

E-mu Systems

**Bedienungshandbuch
für EMULATOR II**



INHALTSVERZEICHNIS

- A-1 WAS IST DER EMULATOR II
- A-2 ERSTES ARBEITEN MIT DEM EMU II
- A-3 HANDHABUNG DES MANUALS

PRAKTISCHE EINWEISUNG 1

- B-1 EINWEISUNG
- B-2 DISKETTEN-HANDHABUNG
- B-3 ERSTES EINSCHALTEN UND LADEN EINER DISKETTE
- B-4 ANWAHL VERSCHIEDENER PRESETS
- B-5 DER MODULARE AUFBAU DES EMU II
- B-6 MASTER CONTROL FUNKTIONEN
- B-7 SEQUENZER
- B-8 FILTER
- B-9 VCA/LFO
- B-10 VOICE DEFINITION
- B-11 PRESET DEFINITION
- B-12 SAMPLE
- B-13 DISK
- B-14 SPECIAL
- B-15 REAL-TIME CONTROL
- B-16 ENTER
- B-17 AKTIVIERUNG
- B-18 ANWAHL DER FUNKTIONEN
- B-19 AUSSCHALTEN EINES MODULS
- B-20 LADEN VON PERFORMANCE DISKETTEN
- B-21 STIMMEN (TUNING) DES EMU II ZU ANDEREN INSTRUMENTEN
- B-22 TRANSPONIEREN DES KEYBOARDS
- B-23 FORMATIEREN VON DISKETTEN

PRAKTISCHE EINWEISUNG 2

ERKLAERUNG DER EINZELNEN STIMMEN
=====

- C-1 HINTERGRUND
- C-2 STIMMEN-ZUORDNUNG AUF DER TASTATUR

PRAKTISCHE EINWEISUNG 3

KENNENLERNEN DES FILTER UND VCA/LFO MODULS
=====

- D-1 HINTERGRUND
- D-2 AUSWAHL EINER SPEZIELLEN STIMME
- D-3 FILTER FUNKTION 1: CUT-OFF, Q, ENVELOPE
- D-4 FILTER FUNKTION 2: LFO UND KEYBOARD TRACKING
- D-5 FILTER FUNKTION 3: ADSR EINSTELLUNGEN
- D-6 VCA/LFO FUNKTION 1: ADSR EINSTELLUNGEN
- D-7 VCA/LFO FUNKTION 2: LFO EINSTELLUNGEN

PRAKTISCHE EINWEISUNG 4

REAL TIME CONTROL UND VIBRATO PROGRAMMIERUNG
=====

- E-1 HINTERGRUND
- E-2 AUSWAHL UND ZUORDNUNG DER REAL TIME CONTROL FUNKTIONEN
- E-3 REAL TIME FUNKTIONEN
- E-4 PROGRAMMIEREN DER VIBRATO STAERKE

PRAKTISCHE EINWEISUNG 5

DIE DYNAMISCHE TASTATUR
=====

- F-1 HINTERGRUND
- F-2 PROGRAMMIEREN DER ANSCHLAGSDYNAMIK

PRAKTISCHE EINWEISUNG 6

GUNDSAETZLICHES UEBER DAS SAMPLING
=====

- G-1 AKTIVIEREN UND EINSTELLUNGEN

PRAKTISCHE EINWEISUNG 7

UEBER DIE DIGITALE ARBEITSWEISE DES SAMPLINGS
=====

- H-1 DER DIGITALE PROZESS DES SAMPLENS
- H-2 RUECKWAERTS SPIELEN EINER STIMME
- H-3 SCHNEIDEN EINER STIMME
- H-4 LOOPEN EINER STIMME
- H-5 VERBINDEN EINER STIMME
- H-6 ZUSAMMENLEGEN VON STIMMEN
- H-7 SPEICHERN VON STIMMEN

PRAKTISCHE EINWEISUNG 8

ANDERE FUNKTIONEN DES VOICE DEFINITION MODULS
=====

- I-1 SOUND-LAENGE EINER STIMME
- I-2 SOLO MODE
- I-3 TUNING UND LEVEL EINSTELLUNGEN VON STIMMEN
- I-4 AUSSCHALTEN VON CONTROL FUNKTIONEN

PRAKTISCHE EINWEISUNG 9

DIE BANK
=====

- K-1 WAS IST EINE BANK ?
- K-2 KOPIEREN UND LOESCHEN IN EINER BANK

PRAKTISCHE EINWEISUNG 10

- L-1 ERSTELLEN VON PRESETS UND LIBRARY DISKETTEN

H A U P T - T E I L

GRUNDSÄTZLICHE ERKLÄRUNGEN
=====

- M-1 ANWAHL EINES SPEZIELLEN PRESETS
- M-2 ZUORDNUNG EINER SPEZIELLEN STIMME
- M-3 VERLASSEN EINES MODULS-WEITERARBEITEN
- M-4 NUMMERIERUNG EINZELNER STIMMEN AUF DER LIBRARY DISKETTE
- M-5 DISKETTEN HANDHABUNG
- M-6 AUSWAHL DER REAL TIME CONTROL FUNKTIONEN
- M-7 KATALOGISIEREN
- M-8 KEYBOARD-NUMMERIERUNG

MASTER CONTROL MODULE

- DYNAMIC ALLOCATION
- TUNE
- TRANSPOSE

FILTER MODULE

- 1- FREQUENCY, Q, ENVELOPE
- 2- LFO AMOUNT, KEYBOARD AMOUNT
- 3- ADSR EINSTELLUNGEN
- 0- ÄNDERUNG VON STIMMEN

VCA/LFO MODULE

- 1- ADSR EINSTELLUNGEN
- 2- LFO PARAMETER UND VCA AMOUNT
- 0- ÄNDERUNG VON STIMMEN

VOICE DEFINITION MODULE

- 11- START U. ENDPUNKT EINES SAMPLE SCHNEIDEN
- 12- BESTIMMEN DES LOOP ANFANGS U. LOOP LAENGE
-AUTOLOOPING-
- 13- VORWAERTS/RUECKWAERTS LOOP
- 14- SPLICE -AUTOSPLICING-
- 15- SOUNDLAENGE
- 21- EINSTELLEN DER ANSCHLAGSDYNAMIK - LEVEL U. ATTACK
- 22- EINSTELLEN DER ANSCHLAGSDYNAMIK FUER DAS FILTER
- 23- VIBRATO INTENSITAET EINSTELLEN
- 24- EINSTELLEN VON LEVEL UND TUNING EINER STIMME
- 25- SOLO MODE
- 26- LOOP IN RELEASE
- 27- RUECKWAERTS SPIELEN VON STIMMEN
- 28- VERBINDEN VON STIMMEN
- 29- CONTROL ENABLE
- 30- SPEICHERN VON STIMMEN AUF LIBRARY DISKETTE
- 00- ANWAHL ANDERER STIMME

PRESET DEFINITION MODULE

- 11- AUSWAHL EINER STIMME
- 12- KOPIEREN UND BENENNEN EINER STIMME
- 13- LOESCHEN EINER STIMME
- 14- LOESCHEN EINER SEQUENZ
- 15- LOESCHEN EINES PRESETS
- 16- LOESCHEN DES GESAMTEN SPEICHERS (BANK)
- 17- AUFLISTEN DER IM SPEICHER BEFINDLICHEN STIMMEN
- 18- AUFLISTEN DER IM SPEICHER BEFINDLICHEN SEQUENZEN
- 19- AUFLISTEN DER IM SPEICHER BEFINDLICHEN PRESETS
- 20- ANZEIGEN DES RESTLICHEN SPEICHERINHALTS
- 21- ERSTELLEN EINES PRESETS
- 22- ZUORDNUNG EINER STIMME IN EIN PRESET
- 23- AENDERUNG VON ZUORDNUNGEN EINER STIMME
- 24- EINE STIMME AUS DER ZUORDNUNG NEHMEN
- 25- VELOCITY SWITCH
- 26- VELOCITY CROSSFADE
- 27- POSITIONAL CROSSFADE
- 28- NONTRANSPOSE
- 29- ARPEGGIATOR
- 30- MIDI EINSTELLUNGEN
- 31- KOPIEREN UND BENENNEN VON PRESETS
- 32- UMKOPIEREN VON PRESETS

SAMPLE MODULE

- 1- AKTIVIERUNG DES VU-MODUS
- 2- DEFINIEREN EINER STIMME
- 3- AENDERUNG DER EINGANGSEMPFINDLICHKEIT (GAIN)
- 4- SETZEN DES THRESHOLD PEGELS
- 5- EINSTELLEN DER SAMPLE LAENGE
- 7- ARM SAMPLING
- 9- FORCE SAMPLING
- 0- BEENDEN DES SAMPLE VORGANGS

DISK MODULE

- 1- LADEN EINER PERFORMANCE DISK IN LAUFWERK 1
- 2- LADEN EINER PERFORMANCE DISK IN LAUFWERK 2
- 3- RESTLICHEN SPEICHERPLATZ AUF EINER DISKETTE BESTIMMEN
- 4- KOPIEREN VON DISKETTEN
- 5- AUFLISTEN VON STIMMEN EINER LIBRARY DISKETTE
- 6- LOESCHEN EINER STIMME VON EINER LIBRARY DISKETTE
- 7- ABSPEICHERN EINER BANK AUF DISKETTE
- 8- FORMATIEREN VON LIBRARY ODER PERFORMANCE DISKETTEN

REAL TIME CONTROL MODULE

ZUORDNUNG DER HANDRAEDEF:

- 0- KEINE ZUORDNUNG
- 1- PITCH (TONHOEHE)
- 2- FILTER FC (CUTOFF)
- 3- LEVEL
- 4- LFO TO PITCH
- 5- LFO TO FILTER FC
- 6- LFO TO LEVEL
- 7- ATTACK RATE

ZUORDNUNG DER FUSS-SCHALTER

- 0- KEINE ZUORDNUNG
- 1- SEQUENCER CONTROL
- 2- SUSTAIN
- 3- RELEASE
- 4- SUSTENUTO
- 5- ADVANCE PRESET

SEQUENZIER MODULE

- P-1 GRUNDSÄTZLICHES
- P-2 ARBEITEN MIT EINER SEQUENZ
- P-3 EIN/AUS-SCHALTEN DER MODULE
- P-4 DIE LAUFENDE SEQUENZ
- P-5 UEBER NOTEN, PRESETS, TRACKS UND KANÄLE
- P-6 SET UP PROTOKOLL
- P-7 EXTERNE CLOCK

DIE SEQUENZER MODULE IM EINZELNEN:

- DEFINE 1: ERSTELLEN EINER SEQUENZ
- DEFINE 2: EINSTELLUNG DER TAKTART
- DEFINE 3: EINSTELLUNG DER SEQUENZ LÄNGE

- SET UP 1: AUSWAHL EINER SPUR
- SET UP 2: EINSTELLUNG DES TEMPO
- SET UP 3: EINSTELLUNG DER AUTO CORRECTUR U. METRONOME
- SET UP 4: EIN/AUS-SCHALTEN EINZELNER SPUREN
- SET UP 5: EINGEBEN DER SMPTE START ZEIT
- SET UP 6: EINGEBEN DES VORZÄHLERS

RECORD

PLAY

STOP

SELECT SEQUENCE

- EDIT 1: LOESCHEN EINER SPUR
- EDIT 2: PUNCH-IN
- EDIT 3: ZUSAMMEN MISCHEN VON SPUREN
- EDIT 4: SPEICHERN VON CONTROL FUNKTIONEN
- EDIT 5: AUSTAUSCHEN EINES PRESETS
- EDIT 6: VERBINDEN VON SEQUENZEN (SONG MODE)

=====
A-1 WAS IST DER EMULATOR II ?
=====

DER EMULATOR II IST EIN NEUARTIGES, EINFACH ZU BEDIENENDES INSTRUMENT, MIT UNGEHEUER VIELEN NEUEN MOEGlichkeiten. ER IST EIN KLANG DESIGNER FUER SOUND EFFEKTE, NATURSOUNDS, EIN KOMPLETTES RECORDING STUDIO, EIN MUSIKCOMPUTER FUER AKUSTISCHE UND ELEKTONISCHE MUSIK.....
UM EINEN BESSEREN EINDRUCK DER MOEGlichkeiten ZU BEKOMMEN, HIER ZUNAECHST DIE HERVORSTECHENDEN EIGENSCHAFTEN DES EMULATOR II.

EIGENTLICH HANDELT ES SICH BEI DEM EMULATOR II UM EIN INSTRUMENT, MIT DEM JEDE ART VON SOUNDS DIGITAL AUFGENOMMEN WERDEN KANN. SO LAESST SICH Z.B. EIN PIANO AUFNEHMEN,EIN HUNDEGEBELL,EIN SCHLAGZEUGSOUND USW.

JEDER DIESER AUFGENOMMENEN SOUNDS WERDEN ALS VOICE (STIMME) BEZEICHNET. DIESE STIMMEN KOENNEN ALS EINZELTON ODER TRANSPONIERT UEBER 2 OKTAVEN UEBER DIE TASTATUR GESPIELT WERDEN. NACHTRAEGLICH LAESST SICH JEDE STIMME ANALOG VERAENDERN MIT EINER HERKOEMMLICHEN ANALOG SEKTION EINES ANALOGEN SYNTHESIZERS. DIESER ANALOGE TEIL DES EMULATOR II UMFASST FOLGENDE EDITIERMOEGlichkeiten:

- LOWPASS FILTER (VCF) MIT HUELLKURVENGENERATOR
- VCA SEKTION MIT HUELLKURVENGENERATOR
- LFO SEKTION MIT DELAY
- 2 PROGRAMMIERBARE HANDRAEDER FUER TONHOEHENSTEUERUNG,FILTER FREQUENZ, HUELLKURVENSTEUERUNG, LFO MODULATION ETC.
- 2 PROGRAMMIERBARE FUSS-SCHALTER FUER SUSTAIN,RELEASE,SUSTENUTO,PRESET FUNKTIONEN UND SEQUENZER STEUERUNG.
- ANSCHLAGSDYNAMISCHE TASTATUR MIT FOLGENDEN MOEGlichkeiten:VCA LEVEL,VCA ATTACK,VCF CUTOFF,VCF ATTACK.

DIE TASTATUR IST 8 STIMMIG SPIELBAR.JEDE STIMME VERFUEGT UBER 8 FILTER UND 8 VCA'S.

DIE DIGITALE SEKTION DES EMULATOR II UMFASST FOLGENDE BESONDERHEITEN:

- ABSCHNEIDEN VON ANFANG ODER ENDE EINER AUFGENOMMENEN STIMME
- LOOPING EINER STIMME (DAVON SPAETER MEHR)
- DIGITALE VERMISCHUNG VON 2 STIMMEN
- RUECKWAERTS ABSPIELEN VON STIMMEN
- VERBINDEN VON STIMMEN (Z.B. UEBERGANG SCHAFFEN VON EINER STREICHER STIMME IN EINE GITARREN STIMME)
- KEYBOARD SPLIT - ZUR AUFNAHME VON VERSCHIEDENEN SOUNDS AUF EINE TASTE ODER KEYBOARD SPLIT VON 2 VERSCHIEDENEN SOUNDS - UNTERER BEREICH DES KEYBOARDS MIT EINEM STREICHER SOUND BELEGEN - OBEREN BEREICH MIT PIANO.
- EINFACHES DOPPELN VON EINZELNEN STIMMEN IN VERBINDUNG MIT ANSCHLAGS-ABHAENGIGEM UEBERGANG VON DER EINEN STIMME IN EINE ANDERE
- UNABHAENGIGES TUNING DER EINZELNEN STIMMEN
- UNABHAENGIGER LAUTSTAERKEN LEVEL EINZELNER STIMMEN
- SEHR FLEXIBLER,PROGRAMMIERBARER ARPEGGIATOR

DIE SOUNDS WERDEN AUF EINE HERKOEMMLICHE 5 1/4" FLOPPY DISK ABGESPEICHERT. DII:SE ART VON DISKETTEN SIND UNS VON VIELEN COMPUTERN HER BEKANNT.

DANK DER HERVORRAGENDEN ARBEITSWEISE MIT DEN DISKETTENLAUFWERKEN IST ES AEUSSERST EINFACH DISKETTEN ZU FORMATIEREN, KOPIEREN, ETC., EIGENTLICH ALLES, WAS MIT DEN DISKETTEN FUNKTIONEN ZU TUN HAT.

DIE SPEICHERKAPAZITAET DER BEIDEN LAUFWERKE UMFASST ETWA 14 MAL SOVIELE DATENINFORMATIONEN WIE EIN COMMODORE COMPUTER VC-64.

DER EINGEBAUTE 8-SPUR SEQUENZER UND DER ARPEGGIATOR KOENNEN SOWOHL UEBER MIDI ALS AUCH UEBER DEN SMPTE TIME CODE SYNCHRONISIERT WERDEN. DER EMULATOR II BEZITZT ZUSAETZLICH EIN COMPUTER INTERFACE ZUR EXTERNEN ANSTEUERUNG.

TROTZ SEINER VIELFALT AN MOEGlichkeiten IST DER EMULATOR II EIN UEBERSICHTLICHES UND LEICHT BEDIENBARES INSTRUMENT, WIE AUS DER ANLEITUNG SCHON ZU ERSEHEN IST.

=====
A-2 ERSTES ARBEITEN MIT DEM EMU II
=====

SICHERLICH WOLLEN SIE, BEVOR SIE DAS GANZE MANUAL GELESEN HABEN, AUCH SCHON EINMAL ETWAS HOEREN!!

DAZU SOLL DIESE "KURZANLEITUNG" IHNEN DIENEN. HALTEN SIE SICH GENAU AN DIE EINZELNEN SCHRITTE.

- >1< VERBINDEN SIE DEN MIX OUT DES EMU II MIT EINEM VERSTAERKER.
- >2< DREHEN SIE DEN REGLER "MIX OUT" GANZ NACH LINKS.
- >3< VERGEWISSERN SIE SICH, DASS DER SPANNUNGSWAehler AUF DER RUECKSEITE AUF DIE RICHTIGE VOLTSPANNUNG EINGESTELLT IST
- >4< LEGEN SIE IN DAS OBERE LAUFWERK EINE DER MITGELIEFERTEN DISKETTEN EIN.
- >5< SCHALTEN SIE DEN EMU II MIT DEM AUF DER RUECKSEITE BEFINDLICHEN NETZSCHALTER EIN.
- >6< DAS LAUFWERK BEGINNT DIE DISKETTE ZU LADEN.
- >7< NACH ETWA 20 SEKUNDEN ERLISCHT DIE KLEINE LAMPE AM LAUFWERK UND DIE DISKETTE IST GELADEN.
- >8< DREHEN SIE DEN "MIX OUT" REGLER EIN WENIG AUF UND SCHON KOENNEN SIE AUF DER TASTATUR SPIELEN.
- >9< FALLS MEHRERE PRESETS AUF DER JETZT GELADENEN DISKETTE SIND, KOENNEN SIE DURCH EINGABE EINER 2-STELLIGEN ZAHL AUF DEM ZAHLFELD WEITERE PRESETS ANWAehlen.

>>> SO - DAS ZUM ERSTEN ARBEITEN MIT DEM EMU II <<<

=====
A-3 HANDHABUNG DES MANUALS
=====

DER EMULATOR IST KEIN INSTRUMENT, DER INNERHALB EINES TAGES VOLLSTAENDIG ZU VERSTEHEN IST. DIE ANLEITUNG IST SO ANGELEGT, DASS ES DAMIT MOEGlich IST, SCHRITTWEISE DIE ARBEITSWEISE DES INSTRUMENTES ZU VERFOLGEN - AUFGETEILT IN VERSCHIEDENE SEKTIONEN.

DIE ANLEITUNG BESTEHT AUS 5 HAUPTTEILEN:

1) GRUNDSÄTZLICHE ERKLÄRUNGEN

DIESER TEIL ERKLÄRT, WIE DER EMULATOR II SEINE SOUNDS ERSTELLT UND VERARBEITET. ES IST VIELLEICHT MANCHMAL ETWAS SCHWIERIG ZU VERSTEHEN, ABER SEHR WICHTIG - DENN ES BEINHÄLTET DIE EIGENTLICHE GRUNDARBEITSWEISE DES GERÄTES.

2) BEDIENUNGS ELEMENTE

DIESER TEIL BESCHREIBT DIE EINZELNEN BEDIENUNGS GRUPPEN UND ELEMENTE DES EMULATOR II. ES WERDEN NOTWENDIGE HINTERGRUND INFORMATIONEN UEBER DIE BEDIENUNGS UND ARBEITSWEISE GEGEBEN.

3) BEDIENUNGS FUNKTIONEN

DIESER TEIL IST DER EIGENTLICHE HAUPTTEIL DER ANLEITUNG, DENN NUN WERDEN ALLE BEDIENUNGSFUNKTIONEN ERKLÄRT.

4) MIDI FUNKTIONEN

ARBEITSWEISE ALLER MIDI FUNKTIONEN UND VERBINDUNGSMÖGLICHKEITEN.

5) APPENDIX

HIER IM APPENDIX FINDET MAN ALLE BEGRIFFSERKLÄRUNGEN UND HILFREICHE INFORMATIONEN UEBER BEGRIFFE WIE VCF, BACKWARD, SMPTE -ETC. ALLE ABKÜRZUNGEN WERDEN ERKLÄRT.
EIN NACHSCHALGEWERK FÜR ALLE FÄLLE!

HINWEIS
=====

BITTE ALLE TEILE DER ANLEITUNG BIS ZU ENDE LESEN, BEVOR EINE TASTE GEDRÜCKT WIRD! ES GIBT ZUM TEIL DOPPELTE FUNKTIONEN ODER ALTERNATIVE LÖSUNGEN EINES PROBLEMS. DESHALB JEDEN PART KOMPLETT BIS ZU ENDE LESEN. (IM EIGENEN INTERESSE)

PRAKTISCHE EINWEISUNG 1

=====
B-1 EINWEISUNG
=====

DIE PRAKTISCHE EINLEITUNG BEINHÄLTET FOLGENDE SCHRITTE ZUR HANDHABUNG DES EMU II:

- 1) DISKETTENHANDHABUNG
- 2) LADEN EINER BANK VON EINER BESPIELTEN DISKETTE, NACHDEM ZUNÄCHST DAS INSTRUMENT EINGESCHALTET WURDE.
- 3) ANWAHL DER VERSCHIEDENEN PRESETS VON DER DISKETTE
- 4) LADEN VON NEUEN DISKETTEN
- 5) STIMMEN (TUNING) DES EMULATORS IM VERHÄLTNISS ZU ANDEREN INSTRUMENTEN
- 6) TRANSPOSITION DES KEYBOARDS
- 7) MODULARER AUFBAU DES EMU II.

=====
B-2 DISKETTEN-HANDHABUNG
=====

DISKETTEN SIND EMPFINDLICH UND SPEICHERN WERTVOLLE DATEN. BEVOR SIE MIT DISKETTEN ARBEITEN, LESEN SIE SORGFÄLTIG DEN HAUPTTEIL 5, DER GRUNDSÄTZLICHES UND WICHTIGES ÜBER DEN UMGANG MIT DISKETTEN VERMITTELT.

=====
B-3 ERSTES EINSCHALTEN UND LADEN EINER DISKETTE
=====

1-SCHALTEN SIE DEN EMU II AN, UND LADEN SIE EINE DISKETTE ENTSPRECHEND DEN INSTRUKTIONEN IM HAUPTTEIL 5 MIT DER BESCHRIFTUNG GRAND PIANO IM LAUFWERK 1.

2-NACH CA. 20 SEKUNDEN LADEZEIT ZEIGT DAS DISPLAY DIE LAUFENDE PRESETNUMMER UND DEN NAMEN DES PRESETS. (DER CURSOR BLINKT UNTER DEM ERSTEN ZEICHEN). SPIELEN SIE AUF DEM KEYBOARD UND DREHEN SIE DEN KNOPF MIX OUT FUER DEN GEWÜNSCHTEN AUSGANGSPEGEL.

=====
B-4 ANWAHL VERSCHIEDENER PRESETS
=====

DER SPEICHER, DEN SIE GERADE GELADEN HABEN, ENTHAELT VERSCHIEDENE PRESETS. UM EIN NEUES PRESET ABZURUFEN, BENUTZEN SIE DAS TASTENFELD UNTERHALB DES DISPLAYS.

UM DAS PRESET NR.2 ABZURUFEN, DRUECKEN SIE IMMER EINE 2-STELLIGE ZAHL, - ALSO 02 -. DIE VORHER ANGEZEIGTE NUMMER WIRD AUTOMATISSCH ERSETZT.

DAS DISPLAY SAGT:PO2 PIANO #2.
SIE HABEN NUN DEN SOUND EINES FLUEGELS AUF DEM KEYBOARD.

3-RUFEN SIE NUN ANDERE PRESETS AB. SOLLTEN SIE EINEN FEHLER MACHEN, INDEM SIE EINE NUMMER EINGEBEN, FUER DIE KEIN PRESET VORHANDEN IST, ZEIGT DAS DISPLAY DIE EINGEGEBENE ZAHL UND SAGT:"NOT FOUND" (EXISTIERT NICHT). VERSUCHEN SIE ERNEUT, DAS GEWUENSCHTE PRESET ANZUWAEHLEN. SOLLTE WIEDERUM "NOT FOUND" ERSCHEINEN, SO LESEN SIE AUF DEM DATENBLATT DER DISKETTE DIE GESPEICHERTEN PRESETS NACH UND VERGLEICHEN DIESE NOCHMALS, INDEM SIE DIESE MIT DEM TASTENFELD ERNEUT ANWAEHLEN.

=====
E-5 DER MODULARE AUFBAU DES EMU II
=====

DIE BEDIENUNGSEINHEITEN AUF DER FRONTPLATTE DES EMU II SIND IN MODULE UNTERTEILT. DIE FUNKTIONEN JEDES EINZELNEN MODULS WERDEN SPAETER ERKLAERT. IM FOLGENDEN WERDEN GRUNDSAETZLICHE INFORMATIONEN UEBER DIE FUNKTIONSWEISE GEGEBEN.

JEDES MODUL BEEINFLUSST EINEN BESTIMMTEN TEIL DER ARBEITVORGAENGE IM EMU II.

=====
E-6 MASTER CONTROL FUNKTIONEN
=====

DIESES MODUL KONTROLLIERT DAS GESAMTE KEYBOARD (STIMMUNG, LAUTSTAERKE UND TRANSPOSITION). ES BESTEHT AUS EINEM RECHNERAEHNLICHEN TASTENFELD (IM FOLGENDEN HEISST DIESES TASTENFELD KEYPAD) MIT ZEHN DRUCKTASTEN, DEM DISPLAY UND VIER SCHIEBEPOTENTIOMETERN (FADER), DIE DIE VERSCHIEDENEN PARAMETER BEEINFLUSSEN.

BEACHTEN SIE, DASS DIE ZIFFERN 7 UND 9 JEWEILS EINE DOPPELTE FUNTION HABEN:

DIE ZIFFER 7 FUNGIERT ALS ANTWORT AUF FRAGEN DES DISPLAYS ALS >NEIN<

DIE ZIFFER 9 ALS >JA<. (DAS DISPLAY FRAGT HAEUFIG YES/NO).

DIE ANTWORTEN WERDEN MIT DEN DRUCKTASTEN 7 BZW 9 ENTSPRECHEND GEGEBEN.

=====
B-7 SEQUENZER
=====

DIESES MODUL BEINHÄLTET EINEN 8-SPUR RECORDER MIT AUSGESUCHTEN FEATURES WIE SMPTE-TIMECODE, MIDI-CONTROL, PUNCH IN/OUT, LÖSCHFUNKTION, SPURENUEBERSPIELUNG, SETZEN VON CUE-PUNKTEN UND SELBSTKORREKTUR DES TIMINGS.

=====
B-8 FILTER
=====

MIT DIESEM MODUL LASSEN SICH DIE AUF DEN DISKETTEN GESPEICHERTEN SOUNDS WIE MIT EINEM HERKÖMMLICH ARBEITENDEN ANALOGEN SYNTHI BEARBEITEN, SOWOHL EINZELNE STIMMEN ALS AUCH GRUPPEN VON STIMMEN (GESAMTES PRESET) KOENNEN BEARBEITET WERDEN. DIE FILTERSEKTION BEINHÄLTET VARIABLES CUTOFF, VARIABLE FLANKENSTEILHEIT (RESONANZFREQUENZ), VARIABLER ENVELOPE FILTER (NORMAL ODER UMKEHRUNG), VARIABLES KEYBOARDTRACKING, LFO-MODULATION SOWIE EINEN EIGENEN ADSR ENVELOPE GENERATOR.

=====
B-9 VCA/LFO
=====

SIE KOENNEN DIE AN-UND ABKLINGZEIT DES LAUFENDEN PROGRAMMES MIT HILFE DES VCA IN VERBINDUNG MIT DEM ADSR ENVELOPE GENERATORS VERÄNDERN.

=====
B-10 VOICE DEFINITION
=====

MIT DIESEM AUSSERST WICHTIGEN MODUL BEEINFLUSSEN SIE DIE LÄNGE EINER STIMME, LOOPEN (BILDEN VON SCHLEIFEN), WOBEI DER EMU II AUTOMATISCH DEN BESTEN PUNKT FINDET (AUTO-LOOP). WEITERHIN WERDEN VERSCHIEDENE STIMMEN IN DER LAUTSTÄRKE VORLÄUFIG EINANDER ZUGEORDNET, DIE STIMMEN AUF DIE DISKETTE UEBERSPIELT UND ANDERE STIMMENBEZOGENE OPERATIONEN DURCHFÜHRT. GLEICHZEITIG KOENNEN UNTERSCHIEDLICHE, VONEINANDER UNABHÄNGIGE ANSCHLAGDYNAMIKEN FÜR JEDEN FILTER UND DEN VCA EINGESTELLT WERDEN. (DYNAMIK, CUTOFF-FREQUENZ, RESONANZFREQUENZ, ANSPRECHZEIT ETC). ZUGLEICH WIRD DIE MISCHUNG (LAUTSTÄRKE) DER ACHT AUSGÄNGE DES EMULATORS HIER VORGENOMMEN.

NACHDEM SIE DIE STIMMEN VERÄNDERT HABEN, MÜSSEN SIE DIESE VERÄNDERUNG ALS DATEN MIT AUF DIE DISKETTE ABSPEICHERN, DA ANSONSTEN NACH DEM ABSCHALTEN DES EMU II DIESE VERLORENGEHEN.

=====
B-11 PRESET DEFINITION
=====

MIT DIESEM MODUL BENENNEN SIE STIMMEN BZW. PRESETS, LOESCHEN DIESE, KOPIEREN, ORDNEN SIE VERSCHIEDENEN BEREICHEN DES KEYBOARDS ZU, "KATALOGISIEREN" DIE NAMEN DER STIMMEN UND PRESETS IN DER DATENBANK ETC.

WEITERE FUNKTIONEN BEINHALTEN DIE MIDI-UND ARPEGGIATOR PROGRAMMIERUNG, SOWIE DIE DREI KEYBOARDEIGENEN SPEZIELLEN EFFEKTE (ANSCHLAGDYNAMIK- BEI ZWEI AUFEINANDERGELEGTEN SOUNDS LAESST SICH DURCH DIE EINSTELLUNG DER ANSCHLAGDYNAMIK EINE DER BEIDEN STIMMEN STAERKER BETONEN, STUFENLOSES INEINANDERFLIESEN VON SOUNDS).

=====
B-12 SAMPLE
=====

MIT HILFE DIESES MODULS LASSEN SICH ALLE NUR DENKBAREN KLAENGE WIE INSTRUMENTE, GERAUESCHE ETC. ODER AUCH SYNTH.KLAENGE OHNE JEDEN SOUNDVERLUST DIGITAL ABSPEICHERN.

DIESER VORGANG KANN MIT EINEM MIKROFON, VON EINEM BAND, SCHALLPLATTE ETC. VORGENOMMEN WERDEN.

EIN VARIABLER EINGANGSVERSTAERKER MIT FREI EINSTELLBAREM THRESHOLD IST VORHANDEN.

=====
B-13 DISK
=====

HIERMIT WIRD DER DATENVERKEHR ZWISCHEN DEM EMU II UND DEN EINGELEGTEN DISKETTEN UEBERWACHT. SOUNDS KOENNEN AUF DER DISKETTE ABGESPEICHERT, WIEDER ZURUECKGELESEN UND KATALOGISIIERT WERDEN.

=====
B-14 SPECIAL DISK
=====

DIESES MODUL DIENT FUER SPEZIELLE DISKETTEN OPERATIONEN UND ES KOENNEN ALLE ZUKUENFTIGEN NEUERUNGEN HIER EINGELADEN WERDEN.

"BLAETTERN" SIE DEN KATALOG DIESES MODULS DURCH UND DAS DISPLAY WIRD IHNEN DIE SPEZIELLEN FUNKTIONEN AUSWEISEN.

=====
B-15 REAL-TIME CONTROL
=====

HIER WERDEN VERSCHIEDENE ZUORDNUNGEN IHRER WAHL FUER PITCH (TONHOEHE), FILTER CUTOFF, VCA ATTACK ETC. ZU DEN BEIDEN MODULATIONSRAEDERN LINKS VOM KEYBOARD, DEM PEDAL, DEN DREI MIDI-KANAELN UND ZWEI FUSSSCHALTERN GETROFFEN.

SIE KOENNEN JEDE FUNKTION EINER DER GENANNTEN MECHANIKEN ZUORDNEN.

=====
B-16 ENTER
=====

WENN SIE IRGEND EIN MODUL ANWAHLEN, UM DEM EMU BEFEHLE ZU GEBEN, KANN DER EMU SEINERSEITS DAS ENTER-MODUL AKTIVIEREN, UM IHNEN ETWAS MITZUTEILEN. DER EMU KOMMUNIZIERT ENTWEDER DADURCH, DASS DAS ENTER-LICHT BLINKT ODER STAENDIG AUFLEUCHTET. BEIDE FUNKTIONEN WERDEN SPAETER GENAUER ERLAEUTERT.

AKTIVIERUNG EINES MODULS, ANWAHL VON FUNKTIONEN, ABSCHALTEN EINES MODULS.

HIER NUN INFORMATIONEN DARUEBER, WIE SIE ZUGANG ZU DEN EINZELNEN MODULEN ERHALTEN. IM FOLGENDEN ABSCHNITT ERLAEUTERN WIR DIES AN EINEM PRAKTISCHEN BEISPIEL.

=====
B-17 AKTIVIERUNG
=====

JEDES MODUL, AUSSER DEM MASTER MODUL UND DEM SEQUENZER, BESITZT EINEN EIGENEN SCHALTER MIT DER DAZUGEHORIGEN LED.

DRUECKT MAN DEN SCHALTER, WIRD DAS MODUL AKTIVIERT, WAS DURCH DAS AUFLEUCHTEN DER LED BESTAETIGT WIRD. (ES MUSS EINE DISKETTE IM LAUFWERK LIEGEN, WENN SIE IRGEND EIN MODUL ANSCHALTEN). DIE DISKETTE LAEUFT EINIGE SEKUNDEN, BEVOR DIE LED AUFLEUCHTET. DIE OBERE ZEILE DES DISPLAYS IDENTIFIZIERT DAS MODUL (WIE Z.B. VCA/LFO, DISK, VOICE DEF. ETC.).

DARAN ANSCHLIESSEND FOLGT DIE AUSWAHL DER MOEGLICHEN NUMMERN, DIE SIE ANWAHLEN KOENNEN, UM VERSCHIEDENE FUNKTIONEN ZU BENENNEN (S. UNTEN).

=====
B-18 AUSWAHL DER FUNKTIONEN
=====

BEI JEDEM MODUL FINDEN SIE AUF DER FRONTPLATTE DES EMU VERSCHIEDENE FUNKTIONEN AUFGELISTET. SIE KOENNEN UEBER DIESE VERFUEGEN, WENN DAS MODUL ANGESCHALTET IST. SIE KOENNEN EINE SOLCHE FUNKTION UEBER DIE TASTATUR DES KEYPADS ANWAHLEN. EIN PRAKTISCHES BEISPIEL FOLGT IN KUERZE.

=====
B-19 AUSSCHALTEN EINES MODULS
=====

WENN SIE DIE ARBEIT MIT DEM ENTSPRECHENDEN MODUL BEENDET HABEN, DRUECKEN SIE ENTWEDER EIN ZWEITES MAL DIESEN ENTSPRECHENDEN ANWAHLKNOPF, ODER SIE AKTIVIEREN EIN ANDERES MODUL, INDEM SIE DESSEN KNOPF DRUECKEN.

SOLLTEN SIE EINMAL EINEN FEHLER MACHEN ODER NICHT MEHR WISSEN, WELCHE SCHRITTE SIE VOLLZUGEN HABEN, SCHALTEN SIE EINFACH DAS MODUL AUS, DANN WIEDER EIN.

BEGINNEN SIE NUN WIEDER VON VORNE. BEREITS NACH KURZER ZEIT WERDEN SIE UEBER DIE ENTSPRECHENDE ROUTINE VERFUEGEN.

=====
B-20 LADEN VON PERFORMANCE DISKETTEN
=====

WIR GEHEN NUN WIEDER VON DER EINGELEGTEN DISKETTE MIT DEM PIANOSOUND AUS.

1-LEGEN SIE DIE DISKETTE IN DAS LAUFWERK 1 ODER 2 EIN.

2-HABEN SIE DIE DISKETTE IN DAS LAUFWERK 1 GELEGT, SO MUESSEN SIE MIT DIESEM LAUFWERK ARBEITEN. DIES GILT AUCH FUER LAUFWERK 2.

SIE KOENNEN VERSCHIEDENE, BESPIELTE DISKETTEN IN BEIDE LAUFWERKE UND SIE ALTERNATIV IN DIE BANK LADEN, INDEM SIE DEN BEFEHL GEBEN (GET BANK DISK 1 ODER 2).

WENN SIE DIE BANK NUN LADEN, LOESCHEN SIE AUTOMATISCH DIE VORHERIGEN DATEN (NATUERLICH LOESCHEN SIE DAMIT NICHT DIE DISKETTE).

=====
B-21 STIMMEN (TUNING) DES EMU II ZU ANDEREN INSTRUMENTEN
=====

WAEHLN SIE AN:MASTER CONTROL-TUNE.

DIESE FUNKTION ZEIGT IHNEN, WIE DIE FADER ZUR PARAMETERBEEINFLUSSUNG GENUTZT WERDEN. IN DIESEM FALLE (TUNING) WIRD NUR EIN FADER GENUTZT. SOLLTEN SIE JEDOCH PARAMETER WIE ADSR-WERTE FUER DEN FILTER ODER VCA WERTE BESTIMMEN, WERDEN ALLE 4 FADER BENOETIGT.

=====
B-22 TRANSPONIEREN DES KEYBOARDS
=====

S. MASTER CONTROL TRANSPOSE.

=====
B-23 FORMATIERUNG DER DISKETTEN
=====

FORMATIEREN SIE EINE GLEICHE ANZAHL SOWOHL DER VON IHNEN ALS AUCH DER FIRMENSEITIG BESPIELTEN DISKETTEN IHRER BIBLIOTHEK. (S.HAUPTTEIL-DISKETTEN).DIES WIRD IM WEITEREN EINE ARBEITSERLEICHTERUNG SEIN.

PRAKTISCHE EINWEISUNG 2

ERKLAERUNG DER EINZELNEN STIMMEN

=====
C-1 HINTERGRUND
=====

DER EMU II BESITZT DREI MODULE, UM STIMMEN (SOUNDS) ZU BEEINFLUSSEN.

1-DAS FILTER MODUL BEEINFLUSST DIE KLANGLICHEN ELEMENTE EINER STIMME UEBER EINEN VIERFACH AUSGELEGTEN LOW-PASS FILTER UND DEN HIERMIT GEKOPPELTEN ADSR ENVELOPE GENERATOR.

2-DAS VCA/LFO MODUL BEEINFLUSST DIE LFO-PARAMETER WIE DIE ANSPRECHZEIT DER AMPLITUDE, DIE KLANGDAUER, DAS SUSTAIN SOWIE DIE ABKLINGZEIT.

3-MIT DEM VOICE DEFINITION MODUL WERDEN DIE STIMMEN DIGITAL BEARBEITET. AUSSERDEM WERDEN HIER DIE DYNAMISCHEN FUNKTIONEN DES KEYBOARDS SELBST FESTGELEGT.

JEDE IN DER BANK GESPEICHERTE STIMME KANN MIT EINER EIGENEN FILTEREINSTELLUNG, VCA/LFO UND VOICE DEFINITION VERSEHEN WERDEN. AUS DIESEM GRUNDE MUSS DIE "LAUFENDE STIMME", DIE ENTWEDER EINE EINZELNE ODER EINE VIELZAHL VON STIMMEN BEINHALTET, GENAU FUER EINE BEARBEITUNG BENANNT WERDEN.

UM EINE EINZELNE ODER EINE VIELZAHL VON STIMMEN BRARBEITEN ZU KOENNEN, MUESSEN DIESE EXAKT BENANNT WERDEN.

DIESER ABSCHNITT BEHANDELT EBENSO DIE ARBEITSSCHRITTE, WELCHE TASTEN BESTIMMTEN STIMMEN ZUGEORNET WERDEN UND WIE EINE ODER MEHRERE STIMMEN ALS "LAUFENDE STIMME" SPEZIFIZIERT WERDEN.

WIE IM ERSTEN TEIL DIESES ABSCHNITTS BEGINNEN WIR NUN MIT DER DISKETTE "GRAND PIANO".

WAEHLTEN SIE PRESET 01. LESEN SIE DEN ABSCHNITT UEBER DIE "ENTER" TASTE UND DEREN FUNKTIONSWEISE IM HAUPTTEIL.

=====
C-2 STIMMEN-ZUORDNUNG AUF DER TASTATUR
=====

1-IST DIE BANK DES EMU II MIT SOUNDS GELADEN, AKTIVIEREN SIE DAS FILTERMODUL VCA/LFO ODER VOICE DEFINITION, DEREN JEWEIFIGE LED LAMPE AUFLEUCHTET. FALLS VORHER KEINE STIMME ANGEWAHLT WURDE, SAGT DAS DISPLAY:

NO CURRENT VOICE
PLAY A KEY

IN DIESEM FALLE GEHEN SIE EINEN SCHRITT DIESES ABSCHNITTS WEITER ZU 2-SOLLTE EINE LAUFENDE STIMME ANGEWAHLT WORDEN SEIN, WEIST DIE OBERE ZEILE DES DISPLAYS DAS ANGEWAHLTE MODUL AUS. DIE UNTERE ZEILE ZEIGT DIE NUMMER (GEFOLGT VON ZWEI ZIFFERN) UND DIE BEZEICHNUNG DER STIMME.(Z.B. PIANO A2).

IST DIES DER FALL, SO DRUECKEN SIE, BEVOR SIE SCHRITT 2 VOLLZIEHEN, 00(AENDERUNG DER LAUFENDEN STIMME=CHANGE CURRENT VOICE).

2-DRUECKEN SIE EINE TASTE DES KEYBOARDS. DIE OBERE ZEILE DES DISPLAYS GIBT IHNEN NUN DIE NUMMER DER STIMME UND DIE BEZEICHNUNG, DIE DIESER TASTE ZUGEORNET IST. DIE UNTERE ZEILE SAGT IHNEN WEITERHIN: "PLAY A KEY". DAS LED DER ENTER TASTE BLINKT.

>BEISPIEL<

SPIELEN SIE EINE TASTE IN DER UNTERSTEN OKTAVE, UND DAS DISPLAY IDENTIFIZIERT DIE STIMME.

```
-----  
V01 PIANO A1  
PLAY A KEY  
-----
```

SOLLTE DIE UNTERE ZEILE SAGEN:

AGAIN=2ND VOICE ANSTELLE VON PLAY A KEY, SO BESAGT DIES, DASS EINE ANDERE STIMME BEREITS AUF DIESER TASTE VORHANDEN IST, DIE VON IHNEN ANGEWAHLTE ALSO "UEBERLAPPT" BZW. DOPPELT.

DRUECKEN SIE NOCHMALS DIE TASTE UND DIE OBERE ZEILE DES DISPLAYS GIBT IHNEN AUSKUNFT UEBER DIESE UEBERLAPPENDE STIMME UND DIE UNTERE ZEILE SAGT IHNEN:AGAIN=2ND VOICE.

DRUECKEN SIE IMMER NUR EINE TASTE, UM EINE STIMME HERAUSZUFINDEN. DAS DISPLAY ZEIGT IHNEN DIE NUMMER DER STIMME UND DEN NAMEN, DER JEDER TASTE ZUGEORNET IST, UND (FALLS DIES GEGEBEN IST) ZEIGT IHNEN DAS DISPLAY NACH ERNEUTEM TASETNDRUCK DIE ZWEITE STIMME AUF DEM DISPLAY AN.

LASSEN SIE SICH NUN GENUEGEND ZEIT,FESTZUSTELLEN,WO DIE VERSCHIEDENEN STIMMEN AUF DEM KEYBOARD LIEGEN, WO SIE ALSO BEGINNEN UND ENDEN.

HINWEIS:
=====

VIELE BESITZER DES EMU II VERMERKEN DIE TONHOEHE DES AUFGENOMMENEN ORIGINALTONS MIT EINEM PATCHNAMEN.IM VORHERIGEN BEISPIEL WAR DIE STIMME 01 EINE PIANONOTE, DIE AUF DER TASTE A DES KEYBOARDS AUFGENOMMEN WURDE, UND ZWAR AUF DER UNTERSTEN OKTAVE(A 1).DIE UNTERSTE OKTAVE REICHT VON C1 BIS B1, DIE DARAN ANSCHLIESSENDE VON C2 BIS B2 USW.BIS ZUR AEUSSERST RECHTEN OKTAVE C5 BIS C6.

WENN DAS DISPLAY DIE STIMME (ODER EINE DER STIMMEN) ZEIGT, DIE BEARBEITET WERDEN SOLL, DRUECKEN SIE DIE >ENTER< TASTE. DIESE STIMME GEHOERT NUN ZU DEN "LAUFENDEN STIMMEN" BZW. ZUM LAUFENDEN PROGRAMM.

