXIT] aus.

10. Wiederholen Sie die Schritte 4 – 8, um andere Module zu bearbeiten.

11. Um den Patch-Pegel (die abschließende Lautstärke des Patches) einzustellen, rufen Sie den Eintrag „TOTAL PAT LVL“ mit den Cursortasten Links/Rechts auf und verändern den Dial-Regler.

Der Pegel kann von 1 bis 30 eingestellt werden.



12. Drücken Sie abschließend mehrmals die Taste [EXIT], um zum Hauptfenster zurückzukehren.

ANMERKUNG

Beachten Sie, dass Sie das bearbeitete Patch vor der Auswahl eines anderen Patches speichern müssen, da die Änderungen sonst verloren gehen. Informationen dazu, wie Sie ein Patch speichern, finden Sie im nächsten Abschnitt.

Speichern/Auswechseln der Insert-Effekt-Patches

Ein von Ihnen bearbeitetes Insert-Effekt-Patch kann an einer beliebigen Stelle im selben Algorithmus gespeichert werden. Dadurch erstellen Sie eine Kopie dieses Patches. Zudem ist es möglich, die Position der Patches zu wechseln (Swap-Funktion).

1. Drücken Sie im Auswahlfenster für das Insert-Effekt-Patch oder im Edit-Fenster die Taste [FUNCTION].

Das aktuell gewählte Patch wechselt in den Speicher-Standby-Modus. In diesem Zustand können Sie die Store- oder Swap-Funktion auswählen.



2. Mit den Cursortasten Links/Rechts öffnen Sie die Anzeige „STORE TO“ im Display.

3. Wählen Sie mit dem Dial-Regler die Nummer des gewünschten Patches aus.

Wenn Sie den Speichervorgang ausführen, werden die aktuellen Patch-Einstellungen unter dieser Nummer gespeichert.

Wenn Sie die Swap-Funktion ausführen, wird das momentan selektierte Patch und die hier angewählten Patch-Einstellungen ausgetauscht.

4. Um den Speicher- oder Swap-Vorgang auszuführen, drücken Sie die [FUNCTION]-Taste.

Abschließend wird wieder das Auswahlfenster für das Insert-Effekt-Patch eingeblendet.

Durch Drücken von [EXIT] anstelle der [FUNCTION]-Taste brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

HINWEIS

- Patches werden als Teil eines Projekts gespeichert.
- Patches können aus einem anderen Projekt in das aktuelle Projekt importiert werden (→ S. 102).

Benennen eines Insert-Effekt-Patches

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie dem aktuell gewählten Insert-Effekt-Patch einen Namen zuweisen.

1. Wählen Sie im Auswahlfenster für das Insert-Effekt-Patch das gewünschte Patch aus, das Sie verändern möchten.



2. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Der aktive Patch kann jetzt bearbeitet werden.

3. Drücken Sie die Cursortasten Links/Rechts, um die Anzeige „TOTAL PAT LVL“ im Display aufzurufen.



4. Drücken Sie wiederholt die Cursortaste Ab, um die Anzeige „PAT NAME“ im Display aufzurufen.

Der Patch-Name kann jetzt bearbeitet werden. Der Cursor kennzeichnet das Zeichen, das geändert werden kann.



5. Mit den Cursortasten Links/Rechts verschieben Sie den Cursor auf das zu ändernde Zeichen. Wählen Sie dann mit dem Dial oder den Pads in der Rhythmus-Sektion ein anderes Zeichen aus.

Informationen zur Zeicheneingabe finden Sie auf S. 33.

6. Um den neuen Namen zu bestätigen, drücken Sie zweimal die Taste [FUNCTION] in der Steuer-Sektion.

Das Patch ist gespeichert und die alten Informationen werden überschrieben. Wenn das Speicher abgeschlossen ist, wird wieder das Auswahlfenster für das Insert-Effekt-Patch angezeigt.

ANMERKUNG

Wenn Sie zu einem anderen Patch wechseln, ohne den geänderten Namen zu speichern, wird wieder der vorherige Name zugeordnet.

Zuordnung des Insert-Effekts auf das Monitor-Signal

Normalerweise wird das vom Effekt bearbeitete Signal auf einem Track aufgezeichnet, wenn der Insert-Effekt hinter dem Eingang eingeschliffen ist. Sie können den Insert-Effekt jedoch bei Bedarf ausschließlich auf das Monitor-Signal anwenden, um das unbearbeitete Eingangssignal auf dem Track aufzuzeichnen.

Auf diese Weise können Sie beispielsweise den unbearbeiteten Gesang aufzeichnen, obwohl sich der Sänger im Monitor mit einem passenden Effekt abhört.

- 1. Setzen Sie den Insert-Effekt direkt hinter dem Eingang ein.**
- 2. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.**

Im Display erscheint die Meldung „SYSTEM PROJECT“.



- 3. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „SYSTEM REC SRC“ im Display auf. Dann drücken Sie [ENTER].**

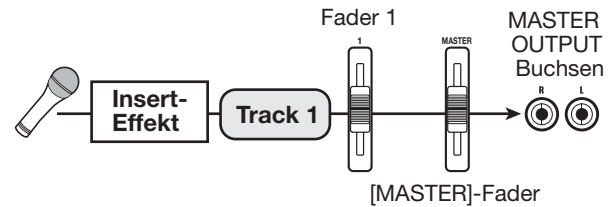
Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



Nun können Sie einen der beiden folgenden Signaltypen für die Aufnahme auf dem Track wählen.

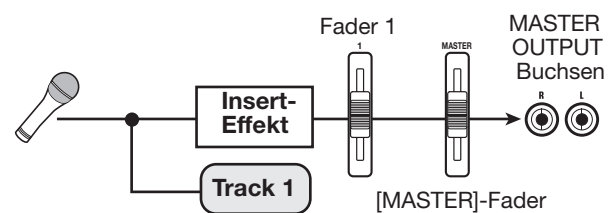
- **WET**

Das Eingangssignal, das den Insert-Effekt durchlaufen hat, wird auf dem Track aufgezeichnet (Voreinstellung).



- **DRY**

Das unbearbeitete Eingangssignal wird auf dem Track aufgezeichnet. Wenn der Insert-Effekt dem Eingang zugeordnet ist, wird das Signal, das an den Buchsen MASTER OUTPUT anliegt, mit dem Effekt bearbeitet.



- 4. Wählen Sie mit dem Dial-Regler die Einstellung „DRY“ aus.**
- 5. Drücken Sie abschließend mehrmals die Taste [EXIT], um zum Hauptfenster zurückzukehren.**

ANMERKUNG

Diese Einstellung wird für jedes Projekt gespeichert. Falls nötig stellen Sie den Parameter wieder auf „WET“ ein, bevor Sie mit der Aufnahme anderer Parts beginnen.

Einsatz des Send/Return-Effekts

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie Patches für den Send/Return-Effekt auswählen und bearbeiten.

Informationen zu den Send/Return-Effekt-Patches

Der Send/Return-Effekt im MRS-8 besteht aus einem einzelnen Effekt-Modul, für das ein Effekt-Typ (Reverb, Chorus, Delay etc.) angewählt werden kann.

Jeder Effekt-Typ bietet verschiedene Effekt-Parameter, über die sich der Effekt-Sound gezielt einstellen lässt.

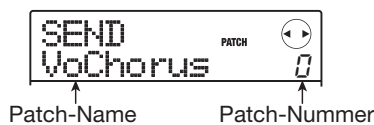
Diese Einstellungen können benannt und als Patch abgespeichert werden. In der Voreinstellung verfügt ein Projekt über 60 Send/Return-Effekt-Patches (von denen 40 bereits vorprogrammiert sind). Durch Auswahl eines Patches wird der Send/Return-Effekt sofort umgeschaltet.

Auswahl eines Send/Return-Effekt-Patches

In diesem Abschnitt ist beschrieben, wie Sie das Send/Return-Effekt-Patch auswählen.

1. Drücken Sie im Hauptfenster mehrmals die Taste [SEND/RETURN] in der Effekt-Sektion, bis diese leuchtet.

Das Auswahlfenster für das Send/Return-Effekt-Patch wird angezeigt.



2. Wählen Sie das Patch mit dem Dial an.

Wenn Sie den Regler drehen, werden sofort neue Patches eingeladen. Wenn der Sendpegel für den Send/Return-Effekt in jedem Track angehoben wurde, können Sie den Song mit der Taste PLAY [▶] wiedergeben, um den Klang des neu gewählten Patches zu überprüfen.

HINWEIS

- Sie können den Parameter EFX LVL (Mischungsverhältnis des Effekts) auch mit den Cursorstasten Links/Rechts einstellen.
- Weitere Informationen zum Sendpegel finden Sie auf Seite 59.

3. Um den Send/Return-Effekt vorübergehend auszuschalten, drücken Sie die Taste [SEND/RETURN], so dass diese erlischt.

Der Send/Return-Effekt wird auf Bypass (aus) geschaltet. Im Display erscheint die Meldung „SEND -MUTE-“. Um den Send/Return-Effekt wieder zu aktivieren, lösen Sie die Taste [SEND/RETURN] erneut aus.

4. Mit der Taste [EXIT] kehren Sie zum Haupt-Screen zurück.

Editieren eines Send-/Return-Effekt-Patches

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie ein Send/Return-Effekt-Patch bearbeiten können.

1. Drücken Sie im Hauptfenster mehrmals die Taste [SEND/RETURN] in der Effekt-Sektion, bis diese leuchtet.

Das Auswahlfenster für das Send/Return-Effekt-Patch wird angezeigt.



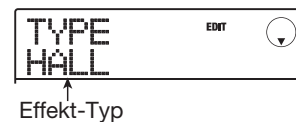
2. Wählen Sie mit dem Dial das zu editierende Patch aus.

HINWEIS

Wenn die Meldung „EMPTY“ im Namensfeld des Patches erscheint, sind alle Module ausgeschaltet. Auf diese Weise können Sie ein Patch von Grund auf neu erzeugen.

3. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Der aktuell gewählte Effekt-Typ erscheint in der zweiten Zeile im Display.



Während der Patch-Editierung wird die Meldung „EDIT“ im Display angezeigt.

4. Wählen Sie mit dem Dial den Effekt-Typ an.

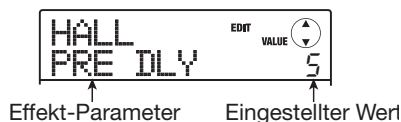
Wenn der Effekt-Typ geändert wird, ändern sich auch die Effektparameter.

HINWEIS

- Wenn der Inhalt eines Patches verändert wurde, wird die EDIT-Anzeige im oberen Teil des Displays auf „EDITED“ gesetzt. Wenn die Einstellung auf den Originalwert zurückgesetzt wird, erscheint wieder „EDIT“ in der Anzeige.
- Wenn Sie die Taste [ENTER] während der Editierung auslösen, können Sie den Effekt vorübergehend ausschalten, was sich während der Parameteranpassung empfiehlt. Um den Effekt wieder zu aktivieren, lösen Sie die Taste [ENTER] erneut aus.

5. Mit den Cursortasten Auf/Ab wählen Sie den Track-Parameter für die Bearbeitung.

In der ersten Zeile des Displays wird der Effekt-Typ angezeigt, in der zweiten Zeile der Name und aktuelle Wert des Effekt-Parameters.



HINWEIS

Um den Effekt-Typ zu wechseln, drücken Sie mehrmals die Cursortaste Auf, um die Meldung aus Schritt 3 einzublenden. Drehen Sie nun den Dial-Regler.

6. Ändern Sie die Einstellung mit dem Dial.

Einzelheiten über die Effekt-Typen und Effekt-Parameter des Send/Return-Effekts finden Sie im Anhang am Ende dieses Handbuchs.

7. Um den Sound des aktuell editierten Patches mit der ursprünglichen Einstellung zu vergleichen, drücken Sie die Taste [SEND/RETURN].

Auf diese Weise aktivieren Sie die Compare-Funktion. Während die Compare-Funktion aktiv ist, wird das Display folgendermaßen umgeschaltet und das Patch wird auf die zuletzt gespeicherte Einstellung zurückgesetzt.



Durch einmaliges Drücken der Tasten [SEND/RETURN] oder [EXIT] kehren Sie zu dem editierten Patch zurück.

8. Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 5 - 6, um weitere Effekt-Parameter zu editieren.

9. Drücken Sie abschließend die Taste [EXIT].

Das Auswahlfenster für das Send/Return-Effekt-Patch wird wieder angezeigt.

ANMERKUNG

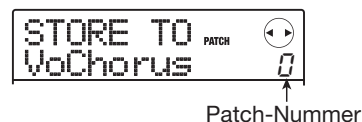
Beachten Sie, dass Sie das bearbeitete Patch vor der Auswahl eines anderen Patches zunächst speichern müssen, da die Änderungen sonst verloren gehen. Informationen dazu, wie Sie ein Patch speichern, finden Sie im nächsten Abschnitt.

Speichern/Auswechseln des Send/Return-Effekt-Patches

Ein von Ihnen bearbeitetes Patch kann an einer beliebigen Stelle im Send/Return-Effekt gespeichert werden. Dadurch erstellen Sie eine Kopie dieses Patches. Zudem ist es möglich, die Position der Patches zu wechseln (Swap-Funktion).

1. Drücken Sie im Auswahlfenster für das Send/Return-Effekt-Patch oder im Edit-Fenster die Taste [FUNCTION].

Das aktuell gewählte Patch wechselt in den Speicher-Standby-Modus. In diesem Zustand können Sie die Store- oder Swap-Funktion auswählen.



2. Mit den Cursortasten Links/Rechts öffnen Sie die Anzeige „STORE TO“ im Display.

3. Wählen Sie mit dem Dial-Regler die Nummer des gewünschten Patches aus.

Wenn Sie den Speichervorgang ausführen, werden die aktuellen Patch-Einstellungen unter dieser Nummer gespeichert.

Wenn Sie die Swap-Funktion ausführen, wird das momentan selektierte Patch und die hier angewählten Patch-Einstellungen ausgetauscht.

4. Um den Speicher-/Swap-Vorgang auszuführen, drücken Sie die [FUNCTION]-Taste.

Wenn der Speicher-/Swap-Vorgang abgeschlossen ist, wird wieder das Auswahlfenster für das Send/Return-Effekt-Patch eingeblendet.

Durch Drücken von [EXIT] anstelle der [FUNCTION]-Taste brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

HINWEIS

- Patches werden als Teil eines Projekts gespeichert.
- Patches können aus einem anderen Projekt in das aktuelle Projekt importiert werden.

Benennen eines Send/Return-Effekt-Patches

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie dem aktuell gewählten Send/Return-Effekt-Patch einen Namen zuweisen.

1. Wählen Sie im Auswahlfenster für das Send/Return-Effekt-Patch ein Patch aus, um seinen Namen zu verändern.

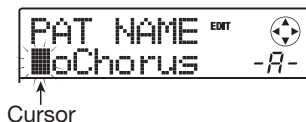


2. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Der aktive Patch kann jetzt bearbeitet werden.

3. Drücken Sie wiederholt die Cursortaste Ab, um die Anzeige „PAT NAME“ im Display aufzurufen.

Der Name des gewählten Patches kann jetzt bearbeitet werden. Der Cursor kennzeichnet das Zeichen, das geändert werden kann.



4. Mit den Cursortasten Links/Rechts verschieben Sie den Cursor auf das zu ändernde Zeichen. Wählen Sie dann mit dem Dial oder den Pads in der Rhythmus-Sektion ein anderes Zeichen aus.

Weitere Information zur Zeicheneingabe auf Seite 33.

5. Um den neuen Namen zu bestätigen, drücken Sie zweimal die Taste [FUNCTION] in der Steuer-Sektion.

Das Patch ist gespeichert und die alten Informationen werden überschrieben. Nun wird wieder das Auswahlfenster für das Send/Return-Effekt-Patch angezeigt.

ANMERKUNG

Wenn Sie zu einem anderen Patch wechseln, ohne den geänderten Namen zu speichern, wird wieder der vorherige Name zugeordnet.

Import von Patches aus einem anderen Projekt

Sie können alle oder ausgewählte Insert- oder Send/Return-Patches aus einem anderen Projekt importieren.

ANMERKUNG

Bei dieser Methode müssen Sie beachten, dass Patches im aktuellen Projekt durch den Import überschrieben werden können. Achten Sie darauf, dass Sie nicht versehentlich Patches überschreiben, die Sie noch verwenden möchten.

1. Um ein spezifisches Patch zu importieren, wählen Sie das Patch aus, das Sie als Import-Ziel verwenden möchten.

• Import eines Insert-Effekt-Patches

Drücken Sie im Hauptfenster die Taste [INSERT EFFECT], um das Auswahlfenster für das Insert-Effekt-Patch zu öffnen. Nun können Sie mit den Cursortasten Auf/Ab und dem Dial den Algorithmus und das Patch auswählen, das Sie als Import-Ziel nutzen möchten. Die Import-Quelle kann aus den Patches des selben Algorithmus gewählt werden.

• Import eines Send-/Return-Effekt-Patches

Drücken Sie im Hauptfenster die Taste [SEND/RETURN EFFECT], um das Auswahlfenster für das Send/Return-Effekt-Patch zu öffnen. Nun wählen Sie mit dem Dial das Patch aus, das als Import-Ziel dienen soll.

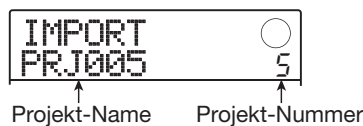
2. Drücken Sie die [SYSTEM/UTILITY]-Taste, um die Anzeige „UTILITY IMPORT“ im Display aufzurufen. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



- 3. Mit dem Dial wählen Sie die Option ALL (importiert alle Patches) oder PATCH (importiert ein einzelnes Patch) aus und drücken dann die [ENTER]-Taste.**

In diesem Zustand können Sie das Projekt wählen, aus dem der Import erfolgen soll.



- 4. Wählen Sie mit dem Dial-Regler das gewünschte Projekt und drücken Sie die Taste [ENTER].**

Die folgenden Schritte unterscheiden sich abhängig von der Auswahl in Schritt 3.

- **Wenn ALL gewählt wurde**

Stellen Sie sicher, dass die Meldung „IMPORT SURE?“ im Display angezeigt wird und wechseln Sie zu Schritt 5.

- **Wenn PATCH gewählt wurde**

Im Display wird das Quell-Patch für den Import angezeigt. Wenn Sie das Patch mit dem Dial auswählen und die Taste [ENTER] auslösen, wird das in Schritt 1 als Import-Ziel ausgewählte Patch angezeigt. Wählen Sie mit dem Dial die Nummer des Patches aus, das als Ziel für den Import dienen soll und drücken Sie dann die Taste [ENTER]. Auf dem Display wird „SURE?“ angezeigt.

- 5. Starten Sie den Import mit der Taste [ENTER].**

Alle Patches oder das angegebene Patch im gewählten Projekt werden importiert. Nach Abschluss des Vorgangs wird wieder das Fenster aus Schritt 1 angezeigt.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

Referenzkapitel [Projekte]

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Vorgänge für gesamte Projekte durchführen.

Über Projekte

Im MRS-8 werden die für die Wiedergabe eines Songs benötigten Daten in so genannten „Projekten“ verwaltet. Wenn Sie ein Projekt laden, kehren Sie immer wieder zu genau dem Zustand zurück, der beim Speichern des Projekts vorlag.

Ein Projekt enthält folgende Informationen:

- Die Daten, die auf den V-Takes 1 – 10 der Tracks 1 – 8 und dem Master-Track aufgenommen sind
- Die V-Take-Auswahl für jeden Track
- Alle internen Mixer-Settings
- Alle Parametereinstellungen in den Tracks
- Nummern und Einstellungen von Patches, die momentan für den Insert- und den Send/Return-Effekt angewählt sind
- Rhythmus-Patterns
- Rhythmus-Songs
- Das Drum-Kit/Bass-Programms, das gerade für den Drum/Bass-Track gewählt ist
- Weitere Einstellungen

HINWEIS

Die Aufnahme/Wiedergabe kann im MRS-8 nur für das aktuell geladene Projekt durchgeführt werden. Es ist nicht möglich, Funktionen mehrerer Projekte gleichzeitig auszuführen.

Arbeiten mit Projekten

In diesem Abschnitt werden Vorgänge wie das Laden und das Speichern eines Projekts beschrieben.

Grundlegende Schritte

Einige Schritte sind für alle Projekt-Operationen identisch. Diese Sektionen werden im Folgenden erklärt:

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



2. Wenn „SYSTEM PROJECT“ im Display angezeigt wird und drücken Sie [ENTER].

Im Display wird daraufhin das Projektmenü angezeigt. Dort wählen Sie die gewünschte Projekt-Operation an.



HINWEIS

Jedes Mal, wenn Sie das Projekt-Menü aufrufen, wird das aktuelle Projekt automatisch gespeichert.

3. Wählen Sie mit Hilfe der Cursortasten Links/Rechts eine der folgenden Optionen.

- **PROJECT SELECT**

Laden eines gespeicherten Projekts von der SD-Card.

- **PROJECT NEW**

Erzeugen eines neuen Projekts.

- **PROJECT COPY**

Duplizieren eines Projekts auf der SD-Card

- **PROJECT ERASE**

Löschen eines Projekts von der SD-Card.

- **PROJECT NAME**

(Um-)Benennen des derzeit geladenen Projekts

- **PROJECT PROTECT**

(De-)Aktivieren des Schreibschutzes im aktiven Projekt

- **PROJECT SEQ PLAY**

Durchgängige Wiedergabe der Master-Tracks von mehreren Projekten auf der SD-Card (Sequence-Play).

HINWEIS

Weitere Informationen zu Sequence-Play auf Seite 111.

4. Führen Sie den gewählten Vorgang mit [ENTER] aus.

Details zum jeweiligen Vorgang finden Sie in den folgenden Abschnitten.

5. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Je nach Auswahl in Schritt 3 erscheint automatisch wieder das Hauptfenster.

Laden eines Projekts

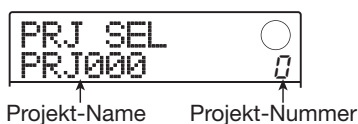
Sie können ein auf der SD-Card gespeichertes Projekt auswählen und laden.

HINWEIS

Beim Einschalten des MRS-8 wird automatisch das Projekt geladen, an dem Sie zuletzt gearbeitet haben.

1. Rufen Sie wie in Schritt 1 – 3 der „Grundlegenden Schritte“ beschrieben die Anzeige „PROJECT SELECT“ im Display auf. Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste.

Name und Nummer des zu ladenden Projektes werden im Display angezeigt.



2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler das gewünschte Projekt aus.

3. Mit [ENTER] laden Sie das Projekt.

Nach Abschluss des Ladevorgangs wird im Display wieder das Hauptfenster angezeigt. Durch Drücken von

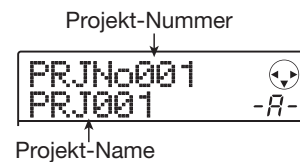
[EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

Erzeugen eines neuen Projekts

Mit dieser Funktion erzeugen Sie ein neues Projekt auf der SD-Card.

1. Rufen Sie wie in Schritt 1 – 3 der „Grundlegenden Schritte“ beschrieben die Anzeige „PROJECT NEW“ im Display auf. Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste.

Der Name und die Nummer des neuen Projekts werden im Display angezeigt.



Die Nummer des neu erzeugten Projekts wird automatisch zugeordnet, wobei die niedrigste verfügbare Projekt-Nummer und der Werkname „PRJxxx“ (xxx entspricht dabei der Projekt-Nummer) verwendet wird. Der Projekt-Name wird mit einem Cursor auf dem ersten Zeichen dargestellt. Dadurch wird angezeigt, dass der Projektname nun verändert werden kann.

2. Ändern Sie den Projektnamen gegebenenfalls.

Um den Namen zu editieren, nutzen Sie die Cursorstasten Links/Rechts und das Dial oder die Pads und Taster in der Rhythmus-Sektion zur Eingabe eines Zeichens. Details zur Eingabe von Zeichen finden Sie auf Seite 33.

3. Um das Projekt zu erzeugen, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das neu erzeugte Projekt wird automatisch geladen und das Gerät schaltet zum Hauptfenster zurück.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

HINWEIS

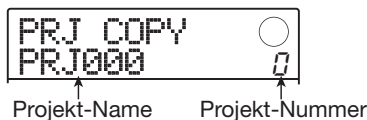
- Sie können den Projekt-Namen später ändern (→ S. 107).
- Wenn der Recorder angehalten und das Hauptfenster aktiv ist, rufen Sie den Screen von Schritt 1 durch einmaliges Drücken der Taste [NEW PROJECT] auf.

Kopieren eines Projekts

Mit diesem Verfahren legen Sie eine Kopie eines Projekts auf der SD-Card an.

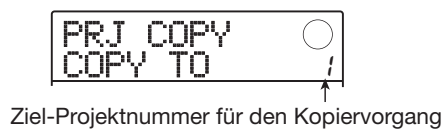
- 1. Rufen Sie wie in Schritt 1 – 3 der „Grundlegenden Schritte“ beschrieben die Anzeige „PROJECT COPY“ im Display auf. Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste.**

Der Name und die Nummer des zu kopierenden Projekts werden im Display angezeigt.



- 2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler das zu kopierende Projekt an und drücken Sie dann die Taste [ENTER].**

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



In diesem Screen können Sie die Projekt-Nummer für das Kopierziel bestimmen.

- 3. Wählen Sie mit dem Dial-Regler die Ziel-Projekt Nummer für den Kopiervorgang aus und drücken Sie [ENTER].**

Auf dem Display wird „SURE?“ angezeigt.

- 4. Drücken Sie [ENTER], um das Projekt zu kopieren.**

Wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist, wird das Kopier-Zielprojekt geladen und das Gerät schaltet zum Hauptfenster zurück.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

Löschen eines Projekts

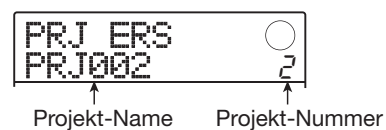
Diese Funktion löscht ein gespeichertes Projekt von der SD-Card.

ANMERKUNG

Wenn das Projekt gelöscht ist, kann es nicht wiederhergestellt werden. Nutzen Sie diese Funktion mit Bedacht.

- 1. Rufen Sie wie in Schritt 1 – 3 der „Grundlegenden Schritte“ beschrieben die Anzeige „PROJECT ERASE“ im Display auf. Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste.**

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



- 2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler das Projekt und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.**

Auf dem Display wird „SURE?“ angezeigt.

- 3. Drücken Sie [ENTER], um das Projekt zu löschen.**

Sie können auch das aktuell geladene Projekt löschen. Nachdem der Löschvorgang abgeschlossen ist, wird automatisch das Projekt mit der niedrigsten Nummer auf der SD-Card geladen.

ANMERKUNG

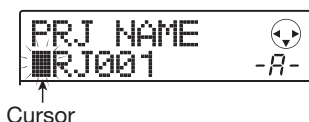
Ein Projekt mit aktivem Schreibschutz kann nicht gelöscht werden. Setzen Sie den Schreibschutz auf OFF und wiederholen Sie den Vorgang (→ S. 107).

Ändern des Projekt-Namens

Mit diesem Verfahren bearbeiten Sie den Namen des geladenen Projekts.

1. Rufen Sie wie in Schritt 1 – 3 der „Grundlegenden Schritte“ beschrieben die Anzeige „PROJECT NAME“ im Display auf. Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



Cursor

Der Cursor wird dem ersten Buchstaben im Projekt-Namen zugeordnet.

2. Geben Sie das Zeichen mit den Cursortasten Links/Rechts und dem Dial oder den Pads/Tasten in der Rhythmus-Sektion ein.

Details zur Eingabe von Zeichen finden Sie auf Seite 33. Zur Rückkehr ins Hauptfenster nach dem Editieren des Namens drücken Sie die Taste [EXIT].

Schützen eines Projekts

Mit diesem Verfahren können Sie das gerade geladene Projekt mit einem Schreibschutz versehen. Dadurch wird ein Speichern oder Editieren des Projekts verhindert. Folgende Operationen sind dann nicht möglich:

- Löschen des Projekt-Inhalts
- Bearbeiten oder Aufzeichnen auf dem Recorder
- Ändern des V-Takes
- Editieren eines Patches für den Insert- und Send/Return-Effekt
- Aufzeichnen oder Bearbeiten eines Rhythmus-Patterns oder -Songs
- Setzen und Löschen von Marker-Informationen
- Ändern des Namens verschiedener Daten

HINWEIS

Ein geschütztes Projekt kann ganz normal wiedergegeben werden. Darüberhinaus können Sie das Mischungsverhältnis einstellen und andere Änderungen vornehmen, allerdings können diese Änderungen nicht gespeichert werden.

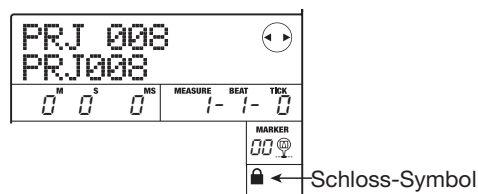
1. Rufen Sie wie in Schritt 1 – 3 der „Grundlegenden Schritte“ beschrieben die Anzeige „PROJECT PROTECT“ im Display auf. Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler ON (schreibgeschützt) oder OFF (Schreibschutz inaktiv).

Wenn der Schreibschutz für das Projekt aktiv ist, wird ein Schloss-Symbol unten rechts im Hauptfenster eingeblendet.



Änderungen am Projektstatus werden sofort wirksam. Drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT], um zum Hauptfenster zurückzukehren.

ANMERKUNG

Ein Projekt, das nicht geschützt ist, wird jedes Mal automatisch auf der SD-Card gespeichert, wenn Sie das Gerät ausschalten oder das Projekt-Menü aufrufen. Wenn ein Song abgeschlossen ist, sollten Sie den Schreibschutz aktivieren. Dadurch ist der Song nachhaltig gegen unbeabsichtigte Änderungen geschützt.

Referenzkapitel [MIDI]

In diesem Abschnitt werden die MIDI-relevanten Einstellungen und Funktionen des MRS-8 beschrieben.

Über MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist ein Standard, mit dem verschiedene Arten von Informationen wie z.B. Wiedergabe- und Klang-Daten (zusammenfassend als MIDI-Signale bezeichnet) zwischen Geräten wie z. B. elektronischen Musikinstrumenten und Computern ausgetauscht werden.

Das MRS-8 verfügt über eine MIDI-OUT-Buchse, über die intern generierte MIDI-Befehle an andere MIDI-kompatible Geräte ausgegeben werden können. Auf diese Weise können Sie beispielsweise Informationen zur Wiedergabe der Rhythmus-Pattern und für die Synchronisation ausgeben.



MIDI in der Praxis

Im MRS-8 können Sie MIDI für die folgenden Funktionen nutzen:

• Senden von Wiedergabedaten

Beim Anschlagen der Pads oder Abspielen eines Rhythmus-Songs/-Patterns können Sie Note-On/Off-Signale vom MRS-8 ausgeben. Über diese Befehle können Sie externe MIDI-Klangquellen ansteuern, die an der Buchse MIDI OUT angeschlossen sind.

• Senden von Sync-Informationen

Für die Synchronisation oder Laufwerkssteuerung kann das MRS-8 Clock-Informationen an ein externes MIDI-Gerät ausgeben, die auf dem internen Tempo (Timing-Clock) oder auf absoluten Zeitinformationen in Stunden/Minuten/Sekunden/Frames (MIDI Time Code) basieren.

• Ausgabe von Control-Change-Informationen

Das MRS-8 kann parallel zu den Drum-/Bass-Sequenz-Informationen, die für ein Rhythmus-Pattern/- Song programmiert wurden, Control-Change-Befehle ausgeben.

Eingabe von MIDI-Einstellungen

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie MIDI-Einstellungen vornehmen.

Grundlegende Schritte

Folgende Schritte sind bei der Eingabe der MIDI-Einstellungen ist für die meisten Settings identisch:

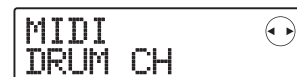
1. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [SONG/PATTERN] und anschließend die Taste [SYSTEM/UTILITY].

Das Rhythmus-Utility-Menü mit den verschiedenen Einstellungen für die Rhythmus-Sektion wird angezeigt.



2. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „UTILITY MIDI“ im Display auf. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



In diesem Zustand können Sie MIDI-bezogene Einstellungsoptionen auswählen.

3. Mit den Cursortasten Links/Rechts wählen Sie eines der folgenden Elemente an.

• DRUM CH

Hier stellen Sie den MIDI-Kanal zur Ausgabe der Wiedergabe-Informationen für das Drum-Kit ein.

• BASS CH

Hier stellen Sie den MIDI-Kanal zur Ausgabe der Wiedergabe-Informationen für das Bass-Programm ein.

• CLOCK

Damit (de-)aktivieren Sie die Timing Clock.

• SPP

Hier schalten Sie die Übertragung des Song Position Pointers ein/aus (Informationen über die aktuelle Position in Beats ab Song-Anfang).

- **COMMAND**

Hier (de-)aktivieren Sie die Start/Stop/Continue-Befehle.

- **MTC**

Schaltet die MIDI-Time-Code-Übertragung an/ab.

ANMERKUNG

Die Übertragung der Control-Changes ist immer aktiv, außer wenn der Send-Kanal für das Drum-Kit/Bass-Programm inaktiv ist.

4. Öffnen Sie die Einstellung mit [ENTER] und ändern Sie den Wert mit dem Dial.

Details zur den einzelnen Parametern finden Sie in den folgenden Ausführungen.

5. Drücken Sie abschließend mehrmals die Taste [EXIT], um zum Hauptfenster zurückzukehren.

Festlegen des Drum-/Bass-MIDI-Kanals

Sie können die MIDI-Kanäle für den Drum-Track und das Bass-Programm festlegen.

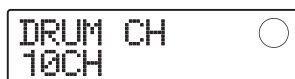
Rufen Sie wie in Schritt 1 – 3 der „Grundlegenden Schritte“ beschrieben die Anzeige „MIDI DRUM CH“ bzw. „MIDI BASS CH“ im Display auf. Wählen Sie dann mit dem Dial-Regler eine der folgenden Einstellungen.

- **1 - 16CH**

Wählen Sie einen der MIDI-Kanäle 1 – 16 (Werkseinstellung: DRUM CH=10CH, BASS CH=9CH) aus

- **OFF**

Die Kanal-Befehle (Note On/Off, Control Change etc.) für das Drum-Kit oder Bass-Programm werden nicht ausgegeben.



Wenn Sie einen MIDI-Kanal (1 – 16) angeben, werden die Wiedergabe-Informationen des Drum-/Bass-Tracks (Anschlagen der Pads oder Wiedergabe eines Rhythmus-Patterns/-Songs) als Note-On/Off-Befehle im gewählten Kanal übertragen.

HINWEIS

Durch Auswahl des selben Kanals für das Drum-Kit und das Bass-Programm geben Sie die Wiedergabe-Informationen über einen einzigen Kanal der Buchse MIDI OUT aus.

Ein- und Ausschalten der MIDI-Clock-Befehle

Diese Einstellung gibt vor, ob die MIDI-Sync-Daten der Timing Clock übermittelt werden.