DAS DISPLAY SAGT NUN:

```
-----  
VOICE TO BE MODIFIED  
ADD 1 VOICES?Y/N  
-----
```

SIE HABEN NUN ZWEI WAHLMOEGLICHKEITEN. UM DIESE EINZELSTIMME ALS LAUFENDES PROGRAMM FESTZUSCHREIBEN, OHNE ANDERE STIMMEN HINZUZUFUEGEN. DRUECKEN SIE DIE NO-TASTE. WENN SIE EIN MODUL ZUR BEARBEITUNG ANGEWAHLT HABEN, SO WIRD NUR DIESE STIMME BEEINFLUSST. WOLLEN SIE ZUSAETZLICHE STIMMEN DEN LAUFENDEN STIMMEN HINZUFUEGEN, DRUECKEN SIE DIE TASTE >YES< . SEHEN WIR ZUNAECHST, WIE DIESER PROZESS ABLAEUFT.

DAS DISPLAY FRAGT:

(VOICE NUMBER,NAME)
ENTIRE KYBD?Y/N

UM ALLE STIMMEN, DIE AUF DEM KEYBOARD LIEGEN, ZUM LAUFENDEN PROGRAMM ZU MACHEN, DRUECKEN SIE DIE TASTE >YES< . WENN SIE EIN MODUL ANWAEHLEN, WERDEN ALLE STIMMEN GLEICHZEITIG VON DESSEN PARAMETERN BEEINFLUSST, ALSO DAS GESAMTE KEYBOARD. UM EINZELNE STIMMEN (NICHT DAS EIGENTLICHE KEYBOARD) ZU BEARBEITEN, DRUECKEN SIE DIE TASTE >NO< .

DAS DISPLAY SAGT:

(VOICE NUMBER,NAME)
PLAY ADD 1 VOICE

SOWIE SIE ZUSAETZLICHE STIMMEN SPIELEN, ERSCHEINT EINE NEUE STIMMENNUMMER UND NAME AUF DER OBEREN ZEILE DES DISPLAYS, WAEREND DIE UNTERE ZEILE SAGT: >PLAY A KEY< . SPIELEN SIE VERSCHIEDENE TASTEN AN. ZEIGT DAS DISPLAY DIE STIMME, DIE SIE VERAENDERN WOLLEN, DRUECKEN SIE >ENTER< , UM DIESE STIMME ZUM TEIL DER "LAUFENDEN STIMMEN" ZU MACHEN.

BEVOR SIE ZUM NAECHSTEN SCHRITT UEBERGEHEN, WAEHLN SIE EINE STIMME UND DRUECKEN >ENTER< .

DAS DISPLAY GIBT NUN DEN NEUSTEN STAND DER "LAUFENDEN STIMMEN" AUF DER OBEREN ZEILE WIEDER, INDEM ZUM EINEN DIE STIMMEN ABGEBILDET WERDEN, DIE MIT DEN MODULEN VERAENDERT WURDEN, ZUM ANDEREN SAGT DIE UNTERE ZEILE: "PLAY ADD. VOICE".

SPIELEN SIE ZUSAETZLICHE STIMMEN UND DRUECKEN SIE ENTER, BIS SIE ALLE STIMMEN ANGEWAHLT HABEN, DIE SIE VERAENDERN WOLLEN.

BEENDEN SIE DIE ZUORDNUNG, INDEM SIE NOCHMALS DIE TASTE >ENTER< DRUECKEN.

SOLLTEN SIE MEHR ALS 5 STIMMEN ZU DEN LAUFENDEN HINZUFUEGEN, LISTET DAS DISPLAY LEDIGLICH DIE ERSTEN FUENF STIMMEN AUF. DURCH EIN ZUSATZLICHES + SYMBOL ZEIGT ES DAS VORHANDENSEIN VON MEHR ALS 5 STIMMEN AN.

WENN ALLES IN ORDNUNG IST, SOLLTE DAS DISPLAY FOLGENDERMASSEN AUSSEHEN:

(NAME DES MODULS MIT DEM SIE ARBEITEN)
(DIE NUMMERN DER STIMMEN, DIE SIE GERADE ZUGEORNET HABEN)

DIE LAUFENDEN STIMMEN VERBLEIBEN SOLANGE, BIS SIE ENTWEDER DURCH DAS AENDERN DES PRESETS ODER DES VOICE ASSIGNMENTS ODER DAS LADEN EINER ANDEREN BANK GETAUSCHT WERDEN. WENN SIE ZWISCHEN DEN MODULEN HIN-UND HERSCHALTEN, BLEIBEN DIE STIMMEN ERHALTEN, DIE SIE ANGEWAHLT HABEN. UM DIE LAUFENDEN STIMMEN ZU WECHSELN, WAELHEN SIE DIE FUNKTION: CHANGE CURRENT VOICE, INDEM SIE ZWEIMAL DIE TASTE 00 DRUECKEN (FUER DAS MODUL VOICE DEFINITION), ODER EINE 0 (FUER DAS MODULVCA/LFO).

SOWEIT DIE DEFINITION FUER DIE LAUFENDEN STIMMEN (CURRENT VOICE).

IM FOLGEENDEN ERFAHREN SIE, AUF WELCHE WEISE STIMMEN MIT DEM VCF UND VCA/LFO MODULEN VERAENDERT WERDEN.

PRAKTISCHE EINWEISUNG 3

KENNENLERNEN DES FILTER UND VCA/LFO MODULS

=====

D-1 HINTERGRUND

=====

IN DIESEM FILTERMODUL SIND ACHT 24 DB/OKTAVE LOW-PASS FILTER VORHANDEN (1 LOWPASSFILTER PRO KANAL), DIE AUF DEN HOEHENBEREICH EINES SOUNDS EINWIRKEN.

IM VCA/LFO MODUL BEFINDEN SICH ACHT VCAs, DIE AMPLITUDE DES ENVELOPE FILTERS KONTROLLIEREN UND ACHT LFOs, WELCHE DIE FILTEREINHEIT BZW. DIE VCAs MODULIEREN KOENNEN.

UM EINDEUTIG HOEREN ZU KOENNEN, WIE FILTER UND VCA/LFO ARBEITEN, WAELHEN SIE DIE DISKETTE MIT DEN SYNTH. SOUNDS. LADEN DIESE DISKETTE UND WAELHEN PRESET 01 (BASS SYNTH. MIT ARPEGGIATOR). NATUERLICH IST ES AUCH MOEGLICH, SOUNDS MIT LAENGERER ABKLINGZEIT ZU WAELHEN (STREICHER, PIANO ETC).

ZUNAECHST ALSO DIE BESCHREIBUNG DES FILTERMODULS, DANACH DIE DES VCA/LFO MODULS.

=====

D-2 AUSWAHL EINER SPEZIELLEN STIMME

=====

1.) AKTIVIEREN SIE (FALLS ES NOCH NICHT GESCHEHEN IST) DAS FILTER MODUL, INDEM SIE DESSEN KNOFF DRUECKEN.

2.) WAELHEN SIE DIE LAUFENDE STIMME AN (WIE VORHER BESCHRIEBEN). DER FILTER BEEINFLUSST NUN DIE STIMME(N). SOLLTEN SIE DIE SYNTH -DISKETTE GELADEN HABEN, SO KOENNEN SIE DIESE, INDEM SIE V16, V17, V18 UND V19 (V=VOICE=STIMME) ANWAELHEN, ZUR LAUFENDEN STIMME MACHEND, MIT DEM FILTER BEARBEITEN. UM EINE ANDERE STIMME ZU WAELHEN, GEHEN SIE AUF FILTER:0 ZURUECK.

=====
D-3 FILTER FUNKTION 1: CUT-OFF, Q, ENVELOPE
=====

VERAENDERUNG DES OBEREN FREQUENZBEREICHES (CUTOFF FREQUENCY), Q-FAKTOR (FLANKENSTEILHEIT DES FILTERS) UND ENVELOPE. NACHDEM SIE DIE LAUFENDE STIMME SPEZIFIIERT HABEN, ZEIGT DAS DISPLAY IN DER OBEREN ZEILE DAS MODUL AN, MIT DEM SIE GERADE ARBEITEN (IN UNSEREM FALLE ALSO DAS FILTERMODUL). IN DER UNTEREN ZEILE WIRD DIE AUSGEWAELHTE STIMME ANGEZEIGT.

FOLGEN SIE NUN DEN INSTRUKTIONEN IM HAUPTTEIL:FILTER 1. WENN SIE NUN WISSEN, MIT WELCHEM FADER SIE DAS KLANGBILD ENTSPRECHEND VERAENDERN KOENNEN, VERAENDERN SIE BEIM SPIELEN DEREN STELLUNG, UM DAS RESULTAT ZU HOEREN. VERAENDERT WIRD NUR DIEJENIGE NOTE, DIE NACH(!) DER FADERBEWEGUNG GESPIELT WURDE (DIES GILT NICHT FUER DIE FUNKTION MASTER TUNE).

NACHDEM SIE SCHRITT 1 IM FILTER 1 (HAUPTTEIL) GELESEN HABEN, KEHREN SIE ZU DIESEM ABSCHNITT ZURUECK UND BEGINNEN MIT FOLGENDEM.

NACHDEM SIE DIE DREI FADERFUNKTIONEN AUSPROBIERT HABEN, SETZEN SIE DIESE NUN WIE FOLGT:
FREQ:000;Q:50,ENV.:+40.
LESEN SIE DANN HAUPTTEIL 3.DRUECKEN SIE DANN DIE TASTE >ENTER<.

=====
D-4 FILTER FUNKTION 2: LFO UND KEYBOARD TRACKING
=====

FOLGEN SIE DEN INSTRUKTIONEN IM HAUPTTEIL-FILTER 2. BEWEGEN SIE DIE FADER UND HOEREN SIE DAS RESULTAT. AUCH H ER WERDEN NUR DIEJENIGEN NOTEN VERAENDERT, DIE NACH DER FADERBEW(UNG GESPIELT WURDEN. MACHEN SIE NUN FOLGENDES: NACHDEM SIE BEIDEN FADER BEWEGT HABEN, STELLEN SIE DEN LFC WERT AUF 00 UND DEN KBD WERT AUF 100. DRUECKEN SIE NUN DIE TASTE >ENTER<.

=====
D-5 FILTER FUNKTION 3: ADSR EINSTELLUNGEN
=====

GEHEN SIE ZUNAECHEST SO VOR WIE IN DEN BEIDEN VORANGEGANGENEN KAPITELN. BEWEGEN SIE ALLE 4 FADER UND HOEREN SICH DIE RESULTATE AN. VERSUCHEN SIE FOLGENDE EINSTELLUNG:ATK (ATTACK):01,DEC.(DECAY):01,SUS.(SUSTAIN):32 UND REL(RELEASE):32. DER FILTER WIRD AUF DIESE WEISE VOLL GEOEFFNET, SO DASS DIE SOUNDVERAENDERUNGEN MIT DEN VERSCHIEDENEN VCA EINSTELLUNGEN DEUTLICH ZU HOEREN SIND. WIE IM HAUPTTEIL 3 DRUECKEN SIE DIE TASTE > ENTER<, UM EIN NEUES MODUL ZU BENENNEN. FUER DEN NAECHSTEN ABSCHNITT IST DIES DAS VCA/LFO MODUL.

=====
D-6 VCA/LFO FUNKTION 1: ADSR EINSTELLUNGEN
=====

VORAUSGESETZT, SIE HABEN DIE LAUFENDE STIMME NICHT VERAENDERT,
ERSCHEINT AUF DER OBEREN ZEILE DES DISPLAYS DER NAME DES MODULS UND AUF
DER UNTEREN ZEILE DIE ANGEWAELHTEN STIMMEN.
FOLGEN SIE DEN INSTRUKTIONEEN IM HAUPTTEIL.

VCA/LFO 1
PROBIEREN SIE AUCH HIER VERSCHIEDENE FADERSTELLUNGEN UND HOEREN SIE
SICH DIE RESULTATE AN.
SETZEN SIE NUN DIE PARAMETER WIE FOLGT:
ATK:01,DEC:01,SUS:30,REL 30.
AUF DIESE WEISE BLEIBT DER VCA FILTER LANG GENUG OFFEN, UM
SOUNDVERAENDERUNGEN ZU HOEREN. GEHEN SIE NUN ZUM HAUPTTEIL 3
ZURUECK.WAEHLEN SIE EINE DER DREI MOEGlichkeiten UND DRUECKEN SIE DIE
TASTE >ENTER<.

=====
D-7 VCA/LFO FUNKTION 2: LFO EINSTELLUNGEN
=====

GEHEN SIE ZUNAECHST SO VOR WIE IM VORHERIGEN KAPITEL. BEVOR SIE MIT DEN
FADERN ARBEITEN, SCHIEBEN SIE FADER D GANZ NACH OBEN. MIT DEM SO
ERREICHTEN MAXIMUM AN VCA MODULATION KOENNEN SIE DEN EFFEKT GENAU
HOEREN. BEWEGEN SIE NUN AUCH DIE FADER A-C, UND HOEREN SIE DIE
RESULTATE, INDEM SIE AUCH FADER D VERAENDERN. DIE SINUSSCHWINGUNGEN DES
EMU II LFO WERDEN HAEUFIG ZUR ERZEUGUNG EINES VIBRATOS VERWENDET. WIR
EMPFEHLEN, VERSCHIEDENE SOUNDS VON VERSCHIEDEN DISKETTEN
AUSZUPROBIEREN, UM ZUM EINEN EINE BESTIMMTE ROUTINE DER HANDHABUNG ZU
ERREICHEN, ZUM ANDEREN DIE SOUNDS ZU HOEREN.
IM NAECHSTEN KAPITEL WERDEN DIE DYNAMIK DES KEYBOARDS UND DIE REALTIME
MODULATION BEHANDELT.

PRAKTISCHE EINWEISUNG 4

REAL-TIME CONTROL UND VIBRATO PROGRAMMIERUNG

=====
E-1 HINTERGRUND
=====

MIT DEM EMU II IST ES MOEGlich, OHNE EXTERNE EFFEKTGERAETE MIT HILFE
DES REAL TIME CONTROL MODULS DEN SOUND EINES NATURINSTRUMENTES WIE Z.B.
EINES FLUEGELS DURCH VIBRATO, PITCH BENDING ETC. ZU VERAENDERN. (S.AUCH
HAUPTTEIL 6).

DER EMU II BIETET ALTERNATIV ZWEI VIBRATOFUNKTIONEN:

1.)VORPROGRAMMIERT:AUTOMATISCH WIRD EIN KONSTANTES VIBRATO DEM PROGRAMM HINZUGEFUEGT.

2.)REAL TIME,WOBEI DER SPIELER MIT DEM HANDRAD WAEHREND DES SPIELENS DIE VIBRATOSTAEKKE BESTIMMT. ES IST JEWEILS NUR EINE MOEGELICHKEIT Z.ZT. GEBEBEN.

UM DAS LIVESPIELEN SO EINFACH WIE MOEGELICH ZU MACHEN, ARBEITET DAS DISPLAY BEI DIESEM MODUL ANDERS ALS GEWOEHNLICH. LADEN SIE EINE DISKETTE IHRER WAHL (MIT MOEGELICHST "LANGEN" SOUNDS MIT VIEL SUSTAIN), UND AKTIVIEREN SIE DANN DAS REAL TIME MODUL. DAS DISPLAY SAGT IHNEN DANN FOLGENDE ACHT NUMMERNPAARE:

1:0 2:0:3:0 4:0
5:0 6:0 7:0 8:0

DIE ERSTE ZAHL EINES JEWEILIGEN PAARES STEHT FUER EINE DER INSGESAMT ACHT KONTROLLMOEGELICHKEITEN (DIE AUF DER LINKEN SEITE JEDEN MODULS AUFGELISTETEN FUNKTIONEN) NAEMLICH:

- 1- LINKES MODULATIONSRAD (0-STELLUNG IN DER MITTE, RAD MIT FEDERUNG)
- 2- RECHTES MODULATIONSRAD (KONTINUIELICHE VERAENDERUNG DURCH DREHEN, KEIN FEDERZUG)
- 3- (OPTINALES) PEDAL ZUR SPANNUNGSSTEUERUNG (WIRD GESTECKT IM HINTEREN TEIL DES EMU PEDAL A/D KLINKENBUCHSE). DIESER EINGANG LAESST SICH AUCH MIT ALLEN 0-10 VOLT SPANNUNGSLEITERN BETREIBEN)
- 4- MIDI KANAL A
- 5- MIDI KANAL B
- 6- MIDI KANAL C
- 7- FUSSSCHALTER 1 (VERBINDUNG:KLINKENBUCHSE FOOT SW. 1)
- 8- FUSSSCHALTER 2(VERBINDUNG:KLINKENBUCHSE FOOT SW. 2)

DIE ZWEITE ZAHL DES DISPLAYS BEZEICHNET DIE KONTROLLZUORDNUNG (ABGEDRUCKT AUF DER RECHTEN SEITE DES MODULS) ZUR JEWEILIGEN FUNKTION. IMMER NUR EINE IN DER RECHTEN SPALTE DES MODULS GENANNTEN ABGEDRUCKTEN MOEGELICHKEITEN (0-7) KANN VON IMMER NUR EINER DER DREI KONTROLLFUNKTIONEN 1,2 ODER 3 BEEINFLUSST WERDEN.

4,5 UND 6 WERDEN IM ABSCHNITT UEBER DIE MIDIFUNKTIONEN BESCHRIEBEN. JEDE DER IN DER IN DER UNTEREN RECHTEN SPALTE DES MODULS BESCHRIEBENEN MOEGELICHKEITEN(0-5) KANN JEWEILS NUR VON EINER DER ZWEI KONTROLLFUNKTIONEN 7 UND 8 BEEINFLUSST WERDEN.

IM NORMALFALL WERDEN ALLE STIMMEN AUF DEM KEYBOARD VON DIESEM MODUL, WENN ES BENUTZT WIRD, BEEINFLUSST. ES IST ABER MOEGELICH, BEI DER HERSTELLUNG VON PRESETS BESTIMMTE STIMMEN AUSZUSCHLIESSEN. DIES IST GENAU BESCHRIEBEN IN "VOICE DEFINITION 29".

=====

E-2 AUSWAHL UND ZUORDNUNG DER REAL-TIME CONTROL FUNKTIONEN

=====

IST DAS REAL TIME CONTROL MODUL AKTIVIERT, WAHLEN SIE EINE KONTROLLFUNKTION AN (HANDRAD, PEDAL ODER FUSSSCHALTER), INDEM SIE DAS TASTENFELD BENUTZEN.

DRUECKEN SIE Z.B. 1 FUER DAS LINKE HANDRAD; UNTER DER RECHTEN ZAHL BLINKT NUN EIN BALKEN. WAHLEN SIE NUN EINE DER MOEGlichkeiten, DIE AUF DEM MODUL AUFGEListET SIND AN, INDEM SIE WIEDERUM DAS TASTENFELD BENUTZEN. ANGENOMMEN, SIE WAHLEN ERNEUT DIE 1, SO KONTROLLIERT IN UNSEREM BEISPIEL DAS LINKE HANDRAD DEN PITCH. DER BLINKENDE BALKEN IM DISPLAY VERSCHWINDET, UND SIE KOENNEN BEI BEDARF EINE ANDERE KOMBINATION WAHLEN ODER MIT DER IN UNSEREM BEISPIEL (1,1) ARBEITEN. HIERBEI WIRD EINE BEREITS GEWAELHTE MOEGlichkeit AUTOMATISCH DURCH DIE EINGABE EINER NEUEN ERSETZT.

EXPERIMENTIEREN SIE NUN MIT DEM LINKEN HANDRAD ALS PITCH-BENDER.

=====

E-3 REAL-TIME FUNKTIONEN

=====

EINZELHEITEN UEBER DIE REAL TIME FUNKTIONEN ERFAHREN SIE IM HAUPTTEIL (REAL TIME CONTROL).

PROBIEREN SIE ZUNAECHST VERSCHIEDENE MOEGlichkeiten MIT DEN BEIDEN HANDRAEDERN UND DEM FUSSPEDAL. UM KEINE FALSCHEN RESULTATE ZU ERHALTEN, VERGEWISSERN SIE SICH VORHER, OB DAS FUSSPEDAL EINGESTECKT IST.

BEVOR SIE MIT DEN FUSSSCHALTERN ARBEITEN (7+8), SOLLTE DER UNTERSCHIED ZWISCHEN "GELOOPTEN" UND "UNGELOOPTEN" SOUNDS KURZ ERLAEUTERT WERDEN.

HINWEIS:

=====

(LOOPING WIRD IM HAUPTTEIL VOICE DEF.12+13 GENAU BESCHRIEBEN).

GRUNDSAETZLICH WERDEN BEIM LOOPEN "ENDLICHE" SOUNDS KUENSTLICH UNENDLICH VERLAENGERT, D.H., SOLANGE SIE DIE TASTE NIEDERDRUECKEN, AEHNLICH DER REPEAT FUNKTION BEI DIGITALEN DELAYS. EIN UNGELOOPTER SOUND VERKLINGT IN SEINER NATUERLICHEN, AUFGENOMMENEN LAENGE.

ORDNEN SIE NUN DEN FUSSSCHALTERN VERSCHIEDENE MOEGlichkeiten ZU, UM ZU HOEREN, WELCHE SOUNDS SICH EIGNEN UND WELCHE NICHT.

=====
E-4 PROGRAMMIEREN DER VIBRATOSTAERKE
=====

SOLLTEN SIE EIN VORPROGRAMMIERTES VIBRATO MIT KONSTANTER STAERKE WUENSCHEN, SO SCHLAGEN SIE IM HAUPTTEIL UNTER VOICE DEF.23 NACH.

PRAKTISCHE EINWEISUNG 5

DAS DYNAMISCHE KEYBOARD

=====
F-1 HINTERGRUND
=====

DER EMU II BESITZT NICHT NUR EIN POLYPHON DYNAMISCH SPIELBARES KEYBOARD, SONDERN ERLAUBT AUCH FUER EIN MAXIMUM AN EXPRESSIVITAET DEN ZUGRIFF AUF VERSCHIEDENE PARAMETER. UM DIES ZU HOEREN, VOLLZIEHEN SIE FOLGENDE SCHRITTE:

1.LADEN SIE DIE BASS/SYNTH. FABRIKDISKETTE IN DEN EMU (S. ABSCHNITT DISKETTE 1+2 IM HAUPTTEIL) UND SPEZIFIZIEREN SIE PRESET 01 (ARPEGGIATED BASS/SYNTH.).

2. AKTIVIEREN SIE DAS FILTERMODUL UND SPEZIFIZIEREN SIE DIE STIMMEN V16, V17, V18 UND V19 ALS DIE LAUFENDE STIMME. WAEHLLEN SIE DANN FILTER 1 UND SETZEN SIE:FREQ.:120,Q:30,ENV:+00.

3.AKTIVIEREN SIE DAS VCA/LFO MODUL UND WAEHLLEN SIE VCA/LFO 1.SETZEN SIE ATK:01, DEC.01,SUST.:32,REL.:15.

TASTENGESCHWINDIGKEIT UND DYNAMIK.

=====
F-2 PROGRAMMIERUNG DER ANSCHLAGSDYNAMIK
=====

1. AKTIVIEREN SIE DAS VOICE DEFINITION MODUL. DIE STIMMEN V16-V19 SOLLEN DIE LAUFENDE STIMME BILDEN. SOLLTE DIES NOCH NICHR DER FALL SEIN, DRUECKEN SIE 00 IM TASTENFELD UND WAEHLLEN SIE DANN DIE STIMMEN 16,17,18,19 (S.HAUPTTEIL 2).

2.FOLGEN SIE DEN INSTRUKTIONEN IM HAUPTTEIL:VOICE DEFINITION (DEFINITION STIMME) UND SPIELEN SIE AUF DEM KEYBOARD. BEWEGEN SIE DEN FADER -A- UND HOEREN SIE, WIE SICH DIE GESAMTE DYNAMIK VERAENDERT. FADER -B- VERAENDERT DIE ATTACKZEIT.

3. IM ABSCHNITT VOICE DEFINITION 22 WIRD DIE TASTENGESCHWINDIGKEIT DEN FILTERPARAMETERN ZUGEORDNET. EXPERIMENTIEREN SIE AUCH HIER. NACH DIESER GRUNDSÄTZLICHEN EINFÜHRUNG, WIE SIE DISKETTEN LADEN UND SOUNDS VERÄNDERN KÖNNEN, KOMMEN WIR JETZT ZUM ABSCHNITT SAMPLING.

PRAKTISCHE EINWEISUNG 6

GRUNDSÄTZLICHES UEBER DAS SAMPLING

=====

G-1 AKTIVIEREN UND EINSTELLUNGEN

=====

OBWOHL DER VORGANG DES SAMPLING EINFACH IST, SOLLTEN SIE VOR ALLEM UNTER MUSIKALISCHEN GESICHTSPUNKTEN DIE FOLGENDEN ABSCHNITTE SEHR SORGFÄLTIG LESEN.

1. GEHEN SIE MIT EINEM MIKROPHON (ANDERE KLANGQUELLEN SIND NATUERLICH AUCH MOEGLICH) IN DIE SAMPLE IN KLINGENBUCHSE AUF DER RUECKSEITE DES EMU II.

2. FORMATIEREN SIE EINE DISKETTE (SIEHE HAUPTTEIL DISK 8), LEGEN SIE DIESE IN EIN LAUFWERK EIN.

DIE MAXIMALE SAMPLINGZEIT (WOBEI NICHTS IM MEMORY GESPEICHERT IST) BETRAEGT 17,6 SEKUNDEN.

WENN SIE SAMPLING, WIRD DIE ZEIT IM MEMORY ENTSPRECHEND AUFGEBRAUCHT. UM SOVIEL SAMPLINGZEIT WIE MOEGLICH ZUR VERFUEGUNG ZU HABEN, LOESCHEN SIE ZUNAECHST ALLES IM INTERNEN MEMORY SPEICHER VORHANDENE MATERIAL. (SIEHE PRESET DEFINITION 16).

DIE 17,6 SEKUNDEN KOENNEN BELIEBIG AUFGETEILT WERDEN. EIN LANGER SAMPLE ODER VERSCHIEDENE KUERZERE SAMPLES SIND MOEGLICH.

UM ZU SEHEN, WIEVIEL ZEIT UEBRIG IST, LESEN SIE PRESET DEF. 20

3. ZUM SAMPLINGPROZESS SELBER.

BEGINNEN SIE DIE LEVEL EINZUSTELLEN, WIE IM HAUPTTEIL SAMPLE 1 UND 2 BESCHRIEBEN. DANN SETZEN SIE DEN THRESHOLD WIE IN SAMPLE 4 BESCHRIEBEN.

4. DAS NEUE SIGNAL ERSETZT DEN URSPRUENGLICH GESAMPelten SOUND AUF DER C2-TASTE UND TRANSPONIERT ES INNERHALB DES BEREICHES VON C1 UND C3.

5. SIND LEVEL, THRESHOLD UND DIE ZUORDNUNG BESTIMMT, KOENNEN SIE NUN SAMPLING (S. SAMPLE 7). ENTWEDER SIE SAMPLING DIE GESAMTEN 17,6 SEKUNDEN, ODER SIE DRUECKEN 0 UM DEN VORGANG ZU BEENDEN.

SCHALTEN SIE DAS MODUL NICHT AB, BEVOR SIE DEN SAMPLINGVORGANG BEENDET HABEN.

6. SPIELEN SIE DAS KEYBOARD IN DEM ANGEWAELHTEN BEREICH, UND HOEREN SIE DAS RESULTAT.

7. EXPERIMENTIEREN SIE MIT ANDEREN SAMPLES:

SETZEN SIE EINE BESTIMMTE SAMPLEZEIT (SAMPLE 5), SAMPLEN SIE, OHNE EINEN THRESHOLD ZU SETZEN (SAMPLE 9), ORDNET SIE DIE GESAMPelten SOUNDS ANDEREN BEREICHEN DES KEYBOARDS ZU UND UEBEN SIE, DEN SAMPLEPROZESS ZU BEENDEN (SAMPLE 0). SOLANGE SIE DAS SAMPLEMODUL NICHT ABSCHALTEN, WERDEN ALTE SAMPLES VON DEN NEUEN AUTOMATISCH ERSETZT.

8. UM EINE STIMME IM MEMORY ZU SPEICHERN UND EINE ANDERE STIMME ZU SAMPLEN, SCHALTEN SIE ZUMAECHST DAS SAMPLEMODUL AB.

DIE VORHER GESAMPelte STIMME, BEZEICHNET DURCH DIE NUMMER, DIE SIE IHR AUF ANFRAGE DES DISPLAYS GEGEBEN HABEN (SAMPLE 2) IST IM MEMORY GESPEICHERT. WENN SIE DAS SAMPLEMODUL ERNEUT AKTIVIEREN, ZEIGT ENTWEDER DAS DISPLAY AUF DER OBEREN ZEILE EINE NUMMER FUEER DIE NEUE, NOCH ZU SAMPLENDE STIMME, ODER IN DER UNTEREN ZEILE STEHT:

"NEED MORE ROOM".

DIES BEDEUTET, DASS DAS MEMORY VOLL GELADEN IST UND KEINE SPEICHERKAPAZITAET MEHR ZUR VERFUEGUNG STEHT. UEBEN SIE NUN WEITER, NEUE SOUNDS ZU SPEICHERN (S.DISK 7 UND VOICE DEF.30) UND ZU LOESCHEN (S.PRESET DEF16).

PRAKTISCHE EINWEISUNG 7

UBER DIE DIGITALE ARBEITSWEISE DES SAMPLINGS

=====

H-1 DER DIGITALE PROZESS DES SAMPLENS

=====

DA DIE SOUNDS IM EMU II DIGITAL ABGESPEICHERT WERDEN, LASSEN SIE SICH MIT DEM COMPUTER IN EINSCHNEIDENDER WEISE VERAENDERN-VERKUERZEN, VERLAENGERN, RUECKWAERTS LAUFEN LASSEN, AUFSPLITTEN, ZUSAMMENMISCHEN ETC. STELLEN SIE ZUNAECHST EINIGE SAMPLES HER, MIT DENEN SICH ARBEITEN LAESST.

1. LEGEN SIE IN DAS LAUFWERK 1 EINE DISKETTE EIN UND VERGEWISSERN SIE SICH, DASS NICHTS IM MEMORY VORHANDEN IST, WAS SIE ABSPEICHERN MOECHTEN. LOESCHEN SIE DIE BANK, INDEM SIE DAS PRESET DEFINITION MODUL AKTIVIEREN.

DRUECKEN SIE DANN 16, DANACH ZWEIMAL DIE TASTE >YES<. DANACH SCHALTEN SIE DAS MODUL AB.

2. NEHMEN SIE NUN EIN MIKROPHON UND STELLEN SIE SPRECHEND EIN SAMPLE HER. FOLGEND SCHRITTE SIND DAFUER NOTWENDIG.

STECKEN SIE EIN MIKROFON IN DIE SAMPLE INPUT KLINKENBUCHSE. AKTIVIEREN SIE DAS SAMPLE MODUL UND DREHEN SIE DIE GAIN CONTROL DES SAMPLE MODULS AUF.

SPRECHEN SIE IN DAS MIKROFON.

SOLLTE DAS VU-METER DES DISPLAYS EINEN ZU KLEINEN LEVEL ZEIGEN, DRUECKEN SIE 3, UM DEN INPUT-LEVEL ANZUHEBEN.

BEWEGEN SIE FADER -A-, BIS DAS DISPLAY EINEN INPUT-LEVEL VON 40 DB ANZEIGT.

DRUECKEN SIE DANN DIE TASTE >ENTER<.

WAEHREND SIE WEITER IN DAS MIKROFON SPRECHEN, PEGELN SIE DEN GAIN FUER DEN MAXIMALEN PEGEL EIN BIS KURZ UNTERHALB VON OVERLOAD.

DRUECKEN SIE 4 UND BEWEGEN SIE FADER -A-, UM DEN THRESHOLD KURZ OBERHALB VON HINTERGRUNDGERAEUSCHEN ZU SETZEN. DRUECKEN SIE DANN DIE TASTE >ENTER<.

DRUECKEN SIE 5 UND STELLEN SIE MIT DEM FADER -A- EINE KURZE SAMPLINGZEIT EIN.

DRUECKEN SIE 7, UM DEN SAMPLEVORGANG ZU BEGINNEN.

SPRECHEN SIE IN DAS MIKROFON. FALLS DER SAMPLE NICHT GUT IST ODER SIE EINEN ZWEITEN VERSUCH MACHEN WOLLEN, DRUECKEN SIE 7 UND WIEDERHOLEN DEN VORGANG.

DRUECKEN SIE DIE TASTE C2. SIE SOLLTEN NUN IHREN SAMPLE HOEREN. SPIELEN SIE NUN DAS KEYBOARD IM BEREICH VON C1 UND C3 UND HOEREN SIE DIE TRANSPONIERTE SAMPLES.

SOLLTEN SIE NICHT ZUFRIEDEN SEIN, LOESCHEN SIE DEN SAMPLE (PRESET DEF.13) UND WIEDERHOLEN SIE DEN VERSUCH. IST DER SAMPLE OK, SCHALTEN SIE DAS SAMPLEMODUL AB. WAS SIE GERADE AUFGENOMMEN HABEN IST DIE VOICE 01 (STIMME 01).

WENN SIE EINEN ZWEITEN SAMPLE BENOTIGEN, SO

AKTIVIEREN SIE ERNEUT DAS SAMPLEMODUL. SPRECHEN SIE IN DAS MIKROPHON, UM DEN AUFNAHMELEVEL ZU SEHEN, DER JEDOCH VOM VORHERGEHENDEN VERSUCH NOCH KORREKT SEIN SOLLTE.

DAS SAMPLEMODUL "BEHAELT" DAS + 40 db SETTING, BIS SIE DEN EMU 11 ABSCHALTEN ODER DAS GESAMTE SETTING VERAENDERN. IST DER LEVEL NICHT KORREKT, WIEDERHOLEN SIE SCHRITT C UND D WIE OBEN.

DRUECKEN SIE 4 UND BEWEGEN SIE FADER -A-, UM DEN THRESHOLD ZU SETZEN, BIS ALLE UNERWUNSCHTEN HINTERGRUNDGERAEUSCHE AUSGEFILTERT SIND. DRUECKEN SIE DANN DIE TASTE >ENTER<.

DRUECKEN SIE DIE ZAHL 5 AUF DEM ZAHLENFELD UND BEWEGEN SIE FADER -A-. DANN WAELHEN SIE EINE SAMPLEZEIT VON CA. 3 SEKUNDEN. DIESER NEUE SAMPLE SOLL AUF EINEN BEREICH DES KEYBOARDS GELEGT WERDEN.

DRUECKEN SIE DIE ZAHL 2 AUF DEM TASTENFELD.

DRUECKEN SIE DIE TASTE C4 AUF DEM KEYBOARD (DIES IST DAMIT DIE ORIGINALTONHOEHE), DANN C3 UND C5. INNERHALB VON C3 UND C5 WIRD DER SAMPLE NUN TRANSPONIERT.

DAS DISPLAY WEIST DIESEN SAMPLE NUN ALS NEW VOICE 2 AUS.

WOLLEN SIE DIESE STIMME ALS VOICE 3 ODER VOICE 4 BEZEICHNEN, GEBEN SIE DIE GEWUENSCHTE ZAHL AUF DEM TASTENFELD EIN.

ZUNAECHST JEDOCH BELASSEN SIE DIESE STIMME ALS V02.

DRUECKEN SIE DANN DIE TASTE >ENTER<.

DRUECKEN SIE DIE ZIFFER 7 UND BEGINNEN SIE ZU SAMPLEN.

SOLLTEN SIE NICHT ZUFRIEDEN SEIN, DRUECKEN SIE ERNEUT DIE 7 UND WIEDERHOLEN DEN SAMPLE VORGANG.

DRUECKEN SIE DIE TASTE C4.

SIE HOEREN JETZT DEN SAMPLE IN DER ORIGINALTONHOEHE.

ZWISCHEN C3 UND C5 HOEREN SIE TRANSPOSITION. DER TIEFSTE TON DES SAMPLES IST C3 UND SOMIT IDENTISCH MIT DEM HOECHSTEN TON DER ZUERST AUFGENOMMENEN STIMME, DER VOICE 01. EIN NEUES SAMPLE ERSETZT AUTOMATISCH DAS ALTE; IN DIESEM FALLE JEDOCH LIEGEN DAS ALTE UND DAS NEUE ZUSAMMEN (ALSO GEDOPPELT) AUF C3.

SOLLTEN SIE MIT DEM SAMPLE NICHT ZUFRIEDEN SEIN, GEHEN SIE VOR WIE IM HAUPTTEIL UNTER PRESET DEF. 13 BESCHRIEBEN, UND MACHEN SIE EINEN NEUEN VERSUCH. WENN DER OK. IST, SCHALTEN SIE DAS SAMPLEMODUL AB. SIE HABEN NUN ZWEI SAMPLES, V01 UND V02.

=====
H-2 RUECKWAERTS SPIELEN EINER STIMME
=====

SIE KOENNEN ALLE SAMPLES AUCH RUECKWAERTS ABSPIELEN. AKTIVIEREN SIE DAS VOICE DEFINITION MODUL, UND SCHLAGEN SIE NACH IM HAUPTTEIL BEI VOICE DEF. 27.

=====
H-3 SCHNEIDEN EINER STIMME
=====

AKTIVIEREN SIE DAS VOICE DEFINITION MODUL. BENENNEN SIE DEN ERSTEN SAMPLE ALS LAUFENDE STIMME, INDEM SIE EINE TASTE IM BEREICH C1 BIS B2 DRUECKEN, DANACH DIE ENTERTASTE (NAEHERES S. HAUPTTEIL 2).

SIE KOENNEN SOWOHL AM ANFANG ALS AUCH AM ENDE EINES SAMPLES, AEBNLICH EINEM TONBAND, TEILE ABSCHNEIDEN.

LESEN SIE VOICE DEF. 11, BEWEGEN SIE DIE FADER UND HOEREN SIE, WIE SICH DER SCHNEIDEVORGANG AUF DIE SOUNDS AUSWIRKT.

VERSUCHEN SIE, EINZELNE WOERTER IHRES SAMPLES ZU ISOLIEREN. DIES ERSCHEINT ZUNAECHST SCHWIERIG, ABER MIT GENUEGEND PRAXIS WIRD IHNEN DAS SCHNEIDEN LEICHT FALLEN.

WENN SIE SCHRITT IN VOICE DEF.11 ERREICHT HABEN, DRUECKEN SIE DIE TASTE >YES<, UM DEN SCHNITT AUFZUEBEN.

=====
H-4 LOOPEN EINER STIMME
=====

AKTIVIEREN SIE DAS VOICE DEFINITION MODUL UND BENENNEN SIE V01 ALS LAUFENDE STIMME.

LESEN SIE VOICE DEF.12 IM HAUPTTEIL UND EXPERIMENTIEREN SIE LOOPEN MIT VERSCHIEDENEN TEILEN DES SAMPLES.

VERSUCHEN SIE EINZELNE WOERTER ODER SATZTEILE ZU LOOPEN.

DA DER LOOPINGVORGANG SEHR KOMPLEX IST, BENOETIGT MAN SEHR VIEL PRAXIS, UM PROFESSIONELLE FERTIGKEIT ZU ERLANGEN.

UM DEN VORGANG GENAU ZU VERSTEHEN, SOLLTEN SIE MIT VERSCHIEDENEN SOUNDS UND GERAEUSCHEN ARBEITEN.

WENN SIE EINE LOOP HERGESTELLT HABEN, LESEN SIE VOICE DEF. 13, UM DIE LOOP VORWAERTS BZW. RUECKWAERTS LAUFEN ZU LASSEN.

AKTIVIEREN SIE DANN DAS VCA/LFO
MODUL UND DRUECKEN SIE 1 , UM DIE ADSR PARAMETER FESTZULEGEN.
SETZEN SIE ATTACK- UND DECAY-ZEIT AUF 01, SUSTAIN AUF 32 UND RELEASE
FUER EINE LANGE ZEIT (D.H.26) ENTSPRECHEND DEM VCA/LFO.

SPIELEN SIE NUN DIE STIMME, BIS SIE DEN GELOOPTEN TEIL HOEREN. NEHMEN
SIE DEN FINGER VON DER TASTE. DIE STIMME LAEUFT WEITER, OHNE DAS SIE
TASTE GEDRUECKT HALTEN. DER EMU II SPIELT DEN GELOOPTEN TEIL
ENTSPRECHEND DER ABKLINGZEIT DES VCA.
UM DIESE FUNKTION EIN-BZW. AUSZUSCHALTEN, LESEN SIE IM HAUPTTEIL VOICE
DEF. 26.

=====
H-5 VERBINDEN VON STIMMEN
=====

ZWEI SAMPLES LASSEN SICH MITEINANDER VERBINDEN, SO DASS DER ANFANG
EINES SAMPLES AN DAS ENDE EINES ANDEREN ANGEFUEGT WIRD.
LESEN SIE VOICE DEF. 14, UM DEN VORGANG KENNENZULERNEN. HABEN SIE
SCHRITT 9 ERREICHT, LESEN SIE DIESEN BITTE SORGFALTI G DURCH, DRUECKEN
IN JEDEM FALLE ABER DIE NC-TASTE, UM IHREN SAMPLE FUER WEITERE
BEARBEITUNG GAENZLICH ZU ERHALTEN. (SIE KOENNEN NATUERLICH AUCH YES
DRUECKEN UND HINTERHER EINEN NEUEN SAMPLE HERSTELLEN).

=====
H-6 ZUSAMMENLEGEN VON STIMMEN
=====

SIE KOENNEN DIGITAL ZWEI STIMMEN AUF EINANDERLEGEN, WOBEI DEREN
GESAMTLAENGE VON DEM LAENGEREN SAMPLE BESTIMMT WIRD.
HABEN SIE ZWEI SAMPLES AUF DEM KEYBOARD, LESEN SIE VOICE DEF. 14 UND
LEGEN SIE BEIDE ZUSAMMEN.

=====
H-7 SPEICHERN VON STIMMEN
=====

WENN SIE EINE STIMME ABSPEICHERN WOLLEN, LEGEN SIE EINE DISKETTE IN DAS
OBERE LAUFWERK EIN. SOLLTE DORT BEREITS EINE VORHANDEN SEIN, IN DAS
ZWEITE LAUFWERK. FOLGEN SIE DANN DEN INSTRUKTIONEN IN VOICE DEF. 30, UM
DIE STIMME AUF DER DISKETTE ABZUSPEICHERN.

PRAKTISCHE EINWEISUNG 8

ANDERE FUNKTIONEN DES VOICE DEFINITION MODULS

ES FOLGT NUN DIE BESCHREIBUNG DER VERBLEIBENDEN FUNKTIONEN DES VOICE DEFINITION MODULS.

LEGEN SIE DIE BASS/SYNTH. DISKETTE EIN UND DRUECKEN 1 , UM SIE IN DIE BANK ZU LADEN. WAELHEN SIE NUN PRESET 01

=====
I-1 SOUND-LAENGE EINER STIMME
=====

UM MIT DIESEM PROZESS VERTRAUT ZU WERDEN, BENENNEN SIE EINE LAUFENDE STIMME UND FOLGEN DEN EINZELNEN SCHRITTEN IN VOICE DEF.15.

=====
I-2 SOLO-BETRIEB
=====

AKTIVIEREN SIE DAS VOICE DEF. MODUL UND BENENNEN SIE ALLE SYNTH.-STIMMEN (V16-V19) ALS LAUFENDE STIMME. FOLGEN SIE DEN SCHRITTEN IN VOICE DEF.25 BEVOR SIE WEITERGEHEN, SCHALTEN SIE DEN SOLOBETRIEB AB, INDEM SIE DAS VOICE DEFINE IN MODUL AKTIVIEREN, DANN IN DER REIHENFOLGE 25,-NO UND-ENTER DIE ENTSPRECHENDEN TASTEN DRUECKEN.

=====
I-3 TUNING UND LEVEL EINSTELLUNGEN VON STIMMEN
=====

DIE LAUFENDE STIMME KANN LEISER EINGESTELLT WERDEN ALS DIE UEBRIGEN STIMMEN AUF DEM KEYBOARD. EBENSO KANN DIE STIMMUNG IM VERHAELTNIS ZU DEN ANDEREN STIMMEN VERAENDERT WERDEN. FOLGEN SIE DEN SCHRITTEN IN VOICE DEFINITION 24. SPIELEN SIE DEN SYNTH.-TEIL AUF DEM KEYBOARD, WOBEI SIE FADER -A- BEWEGEN. SIE KOENNEN HOEREN, WIE SICH DIE AMPLITUDE DER LAUFENDEN STIMME IM VERHAELTNIS ZU DEN ANDEREN STIMMEN VERAENDERT. BEWEGEN SIE FADER -B-.NUN AENDERT SICH DIE STIMMUNG. STELLEN SIE ATTENUATION UND TUNING (LAUSTAERKE UND STIMMUNG) AUF 00, BEVOR SIE WEITERGEHEN.

=====
I-4 AUSSCHALTEN VON KONTROLLFUNKTIONEN
=====

SIE KOENNEN EINZELNE STIMMEN VON DER REAL TIME KONTROLLE AUSSCHLIESSEN.

BEISPIEL:

UM NUR IM OBEREN BEREICH DES KEYBOARDS DEN PITCH ZU VERAENDERN, MUESSEN SIE FOLGENDES TUN:

AKTIVIEREN SIE DAS VOICE DEFINITION MODUL UND FOLGEN DEN SCHRITTEN IN VOICE DEF 29.

PROBIEREN SIE MIT UNTERSCHIEDLICHEN KOMBINATIONEN DIE REAL TIME KONTROLLFUNKTIONEN MIT VERSCHIEDENEN STIMMEN.