Rufen Sie wie in den Schritten 1 bis 3 der „Grundlegenden Schritte“ beschrieben die Anzeige „MIDI CLOCK“ im Display auf. Drücken Sie [ENTER] und wählen Sie mit dem Dial eine der folgenden Einstellungen aus:

- **ON (Übermittlung aktiv)**

Timing-Clock-Informationen werden während der Wiedergabe des MRS-8 übermittelt (Grundeinstellung).

- **OFF (Übermittlung inaktiv)**

Die MIDI-Clock-Daten werden nicht übermittelt.



Die Timing-Clock-Informationen werden dadurch gewonnen, dass eine Viertelnote durch 24 geteilt wird. Wenn die Timing-Clock aktiv ist, wird das Clock-Signal auf Basis des Tempos im aktuellen Rhythmus-Pattern/-Song errechnet.

Damit das externe MIDI-Gerät die Wiedergabe in einem entsprechenden Tempo synchron vornehmen kann, müssen Sie das Tempo des Rhythmus-Patterns/-Songs im MRS-8 angeben. Um die Taktanzeige im MRS-8 und dem MIDI-Gerät zu synchronisieren, muss das Taktmaß in beiden Geräten aufeinander abgestimmt werden.

ANMERKUNG

Timing-Clock-Informationen werden auch dann übertragen, wenn der Drum-/Bass-Track gemutet ist.

HINWEIS

- Wenn Sie die MIDI-Clock-Informationen des MRS-8 zur Synchronisation der Wiedergabe eines externen MIDI-Geräts verwenden, sollten Sie neben der Timing Clock zudem die Übertragung des Song-Position-Pointers sowie der Befehle Start/Stop/Continue aktivieren.
- Wenn Sie die Timing-Clock zusammen mit Note-On/Off- oder MTC-Befehlen aus dem MRS-8 übertragen möchten, wird die Synchronisation eventuell instabil. Wenn Sie die Timing-Clock übertragen möchten, sollten Sie diese Befehle ausschalten.

Ein- und Ausschalten der Song-Position-Pointer-Befehle

Sie können festlegen, ob Song-Position-Pointer-Befehle übermittelt werden sollen. Hierbei handelt es sich um MIDI-Befehle, die in Form eines Beat/Clock-Zählers die aktuelle Position ab dem Start angeben. In der Regel werden sie in Verbindung mit der Timing Clock genutzt.

Rufen Sie wie in den Schritten 1 bis 3 der „Grundlegenden Schritte“ beschrieben die Anzeige „MIDI SPP“ im Display auf. Drücken Sie [ENTER] und rufen Sie mit dem Dial eine der folgenden Einstellungen auf.

- **ON (Übermittlung aktiv)**

Die MIDI-Song-Position-Pointer-Befehle werden übermittelt, wenn eine Locator-Funktion im MRS-8 ausgeführt wird (Grundeinstellung).

- **OFF (Übermittlung inaktiv)**

Es werden keine Song-Position-Pointer-Befehle übermittelt.



Ein- und Ausschalten der Start/Stop/Continue-Signale

Sie können festlegen, ob Start/Stop/Continue-Befehle übermittelt werden sollen. Start/Stop/Continue sind MIDI-Befehle, die den Transport-Status eines Geräts anzeigen. In der Regel werden sie in Verbindung mit der Timing Clock benutzt.

Rufen Sie wie in den Schritten 1 bis 3 der „Grundlegenden Schritte“ beschrieben die Anzeige „MIDI COMMAND“ im Display auf. Drücken Sie [ENTER] und rufen Sie eine der folgenden Einstellungen auf.

- **ON (Übermittlung aktiv)**

Das entsprechende Start/Stop/Continue-Signal wird übermittelt, wenn die Wiedergabe im MRS-8 angehalten oder gestartet wird (Grundeinstellung).

- **OFF (Übermittlung inaktiv)**

Es werden keine Start/Stop/Continue-Signale übermittelt.



Ein- und Ausschalten der MIDI-Time-Code(MTC)-Befehle

Sie können festlegen, ob für die Synchronisation MIDI-Time-Code(MTC)-Befehle übermittelt werden sollen.

Rufen Sie wie in Schritt 1 – 3 in den „Grundlegenden Schritte“ beschrieben die Anzeige „MIDI MTC“ im Display auf. Drücken Sie nun [ENTER] und drehen Sie das Dial, um eine der folgenden Einstellungen aufzurufen.

- **24 (24 Frames/Sekunde)**

- **25 (25 Frames/Sekunde)**

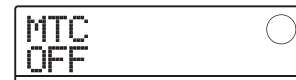
- **29,97nd (29,97 Frames/Sekunde, non-drop)**

- **30nd (30 Frames/Sekunde, non-drop)**

Während der Wiedergabe im MRS-8 werden MTC-Befehle mit der gewählten Frame-Rate ausgegeben.

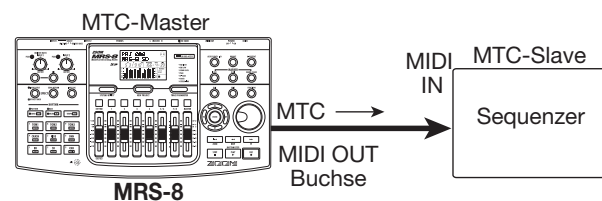
- **OFF (Übermittlung inaktiv)**

Es werden keine MTC-Nachrichten übermittelt.



Wenn Sie das MRS-8 zur Synchronisation von MIDI-Geräten verwenden, fungiert es immer als MTC-Master. Entsprechend müssen Sie das andere Gerät als MTC-Slave konfigurieren, der die MTC-Befehle und -Funktionen empfängt.

Ein Beispiel für die Synchronisation zwischen MRS-8 und einem Synthesizer wird nachfolgend gezeigt.



Die Einstellung der Frame-Rate (24, 25, 29.97nd, 30) muss sowohl im Master als auch im Slave aufeinander abgepasst werden. Andernfalls ist eine korrekte Synchronisation nicht möglich.

HINWEIS

Wenn Sie neben MTC auch andere MIDI-Befehle übertragen, kann die Synchronisation eventuell instabil werden. Bei der Ausgabe von MIDI Time Code (MTC) sollten Sie die Übertragung anderer Befehle daher deaktivieren.

Referenzkapitel [Weitere Funktionen]

In diesem Abschnitt werden weitere Funktionen des MRS-8 beschrieben.

Kontinuierliche Wiedergabe mehrerer Projekte (Sequence-Play)

Im MRS-8 können Sie die Master-Tracks mehrerer auf der SD-Card gespeicherter Projekte zusammenstellen und in einer festgelegten Reihenfolge hintereinander abspielen (Sequence-Play). Auf diese Weise können Sie mehrere Projekt sehr bequem auf einen externen Recorder überspielen oder die Begleitung für mehrere Songs während einer Live-Performance wiedergeben.

Um Sequence-Play zu verwenden, erzeugen Sie eine Playlist, in der die Reihenfolge der Projekte festgelegt wird. Bis zu 10 verschiedene Playlists können pro SD-Card erzeugt werden. Bis zu 99 Projekte können pro Playlist angelegt werden.

Anlage einer Playlist

Folgendermaßen melden Sie Projekte in einer Playlist an.

1. Stellen Sie sicher, dass in jedem Projekt der jeweils gewünschte V-Take als Master-Track angewählt ist.

ANMERKUNG

Wenn ein leerer V-Take für den Master-Track angewählt ist, kann das Projekt nicht in einer Playlist angemeldet werden.

2. Im Hauptfenster drücken Sie die Taste [SYSTEM UTILITY] in der Display-Sektion.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



3. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Projekt-Menü für verschiedene projektbezogene Funktionen erscheint.



4. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „PROJECT SEQ PLAY“ im Display auf. Dann drücken Sie [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



Im Display erscheint ein Screen zur Auswahl der Playlist. In der zweiten Zeile werden die Nummern der gewählten Playlist und der in dieser Playlist angemeldeten Projekte eingeblendet. Wenn eine leere Playlist ausgewählt wurde, erscheint die Meldung „EMPTY“ im Display.

5. Mit dem Dial wählen Sie die Playlist an, in der Sie Projekte anmelden möchten, und drücken dann die Taste [EDIT].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.

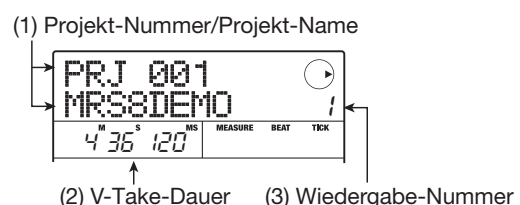


In diesem Screen können Sie Projekte in der Playlist anmelden. Rechts unten im Display wird die Wiedergabe-Nummer angezeigt, die für die Rangfolge im aktuellen Projekt steht.

Die Meldung „END OF LIST“ weist auf das Ende der Playlist hin. Wenn die Playlist leer ist, wird die Anzeige „END OF LIST“ am Beginn der Liste aufgeführt.

6. Mit dem Dial wählen Sie das Projekt, das Sie zu Beginn der Playlist anmelden möchten.

Das Projekt wird an der ersten Stelle in der Playlist angemeldet. Die Meldung „END OF LIST“ wechselt zur nächsten Wiedergabe-Nummer.



(1) Projekt-Nummer/Projekt-Name

Hier wird die Nummer und der Name des in der Playlist angemeldeten Projekts angezeigt.

(2) V-Take-Dauer

Hier wird die Wiedergabe-Dauer des V-Takes in Minuten, Sekunden und Millisekunden angezeigt, der für den Master-Track des angemeldeten Projekts gewählt wurde.

(3) Wiedergabe-Nummer

Hier wird die Rangfolge des Projekts angezeigt.

ANMERKUNG

- Wenn ein leerer V-Take für den Master-Track ausgewählt ist, kann das zugehörige Projekt nicht in einer Playlist angemeldet werden. Wenn der Name des gewünschten Projekts nicht im Display angezeigt wird, sollten Sie prüfen, ob ein bespielter V-Take für den Master-Track gewählt wurde.
- Ein Master-Track, dessen V-Take extrem kurz ist (4 Sekunden oder weniger), kann nicht in einer Playlist angemeldet werden.

7. Drücken Sie die rechte Cursortaste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



In diesem Zustand können Sie das zweite Projekt für die Wiedergabe auswählen.

8. Wählen Sie das nächste Projekt für die Wiedergabe mit dem Dial-Regler aus.

Gehen Sie genauso bei der Auswahl der weiteren Projekte vor. In einer Playlist können maximal 99 Projekte registriert werden. Folgendermaßen editieren Sie den Inhalt einer Playlist:

- **So tauschen Sie Projekte in einer Playlist aus**
Mit den Cursortasten Links/Rechts wählen Sie die Positions-Nummer des jeweiligen Projekts und bestimmen dann mit dem Dial-Regler ein anderes Projekt.
- **So fügen Sie ein Projekt in eine Playlist ein**
Über die Cursortasten Links/Rechts wählen Sie die Positions-Nummer aus, bei der Sie ein Projekt einfügen wollen. Drücken Sie zweimal die Taste [FUNCTION] in der Display-Sektion (die Meldung „INSERT?“ erscheint im Display). Mit dem Dial wählen Sie ein anderes Projekt an und drücken dann [ENTER]. Das Projekt wird eingefügt und alle nachfolgenden Projekte werden neu nummeriert.

- **So löschen Sie ein einzelnes Projekt aus einer Playlist**

Über die Cursortasten Links/Rechts wählen Sie die Positions-Nummer für das Projekt aus, die Sie löschen möchten. Drücken Sie die Taste [FUNCTION] in der Display-Sektion (die Meldung „DELETE SURE?“ erscheint im Display). Drücken Sie nun [ENTER]. Das Projekt wird gelöscht und alle nachfolgenden Projekte werden neu nummeriert.

- **So löschen Sie alle Projekte aus einer Playlist**

Während das Anmeldefenster für die Playlist angezeigt wird, drücken Sie die [FUNCTION]-Taste in der Display-Sektion (die Meldung „DELETE SURE?“ erscheint im Display). Drücken Sie nun die Cursortaste Ab (die Meldung „ALL DEL SURE?“ erscheint im Display). Drücken Sie nun [ENTER], um den Vorgang auszuführen.

- **Umschalten des V-Takes im Master-Track**

Drücken Sie wiederholt [EXIT], um zum Hauptfenster zurückzukehren. Laden Sie das gewünschte Projekt und wählen Sie den V-Take für den Master-Track. Gehen Sie dann zum Playlist-Anmeldefenster zurück.

9. Wenn Sie alle gewünschten Projekte in der Playlist registriert haben, kehren Sie durch wiederholtes Drücken der [EXIT]-Taste zum Hauptfenster zurück.

ANMERKUNG

- Die Playlist kann aus jedem Projekt heraus editiert und wiedergegeben werden.
- Wenn die V-Take-Daten im Master-Track eines Projekts, das in einer Playlist angemeldet ist, von der SD-Card gelöscht werden oder ein leerer V-Take in der V-Take-Auswahl selektiert ist, ist die zugehörige Playlist leer.

Wiedergabe einer Playlist

Hier wählen Sie die Playlist für die permanente Projektwiedergabe wie folgt aus.

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die Taste [SYSTEM UTILITY].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



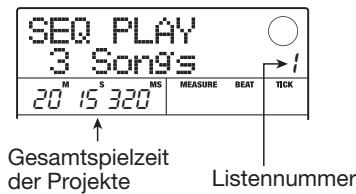
2. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Projekt-Menü für verschiedene projektbezogene Funktionen erscheint.



3. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „PROJECT SEQ PLAY“ im Display auf. Dann drücken Sie [ENTER].

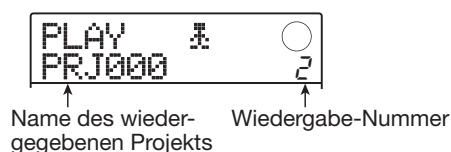
Im Display erscheint ein Screen zur Auswahl der Playlist. Wenn eine Playlist ausgewählt wird, in der Projekte angemeldet wurden, zeigt der Counter im unteren Display-Bereich die Gesamtspielzeit aller Projekte in der Playlist.



4. Wählen Sie mit dem Dial-Regler die gewünschte Playlist aus.

5. Drücken Sie die Taste PLAY [▶].

Die Projekte werden in der Reihenfolge, in der sie in der Playlist registriert sind, wiedergegeben. Während der Wiedergabe wird das Display folgendermaßen umgeschaltet:



Wenn ein Projekt wiedergegeben wurde, wird automatisch der Master-Track des nächsten Projekts geladen und abgespielt.

Während der Projektwiedergabe können Sie über folgende Tasten ein Projekt auswählen, die Wiedergabe unterbrechen oder zu einem bestimmten Punkt springen:

- **Taste PLAY [▶]**

Wiedergabe ab dem Beginn des aktuellen Projekts.

- **Taste STOP [■]**

Hält die Projekt-Wiedergabe an und kehrt zum Anfang des aktuellen Projekts zurück.

- **ZERO [◀◀]-Taste**

Springt zum Projekt-Anfang an Wiedergabeposition 1.

- **Taste FF [▶▶]**

Hält die Wiedergabe an, springt zum Anfang des nächsten Projekts und setzt die Wiedergabe fort.

- **Taste REW [◀◀]**

Hält die Wiedergabe an, springt zum Anfang des vorherigen Projekts und setzt die Wiedergabe fort.

Wenn die Wiedergabe des letzten Projekts abgeschlossen ist, hält der Recorder an.

HINWEIS

Mit dem [MASTER]-Fader können Sie die Lautstärke der Wiedergabe einstellen (andere Fader haben keine Funktion).

6. Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

Die Tuner-Funktion

Das MRS-8 verfügt über einen vielseitigen Tuner, der sich auch für 7-saitige Gitarren, 5-saitige Bässe und andere, unkonventionelle Stimmungen eignet. In diesem Abschnitt wird der praktische Einsatz beschrieben.

Einsatz des chromatischen Tuners

Der chromatische Tuner analysiert die Stimmung in Halbtönen.

- Schließen Sie das zu stimmende Instrument an den INPUT-Buchsen 1/2 an und aktivieren Sie die zugehörige INPUT [ON/OFF]-Taste.**

Wenn Sie den INPUT 1 verwenden möchten, bringen Sie den Schalter [INPUT 1 SELECT] auf der Rückseite in die entsprechende Position.

HINWEIS

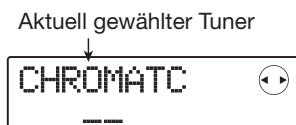
- Wenn Sie die Taste [MIC] drücken und diese leuchtet, wird das interne Mikrofon aktiviert und auf den Tuner geschaltet.
- Wenn Sie beide Inputs aktivieren, werden die Eingangssignale gemischt auf den Tuner gespeist. Schalten Sie den nicht benötigten Eingang mit dem Taster INPUT [ON/OFF] ab.

- Drücken Sie mehrmals die Taste [INSERT EFFECT] in der Effekt-Sektion, bis diese erlischt.**

Der Insert-Effekt wird auf Bypass geschaltet und das Display blendet abwechselnd die Meldungen „INSERT BYPASS“ und „TUNER→ENTER“ ein.

- Drücken Sie nun [ENTER].**

Die Tuner-Funktion ist aktiviert. In der Voreinstellung für Projekte ist der chromatische Tuner angewählt.

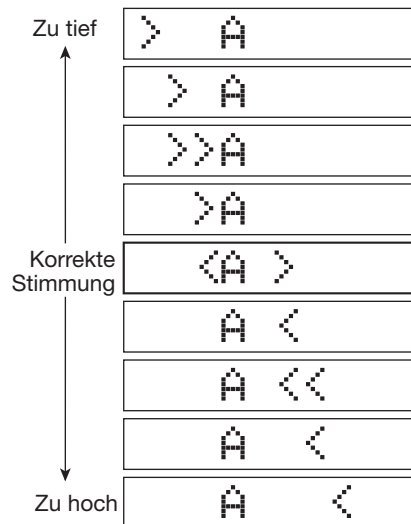


HINWEIS

- Sie können den Tuner-Typ mit den Cursortasten Links/Rechts umschalten (siehe nächstes Abschnitt).
- Während der Tuner aktiv ist, sind alle Effekte ausgeschaltet.