PRAKTISCHE EINWEISUNG 9

DIE BANK

=====
K-1 ALLGEMEINES
=====

EINIGE FUNKTIONEN IM EMU II GEBEN ZWAR VOM MUSIKALISCHEN GESICHTSPUNKT NICHT VIEL HER, SIND ABER BEIM EDITIEREN VON SOUNDS BESONDERS WICHTIG.

LADEN SIE EINE DISKETTE.

LESEN SIE PRESET DEF.19 , WO SIE ERFAHREN, WIE DIE VERSCHIEDENEN PRESETS IN DER BANK KATALOGISIERT WERDEN.

LESEN SIE PRESET DEF.17, WO SIE ERFAHREN, WIE DIE VERSCHIEDENEN STIMMEN IN DER BANK KATALOGISIERT WERDEN.

UM HERAUSZUFINDEN, WIEVIEL PLATZ NOCH AUF DER DISKETTE VORHANDEN IST, LESEN SIE PRESET DEF.20.

=====
K-2 KOPIEREN UND LOESCHEN IN EINER BANK
=====

HIER ERFAHREN SIE, WIE SIE STIMMEN KOPIEREN UND BENENNEN. LESEN SIE PRESET DEF.12 UND WAEHLN SIE DIE STIMME MIT DER HOECHSTEN NUMMER, INDEM SIE FADER -A- GANZ NACH OBEN SCHIEBEN.

GEBEN SIE DIESER STIMME DIE NAECHSTHOEHERE NUMMER.

FALLS DAS MEMORY VOLL IST, NEHMEN SIE EINE ANDERE STIMME ODER LEGEN EINE NEUE DISKETTE EIN.

LOESCHEN SIE EINE STIMME IN DER BANK, DIE SIE IN 1 KOPIERT HABEN (PRESET DEF.13).

KOPIEREN SIE EIN PRESET UND BENENNEN ES (PRESET DEF.31).
IST DAS MEMORY VOLL, VERFAHREN SIE WIE IN 1.

LOESCHEN SIE DAS PRESET, DAS SIE KOPIERT HABEN, UND BENENNEN SIE ES (PRESET DEF.15).
SIE KOENNEN EIN PRESET KOPIEREN (PRESET DEF.22) UND KATALOGISIEREN (PRESET DEF.17).
EIN "*" HINTER EINER STIMME BEDEUTET, DASS DAS GESAMTE PRESET UMKOPIERT WURDE. SIE KOENNEN SICH SO EIN PRESET IM ORIGINAL BEWAHREN, WAHREND SIE DIE KOPIE VERAEENDERN.

LOESCHEN SIE DAS MEMORY (PRESET DEF.16), BEVOR SIE WEITERGEHEN.

PRAKTISCHE EINWEISUNG 10

=====

L-1 ERSTELLEN VON PRESETS UND LIBRARY DISKETTEN

=====

IM FOLGENDEN WERDEN AUS VORHANDENEN STIMMEN PRESETS ERSTELLT.
WIR EMPFEHLEN, ZUNAECHST 5 ODER 6 STIMMEN ZU SAMPLEN, DARAUS EIN PRESET ZU ERSTELLEN, UND DIESES AUF DISKETTE ABZUSPEICHERN.

SIE KOENNEN NATUERLICH AUCH EINE PERFORMANCE DISK LADEN UND MIT DIESER EIN PRESET ANWAEHLN. DIE FUNKTIONEN DER LIBRARY DISK WERDEN IN DIESEM KAPITEL JEDOCH NICHT BESPROCHEN.

IN DIESEM ZUSAMMENHANG IST DARAUF HINZUWEISEN, DASS DER PROZESS DES SAMPLENS UND PRESET HERSTELLENS MANCHMAL SEHR VIEL ZEIT IN ANSPRUCH NEHMEN KANN, WENN SIE DIE SOUNDS AUCH NOCH BEARBEITEN WOLLEN. DESHALB SOLLTEN SIE ZUM JEBEN MOEGLICHEST EINFACHE SPRACHSAMPLES HERSTELLEN, AUS DEHNEN SIE DANN IHR PRESET BAUEN.

LOESCHEN SIE ZUNAECHST DIE BANK (PRESET DEF.16).
SAMPLEN SIE DANN 5 ODER 6 VERSCHIEDENE STIMMEN IN DIE BANK.

(LESEN SIE NOCHMALS DEN ABSCHNITT UEBER SAMPLING IN DEN GUIDED TOURS UND IM HAUPTTEIL DEN ABSCHNITT UEBER DAS SAMPLE MODUL).
SOLLTEN SIE SCHON EINE LIBRARY DISKETTE MIT STIMMEN ERSTELLT HABEN, SO LADEN SIE DIESE IN DIE BANK (PRESET DEF.11)
STELLEN SIE EIN PRESET HER (PRESET DEF.21), BENENNEN SIE ES, WENN SIE ES WUENSCHEN, ORDNEN SIE DANN DIE STIMMEN AUS DER BANK DEM PRESET ZU (PRESET DEF. 22).

VERGEWISSERN SIE SICH, DASS SICH EINIGE STIMMEN UEBERLAPPEN, SO DASS SIE DIE FUNKTIONEN VELOCITY CROSSFADE (PRESET DEF.26), VELOCITY SWITCH (PRESET DEF.25) UND POSITIONAL CROSSFADE (PRESET DEF.27) ERPROBEN KOENNEN.

EXPERIMENTIEREN SIE AUCH MIT ANDEREN PRESET DEFINITIONS. EDITIEREN SIE EINE VOICE (PRESET DEF.23), HEBEN SIE DIESEN VORGANG WIEDER AUF (PRESET DEF.24) UND ARBEITEN SIE MIT EINER STIMME IN DER NONTRANSPOSE MODE (PRESET DEF. 28).

SPEICHERN SIE EINE STIMME AUF EINER LIBRARY DISKETTE AB, INDEM SIE SIE ALS LAUFENDE STIMME BENENNEN. GEHEN SIE DANN ZU PRESET DEF.30. SPEICHERN SIE AUF DIE GLEICHE ART DIE UEBRIGEN STIMMEN AB. ARBEITEN SIE AUCH MIT DEM ARPEGGIATOR (PRESET DEF. 29).

DIES WAR NUN EIN GROBER UEBERBLICK UEBER DEN ABSCHNITT LIBRARY DISKS UND PRESETS. UM WEITERE TECHNIKEN KENNENZULERNEN, LESEN SIE BITTE DEN ABSCHNITT:FORTGESCHRITTENE TECHNIKEN AM ENDE DER GESAMTEN ANLEITUNG.

H A U P T T E I L

=====

-M 1- HAUPTTEIL 1 SELECTING THE CURRENT PRESET
 >ANWAHL EINES SPEZIELLEN PRESETS

=====

IN DIESER FUNKTION WAEHLEN SIE EINES DER IN DER BANK VORHANDENEN PRESETS.

IST KEIN MODUL AKTIVIERT, SO ZEIGT DAS DISPLAY DAS LAUFENDE PRESET MIT DESSEN NAMEN UND NUMMER. DER BLINKENDE DIGITALCURSOR (LAEUFER) ERSCHEINT UNTER DER ERSTEN ZAHL DER PRESETNUMMER.

UM EIN ANDERES PRESET AUSZUWAEHLEN, GEBEN SIE MITTELS DES TASTENFELDES EINE ZWEISTELLIGE NUMMER EIN. (Z.B. PRESET NR. 5 :SIE DRUECKEN 0 UND 5.AUF DEM DISPLAY ERSCHEINT:05.).FALLS EIN ANGEWAHLTES PRESET NICHT VORHANDEN SEIN SOLLTE, ERSCHEINT AUF DER UNTEREN ZEILE DES DISPLAYS: NOT FOUND.WAEHLEN SIE EINE ANDERE ZAHL.

UM DAS LAUFENDE PRESET ZU BESTIMMEN, MUESSEN SIE ALLE MODULE ABSCHALTEN. DIE ZAHL ERSCHEINT IM DISPLAY.

=====

-M 2- HAUPTTEIL 2 ASSIGNING THE CURRENT VOICE
 >ZUORDNUNG EINER SPEZIELLEN STIMME

=====

MIT DEN PROZESSORMODULEN (FILTER, VCA/LFO UND VOICE DEFINITION) KOENNEN SIE JEDE EINZELNE ODER EINE GRUPPE VON STIMMEN DES PRESETS INDIVIDUELL BEEINFLUSSEN. DESHALB IST ES NOTWENDIG DIESE STIMME(N) ZU SPEZIFIZIEREN, UM SIE MIT DEN FILTERN ZU BEARBEITEN. DIESE EINZELNE ODER GRUPPE VON STIMMEN NENNEN WIR IN DER FOLGE DIE LAUFENDE STIMME (CURRENT VOICE).

UM EINE LAUFENDE STIMME ZU BENENNEN, MUSS EINES DER PROZESSORMODULE AKTIVIERT SEIN, UND DAS DISPLAY MUSS IN DER UNTEREN ZEILE SAGEN:"PLAY A KEY".WENN DAS DISPLAY ETWAS ANDERES SAGT UND DAS VOICE DEFINITION MODUL AKTIVIERT IST, DRUECKEN SIE 00 (HIERMIT WAEHLEN SIE DIE CHANGE CURRENT VOICE=ANWAHL EINER ANDEREN LAUFENDEN STIMME). FALLS DAS FILTER MODUL ODER DAS VCA/LFO MODUL AKTIVIERT SIND, DRUECKEN SIE 0. (LESEN SIE VOICE DEF. 00,FILTER UND VCA/LFO 0 AUF DEM MODUL SELBER).

DRUECKEN SIE EINE KEYBOARDTASTE. DIE OBERE ZEILE DES DISPLAYS ZEIGT IHNEN NUN DIE ZAHL UND DEN NAMEN DER STIMME, DIE ZU DIESER TASTE GEGHOERT. DIE UNTERE ZEILE SAGT IHNEN:"PLAY A KEY". SAGT DIE UNTERE ZEILE:"AGAIN=2nd VOICE" ANSTELLE VON PLAY A KEY, SO BESAGT DIES, DASS DIESE STIMME BEREITS VON EINER ANDEREN UEBERLAPPT WIRD, D.H. GEDOPPELT WIRD. DRUECKEN SIE DIE KEYBOARDTASTE ERNEUT; NUN ZEIGT DAS DISPLAY IN SEINER OBEREN DIE UEBERLAPPENDE STIMME. IN DER UNTEREN ZEILE STEHT:AGAIN=2nd VOICE.

WENN SIE VERSCHIEDENE TASTEN EINZELN HINTEREINANDER SPIELEN,ZEIGT DAS DISPLAY DIE NUMMER DER STIMME,ZU DER JEDE TASTE ZUGEOBDNET IST, ODER ES ZEIGT, WIE IM BEISPIEL VORHER, WENN SIE VON EINER ANDEREN STIMME GEDOPPELT WIRD.

WENN DAS DISPLAY DIE STIMMEN (ODER EINE STIMME) ANZEIGT, DIE SIE BEARBEITEN WOLLEN , DRUECKEN SIE DIE TASTE >ENTER<.

DAS DISPLAY FRAGT:

(STIMME DIE BEARBEITET WERDEN SOLL Z.B. 05
ADD VOICES? YES/NO

SIE HABEN NUN ZWEI MOEGELICHKEITEN:

WENN, WIE IN UNSEREM BEISPIEL, AUSSER DER STIMME 05, DIE SIE BEARBEITEN WOLLEN, KEINE ANDERE HINZUKOMMEN SOLL, DRUECKEN SIE >NO<. DAS DISPLAY GEHT NUN ZURUECK, UM DAS MODUL ZU NENNEN, MIT DEM DIE STIMME BEARBEITET WERDEN SOLL. WENN SIE NUN EIN PROZESSORMODUL ANWAEHLTEN, WIRD NUR DIE VON IHNEN SPEZIFIZIERTE STIMME VON DIESEM MODUL BEEINFLUSST. UM ZUSATZLICHE STIMMEN ALS TEIL DER LAUFENDEN STIMME ZU BENENNEN, DRUECKEN SIE >YES<.

DAS DISPLAY FRAGT NUN (IN UNSEREM FALLE WIEDER STIMME 5):

V 05 NAME
ENTIRE KEYB?Y/N

SIE HABEN WIEDERUM ZWEI MOEGELICHKEITEN:

1) UM ALLE STIMMEN AUF DEM KEYBOARD ZUR LAUFENDEN STIMME ZU MACHEN, DRUECKEN SIE >YES<. DANN GEHT DAS DISPLAY AUF DEN MODULSTATUS ZURUECK, UND SIE BEEINFLUSSEN NUN ALLE STIMMEN MIT DEM MODUL. UM NUR EINE BESTIMMTE ANZAHL VON ZUSATZLICHEN STIMME ZUR LAUFENDEN STIMME HINZUZUWAEHLTEN (ALSO NICHT DAS GESAMTE KEYBOARD), DRUECKEN SIE >NO<.

DAS DISPLAY FRAGT NUN:

V 05 NAME
PLAY ADD VOICE

DIE NUN VON IHNEN GEDRUECKTEN TASTEN ERSCHEINEN ALS NUMMER DER STIMMEN AUF DER OBEREN ZEILE DES DISPLAYS, WAEHREND AUF DER UNTEREN ZEILE WEITERHIN STEHT: "PLAY A KEY". WENN AUF DEM DISPLAY DIE VON IHNEN GEWUENSCHTE STIMME ERSCHEINT, DRUECKEN SIE >ENTER<. NUN ERSCHEINT DIE EBEN GEWAELHTE STIMME AUF DER OBEREN LINIE DES DISPLAYS, WAEHREND DIE UNTERE ZEILE SAGT: "PLAY ADD. VOICES". WENN SIE ALLE STIMMEN BEISAMMEN HABEN, UND IHRE LAUFENDE SYTIMME IST HERGESTELLT, DRUECKEN SIE NOCHMALS >ENTER<.

SOLLTEN SIE MEHR ALS FUENF STIMMEN IHRER LAUFENDEN STIMME HINZUGEFUEGT HABEN, ZEIGT DAS DISPLAY NACH DEN ERSTEN FUENF STIMMEN EIN ZUSAETZLICHES "+-" ZEICHEN, DA DAS DISPLAY VOLL IST. DIESE NICHT ABGEBILDETEN STIMMEN WERDEN IN DAS PROGRAMM MIT AUFGENOMMEN.

DIE VON IHNEN HERGESTELLTE LAUFENDE STIMME BLEIBT SCLANGE ERHALTEN, BIS SIE ENTWEDER DIE STIMMENZUORDNUNG VERAENDERN (S. FILTER 0, VCA/LFO 0 UND VOICE DEFINITION 00), DIE PRESETS WECHSELN ODEF EINE ANDERE BANK LADEN. WENN SIE ZWISCHEN DEN MODULEN WECHSELN, BLEIBT DIE LAUFENDE STIMME BESTEHEN.

MIT DER VOICE DEF. 11+12 (SCHNEIDEN UND LOOPEN) LAESST SICH LEDIGLICH EINE STIMME BEARBEITEN. WENN DIE LAUFENDE STIMME FUS MEHR ALS EINER EINZELSTIMME BESTEHT, WIRD LEDIGLICH DIE ERSTE AUF DEM DISPLAY GEZEIGTE STIMME VON EINER DIESER BEIDEN FUNKTIONEN BEARBEITET.

=====

-M 3- HAUPTTEIL 3 >VERLASSEN EINES MODULS

=====

NACHDEM SIE DIE LAUFENDE STIMME ODER DAS PRESET VERAENDERT HABEN, HABEN SIE DREI MOEGlichkeiten, WEITER FORTZUFAHREN. DRUECKEN SIE DIE TASTE >ENTER<. SIE BLEIBEN IN DEM ZULETZT ANGEWAELHTEN MODUL UND KOENNEN WEITERE VERAENDERUNGEN VORNEHMEN. DIE OBERE ZEILE DES DISPLAYS ZEIGT DAS MODUL AN.

SCHALTEN SIE DAS MODUL AB (DER EMU GEHT ZUM LAUFENDEN PRESET ZURUECK). AKTIVIEREN SIE EINE ANDERE FUNKTION INNERHALB DES MODULS, ODER WECHSELN SIE DAS MODUL.

BEACHTEN SIE BITTE, DASS EINE MODIFIZIERTE STIMME ODER EIN PRESET IN DER BANK GESPEICHERT WERDEN, BIS SIE DEN EMU ABSCHALTEN. UM DIE MODIFIKATIONEN ZU BEHALTEN, MUESSEN SIE DIESE AUF EINER DISKETTE ABSPEICHERN.

=====

-M 4- HAUPTTEIL 4 LIBRARY DISK VOICE/NUMBERING PROTOCOL
>NUMMERIERUNG EINZ.STIMMEN AUF DER LIB. DISK

=====

STIMMEN WERDEN IN DER BANK UNTER STIMMENNAMEN GESPEICHERT, DIE VON V01 BIS V99 REICHEN. WENN EINE STIMME AUF DISKETTE ABGESPEICHERT WIRD, SO WIRD DIE ZAHLENUORDNUNG ZU EINER STIMME ERSETZT DURCH EINE REIHENNUMMER (REIHENFOLGENUMMER) UND DIE STIMME WIRD AUF DER DISKETTE UNTER DER NIEDRIGSTEN, NICHT BESETZTEN NUMMER ABGESPEICHERT.

DER GRUND, AUF EINE REIHENNUMMER ZU GEHEN, BESTEHT IN DER TATSACHE, DASS VERSCHIEDENE STIMMEN VON VERSCHIEDENEN BANKEN EINE IDENTISCHE STIMMENNUMMER HABEN. WUERDE MAN NUN DIESE GLEICHLAUTENDEN STIMMENNUMMERN AUF DER DISKETTE SPEICHERN, WUERDEN BEIM EDITIEREN UND BEARBEITEN GROSSE SCHWIERIGKEITEN AUFTRETEN.

INDEM LFD-NUMMERN BENUTZT WERDEN, KOENNEN DIESE PROBLEME BESEITIGT WERDEN. WENN SIE STIMMEN VON EINER BESPIELTEN DISKETTE (PRESET DEF.11) LADEN WOLLEN, SO GEBEN SIE IHR EINE LFD-NUMMER, DANN ERST BENENNEN SIE DIE NUMMER DER STIMME IN DER BANK, IN WELCHE SIE DIE STIMME EINGEBEN. EINMAL GESPEICHERT, WIRD DIE STIMME NUR MIT DER EIGENEN STIMMENNUMMER ABGERUFEN.

=====

-M 5- HAUPTTEIL 5 DISK HANDLING
>DISKETTEN HANDHABUNG

=====

DIE DISKETTEN STELLEN IHR "KAPITAL", IHRE SOUNDB LIBLIOTHEK DAR. SIE SOLLTEN DIESE DESHALB MIT GROESSTER SORGFALT BEHANDELN.

DISKETTEN SOLLTEN NIE:

GEBOGEN ODER MIT SCHWEREN GEWICHTEN BELASTET WERDEN (DRAUFSITZEN)

STARKEN MAGNETFELDERN AUSGESETZT WERDEN (TV, LAUTSPRECHER ETC.)

GROSSEN TEMPERATUREXTREMEN AUSGESETZT WERDEN

DER SONNE AUSGESETZT WERDEN

WENN INNERE TEILE AUS DER HUELLE RAGEN BENUTZT WERDEN

ALS SPIELZEUG ODER FRISBEE BENUTZT WERDEN

DISKETTEN SOLLTEN IMMER:

- VERTIKAL IN DER SCHUTZHUELLE GESTELLT SEIN
- VON STAUB, DRECK UND RAUCH FERNGEHALTEN WERDEN
- VORSICHTIG BEHANDELT WERDEN
- DAS DISKETTENLAUFWERK

BEVOR SIE DEN EMU II AUCH NUR FUER KLEINSTE STRECKEN TRANSPORTIEREN, LEGEN SIE IMMER DIE IN DER ORIGINALVERPACKUNG EINGELEGTE DISKETTE EIN. DIES SCHUETZT DAS LAUFWERK VOR SCHAEDLICHEN VIBRATIONEN (S. EINLEITUNG:AUFBAU DES EMU II). NEHMEN SIE KEINE ORIGINALDISKETTE, DA DIESE WAEHREND DES TRANSPORTES BESCHAEDIGT WERDEN KOENNTE.

IST DER EMU II EINGESCHALTET, LEUCHTET DIE LED AM LAUFWERK AUF. VERSUCHEN SIE NICHT, DEM EMU II BEFEHLE ZU GEBEN, SO LANGE DIE LED NOCH LEUCHTET. DAS LAUFWERK GIBT AB UND ZU GERAUESCHE VON SICH:DIES IST WAEHREND DES BETRIEBES NORMAL.

ETIKETTIEREN DER DISKETTEN

BESCHRIFTEN SIE SELBSTKLEBENDE ETIKETTEN, DIE SIE DANN AUF DIE DISKETTE KLEBEN. SIE SOLLTEN NICHT DIREKT DIE DISKETTEN BESCHRIFTEN, DA DURCH DEN DRUCK BESCHAEDIGUNGEN AUFTRETEN KOENNEN. FALLS ES GAR NICHT ANDERS GEHT, NEHMEN SIE EINEN FILZSCHREIBER, UND BESCHRIFTEN SIE MIT GANZ WENIG DRUCK.

WIE SIE DISKETTEN VOR UNBEABSICHTIGTEM LOESCHEN SCHUETZEN KOENNEN

SIE SCHUETZEN DIE DISKETTE VOR LOESCHEN UND UNBEABSICHTIGTEM NEUBESPIELEN, INDEM SIE DIE SELBSTKLEBENDE LASCHE, DIE NORMALERWEISE MIT DER DISKETTE ZUSAMMEN GELIEFERT WIRD, UEBER DIE SEITLICHEN EINSCHNITTE AN BEIDEN DISKETTENSEITEN KLEBEN, SO DASS DIESE EINSCHNITTE VOLLSTAENDIG ZUGEKLEBT SIND. DAMIT IST DIE DISKETTE VOR LOESCHEN GESCHUETZT.

EINLEGEN DER DISKETTE

ZUNAECHST VERGEWISSERN SIE SICH, OB DER LAUFWERKVERSCHLUSS OFFEN IST. LEGEN SIE DANN DIE DISKETTE MIT DER BESCHRIFTETEN SEITE NACH OBEN EIN, WOBEI DER TEIL MIT DER BESCHRIFTUNG AM SCHLUSS EINGEFUEHRT WIRD. DRUECKEN SIE DIE DISKETTE VORSICHTIG IN DAS LAUFWERK, BIS SIE EINEN KLEINEN WIDERSTAND SPUEREN. VERSCHLIESSEN SIE DAS LAUFWERK (DER VERSCHLUSS ZEIGT NACH UNTEN). SIE MUESSEN IMMER EINE PERFORMANCE ODER LIBRARY DISKETTE IM OBEREN LAUFWERK EINGELEGT HABEN, DA DER EMU II SOFTWAREBEDINGT NUR DANN ARBEITEN KANN.

```
=====
-M 6- HAUPTTEIL 6   SELECTING REAL TIME CONTROL FUNCTIONS
                    >AUSWAHL DER REALTIME CONTROL L FUNKTIONEN
=====
```

MIT DEN REAL TIME FUNKTIONEN KOENNEN SIE WAEHREND LIVEAUFTRITTEN SEHR SCHNELL UND EINFACH DIE SOUNDS BEEINFLUSSEN. AKTIVIEREN SIE DAS REAL TIME CONTROL MOOUL.

DAS DISPLAY ZEIGT JEDE KONTROLLQUELLE ALS EIN ZAHLENPAAR. DIE ERSTE ZAHLE EINES JEDEN PAARES STEHT FUER DIE KONTROLLQUELLE (MODULATIONSRAD,FUSSSCHALTER ETC.), DIE ZWEITE, WAS MIT DIESER KONTROLLQUELLE VERAENDERT WIRD. WAELHEN SIE NUN DIE KONTROLLQUELLE, MIT DER SIE VERAENDERUNGEN VORNEHMEN WOLLEN, UND GEBEN SIE DIE ZAHLE EIN

1. LINKES MODULATIONSRAD (FESTE MITTELSTELLUNG. DAS RAD GEHT, NACHDEM SIE ES LOSGELASSEN HABEN DURCH FEDERZUG AUTOMATISCH IN DIE MITTELSTELLUNG ZURUECK).

2.RECHTES MODULATIONSRAD.(DIESES RAD BLEIBT IN DER VON IHNEN GEWAELHTEN STELLUNG STEHEN UND MODULIERT DEN SOUND DANN IN KONSTANTER STAERKE).

3.(OPTIONALES) MIT VARIABLER SPANNUNG ARBEITENDES PEDAL (WIRD AUF DER RUECKSEITE DES EMU II IN DIE KLINKENBUCHSE PEDAL A/D EINGEFUEHRT. STATT EINES PEDALS KOENNEN SIE MIT JEDER ANDEREN MIT SPANNUNGSAENDERUNGEN ARBEITENDEN KONTROLLQUELLE ARBEITEN. DER BEREICH LIEGT ZWISCHEN 0 UND +10 VOLT).

4. MIDI CONTROL KANAL A.

5. MIDI CONTROL KANAL B.

6. MIDI CONTROL KANAL C.

7. FUSSSCHALTER 1 (KLINKENBUCHSE FOOT SW 1 RUECKSEITE EMU II).

8. FUSSSCHALTER 2 (KLINKENBUCHSE FOOT SW 2).

DIE AUF DEM MODUL ABGEDRUCKTEN MOEGlichkeiten 0-7 KANN VON DEN KONTROLLQUELLEN 1,2 ODER 3 BEEINFLUSST WERDEN. (ALTERNATIV), UEBER DIE KONTROLLQUELLEN 4,5 UND 6 LESEN SIE BITTE PRESET DEFINITION 30:MIDI SETUP.

DIE AUF DER RECHTEN UNTEREN SEITE DES MODULS GEDRUCKTEN MOEGlichkeiten 0 BIS 5 KOENNEN VON DEN KONTROLLQUELLEN 7 UND 8 BEEINFLUSST WERDEN (ALTERNATIV).

DER CURSOR BLINKT UNTER DER ZWEITEN ZAHLE DES PAARES IM DISPLAY: SIE KOENNEN NUN EINE DER AUF DEM MODUL ABGEDRUCKTEN MOEGlichkeiten WAELHEN, DIE MIT DER VORHER BEREITS BESTIMMTEN KONTROLLQUELLE BEEINFLUSST WERDEN SOLL. (UEBER DIESE AUF DEM MODUL ABGEDRUCKTEN MOEGlichkeiten FINDEN SIE GENAUERE HINWEISE IM ABSCHNITT REAL TIME CONTROL IN DIESEM HAUPTTEIL).

MIT DEN REAL TIME FUNKTIONEN BEEINFLUSSEN SIE NORMALERWEISE ALLE STIMMEN AUF DEM KEYBOARD. ES BESTEHT JEDOCH BEI DER ERSTELLUNG EINES PRESETS DIE MOEGlichkeit,EINZELNE STIMMEN DAVON AUSZUNEHMEN. DIES IST GENAU BESCHRIEBEN IN VOICE DEF. 29.

AUF EINIGEN PRESETS, DIE VOM WERK GELIEFERT WERDEN,SIND EINIGE KONTROLLFUNKTIONEN FERTIG PROGRAMMIERT. NORMALERWEISE SIND ALLE KONTROLLQUELLEN AUSGESCHALTET (0-STELLUNG).

```
=====
-M 7- HAUPTTEIL 7 KATALOGISIEREN
>KATALOGISIEREN
=====
```

SIE KOENNEN MIT BESTIMMTEN BEFEHLEN STIMMEN ODER PRESETS INNERHALB DER BANK KATALOGISIEREN UND DIES MIT ABSPEICHERN. WENN SIE Z.B. EINE STIMME LOESCHEN WOLLEN, IST ES RATSAM ,ALLE STIMMEN IN EINEM PRESET ZU KATALOGISIEREN, UM NICHT EINE FALSCHER ZU LOESCHEN. DAS KATALOGISIEREN GESCHIEHT MIT FADER -A-.

SCHIEBEN SIE DIESEN NACH OBEN, SO ERSCHEINT EINE HOEHERE ZAHL, SCHIEBEN SIE IHN NACH UNTEN, EINE NIEDRIGERE. SIE KOENNEN DIESE ZAHL IM DISPLAY ABLESEN.

```
=====
-M 8-  HAUPTTEIL 8      KEYBOARD NUMBERING PROTOCOL
      >KEYBOARD NUMMERIERUNG
=====
```

EINIGE FUNKTIONEN DES EMU II MUESSEN UNTER ZUHLIFENAME BESTIMMTER TASTEN DES KEYBOARDS AUSGEFUEHRT WERDEN. DER EMU BENENNT DIE TASTEN UND BEREICHE FOLGENDERMASSEN:

DAS UNTERSTE C WIRD C1 GENANNT. DIE NAECHSTHOEHERE NOTE IST DANN C#1, DANN FOLGT D1, D#1 BIS HIN ZU B1. NACH B1 IST DAS NAECHSTHOEHERE C C2 USW. DAS HOECHSTE C=C6 IST ZUGLEICH DIE HOECHSTE NOTE AUF DEM EMU II.

```
*****
MASTER CONTROL MODUL
*****
```

```
=====
MASTER CONTROL      FUNKTION: DYNAMIC ALLOCATION
=====
```

DER EMU II BESITZT 8 EINZELAUSGAENGE, DENEN SIE EINZELNE STIMMEN ZUORDNEN KOENNEN (UM SIE Z.B. IM MISCHPULT EINZELN BEARBEITEN ZU KOENNEN. MIT DER FUNKTION DYNAMIC ALLOCATION KOENNEN SIE EINE EINMAL VORGENOMMENE ZUORDNUNG WIEDER AUFHEBEN, SO DASS ALLE STIMMEN GLEICHZEITIG AN ALLEN ACHT OUTPUTS ANLIEGEN (SEHEN SIE DAZU PRESET DEF. 22).

IN DIESER FUNKTION KOENNEN SIE ALLE STIMMEN HOEREN, OHNE DIE EINZELNEN OUTPUTS EINZELN ABHOEREN ZU MUESSEN.

DRUECKEN SIE DYNAMIC ALLOCATION: DIE EINZELZUORDNUNG IST AUFGEHOBEN. DRUECKEN SIE DEN KNOPF NOCHMALS, UM DAS MODUL ABZUSCHALTEN.

```
=====
MASTER CONTROL      FUNKTION: TUNE (STIMMEN)
=====
```

IN DIESER FUNKTION KOENNEN SIE DEN EMU II IM VERHAELTNIS ZU ANDEREN INSTRUMENTEN STIMMEN. DRUECKEN SIE TUNE.

DAS DISPLAY SAGT:

TUNING YXX CENTS
USE SLIDER A

...WOBEI XX FUER EINE ZWEISTELLIGE ZAHL STEHT UND Y PLUS ODER MINUS ANZEIGT.

WAEHREND SIE AUF DEM KEYBOARD SPIELEN, BEWEGEN SIE FADER -A- UM DIE STIMMUNG ZU VERAENDERN. DAS DISPLAY SAGT IHNEN, OB SIE IM VERHAELTNIS ZUM URSPRUENGLICH AUFGENOMMENEN TON ZU HOCH (+) ODER ZU TIEF(-) SIND. ZUGLEICH GIBT DER EMU II IHNEN DEN PROZENTSATZ AN (MAX. 48+,50-). SIE KOENNEN AUCH DIE STIMMUNG VON EINZELSTIMMEN VERAENDERN (VOICE DEF. 24). DRUECKEN SIE ERNEUT TUNE, UM DIE NEUE STIMMUNG ZU SPEICHERN UND DAS MODUL ABZUSCHALTEN.

=====
MODUL: MASTER CONTROL FUNKTION: TRANSPOSE (TRANSPONIEREN)
=====

IN DIESER FUNKTION KOENNEN SIE IN HALBTONSCHRITTEN DAS GESAMTE KEYBOARD UM +/- EINE OKTAVE TRANSPONIEREN. DIESE FUNKTION IST DANN SINNVOLL EINZUSETZEN, WENN SIE, DIE TONART WECHSELN, EINEN EINMAL EINGEUEBTEN FINGERSATZ BEIBEHALTEN WOLLEN. DRUECKEN UND HALTEN SIE DEN KNOPF TRANSPOSE. JETZT LEUCHTET DEREN LED AUF.

DAS DISPLAY SAGT:

TRANPOSED C 2
PLAY A KEY

DAS DISPLAY SAGT IHNEN, UM WELCHEN BEREICH IN BEZUG AUF C2 TRANSPONIERT WURDE (S. HAUPTTEIL 8), ALSO DEM ZWEITEN C AUF DER LINKEN KEYBOARDSEITE. SAGT DAS DISPLAY, WIE IN UNSEREM FALL, C2, SO LIEGT KEINE TRANSPOSITION VOR.

UM ZU TRANSPONIEREN, HALTEN SIE DEN KNOPF TRANSPOSE UND DRUECKEN EINE TASTE IM BEREICH ZWISCHEN C1 UND C3. DAS DISPLAY ZEIGT IHNEN, WELCHE TASTE SIE AUF DEM KEYBOARD GEWAHLT HABEN UND WIE DAS TRANSPOSITIONSVERHAELTNIS IM VERHAELTNIS ZU C2 IST.

UM MIT DER EINGESTELLTEN TRANSPOSITION ZU ARBEITEN, LASSEN SIE DEN KNOPF TRANSPOSE LOS. DIE LED-LAMPE LEUCHTET, UND DAS MODUL BLEIBT AKTIVIERT.

UM DEN TRANSPOSITIONSWERT ZU LOESCHEN, DRUECKEN UND HALTEN SIE DEN TRANSPOSEKNOPF, DRUECKEN SIE DANN C2, LASSEN SIE DANN DEN TRANSPOSEKNOPF LOS. DIE LED-LAMPE BRENNT NICHT MEHR, DER EMU II IST IN SEINE URSPRUENGLICHE STIMMUNG ZURUECKGEKEHRT.

BEDENKEN SIE BEIM TRANSPONIEREN BITTE IMMER, DASS EINE STIMME NICHT MEHR ALS +/- EINE OKTAVE TRANSPONIERT WERDEN KANN.

SOLLTEN SIE ALSO SO TRANSPONIEREN, DASS DIE HOECHSTE NOTE DER HOECHSTEN STIMME NIEDRIGER IST ALS DIE HOECHSTE NOTE DES KEYBOARDS SELBST (ODER DIE NIEDRIGSTE NOTE DER TIEFSTEN STIMME IST HOEHER ALS DIE NIEDRIGSTE NOTE DES KEYBOARDS), SO ERSCHEINT GENAU AN DIESER GRENZE KEINE TRANSPONITION MEHR. UNTER DIESEN UMSTAENDEN LAESST DER EMU II DIE TASTEN NICHT LEER KLINGEN, SONDERN ZIEHT SICH DIE TONE DER NAECHSTLIEGENDEN OKTAVE AUF DIESE FREIBLEIBENDEN TASTEN.

BEISPIEL:

NEHMEN SIE AN, EINE STIMME IST ANGEWAHLT AUF C4 ALS TIEFSTE NOTE, DAS ORIGINAL WAR C5, UND DIE HOECHSTE NOTE C6. WOLLEN SIE JETZT EINE QUINTE NACH OBEN TRANSPONIEREN, SO WIRD, WAS VORHER G5 WAR, NUN C5, UND DIE HOECHSTE NOTE (VORHER C6) WIRD NUN ZU F5. DIE STIMME SELBST KANN KEINE HOEHEREN NOTEN "HERSTELLEN", ALS SIE URSPRUENGLICH SELBST HATTE (VORHER C6, NUN F5), SO DASS DIE STIMME ZWISCHEN F5 UND C6 NICHT TRANSPONIERT WIRD. STATTDESSEN LIEGEN AUF DEN ENTSPRECHENDEN TASTEN TONE DER NAECHST ANGRENZENDEN OKTAVE. IN DIESEM FALL HATTE G5 DIE GLEICHE TONHOEHE WIE G4, A5 WIE A4 USW.

FILTER MODUL

=====
MODUL: FILTER 1 FUNKTION: FREQUENZ, Q-FAKTOR, ENVELOPESTAERKE
=====

DIESE FUNKTION BESTIMMT, WO DER FILTER BEGINNT, FREQUENZEN ABZUSCHNEIDEN, UND IN WELCHER EINSATZSTAERKE ER DIES TUT (Q-FAKTOR). ZUGLEICH WIRD HIERMIT FESTGELEGT, WIE DER ANGESCHLOSSENE ADSR ENVELOPE DIE FREQUENZEN BEEINFLUSST. MIT DIESER FUNKTION BEEINFLUSSEN SIE DIE KLANGFARBE EINES SOUNDS. AKTIVIEREN SIE DAS MODUL, WAHLEN SIE DIE LAUFENDE STIMME AN (S. HAUPTTEIL 2)
-DIE LED BEI ENTER IST STAENDIG AN ODER BLINKT-, UND DRUECKEN SIE AUF DEM ZAHLTASTENFELD DIE 1.

DAS DISPLAY SAGT:

FREQ Q ENV
XXX XX XXX

DIE FREQUENZ, VOM FADER -A- BEEINFLUSST, REICHT VON 000 BIS 120. HOEHERE WERTE SIND GLEICHBEDEUTEND MIT HOEHEREN FREQUENZEN, DIE DANN ABGESCHNITTEN WERDEN. BEWEGEN SIE DEN FADER -A- UND HOEREN DIE ERGEBNISSE. AM BESTEN HOEREN SIE DEN EFFEKT, WENN SIE DEN ENVELOPE AUF 00 STELLEN.

DER Q-FAKTOR, VON FADER -B- BEEINFLUSST, REICHT VON 00 BIS 99. HOEHERE WERTE BEDEUTEN HOEHERE RESONANZWERTE, D.H., DER SOUND KLINGT INSGESAMT SCHAEFERER .

DER ENVELOPE, BEEINFLUSST VON FADER -C-, REICHT VON -50 (MAX. UMGEKEHRTER ENV). UEBER 00 (KEIN ENV.) BIS +50 (MAX.POSITIVER ENV.) WENN SIE BEIM ENVELOPE IN DEN NEGATIVBEREICH GEHEN, SOLLTEN SIE GLEICHZEITIG DIE CUTOFF- WERTE ERHOEHEN.

```
=====
MODUL: FILTER 2      FUNKTION: LFO AMOUNT, KEYBOARD AMOUNT
=====
```

DIESE FUNKTION BESTIMMT DAS MASS, IN DEM DER LFO FILTER DIE CUOFF FUNKTION BEEINFLUSST UND SETZT ZUGLEICH DIE WERTE FEST, DIE DEN HOEHENCHARAKTER EINES SOUNDS UEBER DAS GESAMTE KEYBOARD BESTIMMEN. (BEREICH VON 0.00MIN. BIS 1.87MAX.).

DIE ANWENDUNG DES "KEYBOARD TRACKING":OHNE JEDE BEEINFLUSSUNG WIRD EIN SOUND, JE HOEHER SIE IHN AUF DEM KEYBOARD SPIELEN, KONTINUIERLICH HOEHENAERMER.

DAS KANN Z.B. FUER BASSBETONTE SOUNDS NUETZLICH SEIN, BEI DENEN IN DEN HOEHEREN LAGEN EINE BETONUNG DES TREBLEBEREICHES GAR NICHT ERWUENSCHT IST. IM NORMALFALL (KEYBOARD AMOUNT 1.00), BLEIBT DIE KLANGFARBE UEBER DEN GESAMTEN BEREICH DES KEYBOARDS KONSTANT. IM NORMALFALL SOLLTEN SIE MIT DIESER EINSTELLUNG FUER DIE SYNTHSOUNDS UND DIE NATURKLAENGE ARBEITEN. MIT "OVERTRACKING" (KEYBOARD AMOUNT GROESSER ALS 1.00), WIRD DER SOUND KONTINUIERLICH HOEHENBETONTER, JE HOEHER SIE AUF DEM KEYBOARD SPIELEN. DAS IST Z.B. NUETZLICH, WENN SIE IM OBEREN REGISTER EINE LEADSTIMME SPIELEN. DIE VOM SOUND HER DURCHDRINGEN SOLL, MIT DEM GLEICHEN SOUND IM UNTEREN BEREICH OHNE DIESE HOEHENBETONUNG GLEICHZEITIG BEGLEITEN KOENNEN.

AKTIVIEREN SIE DAS MODUL,BESTIMMEN SIE DIE LAUFENDE STIMME (S. HAUPTTEIL 2), WOBEI DIE ENTER LED LAMPE ENTWEDER BLINKT ODER LEUCHTET, UND DRUECKEN SIE DIE 2 AUF DEM NUMERISCHEN TASTENFELD.

DAS DISPLAY SAGT:

```
-----
LFO AMT  KBD AMT
      XX      X.XX
-----
```

DER LFO AMT, BEEINFLUSST VOM FADER -A-, BESTIMMT DEN ANTEIL, MIT DEM DER LFO DIE FILTER CUTOFF FREQUENZEN BEARBEITET WIRD. DER BEREICH GEHT VON 00 BIS 15, WOBEI DIE HOEHEREN WERTE DIE MODULATION GROESSER WERDEN LAESST.

DIE LFO RATE, DAS DELAY UND VARIATIONEN WERDEN VOM VCA/LFO MODUL BEEINFLUSST (S.VCA/LFO MODUL 2).

DER KEYBOARD AMT, BEEINFLUSST VON FADER -B-, BESTIMMT DAS MASS DES OBEN BESCHRIEBENEN TRACKINGS VON 0.00 (KEIN TRACKING) BIS 1.87 (OVERTRACKING).

=====
MODUL: FILTER 3 FUNKTION:ADSR EINSTELLUNGEN
=====

MIT DIESER FUNKTION BESTIMMEN SIE ATTACK, DECAY, SUSTAIN UND
RELEASEZEIT DES ADSR ENVELOPEGENERATORS.

ANWENDUNG:

BEEINFLUSSUNG DER FILTER CUTOFF FREQUENZ AM BEGINN UND ENDE EINES
SOUNDS.

AKTIVIEREN SIE DAS MODUL, WAELHEN SIE EINE LAUFENDE STIMME AN
(HAUPTTEIL 2), WOBEI NUN DIE ENTER LAMPE STAENDIG LEUCHTET ODER BLINKT,
UND DRUECKEN SIE DIE ZAHL 3 AUF DEM NUMERISCHEN TASTENFELD.

DAS DISPLAY SAGT:

ATK DEC SUS REL
XX XX XX XX

ZUNAECHEST NOCH EIN WICHTIGER HINWEIS: FILTER UND VCA EINSTELLUNGEN
WIRKEN DIREKT AUFEINANDER, D.H., IHRE PARAMETER KOENNEN SICH IN
EXTREMEN EINSTELLUNGEN GEGENEINANDER AUFHEBEN, WENN Z.B. DER VCA EINE
EXTREM KURZE ABKLINGZEIT HAT (DIE SIE VORHER EINGESTELLT HABEN), UND
SIE SETZEN IM FILTERMODUL EINE EXTREM LANGE DECAYZEIT, SO WERDEN SIE
DIESES LANGE DECAY NICHT HOEREN KOENNEN, WEIL DER VCA DEN FILTER
BEEINFLUSST.

DIE ATK ZEIT, KONTROLLIERT VOM FADER -A-, VARIIERT DIE ATTACK ZEIT DES
ENVELOPEGENERATORS MIT WERTEN ZWISCHEN 01 BIS 32 (WOBEI HOEHERE WERTE
DIE ATTACKZEIT VERLAENGERN).

DIE DEC ZEIT, KONTROLLIERT VON FADER -B-, VARIIERT DIE DECAYZEIT MIT
WERTEN ZWISCHEN 01 UND 32 (WOBEI HOEHERE WERTE DIE ABKLINGZEIT
VERLAENGERN). BEI WERT 32 ERHALTEN SIE EINE "UNENDLICHE
ABKLINGZEIT",D.H., DIE MAXIMALE AMPLITUDE BLEIBT SOLANGE ERHALTEN,
WIE SIE DIE TASTE GEDRUECKT HALTEN.

DIE SUS ZEIT, KONTROLLIERT VON FADER -C-, VARIIERT DIE SUSTAINZEIT DES
ENVELOPE FILTERS MIT WERTEN ZWISCHEN 01 UND 32 (WOBEI HOEHERE WERTE
DIE SUSTAINZEIT VERLAENGERN).

DIE REL ZEIT, KONTROLLIERT VON FADER -D-, VARIIERT DIE RELEASEZEIT DES
ENVELOPEFILTERS MIT WERTEN ZWISCHEN 01 UND 32 (WOBEI HOEHERE WERTE
DIE RELEASEZEIT VERLAENGERN). BEI DEM WERT 32 WIRD DIE RELEASEPHASE
ABGESTELLT, SO DASS DER FILTER FUER DIE VORHER ANGEWAELHTE
SUSTAINZEIT GEOEFFNET WIRD.

SOLLTEN DIE RELEASEZEIT DES VCA UND DES FILTERMODULS BEIDE AUF DEM WERT
32 STEHEN, BLEIBT DER TON STEHEN, AUCH WENN SIE DEN FINGER VON DER
TASTE NEHMEN. DIESE FUNKTION IST MIT DER "HOLD" EINSTELLUNG BEI
HERKOEMMLICHEN SYNTHS VERGLEICHBAR. DER SOUND KLINGT SO LANGE WEITER,
BIS SIE MEHR TOENE SPIELN , ALS KANAEL FREI SIND.

```
=====
MODUL: FILTER 0      FUNKTION: AENDERUNG VON STIMMEN
=====
```

MIT DIESER FUNKTION KOENNEN SIE DIE LAUFENDE STIMME, DIE VOM FILTER MODUL BEARBEITET WURDE, WECHSELN.