- Spielen Sie nun die Note, die Sie stimmen möchten.**

Die Tonhöhe wird automatisch erkannt und das Display blendet die Note ein, die der aktuellen Stimmung am nächsten kommt (C, C#, D, D#, E etc.). Das Display zeigt auch an, um welchen Betrag die aktuelle Tonhöhe von der Referenz abweicht.



- Stimmen Sie die Tonhöhe, bis die gewünschte Note innerhalb der Symbole „<>“ angezeigt wird.**

- Über den Dial-Regler können Sie die Referenztonhöhe verändern.**

Die Referenztonhöhe des Tuners ist ab Werk auf A = 440 Hz gesetzt. Die Referenztonhöhe kann im Bereich von 435 - 445 Hz in 1-Hz-Schritten eingestellt werden.



Wenn der Wert verändert wurde, wird das ursprüngliche Display nach kurzer Zeit wieder eingeblendet. Alternativ drücken Sie die Taste [EXIT] oder eine der Cursortasten, um zurückzukehren.

HINWEIS

- Die Referenztonhöhe wird für jedes Projekt einzeln abgespeichert.
- Wenn Sie die Referenztonhöhe des Tuners ändern, ändert sich parallel die Tonhöhe des Bass-Programms in der Rhythmus-Sektion.

7. Drücken Sie abschließend mehrmals die Taste [EXIT], um zum Hauptfenster zurückzukehren.

Einsatz anderer Tuner-Typen

Neben dem chromatischen Tuner unterstützt das MRS-8 verschiedene andere Tuner-Typen wie die Standard-Stimmungen für Gitarre und Bass sowie andere spezielle Tuner-Funktionen.

Anhand eines Beispiels, bei dem eine Gitarre/Bass an der Buchse INPUT 1 angeschlossen ist, wird der Einsatz anderer Tuner-Typen beschrieben.

1. Schließen Sie das zu stimmende Instrument an der INPUT-Buchse 1 an und aktivieren Sie die Taste INPUT [ON/OFF] 1.

Stellen Sie sicher, dass der Schalter [INPUT 1 SELECT] auf GUITAR/BASS eingestellt ist. Wenn die Taste [MIC] leuchtet, drücken Sie sie, so dass sie blinkt oder erlischt.

HINWEIS

Wenn das interne Mikrofon aktiv ist, kann es für die Stimmung genutzt werden. So können Sie beispielsweise eine akustische Gitarre stimmen.

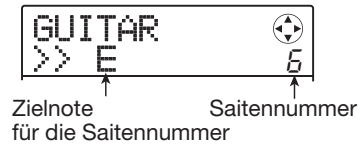
2. Drücken Sie im Hauptfenster wiederholt die Taste [INSERT EFFECT] in der Effekt-Sektion, bis diese erlischt.

Der Insert-Effekt wird auf Bypass geschaltet und das Display blendet abwechselnd die Meldungen „INSERT BYPASS“ und „TUNER→ENTER“ ein.

3. Schalten Sie die Tuner-Funktion mit der Taste [ENTER] an und wählen Sie den Tuner-Typ mit den Cursor-tasten Links/Rechts.

Solange die Tuner-Funktion aktiv ist, dienen die Cursor-tasten Links/Rechts zur Auswahl des Tuner-Typs. Die Tuner-Typen und Noten für jede Saite werden in der folgenden Tabelle dargestellt.

Wenn z.B. „GUITAR“ als Tuner-Typ angewählt wurde, blendet das Display die folgenden Informationen ein:



HINWEIS

Wenn der Tuner aktiv ist, sind alle Effekte ausgeschaltet.

4. Schlagen Sie diese Saite nun offen an und stimmen Sie sie.

HINWEIS

Bei Bedarf können Sie die Referenztonhöhe des Tuners (A = 440 Hz) verändern. Der Vorgang ist mit der Methode für den chromatischen Tuner identisch.

5. Mit den Cursor-tasten Auf/Ab wählen Sie nun eine andere Saitennummer an.

Stimmen Sie die anderen Saiten nach demselben Prinzip.

6. Drücken Sie abschließend mehrmals die Taste [EXIT], um zum Hauptfenster zurückzukehren.

Tuner-Typ	GUITAR	BASS	OPEN-A	OPEN-D	OPEN-E	OPEN-G	DADGAD
1	E	G	E	D	E	D	D
2	B	D	C#	A	B	B	A
3	G	A	A	F#	G#	G	G
4	D	E	E	D	E	D	D
5	A	B	A	A	B	G	A
6	E		E	D	E	D	D
7	B						

Umschalten der Pegelanzeige

In der Voreinstellung für Projekte stellen die Pegelanzeige unter dem Display den Signalpegel dar, nachdem er die Fader durchlaufen hat (Post-Fader). Bei Bedarf können Sie die Einstellungen so ändern, dass das Signal vor den Fadern (Pre-Fader) abgegriffen und angezeigt wird. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor.

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.

Im Display erscheint die Meldung „SYSTEM PROJECT“.

2. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „SYSTEM LVL MET“ im Display auf. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die derzeit aktive Einstellung für die Pegelanzeigen wird eingeblendet.



Die Optionen haben folgende Bedeutung.

- **POST**

Die Anzeigen zeigen den Signalpegel hinter den Fadern an.

- **PRE**

Die Anzeigen zeigen den Signalpegel vor den Fadern an.

3. Ändern Sie die Einstellung mit dem Dial-Regler.

4. Abschließend kehren Sie mit der [EXIT]-Taste zum Hauptfenster zurück.

Einstellen des Display-Kontrasts und der Hintergrundbeleuchtung

Sie können den Display-Kontrast anpassen und die Hintergrundbeleuchtung an-/abschalten. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor.

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.

Im Display erscheint die Meldung „SYSTEM PROJECT“.

2. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „SYSTEM LCD“ im Display auf und drücken dann die [ENTER]-Taste.

Nun können Sie eine Display-bezogene Option anwählen.



3. Mit den Cursortasten Links/Rechts wählen Sie die Option „LIGHT“ (Hintergrundbeleuchtung ein/aus) oder CONTRAST (Display-Kontrast einstellen) und drücken dann [ENTER].

- **Wenn LIGHT gewählt wurde**

Setzen Sie die Hintergrundbeleuchtung mit dem Dial-Regler auf ON oder OFF.



- **Wenn CONTRAST gewählt wurde**

Mit dem Dial-Regler stellen Sie den Kontrast im Bereich zwischen 1 bis 8 ein.



4. Abschließend kehren Sie mit der [EXIT]-Taste zum Hauptfenster zurück.

Wechseln der SD-Card

Normalerweise sollte die SD-Card nur dann entfernt oder ausgetauscht werden, wenn das MRS-8 ausgeschaltet ist. Mit der folgenden Methode können Sie die SD-Card auch dann auswerfen oder einsetzen, wenn das MRS-8 in Betrieb ist.

ANMERKUNG

Wenn Sie die SD-Card nicht nach der unten beschriebenen Methode wechseln, während das MRS-8 in Betrieb ist, können die Daten dauerhaft zerstört werden.

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.

Im Display erscheint die Meldung „SYSTEM PROJECT“.

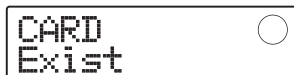
2. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „SYSTEM CARD“ im Display auf und drücken dann [ENTER].

Das Projekt-Menü für verschiedene SD-Card-bezogene Funktionen erscheint.



3. Stellen Sie sicher, dass die Meldung „CARD EXCHANGE“ im Display angezeigt wird und drücken Sie [ENTER].

Wenn momentan eine SD-Card im MRS-8 eingesetzt ist, wird die Meldung „CARD Exist“ eingeblendet.



Während dieser Screen angezeigt wird, kann die SD-Card ausgetauscht werden.

4. Ersetzen Sie die SD-Card.

Informationen darüber, wie Sie die SD-Card auswerfen, finden Sie auf Seite 13. Wenn die Card entfernt wurde, schaltet die Display-Anzeige auf „CARD NotExist“ um.



Abhängig vom eingesetzten SD-Card-Typ ändert sich der Betrieb folgendermaßen:

- **Eine SD-Card wurde eingesetzt, die nicht für den Betrieb im MRS-8 vorbereitet ist**

Im Display wird „FORMAT SURE?“ angezeigt. Wenn Sie nun [ENTER] drücken, wird die SD-Card formatiert (initialisiert) und die Daten aller Projekte (außer der Audiodaten), die bis zu diesem Punkt verwaltet wurden, werden auf der Card gespeichert.

Wenn die Formatierung und Speicherung abgeschlossen ist, wird das Hauptfenster eingeblendet.

HINWEIS

Wenn Sie die Formatierung mit [EXIT] abbrechen, wird die Meldung „CARD NotExist“ wieder eingeblendet. In diesem Fall verhält sich das Gerät so, als wäre keine Card eingesetzt.

- **Eine bereits formatierte SD-Card wurde im MRS-8 eingesetzt**

Im Display wird „LoadData <-ENT->“ angezeigt. Wenn Sie die Taste [ENTER] nun zweimal auslösen, wird das Projekt mit der niedrigsten Nummer von der SD-Card eingeladen.

Sie können nun alle aktuellen Projektdaten (außer der Audiodaten) auf der neuen Card speichern. Dazu schalten Sie mit den Cursortasten Links/Rechts von der Meldung „LoadData“ auf „SaveData“ um und drücken [ENTER]. In diesem Zustand können Sie die Ziel-Projekt Nummer für den Kopiervorgang auswählen. Wählen Sie mit dem Dial-Regler die Nummer aus und drücken Sie zweimal [ENTER]. Die Daten werden gespeichert und anschließend wird das Projekt geladen.

Formatieren einer SD-Card

Um eine SD-Card im MRS-8 zu formatieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

ANMERKUNG

Wenn Sie eine Card formatieren, werden alle auf dieser Card enthaltenen Daten gelöscht und können nicht wiederhergestellt werden. Nutzen Sie diese Funktion mit Bedacht.

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.

Im Display erscheint die Meldung „SYSTEM PROJECT“.

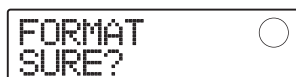
2. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „SYSTEM CARD“ im Display auf und drücken dann die [ENTER]-Taste.

Das Projekt-Menü für verschiedene SD-Card-bezogene Funktionen erscheint.



3. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „CARD FORMAT“ im Display auf. Dann drücken Sie [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



4. Um mit der Formatierung zu beginnen, drücken Sie die Taste [ENTER].

Während der Formatierung wird „Format wait...“ eingeblendet. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, wird automatisch ein neues Projekt angelegt und das Hauptfenster eingeblendet.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] brechen Sie den Vorgang ab und gehen zudem einen Schritt zurück.

Prüfen der verfügbaren Speicherkapazität/Projektgröße auf der SD-Card

Mit dieser Funktion blenden Sie den verfügbaren Speicherplatz auf der SD-Card und die Größe des aktuell geladenen Projekts ein.

1. Im Hauptfenster drücken Sie in der Display-Sektion die [SYSTEM/UTILITY]-Taste.

Im Display erscheint „SYSTEM PROJECT“.

2. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „SYSTEM CARD“ im Display auf und drücken dann [ENTER].

Das Projekt-Menü für verschiedene SD-Card-bezogene Funktionen erscheint.



3. Mit den Cursortasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige „CARD CAPACITY“ im Display auf. Dann drücken Sie [ENTER].

4. Wählen Sie mit Hilfe der Cursortasten Auf/Ab das gewünschte Fenster aus einer der folgenden Optionen.

- **REMAIN (Einheit: MB)**

Gibt den verbleibenden Speicherplatz auf der SD-Card in MB (Megabyte) an.



- **REMAIN (Einheit: m/s)**

Gibt die geschätzte Aufnahmezeit für die einzelnen Tracks in Minuten(m)/Sekunden(s) an.



- **PRJ SIZE (Einheit: MB)**

Gibt die Größe des geladenen Projektes in MB (Megabyte) an.



A screenshot of a monochrome display showing the text "PRJ SIZE" on the top line and "00007MB" on the bottom line. To the right of the text is a small square icon containing a vertical double-headed arrow.

- **PRJ SIZE (Einheit: m/s)**

Gibt die Größe des gerade geladenen Projekts in Aufzeichnungszeit pro Track in Minuten (m)/Sekunden (s) an.



A screenshot of a monochrome display showing the text "PRJ SIZE" on the top line and "0001m09s" on the bottom line. To the right of the text is a small square icon containing a vertical double-headed arrow.

Zur Rückkehr ins Hauptfenster drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT].

ANMERKUNG

- Diese Screens sind rein informativ und können nicht geändert werden.
- Bei der verbleibenden Aufnahmedauer handelt es sich um einen Näherungswert. Verwenden Sie diesen Wert nur zur grundlegenden Orientierung.

Fehlerbehebung

Sofern Probleme während dem Betrieb des MRS-8 auftreten, sollten Sie zuerst folgende Punkte prüfen.

Probleme während der Wiedergabe

■ Kein Sound oder sehr schwaches Signal

- Überprüfen Sie die Verkabelung und Lautstärke-Einstellung der Monitoranlage.
- Der [MASTER]-Fader muss aufgezogen sein!
- Die Statustasten in der Mischer-Sektion müssen grün leuchten und die Fader müssen aufgezogen sein. Wenn eine Taste nicht leuchtet, drücken Sie diese, damit sie grün leuchtet.

■ Die Wiedergabe übersteuert

- Ziehen Sie die Fader der aufgenommenen Tracks herunter, so dass das Segment 0 (dB) in den Pegelanzeigen nicht aufleuchtet.
- Wenn das EQ-Gain im Mischers sehr hoch eingestellt ist, kann der Sound selbst dann hörbar verzerrt werden, wenn der Fader heruntergezogen ist. Stellen Sie den Equalizer auf einen angemessenen Wert ein.

■ Die Fader haben keinen Einfluss auf die Lautstärke

- Bei Kanälen, die stereo verkoppelt sind, hat der Fader des geradzahligen Kanals keine Funktion. Schalten Sie entweder die Stereo-Kopplung aus (→ S. 60) oder verwenden Sie den Fader im ungeraden Kanal.
- Der [RHYTHM]-Fader steuert nur den Sound (Drum-Kit oder Bass-Programm), der momentan in der Rhythmus-Sektion angewählt ist. Wählen Sie den gewünschten Sound durch mehrmaliges Drücken der [DRUM/BASS]-Taste in der Rhythmus-Sektion aus und bewegen Sie dann den Fader.

■ Kein oder sehr schwacher Sound vom Eingangssignal

- Überzeugen Sie sich davon, dass die jeweilige INPUT [ON/OFF]-Taste leuchtet.
- Überzeugen Sie sich davon, dass sich der jeweilige [INPUT]-Regler in der oberen Stellung befindet.

- Stellen Sie sicher, dass die Einstellung für den Aufnahmepegel (→ p. 15) geeignet ist.
- Stellen Sie sicher, dass der Schalter [INPUT 1 SELECT] so eingestellt ist, dass das Instrument an der Buchse INPUT 1 korrekt übertragen wird.

■ Im Display erscheint „Don't Play“ und die Wiedergabe ist nicht möglich

Im aktuellen Screen funktioniert der Recorder nicht. Drücken Sie wiederholt die [EXIT]-Taste, um zum Hauptfenster zurückzukehren.

■ Im Display wird „Stop Recorder“ angezeigt. Der Betrieb ist nicht möglich.

Der aktuelle Vorgang ist nicht möglich, solange der Recorder läuft. Halten Sie den Recorder mit der Taste STOP [■] an.

Probleme während der Aufnahme

■ Aufnahme auf einem Track nicht möglich

- Stellen Sie sicher, dass Sie einen Aufnahme-Track gewählt haben.
- Eine Aufnahme ist nicht möglich, wenn das Projekt schreibgeschützt ist. Schalten Sie den Schreibschutz aus (→ S. 107) oder verwenden Sie ein anderes Projekt.
- Wenn die Meldung „CARD PROTECT“ im Display angezeigt wird, ist der Schreibschutz für die eingeseetzte SD-Card aktiv. Deaktivieren Sie den Schreibschutz über den Schreibschutz-Schalter an der Card.
- Wenn die Anzeige „FULL“ während der Aufnahme eingeblendet wird, ist die Kapazität der SD-Card erschöpft. Wechseln Sie die SD-Card oder löschen Sie überflüssige Daten, um Speicherplatz freizugeben. Der aktuell aufgenommene V-Take wird nicht gespeichert.

■ Das Signal von einem an der INPUT-Buchse angeschlossenen Instrument oder Mic ist nicht verfügbar

Während das interne Mikrofon aktiv ist, kann die Buchse INPUT 1 nicht benutzt werden. Drücken Sie die Taste [MIC], so dass sie blinkt oder erlischt. Nun ist das interne Mikrofon abgeschaltet.

■ Der aufgenommene Sound klingt verzerrt

- Überprüfen Sie die Einstellungen für die Eingangsempfindlichkeit und den Aufnahmepegel.
- Wenn der Insert-Effekt auf den Eingang angewandt wird, prüfen Sie, ob der Effekt-Ausgangspegel (Patch-Pegel) korrekt eingestellt ist.

Probleme mit Effekten

■ Der Insert-Effekt funktioniert nicht.

- Stellen Sie sicher, dass die Taste [INSERT EFFECT] nicht leuchtet.
- Prüfen Sie, ob die Position des Insert-Effekts korrekt gewählt wurde.

■ Der Send-/Return-Effekt funktioniert nicht.

- Stellen Sie sicher, dass die Taste [SEND/RETURN] leuchtet.
- Stellen Sie sicher, dass der Send-Pegel im Track hochgezogen ist (→ S. 28).

Probleme mit der Rhythmus-Sektion

■ Keine Wiedergabe des Rhythmus-Patterns

- Drücken Sie mehrmals die Taste [DRUM/BASS], um den gewünschten Sound (Drum-Kit/Bass-Programm) auszuwählen und stellen Sie dann den [RHYTHM]-Fader nach Bedarf ein.

- Drücken Sie mehrmals den Taster [DRUM/BASS], um den gewünschten Sound (Drum-Kit/Bass-Programm) auszuwählen und drücken Sie anschließend die Statustaste [RHYTHM] wiederholt, bis diese grün leuchtet.

- Wenn die Lautstärke der Drum-/Bass-Sequenz in einem Pattern auf 0 eingestellt wurde, wird kein Sound wiedergegeben. Heben Sie entsprechend den Pegel der Drum-/Bass-Sequenz an (→ S 74).

■ Keine Wiedergabe des Rhythmus-Songs

- Stellen Sie sicher, dass Sie keinen leeren Rhythmus-Song angewählt haben (→ S. 76).
- Stellen Sie sicher, dass der gewählte Rhythmus-Song kein Event mit der Lautstärke-Einstellung 0 enthält (→ S. 83).

■ Kein Sound beim Anschlagen der Pads

Wenn die Empfindlichkeit der Pads auf „SOFT“ gesetzt wurde, werden auch bei starkem Anschlagen der Pads keine lauten Sounds erzeugt. Ändern Sie die Pad-Empfindlichkeit (→ S. 90).

■ Anlage eines neuen Rhythmus-Pattern/-Songs nicht möglich

Wenn im Display „SEQ FULL“ erscheint, ist die Speicherkapazität der Rhythmus-Sektion erschöpft. Löschen Sie überflüssige Rhythmus-Pattern oder -Songs, um Speicherplatz freizugeben.

■ Keine Wiedergabe der im Rhythmus-Pattern aufgezeichneten Noten

Noten, die die maximale Polyphonie (6 Sounds für das Drum-Kit, 1 Sound für das Bass-Programm) übersteigen, werden nicht wiedergegeben. Löschen Sie wahlweise einige der aufgenommenen Noten oder bleiben Sie innerhalb der maximalen Polyphonie.

Probleme mit MIDI

■ Synchronisation mit externem MIDI-Gerät ist nicht möglich

- Vergewissern Sie sich, dass das MIDI-Kabel fest in die MIDI-OUT-Buchse am MRS-8 und in die MIDI-IN-Buchse am externen Gerät eingesteckt ist.

- Die Synchronisation mit dem externen MIDI-Gerät ist nur über MIDI Clock oder MTC möglich, der von MRS-8 ausgegeben wird.
- Stellen Sie sicher, dass das externe MIDI-Gerät für den Empfang von und die Synchronisation mit Taktgebersignalen eingerichtet ist.
- Bei der Synchronisation auf die Timing-Clock müssen Sie sicherstellen, dass der Ausgang für die Timing Clock, den Song Position Pointer und die Start/Stop/Continue-Befehle im MRS-8 aktiv ist (→ S. 110).
- Bei der Synchronisation über MTC (MIDI Time Code) müssen Sie sicherstellen, dass die Einstellungen zur Frame-Rate in beiden Geräten übereinstimmen und dass das externe MIDI-Gerät auf Wiedergabebereitschaft geschaltet ist (→ S. 110).
- Das MRS-8 unterstützt keine SD-Cards mit einer Kapazität von weniger als 16 MB. Wenn Sie so eine Card einsetzen, wird die Meldung „Too Small“ angezeigt.

Andere Probleme

■ Anlage oder Kopie eines Projekts nicht möglich

- Wenn der Schreibschutz-Schalter an der SD-Card aktiv ist, können keine Daten auf der Card gespeichert werden.
- Wenn die Meldung „FULL“ im Display erscheint, ist auf der SD-Card kein freier Speicherplatz mehr verfügbar. Wechseln Sie die SD-Card oder löschen Sie überflüssige Daten, um Speicherplatz freizugeben.

■ Sichern eines Projekts nicht möglich

- Wenn der Schreibschutz für ein Projekt aktiv ist, kann es weder überschrieben noch gespeichert werden. Deaktivieren Sie den Schreibschutz (→ S. 107).
- Wenn die Meldung „PRJ FULL“ im Display erscheint, können auf der SD-Card keine Projekte mehr angelegt werden. Wechseln Sie die SD-Card oder löschen Sie überflüssige Projekte, um Speicherplatz freizugeben.

■ Die SD-Card wird nicht erkannt

- Formatieren Sie die SD-Card im MRS-8 (→ S. 118).

Anhang

Spezifikationen

● Recorder

Physikalische Spuren

8

Virtuelle Takes 80 (10 Takes pro Track)

Drum-Track 1 (Stereo)

Bass-Track 1

Gleichzeitig nutzbare Aufnahmespuren

2

Gleichzeitig nutzbare Wiedergabespuren

11 (8 Audio + Stereo-Drums + Bass)

Aufnahmezeit 256 MB 100 min.

1GB 400 min.

(bei einem Mono-Track)

* Unabhängig von der Kapazität der Card können durchgehende Aufnahmen mit bis zu 180 Minuten durchgeführt werden.

* Die Aufnahmezeiten sind geschätzte Werte. In der Praxis können die Zeiten je nach Einstellung kürzer ausfallen.

Projekte 1000 pro Card

Marker 100 Punkte pro Projekt

Locator Minuten/Sekunden/Millisekunden, Takt/Beat/Tick

Track-Editierung Copy, Move, Erase, Exchange, Trim, Fade-In/Out, Reverse

Weitere Funktionen

Punch-In/Out, Bounce-Aufnahme, A-B Repeat, Capture/Swap

● Mixer

Fader 8

Pegelanzeigen Post-Fader/Pre-Fader

Track-Parameter 2-Band Equalizer, Effekt-Send-Pegel, Panorama (Balance)

Stereo-Link Track 1/2 oder 3/4 verkoppelbar

● Effekt

Algorithmen 8 (CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, MASTERING)

Module 6 für Insert, 1 für Send/Return

Typ 94 für Insert, 6 für Send/Return

Patches 320 für Insert, 60 für Send/Return

Tuner-Modi Chromatisch, Gitarre, Bass, Open A/D/E/G, D-modal

● Rhythm

Stimmen 6 für Drums, 1 für Bass

Drum-Kit 8

Drum-Sound 27 pro Kit (9 Pads x 3 Bänke)

Bass-Sound 5

Pad 9 (anschlagsempfindlich)

Auflösung 48 PPQN

Taktmaß 1/4 – 8/4

Rhythmus-Pattern 511 pro Projekt

Rhythmus-Song 10 pro Projekt

Takt 99 pro Rhythmus-Pattern

Noten/Events Ungef. 20000 (pro Rhythmus-Song)

Tempo 40,0 – 250,0 BPM

A/D-Wandlung 24 Bit, 64-faches Oversampling

D/A-Wandlung 24 Bit, 128-faches Oversampling

Abtastrate 44,1 kHz

Display	55 x 35 mm Standard-LCD mit Hintergrundbeleuchtung	Stromversorgung	
Eingang 1	Standard-Monoklinkenbuchse Eingangsimpedanz 10 kOhm (MIC/LINE), 470 kOhm (GUITAR/BASS)	AC-Netzteil	9 V DC, 300 mA (Zoom AD-0006)
Input 2	XLR-3-31/Standard-Phono-Kombibuchse (symmetrisch) Eingangsimpedanz 1 kOhm, Pin 2 Signal (unsymmetrisch) Eingangsimpedanz 10 kOhm	Batterie	4 x IEC R6 (Typ AA); ungef. Betriebsdauer der Batterien: 4 Stunden/5 Stunden (Anzeigenbeleuchtung aktiv/inaktiv)
Eingangspegel	-50 dBm < durchgehend einstellbar < +4 dBm	Abmessungen	300 (B) x 165 (T) x 60 (H) mm
Master Output	Cinch-Buchsen (L/R) Ausgangslastimpedanz 10 kOhm oder höher Nennausgangspegel -10 dBm	Gewicht	1.1 kg ohne Batterien
Kopfhörerausgang	Standard-Stereoklinkenbuchse 50 mW an einer 32-Ohm-Last		
MIDI	OUT		

* 0 dBm = 0,775 V_{rms}

* Design und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung verändert werden.

Effekt-Parameter

Insert-Effekt

■ Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS

COMP-Modul

Type	Parameter		
COMPRESS	SENS	ATTACK	LEVEL
	Sorgt für eine gleichmäßige Dynamik.		

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
SENS	0 – 10	Bestimmt die Empfindlichkeit des Kompressors.
ATTACK	0 – 10	Bestimmt die Attack-Geschwindigkeit der Kompression.
LEVEL	1 – 8	Regelt den Ausgangspegel des Moduls.

PRE AMP/DRIVE-Modul

Type	Parameter					
J-CLN	Cleaner Sound, Simulation eines Transistor-Combos.					
US-CLN	Cleaner Sound, Simulation eines Röhren-Amps.					
US-DRV	Drive-Sound, Simulation eines Röhren-Amps.					
TWEED	Kleiner Röhren-Combo mit trockener Verzerrung.					
CLASS A	Einzigartiger Crunch-Sound nach dem Vorbild eines britischen Combo-Amps.					
UK-CRU	Crunch-Sound nach dem Vorbild eines britischen Röhren-Topteils.					
UK-DRV	Drive-Sound nach dem Vorbild eines britischen Röhren-Topteils.					
CMB 335	Simuliert einen Röhren-Combo mit langem Sustain.					
MTL PNL	High-Gain-Drive-Sound nach dem Vorbild eines Röhren-Topteils.					
BLK BTM	Simuliert ein Röhren-Topteil mit fettem Bass und dezenter Verzerrung.					
MD LEAD	Drive-Sound, der einen High-Gain-Amp für Lead-Sounds nachahmt.					
FZ-STK	Sixties-Sound, typisch für eine Fuzzbox über ein Amp-Stack.					
TE BASS	Simuliert einen Bass-Amp mit einem cleanen Low-Mid-Bereich.					
FD BASS	Simuliert einen Bass-Amp mit Vintage-artigem Drive.					
	GAIN	TONE	LEVEL			
	<i>Die Parameter für die Typen J-CLN bis FD BASS sind identisch.</i>					
SNS BASS	Höhenreicher Drive-Sound für Bass.					
CR+CAB	Kombination aus Crunch-Sound und Lautsprechersimulation.					
TS+CAB	Kombination aus Vintage-Overdrive und Lautsprechersimulation.					
GV+CAB	Kombination aus Vintage-Distortion und Lautsprechersimulation.					
MZ+CAB	Kombination aus Metal-typischer Verzerrung und Lautsprechersimulation.					
9002+CAB	Kombination aus Zoom-9002-Distortion und Lautsprechersimulation.					
	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	<i>Die Parameter für die Typen SNS BASS bis 9002+CAB sind identisch.</i>					
ACO SIM	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Verwandelt den Klang einer E-Gitarre in den Sound einer Akustikgitarre.					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Preamp für elektroakustische Gitarre.					
BASS SIM	TONE	LEVEL				
	Verwandelt den Klang einer E-Gitarre in den Sound einer Bass-Gitarre.					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH			
	Simuliert den Lautsprecher eines Gitarren-/Bass-Amps.					

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
GAIN	1 – 30	Steuert die Verstärkung/Gain.
TONE	0 – 10	Steuert den Klang.
LEVEL	1 – 8	Regelt den Ausgangspegel des Moduls.
CABINET		Dient zur Auswahl des Boxen-Typs.
	CM	Combo-Lautsprecher.
	br	Höhenreicherer Klang als beim Combo.
	Ft	Lautsprecherbox mit neutralem Klangverhalten.
	St	Lautsprecherbox.
	bC	Combo-Lautsprecher für Bass.
SPEAKER	bS	Lautsprecherbox für Bass.
		Dient zur Auswahl des Lautsprecher-Typs.
	C1	Sound eines Gitarren-Combos mit einem 12-Zoll-Speaker.
	C2	Sound eines Gitarren-Combos mit zwei 12-Zoll-Speakern.
	C3	Sound eines Gitarren-Combos mit einem 10-Zoll-Speaker.
	GS	Sound eines Gitarren-Stacks mit vier 10-Zoll-Speakern.
	GW	Sound von mehreren kombinierten Gitarren-Stacks.
bC	Sound eines Bass-Combos mit einem 15-Zoll-Speaker.	
bS	Sound eines Bass-Stacks mit vier 6,5-Zoll-Lautsprechern.	
DEPTH	0 – 10	Steuert die Boxenresonanz des Lautsprechers.
TOP	1 – 30	Steuert das Resonanzverhalten der Saiten.
BODY	0 – 10	Steuert das Resonanzverhalten des Korpus.
COLOR	1 – 4	Steuert die Klangfärbung des elektroakustischen Gitarren-Preamps.

3 BAND EQ-Modul

Type	Parameter			
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	3-Band-Equalizer.			

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
HIGH	-12 – 12	Verstärkung/Dämpfung in den Höhen.
MID	-12 – 12	Verstärkung/Dämpfung in den Mitten.
LOW	-12 – 12	Verstärkung/Dämpfung in den Bässen.
LEVEL	1 – 8	Regelt den Ausgangspegel des Moduls.

MODULATION/DELAY-Modul

Type	Parameter			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Verleiht dem Sound einen pulsierenden und sphärischen Charakter.			
V-CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Dieser Effekt simuliert den warmen Sound eines Vintage-Chorus.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	Der Flanger erzeugt einen sehr spezifischen, wellenartigen Sound.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	
	Erzeugt den klassischen Kammfilter-Effekt.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Das Tremolo verändert die Lautstärke in periodischen Abständen.			
AUTO PAN	WIDTH	RATE	CLIP	
	Bewegt die Stereo-Position des Sounds periodisch.			
AUTO WAH	FLT TYPE	POSITION	RESONANC	SENS
	Hier wird der Wah-Effekt anschlagsdynamisch gesteuert.			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	
	Verändert die Tonhöhe des Originalsignals.			
SLOW-ATK	POSITION	TIME	CURVE	
	Simuliert den Klang einer Violine durch Einfaden des Anschlags.			
VIBE	DEPTH	RATE	BALANCE	
	Automatischer Vibrato-Effekt.			

STEP	DEPTH	RATE	RESONANC			
	Hier wird der Sound stufenweise gefiltert.					
RING MOD	POSITION	RATE	BALANCE			
	Der Ringmodulator erzeugt einen metallischen Sound.					
CRY	POSITION	RESO	SENS			
	"Sprechender" Modulationseffekt.					
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost			
	Gibt dem Sound mehr Schärfe und räumliche Definition.					
AIR	SIZE	STONE	MIX			
	Simuliert einen Raumeindruck, indem es dem Sound räumliche Tiefe verleiht.					
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL			
	Simuliert eine Stereo-Aufnahme mit zwei Mics.					
DELAY	TIME	FB	MIX			
	Delay-Effekt mit einer Verzögerungszeit von bis zu 2,9 Sekunden.					
ECHO	TIME	FB	MIX			
	Delay mit einem besonders warmen Sound und einer Verzögerungszeit von bis zu 2,9 Sekunden.					
FIX-WAH	FLT TYPE	POSITION	FREQ	R MODE	R WAVE	R SYNC
	Die Wah-Frequenz wird im Tempo der Rhythmus-Funktion verändert.					
ARRM-PIT	TYPE	STONE	R WAVE	R SYNC		
	Die Tonhöhe wird im Tempo der Rhythmus-Funktion verändert.					

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
DEPTH	EXCITER: 0 – 30	Regelt die Intensität des Effekts.
	Others: 0 – 10	
RATE	TREMOLO: 1 – 30, t0 – t9, M1	Regelt die Geschwindigkeit des Effekts. Die Einstellungen "tx" oder "Mx" synchronisieren den Effekt mit dem Rhythmus-Tempo.
	FLANGER, PHASER, AUTO PAN: 1 – 30, t0 – t9, M1 – M4	
	Andere: 1 – 30	
MIX	0 – 30	Regelt das Mischungsverhältnis des Effekts.
FB	FLANGER: -10 – 10	Steuert das Feedback.
	DELAY, ECHO: 0 – 10	
POSITION	AF; bF	Schaltet das Modul zwischen AF (hinter dem 3 BAND EQ-Modul) und bF (vor dem PRE AMP/DRIVE-Modul) um.
COLOR		Stellt den Typ des Phasings ein.
	1	4-Stage Phaser
	2	4-Stage Phaser mit invertiertem Feedback
	3	8-Stage Phaser
	4	8-Stage Phaser mit invertiertem Feedback
CLIP	0 – 10	Verstärkt den Effekt.
WIDTH	0 – 10	Bestimmt die Breite zwischen L/R.
FLT TYPE	bPF, LPF	Bestimmt den Filter-Typ.
RESONANC	AUTO WAH, CRY: 1 – 10	Regelt die Intensität des Effektcharakters.
	STEP: 0 - 10	
SENS	-10 – -1; 1 – 10	Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Bestimmt das Intervall des Pitch Shifters. Der Wert "1.0" entspricht einem Halbton.
STONE	0 – 10	Steuert den Klang.
BALANCE	0 – 30	Steuert die Balance zwischen Original- und Effektsound.
TIME	SLOW-ATK: 1 – 30	Bestimmt die Attack-Geschwindigkeit.
	WIDE: 1 – 64	Regelt die Verzögerungszeit in 1-ms-Schritten. Die Einstellungen "tx" oder "M1" synchronisieren den Effekt mit dem Rhythmus-Tempo.
	DELAY, ECHO: 1 - 2900, t1 - t9, M1	
CURVE	0 – 10	Bestimmt die Phase der Attack-Kurve.
FREQ	EXCITER: 1 – 5	Regelt die Frequenz.
	FIX-WAH: 1 – 50	Bestimmt die Scheitelfrequenz des Wah-Effekts.
LowBoost	0 – 10	Betont den Bassbereich.
SIZE	1 – 10	Regelt die räumliche Breite.
WET LVL	0 – 30	Bestimmt das Mischungsverhältnis des Effekt-Sounds.
DRY LVL	0 – 30	Bestimmt das Mischungsverhältnis des Originalsounds.
LEVEL	1 - 8	Regelt den Ausgangspegel des Moduls.