UM DIE LAUFENDE STIMME ZU WECHSELN, MUSS DAS FILTERMODUL AKTIVIERT SEIN. DRUECKEN SIE DANN AUF DEM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 0. DIE OBERE ZEILE DES DISPLAYS GIBT IHNEN AUSKUNFT DARUEBER, WELCHE EINZELNEN STIMMEN IN DER LAUFENDEN STIMME VORHANDEN SIND. SOLLTEN DIES MEHR ALS 5 STIMMEN SEIN, ZEIGT DAS DISPLAY DIE ERSTEN FUENF UND DANN EIN + SYMBOL. DIE UNTERE ZEILE SAGT: "PLAY A KEY".

FOLGEN SIE NUN DEM ZUORDNUNGSPROZESS VON STIMMEN, WIE ER IM HAUPTTEIL 2 BESCHRIEBEN IST.

```
*****
VCA/LFO MODUL
*****
```

```
=====
MODUL: VCA/LFO 1    FUNKTION: ADSR EINSTELLUNGEN
=====
```

MIT DIESER FUNKTION BESTIMMEN SIE ATTACK, DECAY, SUSTAIN UND RELEASEVERHALTEN DES VCA'S ENVELOPE GENERATORS.

ANWENDUNG:

DYNAMISCHE VERAENDERUNGEN EINES KLANGES IM VERHAELTNIS ZU SEINER KLANGDAUER.

WAELHEN SIE DIE LAUFENDE STIMME AN. AKTIVIEREN SIE DAS VCA/LFO MODUL, UND DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 1.

DAS DISPLAY SAGT:

```
-----
ATK DEC SUS REL
  XX  XX  XX  XX
-----
```

....WOBEI FUER X EINE ZAHL STEHT.

HINWEIS:

DIE FILTER UND VCA EINSTELLUNGEN BEEINFLUSSEN SICH GEGENSEITIG. WENN Z.B. DER VCA MIT EINEM EXTREM KURZEN DECAY EINGESTELLT IST, IST DER EFFEKT EINES LANGEN DECAYS BEIM FILTER NICHT ZU HOEREN.

ATK (ATTACK), KONTROLLIERT VOM FADER ->, VARRIIERT DIE VCA ENVELOPE ATTACKZEIT MIT EINEM NUMERISCHEN WERT ZWISCHEN 01 UND 32 (WOBEI HOEHERE ZAHLENWERTE EINE LAENGERE ATTACKZEIT DARSTELLEN).

DEC (DECAY), KONTROLLIERT VON FADER B, VARIERT DIE VCA ENVELOPE INITIALDECAYZEIT MIT EINEM NUMERISCHEN WERT ZWISCHEN 01-32 (WOBEI HOEHERE ZAHLENWERTE EINE LAENGERE ABKLINGZEIT DARSTELLEN). DER MAXIMALE ZAHLENWERT VON 32 GIBT "UNENDLICHES DECAY", D.H. DER ENVELOPE BLEIBT BEI DER MAXIMALEN AMPLITUDE STEHEN, SO LANGE SIE DIE TASTE GEDRUECKT HALTEN.

SUS (SUSTAIN), KONTROLLIERT VON FADER C, VARRIERT DEN VCA ENVELOPE SUSTAIN MIT EINEM NUMERISCHEN WERT VON 01-32 (WOBEI HOEHERE ZAHLEENWERTE EINEN HOEHEREN SUSTAINLEVEL DARSTELLEN).

REL (RELEASE), KONTROLLIERT VON FADER -D-, VARIERT DIE VCA ENVELOPE RELEASEZEIT MIT EINEM NUMERISCHEN ZAHLENWERT VON 01-32, WOBEI HOEHERE ZAHLENWERTE EINE LAENGERE RELEASEZEIT DARSTELLEN. EIN ZAHLENWERT VON 32 UNTERBINDET DIE RELEASEEPHASE DES ENVELOPES, SO DASS DER VCA MIT DEM VORHER GEWAELHTEN SUSTAINLEVEL OFFEN BLEIBT.

ANMERKUNG:

WENN DER FILTER UND VCA RELEASE BEIDE AUF DEM MAXIMALWERT VON 32 STEHEN, BLEIBT DER SUSTAINLEVEL STEHEN, AUCH WENN SIE DIE FINGER VON DER TASTE NEHMEN. DIES ENTSPRICHT DER HOLD-FUNKTION IN HERKOEMLICHEN SYNTHS. DER SOUND BLEIBT DANN SOLANGE "STEHEN", BIS SIE MEHR NOTEN ALS VERFUEGBARE KANAEL SPIELEN, WOBEI DANN VORHER ZUGEORDNETE KANAEL DEN NEU GESPIELTEN NOTEN AUTOMATISCH ZUGEORNET WERDEN.

=====
MODUL: VCA/LFO 2 FUNKTION: LFO PARAMETER UND VCA AMOUNT.
=====

MIT DIESER FUNKTION WERDEN DREI LFO PARAMETER BEEINFLUSST (ANFANGSSTAERKE, VERZOEGERUNG BIS ZUM EINSATZ DER LFO MODULATION UND LFO MODULATION). AUSSERDEM WIRD HIER FESTGELEGT, INWIEWEIT DER LFO DEN VCA MODULIERT.

ANWENDUNG:

(LFO DELAY) NACHDEM SIE EINE TASTE GEDRUECKT HABEN, KOENNEN SIE FREI EINSTELLEN, UM WELCHES ZEITMASS DER EINSATZ DES VIBRATOS VERZOEGERT WIRD. HIERMIT KOENNEN SIE EINEN EFFEKT SIMULIEREN, DEN SIE OFT BEI EINER NATUERLICHEN SPIELWEISE BEI GEIGERN UND CELLISTEN HOEREN KOENNEN. ZUNAECHST HOEREN SIE DEN TONANFANG, BIS SICH DERSELBE KLAR ENTWICKELT, ERST DANN KOMMT DAS VIBRATO HINZU. FUER STREICHERSOLOSOUNDS KOENNEN SIE MIT DIESER FUNKTION HERVORRAGENDE EFFEKTE ERZIELEN.

ANWENDUNG:

(LFO VARIATION). BEI ENSEMBLESOUNDS KOENNEN SIE MIT DER VARIATION VERSCHIEDENEN TASTEN EIN UNTERSCHIEDLICHES VIBRATO ZUWEISEN, SO DASS DER EINDRUCK VIELER MUSIZIERENDER INDIVIDUEN SEHR EFFEKTIVOLL WIEDERGEGBEN WIRD.

ANWENDUNG:

(LFO MODULIERT VCA) SIE KOENNEN MIT DIESER FUNKTION EINEN TREMOLOEFFEKT ERZIELEN, WIE ER SCHON SEIT JAHREN IN GITARRENVERSTAERKERN FEST EINGEBAUT IST
WAEHLN SIE DIE LAUFENDE STIMME AN. AKTIVIEREN SIE DANN DAS MODUL, WOBEI DIE ENTER LED BLINKT ODER STAENDIG LEUCHTET, UND DRUECKEN SIE DANN IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 2.

DAS DISPLAY SAGT:

RATE DEL VAR VCA
XX XX XX XX

.....WOBEI XX FUER EINE BELIEBIGE ZAHL STEHT.
FADER A KONTROLLIERT DIE LFO RATE, WOBEI SIE EINEN WERT ZWISCHEN 01-99 WAEHLN KOENNEN. (HOEHERE WERTE GEBEN SCHNELLERE MODULATION).
FADER -B- KONTROLLIERT DIE ZEITVERZOEGERUNG, BIS DAS VIBRATO EINSETZT. AUCH HIER LIEGEN DIE WERTE FREI WAHLBAR ZWISCHEN 01-99, WOBEI DIE VERZOEGERUNG BEIM MAXIMALWERT 99 CA. 2 (!!) SEKUNDEN BETRAEGT.

FADER -C- KONTROLLIERT DIE LFO VARIATION. SIE KOENNEN WAEHLN ZWISCHEN WERTEN VON 00-15. JE HOEHER DER ZAHLENWERT, DESTO GROESSER WIRD DIE VARIATIONSBREITE DES VIBRATOS, JEDESMAL, WENN SIE EINE NEUE TASTE ANSCHLAGEN. EXPERIMENTIEREN SIE MIT ENSEMBLEKLAEANGEN (VORNEHMLICH STREICHER UND BLAESER), INDEM SIE EINEN "TEPPICH LEGEN", UND VARIIEREN SIE DEN LFO. SIE WERDEN SCHON NACH KURZER ZEIT MERKEN, DASS DIES EIN PHANTASTISCHER EFFEKT IST!!

FADER -D- KONTROLLIERT DAS MASS, INWIEWEIT DER LFO DEN VCA MODULIERT. WENN SIE ALLE WERTE ZU IHRER ZUFRIEDENHEIT FESTGELEGT HABEN, DRUECKEN SIE ENTER UND MACHEN SICH AN NEUE AUFGABEN.

=====
MODUL: VCA/LFO 0 FUNKTION: AENDERUNG VON STIMMEN
=====

MIT DIESER FUNKTION KOENNEN SIE VON EINER AUF EINE ANDERE LAUFENDE STIMME WECHSELN.
UM DIE LAUFENDE STIMME ZU BENENNEN, AKTIVIEREN SIE DAS MODUL UND DRUECKEN DIE 0 AUF DEM NUMERISCHEN TASTENFELD.
DIE OBERE ZEILE DES DISPLAYS WEIST AUS, WELCHE DIE LAUFENDE(N) STIMME(N) IST/SIND. SOLLTEN Z.ZT. MEHR ALS FUENF STIMMEN DIE LAUFENDE STIMME SEIN, WEIST DAS DISPLAY DIE ERSTEN 5 AUS, UND DAHINTER ERSCHEINT EIN + SYMBOL.

VOICE DEFINITION MODULE

=====
-11- START U. ENDPUNKT EINES SAMPLE SCHNEIDEN
>FUNKTION: TRUNCATE<
=====

MIT HILFE DIESER FUNKTION KANN EINE STIMME DIGITAL GESCHNITTEN WERDEN.
SO IST ES MOEGLICH, DEN ANFANGS UND END PUNKT EINES SAMPLES BZW. EINER
STIMME ABZUSCHNEIDEN, SO DASS DIE STIMME KUERZER WIRD.

>> ANWENDUGSBEISPIEL <<

ES WURDE VON EINER PLATTE EIN STUECK AUFGENOMMEN.
MAN KANN JETZT EINEN ENTSPRECHENDEN ANFANGSTEIL ABSCHNEIDEN, UM EINEN
EXAKTEN ANFANGSPUNKT ZU BEKOMMEN.
EBENSO KANN DAS ENDE ABGESCHNITTEN WERDEN, UM EINE NEUE LAENGE DER
STIMME ZU ERHALTEN.

DAS VOICE DEF.MODUL WIRD DURCH DRUECKEN DER KLEINEN TASTE AM MODUL
AKTIVIERT.
DIE LAMPE LEUCHTET.

DAS DISPLAY SAGT:

NO CURRENT VOICE
PLAY A KEY

JETZT WIRD DIE STIMME, DIE BEARBEITET WERDEN SOLL DURCH DRUECKEN EINER
KEYBOARDTASTE AUSGEWAHLT.
DAS DISPLAY ZEIGT:

V XX NAME.D.STIMME
PLAY A KEY

(XX=NUMMER DER STIMME)
IST DIS STIMME ANGEWAHLT, WIRD DIE TASTE >ENTER< GEDRUECKT.

DAS DISPLAY FRAGT NUN:

V XX NAME D.STIMME
ADDL. VOICES? Y/N

DIE FRAGE MUSS IN DIESEM FALL MIT >NO< BEANTWORTET WERDEN.

>> HINWEIS <<

BEI DER FUNKTION "TRUNCATE" KANN IMMER NUR 1 STIMME BEARBEITET WERDEN,
NICHT ALLE STIMMEN AUF EINMAL !

IST DIE ENTSPRECHENDE STIMME ANGEWAHLT, SAGT DAS DISPLAY:

```
-----  
TRUN START 000000  
TRUN END   000000  
-----
```

DIE TASTE >ENTER< BLINKT.

>> HINWEIS <<

ES IST SINNVOLL, DIE SLIDER -A- UND -B- BEIDE NACH UNTEN ZU BEWEGEN UND DIE SLIDER -C- UND -D- NACH OBEN ZU SCHIEBEN, UM DIE STIMME IN VOLLER LAENGE VOR SICH ZU HABEN.

DIE OBEREN 6 ZIFFERN ZEIGEN DEN ANFANGSPUNKT DES SAMPLES - DIE UNTEREN ZIFFERN DEN ENDPUNKT DES SAMPLES AN.

MIT HILFE DES SLIDER -A- KANN DER ANFANGSPUNKT IN GROBEN SCHRITTEN AUSGEWAHLT WERDEN UND MIT DEM SLIDER -B- WIRD DIE FEINEINSTELLUNG VORGENOMMEN.

MIT DEM SLIDER -C- WIRD DER ENDPUNKT GROB UND MIT DEM SLIDER -D- DER ENDPUNKT FEIN EINGESTELLT.

>> BEISPIEL <<

SOLL VOM ANFANGSPUNKT EINES SAMPLES, DER 4 SEKUNDEN AUFGENOMMEN WURDE, 1 SEKUNDE ABGESCHNITTEN WERDEN, SO MUSS DER WERT DER OBEREN ZEILE DES DISPLAYS AUF 027500 EINGESTELLT WERDEN. (MIT HILFE DER SLIDER -A- UND -B-).

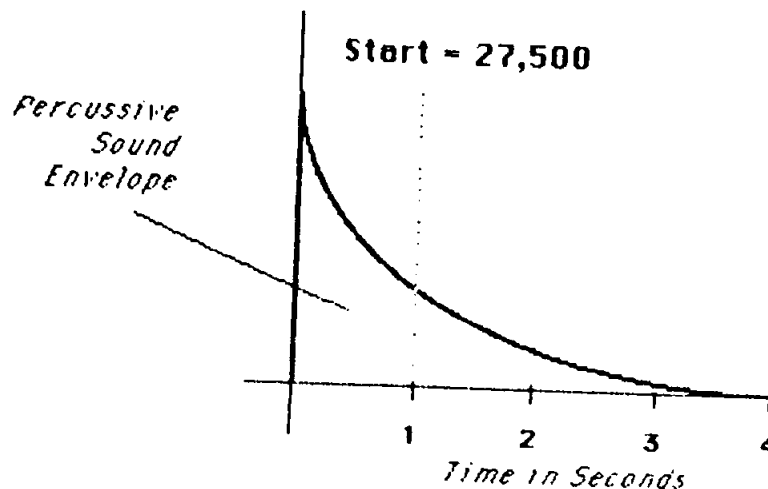


ABB 1

EBENSO VERHAELT SICH DAS ABSCHNEIDEN AM ENDE EINER STIMME. SOLL VOM ENDE EBENFALLS 1 SEKUNDE ABGESCHNITTEN WERDEN, SO WIRD MIT HILFE DER SLIDER -C- UND -D- EIN WERT VON 027500 AUF DER UNTEREN ZEILE DES DISPLAYS EINGESTELLT.

MERKE: 1 SEKUNDE = 27500 (BYTE)

IST DER RICHTIGE ANFANGS UND ENDPUNKT BESTIMMT WORDEN, WIRD DIE TASTE >ENTER< GEDRUECKT.

DAS DISPLAY FRAGT:

CANCEL
TRUNCATION? Y/N

NUN BESTEHT DIE MOEGlichkeit, DIE GERADE EINGESTELLTEN WERTE FUEr NEUEN ANFANGS UND ENDPUNKT WIEDER ZU LOESCHEN. DANN SOLLTE DIE FRAGE MIT >YES< BEANTWORTET WERDEN.

SOLL DIE NEUE EINSTELLUNG ERHALTEN BLEIBEN, (WAS NATUERLICH IN UNSEREM FALLE GESCHEHEN SOLL !!), SO WIRD DIE FRAGE MIT >NO< BEANTWORTET.

>> ACHTUNG <<
BITTE HIER GENAU AUF DIE FRAGESTELLUNG DES DISPLAYS ACHTEN !!

JETZT FRAGT DAS DISPLAY WEITER:

MAKE TRUNCATION
PERMANENT? Y/N

HIER GIBT ES WIEDERUM 2 ANTWORTEN:

1) WIRD AUF DIE FRAGE MIT DER TASTE >YES< GEANTWORTET, SO BLEIBT NUR NOCH DER NEUE SAMPLE (MIT ABGSCHNITTENEM ANFANG UND ENDE) BESTEHEN. DER REST DES EIGENTLICH AUFGENOMMENEN SAMPLES (ALSO ANFANG UND ENDE) WERDEN ABGESCHNITTEN UND IN DEN "PAPIERKORB" GEWORFEN. SIE SIND DANN UNWIEDERRUFLICH VERSCHWUNDEN - DER SPEICHERINHALT DES EMU II WIRD DADURCH WIEDER ERHOEHT !!

AUS UNSEREM EIGENTLICHEN SAMPLE VON 4 SEKUNDEN WURDE NUN DURCH SCHNEIDEN DES ANFANGS UND ENDE EIN NEUER SAMPLE VON NUR NOCH 2 SEKUNDEN GEMACHT.

DER SPEICHER DES EMU IST NUR UM 2 SEKUNDEN GESCHRUMPF.

2) WIRD DIE FRAGE MIT >NO< BEANTWORTET, SO BLEIBT ZWAR DER NEUE SAMPLE BESTEHEN, ABER IM INTERNEN SPEICHER IST UNSER EINGENTLICH 4 SEKUNDEN LANG AUFGENOMMENER SAMPLE NOCH VORHANDEN. WIR KOENNEN IHN JEDERZEIT WIEDER HOLEN, UM NEUE "SCHNEIDEVERSUCHE" DAMIT ZU MACHEN.

WIR HOEREN ABER, WENN WIR DIE TASTATUR DES KEYBOARDS SPIELEN, UNSEREN NEUEN SAMPLE (VON NUR 2 SEKUNDEN).

DER SPEICHER DES EMU II IST ALSO UM 4 SEKUNDEN GESCHRUMPF.

JETZT KOENNT DIESE STIMME EINZELN AUF EINE LIBRARY DISKETTE ABGESPEICHERT WERDEN (SIEHE VOICE DEF 30).

>> HINWEIS <<

MAN SOLLTE JEDER STIMME AUCH GLEICH EINEN NAMEN GEBEN (SIEHE PRESET DEF 12), DA SONST ALLE STIMMEN IMMER "NEW VOICE" HEISSEN WUERDEN UND MAN SEHR SCHNELL DURCHEINANDER KAEME.

```

=====
-12- BESTIMMEN DES LOOP ANFANGS U. LOOP LAENGE
  >FUNKTION: LOOP START<
=====

```

MIT DER LOOP - FUNKTION KOENNEN SIE EINEN SOUND MIT SICH SELBST UNENDLICH VERLAENGERN, SO LANGE SIE DIE TASTE GEDRUECKT HALTEN. HABEN SIE Z.B. EINEN GEIGENTON FUER DIE ZEITDAUER VON EINER SEKUNDE GESAMPelt, SO KOENNEN SIE MIT DER LOOP FUNKTION AN EINE BESTIMMTE STELLE DES SAMPLES GEHEN UND DORT, AEHNLICH EINER ENDLOSSCHLEIFE BEIM TONBAND EINEN TEIL DES URSPRUENGLICHEN SAMPLES, NUN UNENDLICH VERLAENGERN, AN DEN ANFANG "KLEBEN".

IN PRESET DEFINITION 26 IST GENAU BESCHRIEBEN, WIE DER LOOP NOCH WEITERKLINGT, OBWOHL SIE DIE TASTE NICHT MEHR GEDRUECKT HALTEN. DIES IST NUETZLICH BEI SOUNDS, DIE DURCH DIE BAUWEISE DES INSTRUMENTES BEDINGT, EINE LAENGERE AUSKLINGZEIT HABEN, OBWOHL, WIE Z. B. BEIM FLUEGEL, DIE TASTE NICHT MEHR GEDRUECKT WIRD.

IN VOICE DEF.13 KOENNEN SIE NACHLESEN, WIE DIE LOOP VORWAERTS BZW. RUECKWAERTS GESPIELT WERDEN KANN.

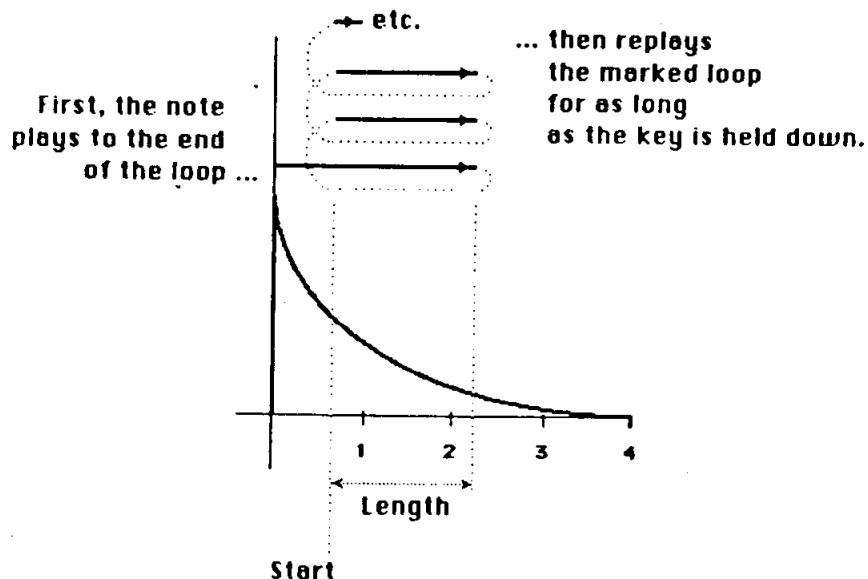


ABB 2

AKTIVIEREN SIE DAS VOICE DEFINITION MODUL, UND WAELHEN SIE DIE LAUFENDE STIMME AN.

BEACHTEN SIE DABEI, DAS SIE BEIM LOOPEN JEWELDS NUR EINE STIMME Z. ZT. BEARBEITEN KOENNEN. SOLLTEN SIE MEHR ALS EINE STIMME AUSGEWAEHLT HABEN, SO WIRD NUR DIE ALS ERSTE IM DISPLAY AUSGEWIESENE STIMME BEARBEITET.

NACHDEM SIE DIE LAUFENDE STIMME SPEZIFIZIERT HABEN, DRUECKEN SIE AUF DEM TASTENFELD DIE ZAHL 12.

DAS DISPLAY SAGT:

```

-----
S 000004 L XXXXXX
AUTO LP PRESS YES
-----

```

DIE TASTE >ENTER< LEUCHTET.

DAS 'S' IST DER STARTPUNKT DER LOOP, DER BUCHSTABE "L" IST DIE LAENGE DER LOOP.

ZUNAECHST WIRD DER STARTPUNKT GANZ AN DEN ANFANG GESETZT (AUSGANGSWERT) "L" ZEIGT DIE GESAMTE SAMPLE LAENGE AN.

DRUECKT MAN NUN EINE TASTE AUF DEM KEYBOARD, SO ERKLINGT DIE STIMME VON ANFANG BIS ENDE UND WIRD DANACH KOMPLETT GELOOPT.

HINWEIS:

FALLS DIE LOOPLAENGE AM MAXIMUM STEHT, (WAS GESCHIEHT, WENN SIE EINE STIMME FUER DAS LOOPEN BENENNEN) KOENNEN SIE KEINEN NEUEN S-PUNKT SETZEN, DA SONST DIE LOOP "AUS DEM SAMPLE LAEUFT". KUERZEN SIE DAHER ZUNAECHST DIE LAENGE, BEVOR SIE EINEN NEUEN S-PUNKT SETZEN.

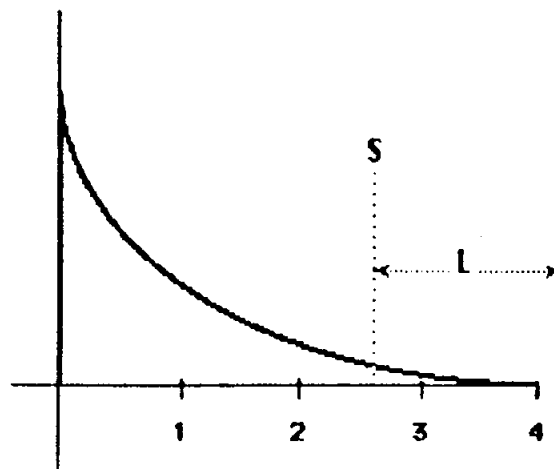


ABB 3

ES HAT SICH IN DER PRAXIS ALS SINNVOLL ERWIESEN, ALLE FADER ZUNAECHST IN NULLSTELLUNG ZU BRINGEN, BEVOR MIT DEM LOOPEN BEGONNEN WIRD. ZUM EINEN WIRD DER STARTPUNKT DER LOOP DIREKT AN DEN ANFANG DES SAMPLES GESETZT, ZUM ANDEREN IST DIE LOOPLAENGE AUF 000000 GESETZT, SO DASS ZUNAECHST KEINE LOOP STATTFINDET. DRUECKEN SIE NUN EINE TASTE, SO STOPPT DER GESAMLETE SOUND AN DER STELLE, WO ER AUF DIE LOOP TRIFFT. SO IST ES EINFACH, DEN STARTPUNKT DER LOOP ZU SETZEN.

DIE DEM S AUF DEM DISPLAY FOLGENDEN 6 DIGITS ZEIGEN, IN DER SAMPLEZEIT, DEN STARTPUNKT DER LOOP AN. MIT DEM FADER -A- HABEN SIE EINE GROEBERE, MIT DEM FADER -B- EINE FEINE KONTROLLE. WENN SIE DEN FADER AUFWAERTS BEWEGEN, KOMMEN SIE NAEHER AN DAS ENDE DES SAMPLES.

BEISPIEL:

STELLEN SIE DEN FADER SO, DASE DAS DISPLAY IN DER OBEREN ZEILE SAGT: S027500. DIES BEDEUTET, DASS NUN DER STARTPUNKT EINE SEKUNDE HINTER DEM ANFANG DES SAMPLES BEGINNT. (S.ABB.4).

Loop Start = 27,500

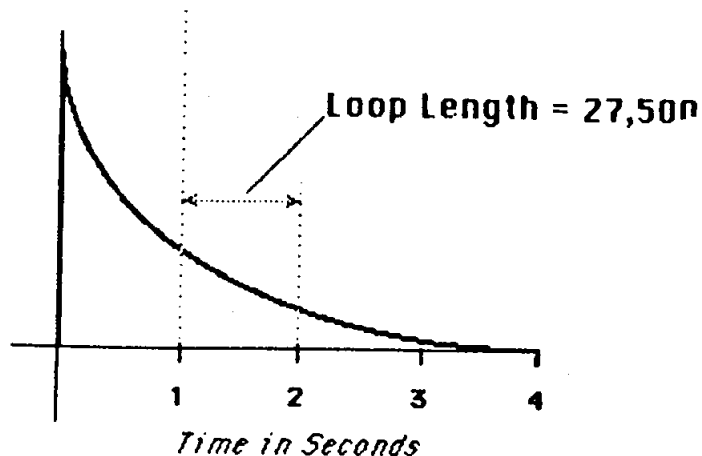


ABB 4

HINWEIS:

AUCH MIT DER FEINEINSTELLUNG DES FADERS -B- LASSEN SICH NICHT EINZELNE ZAHLEN EINSTELLEN, SONDERN NUR GRUPPEN VON ZAHLEN ABRUFEN (D.H., SIE KOENNEN DIE EINE SEKUNDE NICHT KONTINUIERLICH IN 27500 EINZELNE SCHRITTE ZERLEGEN). AUS DIESEM GRUNDE MUESSEN SIE IM ZUSAMMENSPIEL DER FADER -A- UND -B- DEN GEWUENSCHTEN ZEITWERT EINSTELLEN. NEHMEN SIE SICH ZEIT, ZU EXPERIMENTIEREN.

DIE DEM L FOLGENDEN 6 DIGITS GEBEN AUSKUNFT UEBER DIE LAENGE DER LOOP. FADER -C- GIBT KONTROLLE UEBER DIE GROB- UND FADER -D- UEBER DIE FEINEINSTELLUNG. WENN SIE DIE FADER NACH OBEN BEWEGEN, VERLAENGT SICH DIE LOOPZEIT.

BEISPIEL:

STELLEN SIE DIE FADER SO, DASS DIE OBERE ZEILE DES DISPLAYS IHNEN SAGT: 027500. DIE LOOP IST NUN EINE SEKUNDE LANG (S.ABB.4).

FUER DIE GENAUE EINSTELLUNG DER LOOPLAENGE GILT DAS GLEICHE WIE OBEN UEBER DEN STARTPUNKT BESCHRIEBEN WURDE.

UM IHNEN AUCH HIER ARBEIT ZU SPAREN, IST DER EMU II MIT DER FUNKTION EINES COMPUTERKONTROLLIERTEN, AUTOMATISCHEN LOOPINGS AUSGESTATTET. MIT HILFE DIESER EINRICHTUNG SUCHT DER COMPUTER DIE GEEIGNESTE STELLE ZUM LOOPEN UND UEBERNIMMT DEN GESAMTEN ARBEITSGANG. WENN SIE DAMIT NICHT ZUFRIEDEN SIND (DER COMPUTER ENTSCHEIDET JA NICHT UNTER MUSIKALISCHEN GESICHTSPUNKTEN), KOENNEN SIE DIE FUNKTION WIEDER VERLASSEN, UND WIE EBEN BESCHRIEBEN "PER HAND" LOOPEN. WENN SIE BEREITS PER HAND EINEN GUTEN LOOP HERGESTELLT HABEN, SOLLTEN SIE SICH DIE STELLUNG DER FADER NOTIEREN, BEVOR SIE EINEN AUTOLOOP VERSUCHEN, SO DASS SIE JEDERZEIT IHR ORIGINAL REPRODUZIEREN KOENNEN.

WENN SIE EINEN GUTEN S UND L PUNKT GEFUNDEN HABEN, VERSUCHEN SIE ES MIT AUTOLOOP. HALTEN SIE DIE >YES< TASTE GEDRUECKT, SO LANGE WIE DER PROZESS ANDAUERT

BEVOR SIE JEDOCH DAMIT BEGINNEN, LESEN SIE DIE FOLGENDEN GRUNDSAETZLICHEN INFORMATIONEN UEBER AUTOLOOPING.

AUTOLOOPING

=====

GRUNDSAETZLICH IST LOOPEN EIN ELEKTRONISCHER SCHNEIDE-UND KLEBEVORGANG, BEI DEM SOG. GLITCHES AUFTRETEN KOENNEN.

WENN SIE SICH DIE ABB. 5 ANSEHEN, ERKENNEN SIE DIE WELLENFORM DES SAMPLES, DAS GELOOPT WERDEN SOLL. WO DER LOOP EINSETZT, SEHEN SIE AM "SCHNEIDEPUNKT" EINE UNREGELMAESSIGKEIT IN DER WELLE. DIES KANN ZU EINEM KLICKEN ODER POPPEN FUEHREN, WAS BEIM ABHOEREN DES GELOOPTEN SOUNDS STOEREND IST. DER COMPUTER DES EMU II ERKENNT SOLCHE KRITISCHEN PUNKTE UND UEBERNIMMT FUEER SIE DIE AUFGABE, EINE OPTIMALE SCHNITTSTELLE ZU WAELHEN. SETZEN SIE ALSO DIE S UND L PUNKTE SO GUT SIE KOENNEN (BENUTZEN SIE HIERFUEER WIEDER DIE FADER), UND DRUECKEN SIE DANN >YES<, UM DEN VORGANG DES AUTOLOOPINGS ZU INITIIEREN. DER COMPUTER SUCHT SOFORT DEN NAECHSTLIEGENDEN OPTIMALEN SCHNITTPUNKT, WO DIE WELLE DIE KLEINSTEN UNREGELMAESSIGKEITEN AUFWEIST. ABB. 9 ZEIGT EIN BEISPIEL EINES SAMPLES, BEI DEM SIE AUTOLOOP INITIIERT HABEN. ABB. 10 ZEIGT, WIE DER COMPUTER IN DEN VON IHNEN GESETZTEN S UND L PUNKTEN DEN OPTIMALEN SCHNITTPUNKT HERAUSSUCHT. DAS DISPLAY GIBT IHNEN ZUSAETLICH DIE NEUEN DATEN.

WENN SIE NACH EINIGER PRAXIS MIT DEM AUTOLOOPING VERTRAUT SEIN WERDEN, WIRD IHNEN DIES SEHR VIEL ZEIT UND MUEHE ERSPAREN. VOR ALLEM MIT KURZEN SAMPLES MIT SUSTAIN ARBEITET DAS AUTOLOOPING HERVORRAGEND.

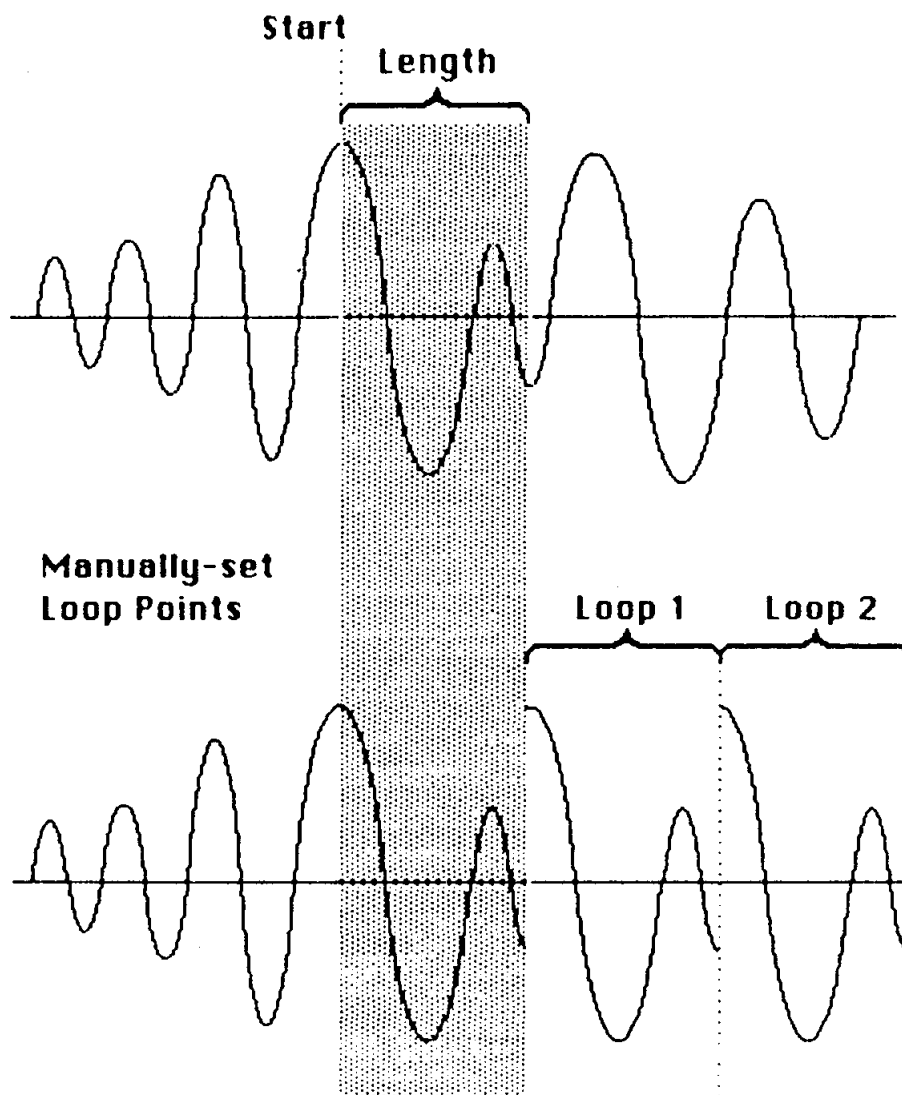


ABB 5

ABB 6

Manually-set
Loop Points

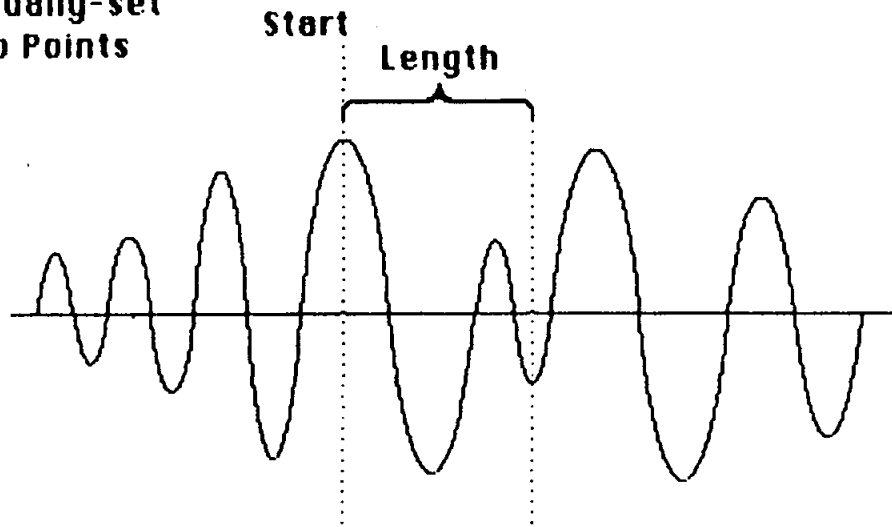
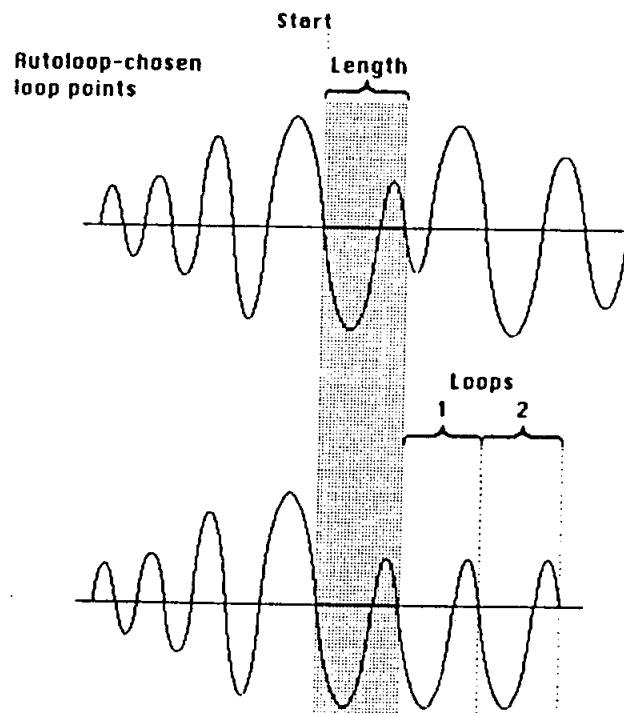


ABB 7



DA DER COMPUTER DES EMU II NICHT NACH MUSIKALISCHEN, SONDERN NACH REIN RECHNERISCHEN GESETZMAESSIGKEITEN ARBEITET, IST ES MOEGLICH, DASS DER GEWAELHTE SCHNITTPUNKT IHNEN NICHT GEFAEHLT. SCHREIBEN SIE DESHALB DIE VON IHNEN FUER GUT BEFUNDENEN S UND L PUNKTE AUF, SO DASS SIE DIESE HINTERHER SOFORT WIEDER EINGEBEN KOENNEN. UM ANDERE PUNKTE AUSZUPROBIEREN, BEWEGEN SIE DIE FADER UND DRUECKEN >YES<. MACHEN SIE DIES SOLANGE, BIS SIE EINEN SCHNITTPUNKT OHNE STOERENDE NEBENGERAEUSCHE GEFUNDEN HABEN.

ANMERKUNG:

ES KANN SEIN, DASS WEDER SIE NOCH DER COMPUTER EINE OPTIMALE SCHNITTSTELLE FINDEN KOENNEN. AM ANFANG WIRD IHNEN DIES HAEUFIGER WIEDERFAHREN. MIT EINIGER UEBUNG UND EXPERIMENTIEREN WIRD IHNEN DAS LOPPEN ABER FAST IMMER GELINGEN. NACHDEM SIE DIE GEEIGNETEN PUNKTE GEFUNDEN HABEN, DRUECKEN SIE BITTE DIE TASTE >ENTER<.

DAS DISPLAY FRAGT:

REMOVE LOOP
PRESS Y/N

UM DEN VORGANG ZU BEENDEN UND ZUM MODULSTATUS ZURUECKZUGEHEN, DRUECKEN SIE >YES<. WENN SIE >NO< DRUECKEN SAGT DAS DISPLAY:

TRUNC AFTER LOOP
PRESS Y/N

SIE HABEN HIERMIT DIE MOEGLICHHKEIT, ALLE DATEN DES SAMPLES NACH DEM LOOPENDE AUS DEM MEMORY ZU ENTFERNEN. WENN SIE >YES< DRUECKEN, BLEIBEN DIESE DATEN IM MEMORY ERHALTEN. SOLLTEN SIE DEN SAMPLE SPAETER NOCH EINMAL BENUTZEN WOLLEN (MIT EINEM ANDEREN SCHNITTPUNKT), SO SPEICHERN SIE IHN AUF DER DISKETTE AB (VOICE DEF.30), BEVOR SIE >YES< DRUECKEN, ODER DRUECKEN SIE >NO<, UM DEN VORLIEGENDEN SAMPLE SO BEIZUBEHALTEN. INDEM SIE >NO< DRUECKEN, KEHRT DER EMU II IN DEN MODULSTATUS ZURUECK.

=====
-13- VOR/RUECKWAERTS SAMPLE
>FUNKTION: <> LOOP
=====

IM VORHERGEHENDEN KAPITEL WURDE DER VORGANG DES NORMALEN LOOPENS BESCHRIEBEN. MIT DER FUNKTION DES FORWARD/RELEASE LOOPINGS ERREICHEN SIE, DAS DER GELOOPE SOUND, AM ENDE DER LOOP ANGEKOMMEN, VON DORT WIEDER RUECKWAERTS SPIELEND ZUM LOOPANFANG ZURUECKKEHRT UND VON WIEDER ZUM ENDE ABLAEUFT USW. (ABB.8)

Fig. VDEF-11

First, the note plays to the end of the loop ...

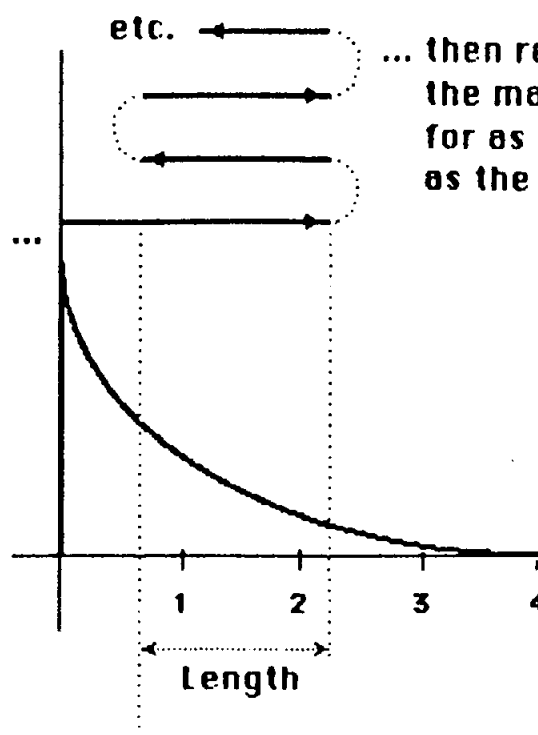


ABB 8

ANWENDUNG:

EINIGE LANG KLINGENDE SOUNDS WIE STREICHER, VERZERRTE GITARRE UND LANGE SAMPLES LOOPEN MIT DIESEM VERFAHREN WEICHER ALS MIT DEM STANDARDLOOPING. AUCH HIER EMPFEHLEN WIR, ZU EXPERIMENTIEREN.

IST DAS MODUL AKTIVIERT, BENENNEN SIE DIE LAUFENDE STIMME (S. HAUPTTEIL 2).

IM GEGENSATZ ZUM SCHNEIDEN UND NORMALEN LOOPING, KOENNEN IN DIESER FUNKTION MEHR ALS EINE STIMME BEARBEITET WERDEN.

NACHDEM SIE DIE LAUFENDE STIMME BENANNT HABEN, (DIE ENTER LED LEUCHTET NICHT MEHR), TIPPEN SIE AUF DEM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 13 EIN

DAS DISPLAY SAGT IHNEN:

<> MODE NO
PRESS Y/N

...UND DIE ENTER LED LEUCHTET. UM DEN FORWARD/REVERSE LOOP ZU BESTAETIGEN, DRUECKEN SIE DIE TASTE >YES<. UM EIN BEREITS VORHER EINGEGEBENES YES WIEDER ZU LOESCHEN, DRUECKEN SIE >NO<. BEI BEIDEN BEFEHLEN GEHT DER EMJ II IN DEN MODULSTATUS ZURUECK.

ANMERKUNG:

WENN SIE IN DER FORWARD/REVERSE MODE SIND, ZEIGT DAS DISPLAY BEZUEGLICH DER LOOPLAENGE (VERGLEICHEN SIE DAS ZWEITE NUMMERNPAAR IM ABSCHNITT VOICE DEF.12) HIER NICHT DIE GESAMTE LAENGE, SONDERN ZEIGT DEN ENDPUNKT DER LOOP. DAS IST IN DIESEM FALLE SINNVOLL., DA DIE LOOPWIEDERHOLUNG VON DIESEM ENDPUNKT AUS STARTET. DA DAS DISPLAY HIER ETWAS ANDERES ZEIGT ALS BEIM NORMALEN LOOPEN, KOENNEN SIE LEICHT ERKENNEN OB SIE IM NORALMODUS ODER IM FORWARD/REVERSE MODUS SIND, INDEM SIE SCHAUEN, OB DIE UNTERE ZEILE DES DISPLAYS MIT EINEM E ODER EINEM L BEGINNT. E BEDEUTET ENDPUNKT, UND SIE BEFINDEN SICH DAMIT IM FORWARD/REVERSE MODUS.