R MODE		Bestimmt die Regeltiefe.
	oFF	Die Frequenz bleibt konstant
	UP	Minimum→ Maximum
	dn	Maximum→ Minimum
	HI	Einstellung→ Maximum
	Lo	Minimum→ Einstellung
R WAVE		Dient zur Auswahl der Steuerwellenform.
	1	Ansteigende Sägezahnwelle
	2	Ansteigende Sichelwelle
	3	Abfallende Sägezahnwelle
	4	Abfallende Sichelwelle
	5	Dreieckwelle
	6	Quadrierte Dreieckwelle
	7	Sinuswelle
8	Rechteckwelle	
R SYNC		Steuert die Schwingung der Steuerwellenform.
	0.5	Achtelnote
	1	Viertelnote
	2	Halbe Note
	3	Punktierte Halbe Note
b1 – b4	1 Takt - 4 Takte	
TYPE		Dient zur Auswahl der Pitch-Änderung.
	1	Halbton tiefer→Originaltonhöhe
	2	Originaltonhöhe→ Halbton tiefer
	3	Dopplung→ Detune + Originaltonhöhe
	4	Detune + Originaltonhöhe→ Dopplung
	5	Originaltonhöhe→ 1 Oktave höher
	6	1 Oktave höher→ Originaltonhöhe
	7	Originaltonhöhe→ 2 Oktaven tiefer
	8	2 Oktaven tiefer→ Originaltonhöhe
	9	1 Oktave tiefer + Originaltonhöhe → 1 Oktave tiefer + Originaltonhöhe
	10	1 Oktave höher + Originaltonhöhe→ 1 Oktave tiefer + Originaltonhöhe
	11	1 Quinte tiefer + Originaltonhöhe → 1 Quarte höher + Originaltonhöhe
	12	1 Quarte höher + Originaltonhöhe → 1 Quinte tiefer + Originaltonhöhe
	13	0 Hz + Originaltonhöhe → 1 Oktave höher
	14	1 Oktave höher → 0 Hz + Originaltonhöhe
	15	0 Hz + Originalsound → 1 Oktave höher + Originaltonhöhe
16	1 Oktave höher + Originalsound → 0 Hz + Originaltonhöhe	

Sync-Einstellungen für die Parameter RATE und TIME

Wert	Sync-Zyklus
t0	32-stel Note
t1	16-tel Note
t2	Viertel Triole
t3	Punktierte 16-tel Note
t4	8-tel Note
t5	Halbe Triole
t6	Punktierte 8-tel Note
t7	Viertelnote
t8	Punktierte Viertel
t9	Halbe Note
M1	Ganze Note
M2	2 x Ganze Note
M3	3 x Ganze Note
M4	4 x Ganze Note

ZNR-Modul

Type	Parameter
ZNR	THRSHOLD
	Blendet Störgeräusche in Spielpausen aus.

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
THRSHOLD	OFF, 1 – 30	Steuert die Empfindlichkeit. Stellen Sie diese so hoch wie möglich ein, ohne dass die Attack- oder Decay-Phase unnatürlich klingt.

■ MIC-Algorithmus

COMP/LIM-Modul

Type	Parameter			
COMPRESS	THRSHOLD	RATIO	ATTACK	LEVEL
	Sorgt für eine gleichmäßige Dynamik.			
LIMITER	THRSHOLD	RATIO	RELEASE	LEVEL
	Begrenzt Signalspitzen.			

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
THRSHOLD	-24 – 0	Steuert die Empfindlichkeit.
RATIO	COMP: 1 – 26	Bestimmt den Grad der Signalkompression.
	LIMIT: 1 – 54, ∞	
ATTACK	0 – 10	Bestimmt die Attack-Geschwindigkeit der Kompression.
LEVEL	0 – 12	Regelt den Ausgangspegel des Moduls.
RELEASE	0 – 10	Bestimmt den zeitlichen Abstand zwischen Threshold und Kompressionsende.

MIC PRE-Modul

Type	Parameter			
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	Vorverstärker für Mikrofon.			

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
COLOR		Steuert den Frequenzgang.
	1	Neutrales Klangverhalten
	2	Hochpass
	3	Charakteristik einer Akustikgitarre
	4	Charakteristik einer Akustikgitarre mit Hochpass
	5	Vocal-Charakteristik
	6	Vocal-Charakteristik mit Hochpass
TONE	0 – 10	Steuert den Klang.
LEVEL	1 – 8	Regelt den Ausgangspegel des Moduls.
DE-ESSER	0 – 10	Bestimmt die Dämpfung der Konsonanten.

3 BAND EQ-Modul

Siehe Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

MODULATION/DELAY-Modul

Type	Parameter			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Verleiht dem Sound einen pulsierenden und sphärischen Charakter.			
V-CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Dieser Effekt simuliert den warmen Sound eines Vintage-Chorus.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	Der Flanger erzeugt einen sehr spezifischen, wellenartigen Sound.			
PHASER	RATE	COLOR		
	Erzeugt den klassischen Kammfilter-Effekt.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Das Tremolo verändert die Lautstärke in periodischen Abständen.			

AUTO PAN	WIDTH	RATE	CLIP	
	Bewegt die Stereo-Position des Sounds periodisch.			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	
	Verändert die Tonhöhe des Originalsignals.			
SLOW-ATK	TIME	CURVE		
	Simuliert den Klang einer Violine durch Einfaden des Anschlags.			
VIBE	DEPTH	RATE	BALANCE	
	Automatischer Vibrato-Effekt.			
STEP	DEPTH	RATE	RESONANC	
	Hier wird der Sound stufenweise gefiltert.			
RING MOD	RATE	BALANCE		
	Der Ringmodulator erzeugt einen metallischen Sound.			
CRY	RESONANC	SENS		
	"Sprechender" Modulationseffekt.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	
	Gibt dem Sound mehr Schärfe und räumliche Definition.			
AIR	SIZE	TONE	MIX	
	Simuliert einen Raumeindruck, indem es dem Sound räumliche Tiefe verleiht.			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	Delay-Effekt mit einer Verzögerungszeit von bis zu 2,9 Sekunden.			
ECHO	TIME	FB	MIX	
	Delay mit einem besonders warmen Sound und einer Verzögerungszeit von bis zu 2,9 Sekunden.			
DOUBLING	TIME	TONE	MIX	
	Delay-Effekt mit einer Verzögerungszeit von bis zu 100 ms.			
FIX-WAH	FLT TYPE	FREQ	R MODE	R WAVE
	Die Wah-Frequenz wird im Tempo der Rhythmus-Funktion verändert.			
ARRM-PIT	TYPE	TONE	R WAVE	R SYNC
	Die Tonhöhe wird im Tempo der Rhythmus-Funktion verändert.			

In punkto Parameterbeschreibung siehe Algorithmen *CLEAN*, *DIST*, *ACO/BASS SIM*, *BASS*.

ZNR-Modul

Siehe Algorithmen *CLEAN*, *DIST*, *ACO/BASS SIM*, *BASS*.

■ LINE-Algorithmus

COMP/LIM-Modul

Siehe *MIC-Algorithmus*.

ISOLATOR-Modul

Type	Parameter				
ISOLATOR	XOVER LO	XOVER HI	MIX HIGH	MIX MID	MIX LOW
	Unterteilt das Signal in drei Frequenzbänder und bestimmt das jeweilige Mischungsverhältnis.				

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
XOVER LO	50 – 16000	Bestimmt die Trennfrequenz zwischen Bass/Mitten.
XOVER HI	50 – 16000	Bestimmt die Trennfrequenz zwischen Mitten/Höhen.
MIX HIGH	OFF, -24 – 6	Bestimmt das Mix-Verhältnis in den Höhen.
MIX MID	OFF, -24 – 6	Bestimmt das Mix-Verhältnis in den Mitten.
MIX LOW	OFF, -24 – 6	Bestimmt das Mix-Verhältnis im Bass.

3 BAND EQ-Modul

Siehe Algorithmen *CLEAN*, *DIST*, *ACO/BASS SIM*, *BASS*.

MODULATION/DELAY-Modul

Type	Parameter			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Verleiht dem Sound einen pulsierenden und sphärischen Charakter.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	LFO SFT
	Der Flanger erzeugt einen sehr spezifischen, wellenartigen Sound.			
PHASER	RATE	COLOR	LFO SFT	
	Erzeugt den klassischen Kammfilter-Effekt.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Das Tremolo verändert die Lautstärke in periodischen Abständen.			
AUTO PAN	WIDTH	RATE	CLIP	
	Bewegt die Stereo-Position des Sounds periodisch.			
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE	
	Verändert die Tonhöhe des Originalsignals.			
RING MOD	RATE	BALANCE		
	Der Ringmodulator erzeugt einen metallischen Sound.			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	Delay-Effekt mit einer Verzögerungszeit von bis zu 1,4 Sekunden.			
ECHO	TIME	FB	MIX	
	Delay mit einem besonders warmen Sound und einer Verzögerungszeit von bis zu 1,4 Sekunden.			
DOUBLING	TIME	tone	MIX	
	Delay-Effekt mit einer Verzögerungszeit von bis zu 100 ms.			

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
DEPTH	0 – 10	Regelt die Intensität des Effekts.
RATE	TREMOLO: 1 - 30, t0 - t9, M1	Regelt die Geschwindigkeit des Effekts. Die Einstellungen "tx" oder "Mx" synchronisieren den Effekt mit dem Rhythmus-Tempo.
	FLANGER, PHASER, AUTO PAN: 1 - 30, t0 - t9, M1 - M4	
	Andere: 1 – 30	
MIX	0 – 30	Regelt das Mischungsverhältnis des Effekts.
FB	FLANGER: -10 – 10	Steuert das Feedback.
	DELAY, ECHO: 0 – 10	
LFO SFT	0 – 180	Bestimmt den Phasenunterschied zwischen L/R.
COLOR	1 – 4	Stellt den Typ des Phasings ein.
CLIP	0 – 10	Verstärkt den Effekt.
WIDTH	0 – 10	Bestimmt die Breite zwischen L/R.
SHIFT	-24,0 – 12,0	Bestimmt das Intervall des Pitch Shifters. Die Einstellung "dt" sorgt für einen Detune-Effekt (Verstimmung).
tone	0 – 10	Steuert den Klang.
BALANCE	0 – 30	Steuert die Balance zwischen Original- und Effektsound.
TIME	DOUBLING: 1 – 100	Regelt die Verzögerungszeit in 1-ms-Schritten. Die Einstellungen "tx" oder "M1" synchronisieren den Effekt mit dem Rhythmus-Tempo.
	DELAY, ECHO: 1 – 1400, t1 – t9, M1	

ZNR-Modul

Siehe Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

■ DUAL MIC-Algorithmus

COMP/LIM-Modul

MIC PRE-Modul

3 BAND EQ-Modul

Siehe MIC-Algorithmus.

(entspricht dem MIC-Algorithmus mit Ausnahme des fehlenden Parameters "DE-ESSER" im MIC PRE-Modul)

DOUBLING-Modul

Type	Parameter		
DOUBLE L/R	TIME	TONE	MIX
	Delay-Effekt mit einer Verzögerungszeit von bis zu 100 ms.		

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
TIME	1 – 100	Regelt die Verzögerungszeit in 1-ms-Schritten.
MIX	0 – 30	Regelt das Mischungsverhältnis des Effekts.
TONE	0 – 10	Steuert den Klang.

ZNR-Modul

Siehe Algorithmen *CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS*.

■ MASTERING-Algorithmus**3 BAND COMP/Lo-Fi-Modul**

Type	Parameter							
MLT CMP	XOVER LO	XOVER HI	SENS HI	SENS MID	SENS LOW	MIX HIGH	MIX MID	MIX LOW
	Unterteilt das Signal in drei Frequenzbänder und bestimmt die Kompression sowie das jeweilige Mischungsverhältnis.							
Lo-Fi	CHARACTR	COLOR	DISTORTN	TONE	EFX LVL	DRY LVL		
	Verschlechtert die Klangqualität des Signals.							

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
XOVER LO	50 – 16000	Bestimmt die Trennfrequenz zwischen Bass/Mitten.
XOVER HI	50 – 16000	Bestimmt die Trennfrequenz zwischen Mitten/Höhen.
SENS HI	0 – 24	Regelt die Eingangsempfindlichkeit des Kompressors in den Höhen.
SENS MID	0 – 24	Regelt die Eingangsempfindlichkeit des Kompressors in den Mitten.
SENS LOW	0 – 24	Regelt die Eingangsempfindlichkeit des Kompressors in den Bässen.
MIX HIGH	OFF, -24 – 6	Bestimmt das Mix-Verhältnis in den Höhen.
MIX MID	OFF, -24 – 6	Bestimmt das Mix-Verhältnis in den Mitten.
MIX LOW	OFF, -24 – 6	Bestimmt das Mix-Verhältnis im Bass.
CHARA	0 – 10	Bestimmt den Klangcharakter des Filters.
COLOR	1 – 10	Bestimmt die Färbung.
DIST	0 – 10	Steuert den Verzerrungsgrad.
TONE	0 – 10	Steuert den Klang.
EFX LVL	0 – 30	Bestimmt das Mischungsverhältnis des Effekt-Sounds.
DRY LVL	0 – 30	Bestimmt das Mischungsverhältnis des Originalsounds.

NORMALIZER-Modul

Type	Parameter
NORMLZR	GAIN
	Bestimmt den Eingangspegel im 3 BAND COMP/Lo-Fi-Modul.

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
GAIN	-12 – 12	Regelt den Pegel.

3 BAND EQ-Modul

Siehe Algorithmen *CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS*.

DIMENSION/RESONANCE-Modul

Type	Parameter						
DIMENSN	RISE 1	RISE 2					
	Erzeugt eine räumliche Breite.						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESONANC	EFX LVL	DRY LVL
	Resonanzfilter mit LFO.						

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
RISE 1	0 – 30	Steuert den Grad der Verstärkung der Stereokomponente.
RISE 2	0 – 30	Steuert die Räumlichkeit inklusive des Monoaspekts.
DEPTH	0 – 10	Regelt die Intensität des Effekts.
FreqOFST	1 – 30	Bestimmt den LFO-Offset.
RATE	1 – 30, t0 – t9, M1 – M4	Regelt die Geschwindigkeit des Effekts. Die Einstellungen "tx" oder "Mx" synchronisieren den Effekt mit dem Rhythmus-Tempo.
TYPE	HPF, LPF, bPF	Bestimmt den Filter-Typ.
RESONANC	1 – 30	Regelt die Intensität des Effektcharakters.
EFX LVL	0 – 30	Bestimmt das Mischungsverhältnis des Effekt-Sounds.
DRY LVL	0 – 30	Bestimmt das Mischungsverhältnis des Originalsounds.

ZNR-Modul

Siehe Algorithmen CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Send/Return-Effekt

CHORUS/DELAY-Modul

Type	Parameter					
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL	
	Verleiht dem Sound einen pulsierenden und sphärischen Charakter.					
DELAY	TIME	FB	DAMP	PAN	EFX LVL	
	Delay-Effekt mit einer Verzögerungszeit von bis zu 2,9 Sekunden.					
HALL	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Simuliert die Akustik in einer Konzerthalle.					
ROOM	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Simuliert die Akustik in einem Raum.					
SPRING	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	EFX LVL	
	Simuliert den Sound eines Federhalls.					
PLATE	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	EFX LVL	
	Simuliert einen Plattenhall.					

Parameterbeschreibung

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
LFO TYPE	Mn, St	Bestimmt die LFO-Phase: Mn (mono) oder St (stereo).
DEPTH	0 – 10	Regelt die Intensität des Effekts.
RATE	1 – 30	Regelt die Geschwindigkeit des Effekts.
PRE DLY	CHORUS: 1 - 30	Steuert die Pre-Delay-Zeit.
	HALL, ROOM, SPRING, PLATE: 1 – 100	
EFX LVL	0 – 30	Bestimmt das Mischungsverhältnis des Effekt-Sounds.
TIME	1 - 2900, t1 – t9, M1	Regelt die Verzögerungszeit in 1-ms-Schritten. Die Einstellungen "tx" oder "M1" synchronisieren den Effekt mit dem Rhythmus-Tempo.
FB	0 – 10	Steuert das Feedback.
DAMP	0 – 10	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay.
PAN	L10 – L1, 0, r1 – r10	Bestimmt die Stereo-Position des Delay-Sounds.
DECAY	1 – 30	Steuert die Reverb-Zeit.
EQ HIGH	-12 – 6	Steuert den Höhenanteil im Effekt-Sound.
EQ LOW	-12 – 6	Steuert den Bassanteil im Effekt-Sound.
E/R MIX	0 – 30	Steuert die Lautstärke der Early Reflections.