=====

-14- ANEINANDER BINDEN VON SAMPLES
>FUNKTION: SPLICING<

=====

MIT DIESER FUNKTION KOENNEN SIE, WIE MIT EINEM TONBAND, AUF ELEKTRONISCHEM WEGE ZWEI SAMPLES ANEINANDER "KLEBEN". DIEJENIGEN TEILE DES SAMPLES, DIE NICHT BENOETIGT WERDEN, VERSCHWINDEN ZUGLEICH AUS DEM MEMORY. ES IST NICHT MOEGLICH, LOOPS MITEINANDER ZU SPLICEN. (ABB.9 ZEIGT IHNEN, WIE SPLICING ARBEITET).

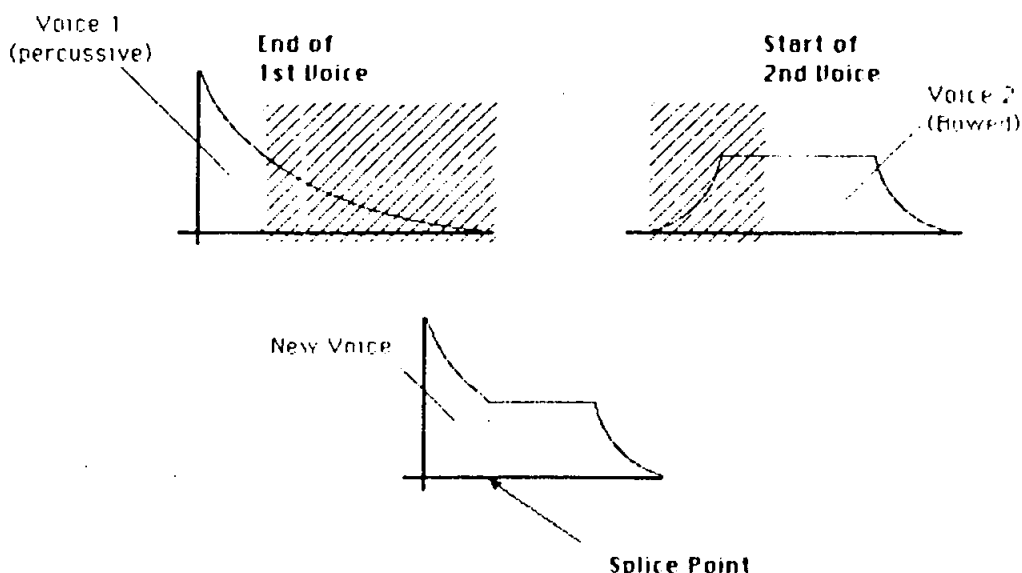


ABB 9

ANWENDUNG:

DIES IST EINES DER ANWENDUNGSGEBIETE, WO SIE VOELLIG NEUARTIGE, UEBERRASCHENDE SOUNDS KREIEREN KOENNEN. SO LAESST SICH EIN HARTER KLAVIERANSCHLAG AN DEN BEGINN VON WEICH EINSETZENDEN STREICHERN KLEBEN, ODER Z.B. DIE ATTACK EINER GEZUPFTEN GITARRE AN DEN ANFANG DES KLAVIERSAMPLES ETC. SIE KOENNEN AUCH VERSCHIEDENE VERSATZSTUECKE ZU GANZEN TONKOLLAGEN ZUSAMMENFUEGEN.

IST DAS MODUL AKTIVIERT, BENENNEN SIE DIE LAUFENDE STIMME(S.HAUPTTEIL 2).

DIESE STIMME WIRD DER ERSTE TEIL DES SOUNDS, DEN SIE ZUSAMMENFUEGEN MOECHTEN. NACHDEM SIE ALSO DIE LAUFENDE STIMME BENANNT HABEN (DIE ENTER LED IST AUS), GEBEN SIE IN DAS NUMERISCHE TASTENFELD DIE ZAHL 14 EIN.

DAS DISPLAY FRAGT:

SPLICE WITH V....
USE SLIDER A

....UND DIE ENTER LED LEUCHTET. BENUTZEN SIE NUN ENTWEDER DAS NUMERISCHE TASTENFELD, UM DIE STIMME ZU BENENNEN, DIE DEN ZWEITEN TEIL DES SPLICES AUSFUELLEN SOLL, ODER BENUTZEN SIE FADER -A-, UM DEN KATLOG AN VORHANDENEN VOICES "DURCHZUBLAETTERN".(S. HAUPTTEIL 7). WENN DAS DISPLAY DIEJENIGE STIMME ZEIGT, DIE AN DIE ERSTE BEREITS ANGEWAEGELTE "GEKLEBT" WERDEN SOLL, DRUECKEN SIE DIE TASTE >ENTER<.

DAS DISPLAY SAGT NJN:

EXXXXXX S000000
AUTOSP: PRESS YES

....WOBEI MIT DEN XXXXX DIE ZEIT BIS ZUM ENDE DES ERSTEN SOUNDS GEMEINT IST, MIT DEN 00000 DER STARTPUNKT DES ZWEITEN SOUNDS BEZEICHNET WIRD.

HINWEIS:

ES IST EIN ARBEITSERLEICHTERNDEN VERFAHREN, WENN SIE ALLE VIER FADER ZUNAECHEST GANZ NACH OBEN STELLEN. DADURCH WIRD DIE ZWEITE STIMME AUSGESTELLT, SO DASS SIE ZUNAECHEST IN RUHE DEN OPTIMALEN ENDPUNKT FUER DIE ERSTE STIMME SUCHEN KOENNEN.

DIE DEM E FOLGENDEN SECHS ZAHLEN ZEIGEN IHNEN, IN SAMPLES, DEN ENDPUNKT DER ERSTEN STIMME AN.

FADER -A- KONTROLLIERT DIE GROBE, FADER -B- DIE FEINE ABSTIMMUNG. WENN SIE NACH UNTEN BEWEGEN, NAEHERT SICH DER ENDPUNKT DES SAMPLES IMMER MEHR SEINEM ANFANG AN.

BEISPIEL:

STELLEN SIE DIE FADER SO, DASS DAS DISPLAY SAGT: E027500.
DIES BESAGT, DASS DER ENDPUNKT EINE SEKUNDE VOM ANFANG DES SAMPLES ENTFERNT IST, DER ERSTE SOUND WAERE ALSO EINE SEKUNDE LANG, WENN SIE IN DIESER STELLUNG DEN ZWEITEN SOUND SO DARANKLEBEN WUERDEN.

HINWEIS:

WIE BEIM LOOPEN BEREITS GESEHEN, LASSEN SICH MIT DER FEINABSTIMMUNG (FADER B) NICHT GENAU EINZELNE ZAHLEN EINSTELLEN, DA DER COMPUTER DES EMU II NUR IN GRUPPEN SAMPELT.

EXPERIMENTIEREN SIE DESHALB MIT DEM ZUSAMMENSPIEL VON FADER -A- UND -B- , BIS SIE DEN GEWUNSCHTEN ENDPUNKT DES ERSTEN SOUNDS GEFUNDEN HABEN. DIE DEM S FOLGENDEN SECHS ZAHLEN BEZEICHNEN DEN EINSATZPUNKT DES ZWEITEN SOUNDS. FADER -C- ERMOEGLICHT DIE GROBE, FADER -D- DIE FEINE ABSTIMMUNG. WENN SIE DIE BEIDE FADER NACH UNTEN BEWEGEN, SO NAEHERN SIE SICH DAMIT IMMER MEHR DEM EINSATZPUNKT DER STIMME AN.

BEISPIEL:

STELLEN SIE DIE FADER SO, DASS DAS DISPLAY IHNEN SAGT: S 027500. DIES BESAGT, DASS DIE ZWEITE STIMME EINE SEKUNDE NACH IHREM URSPRUENGLICHEN BEGINN EINSETZT. EXPERIMENTIEREN SIE AUCH HIER MIT DER ABSTIMMUNG VON FADER -C- UND -D-.

BEVOR SIE JEDOCH AN DIE ARBEIT GEHEN, LESEN SIE BITTE ZUNAECHEST NOCH DIE FOLGENDEN GRUNDSAETLICHEN INFORMATIONEN UEBER AUTOSPLICING.

UEBER AUTOSPLICING
=====

AEHNLICH DEM AUTOLOOPING, KOENNEN BEIM COMPUTERGESTEUERTEN SFLICEN GLITCHES AUFTRETEN. ABBILDUNG 13 ZEIGT EINEN SPLICEPUNKT, AN DEM DIE WELLENFORM EINEN BRUCH HAT, WAS AKUSTISCH SICH DURCH EINEN KLICKENDEN ODER POPPENDEN KLANG BEMERKBAR MACHT. GEHEN SIE DESHALB SO VOR WIE BEIM AUTOLOOPEN:

SETZEN SIE ZUNAECHEST PER HAND DEN VON IHNEN ALS OPTIMAL EMPFUNDENEN SPLICEPUNKT. DRUECKEN SIE DANN >YES<, UM DEN VORGANG DES AUTOSPLICING ZU INITIIEREN. DER COMPUTER SUCHT DANN DEN NAECHSTLIEGENDEN, OPTIMALEN PUNKT, AN DEM SICH DIE BEIDEN SOUNDS AM BESTEN MITEINANDER VERBINDEN LASSEN.

BEISPIEL:

WENN SIE FUER DEN IN DER ABBILDUNG 14 ABGEBILDETEN SAMPLE AUTOSPLICING INITIIEREN, FINDET DER COMPUTER EINEN GUTEN SPLICEPUNKT ZWISCHEN DEN E UND S PUNKTEN, DIE SIE VORHER GEWAHLT HABEN. (S. DAZU ABB.10). DAS DISPLAY ZEIGT IHNEN DIE NEUEN WERTE.

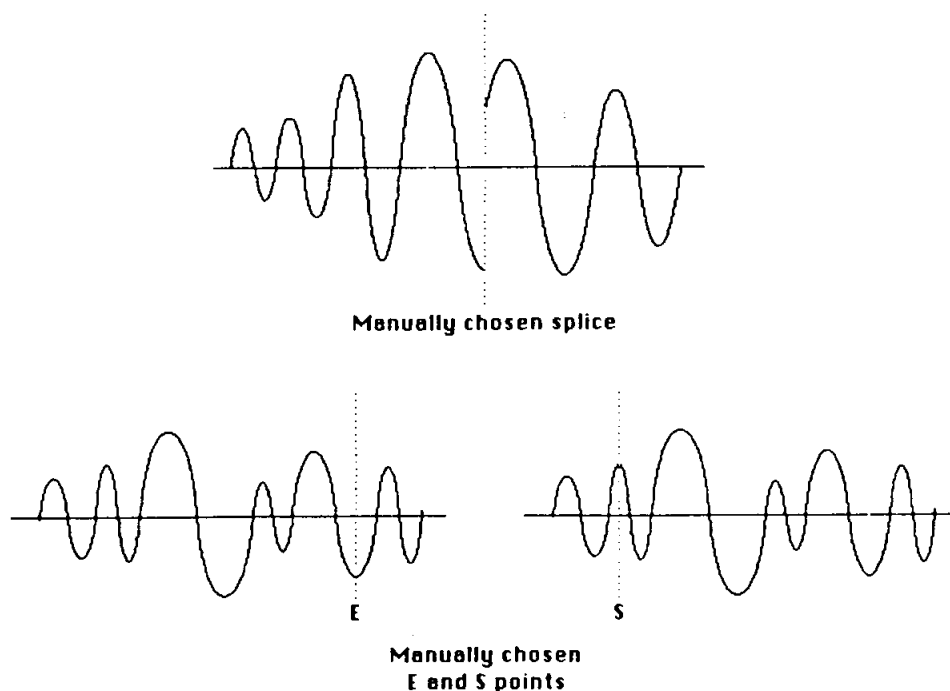


ABB 10

WENN SIE ALSO GUTE PUNKTE GEFUNDEN HABEN, VERSUCHEN SIE ES DOCH EINMAL MIT AUTOSPLICING, UM MOEGLICHERWEISE EIN NOCH BESSERES ERGEBNIS ZU ERZIELEN. DRUECKEN SIE >YES< AN JEDEM PUNKT, DER IHNEN GUT ERSCHEINT, UM AUTOSPLICING ZU INITIIEREN.

ANMERKUNG:

DA DER COMPUTER NICHT NACH MUSIKALISCHEN, SONDERN TECHNISCHEN GESICHTSPUNKTEN ENTSCHEIDET, KOENNEN SCHON EINMAL UNSINNIGE VERBINDUNGEN VON SOUNDS ENTSTEHEN. SCHREIBEN SIE SICH DESHALB DIE VON HAND GEWAELHTEN WERTE AUF, DAMIT NACH EINER SOLCHEN MISSLICHSKEIT SCHNELL WEITERARBEITEN KOENNEN.

SUCHEN SIE ALSO NACH BESSEREN SPLICEPUNKTEN, INDEM SIE DIE FADER VORSICHTIG BEWEGEN. DRUECKEN SIE HIERBEI IMMER WIEDER DIE TASTE >YES<, BIS SIE EINEN GUTEN GEFUNDEN HABEN. PERFEKTIONIEREN LAEESST SICH HIER DIE OPERATION DURCH LAENGERES PROBIEREN UND EXPERIMENTIEREN. LASSEN SIE SICH NICHT DURCH ANFAENGLICHE FEHLVERSUCHE ENTMUTIGEN: NACH EINER GEWISSEN ZEIT WERDEN AUCH SIE EIN "SPLICEMEISTER". NACHDEM SIE ALSO DEN OPTIMALEN PUNKT ERWISCHT HABEN, DRUECKEN SIE DIE ENTERTASTE.

DAS DISPLAY FRAGT:

MAKE PERMANENT?
(KILLS ORIGS) Y/N

UM DIE BEIDEN SAMPLES ENDGUELTIG MITEINANDER ZU VERBINDEN, DRUECKEN SIE >YES<.

DIE BEIDEN URSPRUENGLICHEN STIMMEN WERDEN NUN DURCH DIE NEU HERGESTELLTE ERSETZT. DER EMU II KEHRT IN DEN MODULSTATUS ZURUECK.

BEISPIEL:

HABEN SIE V01 UND V02 MITEINANDER VERBUNDEN, SO SIND IM MEMORY AUF BEIDEN BAENKEN DIE GLEICHEN STIMMEN GESPEICHERT.

SOLLTEN SIE DIE ORIGINALE DOCH LIEBER BEHALTEN WOLLEN, WEIL SIE DIE ORIGINALE NICHT VERNICHTEN WOLLEN ODER DER SPLICEPUNKT NICHT IHREN VORSTELLUNGEN ENTSPROCHEN HAT, DRUECKEN SIE EINFACH >NO<, UND DER EMU II GEHT, OHNE DIE STIMMEN VERAEENDERT ZU HABEN, IN DEN MODULSTATUS ZURUECK.

UM DIE EBEN GESFLICHTE STIMME WIEDERUM MIT EINER ANDEREN STIMME ZU VERBINDEN, SOLLTEN SIE EINE DER BEIDEN STIMMEN LOESCHEN, DAMIT DER COMPUTER NICHT DARUEBER IRRE WIRD, WELCHE DER BEIDEN SIE NUN BENUTZEN WOLLEN. IM EBEN GEGEBENEN BEISPIEL WUERDEN SIE DANN ALSO EINE DER BEIDEN STIMMEN, V01 ODER V02, LOESCHEN JND MIT DER VERBLEIBENDEN WEITERARBEITEN.

HINWEIS:

BEVOR SIE UEBERHAUPT SPLICEN, WAS GLEICHBEDEUTEND MIT DER VERNICHTUNG DER ORIGINALE IST, SOLLTEN SIE DIESE VORHER ZUR SICHERHEIT LIEBER AUF EINE ANDERE, NOCH FREIE STIMMENBANK KOPIEREN, DAMIT IHNEN DIESE VIELLEICHT FUER SIE WERTVOLLEN ORIGINALSTIMMEN ERHALTEN BLEIBEN (KOPIEREN S. PRESET DEF.12).

=====
-15- SOUND LAENGE
>FUNKTION: SOUND LENGHT
=====

IN DIESER FUNKTION GIBT IHNEN DER EMU II AUSKUNFT UEBER DIE LAENGE DER VON IHNEN SPEZIFIZIERTEN STIMME.

ANWENDUNG:

UEBRPRUEFUNG DER LAENGE EINER STIMME, UM SICHERZUSTELLEN, DASS DIESE AUF DEN VERBLEIBENDEN SPEICHERPLATZ EINER ARBEITSDISKETTE PASST. (VERGLEICH DER LAENGE VON VERSCHIEDENEN STIMMEN BEIM SAMPLN).

IST DAS MODUL AKTIVIERT, BEZEICHNEN SIE DIE STIMME, DIE SIE UEBERPRUEFEN WOLLEN, ALS LAUFENDE STIMME.

DRUECKEN SIE AUF DEM NUMERISCHEN TASTEENFELD DIE ZAHL 15.

DIE UNTERE ZEILE DES DISPLAYS GIBT IHNEN DIE LAENGE DER STIMME IN BYTES (SAMPLES) AN. SOLLTE MEHR ALS EINE STIMME ZUR LAUFENDEN STIMME GEMACHT WORDEN SEIN, SO GIBT DAS DISPLAY DIE LAENGE DER ZUERST ANGEWAELHTEN STIMME WIEDER.

=====
-21- ANSCHLAGSDYNAMIK VCA/ATT
>FUNKTION: VCA LEVEL/ATTACK
=====

MIT DIESER FUNKTION WIRD DIE GESAMTE DYNAMIK EINES SOUNDS BESTIMMT (LEVEL) UND/ODER DIE VCA ATTACK ZEIT IM VERHAELTNIS ZUR ANSCHLAGDYNAMIK AUF DEN TASTEN.

ANWENDUNG:

SAMPLN SIE SOUNDS VON EINEM SYNTH, DER SELBER NICHT ANSCHLAGDYNAMISCH SPIELBAR IST, UND SPIELEN SIE IHN DYNAMISCH AUF DEM EMU II!

ANWENDUNG:

DIE VOM KEYBOARD AUS KONTROLLIERTE VCA ATTACK ZEIT EIGNET SICH HERVORRAGEND FUER STREICHER -UND BLAESERSOUNDS, DA EIN LEICHTES STREICHEN BZW. BLASEN EINE LAENGER DAGEGEN KRAEFTIGES STREICHEN UND ANBLASEN EINE SEHR VIEL SCHNELLERE ATTACKZEIT BEWIRKEN.

ANWENDUNG:

DA JEDER EINZELNEN STIMME IN EINEM PRESET IHRE EIGENEN DYNAMIKFUNKTIONEN INDIVIDUELL ZUGEORNET WERDEN KOENNEN, IST ES Z.B. MOEGLICH, BASSOUNDS IM UNTEREN REGISTER WENIG DYNAMIK ZU GEBEN, SO DASS EIN KONSTANTER PEGEL IM UNTEREN BEREICH GEHALTEN WIRD, WAEHREND LEADINSTRUMENTE MIT GROSSER DYNAMIK VERSEHEN WERDEN KOENNEN. IST DAS MODUL AKTIVIERT UND DIE LAUFENDE STIMME BENANNT, UND DIE ENTER LEUCHTET ODER BLINKT, DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD 21.

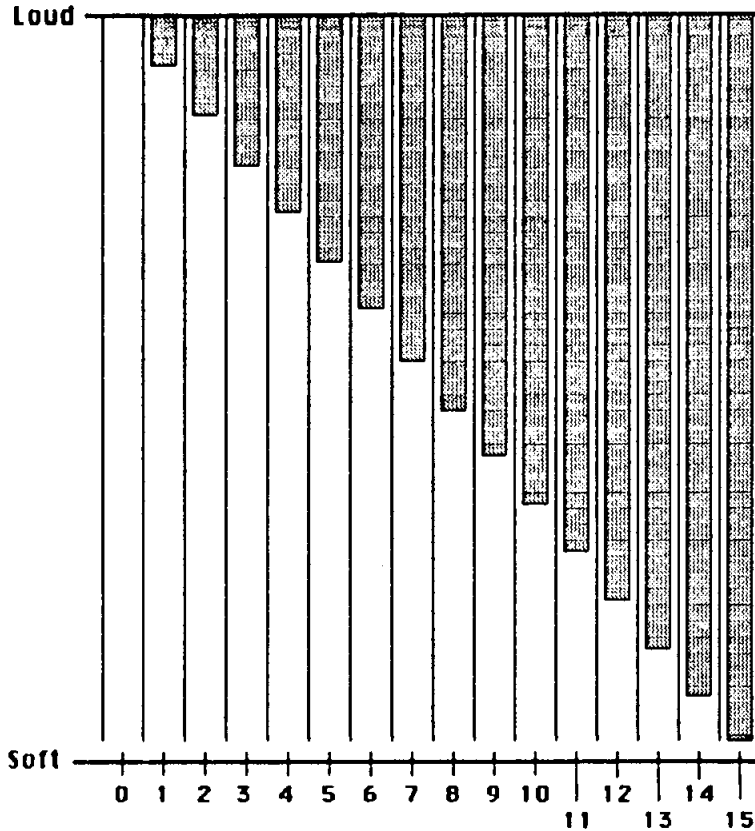
DAS DISPLAY SAGT:

VEL-LVL VEL-ATK
XX XX

.....WOBEI FUER XX IM DISPLAY EINE ZWEISTELLIGE ZAHL ZWISCHEN 00 UND 15 ERSCHEINT. MIT DEM FADER -A- BESTIMMEN SIE NUN, INWIEWEIT SIE BEI DER UEBLICHEN SPIELWEISE MIT DEN TASTEN DIE DYNAMIK BEEINFLUSSEN WOLLEN, D.H., SIE KOENNEN HIER DIE ANSCHLAGDYNAMIK REGULIEREN. ZEIGT DAS DISPLAY 00, SO HABEN SIE NUR EINE DYNAMIKSTUFE: MAXIMALER OUTPUT, EGAL OB SIE SANFT SPIELEN, ODER AUF DIE TASTEN EINPRUEGELN. JE HOEHER DER ZAHLENJERT AUF DEM DISPLAY WIRD, DESTO GROESSER WERDEN DIE DYNAMISCHEN VERAENDERUNGEN IN BEZUG ZUR ANSCHLAGSTAERKE AUF DIE TASTEN. (S. ABB.11). MIT DEM FADER -B- BESTIMMEN SIE DIE ATTACKZEIT IM VERHAELTNIS ZUR ANSCHLAGDYNAMIK. ZEIGT DAS DISPLAY HIER 00, SO AENDERT SICH AN DER DURCH DIE VCA/LFO PARAMETER BESTIMMTEN ATTACKZEIT NICHTS. JE HOEHER DIE ZAHLENWERTE WERDEN, DESTO LAENGER WERDEN BEI SANFTER SPIELWEISE DIE ATTACKZEIT, UND KUERZER, JE HAERTER SIE SPIELEN. AUCH HIER IST 15 DER MAXIMALWERT.

SIEHE ABB. 11

Dynamic Range Bar Graph



Keyboard
Dynamic Range
as a function of
slider setting

ABB 11

=====
-22- ANSCHLAGSDYNAMIK F. FILTER
>FUNKTION: VEL VCF FREQ/ATTACK/Q
=====

IN DIESER FUNKTION BEEINFLUSST DIE ANSCHLAGSDYNAMIK DIE CUTOFF FREQUENZ UND/ODER DIE ADSR FILTER ATTACK UND/ODER DIE FLANKENSTEILHEIT DES FILTERS.

ANWENDUNG:

AKUSTISCHE INSTRUMENTE, WIE Z.B. KLAVIER, KLINGEN HELLER, WENN SIE LAUTER GESPIELT WERDEN. DER EMU II KANN DIESEN EFFEKT SIMULIEREN, INDEM DURCH UNTERSCHIEDLICHE ANSCHLAGSDYNAMIK DIE HOEHENFILTER BEEINFLUSST WERDEN.

ANWENDUNG:

WENN DIE ANSCHLAGSDYNAMIK DEN ADSR FILTER BEEINFLUSST, SO LAESST SICH DIESER EFFEKT VOR ALLEM BEI STREICHERSOUNDS EINSETZEN, WENN AN LEGATOSTELLEN DIE STRINGS GEDAEMPFTER KLINGEN SOLLEN ALS Z. B. DIE PERCUSSIONSSEKTION.

ANWENDUNG:

WENN DIE ANSCHLAGSDYNAMIK AUF DEN Q-FAKTOR (FLANKENSTEILHEIT) DES FILTERS WIRKT, SO BEWIRKT DIES BEI HAERTEREM ANSCHLAG, DASS DER SOUND "DUENNER" KLINGT, INSGESAMT ABER AUCH AN SCHAEFERE UND DAMIT DURCHSETZUNGSVERMOEGEN ZUNIMMT. BEI PERCUSSIONS SOUNDS WIRD DER EINDRUCK GROESSERER INTENSITAET VERMITTELT, OHNE DASS HIERBEI DIE INSGESAMTLAUTSTAERKE ANGEHOBEW WIRD. IST DAS MODUL AKTIVIERT UND DIE LAUFENDE STIMME BENANNT, UND DIE ENTER LED LEUCHTET STAENDIG ODER BLINKT, DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 22.

DAS DISPLAY SAGT:

```
-----  
VEL-FREQ  ATK  Q  
          00  00 +00  
-----
```

MIT DEM FADER -A- STELLEN SIE DIE DYNAMIKABSTUFUNGEN EIN, MIT DER SIE UEBER DIE ANSCHLAGDYNAMIK DIE FILTER CUT-OFF FREQUENZ BEEINFLUSSEN. ZEIGT DAS DISPLAY 00, SO AENDERT SICH NICHTS, EGAL OB SIE HART ODER WEICH SPIELEN. BEI HOEHEREN ZAHLENWERTEN WIRD DER BEREICH PROPORTIONAL GROESSER, SO DASS BEI SANFTERER SPIELWEISE DER CUTOFF KLEINER IST ALS BEI HARTEM SPIELEN. (S. ABB.12)

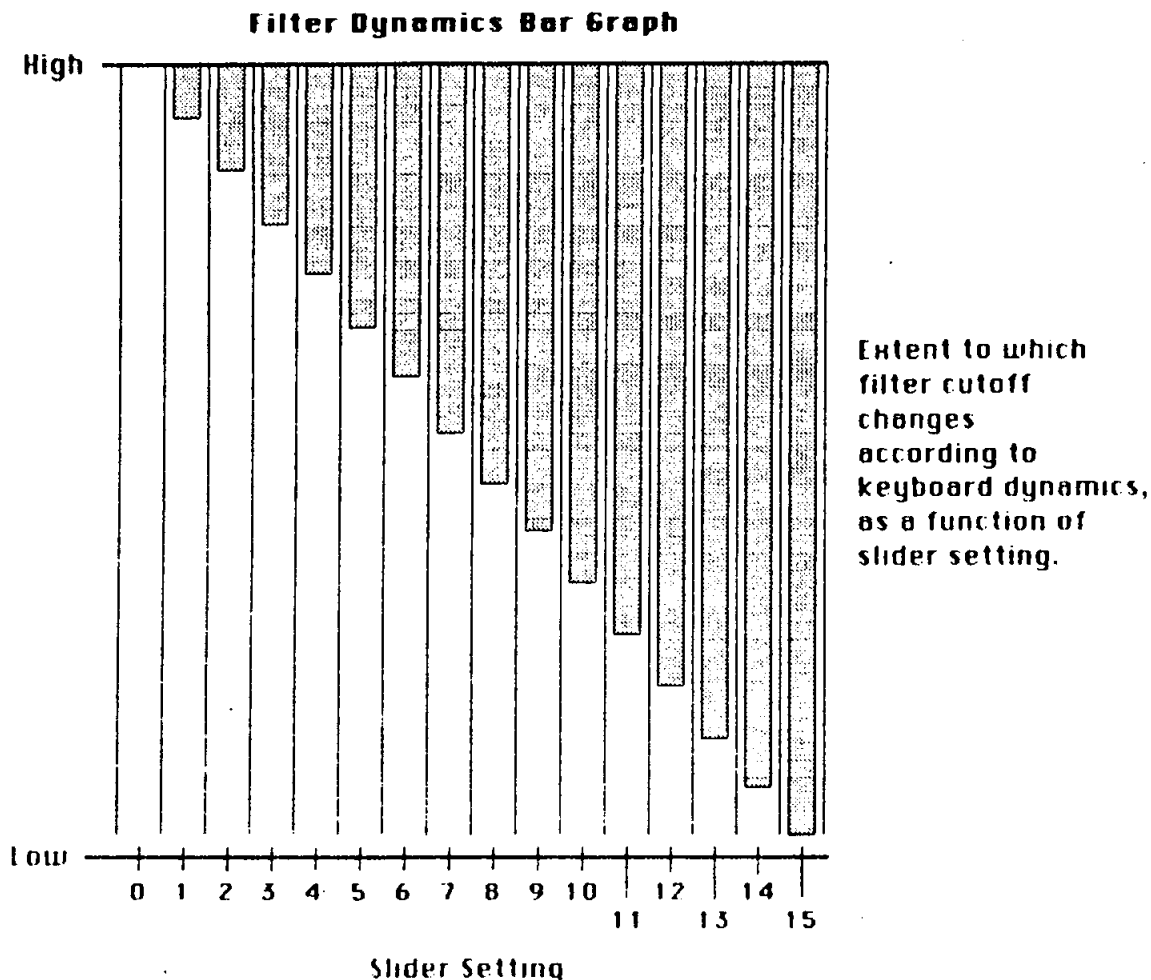


ABB 12

MIT DEM FADER -B- BESTIMMEN SIE, IN WELCHEM MASS DIE ANSCHLAGDYNAMIK DIE ATTACKZEIT DES FILTERS BEEINFLUSST. DIE ARBEITSWEISE UND WERTE SIND IDENTISCH MIT DEM FILTER CUTOFF.

MIT DEM FADER -C- BESTIMMEN SIE, IN WELCHEM MASS DIE ANSCHLAGDYNAMIK DIE FLANKENSTEILHEIT (Q FAKTOR) DES FILTERS BEEINFLUSST. DIE ARBEITSWEISE UND WERTE SIND IDENTISCH MIT DEM FILTER CUTOFF UND DER ATTACKZEIT. SIE KOENNEN BEIM Q- FAKTOR ALLERDING AUCH IN DEN NEGATIVBEREICH GEHEN (BIS MAX. -15), DA ES SICH HIER UM EINE EQUALIZERAEHNLICHE FUNKTION HANDELT.

AUS DIESEM GRUNDE SIND SCHWANKUNGEN IN DER LAUTSTAERKE DES SIGNALS NORMAL.

ANMERKUNG:

DIE EBEN ERWAHNTEN FUNKTIONEN HAENGEN SEHR ENG MIT DEN FILTER MODUL ZUSAMMEN. UNTER UMSTAENDEN MUESSEN SIE DIE FILTEREINSTELLUNG BEARBEITEN, UM OPTIMALE RESULTATE ZU ERZIELEN.

=====
-23- EINSTELLUNG D. VIBRATO STAERKE
>FUNKTION: VIBRATO DEPTH
=====

MIT DIESER FUNKTION BEEINFLUSSEN SIE DIE STAERKE DES LFO (VIBRATO) SIGNALS.

IST DAS MODUL AKTIVIERT, DIE LAUFENDE STIMME BENANNT, UND DIE ENTER LED LEUCHTET ODER BLINKT, DANN DRUECKEN SIE AUF DEM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 23.

DAS DISPLAY SAGT:

VIBRATO DEPTH 00

MIT DEM FADER -A- BESTIMMEN SIE DAS MASS DER VIBRATOSTAERKE (BIS MAX. 15). DIE SCHNELLIGKEIT, DAS DELAY UND ANDERE VARIATIONEN WERDEN MIT DEM VCA/LFO MODUL ERZEUGT. (S. VCA/LFO 2).

ANMERKUNG:

DIESE FUNKTION WIRD DURCH DAS REAL TIME VIBRATO CONTROL MODUL BEEINFLUSST (S. REAL TIME 4).

SOLLTEN SIE BEREITS DAS REAL TIME VIBRATO ANGEWAHLT HABEN, WIRD DIE HIER ERLAEUTERTE FUNKTION AUSSER KRAFT GESETZT. (UMGEKEHRT EBENSO).

=====
-24- LEVEL/TUNE EINSTELLUNG F. VOICES
>FUNKTION: VOICE ATT/TUNE
=====

MIT DIESER FUNKTION BEEINFLUSSEN SIE DIE LAUTSTAERKE DER VON IHNEN ANGEWAHLTEN LAUFENDEN STIMME IM VERHAELTNIS ZU DEN ANDEREN STIMMEN. DESGLEICHEN BEEINFLUSSEN SIE DIE STIMMUNG.

IST DAS MODUL AKTIVIERT, DIE LAUFENDE STIMME ANGEWAHLT UND DIE ENTER LED BLINKT ODER LEUCHTET STAENDIG, DANN DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 26.

DAS DISPLAY SAGT

ATTEN PITCH
-XXdb YXX CENTS

.....WOBEI Y HIER FUER + ODER - STEHT, UND XX EIN BELIEBIGER WERT ZWISCHEN 00 UND CA. 48 IST.
BENUTZEN SIE FADER -A-, UM DIE LAUTSTAERKE DER STIMME IM VERHAELTNIS ZU DEN ANDEREN STIMMEN ZU SETZEN.
NUTZEN SIE DEN FADER -B-, UM DIE STIMMUNG IM VERHAELTNIS ZU DEN ANDEREN STIMMEN ZU SETZEN.

=====
-25- EINSTELLUNG DES SOLO MODE
>FUNKTION: SOLO MODE
=====

IN DIESER FUNKTION KOENNEN SIE DEN EMU II SO SPIELEN WIE EINEN ALTBACKENEN MONOPHONEN SYNTH MIT SINGLE TRIGGERING UND DER LAST NOTE PRIORITY.

ANWENDUNG:

WIRKLICH SINNVOLL IST DIE ANWENDUNG DIESER FUNKTION, WENN SIE SOUNDS VON INSTRUMENTEN ALS SOLOSOUND EINSETZEN, DIE SELBER NICHT AKKORDISCH SPIELEN KOENNEN (TROMPETE, FLOETE, SAXOPHON ETC.). ALLE, DIE SCHON LANGE IM GESCHAFT SIND, KOENNEN SICH NATUERLICH NOCH EINMAL IN DIE ZEIT ZURUECKVERSETZEN, IN DER ES NUR MONOPHONE SYNTHS GAB. IST DAS MODUL AKTIVIERT UND DIE LAUFENDE STIMME ANGEWAHLT, DANN DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 25.

DAS DISPLAY SAGT:

SOLO MODE: NO
PRESS Y/N

DER "NORMALZUSTAND" DES EMU II IST DER, DASS ER SICH NICHT IM SOLO MODE BEFINDET. SOLLTEN SIE DIESE FUNKTION WUENSCHEN, DRUECKEN SIE DIE TASTE >YES<.

=====
-26- LOOP IN RELEASE
>FUNKTION: LOOP IN RELEASE
=====

IST EINE STIMME GELOOPT, SO WIRD DIESER LOOP ZU ENDE GESPIELT UND BRICHT DANN PLOETZLICH AB. VOR ALLEM BEI SOUNDS MIT EINER LANGEN RELEASEZEIT IST EIN LANGSAMES, KONTINIERLICHES LEISERWERDEN IM ABKLINGEN ERWUENSCHT (Z.B.BEI STREICHERSOUNDS, VERZERRTER GITARRE ETC.). MIT HILFE DER LOOP IN RELEASE FUNKTION KOENNEN SIE ERREICHEN, DASS EIN SOUND LANGSAM VERKLINGT, AUCH WENN SIE DEN FINGER SCHON VON DER TASTE GENOMMEN HABEN. SIE MUESSEN DAFUER NATUERLICH VORHER DIE VCA RELEASE ZEIT EINGESSTELLT HABEN. IST DAS MODUL AKTIVIERT UND DIE LAUFENDE STIMME ANGEWAHLT (S. HAUPTTEIL 2), DANN DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 26.

DAS DISPLAY SAGT:

LP IN RLS YES
PRESS Y/N

DIES BESAGT, DASS DIESE FUNKTION NORMALERWEISE IMMER AKTIVIERT IST. UM LOOP IN RELEASE AUSZUSCHALTEN, DRUECKEN SIE BITTE DIE TASTE >NO<.

=====
-27- RUECKWAERTS SPIELEN VON STIMMEN
>FUNKTION: BACKWARDS MODE
=====

MIT DIESER FUNKTION KOENNEN SIE DIE SOUNDS, DIE SIE ABGESPEICHERT HABEN, RUECKWAERTS ABSPIELEN.

STREAWKCEUR NEMMITS EID YROMEM SAD TSEIL NOITKNUF RESEID NI
** DIES IST RUECKWAERTS !! **

ANWENDUNG:

SIMULATION VON RUECKWAERTS LAUFENDEN TONBAENDERN. SEHR EFFEKTIVOLL ZUR VERFREMDUNG VON PERCUSSIONSINSTRUMENTEN.

IST DAS MODUL AKTIVIERT UND DIE LAUFENDE STIMME ANGEWAEHLT, DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 27.

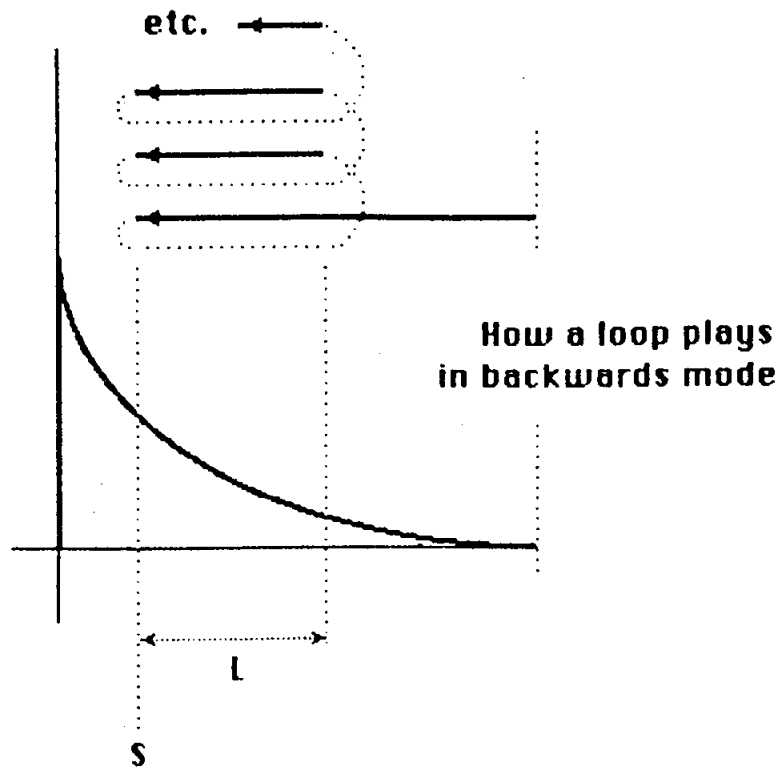
DAS DISPLAY SAGT:

BACKWARDS NO
PRESS Y/N

....UND DIE ENTER LED LEUCHTET. DIES BESAGT, DASS NORMALERWEISE DIE FUNKTION ABGESCHALTET IST. UM IN DIE BACKWARDSFUNKTION ZU KOMMEN, DRUECKEN SIE ZUNAECHST >YES<, DANN ENTER. UM EINE VORHER INITIIERTE FUNKTION RUECKGAENGIG ZU MACHEN, DRUECKEN SIE ERST >NO<, DANN ENTER.

ANMERKUNG:

WENN DER SOUND, DEN SIE RUECKWAERTS SPIELEN WOLLEN, EINE LOOP HAT, SO WIRD DER SOUND RUECKWAERTS BIS ZUM STARTPUNKT DER LOOP GESPIELT, SPRINGT DANN ZU DEM ENDPUNKT DER LOOP UND SPIELT WIEDER ZUM STARTPUNKT ZURUECK. MIT DER FUNKTION VOICE DEFINITION 13, (FORWARD/REVERSE LOOP), WIRD DER SOUND RUECKWAERTS ZUM STARTPUNKT GESPIELT, DANN VORWARTS ZUM ENDE DER LOOP, DANN WIEDER RUECKWAERTS BIS ZUM STARTPUNKT ETC. (S. ABB. 13)



HINWEIS:

ABB 13

FALLS DIE RUECKWAERTSFUNKTION NICHT IN DER VON IHNEN INTENDIERTEN WEISE ARBEITET, PRUEFEN SIE, OB DER SAMPLE EINE LOOP ZUM ENDE DER ABKLINGZEIT HAT. EIN SOLCHER SAMPLE RUECKWAERTS GESPIELT, ERGIBT EIN LEISES SIGNAL, WOBEI DER SOUND STAENDIG WIEDERHOLT WIRD. (S. ABB. 14). UM EINEN SOUND DURCHGEHEND VON HINTEN NACH VORNE ZU SPIELEN, MUESSEN ALLE LOOPS ENTFERNT WERDEN.

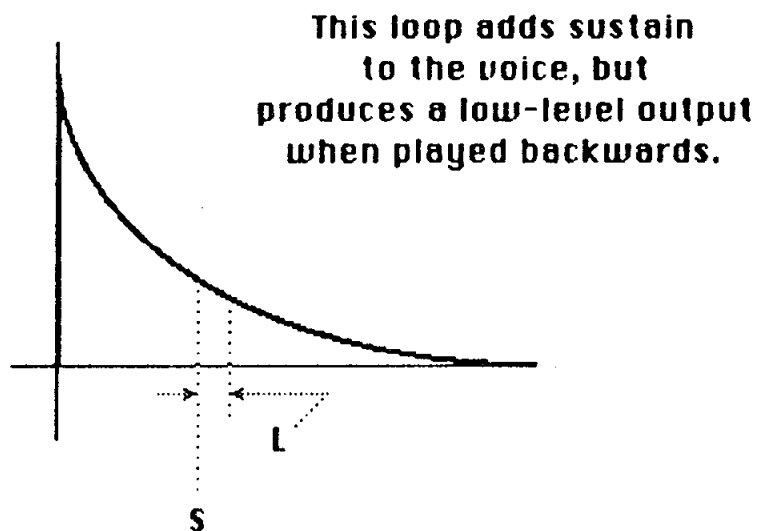


ABB 14

=====
-28- VERBINDEN VON STIMMEN
>FUNKTION: COMBINE VOICES
=====

MIT DIESER FUNKTION KOENNEN SIE EINZELNE STIMMEN WIE VON EINER MEHRSPURMASCHINE AUF EINE EINZIGE STIMME ZUSAMMENMISCHEN. LOOPS, VERSTIMMUNGEN UND LEVELUNTERSCHIEDE WERDEN IGNORIERT, DA AUS DEM MEMORY IN DIESER FUNKTION NUR DIE ORIGINALSTIMMEN GENOMMEN WERDEN. UM DIE AUS MEHREREN EINZELSTIMMEN HERGESTELLTE NEUE STIMME MUSS ZUNAECHEST ALS EINE EINZELSTIMME ABGESPEICHERT WERDEN UND KANN DANN ALS EINZELSTIMME MIT LOOPS VERSEHEN WERDEN, WIE ES IM ABSCHNITT VOICE DEFINITION 12 BESCHRIEBEN IST.

ANWENDUNG:

OKTAVIERUNG NACH OBEN MIT EINER NORMALEN SECHSSAITIGEN GITARRE GIBT DEN EFFEKT EINER ZWOELFSAITIGEN. MISCHEN VON AKUSTISCHEM UND SYNTH DRUMSET. MISCHEN VON SYNTH- STRINGS UND ORIGINALSSTREICHERN, UM EINEN "DICKEREN" SOUND ZU ERZIELEN. KOMBINIEREN VON ZWEI STIMMEN ZU EINER STIMME, UM MEMORY ZU SPAREN.

IST DAS MODUL AKTIVIERT, DANN BENENNEN SIE EINE EINZIGE STIMME ALS DIE LAUFENDE STIMME. NACH DEM MISCHEN ENTHAEHLT DIESE LAUFENDE STIMME UNTER DEM GLEICHEN NAMEN ODER DER GLEICHEN ZAHL DIE STIMMENKOMBINATION. NACHDEM SIE DIE LAUFENDE STIMME ALSO BENANNT HABEN.WOBEI DIE ENTER LED AUS IST, DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 28. DAS DISPLAY SAGT

COMBINE WITH V...
USE SLIDER A

....UND DIE ENTER LED LEUCHTET. BENENNEN SIE NUN DIEJENIGE STIMME, DIE DER ALS VON IHNEN BEREITS GENANNTEN LAUFENDEN STIMME HINZUGEFUEGT WERDEN SOLL. SIE KOENNEN ENTWEDER VON DEM NUMERISCHEN TASTENFELD GEBRAUCH MACHEN, ODER MIT DEM FADER -A- DEN KATALOG "DURCHBLAETTERN".(S. HAUPTTEIL 7) WENN DAS DISPLAY DIE VON IHNEN GEWUENSCHTE STIMME AUSWEIST, DRUECKEN SIE ENTER.

DAS DISPLAY SAGT NUN:

OK TO REPLACE
ORIG VOICE? Y/N

SOLLTEN SIE ES SICH DOCH NOCH ANDERS UEBERLEGT HABEN, DRUECKEN SIE >NO<, UND KOPIEREN DIE LAUFENDE STIMME ERST AUF EINEN ANDEREN PLATZ UM, DAMIT SIE DAS ORIGINAL BEHALTEN KOENNEN. SOLLTE ES ABER OK SEIN, DANN DRUECKEN SIE >YES<.

DAS DISPLAY SAGT:

THIS WILL TAKE
A WHILE

....UND NUN DAUERT ES EINE WEILE, DA DER EMU II AN DEM KOPIEREN SCHWER ARBEITET.DANACH GEHT DAS DISPLAY IN DEN MODULSTATUS ZURUECK.

=====

-29- CONTROL FUNKTIONEN AUSSCHALTEN
>FUNKTION: CONTROL ENABLE

=====

MIT DIESER FUNKTION KOENNEN SIE VON IHNEN FREI GEWAELTE STIMMEN VON DER BEEINFLUSSUNG DURCH BESTIMMTE REAL TIME KONTROLLFUNKTIONEN AUSSCHLIESSEN.

ANWENDUNG:

SCHLIESSEN SIE BASSOUNDS MIT LANGEM SUSTAIN VON DER BEEINFLUSSUNG DURCH DEN PITCHBEND AUS. SIE KOENNEN DANN IM OBEREN BEREICH DES KEYBOARDS SOUNDS MIT DEM PITCH BENDER BEEINFLUSSEN, WAEHREND DER

BASS GANZ NORMAL WEITERKLINGT. IST DAS MODUL AKTIVIERT, WAHLEN SIE DIEJENIGE ALS LAUFENDE STIMME AN, DIE VON DER KONTROLLFUNKTION AUSGESCHLOSSEN WERDEN SOLL. DIE ENTER LED LEUCHTET ODER BLINKT. DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 29.

DAS DISPLAY SAGT:

CONTROL ENABLE
USE SLIDER A

BENUTZEN SIE NUN DEN FADER -A-, UM AUF DEM DISPLAY DIE VERSCHIEDENEN KONTROLLFUNKTIONEN AUFZURUFEN. NORMALERWEISE WERDEN ALLE SOUNDS VON ALLEN KONTROLLFUNKTIONEN BEEINFLUSST. WOLLEN SIE NUN DIE VON IHNEN BENANNT LAUFENDE STIMME Z.B. VOM PITCH BENDING AUSNEHMEN, SO BEWEGEN SIE FADER -A-, BIS DAS WORT PITCH ERSCHEINT UND DRUECKEN DANN DIE >NO< TASTE. SIE HABEN ES NUN DEM EMU II VERBOTEN, DIESEN SOUND MIT DEM PITCH BEND ZU VERBIEGEN. (GEHEN SIE IN DEN MODULSTATUS ZURUECK.

=====

-30- ABSPEICHERN VON STIMMEN AUF DISKETTE
>FUNKTION: SAVE VOICE TO DISK

=====

MIT DIESER FUNKTION SPEICHERN SIE EINE STIMME AUF DER LIBRARY DISK AB. UM ZU SEHEN, OB NOCH GENUG PLATZ AUF DER DISKETTE IST, SCHIEBEN SIE EINE FORMATTIERTE DISKETTE IN EINEN DER BEIDEN LAUFWERKE DES EMU II. LESEN SIE NUN BITTE DEN ABSCHNITT UNTER DISK 3. NACHDEM SIE DISK 3 GEDRUECKT HABEN, ZEIGT DAS DISPLAY NUN DEN VERBLIEBENEN SPEICHERPLATZ AUF DER DISKETTE IN BYTES AN.

ACHTUNG!! WENN DER VERBLIEBENE SPEICHERPLATZ IN BANKS AUSGEDRUECKT IST, DANN HABEN SIE EINE PERFORMANCE DISK STATT EINER LIBRARY DISK EINGELEGT. AENDERN SIE DIES ZUNAECHEST UM.

IST DAS VOICE DEFINITION MODUL AKTIVIERT, UND SIE HABEN DIE LAUFENDE STIMME BENANNT, DIE SIE AUF DER DISKETTE ABSPEICHERN WOLLEN, DANN GEHEN SIE ZU VOICE DEF.15, UM DIE LAENGE DER LAUFENDEN STIMME ZU ERFAHREN. SIE KOENNEN DIE STIMME DANN ABSPEICHERN, WENN DIE SOUND LENGTH NUMMER AUF DEM DISPLAY KLEINER IST ALS DER AUF DER DISKETTE VERBLEIBENDE PLATZ UND GROESSER ALS 5500).

DRUECKEN SIE AUF DEM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 30.

DAS DISPLAY FRAGT:

```
-----  
SAVE VOICE TO  
DISK? Y/N  
-----
```

SIE SPEICHERN DIE STIMME AUF DER DISKETTE AB, INDEM SIE >YES< DRUECKEN. AUF DER UNTEREN ZEILE DES DISPLAYS KOENNEN SIE NUN LESEN: "JUST A MOMENT....".NACH KURZER ZEIT KEHRT DER EMU II IN DEN MODULSTATUS ZURUECK.

```
=====
```

-00- AENDERN DER LAUFENDEN STIMME
>FUNKTION: CHANGE CURRENT VOICE

```
=====
```

MIT DIESER FUNKTION KOENNEN SIE DIE LAUFENDE STIMME WECHSELN, D.H., VON EINER AUF EINE ANDERE WECHSELN.

IST DAS MODUL AKTIVIERT, DRUECKEN SIE AUF DEM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 00.

DIE OBERE ZEILE DES DISPLAYS WEIST DIE Z.ZT> LAUFENDE(N) STIMME(N) AUS. DIE UNTERE ZEILE SAGT: "PLAY A KEY".

JETZT KANN DURCH DRUECKEN EINER ANDEREN TASTE DES EMU EINE ANDERE STIMME ANGEWAHLT WERDEN.

=====
PRESET DEFINITION 11 FUNKTION: GET VOICE
=====

MIT DIESER FUNKTION WIRD EINE SPEZIELLE VOICE (STIMME) VON EINER LIBRARY DISKETTE GEHOLT UND IN DEN INTERNEN SPEICHER DES EMU II GELADEN. DIE STIMME IST NOCH NICHT HOERBAR. (SIEHE PRESET DEF. 22)

ANMERKUNG: BEVOR EIN PRESET ERSTELLT WERDEN KANN, MUSS EINE STIMME IN DIE INTERNE BANK GELADEN WERDEN.

1. UM DIESES MODUL ZU AKTIVIEREN, MUSS UEBER DAS ZAHLENFELD DIE ZAHL 11 EINGEGEBEN WERDEN.
DAS DISPLAY ZEIGT:

GET VOICE --
(01-99)/SLIDER A

DIE TASTE >ENTER< BLINKT.

UM EINE ENTSPRECHENDE STIMME (VOICE) VON DER LIBRARY DISKETTE ZU LADEN, KANN ENTWEDER DIE STIMME UEBER DAS ZAHLENFELD EINGEGEBEN WERDEN ODER MAN WAHLT DIE STIMME MIT HILFE DES SLIDERS -A- AN. MIT DEM SLIDER -A- WIRD EINE UEBERSICHT DER BEREITS AUFGENOMMENEN STIMMEN AUF DEM DISPLAY ANGEZEIGT. IST DIE STIMME, DIE JETZT GELADEN WERDEN SOLL, GEFUNDEN, WIRD DIE TASTE >ENTER< GEDRUECKT.

2. DAS DISPLAY ZEIGT NUN:

FXX (NAME D.VOICE)
 INTO VOICE VV

FXX= NUMMER DER STIMME VON DER LIBRARY DISK, DIE GELADEN WERDEN SOLL

VV = NUMMER DER INTERNEN STIMME, IN DIE DIE VOICE VON DER DISKETTE GELADEN WERDEN SOLL.

DAS DISPLAY ZEIGT IMMER DIE NAECHSTE FREIE INTERNE STIMME AN.

DIE EINGABE WIRD MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

JETZT WIRD VON DER LIBRARY DISK DIE AUSGEWAELTE STIMME IN DEN INTERNEN SPEICHER GELADEN.

=====
PRESET DEFINITION 12 FUNKTION: COPY/NAME VOICE
=====

MIT HILFE DIESER FUNKTION KAN EINE VOICE :

- 1) AUF EINE ANDERE STIMME UMKOPIERT WERDEN
- 2) UMBENANNT WERDEN

ZU 1): KOPIEREN EINER VOICE IN EINE ANDERE VOICE, UM SIE Z.B. ZU VERAENDERN (FILTER, ENV., DYNAMIK USW.)

DAS MODUL WIRD DURCH EINGEBEN DER ZAHL 12 AUF DEM ZAHLENFELD AKTIVIERT

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
COPY VOICE   --  
(01-99)/SLIDER A  
-----
```

DIE TASTE >ENTER< BLINKT.

ENTWEDER WIRD DIE STIMME DURCH EINTIPPEN EINER 2-STELLIGEN ZAHL AUF DEM ZAHLENFELD ODER MIT DEM SLIDER -A- ANGEWAHLT.

WENN DIE ENTSPRECHENDE VOICE GEWAHLT WORDEN IST, WIRD DIE TASTE >ENTER< GEDRUECKT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
COPY VOICE   XX  
INTO VOICE   --  
-----
```

XX = DIE ZU KOPIERENDE STIMME.

JETZT WIRD DIE VOICE UEBER DAS ZAHLENFELD ANGEWAHLT, IN DIE DIE VOICE KOPIERT WERDEN SOLL. (2-STELLIGE ZIFFER EINGEBEN)

DIE EINGABE WIRD MIT DER >ENTER< TASTE ABGESCHLOSSEN

DIE STIMME IST JETZT KOPIERT WORDEN.

DAS DISPLAY FRAGT NUN:

```
-----  
(VOICE NR U.NAME)  
RENAME ? Y/N  
-----
```

ANMERKUNG:

SOLLTE NICHT MEHR GENUG SPEICHERINHALT FUER ZUSATZLICHE STIMMEN FREI SEIN, WUERDE DAS DISPLAY ZEIGEN "NOT ENOUGH MEMORY"

SOLL DIE VOICE JETZT UMBENANNT WERDEN, WIRD DIE TASTE >YES< AUF DEM ZAHLENFELD GEDRUECKT.

MIT HILFE DER SLIDER -A- UND -B- KANN DER NAME NUN VERAENDERT WERDEN. DER SLIDER -A- IST ZUR BUCHSTABEN BENENNUNG (KLEIN/GROSS SCHRIFT, ZAHLEN, LEERFELD) ZUSTAENDIG.

MIT HILFE DES SLIDER -B- KANN DER CURSOR UNTER DEN ENTSPRECHENDEN BUCHSTABEN, DIE GEAEENDERT WERDEN SOLLN, HIN UND HER BEWEGT WERDEN.

DIE EINGABE WIRD NACH ERFOLGTER AENDERUNG DES NAMENS MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

WICHTIGER HINWEIS:

DAS UMBENENNEN EINER BEREITS BESTEHENDEN VOICE KANN GRUNDSÄTZLICH NUR GESCHEHEN, WENN DIE ENTSPRECHENDE STIMME MIT SICH SELBST KOPIERT UND DANN ERST UMBENANNT WIRD.

--> BEISPIEL:<--
VOICE 24 STRING C 2 SOLL UMBENANNT WERDEN:

DAS DISPLAY ZEIGT:

COPY VOICE 24
INTO VOICE 24

>ENTER<

V 24 STRING C 2
RENAME? Y/N

>YES<

DANN WIE OBEN MIT SLIDER -A- UND -B- DEN NEUEN NAMEN ERSTELLEN.

SOLL EINE KOPIERTE STIMME NICHT UMBENANNT WERDEN, MUSS DIE EINGABE MIT DER TASTE >NO< BEANTWORTET WERDEN.

=====

PRESET DEFINITION 13	FUNKTION: ERASE VOICE
----------------------	-----------------------

=====

MIT DIESEM BEFEHL KANN EINE SPEZIELLE STIMME (VOICE) EINES PRESETS GELOESCHT WERDEN.

>>ACHTUNG<<:

FALLS DIESE STIMME AUCH IN ANDEREN PRESETS VORKOMMT, WIRD SIE AUCH VON DIESEN ANDEREN PRESETS GELOESCHT!!

DIESER BEFEHL LOESCHT NUR AUS DEM INTERNEN SPEICHER DES EMU II EINE STIMME - NICHT ABER VON EINER DISKETTE ! (SIEHE DAZU DISK NR 6)

ANWENDUNG:

EINE STIMME WIRD GELOESCHT, WENN SIE Z.B. EINEM PRESET FALSCH ZUGEORDNET WORDEN IST ODER NEUER SPEICHERPLATZ FUER ANDERE STIMMEN GESCHAFFEN WERDEN SOLL.

DAS MODUL WIRD AKTIVIERT, INDEM UEBER DAS ZAHLENFELD DIE ZAHL 13 EINGEGEBEN WIRD.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
ERASE VOICE  --  
(00-99)/SLIDER A  
-----
```

DIE TASTE >ENTER< BLINKT

UEBER DAS ZAHLENFELD ODER DURCH DEN SLIDER -A- WIRD DIE ENTSPRECHENDE STIMME EINGEGEBEN, DIE GELOESCHT WERDEN SOLL. (Z.B. VOICE 14)

DIE EINGABE MIT DER TASTE >ENTER< ABSCHLIESSEN.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
ERASE VOICE   14  
YOU SHURE?   Y/N  
-----
```

SOLL DIESES STIMME 14 GELOESCHT WERDEN, SO WIRD DIE FRAGE MIT DER TASTE >YES< BEANTWORTET.

ANDERNFALLS WIRD MIT DER TASTE >NO< DER VORGANG ABGEBROCHEN.

DAS LOESCHEN EINER STIMME GESCHIEHT NUR IM INTERNEN SPEICHER, NICHT ABER VON DER DISKETTE!

```
=====
```

PRESET DEFINITION 14 FUNKTION: ERASE SEQUENCE

```
=====
```

MIT HILFE DIESER FUNKTION WIRD EINE SEQUENZ AUS EINEM PRESET GELOESCHT, UM Z.B. MEHR FREIEN SPEICHERPLATZ ZU BEKOMMEN.

DAS MODUL WIRD DURCH EINGEBEN DER ZAHL 14 UEBER DAS ZAHLENFELD AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
ERASE SEQUENCE --  
(01-99)/SLIDER A  
-----
```

DIE TASTE >ENTER< BLINKT.

ENTWEDER WIRD DIE SEQUENZ DURCH EINGABE DER ENTSPRECHENDEN NUMMER UEBER DAS ZAHLENFELD ODER MIT HILFE DES SLIDER -A- AUSGEWAHLT.

(MIT HILFE DES SLIDER -A- KOENNEN ALLE BEREITS AUFGENOMMENEN SEQUENZEN AUFGELISTET WERDEN.)

IST DIE ENTSPRECHEND ZU LOESCHENDE SEQUENZ GEFUNDEN WORDEN, WIRD DIE EINGABE MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

-IN UNSEREM BEISPIEL SOLL SEQUENZ NR 05 GELOESCHT WERDEN.

DAS DISPLAY FRAGT NUN:

ERASE SEQUENCE 05
YOU SHURE? Y/N

SOLL DIE SEQUENZ NR 05 WIRKLICH GELOESCHT WERDEN, SO WIRD DIE FRAGE MIT DER TASTE >YES< BEANTWORTET.

FALLS DIESE SEQUENZ NICHT GELOESCHT WERDEN SOLL, WIRD DIE FRAGE MIT DER TASTE >NO< BEANTWORTET.

=====
PRESET DEFINITION 15 FUNKTION: ERASE PRESET
=====

DIESER BEFEHL LOESCHT EIN SPEZIELLES PRESET AUS DEM INYERNEN SPEICHER DES EMU II.

DAS MODUL WIRD DURCH EINGABE DER ZAHL 15 UEBER DAS ZAHLENFELD AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

ERASE PRESET --
(01-99)/SLIDER A

DIE TASTE >ENTER< BLINKT

ENTWEDER WIRD DIE ENTSPRECHENDE NUMMER DE ZU LOESCHENDEN PRESETS UEBER DAS ZAHLENFELD EINGEGEBEN ODER MIT HILFE DES SLIDER -A- AUSGEWAHLT.

DANN WIRD DIE EINGABE MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

DAS DISPLAY FRAGT NUN:

ERASE VOICES TOO
PRESS Y/N

EINE SEHR WICHTIGE FRAGE ERSCHEINT NUN AUF DEM DISPLAY: " SOLLEN AUCH ALLE ZU DEM PRESET GEHOERENDEN STIMMEN MIT GELOESCHT WERDEN?"

WENN DIE FRAGE MIT DER TASTE >YES< BEANTWORTET WIRD, WERDEN ALLE STIMMEN DIESES PRESETS GELOESCHT.

FALLS DIESE STIMMEN AUCH IN ANDEREN PRESETS VORKOMMEN SOLLTEN, WERDEN ABER AUCH DIE SELBEN STIMMEN ANDERER PRESETS GELOESCHT. ES IST ALSO WICHTIG, DIE ANTWORT GENAU ZU UEBERLEGEN.

--> BEISPIEL <--

DAS PRESET 05 ENTHAELT EINIGE PERCUSSION SOUNDS.
DAS PRESET 08 ENTHAELT AUCH EINEN TEIL DIESER PERCUSSION SOUNDS.

WIRD NUN DAS PRESET 05 MIT DEN DAZUGEHÖERENDEN STIMMEN KOMPLETT GELOESCHT, SO LOESCHT MAN GLEICHZEITIG DIESELBEN VORKOMMENDEN STIMMEN AUS DEM PRESET 08.

-WIR WOLLEN IN UNSEREM BEISPIEL PRESET 05 MIT DEN DAZUGEHÖERIGEN STIMMEN LOESCHEN.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
ERASE PRESET 05  
& VCS-SHURE? Y/N  
-----
```

DA DAS GESAMTE PRESET 05 GELOESCHT WERDEN SOLL WIRD DIE FRAGE MIT DER TASTE >YES< BEANTWORTET.

FALL DOCH NUR DAS PRESET ALLEIN GELOESCHT WERDEN SOLL, BEANTWORTET MAN DIE FRAGE MIT DER TASTE >NO<.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
ERASE PRESET 05  
YOU SHURE? Y/N  
-----
```

DURCH DIESE SICHERHEITSABFRAGE IST ES JETZT NOCH MOEGlich, AUS DEM LOESCHVORGANG WIEDER HERAUS ZU GEHEN. (MIT DER TASTE >NO<)
IN UNSEREM FALLE WIRD DIE FRAGE MIT DER TASTE >YES< BEANTWORTET.
DAS PRESET 05 MIT SEINEN DAZUGEHÖERIGEN STIMMEN IST JETZT KOMPLETT GELOESCHT.
DER SPEICHERINHALT WURDE DADURCH WIEDER VERGROESSERT.

```
=====
```

PRESET DEFINITION 16 FUNKTION: ERASE BANK

```
=====
```

DIESER BEFEHL LOESCHT DEN GESAMTEN SPEICHERINHALT DES EMU II.

ANMERKUNG:

ES WIRD NUR DER INTERNE SPEICHERINHALT GELOESCHT - NICHT ABER EINE PRESET DISKETTE!!

ANWENDUNG:

DIESER VORGANG SOLLTE VOR BEGINN DES NEU-SAMPLLEN AUSGEFUEHRT WERDEN, DAMIT DER SPEICHERINHALT VON 17.6 SEKUNDEN VOELLIG FREI ZUR VERFUEGUNG STEHT.

MIT HILFE DIESES BEFEHLS WIRD DER EMULATOR IN SEINEN AUSGANGSZUSTAND GEBRACHT. (VOELLIG LEERER SPEICHER)

DAS MODUL WIRD DURCH EINGEEEN DER ZAHL 16 UEBER DAS ZAHLENFELD AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
ERASE ALL MEMORY  
PRESS YES OR NO  
-----
```

DIE TASTE >ENTER< BLINKT.

WIRD DIE TASTE >NO< GEDRUECKT, SO BLEIBT DER SPEICHERINHALT ERHALTEN.
MIT DRUECKEN DER TASTE >YES< GELANGT MAN ZUR NAECHSTEN FRAGE.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
ERASE ALL MEMORY  
YOU SHURE? Y/N  
-----
```

DIESE FRAGE DIENT ZUR SICHERHEIT DER BEANTWORTUNG.

WIRD JETZT ENDGUELTIG DIE FRAGE MIT DER TASTE >YES< BEANTWORTET, SO
LOESCHT SICH DER INTERNE SPEICHERINHALT DES EMU II KOMPLETT.
ES IST DER AUSGANGSZUSTAND - GENAUSO, ALS WENN DAS GERAET GERADE
EINGESCHLATET WORDEN WAERE - WIEDER HERGESTELLT.

DER FREIS SPEICHERINHALT BETRAEGT JETZT WIEDER 17.6 SEKUNDEN.

```
=====
```

PRESET DEFINITION 17 FUNKTION: CATALOG VOICES

```
=====
```

MIT HILFE DIESER FUNKTION KOENNEN ALLE STIMMEN MIT IHRER ENTSPRECHENDEN
NUMMER AUFGELIESTET WERDEN, DIE Z.ZT. IM SPEICHER SIND.

DAS MODUL WIRD DURCH EINGABE DER ZAHL 17 UEBER DAS ZAHLENFELD
AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
TO CATALOG  
USE SLIDER A  
-----
```

DIE TASTE >ENTER< BLINKT.

MIT HILFE DES SLIDER -A- KOENNEN ALLE IM SPEICHER BEFINDLICHEN STIMMEN
AUF DEM DISPLAY AUFGELISTET WERDEN.

ALLE STIMMEN, GEFOLGT VON EINEM * , WURDEN UEBER DIE -REPLICATE PRESET
FUNKTION (SIEHE PRESET DEFINITION 32) ERSTELLT.

DIESER VORGANG WIRD DURCH DIE TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

=====
PRESET DEFINITION 18 FUNKTION: CATALOG SEQUENCE
=====

MIT DIESER FUNKTION WERDEN ALLE ZUR ZEIT IM SPEICHER BEFINDLICHE SEQUENZEN AUF DEM DISPLAY AUFGEListET.

UM DIESES MODUL ZU AKTIVIEREN WIRD UEBER DAS ZAHLENFELD DIE ZIFFER 18 EINGEGEBEN.

DAS DISPLAY ZEIGT:

TO CATALOG
USE SLIDER A

DIE TASTE >ENTER< BLINKT.

MIT HILFE DES SLIDER -A- KOENNEN DIE BEREITS AUFGENOMMENEN SEQUENZEN AUF DEM DISPLAY AUFGEListET WERDEN.

=====
PRESET DEFINITION 19 FUNKTION: CATALOG PRESETS
=====

MIT DIESER FUNKTION WERDEN ALLE ZUR ZEIT IM SPEICHER BEFINDLICHEN PRESETS AUF DEM DISPLAY AUFGEListET.

UM DIESES MODUL ZU AKTIVIEREN WIRD UEBER DAS ZAHLENFELD DIE ZIFFER 19 EINGEGEBEN.

DAS DISPLAY ZEIGT:

TO CATALOG
USE SLIDER A

DIE TASTE >ENTER< BLINKT.

MIT HILFE DES SLIDER -A- KOENNEN DIE BEREITS ERSTELLTEN PRESETS AUF DEM DISPLAY AUFGEListET WERDEN.

=====
PRESET DEFINITION 20 FUNKTION: MEMORY REMAINING
=====

DIESE FUNKTION ERLAUBT ES, DEN RESTLICHEN FREIEN SPEICHERINHALT DES EMU II FESTZUSTELLEN.

ANWENDUNG:

HIERMIT IST ES MOEGLICH, SICH EINEN UEBERBLICK DES FREIEN SPEICHERPLATZES ZU VERSCHAFFEN, BEVOR EIN PRESET ODER EINE STIMME KOPIERT WERDEN ODER EIN WEITERER SAMPLE GEMACHT WERDEN SOLL.

DIESES MODUL WIRD DURCH EINGABE DER ZAHL 20 UEBER DAS ZAHLENFELD AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
PRESET DEF(11-32)  
MEM AVAIL  XXXXXX  
-----
```

XXXXXX STEHT FUER EINE 6-STELLIGE ZIFFER, DIE DEN RESLICHEN FREIEN SPEICHERPLATZ ANGIBT.

EIN VOELLIG LEERER SPEICHER WIRD MIT DER ZAHL 484.559 ANGEGEBEN. (DIE ANGABE ERFOLGT IN BYTES)

DIESE ANGABE ENTSPRICHT EINER SAMPLE ZEIT VON 17.6 SEKUNDEN.

SOMIT BETRAEGT 1 SEKUNDE SAMPLE-ZEIT ETWA 27.500 BYTE.

NACHDEM DER SPEICHERINHALT FESTGESTELLT WORDEN IST, KANN EIN ANDERES MODUL AKTIVIERT WERDEN.

```
=====
```

PRESET DEFINITION 21 FUNKTION: CREATE PRESET

```
=====
```

EIN PRESET MUSS ZUERST EINE 2-STELLIGE NUMMER BEKOMMEN UND SOLLTE BENANNT WERDEN, BEVOR IRGENDWELCHE STIMMEN ZUGEORNET WERDEN.

DIESES MODUL WIRD DURCH EINGABE DER ZAHL 21 UEBER DAS ZAHLENFELD AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
CREATE & SELECT  
NEW PRESET    --  
-----
```

-IN UNSEREM BEISPIEL WOLLEN WIR DAS PRESET MIT DER NUMMER 15 ERSTELLEN.

DIE ZAHL 15 WIRD UEBER DAS ZAHLENFELD EINGEGEBEN.

JETZT WIRD DIE TASTE >ENTER< GEDRUECKT.

FALLS DAS PRESET MIT DER NUMMER 15 BEREITS BESTEHT, SAGT DAS DISPLAY "SELECTED PRESET EXISTS". IN DIESEM FALLE MUSS EINE ANDERE PRESET NUMMER EINGEGEBEN WERDEN, ODER- FALLS DAS PRESET 15 NICHT MEHR BENDETIGT WIRD, MUSS ES ZUNAECHST GELOESCHT WERDEN. (SIEHE PRESET DEFINITION 15)

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
CREATE & SELECT  
JUST A MOMENT...  
-----
```

..UND SCHON IST EIN NEUES PRESET MIT DER NUMMER 15 ERSTELLT.

DAS DISPLAY ZEIGT NUN:

```
-----  
P15 NULL PRESET  
RENAME? Y/N  
-----
```

JEDES PRESET HAT ZUNAECHEST DEN NAMEN "NULL PRESET".
MAN SOLLTE SICH GLEICH ANGEWOEHNEN, DEM NEU ERSTELLTEN PRESET EINEN
RICHTIGEN NAMEN ZU GEBEN. DIESES IST JETZT MOEGLICH DURCH DIE
BEANTWORTUNG DER FRAGE MIT DER TASTE >YES<.

DIE BENENNUNG ERFOLGT MIT DEN SLIDERN -A- UND -B-.

DER SLIDER -A- AENDERT DEN BUCHSTABEN, UNTER DEM DER KLEINE BLINKENDE
CURSOR GERADE STEHT. (KLEIN/GROSS SCHRIFT, ZAHLEN, LEERZEICHEN)

MIT HILFE DES SLIDER -B- KANN CURSOR UNTER JEDEN BUCHSTABEN, DER
VERAENDERT WERDEN SOLL, VERSCHOBEN WERDEN.
DER AENDERUNGSVORGANG IST WIE OBEN BESCHRIEBEN.

DAS PRESET 15 IST NUN ERSTELLT UND HAT (HOFFENTLICH) EINEN NEUEN NAMEN
BEKOMMEN.

...ZU HOEREN IST NOCH NICHTS, DENN ES FEHLT NOCH DIE ZUORDNUNG DER
EINZELNEN STIMMEN. (SIEHE PRESET DEFINITION 22 - ASSIGN VOICE)

```
=====
```

PRESET DEFINITION 22 FUNKTION: ASSIGN VOICE

```
=====
```

MIT HILFE DIESER FUNKTION KOENNEN VERSCHIEDENE STIMMEN (VOICES) EINEM
PRESET ZUGEORNET WERDEN.

>>ACHTUNG<<

ZUNAECHEST MUSS DAS PRESET ANGEWAEHLT WERDEN!!

DANN WIRD DAS MODUL 22 UEBER DIE EINGABE DES ZAHLENFELDES AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
ASSIGN VOICE: --  
(01-99)/ SL DER A  
-----
```

DIE TASTE >ENTER< BLINKT.

ENTWEDER WIRD JETZT EINE STIMME UEBER DAS ZAHLENFELD ODER MIT HILFE DES SLIDER -A- AUSGEWAHLT.

ANMERKUNG:

FALLS EINE STIMME, EINGEGEBEN UEBER DAS ZAHLENFELD, NICHT EXISTIEREN SOLLTE, ZEIGT DAS DISPLAY "NONEXISTENT".

WENN DIE ENTSPRECHENDE STIMME AUSGEWAHLT WURDE, WIRD DIE TASTE >ENTER< GEDRUECKT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
ORIG LO HI  CNLS  
          1-8  
-----
```

DIE TASTE >ENTER< BLINKT.

JETZT WIRD DIE AUSGEWAHLTE STIMME DEM KEYBOARD ZUGEORDNET.

1-ALS ERSTES WIRD NACH DEM ORIGINAL TON GEFRAGT, DER AUCH DEM ORIGINAL DES SAMPLES ENTSPRICHT.

-->BEISPIEL-<<

ES WURDE IM ORIGINAL EIN F2 GESAMPelt.

BEIM ZUORDNEN DIESER VOICE SOLL DER ORIGINALTON EBENFALLS F2 SEIN. ALSO DRUECKT MAN AUF DER TASTATUR DES EMULATOR DIE TASTE F2.

DIESES F2 WIRD AUF DEM DISPLAY UNTER "ORIG" ANGEZEIGT. DIE EINGABE WIRD DANN MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

2-JETZT WIRD GEFRAGT, BIS ZU WELCHER NOTE - AUSGEHEND VOM F2 - DER UNTERE TASTATUR BEREICH BELEGT WERDEN SOLL. (Z.B. C2)

DRUECKT MAN DIE TASTE C2 AUF DER TASTATUR, SO ERSCHEINT UNTER "LO" DER TON C2.

DIE EINGABE WIRD MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

3-ALS LETZTE ZUORDNUNG WIRD DIE HOECHSTE NOTE ABGEFRAGT - AUSGEHEND VOM ORIGINAL F2 - DER ALS HOECHSTER TON AUF DER TASTATUR GESPIELT WERDEN KANN. (Z.B. C3)

DRUECKT MAN DIE TASTE C3 AUF DER TASTATUR, SO ERSCHEINT UNTER "HI" DER TON C3.

DIE EINGABE WIRD MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

-->ACHTUNG<--

GENERELL KANN VOM ORIGINAL SAMPLE AUSGEHEND NUR IMMER JEWEILS 1 OKTAVE NACH UNTEN UND 1 OKTAVE NACH OBEN HIN EINE STIMME TRANSPONIERT WERDEN.

FALLS DIE ZUORDNUNG EINER STIMME DEN BEREICH VON 1 OKTAVE UEBERSCHREITEN SOLLTE, MELDET SICH DAS DISPLAY MIT "ILLEGAL ASGNMENT".

ALS NAECHSTES WIRD AUF DEM DISPLAY NACH DEN AUSGANGS-KANAELEN GEFRAGT.
(1-8)

GRUNDSAETZLICHES ZU DER AUSGANGS KANAELEN:

JEDE STIMME KANN EINZELN EINEM AUSGANG ZUGEORDNET WERDEN.
ES BESTEHT ABER AUCH DIE MOEGELICHKEIT, Z.B. MEHRERE AUSGANGSKANAELE FUER EINE STIMME ZU BELEGEN.

--> BEISPIEL <--

WENN DAS DISPLAY ZEIGT:
CNLS 3-3 BEDEUTET ES, DASS DIE VOICE MONOPHON AM AUSGANG 3 LIEGT.

WENN DAS DISPLAY ZEIGT:
CNLS 1-8 BEDEUTET ES, DASS DIE STIMME BIS ZU 8 NOTEN GESPIELT WERDEN KANN UND UEBER DIE AUSGANGSKANAELE 1-8 ANLIEGT. SIE TEILT SICH DIESE KANAELE MIT ANDEREN STIMMEN, WENN DIESE GENAUSO GENAUSO DEN AUSGANGSKANAELEN ZUGEORDNET WORDEN SIND.

WENN DAS DISPLAY ZEIGT:
CNLS 2-3 BEDEUTET ES, DASS DIE STIMME MIT BIS ZU 2 NOTEN GESPIELT WERDEN KANN UND DEN AUSGANGSKANAELEN 2 UND 3 ZUGEORDNET WORDEN IST.

WENN DAS DISPLAY ZEIGT:
CNLS 4-8 BEDEUTET ES, DASS DIE STIMME BIS ZU 5 NOTEN GESPIELT WERDEN KANN UND DEN AUSGANGSKANAELEN 4-8 ZUGEORDNET WORDEN IST.

DIE ZUORDNUNG BEZIEHT SICH JEWEILS IMMER FUER JEDE EINZELNE STIMME.

SOLLEN ALLE 8 STIMMEN ZUNAECHST NICHT SPEZIELLEN AUSGANGSKANAELEN ZUGEORDNET WERDEN, SO UEBERGEHT MAN DIE EINGABE DURCH ZWEIMALIGEN DRUCK DER TASTE >ENTER<.

ES IST JEDERZEIT MOEGELICH, DIE ZUORDNUNG EINER STIMME UND DIE VERAENDERUNG DER AUSGANGSKANAELE VORZUNEHMEN. (SIEHE PRESET DEFINITION 24 - DE-ASSIGNING)

EBENSO KOENNEN VERSCHIEDENE STIMMEN AUF EINANDER GELEGT WERDEN, UM Z.B. EINEN SPEZIELLEN SOUND ZU ERREICHEN.

DIE ZUORDNUNG DER AUSGANGSKANAELE IST UNABHAENGIG DAVON.

=====
PRESET DEFINITION 23 FUNKTION: EDIT ASSIGNMENT
=====

MIT HILFE DIESER FUNKTION KOENNEN BEREITS FESTGELEGTE ZUORDNUNGEN EINZELNER STIMMEN WIEDER VERAENDERT WERDEN (BELEGUNG DER STIMMEN - AUSGANGSKANAELE)

DAS MODUL WIRD DURCH EINGABE DER ZAHL 23 UEBER DAS ZAHLENFELD AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
EDIT ASSIGNMENT  
PLAY A KEY  
-----
```

DIE TASTE >ENTER< BLINKT.

DURCH DRUECKEN EINER TASTE AUF DEM KEYBOARD WIRD DIE ENTSPRECHENDE STIMME, DIE EDITIERT WERDEN SOLL, AUSGEWAHLT. DIE EINGABE WIRD MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
ORIG LO HI CNLS  
-----
```

DIE UNTERE ZEILE IM DISPLAY ZEIGT DIE BEREITS FESTGELEGTEN ZUORDNUNGEN DER STIMME.

SOLL DER ORIGINAL TON VERAENDERT WERDEN, SO DRUECKT MAN AUF DER TASTATUR DEN ENTSPRECHENDEN TON. SOFORT IST DIESER UNTER "ORIG" IM DISPLAY ZU SEHEN.

FALLS NICHTS VERAENDERT WERDEN SOLL, WIRD NUR DIE TASTE >ENTER< GEDRUECKT.

EBENSO FUNKTIONIERT DIE WEITERE ZUORDNUNG BZW. AENDERUNG . -TON AUF DEM KEYBOARD DRUECKEN UND MIT >ENTER< ABSCHLIESSEN.

DIE AUSGANGSKANAELE LASSEN SICH AUCH NEU ZUORDNEN - WIE OBEN BESCHRIEBEN.

```
=====
```

PRESET DEFINITION 24 FUNKTION: DE-ASSIGN VOICE

```
=====
```

MIT DIESER FUNKTION KANN DIE STIMME EINES PRESETS AUS DER ZUORDNUNG HERAUS GENOMMEN WERDEN (NUR AUS DEM ENTSPRECHENDEN PRESET GELOESCHT WERDEN)

DAS MODUL WIRD DURCH EINGABE DER 24 UEBER DAS ZAHLENFELD AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
DE-ASSIGN VOICE  
PLAY A KEY  
-----
```

DIE TASTE >ENTER< BLINKT.

DIE ENTSPRECHENDE STIMME WIRD DURCH DRUECKEN EINER TASTE AUF DEM KEYBOARD AUSGESUCHT.

WENN DIE STIMME GEFUNDEN WORDEN IST, DIE AUS DEM PRESET HERAUSGENOMMEN WERDEN SOLL, WIRD DIE TASTE <ENTER> GEDRUECKT.

JETZT IST DIE ENTSPRECHENDE STIMME AUS DEM PRESET HERAUSGELUESCHT.

FALLS DIESELBE STIMME NOCH IN EINEM ANDEREN PRESET VORKOMMEN SOLLTE, BLEIBT SIE IN DEN ANDEREN PRESETS ERHALTEN.

SOLLTE EINE FALSCHER STIMME DEM PRESET ZUGEOBDNET WORDEN SEIN UND SIE KOMMT AUCH IN KEINEM ANDEREN PRESET VOR, SO SOLLTE MAN DIESE STIMME KOMPLETT HERAUSLUESCHEN, DA SIE NUR UNNOETIGEN SPEICHERPLATZ BELEGEN WUERDE. (SIEHE PRESET DEFINITION 13)

=====

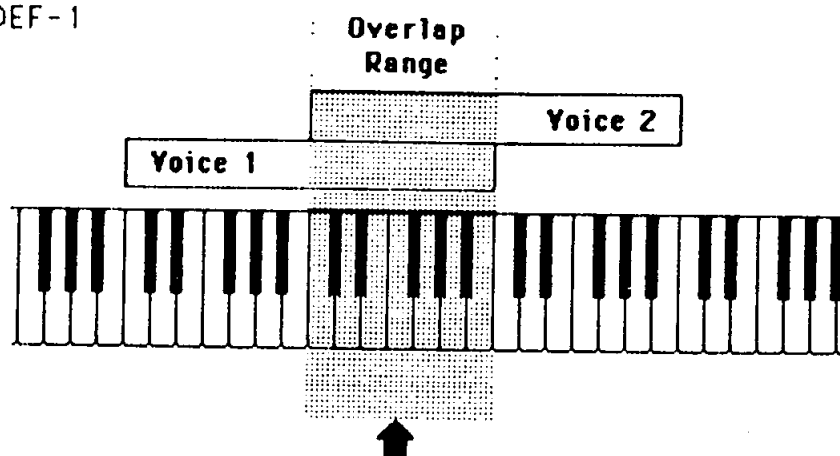
PRESET DEFINITION 25 FUNKTION:VELOCITY SWITCH

=====

WENN SICH ZWEI STIMMEN UEBERLAPPEN, KOENNEN SIE MIT DIESER FUNKTION DIE EINE ODER DIE ANDERE STIMME WAELHEN, JE NACHDEM OB SIE SANFT ODER HART SPIELEN.

SPIELEN SIE SANFT, KOMMT NUR EINE STIMME, SPIELEN SIE HART, KOMMT DIE ANDERE (S. ABB.15)

Fig PDEF-1



When playing in this range, with Voice 2 "On Hard",
hitting a key softly plays Voice 1;
hitting a key hard plays Voice 2.

ABB 15

ANWENDUNG:

WECHSEL DES TONALEN CHARAKTERS BEI HARTER SPIELWEISE. UEBERLAPPEN SIE Z.B. EINEN NORMALEN UND EINEN SLAPBASS. NUTZEN SIE DIE VELOCITY SWITCH FUNKTION SO, DASS BEI HARTER SPIELWEISE DER SLAPBASS, BEI SANFTER SPIELWEISE DER NORMALE BASS ZU HOEREN IST.

ANWENDUNG:

WENN SIE SOUNDEFFEKTE PROGRAMMIEREN, KOENNEN SIE DIE PLAEATZE DOPPELT BELEGEN, UND JE NACH SPIELWEISE DEN GEWUENSCHTEN SOUND ERZEUGEN. IST DAS MODUL AKTIVIERT, DRUECKEN SIE AUF DEM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 25.

DAS DISPLAY SAGT:

VELSW: PLAY A KEY
"NO" ERASES ALL

... UND DIE ENTER LED LEUCHTET.UM ALLE VORHER EINMAL GETROFFENEN ZUORNUNGEN MIT DIESER FUNKTION ZU LOESCHEN (BEZOGEN AUF DAS ANGEWAELTE PRESET), DRUECKEN SIE > NO<. WENN SIE KEINE NEUEN ZUORDNUNGEN WUENSCHEN, GEHEN SIE ZU ANDEREN ARBEITEN UEBER.

UM DIESE FUNKTION PROGRAMMIEREN ZU KOENNEN, SPIELEN SIE EINE TASTE, AUF DER BEIDE SOUNDS UEBEREINANDER LIEGEN.< SOLLTEN SIE EINE TASTE GESPIELT HABEN, AUF DER SICH NUR EIN SOUND BEFINDET, SAGT DAS DISPLAY: "KEY MUST HAVE 2 VOICES ASSIGNED". SPIELEN SIE DANN EINE TASTE, AUF DER SICH DIE BEIDEN SOUNDS BEFINDEN). DANN ZEIGT DAS DISPLAY IN DER OBEREN ZEILE DEN NAMEN ODER DIE NUMMER DER ERSTEN STIMME, UND IN DER UNTEREN ZEILE FRAGT ES "ON HARD? YES/NO".

WENN SIE WUENSCHEN DASS DIESE STIMME ZU HOEREN IST, WENN SIE DAS KEYBOARD HART SPIELEN, DANN DRUECKEN SIE >YES<. WENN DIESE STIMME BEI WEICHEM SPIEL ZU HOEFEN SEIN SOLL, DRUECKEN SIE >NO<. NACH DIESER WAHL KEHREN SIE IN DEN MODULSTATUS ZURUECK. SPIELEN SIE NUN DAS KEYBOARD, UND HOEREN SIE, OB DER VELOCITY SWITCH IHREN WUENSCHEN ENTSPRICHT.

HINWEIS:

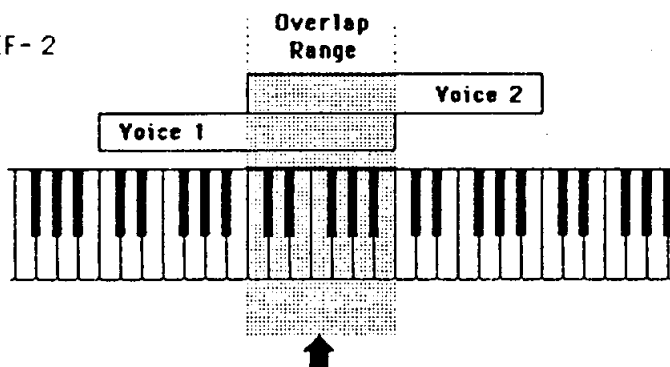
DIE DYNAMIK DES KEYBOARDS IST AUF DIESE BEIDEN STIMMENBESCHRAENKT. UM DEN EFFEKT DES VELOCITY SWITCHES MOEGLICHST GUT ZU ERREICHEN, SOLLTEN SIE HIERFUEER STIMMEN MIT MOEGLICHST WENIG ODER BESSER NOCH KEINER DYNAMIK WAEHLEN (S. VOICE DEF.21, WOBEI KEINE DYNAMIK DEN WERT 00 HAT). ORDNNEN SIE STIMMEN MIT GROSSER DYNAMIK DER WEICHEN SPIELWEISE ZU, DANN BEDEUTET DIES, DASS SIE SCHWERLICH IRGENDETWAS HOEREN. SPIELEN SIE DANN ABER LAUTER, DAMIT DER SOUND ENDLICH ZU HOEREN IST, HOEREN SIE DURCH DIE VELOCITY SWITCH FUNKTION DEN ANDEREN, IHN UEBERLAPPENDEN SOUND.

=====
PRESET DEFINITION 26 FUNKTION:VELOCITY CROSSFADE
=====

MIT DIESER FUNKTION KOENNEN SIE ERREICHEN, DASS DURCH IHRE DYNAMISCHE SPIELWEISE BEI ZWEI SICH UEBERLAPPENDEN SOUNDS DER EINE JEWEILS LAUTER, DER ANDERE SOUND IM GLEICHEN MOMENT LEISER ZU HOEREN IST.(S.ABB.16)

Fig. PDEF-2

ABB 16



When playing in this range, with Voice 2 "On Hard",
Voice 1 becomes progressively softer and
Voice 2 becomes progressively louder as you strike a key hard.

ANWENDUNG:

MIT HILFE DER DYNAMIK LAESST SICH VERHAELTNIS Z.B. VON GEIGEN UND CELII WAEHREND DES SPIELENS BEEINFLUSSEN. SPIELEN SIE EINE VERZERTE GITARRE MIT WENIG ANSCHLAG, SO DASS DIES ALS EIN GRUNDLICK ZU HOEREN IST. SPIELEN SIE DANN HAERTER, KANN ALS ZWEITER, DANN LAUTER WERDENDER SOUND DIE OKTAVE DARUEBER MIT FEEDBACK ERSCHEINEN.

ANWENDUNG:

LASSEN SIE EINEN SOUND UEBER EINEN BESTIMMTEN BEREICH DESS KEYBOARDS MIT SICH SELBER UEBERLAPPEN, ORDENEN DANN JEDOCH DIE EINE STIMME DEN AUSGANGSKANAELN 1-4.

DIE ANDERE STIMME DEN AUSGANGSKANAELN 5-8 ZU. DIE BEIDEN GRUPPEN VERTEILEN SIE DANN IM STEREOPANORAMA RECHTS-LINKS. SIE BESTIMMEN HIERMIT, AUF WELCHER SEITE DES STEREOPANORAMAS DIE LAUTE UND DIE LEISE STIMME ERSCHEINEN.

IST DAS MODUL AKTIVIERT, DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 26.

DAS DISPLAY SAGT:

VELXF:PLAY A KEY

"NO" ERASES ALL

...UND DIE ENTER LED LEUCHTET. UM ALLE VORHERIGEN VELOCITY CROSSFADE ZUORDNUNGEN ZU LOESCHEN, DRUECKEN SIE BITTE >NO<. UM EIN VELOCITY CROSSFADE HERZUSTELLEN, SPIELEN SIE EINE TASTE, AUF DER SICH ZWEI STIMMEN UEBERSCHNEIDEN. SOLLTE DIES NICHT DER FALL SEIN, SAGT DAS DISPLAY "KEY MUST HAVE 2 VOICES ASSIGNED". NEHMEN SIE DANN EINE ANDERE TASTE, AUF DER ZWEI STIMMEN SICH UEBERLAPPEN. DIE OBERE ZEILE DES DISPLAYS WEIST DEN NAMEN ODER DIE NUMMER DER ERSTEN STIMME AUS UND FRAGT IN DER UNTEREN ZEILE "ON HARD?YES/NO".