Effekt-Patch

Insert-Effekt

■ CLEAN-Algorithmus

Nr.	Name	Beschreibung
0	Standard	Basis-sound für die Aufnahme
1	J-Chorus	Unverzerrter JC-Sound
2	Phaser	Simuliert einen Vintage-Phaser
3	DryComp	Unverzerrter Line-Sound mit einem Hauch Doubling
4	RiffCLN	Rock'n'Roll-Sound, der die Unterschiede zwischen Gitarren heraushebt
5	WideCLN	Breiter Clean-Sound mit Crunch
6	PunchCLN	Offener Sound mit Punch
7	Arpeggio	Unverzerrter Sound für Arpeggios
8	CleanCH	Clean-Kanal bei einem amerikanischen Vintage-Röhrenamp
9	50sRNB	Tremolo-Sound für Rhythm & Blues
10	StrmBeat	Grundsound für Rhythmus-Gitarren
11	CompCln	Natürlicher Kompressor-Sound
12	12-Clean	Unverzerrter Sound mit zugemischter, höherer Oktave
13	Funky	Spitzer Funk-Sound
14	FDR-Cln	Clean-Sound eines amerikanischen Vintage-Röhrenamps
15	Rockbily	Rockabilly-Sound mit kurzem Delay
16	NYFusion	Unverzerrter Sound für die DI-Aufnahme
17	Wet-Rhy	Schneidender Sound für Balladen
18	JazzTone	Unverzerrter Sound für Jazz
19	DeepFLG	Unverzerrter Flanger-Sound
20	ArrmWah	Unverzerrter Wah-Sound mit FIX-WAH
21	Kaitei	Sound mit dezenten Echos für Arpeggios oder Lead
22 - 29	LEER	

■ DIST-Algorithmus

Nr.	Name	Beschreibung
0	MRS-Drv	High-Gain-Verzerrung mit langem Sustain
1	RCT-BG	High-Gain-Amp-Sound der amerikanischen "Rectifier"-Serie
2	CrnchCmp	Crunch-Sound mit einem Hauch Kompression
3	9002Lead	Sound des ZOOM 9002
4	F-Tweed	Sound eines kleinen amerikanischen Röhrenamps
5	BlackPnl	Heavy-Metal-Sound der amerikanischen "5100-er" Topteile
6	MatchCru	Crunch-Sound eines modernen Class-A-Amps
7	Sticky	Weicher Crunch-Sound
8	HardPick	Harter Crunch-Sound
9	RockDrv	Direkter Rock-Drive-Sound
10	Duplex	Räumlicher Lead-Sound mit Dual-Overlay-Effekt
11	MadBass	Verzerrter Bass-Sound für Akkorde in hohen Lagen und Solo-Spiel
12	Straight	Vielseitiger, straighter Lead-Sound
13	JetSound	Vielseitiger Jet-Sound
14	Combo-BG	Overdrive-Sound mit einem detailreichen langen Sustain
15	FDR-Twin	Clean-Sound eines amerikanischen Vintage-Röhrenamps
16	Beatle	Class-A-artiger Mersey-Beat-Sound
17	WildFuzz	Vintage-Fuzzbox
18	JB.Style	Octaver für Unisono-Riffs mit Gitarre und Bass

19	Pitch-5	Sound, der Single Notes wie Power Chords klingen lässt
20	BRT-Drv	Mächtiger Sound des britischen "900"-er Stacks
21	Soldan	High-Gain-Amp-Sound für Single-Coil-Zwischenstellungen
22	MatchDrv	Crunch-Sound eines modernen Class-A-Amps
23	Snake	Heavy-Metal-Sound mit einem satten Bassfundament
24	Crunch	Kombination aus dem Crunch-Sound der "800"-Serie und Delay
25	Ballad	Warmer Lead-Sound
26	Metal-X	Metal-Sound mit subtilen Obertönen
27	DP-Drv	Hardrock-Sound aus den 1970-ern
28	WetDrive	Einfacher Overdrive-Sound
29	Mellow	Angenehmer Lead-Sound
30	MultiDst	Kräftiger Allround-Sound
31	Bright	Höhenreicher Sound
32	Melody	Geschmackvoller Sound für Melodiespiel
33	V-Blues	Vintage-typischer Blues-Sound
34	BlueFngr	Bluesiger Sound für Fingerpicking
35	HDR-Drv	Hardrock-Sound
36	Cry-Lead	ZOOMs originaler Cry-Effektsound
37	ZakWah	Lead-Sound mit Auto-Wah
38	LA-Std	L.A.-Studio-Sound mit starkem Chorus
39	TheRing	Simulation eines Ring-Modulators
40	JimVib	Nachbildung des legendären Vibratos
41	Creamy	Denzenter Fuzz-Sound
42 - 49	LEER	

■ ACO/BASS SIM-Algorithmus

Nr.	Name	Beschreibung
0	AcoSIM 1	Simuliert einen unbearbeiteten Akustikgitarrensound
1	AcoSIM 2	Simuliert eine Akustikgitarre mit schönem Chorus
2	AcoSIM 3	Auffälliger Detune-Sound ohne Modulation
3	FullSize	Simuliert eine Vollresonanz-Akustikgitarre
4	Light12	Weicher 12-String-Gitarrensound
5	BsSIM 1	Simuliert einen weichen Pick-Bass
6	BsSIM 2	Chorus-Bass-Simulation für Melodielinien
7	BsSIM 3	Auto-Wah Bass-Simulation
8	FngBass	Flanger-Sound (oft in den 1980ern für Fusion genutzt)
9	UniSolo	Unisono-Sound für Gitarre und Bass
10 - 19	LEER	

■ BASS-Algorithmus

Nr.	Name	Beschreibung
0	BS-Pick	Tighter Sound für Plektrum-Spiel
1	BS-Od	Retro-Distortion-Sound
2	BS-Drv	Sound mit starker Verzerrung
3	BS-Fingr	Allround-Sound für Fingerspiel
4	BS-Slap	Höhenreicher Slap-Sound
5	BS-Comp	Anschlagsdynamischer Sound mit Attack
6	BS-Edge	Tighter Sound mit Höhenanhebung
7	BS-Solo	Chorus-Sound für Melodie-Spiel
8	BS-Octve	Sound mit zugemischter, höherer Oktave
9	BS-Wah	Funk-Bass mit Auto-Wah
10 - 19	LEER	

■ MIC-Algorithmus

Nr.	Name	Beschreibung
0	Vo-Stnd	Standard Vocal-Effekt
1	Vo-Rock	Rock-Vocal-Effekt
2	Vo-Balld	Vocal-Effekt für Balladen mit verstimmtem Chorus
3	Vo-Echo	Vocal-Echo
4	Vo-PreC1	Weicher Sound für Kondensatormikrofone
5	Vo-PreC2	Fügt etwas Tiefe für Kondensatormikrofone hinzu
6	Vo-PreD1	Verbessert die Definition bei dynamischen Mikrofonen
7	Vo-PreD2	Macht den Sound fetter und effektreicher
8	Vo-Robot	Roboter-Stimme wie in SF-Filmen
9	AG-Live	Sound für die Mic-Aufnahme mit einer Live-Stimmung, nicht nur für Gitarre
10	AG-Brght	Höhenreicher und ausgeprägter Sound für die Mic-Aufnahme
11	AG-Solo	Großartiger Solosound
12	AG-Edge	Aufnahme-Sound für Akustikgitarre mit angehobenen Höhen
13	AG-Strum	Aufnahme-Sound für akustische Schlaggitarre
14	ForWind	Sound mit deutlichen Mitten
15	ForBrass	Crispes, kurzes Delay
16	ForPiano	Verstärkt die Tiefe und Definition
17	AG-Mix 1	Verbesserter Schlaggitarrensound
18	AG-Mix 2	Angehobener Sound für Arpeggios
19	SweeperX	Fügt einzelnen Percussion-Schlägen Schärfe hinzu
20	FXgroove	Sound einer Rhythmus-Maschine
21	Lo&Hi	Anhebung für Höhen und Bässe, Dämpfung in den Mitten
22	Lo-Boost	Betonung der Bässe mit einem Pitchshifter
23	FanFan	Klingt wie wenn man in einen Ventilator spricht
24	Alien	Außerirdischenstimme
25	TapeComp	Simuliert analoge Multitrack-Aufnahmen
26	Duet??	Kombiniert eine Frauen- mit einer Kinderstimme bzw. eine Männer- mit einer Frauenstimme
27	Active	Betont die Attackphase
28	Psyche	Psychedelischer Gimmick-Effekt für Vocals
29	DeepDLY	Delay für Vocals, bspw. für abgeschnittene Shouts oder Sounds
30	HeGas	Enten-Stimme nach dem Einatmen von Helium-Gas
31 - 49	LEER	

■ LINE-Algorithmus

Nr.	Name	Beschreibung
0	Syn-Lead	Für monophone Synthesizer-Solos
1	OrganPha	Phaser für Synthesizer/Orgel
2	OrgaRock	Wummernde Verzerrung für Rock-Orgel
3	EP-Chor	Schöner Chorus für E-Piano
4	ClavFlg	Wah für Clavinet
5	Concert	Concert-Hall-Effekt für Piano
6	Honkey	Simulation eines Honky-Tonk-Pianos
7	PowerBD	Verleiht einer Bass-Drum mehr Power
8	DrumFling	Herkömmlicher Flanger für Drums
9	LiveDrum	Simuliert einen Doubling-Effekt im Freien
10	JetDrum	Phaser für 16-tel Hihat
11	AsianKit	Verwandelt ein herkömmliches Kit in ein asiatisches Kit
12	BassBost	Verstärkt den Bassbereich
13	Mono->St	Verleiht einer monophonen Klangquelle Räumlichkeit
14	AM Radio	Simulation eines AM-Radios
15	WideDrm	Breiter Stereo-Effekt für die internen Drums
16	DanceDrm	Verstärkt den Bass für Dance-Rhythmen
17	Octaver	Fügt einen um eine Oktave tieferen Sound hinzu
18	Percushn	Verleiht den Percussion Transparenz, Präsenz und Stereobreite

19	MoreTone	Distortion mit betonten Mitten
20	SnrSmack	Betont knallige Snare-Sounds
21	Shudder!	Slice-Sound für Techno-Tracks
22	SwpPhase	Phaser mit kraftvoller Resonanz
23	DirtyBiz	Lo-Fi-Distortion über einen Ring-Modulator
24	Doubler	Doubling für Vocal-Tracks
25	SFXlab	Starker SFX-Sound für Synthesizer
26	SynLead2	Retro-Jet-Sound für Synthesizer-Lead-Passagen
27	Tekepiko	Für Sequenzer-Phrasen oder Muted-Single-Note-Gitarren
28	Soliner	Simulation eines analogen String-Ensembles
29	HevyDrum	Für Hardrock-Drums
30 - 49	LEER	

■ DUAL MIC-Algorithmus

Nr.	Name	Beschreibung	Empfohlener L/R-Eingang
0	Vo/Vo 1	Für Duette	Vocals
1	Vo/Vo 2	Chorus für Leadstimme	Vocals
2	Vo/Vo 3	Für Harmoniestimmen	Vocals
3	AG/Vo 1	Erzeugt einen Straßen-typischen Charakter	Akustikgitarre/Vocals
4	AG/Vo 2	Unterscheidet sich von AG/Vo 1 im Stimmcharakter	Akustikgitarre/Vocals
5	AG/Vo 3	Macht den Vocal-Character aggressiver	Akustikgitarre/Vocals
6	ShortDLY	Kurzer Delay-Sound mit effektivem Doubling	Mikrofone
7	FatDrum	Für Drum-Aufnahmen mit einem Stereo-Mic	Mikrofone
8	BothTone	Erzeugt männliche Stimme auf dem linken und weibliche Stimme auf dem rechten Kanal	Vocals
9	Condnsr	Überträgt den Sound eines Condensers auf ein dynamisches Mikrofon	Vocals
10	DuoAttack	Chorus für die Leadstimme mit betontem Attack	Vocals
11	Warmth	Warmer Sound mit auffälligem Mittenbereich	Vocals
12	AM Radio	Simuliert ein monophones AM-Radio	Vocals
13	Pavilion	Sprecher-Sound in einer Expo-Kabine	Vocals
14	TV News	TV-Nachrichtensprecher-Sound	Vocals
15	F-Vo/Pf1	Für Frauenstimme bei Piano-Balladen	Vocal/Piano
16	JazzDuo1	Simuliert Jazz-Session-LPs mit Lo-fi-Sound	Vocal/Piano
17	Cntmprry	Klarer Allround-Sound	Vocal/Piano
18	JazzDuo2	JazzDuo 1 für männliche Stimmen	Vocal/Piano
19	Ensemble	Für Gitarre mit starkem Anschlag und für weiches Piano	Akustikgitarre/Piano
20	Enhanced	Verbessert die Klarheit und den Ausdruck für Balladen	Akustikgitarre/Vocals
21	Warmy	Schwächt eine zu höhenreiche Ambience ab	Akustikgitarre/Vocals
22	Strum+Vo	Weicher, fetter Sound mit Mitten-Kompensation	Akustikgitarre/Vocals
23	FatPlus	Dezente Mitten	Akustikgitarre/Vocals
24	Arp+Vo	Kräftiger Allround-Sound	Akustikgitarre/Vocals
25	ClubDuo	Simuliert den Live-Sound in einem kleinen Club	Akustikgitarren
26	BigShape	Verbessert die gesamte Transparenz	Akustikgitarren
27	FolkDuo	Frischer Clean-Sound	Akustikgitarren
28	GtrDuo	Für Gitarren-Duos geeignet	Akustikgitarren
29	Bright	Höhenreiches, scharfes Klangbild	Akustikgitarren
30 - 49	LEER		

■ MASTERING-Algorithmus

Nr.	Name	Beschreibung
0	PlusAlfa	Hebt die Gesamtlautstärke an
1	All-Pops	Herkömmliches Mastering
2	StWide	Umfangreiches Mastering
3	DiscoMst	Für Club-Sound
4	Boost	Für einen HiFi-artigen Anstrich
5	Power	Kraftvoller Bassbereich
6	Live	Sorgt für ein Live-Gefühl
7	WarmMst	Sorgt für ein warmes Feeling
8	TightUp	Sorgt für ein hartes Feeling
9	1930Mst	Mastering im Stil von 1930
10	LoFi Mst	Lo-Fi-Mastering
11	BGM	Mastering für Background-Musik
12	RockShow	Haucht jedem Rock-lastigen Mix "Leben" ein
13	Exciter	Lo-Fi-Mastering mit dezenter Verzerrung in den Mitten und Höhen
14	Clarify	Betont den High-End-Bereich
15	VocalMax	Bringt die Vocals nach vorne
16	RaveRez	Spezieller Sweep-Effekt mit schmalbandigen Filtern
17	FullComp	Starke Kompression über das gesamte Frequenzspektrum
18	ClearPWR	Power-Tuning mit betontem Mittenbereich
19	ClearDMS	Verbessert die Transparenz und Räumlichkeit
20	Maximizr	Hebt den allgemeinen Schalldruckpegel an
21 - 29	LEER	

Send/Return-Effekt

Nr.	Name	Beschreibung
0	VoChorus	Chorus, der Vocals mehr Farbe verleiht
1	DeepDBL	Intensives Doubling
2	TightHal	Hall-Reverb mit einem harten Klangeindruck
3	LargeHal	Simuliert die Akustik in einer großen Halle
4	TrStudio	Simuliert das Hallverhalten in einem Proberaum
5	VcxRev	Spezieller Vocal-Enhancer
6	RealPlat	Simulation eines Federhalls
7	VinSprin	Simuliert einen analogen Federhall
8	Delay3/4	Punktirtes Achtel-Delay, mit dem Rhythmus-Tempo synchronisiert
9	Natural	Chorus mit dezenter Modulation für Backings
10	GtChorus	Chorus für dünne Gitarrensounds
11	Doubling	Vielseitiges Doubling
12	Echo	Analog-typisches Delay
13	Delay3/2	Punktirtes Viertel-Delay, mit dem Rhythmus-Tempo synchronisiert
14	FastCho	Schnell-modulierender Chorus
15	DeepCho	Vielseitiger tiefer Chorus
16	ShortDLY	Vielseitiges kurzes Delay
17	SoloLead	Macht schnelle Phrasen tight
18	WarmyDly	Simuliert ein warmes Analogdelay
19	EnhanCho	Enhancer mit einem Phase-Shift-Doubling
20	Detune	Für Instrumente mit starken Obertönen wie ein E-Piano oder Synthesizer
21	Whole*1	Delay mit Ganzer Note, mit dem Rhythmus-Tempo synchronisiert
22	Delay2/3	Triolisches Delay mit Halben, mit dem Rhythmus-Tempo synchronisiert
23	Delay1/4	16-tel Delay, mit dem Rhythmus-Tempo synchronisiert
24	BrgtRoom	Room-Reverb mit einem harten Klangeindruck
25	SoftHall	Hall-Reverb mit einem weichen Klangeindruck
26	SmallHal	Simuliert die Akustik in einer kleinen Halle
27	LiveHous	Simuliert die Akustik in einem Club
28	DarkRoom	Room-Reverb mit einem weichen Klangeindruck
29	Tunnel	Simuliert das Hallverhalten in einem Tunnel
30	BigRoom	Simuliert das Hallverhalten in einer Sporthalle
31	PowerSt.	Gate-Reverb
32	BrgtHall	Simuliert die helle Akustik in einer Konzerthalle.
33	BudoKan	Simuliert das Hallverhalten der Budokan-Halle in Tokyo
34	Ballade	Für langsame Balladen
35	SecBrass	Reverb für eine Bläser-Sektion
36	ShortPlt	Kurzes Reverb
37	Dome	Reverb in einem überdachten Stadion
38	ClearSpr	Sauberes Reverb mit kurzer Reverb-Time
39	Dokan	Simuliert das Hallverhalten einer Tonpfeife
40 - 59	LEER	

Rhythmus-Pattern

In der Spalte "Song" (Nr. 35-234) sind Verse und Fill-Ins nach Stilistiken aufgeführt, um einen Rhythmus-Song effizient mit FAST eingeben zu können.

Wenn Sie beispielsweise $(71+72+73) \times 2 + (74+75+76) \times 2$ eingeben, wird eine Fusion-Rhythmus-Part mit 16 Takten erstellt ("V" im Pattern-Namen steht für Vers, das "F" bedeutet Fill-In).