WENN SIE WUENSCHEN, DASS DIESE VON DEN BEIDEN STIMMEN DIE LAUTERE SEIN SOLL, WENN SIE DAS KEYBOARD HAERTER SPIELEN, DANN DRUECKEN SIE >YES<. SOLL SIE LEISER SEIN, DRUECKEN SIE >NO<. NACH IHRER WAHL KEHREN SIE IN DEN MODULSTATUS ZURUECK. SPIELEN SIE DAS KEYBOARD UND HOEREN SIE, OB IHNEN DAS ERGEBNIS ZUSAGT.

HINWEIS:

UEBER DIE AUSWAHL DER SOUNDS LESEN SIE BITTE DEN LETZTEN ABSATZ DES VORHERGEHENDEN KAPITELS

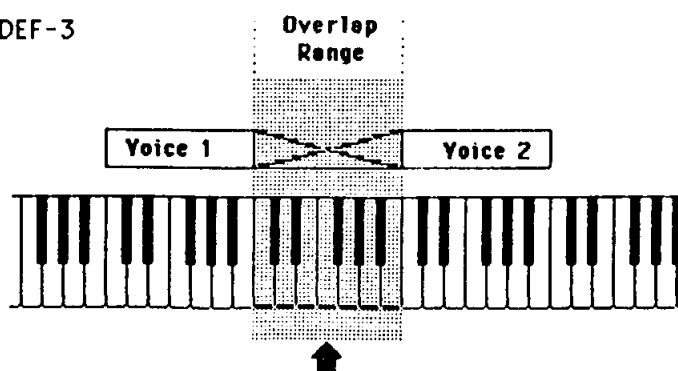
=====

PRESET DEFINITION 27 FUNKTION:POSITIONAL CROSSFADE

=====

MIT DIESER FUNKTION BEEINFLUSSEN SIE DIE LAUTSTAERKEUNTERSCHIEDE ZWEIER SICH UEBERLAPPENDER STIMMEN IN ABHAENIGKEIT VON DER POSITION, WO AUF DEM KEYBOARD GERADE GESPIELT WIRD. SIE KOENNEN SO EINE EINSTELLUNG WAELHEN, DASS BEI EINEM LAUF, DER VON UNTEN NACH OBEN GESPIELT WIRD, DIE STIMME 1 LANGSAM AUSGEBLENDET UND DIE STIMME 2 LANGSAM EINGEBLENDET WIRD. (S. ABB.17)

Fig. PDEF-3



When playing from left to right across this range,
Voice 1 fades out as Voice 2 fades in.

ABB 17

ANWENDUNG:

EIN NACH UNTEN TRANSPONIRTER SAMPLE WIRD IM SOUND ETWAS "DUMPFER" ALS DER ORIGINALSAMPLE. EIN NACH OBEN HIN TRANSPONIRTER SAMPLE DAGEGEN ETWAS DUENNER UND HELLER. MIT DER POSITIONAL CROSSFADE FUNKTION LASSEN SICH DIESE ERSCHEINUNGEN AUSGLEICHEN, SO DASS EIN AUSGEGLICHERER SOUND ENTSTEHT.

IST DAS MODUL AKTIVIERT, DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 27.

DAS DISPLAY SAGT:

POSXF:PLAY A KEY
"NO" ERASES ALL

.....UND DIE ENTER LED LEUHTET. UM ALLE VORIGEN ZUORDNUNGEN DIESER FUNKTION ZU LOESCHEN, DRUECKEN SIE BITTE >NO<. WOLLEN SIE NICHTS VERAENDERN, ARBEITEN SIE MIT ANDEREN FUNKTIONEN WEITER.

UM MIT DIESER FUNKTION ZU ARBEITEN, DRUECKEN SIE EINE TASTE, AUF DER ZWEI SICH UEBERLAPPENDE TOENE LIEGEN. SOLLTEN SIE EINE TASTE GEWAHLT HABEN, WO DIES NICHT DER FALL IST, SAGT IHNEN DAS DISPLAY: "KEY MUSST HAVE 2 VOICES ASSIGNED". WAELHEN SIE DANN EINE ANDERE TASTE, AUF DER ZWEI STIMMEN SICH UEBERLAPPEN. AUF DER OBEREN ZEILE DES DISPLAYS WIRD NUN DIE ERSTE STIMME, DIE DER TASTE ZUGEORDNET WURDE, AUSGEWIESEN, UND IN DER UNTEREN ZEILE FRAGT DAS DISPLAY: "AT TOP?YES/NO".

WENN SIE WUENSCHEN, DASS DIESE STIMME LAUTER WIRD, WENN SIE IM OBEREN TEIL DES KEYBOARDS SPIELTEN, DANN DRUECKEN SIE >YES<. DRUECKEN SIE >NO<, WENN DIE ZWEITE STIMME IM OBEREN BEREICH LAUTER WERDEN SOLL. NACHDEM SIE GEWAHLT HABEN, KEHRT DER EMU II IN DEN MODULSTATUS ZURUECK. PROBIEREN SIE AUS, OB POSITIONAL CROSSFADE IHREN VORSTELLUNGEN ENTSPRICHT.

=====
PRESET DEFINITION 28 FUNKTION:NONTRANSDPOSE
=====

IN DIESER FUNKTION WIRD DIE ORIGINALTONHOEHE EINES SOUNDS UEBER DAS GESAMTE KEYBOARD, EGAL WO SIE SPIELEN, BEIBEHALTEN.

ANWENDUNG:

FESTSTELLEN DER ORIGINALTONHOEHE EINES SAMPLES. WENN SIE IN DEN SEQUENZER EINEN DRUMPART EINSPIELEN WOLLEN, SO KOENNEN SIE Z.B. DIE UNTERSTE OKTAVE DER BASSDRUM IN NONTRANSDPOSE FUNKTION ZUORDNEN. ZUM EINEN ERLEICHTERT DIES DAS SPIELEN (SIE HABEN MEHR ALS EINE TASTE ZUR VERFUEGUNG, SO DASS EIN VERSPIELER NICHT SO LEICHT UNTERLAEUFT), ZUM ANDEREN KOENNEN SIE MIT NATUERLICHER SPIELWEISE MIT MEHREREN TASTEN FEINERE DYNAMIKABSTUFUNGEN ERZIELEN.

ANWENDUNG:

SIE HABEN UNTER EINE MELODIELINIE EINEN DURCHGEHENDEN SOUND WIE Z.B. WELLENRAUSCHEN GELEGT. WENN DIESER SOUND NICHT TRANSDONIERT WERDEN SOLL, DANN ARBEITEN SIE MIT DER NONTRANSDPOSE FUNKTION.

ANWENDUNG:

SIE KOENNEN PHASING/FLANGING EFFEKTE ERZIELEN, WENN SIE IN DIESER FUNKTION MEHRERE TASTEN ZUGLEICH DRUECKEN. EXPERIMENTIEREN SIE AUCH HIER!! IST DAS MODUL AKTIVIERT, DANN DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 28.

DAS DISPLAY SAGT:

NONTRANSP. MODE
PLAY A KEY

....UND DIE ENTER LED LEUCHTET. SPIELEN SIE NUN DIEJENOIGE TASTE, AUF DER DIE STIMME SICH BEFINDET, DIE NICHT TRANSDONIERT WEDEN SOLL. DAS DISPLAY WEISST DIESE STIMME AUS. DRUECKEN SIE >ENTER<.

DAS DISPLAY SAGT:

(NAME/NUMMER STIMME)
NONTRANSP: NO

....WAS BESAGT, DASS DIE FUNKTION NORMALERWEISE AUSGESCHALTET IST. DESHALB DRUECKEN SIE >YES<, UM DIE FUNKTION ANZUSCHALTEN. UM EINE VORHER EINMAL GEWAehlTEE FUNKTION ZU LOESCHEN, DRUECKEN SIE >NO<. NACHDEM SIE GEWAehlT HABEN, KOENNEN SIE ZU EINER ANDEREN FUNKTION UEBERGEHEN.

=====
PRESET DEFINITION 29 FUNKTION:ARPEGGIATOR
=====

AN DIESER FUNKTION WERDEN SIE IHRE HELLE FREUDE HABEN!! SIE ERLEICHTERT ES IHNEN UNGEMEIN, SCHWIERIGE ARPEGGIOS ZU SPIELEN, JA ERMOEGLICHT ES IHNEN, BISHER UNSPIELBARES ERTOENEN ZU LASSEN! BESONDERS HERVORZUEBEN IST DIE TATSACHE, DASS SIE JEDEM PRESET SEINE EIGENE ARPEGGIATORFUNKTION ZUORDNEN KOENNEN.DER ARPEGGIATOR KANN ENTWEDER DEM GESAMTEN, ODER AUCH NUR TEILEN DES KEYBOARDZUGEORDNET WERDEN. SIND ALLE MODULE AUSGESCHALTET, DAMN WAEHLEN SIE DAS LAUFENDE PRESET AN. IN DIESEM PRESET SIND DIE ARPEGGIATORFUNKTIONEN ENTHALTEN. AKTIVIEREN SIE NUN DAS PRESET DEFINITION MODUL UND DRUECKEN IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 29. DAS DISPLAY SAGT:

ARPEG SETUP MENU
USE SLIDER A

.....DIE ENTER LED LEUCHTET, UND DAS ARPEGGIATORMENU KOENNEN SIE NUN MIT DEM FADER -A- DURCHBLAETTERN.WENN SIE MIT DEM FADER AM UNTEREN ENDE ANGEKOMMEN SIND, SAGT IHNEN DAS DISPLAY:

ARPEG MODE OFF
USE SLIDER D

NUTZEN SIE NUN FADER D, UM ZWISCHEN DEN VERSCHIEDENEN ARPEGGIATORFUNKTIONEN ZU WAEHLEN. DIESE SIND FOLGENDE:
OFF: DER ARPEGGIATOR IST ABGESCHALTET.
UP : DER ARPEGGIATOR WIEDERHOLT STAENDIG DIE GEDRUECKTEN TASTEN VON UNTEN NACH OBEN.
DOWN: DER ARPEGGIATOR WIEDERHOLT STAENDIG DIE GEDRUECKTEN TASTEN VON OBEN NACH UNTEN.
U/D : DER ARPEGGIATOR WIEDERHOLT STAENDIG DIE GEDRUECKTEN TASTEN VON UNTEN NACH OBEN UND VON DORT WIEDER NACH UNTEN.
RAND: DIE NOTEN WERDEN VON EINEM ZUFALLSGENERATOR BESTIMMT.
PROG: DER ARPEGGIATOR WIEDERHOLT STAENDIG DIE GEDRUECKTEN TASTEN IN DER VON IHNEN BESTIMMTEN REIHENFOLGE.
WENN SIE EINE DER FUNKTIONEN BESTIMMT HABEN, MIT DER SIE ARBEITEN WOLLEN, BEWEGEN SIE FADER AUFWAERTS, BIS DAS DISPLAY SAGT:

EXTENSION: NORM
USE SLIDER D

NUTZEN SIE NUN FADER D, UM ZWISCHEN DEN DREI FOLGENDEN ZUSATZLICHEN OPTIONEN WAEHLEN:
NORM: DER ARPEGGIATOR SPIELT NUR DIE NOTEN IN DER ORIGINALTONHOEHE, DIE VON IHNEN GEDRUECKT WERDEN.
10CT: DER ARPEGGIATOR SIMULIERT, DAS DIE VON IHNEN GESPIELTEN NOTEN NOCH ZUSAETZLICH IN DER OKTAVE GEHALTEN WUERDEN UND SPIELT DIESE ZUSAETZLICH.
20CT: DER ARPEGGIATOR SIMULIERT DEN UNTER 10KT BESCHRIEBENEN EFFEKT UBER EINEZUSAETLICHE WEITERE OKTAVE NACH OBEN.
NACHDEM SIE UNTER DIESEN WEITEREN DREI OPTIONEN GEWAELHT HABEN, BEWEGEN SIE FADER A NACH OBEN, BIS DAS DISPLAY SAGT:

RANGE: C1 TO C1
PLAY A KEY

DIES IST DIE AUSGANGSSITUATION, WO DER ARPEGGIATOR NUR AUF DEM TON C1 SPIELT, ALSO NOCH KEINE ARPEGGIOS MOEGLICH SIND. DRUECKEN SIE NUN DIEJENIGE TIEFSTE TASTE, DEREN TON IM ARPEGGIO VORKOMMEN SOLL. (DER CURSOR IM DISPLAY SPRINGT NUN AUF DIE ZWEITE ZAHL UEBER). DRUECKEN SIE NUN DIE TASTE MIT DEM AM HOECHSTEN VORKOMMENDEN TON IN IHREM ARPEGGIO. DAS DISPLAY BESTAETIGT IHRE WAHL. SOLLTEN SIE EINEN FEHLER GEMACHT HABEN, SPRINGT DER CURSOR UNTER DIE VON IHNEN GEWAELTE TIEFSTE NOTE: WIEDERHOLEN SIE EINFACH IHRE WAHL.
HINWEIS: SIE KÖNNEN ALS TIEFERE NOTE NICHT EINE HOEHERE ALS DIE EINMAL GEWAELTE HOECHSTE NOTE BESTIMMEN.
NACHDEM SIE ALSO DEN TONUMFANG BESTIMMT HABEN, SCHIEBEN SIE DEN FADER A WEITER NACH OBEN, BIS DAS DISPLAY SAGT:

NOTE VALUE: 1/16
USE SLIDER D

HIER IST DER ZEITPUNKT GEKOMMEN, DIE NOTENWERTE ZU BESTIMMEN. MIT DEM FADER D IN ARBEIT, WEIST IHNEN DAS DISPLAY FOLGENDE NOTENWERTE AUS: 1/4, 1/4 TRIOLE, 1/8, 1/8 TRIOLE, 1/16 (NORMALE WERKSEINSTELLUNG), 1/16 TRIOLE, 1/32, 1/32 TRIOLE.
WAEHLTEN SIE DEN ENTSPRECHENDEN WERT, UND BEWEGEN SIE FADER A WEITER NACH OBEN.

DAS DISPLAY SAGT:

TEMPO: 120
USE SLIDER D

SIE KÖNNEN NUN UNTER ZUHLIFENAME VON FADER D EIN TEMPO ZWISCHEN 40 UND 240 SCHLAEGEN PRO MINUTE WAEHLTEN. ACHTEN SIE BITTE DARAUF, DAS DIE ABSTAEUNDE, DIE SIE FREI WAEHLTEN KÖNNEN ZWISCHEN TEMPO 40 UND 120 EINEN SCHLAG, ZWISCHEN 120 UND 162 2 SCHLAEGE, UND ZWISCHEN TEMPO 162 UND 240 JEWEILS 3 SCHLAEGE BETRAGEN. IM SYNCHRONISATIONSBETRIEB FOLGT DER EMU II DER EXTERNEN CLOCK. (S. SEQUENZER EXT CLK).
SIE HABEN NUN ALLE ARPEGGIATORFUNKTIONEN GEWAELT. SCHLIESSEN SIE DEN PROZESS AB, INDEM SIE ENTER DRUECKEN. GEHEN SIE NUN ZU EINER ANDEREN FUNKTION UEBER, WIE ES IM HAUPTTEIL 3 BESCHRIEBEN IST.

=====
PRESET DEFINITION 30 FUNKTION: MIDI SETUP
=====

MIT DER MIDIFUNKTION WERDEN UNTERSCHIEDLICHSTE DATEN ZWISCHEN VERSCHIEDENEN ELEKTRONISCHEN INSTRUMENTEN AUSGETAUSCHT. MIDI IST EINE VON DER INDUSTRIE SPEZIELL FUER MUSIKINSTRUMENTE KONZIPIERTE COMPUTERSPRACHE, DIE ALLE DIEJENIGEN INSTRUMENTE "VERSTEHEN", DIE DIE DAFUER NOTWENDIGEN ANSCHLUESSE HABEN.
DER EMULATOR II SPEICHERT DIE MIDI-DATEN IN JEDEM INDIVIDUELLEN PRESET AB!!!!!! VERSCHIEDENE PRESETS KÖNNEN ALSO AUF VERSCHIEDENEN MIDIKANAELEN BEFEHLE EMPFANGEN UND SENDEN.

INSOERN EIGNET SICH DER EMU II SOWOHL ALS MASTERKEYBOARD ODER, WENN SIE BEREITS EIN MASTERKEYBOARD MIT GEWICHTETEN TASTEN BESITZEN, WEIL DIES MEHR IHREM SPIELGEFUEHL ENTGEGENKOMMT, ALS EXPANDER.

SIND ALLE MODULE AUSGESCHALTET, WAELLEN SIE BITTE DAS LAUFENDE PRESET. DIESES PRESET ENTHAELT BEREITS WERKSEITIG BESTIMMTE MIDIINFORMATIONEN, DIE SIE NUN ENTSPRECHEND IHREN WUENSCHEN VERAENDERN KOENNEN. BEACHTEN SIE BITTE DABEI IMMER, DASS DIE VERSCHIEDENEN PRESETS UNTERSCHIEDLICHE MIDIDATEN HABEN KOENNEN. WIR EMPFEHLEN, DIESE DATEN NOCHMALS SCHRIFTLICH FESTZUHALTEN, DAMIT SIE JEDERZEIT EINEN SCHNELLEN UEBERBLICK GEWINNEN KOENNEN.

AKTIVIEREN SIE NUN DAS PRESET DEFINITION MODUL, UND DRUECKEN SIE DANN IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 30. DAS DISPLAY SAGT:

MIDI SETUP MENU
USE SLIDER A

.....UND DIE ENTER LED LEUCHTET. BEWEGEN SIE NUN FADER A, UM DIE VERSCHIEDENEN MIDIOPTIONEN ZU BETRACHTEN, DIE IHNEN DAS DISPLAY AUSWEIST. WENN SIE MIT DEM FADER AM UNTEREN ENDE ANGEKOMMEN SIND, SAGT DAS DISPLAY:

BASIC CHANNEL 01
PRESS (01-16)

DIESER KANAL (01) IST DER WERKSEITIG VORGEGEBENE, UEBER DEN FUER DIESES PRESET INFORMATIONEN EMPFANGEN UND GEGEBEN WERDEN. WENN SIE EINEN ANDEREN KANAL WAELLEN WOLLEN, GEBEN SIE DESSEN NUMMER MIT HILFE DES NUMERISCHEN TASTENFELDES EIN.

WENN SIE DEN FADER A WEITER AUFWAERTS BEWEGEN, SAGT DAS DISPLAY:

MIDI MODE: OMNI
USE SLIDER D

MIT DEM FADER D LEGEN SIE NUN FEST, AUF WELCHE ART UND WEISE DER EMU II MIT DIESEM PRESET AUF DIE MIDIINFORMATIONEN REAGIERT.

OFF: DER EMU II IGNORIERT MIDIINFORMATIONEN
OMNI: DER EMU II ARBEITET MIT ALLEN ANKOMMENDEN
MIDIINFORMATIONEN, UNABHAENGIG VOM KANAL.
POLY: ES WERDEN NUR DIE AUF DEM ANGEWAELHTEN KANAL(S.OBEN)
ANKOMMENDEN MIDISIGNALE VERARBEITET.

WENN SIE DEN FADER A WEITER NACH OBEN BEWEGEN, SAGT DAS DISPLAY:

PRESET CH OK: YES
PRESS Y/N

DA UEBER MIDI AUCH DATEN FUER PROGRAMMUMSCHALTUNGEN VON EINEM SYNTH AUF EINEN ANDEREN UEBERTRAGEN WERDEN, D.H., DER EMU II DIESE SOWOHL SENDEN ALS AUCH EMPFANGEN KANN, DRUECKEN SIE DANN YES, WENN SIE DIESEN MODUS WUENSCHEN. DRUECKEN SIE NO, WENN SIE MIT DEM EMU II KEINE ANDEREN SYNTHS BEEINFLUSSEN WOLLEN, UND DER EMU II SELBER NICHT VON ANDEREN SYNTHS BEEINFLUSST WERDEN SOLL.

ANMERKUNG:

ZWAR KORRESPONDIEREN DIE SYNTHS DER VERSCHIEDENEN HERSTELLER UEBER MIDI, JEDOCH GIBT ES (NOCH) KEINE INTERNATIONAL GUELTIGE FESTLEGUNG, WIE DIE PROGRAMMUMSCHALTUNG LAEUFT. SOLLTEN SIE DEN EMU II ALSO ENTWEDER ALS MASTER ODER ALS SLAVE BENUTZEN, PROBIEREN SIE VORHER AUS, WIE DER EMU II MIT DEN ENTSPRECHENDEN ANDEREN GERAETEN ZUSAMMEN HARMONIERT.

WENN SIE DEN FADER -A- WEITER NACH OBEN BEWEGEN, SAGT DAS DISPLAY:

LOCAL CNTL: YES
PRESS Y/N

MIT DER WERKSEITIGEN "LOCAL CONTROL", DIE SIE HIER MIT YES BESTAETIGEN KOENNEN, KONTROLLIEREN SIE MIT DER TASTATUR DEN EMU II, D.H., MIT ENTSPRECHENDEN TASTEN WERDEN AUCH BESTIMMTE MIDIINFORMATIONEN GEBEN.DRUECKEN SIE NO, WENN SIE DAS "GEHIRN" DES EMU II VON DER BEEINFLUSSUNG DURCH SEINE EIGENE TASTATUR BEFREIEN WOLLEN, GLEICHZEITIG ABER NOCH MIDIINFORMATIONEN NACH AUSSEN ABGEBEN WERDEN SOLLN.
WENN SIE DEN FADER A WEITER NACH OBEN BEWEGEN,SAGT DAS DISPLAY:

TRANSMIT RESET
PRESS YES

MIT MIDI KOENNEN SIE ALLEN ANDEREN SYNTHS DEN BEFEHL GEBEN, AUF "EMPFANG" ZU GEHEN, D.H., AUF DAS JEWEIFS WERKSEITIG PROGRAMMIERTE SETUP ZURUECKZUSCHALTEN.DRUECKEN SIE YES. DAMIT ALLE ANDEREN SYNTHS IN IHRE MIDI NORMALPOSITION ZURUECKKEHREN.
WENN SIE FADER A WEITER NACH OBEN BEWEGEN, SAGT DAS DISPLAY:

LT WHEEL> #XX
USE SLIDER D

SIE KOENNEN NUN DEM LINKEN HANDRAD AUF DER LINKEN KEYBOARDSEITE EINE KONTROLLNUMMER ZUORDNEN.INDEM SIE FADER D BEWEGEN, RSCHEINEN AUF DEM DISPLAY DIE FOLGENDEN OPTIONEN:

OFF:	ES IST KEINE KONTROLLNUMMER	ZUGEORDNET.
00-31:	ORDNET DIE IM DISPLAY	ERSCHEINENDE KONTROLLNUMMER
	ZU.	
PWH:	ORDNET DAS LINKE HANDRAD DER	STANDARDFUNKTION FUER PITCH
	BEND ZU.	
CHP:	ORDNET DAS LINKE HANDRAD DER	STANDARDFUNKTION ALS
	MODULATIONSKONTROLLE ZU.	

WENN DAS DISPLAY DIE IHNEN GENEHME ZUCRDNUNG AUSWEIST, DRUECKEN SIE BITTE ENTER.

WENN SIE MIT DEM FADER A WEITER AUFWAERTS FAHREN, SAGT DAS DISPLAY:

RT WHEEL> #XX
USE SLIDER D

WIE FUER DAS LINKE HANDRAD BESCHRIEBEN, GENAUSO GEHEN SIE NUN FUER DAS RECHTE HANDRAD VOR.DRUECKEN SIE AUCH WIEDER ENTER.
WENN SIE MIT DEM FADER A WEITER AUFWAERTS FAHREN, SAGT DAS DISPLAY:

PEDAL. #XX
USE SLIDER D

SIE KOENNEN NUN DEM PEDAL EINE KONTROLLNUMMER ZUORDNEN, UND ZWAR IN DER GLEICHEN WEISE, WIE SIE ES IN DEN BEIDEN VORHERIGEN ABSCHNITTEN AUCH GETAN HABEN. WENN SIE DIE ZUORDNUNG ENTSCHEIDEN HABEN, DRUECKEN SIE BITTE WIEDER ENTER.

WENN SIE MIT DEM FADER A WEITER NACH OBEN FAHREN, SAGT DAS DISPLAY:

MIDI A < #XX
USE SLIDER D

DREI REAL TIME PARAMETER (PITCH, FILTER CUTOFF, LFO PITCH MODULATION ETC.) KOENNEN DEN DREI MIDI KONTROLLQUELLEN A, B UND C ZUGEORNET WERDEN (S. HAUPTTEIL 8 UEBER "SELECTING REAL TIME CONTROL FUNCTIONS"). SIE KOENNEN SO JEDE MIDI KONTROLLFUNKTION VIA MIDI VON EINEM ANDEREN SYNTH ANSTEUERN.

BEISPIEL: ANGENOMMEN, BEI EINEM ZWEITEN SYNTH IST DER VIBRATOKONTROLLER DER MIDIKONTROLLNUMMER 01 ZUGEORNET, UND DIESE MIDIKONTROLLQUELLE A IST BEIM EMU II SO ZUGEORNET, DASS DIE FILTER CUTOFF FREQUENCY BEEINFLUSST WIRD. WAEHLEN SIE NUN 01 FUER DEN MIDIKONTROLLER A, WUERDE DER FILTER CUTOFF BEIM EMU II DURCH DEN VIBRATOKONTROLLER DES ZWEITEN SYNTHS BEEINFLUSST WERDEN. SIE KOENNEN SO AUF VIELE VERSCHIEDENE ARTEN DEN EMU II MIT ANDEREN KEYBOARDS VERBINDEN.

IM FOLGENDEN KOENNEN SIE DIE KONTROLLQUELLEN EINES ANDEREN SYNTHS UND DES EMU II EINANDER ANGLEICHEN. BEWEGEN SIE FADER D UND LESEN SIE DIE FOLGENDEN OPTIONEN:

OFF:	KEINE KONTROLLNUMMER	ZUGEORRNET
00-31:	ORDNET DIE IM DISPLAY	GEZEIGTE NUMMER ZU.
PWH:	MIDIKONTROLQUELLE A IST	STANDARKONTROLLER FUER
	PITCH BEND.	
CHP:	MIDIKONTROLLQUELLE A	KONTROLLIERT DIE
	GESAMTLAUTSTAERKE.	

WENN DAS DISPLAY DIE GEWUENSCHTE ZUORDNUNG ZEIGT, DRUECKEN SIE ENTER. WENN SIE FADER A WEITER NACH OBEN BEWEGEN, SAGT DAS DISPLAY:

MIDI B < #XX
USE SLIDER D

GEHEN SIE SO VOR, WIE IM OBENSTEHENDEN KAPITEL. DRUECKEN SIE AUCH HIER WIEDER ENTER.

BEWEGEN SIE FADER -A- WEITER NACH OBEN. DAS DISPLAY SAGT:

MIDI C < #XX
USE SLIDER D

GEHEN SIE GENAUSO VOR, WIE IN DEN BEIDEN ABSCHNITTEN VORHER. DRUECKEN SIE AUCH HIER WIEDER ENTER.

DAS MIDI SETUP IST HIERMIT BEENDET, UND SIE KOENNEN ZU EINEM ANDEREN ABSCHNITT UEBERGEHEN.

```
===== : ===== :
PRESET DEFINITION 31   FUNKTION: COPY/ RENAME PRESET
=====
```

MIT DIESER FUNKTION KOPIEREN SIE EIN GANZES PRESET AUF EINE ANDERE PRESETNUMMER UM. DA DAS ZWEITE PRESET EXAKT DEM ERSTEN ENTSPRICHT, WEIL ES JA DAS DUPLIKAT IST, WERDEN ALLE VERAENDERUNGEN IN DEN STIMMENPARAMETERN BEI BEIDEN PRESETS ZUGLEICH VORGENOMMEN. BEDENKEN SIE BITTE IMMER, DAS EIN PRESET EINE VON IHNEN FREI GEWAELHTE KOMBINATION AUS DEM GROSSEN VORRAT VON EINZELSTIMMEN IST, DIE DER EMU II IHNEN ANBIETET. VERAENDERN SIE ALSO DIE EINZELSTIMMEN, DANN SIND DIESE EINZELSTIMMEN ENTSPRECHEND IN JEDEM PRESET, IN DEM SIE AUFTAUCHEN, ENTSPRECHEND VERAENDERT. UM EIN PRESET ZU KOPIEREN UND DABEI GLEICHZEITIG DIE STIMMEN NEU ZU BENENNEN, (DAMIT DIE ORIGINALSTIMMEN ERHALTEN WERDEN KOENNEN, DIE IM PRESET ABER VERAENDERT WERDEN KOENNEN, OHNE DAS ORIGINAL ZU ZERSTOEREN), LESEN SIE PRESET DEF.32.

ANWENDUNG: VERAENDERUNG EINES GESAMTEN PRESETS OHNE (!!) VERAENDERUNG DER EINZELSTIMMENPARAMETER. BEISPIEL: SIE WOLLEN EIN PRESET MIT UNTERSCHIEDLICHEN ARPEGGIATOEINSTELLUNGEN HABEN. HERSTELLUNG EINES PRESETS MIT NUR WENIG GEAEANDERTER STIMMENZUSAMMENSETZUNG.

IST DAS MODUL AKTIVIERT, DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 31. DAS DISPLAY SAGT:

```
-----
COPY PRESET  ----
(01-99) SLIDER A
-----
```

.....UND DIE ENTER LED LEUCHTET. NUTZEN SIE ENTWEDER DAS NUMERISCHE TASTENFELD ODER DEN FADER A, UM ZU SEHEN, WO WELCHE PRESETS SICH IN DER BANK BEFINDENSS. HAUPTTEIL 7). WENN DAS DISPLAY DAS PRESET ZEIGT, WELCHES SIE UMKOPIEREN MOECHTEN, DRUECKEN SIE ENTER. DAS DISPLAY SAGT:

```
-----
COPY PRESET   XY
INTO PRESET   --
-----
```

WOBEI FUER XY DIE NUMMER DES VON IHNEN GEWAELHTEN PRESETS STEHT. NUTZEN SIE NUN DAS NUMERISCHE TASTENFELD ZUR EINGABE DER NUMMER, AUF DIE DAS PRESET KOPIERT WERDEN SOLL. NACH DER EINGABE BESTAETIGT DAS DISPLAY IHRE WAHL, INDEM ES DIE NUMMER ZEIGT. DIE ENTER LED LEUCHTET. DRUECKEN SIE ENTER, UM DAS PRESET ZU KOPIEREN.

NUN FRAGT DAS DISPLAY:

```
-----
(PRESET NUMBER/NAME)
RENAME?  Y/N
-----
```

WENN SIE AUF DER KOPIE DEN ALTEN NAMEN UND DIE NUMMER BEIBEHALTEN WOLLEN, DRUECKEN SIE NO. UM EINEN NEUEN NAMEN HERZUSTELLEN, DRUECKEN SIE YES. MIT DEM FADER B BEWEGEN SIE DEN CURSOR AUF DEM DISPLAY, DER UNTER DIE EINZELNEN BUCHSTABEN GEFAHREN WIRD, DIE ENTWEDER NUR VERAENDERN WOLLEN, ODER DIE VOLLSTAENDIG DURCH EINEN NEUEN NAMEN ERSETZT WERDEN SOLLN. MIT DEM FADER A BESTIMMEN SIE GROSS- UND KLEINBUCHSTABEN, ZAHLEN VON 0-9, # UND LEERFELDER (FADER IN HOECHSTER POSITION). GEHEN SIE NUN ZU EINER ANDEREN FUNKTION UEBER.

=====
PRESET DEFINITION 32 FUNKTION: REPLICATE PRESET
=====

MIT DIESER FUNKTION KOPIEREN SIE GANZE PRESETS UM UND BENENNEN SIE NEU.
IM GEGENSATZ ZUM VORHERGEHENDEN KAPITEL KOENNEN NUN AUCH DIE
EINZELSTIMMEN-PARAMETER VERAENDERT WERDEN, OHNE DAMIT DIE ORIGINALEN
STIMMEN ZU VERAENDERN!!!

ANMERKUNG:

WENN SIE STIMMEN AUS DER BANK KATALOGISIEREN (PRES. DEF.17), ZEIGT EIN
* AN, DASS DIESE STIMME KOPIERT UND BENANNT WURDE MIT DER FUNKTION
REPLICATE.

ANWENDUNG:

SIE KOENNEN DAS ORIGINALPRESET ERHALTEN, UND AUF DER NEUEN BANKNUMMER
FREI EXPERIMENTIEREN, OHNE DASS DIE ORIGINAL STIMMEN VERAENDERT WERDEN.
ERST WENN SIE MIT DEN VERAENDERUNGEN 100% ZUFRIEDEN SIND, KANN DAS ALTE
PRESET GELOESCHT WERDEN.

WAEHLTEN SIE ZUNAECHEST DAS ZU KOPIERENDE LAUFENDE PRESET AN.
AKTIVIEREN SIE DAS PRESET DEFINITION MODUL, UND DRUECKEN SIE IM
NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 32.

DAS DISPLAY SAGT:

REPLICATE AND
SELECT PRESET

NUTZEN SIE DAS NUMERISCHE TASTENFELD, UM DIE NEUE PRESETNUMMER ZU
BESTIMMEN. DIE ENTER LED LEUCHTET. SOLLTE SICH AUF DEM VON IHNEN
GEWAEHLTEN PLATZ BEREITS EIN PRESET BEFINDEN, SAGT DAS DISPLAY
IHNEN: "SELECTED PRESET EXISTS", DER PLATZ IST ALSO BESETZT. WAEHLTEN SIE
ERNEUT. DAS DISPLAY ZEIGT IHNEN DIE ZAHL. DRUECKEN SIE NUN DIE TASTE
>ENTER<, UM DAS PRESET AUF DEN NEUEN PLATZ ZU SPEICHERN.

DAS DISPLAY SAGT:

THIS WILL TAKE
A WHILE

....UND SIE MUESSEN SICH EINEN MOMENT GEDULDEN, WEIL DER EMU II EINEN
KURZEN AUGENBLICK IN SCHWEISS KOMMT.
DANN FRAGT DAS DISPLAY:

(PRESET NAME/NUMMER)
RENAME? Y/N

WENN SIE DEM NUN UMKOPIERTEN PRESET KEINEN NEUEN NAMEN GEBEN WOLLEN,
DRUECKEN SIE >NO<. ANSONSTEN NUTZEN SIE FADER -B-, UM MIT DEM CURSOR
UNTER DENJENIGEN BUCHSTABEN ZU FAHREN, DEN SIE MIT FADER -A-BENENNEN.
MIT FADER -A- WAEHLTEN SIE GROSS-UND KLEINBUCHSTABEN, ZAHLEN,# UND
LEERPLAETZE (FADER IN DER OBERSTEN POSITION).

SCHREIEBN SIE AUF DIESE WEISE EINEN KOMPLETTEN NAMEN. GEHEN SIE NUN ZU
EINER ANDEREN FUNKTION UEBER.

SAMPLE MODULE

```
=====
-1-  AKTIVIERUNG DES VU-MODUS
      >FUNKTION: VU-METER<
=====
```

MIT HILFE DIESER FUNKTION WIRD DER AUFNAHME LEVEL VOR BEGINN EINES SAMPLES EINGESTELLT.

DIESE VU-METER FUNKTION WIRD IMMER SOFORT NACH AKTIVIERUNG DURCH DRUECKEN DER ROTEN TASTE AM EMULATOR ANGESPROCHEN. DIESES EINGebaUTE VU-METER DIEN T ZUR EXAKTEN EINSTELLUNG DES AUFNAHMEPEGELS.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----
VOICE 01 +00DB
!!!!!!!!!!
-----
```

(DIE AUSTRUFEZEICHEN SOLLEN HIER DEN EINGANGSPEGEL DARSTELLEN)

MIT HILFE DES GAIN DREHKNOPFES WIRD DER MAXIMAL BESTE AUFNAHMEPEGEL EINGESTELLT. ES IST WICHTIG, EINE UEBERSTEUERUNG ZU VERMEIDEN (OVERLOAD), DA NACHFOLGENDE EDITIERUNGEN PROBLEME BEREITEN KOENNEN.

FALLS DER AUFNAHMEPEGEL TROTZ GANZ AUFGEDREHTEM REGLER NICHT AUSREICHEN SOLLTE, KANN MIT HILFE DES SAMPLE MODUL 3 EINE ENTSPRECHENDE HOEHERE EINGANGSEMPFINDLICHKEIT ANGEJAEHLT WERDEN.

```
=====
-2-  DEFINIEREN EINER STIMME
      >FUNKTION: DEFINE VOICE<
=====
```

MIT HILFE DIESER FUNKTION WIRD DER BEREICH EINER STIMME, DIE GESAMPLET WERDEN SOLL, AUF DER TASTATUR FESTGELEGT.

>>HINWEIS<<

```
-----
WIRD EIN SAMPLE OHNE DEFINIERUNG EINER STIMME DURCHGEFUEHRT, SO IST IMMER DER ORIGINAL SAMPLE AUF DER TASTE C2 - DER TIEFSTE TON IST C1 - DER HOECHSTE TON IST C3.
WIRD DAS SAMPLE MODUL AKTIVIER T UND DIE ZIFFER 2 AUF DEM ZAHLENFELD GEDRUECKT, SO ZEIGT DAS DISPLAY:
```

```
-----
PLACE ORIG PITCH
ONTO KEYBOARD
-----
```

ZUNAECHEST WIRD DER ORIGINALTON DES SAMPLES AUF DER KEYBOARD TASTATUR GEDRUECKT. DAS DISPLAY ZEIGT DIESEN TON NICHT AN.

DIE NAECHSTE FRAGE LAUTET:

PLACE LOWER KEY
ONTO KEYBOARD

NUN WIRD DER TIEFSTE TON AUF DEM KEYBOARD GEDRUECKT, BIS ZU DEM DER SAMPLE SPIELBAR SEIN SOLL.
>ACHTUNG< ES IST NUR DER BEREICH VON 1 OKTAVE UNTERHALB DES ORIGINAL SAMPLES ZULAESSIG.

DIE NAECHSTE FRAGE LAUTET:

PLACE HIGH KEY
ONTO KEYBOARD

JETZT WIRD DER HOECHSTE TON DES SAMPLES EINGEGEBEN.
>ACHTUNG< ES IST NUR DER BEREICH VON 1 OKTAVE OBERHALB DES ORIGINALSAMPLES ZULAESSIG.

DAS DISPLAY ZEIGT:

NEW VOICE VXX
PRESS (01-99)

XX STEHT FUER EINE ENTSPRECHENDE STIMME.

SOLLTE MAN SICH FUER DIESE ANGEZEIGTE STIMME ENTSCHEIDEN, SO WIRD DIE TASTE >ENTER< GEDRUECKT.

SOLL EINE ANDERE STIMME AUSGEWAHLT WERDEN, WIRD DIESE UEBER DAS ZAHLENFELD (2-STELLIGE ZIFFER) EINGEGEBEN UND DANACH MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

=====
-3- AENDERUNG DER EINGANGSEMPFINDLICHKEIT
>FUNKTION: GAIN SET<
=====

DER EMULATOR HAT EINEN EINGEBAUTEN MIKROFON PRE-AMP MIT 3 VERSCHIEDENEN EINGANGSEMPFINDLICHKEITEN.
(00DB / +20DB / +40DB)

DAS EINSTELLEN DER ENTSPRECHENDEN EINGANGSEMPFINDLICHKEIT WIRD DURCH AKTIVIERUNG DES SAMPLE MODUL 3 MOEGLICH.

DAS DISPLAY ZEIGT:

INPUT GAIN +00DB
USE SLIDER A

MIT HILFE DES SLIDER -A- WIRD DIE GEWUNSCHETE EMPFINDLICHKEIT
AUSGEWAHLT.
DIE EINGABE WIRD MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

=====

-4- SETZEN DES THRESHOLD PEGELS
>FUNKTION: THRESHOLD SET<

=====

MIT HILFE DIESES MODULS KANN DAS SAMPLE SIGNAL VORHER SO EINGESTELLT
WERDEN, DASS DIESES SIGNAL ERST AB EINEM GEWISSEN LEVEL AUFGENOMMEN
WIRD.

ES IST Z.B. MOEGLICH, STOERENDE NEBENGERAEUSCHE AM ANFANG
HERAUSZUFILTERN.

>BEISPIEL<

ES SOLL VOM ANFANG EINER PLATTE EIN INSTRUMENT GESAMPLET WERDEN - DIE
PLATTE ABER HAT ZU ANFANG EIN GEWISSES RAUSCHEN. MIT HILFE DES
THRESHOLD LAESST SICH DIESES RAUSCHEN ABSCHNEIDEN UND DAS EIGENTLICHE
SAMPLING BEGINNT ERST BEI RICHTIG KRAEFTIGEM AUFNAHMEPEGEL.

ES KANN ALSO EINE GEWISSE AUFNAHME EMPFINDLICHKEIT ZU BEGINN, ABER AUCH
AM ENDE EINES SAMPLES VORHER EINGESTELLT WERDEN.

DAS MODUL WIRD DURCH EINGABE DER NUMMER 4 UEBER DAS ZAHLENFELD
AKTIVIERT.

BEI ANKOMMENDEM SIGNAL ZEIGT DAS DISPLAY IN DER UNTEREN HAELFTE DEN
PEGEL.

MIT HILFE DES SLIDER -A- KANN IN DER OBEREN HAELFTE DES DISPLAY DER
THRESHOLD-LEVEL GESETZT WERDEN.

WUERDE MAN JETZT DIE NUMMER 7 DES SAMPLE MODULS (ARM SAMPLING)
DRUECKEN, SO WUERDE DER EIGENTLICHE SAMPLE VORGANG ERST DANN BEGINNEN,
WENN DAS ANKOMMENDE SIGNAL DEN THRESHOLD PEGEL ERREICHT HAT.

IM GEGENSATZ DAZU STEHT DAS SAMPLE MODUL 9 (FORCE SAMPLING), WOBEI DAS
SAMPLING SOFORT BEGINNT, SOBALD DIE SOBALD DIE ZIFFER 9 EINGEGEBEN
WIRD.

ANMERKUNG:

MAN SOLLTE KEIN THRESHOLD SETZEN BEI SOUNDS, DIE Z.B. EINEN LANGSAM
EINSCHWINGENDEN CHARAKTER HABEN, DA SONST DER EIGENTLICHE SOUNDVERLAUF
VERLOREN GEHEN WUERDE DURCH ZU SPAET EINSETZENDES SAMPLING.

DAS SAMPLING KANN DURCH DRUECKEN DER ZIFFER 0 AUF DEM ZAHLENFELD SOFORT
UNTERBROCHEN WERDEN (STOP SAMPLING).

```
=====
-5-  EINSTELLEN DER SAMPLE LAENGE
      >FUNKTION: SAMPLE LENGTH
=====
```

EIN SAMPLE KANN MAXIMAL EINE LAENGE VON 17.6 SEKUNDEN HABEN.

MIT HILFE DIESES MODULS LAESST SICH ABER DIE SAMPLEZEIT DER EINZELNEN VOICES VORHER FESTLEGEN.

IST DIESE FESTGELEGTE SAMPLEZEIT ERREICHT, SO WIRD DER SAMPLE VORGANG BEENDET.

DAS MODUL WIRD DURCH EINGABE DER ZIFFER 5 AUF DEM ZAHLENFELD AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----
LENGTH XX.X SECS
USE SLIDER A
-----
```

XX.X IST DIE EINGESTELLTE SAMPLE ZEIT.
WENN DER SPEICHER NOCH KOMPLETT LEER IST, ZEIGT DAS DISPLAY IMMER DIE MAXIMALE SAMPLING ZEIT VON 17.6 SEKUNDEN.

MIT HILFE DES SLIDER -A- KANN EINE BESTIMMTE SAMPLING ZEIT VORHER EINGESTELLT WERDEN. DIE SCHRITTWEITE BETRAEGT 200 MILLISEKUNDEN.

IST DIE ZEIT EINGESTELLT WORDEN, KANN GLEICH IN EIN ANDERES SAMPLING MODUL AKTIVIERT WERDEN.

WURDE EINE STIMME BEREITS AUFGENOMMEN, ZEIGT DAS DISPLAY IMMER DEN RESTWERT DES NOCH FREIEN SPEICHERS.

ES IST JEDERZEIT DURCH AKTIVIERUNG DIESES MODULS MOEGLICH, SICH EINE UEBERSICHT UEBER DEN RESTSPEICHER ZU VERSCHAFFEN.

```
=====
-7-  ARM SAMPLING
      >FUNKTION: ARM SAMPLING<
=====
```

MIT DIESER FUNKTION BEGINNT DAS EIGENTLICHE SAMPLING.

DAS MODUL WIRD DURCH EINGABE DER ZIFFER 7 UEBER DAS ZAHLENFELD AKTIVIERT.

DIE KLEINE LAMPE BLINKT UND DER EMULATOR WARTET AUF EIN ANKOMMENDES SIGNAL.

SOLLTE EIN THRESHOLD EINGESTELLT WORDEN SEIN, BEGINNT DAS SAMPLING ERST DANN, SOBALD DER EINGESTELLTE PEGEL ERREICHT WURDE.

IST KEIN THRESHOLD EINGESTELLT WORDEN, BEGINNT DAS SAMPLING SOFORT.

DER EIGENTLICHE SAMPLING VORGANG WIRD DURCH STAENDIGES LEUCHTEN DER KLEINEN LAMPE ANGEZEIGT.

IST DIE STIMME, DIE GERADE AUFGENOMMEN WURDE, NICHT ZUFRIEDENSTELLEND, SO KANN DER SAMPLE VORGANG SOFORT - OHNE DAS MODUL ZU VERLASSEN - WIEDERHOLT WERDEN.

WENN DER AUFNAHMEPEGEL ZU GROSS SEIN SOLLTE, MELDET SICH DAS DISPLAY MIT "SAMPLE OVERLOAD".