Nr.	Name	Takt
Variation		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
29	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
Nr.	Name	Takt
Song		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1Va	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1
43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1

47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2
90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2

99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	1
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1
137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1

151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUss1VA	1
160	HOUss1FA	1
161	HOUss1VB	1
162	HOUss1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1FB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1
184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2

203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1
231	MidEs1FA	1
232	MidEs1VB	2
233	MidEs1Vb	1
234	MidEs1FB	1
Nr.	Name	Takt
Standard		
235	ROCK01	2
236	ROCK02	2
237	ROCK03	2
238	ROCK04	2
239	ROCK05	2
240	ROCK06	2
241	ROCK07	2
242	ROCK08	2
243	ROCK09	2
244	ROCK10	2
245	ROCK11	4
246	ROCK12	2
247	ROCK13	2
248	ROCK14	2
249	ROCK15	2
250	ROCK16	2
251	ROCK17	2
252	ROCK18	2
253	ROCK19	2
254	ROCK20	2
255	ROCK21	2
256	ROCK22	2
257	ROCK23	2
258	ROCK24	2
259	ROCK25	2
260	ROCK26	2
261	ROCK27	2
262	ROCK28	2
263	HRK01	2
264	HRK02	2
265	HRK03	2
266	HRK04	2
267	HRK05	2
268	HRK06	2
269	HRK07	2
270	MTL01	2
271	MTL02	2
272	MTL03	2
273	MTL04	2
274	THRS01	2
275	THRS02	2
276	PUNK01	2
277	PUNK02	2
278	FUS01	2
279	FUS02	2
280	FUS03	2
281	FUS04	2
282	FUS05	2
283	FUS06	2
284	FUS07	2
285	FUS08	2
286	POP01	2
287	POP02	2
288	POP03	2
289	POP04	2
290	POP05	2
291	POP06	2
292	POP07	2
293	POP08	2
294	POP09	2
295	POP10	2
296	POP11	2
297	POP12	2
298	RnB01	2
299	RnB02	2
300	RnB03	2
301	RnB04	2
302	RnB05	2
303	RnB06	2
304	RnB07	2
305	RnB08	2
306	RnB09	2
307	RnB10	2
308	FUNK01	2
309	FUNK02	2
310	FUNK03	2
311	FUNK04	2
312	FUNK05	2
313	FUNK06	2
314	FUNK07	2
315	FUNK08	2
316	FUNK09	2
317	FUNK10	2
318	FUNK11	2
319	FUNK12	2
320	HIP01	2
321	HIP02	2
322	HIP03	2
323	HIP04	2
324	HIP05	2
325	HIP06	2
326	HIP07	2
327	HIP08	2
328	HIP09	2
329	HIP10	2
330	HIP11	2
331	HIP12	2
332	HIP13	2
333	HIP14	2
334	HIP15	2
335	HIP16	2
336	HIP17	2
337	HIP18	2
338	HIP19	2
339	HIP20	2
340	HIP21	2
341	HIP22	2
342	HIP23	2
343	DANC01	2
344	DANC02	2
345	DANC03	2
346	DANC04	2
347	DANC05	2
348	DANC06	2
349	HOUS01	2
350	HOUS02	2
351	HOUS03	2
352	HOUS04	2
353	TECH01	2
354	TECH02	2
355	TECH03	2
356	TECH04	2
357	TECH05	2
358	TECH06	2
359	TECH07	2
360	TECH08	2
361	TECH09	2
362	TECH10	2
363	DnB01	2
364	DnB02	2
365	DnB03	2
366	DnB04	2
367	DnB05	2
368	DnB06	2
369	TRIP01	2
370	TRIP02	2
371	TRIP03	2
372	TRIP04	2
373	AMB01	2
374	AMB02	2
375	AMB03	2
376	AMB04	2
377	BALD01	2
378	BALD02	2
379	BALD03	2
380	BALD04	2
381	BALD05	2
382	BALD06	2
383	BALD07	2
384	BALD08	2
385	BALD09	2
386	BALD10	2
387	BALD11	4
388	BLUS01	2
389	BLUS02	2
390	BLUS03	2
391	BLUS04	2
392	BLUS05	2
393	BLUS06	2
394	CNTR01	2
395	CNTR02	2
396	CNTR03	2
397	CNTR04	2
398	JAZZ01	2
399	JAZZ02	2
400	JAZZ03	2
401	JAZZ04	2
402	JAZZ05	2
403	JAZZ06	2
404	JAZZ07	4
405	SHFL01	2
406	SHFL02	2
407	SHFL03	2
408	SHFL04	2
409	SHFL05	2
410	SKA01	2
411	SKA02	2
412	SKA03	2
413	SKA04	2
414	REGG01	2
415	REGG02	2
416	REGG03	2
417	REGG04	2
418	AFRO01	2
419	AFRO02	2
420	AFRO03	2
421	AFRO04	2
422	AFRO05	2
423	AFRO06	2
424	AFRO07	2
425	AFRO08	2
426	LATN01	2
427	LATN02	2
428	LATN03	2
429	LATN04	2
430	LATN05	2
431	LATN06	2
432	LATN07	2
433	LATN08	2
434	LATN09	2
435	LATN10	2
436	LATN11	2
437	LATN12	2
438	BOSSA01	4
439	BOSSA02	4
440	SAMBA01	4
441	SAMBA02	4
442	MidE01	2
443	MidE02	2
444	MidE03	2
445	MidE04	2
446	INTRO01	1
447	INTRO02	1
448	INTRO03	1
449	INTRO04	1
450	INTRO05	1
451	INTRO06	1
452	INTRO07	1
453	INTRO08	1
454	INTRO09	1
455	INTRO10	1
456	INTRO11	1

457	INTRO12	1
458	INTRO13	1
459	INTRO14	1
460	INTRO15	1
461	INTRO16	1
462	INTRO17	1

463	INTRO18	1
464	ENDING01	1
465	ENDING02	1
466	ENDING03	1
467	ENDING04	1
468	ENDING05	1

469	ENDING06	1
470	ENDING07	1
471	COUNT	2
472	AllMute	1

473 508	LEER	0
509	METRO34	1
510	METRO44	1

Drum-Kits/Bass-Programme

Drum-Kit

Nr.	Name
0	Standard
1	Basic
2	LiveRock
3	Analog
4	Light
5	Brush
6	Funk
7	Pop

Bass-Programm

Nr.	Name
0	Finger
1	Pick
2	Slap
3	Acoustic
4	SynthBS

Instrument-/MIDI-Notennummerntabelle

Pad	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Instrument	Note#	Instrument	Note#	Instrument	Note#
BD	Kick-Drum	36	Rim-Shot	37	Tiefes Agogo	68
SD	Snare-Drum	38	Clap	39	Hohes Agogo	67
CHH	Closed Hi-Hat	42	Kuhglocke	56	Stick	33
CRASH	Crash-Becken	49	Tiefe Conga	64	Hohes Bongo	60
RIDE	Ride-Becken	51	Hohe gedämpfte Conga	62	Tiefes Bongo	61
OHH	Offene Hi-Hat	46	Offene hohe Conga	63	Metronom-Glocke	34
TOM1	Tom 1	50	Cup	53	Maracas	70
TOM2	Tom 2	47	Tambourine	54	Hohes Timbales	65
TOM3	Tom 3	43	Claves	52	Tiefes Timbales	66

Daten auf der SD-Card

■ PROJxxx-Ordner

(xxx; 000-999 entsprechend der Projekt-Nummer)

Enthält verschiedene Daten für jedes einzelne Projekt.

PRJDATA.ZIF

Einstellungen für Marker, die Track-Parameter und Effekte

RHYTHM.SEQ

Rhythmus-Pattern-/Rhythmus-Song-Daten

TRACKx_y.ZAF**Audio-Daten für jeden Track/V-Take**

(x; 0-7 entsprechend den Track-Nummern 1- 8, y; 0-9 bis V-Take-Nummer 1-10)

■ SYS-Ordner

Enthält Systemdateien.

MACPRM.ZIF

Nummer des zuletzt editierten Projekts

SEQPLY.LST

Playlist-Daten

■ SYSTEM.BIN

Allgemeine Einstellungen zwischen den Projekten auf der Card

* **Benennen Sie die Dateien nicht mit Hilfe eines herkömmlichen SD-Reader/Writers um. Wenn die Dateien veränderte Namen haben, werden Sie vom MRS-8 nicht erkannt.**

MIDI-Implementierung

1. Recognized Messages

None.

2. Transmitted Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	40H	Note Off kk: note number
9nH	kk	00H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	7BH	00H	All Notes Off
F1H	dd		MTC Quarter Frame dd: data
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: song position
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

NOTE: n = MIDI Channel Number (0 - F)

3. System Exclusive Messages

No SysEx messages are recognized/transmitted.

MIDI-Implementationstabelle

[SD card Recorder]
Model MRS-8 MIDI Implementation Chart

Date : 30 Jun. 2004
Version: 1.00

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1-16, OFF 1-16, OFF		Memorized
Mode Default Messages Altered	3 x *****		
Note True voice Number	12-75 *****		
Velocity Note ON Note OFF	o x		
After Key's Touch Ch's	x x		
Pitch Bend	x		
Control Change	7		Volume
Prog True # Change	o *****		
System Exclusive	x		
System Qtr Frame Song Pos Common Song Sel Tune	o o x x		
System Clock Real Time Commands	o o		
Aux Local ON/OFF Mes- All Notes OFF sages Active Sense Reset	x o x x		
Notes	MTC quarter frame message is transmitted.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

o : Yes
x : No

STICHWORTREGISTER

■ Symbole und Ziffern

(79
)	79
+	79
X	79
← PTN	77

■ A

A-B Repeat-Funktion	36
Algorithmus	92
Anschlüsse	12
Aufnahmepegel	15, 22
Aufnahme	
Zur Aufnahme bitte!	15
Mixdown	29
Overdubbing	25
Aufnahme des ersten Tracks	20
Aufnahme-bezogene Probleme	120
Ausschalten	14
Auto Punch-In/Out	37

■ B

Bass-Programm	61, 142
MIDI-Kanal	109
Umschalten	64
Bass-Sequenz	62
Bass-Spur	19, 55
Batterien wechseln	13
Bereich	65
Bounce	40
BsPRG	83
BsVOL	83

■ C

Capture	53
Chord(Akkord)-Informationen	
Rhythmus-Pattern	73
Rhythmus-Song	81
CHORD (Akkord)	
Eingabe der Akkord-Informationen (Rhythmus-Song)	81
Chromatischer Tuner	114
Control Change	108
Copy (Kopieren)	
Projekt	106
Rhythmus-Pattern	75
Rhythmus-Song	86
Spezifizierter Datenbereich (Rhythmus-Song)	85
Spezifizierter Datenbereich (Track-Editierung)	45

V-Take	51
--------	----

■ D

Dauer	72
Delete (Löschen)	
Rhythmus-Pattern	76
Rhythmus-Song	87
Vor/hinter einem definierten Bereich (Track-Editierung)	47
Display-Sektion	11
Kontrast/Hintergrundbeleuchtung einstellen	116
DrKIT	83
Drum-Kit	61, 142
Drum-Kit umschalten	64
MIDI-Kanal	109
Drum-Sequenz	62
Drum-Spur	19, 55
DrVOL	83

■ E

Echtzeiteingabe	
Bass-Sequenz	69
Drum-Sequenz	67
Effekte	91
Import aus einem anderen Projekt	102
Effekt-bezogene Probleme	121
Effekt-Modul	92
Effekt-Parameter	95, 125
Effekt-Patch	93, 134
Effekt-Sektion	10
Eingangsempfindlichkeit	15, 25
Einschalten	14
EQ	26, 59
Erase (Löschen)	
Bass-Sequenz-Wiedergabe	69
Drum-Sequenz-Wiedergabe	68
Projekt	106
Rhythmus-Song-Events	84
Spezifizierter Datenbereich (Track-Editierung)	47
V-Take	51
EV→	83
Event	83

■ F

Fade-In/Out	
Spezifizierter Datenbereich	48
Fader-Sektion	11
FAST-Eingabe	79

■ I

IMPORT

- Patch aus einem anderen Projekt 102
- Rhythmus-Pattern/-Song aus einem anderen Projekt 88
- V-Take aus einem anderen Projekt 52

In-Punkt 37

Input-Sektion 10

Insert-Effekt 91, 92

- Auswahl eines Patches 93
- Ändern der Insert-Position 93
- Benennen eines Patches 98
- Editieren eines Patches 95
- Signalfluss 94
- Speichern/Auswechseln eines Patches 98
- Zuordnung des Insert-Effekts auf das Monitorsignal 99

■ L

Lautstärkenanpassung

- Drum/Bass-Sequenz 74
- Rhythmus-Pattern 62, 76
- Rhythmus-Song 62, 75
- Track 55
- Vorzähler (Recorder) 43
- Vorzähler (Rhythmus-Sektion) 90

Locate-Funktion 35

■ M

Major/Minor (Dur/Moll)

- Auswahl der Skala für die Pad-Eingabe 65
- Eingabe der Akkord-Informationen in ein Rhythmus-Pattern 73

Manueller Punch-In/Out 37

Marker-Funktion 35

- Löschen einer Markierung 36
- Setzen eines Markers 35
- Verschieben eines V-Takes 36

Markieren 35

Master-Track 9, 30, 38

- Mixdown auf den Master-Track 39
- Playback (Wiedergabe) 39

Mastering-Effekt 29

Metronom 89

MIDI 108

- Ändern der MIDI-Settings 108
- Control Change 108
- Drum-/Bass-MIDI-Kanal 109
- MIDI Time Code (MTC) 110
- Song Position Pointer 110
- Start/Stop/Continue 110
- Timing Clock 109

MIDI-Implementation 143

MIDI-Implementationstabelle 144

MIDI-Kanal 109

MIDI-OUT-Buchse 108

MIDI-/Synchronisations-bezogene Probleme 121

Mixdown 29, 39

Mixer 9, 55

Move

- einen bestimmten Datenbereich 46
- einen V-Take 51

■ N

Note On/Off 108

■ O

OrgChord 74

Org Root 73

Out-Punkt 37

Overdubbing 25

■ P

Pad

- Ändern der Pad-Empfindlichkeit 90

Pad-Bank 61

Panorama 26, 27, 90

Patch

- Insert-Effekt 92
- Send/Return-Effekt 100

Pegelanzeige 116

Playlist 111

Projekt 104

PTN 83

Punch-In/Out 37

- Auto Punch-In/Out 37
- Manueller Punch-In/Out 37

■ Q

Quantize (Quantisieren) 67, 70

■ R

Recorder 8, 32

Rhythmus-Aufnahmefunktion 42

Rhythmus-bezogene Probleme 121

Rhythmus-Pattern 62, 140

- Ändern der Drum/Bass-Sequenz-Lautstärke .. 74
- Auswahl eines Rhythmus-Patterns 63
- Benennen eines Rhythmus-Patterns 75
- Echtzeiteingabe 67, 69
- Eingabe von Akkord-Daten 73
- Kopieren eines Rhythmus-Patterns 75
- Löschen eines Rhythmus-Patterns 76

Step-Eingabe	70, 71
Rhythmus-Pattern-Modus	62
Rhythmus-Sektion	9, 10, 61
Ändern der Metronom-Lautstärke	89
Ändern der Pad-Empfindlichkeit	90
Anzeige der verbliebenen Speicherkapazität ..	90
Ändern der Vorzähler-Dauer	89
Rhythmus-Song	76
Benennen eines Rhythmus-Songs	87
Eingabe anderer Informationen	83
Eingabe von Akkord-Daten	81
Eingabe von Pattern-Informationen mit der FAST-Methode	79
Eingabe von Pattern-Informationen mit der Step-Methode	77
Import aus einem anderen Projekt	88
Kopieren eines bestimmten Takts	85
Kopieren eines Rhythmus-Songs	86
Löschen eines Rhythmus-Songs	87
Selektion eines Rhythmus-Songs	76
Transponieren des gesamten Rhythmus-Songs	85
Rhythmus-Song-Modus	62
ROOT	83
Rückseite	11
■ S	
Schleifenwiedergabe	36
SD-Card	
Speicherkapazität prüfen	118
Austausch	117
Initialisierung	118
Einsetzen (Insert)	13
Gespeicherte Daten	142
Send/Return-Effekt	91, 100
Auswahl eines Patches	100
Benennen eines Patches	102
Editieren eines Patches	100
Patch	100
Speichern/swappen von Patches	101
Song Position Pointer	110
Spezifikationen	123
Start/Stop/Continue	110
Statustasten	23
Step-Eingabe	
Rhythmus-Pattern	70, 71
Rhythmus-Song	77
Stereo-Link	60
Steuer-Sektion	11
Swap	53

■ T

Tempo	83
Tempoänderung	19, 63
Tempo-Information (Rhythmus-Song)	83
Tick	35
Timing Clock	109
Timsig	83
Track	8
Track-Editierung	44
Track-Parameter	59
Transport-Sektion	11
Trimmen eines spezifizierten Datenbereichs (Track-Editierung)	49
Tuner-Funktion	114
Einsatz anderer Tuner-Typen	115
Gebrauch des chromatischen Tuners	114

■ V

Vorderseite	10
Vorzähler	
Ändern der Dauer (Rhythmus-Sektion)	89
Auswahl der Vorzähler-Funktionalität (Recorder)	43
V-Take	32
Import aus einem anderen Projekt	52
Kopieren (Copy)	51
Löschen (Erase)	51
Verschieben (Move)	51
Swap-Funktion	52
Umbenennen	32
Umschalten	32

■ W

Wiedergabe-bezogene Probleme	120
---	------------



ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg., 2-11-2, Iwamoto-cho,

Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

Internetadresse: <http://www.zoom.co.jp>

MRS-8 5002-1