MAN REDUZIERT MIT HILFE DES GAIN REGLER DEN PEGEL UND WIEDERHOLT DEN SAMPLE VORGANG.

IST DER SAMPLE SAUBER AUFGENOMMEN, ZEIGT DAS DISPLAY "SAMPLE GOOD".

JETZT KOENNEN WEITERE STIMMEN AUFGENOMMEN WERDEN.

```
=====
-9-  FORCE SAMPLING
      >FUNKTION: FORCE SAMPLING<
=====
```

MIT HILFE DIESES MODULS KANN EIN SAMPLE VORGANG MANUELL AUSGEFUEHRT WERDEN.

DAS MODUL WIRD DURCH DRUECKEN DER ZIFFER 9 UEBER DAS ZAHLENFELD AKTIVIERT.

SIND DIE PUNKTE 1-3 EINGESTELLT, BEGINNT SOFORT DER SAMPLE VORGANG, WENN DIE ZAHL 9 GEDRUECKT WIRD.

DIE LAMPE LEUCHTET WAEHREND DER AUFNAHME.

MAN KANN DURCH EINGABE DER ZAHL 0 DEN SAMPLE VORGANG ABBRECHEN.

```
=====
-0-  BEENDEN DES SAMPLE VORGANGS
      >FUNKTION: STOP SAMPLING<
=====
```

DIESE FUNKTION STOPPT GENERELL DEN SAMPLE VORGANG.

ES WAEERE Z.B. SINNVOLL, WENN DER AUFNAHMEPEGEL WAEHREND EINES SAMPLES ZU HOCH WUERDE, DEN EIGENTLICHEN SAMPLE VORGANG ABZUBRECHEN.

DIESES WIRD DRUCH DRUECKEN DER TASTE 0 AUF DEM ZAHLENFELD ERREICHT.

OHNE DAS MODUL ZU VERLASSEN, KANN DER SAMPLE VORGANG SOFORT WIEDERHOLT WERDEN - NACH ENTSPREICHENDER KORREKTUR.

DISK MODULE

```
=====
-1- LADEN EINER PERFORMANCE DISKETTE IN LAUFWERK 1
    >FUNKTION: GET BANK DISK 1<
=====
```

MIT HILFE DIESER FUNKTION WIRD EINE PRESET (PERFORMANCE) DISKETTE VOM LAUFWERK 1 (OBERES LAUFWERK) IN DEN EMULATOR EINGELESEN UND GELADEN.

ANMERKUNG:
=====

EINE PERFORMANCE DISK IST DIE DISKETTE, AUF DER IMMER DER KOMPLETTE SPEICHERINHALT - ALSO ALLE PRESETS - ABGESPEICHERT WORDEN SIND.

BEVOR DER EMULATOR ANGESCHALTET WIRD, MUSS IMMER EINE DISKETTE IN LAUFWERK 1 ODER 2 EINGELEGT SEIN.

ERST DANN WIRD ER ANGESCHALTET!

UM EINE NEUE DISKETTE ZU LADEN, WIRD ZUNAECHST DIE ALTE DISKETTE AUS DEM LAUFWERK 1 ENTNOMMEN UND EINE NEUE EINGELEGT.

DAS DISK MODUL WIRD AKTIVIERT UND DUCH EINGABE DER ZIFFER 1 UEBER DAS ZAHLENFELD WIRD NUN DIESE DISKETTE GELADEN. DER ALTE SPEICHERINHALT WIRD AUTOMATISCH GELOESCHT. DIE LAMPE AM LAUFWERK LEUCHTET.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----
THIS WILL TAKE
A WHILE
-----
```

DER LADEVORGANG BEGINNT.

NACH UNGEFAEHR 35 SEKUNDEN MELDET SICH DAS DISPLAY MIT EINEM PRESET. ALLE PRESETS DER DISKETTE SIND JETZT IM INTERNEN SPEICHER DES EMULATOR UND KOENNEN ABGERUFEN WERDEN.

SOLLTE MAN VERSUCHEN, EINE LIBRARY DISK (DISKETTE - DIE NUR EINZELNE STIMMEN ENTHAELT) ZU LADEN WUERDE DAS DISPLAY ZEIGEN:

```
-----
INSERT PERF DISK
AND PRESS ENTER
-----
```

ES KÖNNEN MIT DIESER DISK FUNKTION 1 NUR PERFORMANCE DISKS GELADEN WERDEN.

```
=====
-2- LADEN EINER PERFORMANCE DISKETTE IN LAUFWERK 2
    >FUNKTION: GET BANK DISK 2<
=====
```

MIT HILFE DIESER FUNKTION WIRD EINE PRESET (PERFORMANCE) DISKETTE VOM LAUFWERK 2 (UNTERES LAUFWERK) IN DEN EMULATOR EINGELESEN UND GELADEN.

ANMERKUNG:
=====

EINE PERFORMANCE DISK IST DIE DISKETTE, AUF DER IMMER DER KOMPLETTE SPEICHERINHALT - ALSO ALLE PRESETS - ABGESPEICHERT WORDEN SIND.

BEVOR DER EMULATOR ANGESCHALTET WIRD, MUSS IMMER EINE DISKETTE IN LAUFWERK 1 ODER 2 EINGELEGT SEIN.)

ERST DANN WIRD ER ANGESCHALTET!

UM EINE NEUE DISKETTE ZU LADEN, WIRD ZUNAECHST DIE ALTE DISKETTE AUS DEM LAUFWERK 2 ENTNOMMEN UND EINE NEUE EINGELEGT.

DAS DISK MODUL WIRD AKTIVIERT UND DUCH EINGABE DER ZIFFER 2 UEBER DAS ZAHLENFELD WIRD NUN DIESE DISKETTE GELADEN. DER ALTE SPEICHERINHALT WIRD AUTOMATISCH GELOESCHT. DIE LAMPE AM LAUFWERK LEUCHTET.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----
THIS WILL TAKE
A WHILE
-----
```

DER LADEVORGANG BEGINNT.

NACH UNGEFAEHR 35 SEKUNDEN MELDET SICH DAS DISPLAY MIT EINEM PRESET.

ALLE PRESETS DER DISKETTE SIND JETZT IM INTERNEN SPEICHER DES EMULATOR UND KOENNEN ABGERUFEN WERDEN.

SOLLTE MAN VERSUCHEN, EINE LIBRARY DISK (DISKETTE - DIE NUR EINZELNE STIMMEN ENTHAELT) ZU LADEN WUERDE DAS DISPLAY ZEIGEN:

```
-----
INSERT PERF DISK
AND PRESS ENTER
-----
```

ES KÖNNEN MIT DIESER DISK FUNKTION 2 NUR PERFORMANCE DISKS GELADEN WERDEN.

=====

-3- RESTSPEICHER DER DISKETTE
>FUNKTION: SPACE REMAINING

=====

DER EMU II KANN CA. 500.000 BYTE AUF JEDER DISKETTE SPEICHERN.
MIT HILFE DIESER FUNKTION IST ES MOEGLICH, DEN RESTLICHEN FREIEN
SPEICHERPLATZ AUF EINER DISKETTE ANZUSEHEN.
DIESER FREIE SPEICHERPLATZ HAENGT DAVON AB, WIEVIELE PRESETS, STIMMEN
ODER SEQUENZEN IN EINER BANK (IM INTERNEN SPEICHER DES EMU) GELADEN
SIND.

EINE PERFORMANCE DISKETTE WIRD IN DAS LAUFWERKE 1 EINGELEGT UND DAS
DISK MODUL AKTIVIERT. DANN WIRD DIE ZAHL 3 EINGEGEBEN UND DAS DISPLAY
SAGT:

DSK1: 1 BANK

DIESES BEDEUTET, DASS AUF DER (PERFORMANCE) DISKETTE BEREITS EINE BANK
VORHANDEN IST.

LEGT MAN EINE LIBRARY DISKETTE EIN UND AKTIVIERT DAS DISKMODUL NR. 3,
SO SAGT DAS DISPLAY:

DSK1:XXXXXXXX BYTES

DIE "XXXXXX" STEHEN FUER DIE GENAUE ANGABE DER BYTES. (27.500 BYTES = 1
SEKUNDE).

EINE VOELLIG LEERE LIBRARY DISKETTE HAT 494.529 FREIE BYTES ZUR
VERFUEGUNG.

MAN HAT MIT HILFE DIESER DISK FUNKTION AUCH DIE MOEGLICHKEIT
FESTZUSTELLEN, OB ES SICH UM EINE PERFORMANCE ODER LIBRARY DISKETTE
HANDELT.

IST ES EINE PERFORMANCE DISK, SO MELDET SICH DAS DISPLAY MIT "BANK"
HANDELT ES SICH UM EINE LIBRARY DISKETTE, SO GIBT DAS DISPLAY DIE
ANZAHL DER BYTES AN. MAN KANN SO SEHR EINFACH FESTSTELLEN, UM WELCHE
ART VON DISKETTE HANDELT.

=====

-4- KOPIEREN VON DISKETTEN
>FUNKTION: COPY DISK<

=====

MIT HILFE DIESER FUNKTION KOENNEN DISKETTEN KOPIERT WERDEN, UM Z.B.
SICHERHEITSKOPIEN ANZULEGEN.

DIE ORIGINAL DISKETTE WIRD IN DAS LAUFWERK 1 (OBERE LAUFWERK)
EINGELEGT.

IN DAS UNTERE LAUFWERK WIRD EINE BEREITS FORMATTIERTE DISKETTE EINGELEGT.

DAS DISK COPY MODUL WIRD DURCH EINGEBEN DER ZIFFER 4 UEBER DAS ZAHLENFELD AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
THIS WILL ERASE  
MEMORY. OK? Y/N  
-----
```

KANN DER ZUR ZEIT IM SPEICHER BEFINDLICHE INHALT GELOESCHT WERDEN, SO WIRD DIE FRAGE MIT DER TASTE >YES< BEANTWORTET. DER COPY VORGANG GEHT DANN ETWAS SCHNELLER.

SOLL ABER DER SPEICHERINHALT NICHT GELOESCHT WERDEN, MUSS MIT DER TASTE >NO< GEANTWORTET WERDEN. DER COPY VORGANG DAUERT ETWAS LAENGER.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
SRC DISK IN DRV1  
DST DISK IN DRV2  
-----
```

SIND BEIDE DISKETTEN (ORIGINAL OBEN-KOPIE UNTEN) EINGELEGT, WIRD DIE FRAGE MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

DER KOPIERVORGANG BEGINNT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
THIS WILL TAKE  
A WHILE  
-----
```

NACHDEM DER KOPIERVORGANG BEENDET IST, KANN MAN WEITER ARBEITEN.

```
=====
```

-5- AUFLISTEN VON STIMMEN AUF EINER LIBRARY DISKETTE
>FUNKTION: CATALOG VOICES<

```
=====
```

DIESE FUNKTION LISTET ALLE VOICES UND DAZUGEHUERENDEN NUMMERN EINER LIBRARY DISK AUF DEM DISPLAY AUF.

ES WIRD IN DAS OBERE ODER UNTERE LAUFWERK EINE LIBRARY DISK (DISKETTE MIT EINZELNEN STIMMEN) EINGELEGT.

DANN DAS MODUL DURCH DRUECKEN DEN ZIFFER 5 UEBER DAS ZAHLENFELD AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

TO CATALOG
USE SLIDER A

MIT HILFE DES SLIDER -A- KOENNEN ALLE AUF DER LIBRARY DISK VORHANDENEN
STIMMEN AUFGELISTET WERDEN.

>BEISPIEL:<

F 01 BASS F#1
F 02 BASS F#2

SLIDER -A- BEWEGEN.

F 02 BASS F#2
F 03 PIANO C2

USW.....

SOLLTE IM LAUFWERK EINE PERFORMANCE DISK LIEGEN, WUERDE DAS DISPLAY
ZEIGEN:

INSERT LIBR DISK
AND PRESS ENTER

WENN DANN DIE RICHTIGE (LIBRARY) DISKETTE EINGELEGT WORDEN IST, WIRD
DIE TASTE >ENTER< GEDRUECKT UND DIE EINZELNEN VOICES KOENNEN MIT HILFE
DES SLIDER -A- AUF DEM DISPLAY DARGESTELLT WERDEN.

=====
-6- LOESCHEN EINER STIMME VON EINER LIBRARY DISKETTE
>FUNKTION: ERASE VOICE<
=====

DIESE FUNKTION LOESCHT EINE STIMME VON EINER LIBRARY DISK.

DIE LIBRARY DISK, VON DER EINE SPEZIELLE STIMME GELOESCHT WERDEN SOLL,
IN LAUFWERK 1 ODER 2 EINLEGEN.
DAS MODUL DURCH EINGABE DER ZIFFER 6 UEBER DAS ZAHLENFELD AKTIVIEREN.

DAS DISPLAY ZEIGT:

WHICH DRIVE ?
PRESS 1 OR 2

JETZT DAS LAUFWERK, IN DEM EINE LIBRARY DISK LIEGT DURCH DRUECKEN DER ZAHL 1 ODER 2 AKTIVIEREN.

DAS DISPLAY FRAGT:

ERASE VOICE
(01-99)/SLIDER A

ENTWEDER WIRD DURCH VERSCHIEBEN DES SLIDER -A- ODER DURCH EINGABE DER ENTSPRECHENDEN NUMMER DER STIMME, DIE VON DER DISKETTE GELOESCHT WERDEN SOLL, DIESE STIMME ANGEWAHLT.

DIE AUSWAHL DER STIMME WIRD DURCH DRUECKEN DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

DAS DISPLAY FRAGT:

ERASE VOICE XX
ERASE ? (YES/NO)

XX STEHT FUER DIE ENTSPRECHENDE STIMME.

HIER BESTEHT NOCH DIE MOEGLICHKEIT, DEN LOESCHVORGANG DURCH EINGABE DER TASTE >NO< ABZUBRECHEN.

SOLL DIE STIMME GELOESCHT WERDEN, WIRD DIE TASTE >YES< BETAETIGT. DER LOSCHVORGANG WIRD AUSGEFUEHRT.

=====
-7- ABSPEICHERN EINER BANK AUF DISKETTE
>FUNKTION: SAVE BANK<
=====

NACHDEM SIE EINIGE PRESETS IM EMU ANGELEGT HABEN, KOENNEN SIE MIT FOLGENDEN SCHRITTEN DIESE DATEN AUF DISKETTEN ABSPEICHERN. DENKEN SIE IMMER DARAN, ALLE FUER SIE IN FRAGE KOMMENDEN SOUNDS AUF DISKETTE ABZUSPEICHERN, UM SIE NICHT NACH AUSSCHALTEN DES GERAETES ZU VERLIEREN.

LEGEN SIE EINE BEREITS FORMATIERTE DISKETTE (FORMATIERUNG S.DISK 8) IN EINE DER BEIDEN LAUFWERKE EIN UND VERSCHLIESSEN SIE DIESES. FALLS AUF DER DISKETTE BEREITS EINE BANK VORHANDEN IST, WIRD DIESE AUTOMATISCH DURCH DIE NEUE BANK GELOESCHT UND ERSETZT.

IST DAS DISK MODUL AKTIVIERT, DRUECKEN SIE 7 ,UM DEN SPEICHERVORGANG ZU BEGINNEN.

DAS DISPLAY SAGT:

WHICH DRIVE?
PRESS 1 OR 2

DRUECKEN SIE ENTSPRECHEND IHREM WUNSCH 1 ODER 2, WOBEI JETZT DIE DATEN ENTWEDER IM LAUFWERK 1 ODER 2 ABGESPEICHERT WERDEN.

DAS DISPLAY SAGT NUN:

THIS WILL TAKE
A WHILE....

NACHDEM DAS ABSPEICHERN BEENDET IST, BLEIBT DAS DISK MODUL WEITER
AKTIV. ENTWEDER SIE ARBEITEN MIT DEM DISK MODUL ERNEUT, ODER SIE
SCHALTEN ES AB.

=====

-8- FORMATIEREN VON LIBRARY ODER PERFORMANCE DISKETTEN
>FUNKTION: FORMATTING<

=====

BEVOR EINE DISKETTE DIE EMU II SPEZIFISCHEN DATEN ABSPEICHERN KANN,
MUSS SIE DAFUER VORBEREITET WERDEN. DIESER VORGANG HEISST FORMATIEREN.
ALLE NEUEN, SOWIE DISKETTEN, DIE MIT ANDEREN COMPUTERN BETRIEBEN
WURDEN, MUESSEN FORMATIERT WERDEN, DA DIE DATEN SONST NICHT
ABGESPEICHERT WERDEN KOENNEN.

SIE SOLLTEN BESONDERS DARAUf ACHTEN, DASS SIE KEINE BESPIELTEN
DISKETTEN, AUF DENEN FUER SIE WICHTIGE SOUNDS SICH BEFINDEN,
IRRTUEMLICH BENUTZEN, DA ALTE DURCH NEUE DATEN AUTOMATISCH ERSETZT
WERDEN.
JEDE DISKETTE MUSS NUR EINMAL FORMATTIERT WERDEN.

WIR EMPHEHLEN 5,25" DISKETTEN, DOPPELSEITIG MIT DOPPELTER DICHT.

VERMEIDEN SIE UNBEDINGT DEN GEBRAUCH VON BILLIGEN DISKETTEN!
NEHMEN SIE MARKEN WIE MAXELL, FUJI ODER D'SAN! SPAREN SIE AUF KEINEN
FALL AN DISKETTENMATERIAL.

NEHMEN SIE EINE BEREITS VORFORMATIERTE WERKS- ODER ANDERWEITIG BESPIELTE
DISKETTE UND LEGEN SIE DIESE IN DAS DISKETTENLAUFWERK 1 EIN.

LEGEN SIE DIE DISKETTE, DIE SIE FORMATIEREN WOLLEN IN DAS LAUFWERK 2.

AKTIVIEREN SIE DAS DISK MODUL UND DRUECKEN SIE 8 , UM DIE DISKETTE ZU
FORMATIEREN.

DAS DISPLAY FRAGT:

WHICH DISSK TYPE?
1=PERF 2=LIBRARY

DRUECKEN SIE NUN 1 WENN SIE ALS PERFORMANCE DISK, 2 WENN SIE ALS
LIBRARY DISK FORMATTIERT WERDEN SOLL.

DAS DISPLAY ZEIGT:

OK TO ERASE MEM?
(IT'S FASTER)Y/N

DRUECKEN SIE NUN DIE TASTE >YES< , SO WIRD DAS GESAMTE MEMORY IM EMU II
GELUESCHT.DER FORMATIERUNGSPROZESS WIRD DADURCH BESCHLEUNIGT.
SOLLTEN SIE ABER DAS VORHANDENE MEMORY BENOETIGEN,SO DRUECKEN SIE DIE
TASTE >NO<. (DAS FORMATIEREN DAUERT DAFUER EIN WENIG LAENGER).

AB UND ZU KANN DAS DISPLAY AUCH FOLGENDE FRAGEN STELLEN:

FORMAT PERF DISK
IN DRIVE 2(Y/N)

ODER

FORMAT LIBR DISK
IN DRIVE 2(Y/N)

JE NACHDEM, WIE SIE FORMATIEREN WOLLEN. DIES IST IHRE LETZTE CHANCE,
DEN VORGANG ABZUBRECHEN, WOBEI SIE IMMER BEDENKEN SOLLTEN, DAS DIE
GESAMTE DISKETTE GELUESCHT WIRD. SIE SOLLTEN DESHALB WIRKLICH GENAU
UEBERLEGEN, OB SIE ALLES LOESCHEN WOLLEN.

NACHDEM SIE DIE TASTE >YES< GEDRUECKT HABEN, SAGT DAS DISPLAY

FORMATTING IN
PROGRESS

DAS FORMATTIEREN DAUERT EINE WEILE.

DANN FRAGT DAS DISPLAY:

FORMAT ANOTHER
DISK?YES/NO

UM DIE NAECHSTE DISKETTE ZU FORMATIEREN, NEHMEN SIE DIE BEREITS
FORMATIERTE DISKETTE AUS DEM ZWEITEN LAUFWERK HERAUS, LEGEN DIE NEUE
EIN UND DRUECKEN >YES<.

SONST DRUECKEN SIE >NO< UND DAS DISPLAY ZEIGT WIEDER DEN MODULSTATUS
AN.

=====.
REAL TIME 0 AUSSCHALTEN DER ZUORDNUNG
>FUNKTION OFF
=====

UM ALLE FUNKTIONEN DIESES MODULS ABZUSCHALTEN, DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 0.

=====.
REAL TIME 1 ZUORDNUNG DER PITCH BEND CONTROL
>FUNKTION: PITCH
=====

UM PITCH BEND DER KONTROLLQUELLE ZUORDNEN ZU KOENNEN, DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 1.

ANWENDUNG:

NORMALERWEISE WIRD DIESE FUNKTION MIT DEM LINKEN HANDRAD AN DER LINKEN KEYBOARDSEITE DES EMU II AUSGEUEBT. DIESES RAD KEHRT DURCH EINEN FEDERZUG IMMER WIEDER IN SEINE MITTLERE AUSGANGSSTELLUNG ZURUECK, IN DER KEIN PITCHBENDING (TONHOEHENVERAENDERUNG) STATTFINDET. DREHEN SIE DAS RAD NACH VORN, GEHT DIE TONHOEHE KONTINUIELICH BIS ZU EINEM MAXIMUM VON 3 HALBTOENEN NACH OBEN, DREHEN SIE DAS RAD NACH HINTEN, ENTSPRECHEND NACH UNTEN.

=====.
REAL TIME 2 FILTER-FUSSTASTER
>FUNKTION: FILTER FC
=====

UM DIE FILTER CUTOFF FREQUENCY DER KONTROLLQUELLE ZUZUORDNEN, DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 2.

ANWENDUNG:

DIESE FUNKTION BEEINFLUSSEN SIE NORMALERWEISE MIT DEM RECHTEN DER BEIDEN HANDRAEDER ODEF MIT EINEM FUSSPEDAL, UM IHREM SPIEL EINEN GROESSEREN AUSDRUCK ZU GEBEN.

BEISPIEL:

BLAESERSOUNDS ENTWICKELN OFT ZUM ENDE EINES TONES EINE GROESSERE HELBIGKEIT, DIE MAN GEMEINHIN SCHMETTERN NENNT. SIE KOENNEN DIESEN EFFEKT SIMULIEREN, INDEM SIE DEN FILTER WEITER OEFFNEN. SIE KOENNEN AUCCH SOG. "WAH-WAH" EFFEKTE ERZIELEN. EXPERIMENTIEREN SIE HIER MIT DER FLANKENTEILHEIT DES FILTERS (Q-FAKTOR).

ANMERKUNG:

DIESE FUNKTION HAENGT MIT DER FILTER FREQUENZ UND DEN ENVELOPE EINSTELLUNGEN SEHR ENG ZUSAMMEN. SOLLTE DAS RAD NICHT ZU IHRER ZUFRIEDENHEIT ARBEITEN, SOLLTEN SIE DIESE EINSTELLUNGEN UEBERPRUEFEN. IST NAEMLICH DER FILTER CUTOFF BEREITS AM MAXIMALWERT, SO KOENNEN SIE MIT DEM RAD NICHT MEHR DIE CUTOFF FREQUENZ BEEINFLUSSEN. UM DIE GROESSTE FILTERBREITE ZU ERREICHEN, WAELLEN SIE FILTER FC AN UND SETZEN DEN ENVELOPE AUF +00. IST DAS RECHTE HANDRAD DEM FILTER FC ZUGEORNET, DREHEN SIE ES GANZ ZU SICH BIS ZUM ANSCHLAG. STELLEN SIE DIE FREQUENZ FUER DEN NIEDRIGST GEWUENSCHTEN FILTER CUTOFF FRQ. WERT EIN. DREHEN SIE NUN DAS RAD VON SICH WEG, WIRD DER FILTER CUTOFF VERGROESSERT. SOLLTEN SIE ANDERE ENVELOPE EINSTELLUNGEN WAELLEN, SO IST DER EFFEKT NICHT SO STARK, WIE MIT DER OBEN BESCHRIEBENEN EINSTELLUNG.

=====

REAL TIME 3 LAUTSTAERKE
>FUNKTION: LEVEL

=====

SIE KOENNEN MIT DEN VORHANDENEN KONTROLLQUELLEN DEN GESAMTLEVEL DES EMU II BEEINFLUSSEN. DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 3.

ANWENDUNG:

AM HAEUFIGSTEN WIRD DIE LAUTSTAERKE WOHL MIT EINEM FUSSPEDAL BEEINFLUSST. ES MAG AUCH FAELLE GEBEN, IN DENEN SIE EIN FADEOUT LIEBER MIT DER HAND REGULIEREN MOECHTEN. DANN NEHMEN SIE DAS RECHTE HANDRAD. MIT DEM LINKEN HANDRAD IST ES MOEGlich, KONTINUIERLICH DIE LAUTSTAERKE HERAUFZUSETZEN ODER EIN FADEOUT HERZUSTELLEN. DADURCH, DASS DIESES RAD MIT FEDERZUG IMMER WIEDER IN DIE AUSGANGSPOSITION ZURUECKSCHNELLT, LASSEN SICH INTERESSANTE EFFEKTE HERSTELLEN.

=====

REAL TIME 4 LFO TO PITCH
>FUNKTION: LFO TO PITCH

=====

MIT DIESER FUNKTION KONTROLLIEREN SIE DAS MASS, IN WELCHEM DER LFO DEN PITCH MODULIERT (VIBRATOSTAERKE). UM DIESE FUNKTIONEN AUF DIE KONTROLLQUELLEN ZU LEGEN, DRUECKEN SIE BITTE AUF DEM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 4. WENN SIE DIE LFO RATE UND VARIATION VERAEENDERN MOECHTEN, GEHEN SIE ZUNAECHST ZURUECK ZUM VCA/LFO MODUL ABSCHNITT.

ANWENDUNG:

DIE VIBRATOSTAERKE WIRD MEIST MIT DEM RECHTEN HANDRAD BEEINFLUSST. SELBSTVERSTAENDLICH KOENNEN SIE ES AUCH EINMAL MIT EINEM FUSSPEDAL VERSUCHEN.

HINWEIS:

DIESE FUNKTION ARBEITET NUR DANN, WENN DIE VOICE DEF. FUNKTION 23 AUF 00 GESTELLT IST. SONST HAT DIE IN DIESER FUNKTION EINGESTELLT VIBRATOSTAERKE VORRANG VOR DER REAL TIME CONTROL.

=====

REFL TIME 5 LFO AUF FILTER (FUSSTASTER)
>FUNKTION: LFO TO FILTER FC

=====

IN DIESER FUNKTION BESTIMMEN SIE, MIT WELCHER STAERKE DER LFO DEN FILTER CUTOFF MODULIERT. DRUECKEN SIE DIE ZAHL 5 IM NUMERISCHEN TASTENFELD. WOLLEN SIE DIE LFO RATE ODER VARIATION VERAENDERN, GEHEN SIE ZURUECK ZUM ABSCHNITT VCA/LFO, UND LESEN SIE NOCHMALS DIE BETREFFENDEN ABSCHNITT.

ANWENDUNG:

IN DEN MEISTEN FAELEN WAEHLTEN KEYBOARDSPIELER DAS RECHTE HANDRAD, UM DEN "FILTRATO" ZU BEEINFLUSSEN. LANGSAMES "FILTRATO" IST SEHR SCHOEN FUER EINEN SOUND, DER EIN LANGES SUSTAIN HAT. SCHNELLES "FILTRATO" KLINGT AEHNLICH DEN HERKOEMMLICHEN LESLIES MIT SCHNELLER EINSTELLUNG.

ANMERKUNG:

DIESE FUNKTION LAESST SICH NUR DANN NUTZEN, WENN DIE FILTERFUNKTION 2A AUF 00 GESETZT IST, DA ALLE ANDEREN EINSTELLUNGEN PRIORITAET UEBER DAS REAL TIME MODUL HABEN.

DER LFO TO FILTER FC STEHT IN EINEM DIREKTEN VERHAELTNIS ZU FILTER MODUL FREQUENCY UND DEN ENVELOPEEINSTELLUNGEN. FALLS SIE MIT DEN ERGEBNISSEN IN REAL TIME CONTROL 5 UNZUFRIEDEN SIND, DANN UEBERPRUEFEN SIE ZUNAECHST ERST EINMAL DIESE EINSTELLUNGEN.

BEISPIEL:

WENN DER FILTER CUTOFF BEREITS AM MAXIMUM IST, KOENNEN SIE IHN KAUM NENNENSWERT BEEINFLUSSEN.

=====

REAL TIME 6 LFO TO LEVEL
>FUNKTION: LFO TO LEVEL

=====

MIT DIESER FUNKTION KONTROLLIEREN SIE DAS MASS, IN WELCHEM DER LFO AUF DEN GESAMTEN LEVEL DES EMU II WIRKT.(TREMLO) .DAS MODUL WIRD DURCH DRUECKEN DER ZAHL 6 AKTIVIERT. MIT DEM TREMOLO KOENNEN INTERESSANTE EFFEKTE FUER GITARRE UND ELEKTRISCHES KLAVIER ERZIELT WERDEN.

ANMERKUNG:

DIESE FUNKTION ARBEITET NUR, WENN VCA/LFO FUNKTION 20 (LFO TO VCA) AUF 00 GESETZT IST. ALLE ANDEREN SETTINGS HABEN PRIORITAET UEBER DAS REAL TIME CONTROL MODUL.

=====

REAL TIME 7 ATTACK EINSCHWINGZEIT
>FUNKTION: ATTACK RATE

=====

MIT DIESER FUNKTION KONTROLLIEREN SIE DIE ATTACKRATE DES VCA. AKTIVIEREN SIE DAS MODUL DURCH DRUECKEN DER ZAHL 7.

ANWENDUNG:

WENN SIE VON LEGATOSOUNDS WIE Z.B. STREICHERN SCHNELL UEBERWECHSELN WOLLEN ZU PERCUSSIVEREN SOUNDS ODER EINER SCHNELLEN ATTACKZEIT DER STREICHER FUEER EINEN HARTEN EINSATZ, DANN KOENNEN SIE DIES ENTWEDER MIT EINEM FUSSPEDAL ODER EINEM HANDRAD BEEINFLUSSEN.

ANMERKUNG:

IST DIE ATTACK RATE DEM HANDRAD ZUGEORDNET, SO SIND DIE FUNKTIONEN VCA ATTACK UND FILTER ATTACK AUSGESCHALTET, DA DIESE FUNKTIONEN NUR AUF EINEM HANDRAD LIEGEN KOENNEN.

=====

REAL TIME (FOOTSWITCH) 0 FUNKTION: OFF

=====

UM DIE FUSSSCHALTER ABZUSTELLEN, DRUECKEN SIE IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 0. BEVOR SIE DIES TUN, LESEN SIE BITTE NOCHMALS DEN HAUPTTEIL 6.

=====

REAL TIME (FOOTSWITCH) 1 FUNKTION: SEQ CTRL

=====

NACHDEM SIE DEN RICHRIGEN EINGANG AM EMU II GEFUNDEN HABEN UND NOCHMALS DEN HAUPTTEIL SECHS GELESEN HABEN, DRUECKEN SIE NUN AUF DEM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 1. MIT DIESER FUNKTION KOENNEN SIE PER FUSSSCHALTER DIE IM SEQUENZER GESPEICHERTEN SEQUENZEN EINSTARTEN.

=====
REAL TIME (FOOTSWITCH) 2 FUNKTION: SUSTAIN
=====

WENN SIE DAS SUSTAIN EINES SOUNDS MIT EINEM FUSSCHALTER KONTROLLIEREN WOLLEN, LESEN SIE ZUNAECHEST NOCHMALS HAUPTTEIL 6, SUCHEN DEN GEWUENSCHTEN ANSCHLUSS AM EMU II UND DRUECKEN DANN IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 2.

BEMERKUNG: WENN SIE EINEN GELOOPTEN SOUND SPIELTEN, UND SIE HALTEN DEN FUSSCHALTER GEDRUECKT, SO WIRD DER LOOPTEIL SO LANGE KLINGEN, WIE SIE DEN SCHALTER GEDRUECKT LASSEN, AUCH DANN, WENN SIE DIE FINGER VON DEN TASTEN NEHMEN. (DIE LETZTEN ACHT VON IHNEN GESPIELTEN TOENE WERDEN IN DIESER "HOLD FUNKTION" GEHALTEN).

BEI EINEM UNGELOOPTEN SOUND WIRD DER SAMPLE IN SEINER NORMALEN LAENGE DURCHGESPIELT UND STOPPT DANN, EGAL, OB SIE DEN FUSSCHALTER GEDRUECKT HALTEN ODER NICHT.

=====
REAL TIME (FOOTSWITCH) 3 FUNKTION: RELEASE
=====

ANWENDUNG:

WENN SIE EINE STIMME MIT EINER KURZEN RELEASEZEIT HABEN, NACH DER ABER NOCH SOUNDS NACH DEM ENDE DER LOOP KOMMEN, HOREN SIE DIE STIMME NORMALERWEISE NUR BIS ZUM ENDE DER LOOP. WENN SIE JEDOCH WAEHREND DES SOUNDS DEN RELEASE FUSSCHALTER BEDIENEN, DANN HOEREN SIE AUCH DIE SOUNDS, DIE NACH DEM LOOPENDE KOMMEN, AUCH DANN, WENN SIE DIE FINGER VON DER TASTE NEHMEN.

LESEN SIE ZUNAECHEST NOCHMALS DEN HAUPTTEIL 6. SUCHEN SIE DANN DEN GEWUENSCHTEN ANSCHLUSS FUER DEN FUSSCHALTER AM EMU II. DRUECKEN SIE NUN AUF DEM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 3. GELOOPTE SOUNDS WERDEN NUR DANN WIEDERHOLT, WENN SIE DIE TASTE(N) GEDRUECKT HALTEN. DIE RELEASEFUNKTION IST AUSGESCHALTET, WENN SIE DEN FUSS VOM SCHALTER NEHMEN.

=====
REAL TIME (FOOTSWITCH) 4 FUNKTION: SUSTENUTO
=====

LESEN SIE ZUNAECHEST NOCHMALS DEN HAUPTTEIL 6, DRUECKEN SIE DANN IM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 4. MIT DIESER FUNKTION WERDEN DIE TOENE, BEI DENEN SIE, WAEHREND SIE DIESE SPIELTEN, DEN FUSSCHALTER GEDRUECKT HABEN, VERLAENGERT. DIE TOENE, BEI DENEN SIE DEN FUSSCHALTER NICHT GEDRUECKT HATTEN, KLINGEN NORMAL. DIESE FUNKTION ENTSPRICHT IN ETWA DEM HALTEPEDAL (3. PEDAL) BEI GROSSEN KONZERTFLUEGELN.

=====

REAL TIME (FOOTSWITCH) 5 FUNKTION: ADVANCE PRESET

=====

LESEN SIE ZUNAECHST NOCHMALS HAUPTTEIL 6. DRUECKEN SIE DANN AUF DEM NUMERISCHEN TASTENFELD DIE ZAHL 5. SUCHEN SIE NUN DEN GEWUENSCHTEN ANSCHLUSS AM EMU II.

MIT DIESER FUNKTION KOENNEN SIE PER FUSSCHALTER PRESETS WEITERSCHALTEN, UND ZWAR IMMER AUF DAS MIT DER NAECHSTHOEHEREN ZAHL. SOLLTEN SIE EINMAL AUS VERSEHEN ALLE PRESETS DURCHGESTEPT HABEN, SO BEGINNT DER EMU II AUTOMATISCH WIEDER VON VORNE MIT DER TIEFSTEN PRESETNUMMER..

SEQUENZER MODULE

=====
P-1 GRUNDSAETZLICHES ZUM SEQUENZER
=====

DER EMU II NIMMT NICHT NUR BIS ZU 8 SPUREN DER IM SPEICHER VORHANDENEN PRESETS AUF, SONDERN KANN AUCH BIS ZU 8 SEPARATE MIDI INSTRUMENTE ANSTEUERN. DIESE SEQUENZEN WERDEN ALS ZUSAETZLICHER TEIL EINES PRESETS MIT ABGESPEICHERT.

JEDE DER 8 SEQUENZERSPUREN (TRACKS) KOENNEN MIT JEWEILS 8 STIMMEN AUFGENOMMEN WERDEN. DIE AUFNAHME VON 2 UNTERSCHIEDLICHEN PRESETS AUF EINER SEQUENZER SPUR IST NICHT MOEGLICH. ES KOENNEN ABER VERSCHIEDENE PRESETS AUF VERSCHIEDENEN TRACKS AUFGENOMMEN WERDEN.

TIP: SOLLTEN ALLE PRESETS EINER BANK VERSCHIEDENE VARIATIONEN EINES INSTRUMENTES SEIN, SO WAERE MAN NICHT IN DER LAGE, MULTI-INSTRUMENTALE KOMPOSITIONEN AUFZUNEHMEN.

HIER ZWEI WEGE, UM DIESES PROBLEM ZU LOESEN:

1) STELLEN SIE EINE DISKETTE MIT VERSCHIEDENEN INSTRUMENTEN ZUSAMMEN, Z.B. DRUM SOUNDS, BASS UND EINEM AKKORD INSTRUMENT ETC. BEI UEBERLEGTER ZUSAMMENSTELLUNG UNTER VERWENDUNG VON LOOPS LASSEN SICH VERSCHIEDENE SOUNDS BZW. INSTRUMENTE AUF EINER EINZELNEN DISKETTE SPEICHERN.

2) ES LASSEN SICH ANDERE INSTRUMENTE UEBER DAS MIDI INTERFACE ANSTEUERN. IST EINE MIDI FAEHIGE DRUM MASCHINE VORHANDEN, SO KANN DIESE PER MIDI CLOCK GESTEUERT WERDEN.

UM MIDI INSTRUMENTE MIT DEM SEQUENZER ANZUSTEUERN, ERSTELLT MAN EIN PRESET, GEHT AUF DIE GEWUNSCHTEN MIDI PARAMETER (SIEHE PRESET DEFINITION 30 > MIDI SET UP <), OHNE JEDOCH EINEN SOUND DEM PRESET ZUZUORDNEN. AUF DIESE WEISE SPIELT DER SEQUENZER NOTEN VOM PRESET, WOBEI DIE NOTEN DANN UEBER EIN ANGESCHLOSSENES MIDI KEYBOARD KOMMEN, OHNE JEDOCH IRGEND EINEN SOUND VOM EMU II ZU SPIELEN. SOMIT KANN, NACHDEM NUR DIE SOFTWARE GELADEN WURDE, DER EINGEBAUTE SEQUENZER DES EMU II AUCH ALS SEPARATER MIDI SEQUENZER MIT SEINER VOLLEN SPEICHERKAPAZITAET GENUTZT WERDEN.

DIE KAPAZITAET DES SEQUENZERS IST ABHAENGIG VON DER Z.ZT. IM SPEICHER BEFINDLICHEN SAMPLING ZEIT. JEDE VERFUEGBARE SEKUNDE (=27.500 SAMPLES) SPEICHERT UNGEFAEHR 4500 NOTEN. SOLLTE MAN 10 SEKUNDEN NOCH AN FREIEM SPEICHER HABEN, SO HAETTE MAN EINE KAPAZITAET DES SEQUENZERS VON CA. 45.000 NOTEN.

=====
P-2 ARBEIT MIT EINER SEQUENZ
=====

EINE VOLLSTAENDIGE SEQUENZ LAESST SICH IN 5 SCHRITTEN HERSTELLEN:

1) ZUNAECHST WIRD EINE SEQUENZ DEFINIERT, IN DEM DER SEQUENZ EINE NUMMER ZUGEORNET WIRD, ANSCHLIESSEND BEKOMMT SIE EINEN NAMEN. DANACH WERDEN DIE TAKTWERTE (TIME SIGNATURE) ANGEGEBEN UND DIE LAENGE BESTIMMT.

ACHTUNG: WENN ANDERE MIDI INSTRUMENTE ANGESTEUERT WERDEN SOLLTEN UND DER EMU II SOLL NICHT MIT DIESEN MIDI INSTRUMENTEN GEDOPPELT WERDEN, SO WIRD EINE SEQUENZ NUR DEFINIERT, OHNE ABER EIN SOUND DEM SEQUENZ PRESET ZUZUORDNEN.

2) EINSTELLEN DER INTERNEN ODER EXTERNEN CLOCK, MIDI CLOCK, SYNC TO TAPE ODER SMPTE TIME CODE.

3) AUSWAHL EINES TRACKS EINER SEQUENZ, DER AUFGENOMMEN WERDEN SOLL, EINSTELLUNG DES TEMPO, AUSWAHL DER AUTO CORRECTION ZUR RICHTIGEN WIEDERGABE EINES TRACKS, EINSTELLUNG EINES METRONOMES UND EINES ANZAEHLERS (SEPARATER METRONOME AUSGANG AN DER RUECKSEITE DES GERÄTES > MET OUT <) UND EINSCHALTEN DER BEREITS AUFGENOMMENEN SPUREN, DIE SIE HOEREN WOLLEN.

4) EINE SEQUENZ AUFNEHMEN, SIE ANSCHLIESSEND ABHOEREN UND JEDERZEIT STOPPEN, GENAU SO WIE BEI EINER BANDMASCHINE - ODER ANWAHLMOEGELICHKEIT EINER NEUEN SEQUENZ.

5) EDITIEREN EINER BEREITS AUFGENOMMENEN SEQUENZ:

LOESCHEN EINES TRACKS, OVERDUB EINES TRACKS MIT PUNCH IN/OUT, D.H. IN EINER SEQUENZ ETWAS AUSBESSERN, OHNE DIE GESAMTE SEQUENZ ZU LOESCHEN. ZUSAMMEN MISCHEN VON VERSCHIEDENEN TRACKS EINER SEQUENZ AUF EINEN ANDEREN TRACK, SPEICHERN DER KONTROLL FUNKTIONEN (FUER JEDE SEQUENZ SEPARAT, JEDOCH INNERHALB EINER SEQUENZ NUR EINEM TRACK). ZUORDNUNG EINES ANDEREN PRESETS DER BEREITS AUFGENOMMENEN SEQUENZ, VERLAENGERN EINER SEQUENZ ODER VERBINDEN VON SEQUENZEN.

NACH DIESER GRUNDSAETZLICHEN UEBERSICHT ERFOLGT DIE EINZELNE BESCHREIBUNG DER SEQUENZER TEILE.

=====
P-3 AKTIVIEREN DES SEQUENZER MODULS
=====

DER SEQUENZER HAT EIGENTLICH KEINEN EIGENEN SCHALTER ZUM EIN UND AUSSCHALTEN DES MODULS. STATTDESSEN EXISTIEREN VERSCHIEDENE SUBMODULE (EDIT - DEFINE - CREATE - EXT CLK ETC.), DIE AUF KNOPFDRUCK EIN ODER AUSGESCHALTET WERDEN. DIE STOP TASTE IST NUR IN BETRIEB, WENN EINE SEQUENZ ABGESPIELT WIRD.

DIE SUBMODULE (AUSSER PLAY) WERDEN ENTWEDER DURCH ERNEUTES KNOPFDRUECKEN WIEDER AUSGESCHALTET, ODER INDEM MAN EIN ANDERES SUBMODUL DES SEQUENZERS AKTIVIERT.

ES GIBT 2 ARTEN, DEN PLAY MODUS ABZUSCHALTEN:

1) MAN DRUECKT DIE > STOP < TASTE UND DIE SEQUENZ LAEUFT BIS ZUM ENDE DURCH UND STOPPT DANN ODER:

2) MAN DRUECKT DIE > STOP < TASTE 2 MAL UND DIE SEQUENZ STOPPT SOFORT.

=====
P-4 DIE LAUFENDE SEQUENZ
=====

GENAU WIE DIE "CURRENT VOICE" (GERADE LAUFENDE SEQUENZ ODER STIMME) KANN DIESE ANGEWAHLT WERDEN WAEREND DES AUFNAHME MODUS DURCH DRUECKEN DES > SELECT < KNOPFES.

=====

P-5 UEBER NOTEN,PRESETS,TRACKS,UND KANAELE

=====

DER EMU II KANN BIS ZU 8 NOTEN GLEICHZEITIG SPIELEN. DIESE NOTEN KOENNEN AUF BELIEBIGE WEISE AUF DIE VERSCHIEDENEN SPUREN VERTEILT WERDEN. SO KANN Z.B. EINE SPUR 8 STIMMEN GLEICHZEITIG WIEDERGEHEN ODER 8 SPUREN KOENNEN JEWEILS EINE STIMME SPIELEN. VERSUCHT MAN MEHR ALS 8 STIMMEN GLEICHZEITIG AUFZUNEHMEN, SO WIRD DER BETRIEB DES SEQUENZERS NICHT UNTERBROCHEN - ER GIBT ABER NUR MAX. 8 STIMMEN WIEDER. DIE EINZELNEN 8 AUSGANGSKANAELE SIND ZUR WIEDERGABE SEHR WICHTIG, WENN MAN MIT DEM SEQUENZER ARBEITET, UM JEDE STIMME GETRENNT HOEREN UND KONTROLLIEREN ZU KOENNEN.

>>BEISPIEL<<

ANGENOMMEN - EIN BASS SOUND SOLL AUF EINE SPUR, PIANO AUF EINE ANDERE SPUR, STREICHER AUF DIE 3. UND DRUM SOUNDS AUF DIE 4. SPUR GELEGT WERDEN, UM SIE UEBER EIN MISCHPULT SEPARAT ABZUMISCHEN, SO IST EINE TRENNUNG DER EINZELNEN SOUNDS SEHR WICHTIG.

DIESES WIRD NUN BESCHRIEBEN:

SOLL DER BASS SOUND EINSTIMMIG GESPIELT WERDEN, SO WIRD DAS BASS PRESET AUF AUSGANGSKANAL 1 GELEGT. (SIEHE >PRESET DEFINITION< 23 ODER 22) ANGENOMMEN, DIE STREICHER SPIELEN NICHT MEHR ALS EINEN DREIKLANG, SO WIRD DAS STRING PRESET DEN AUSGANGSKANAELN 2-3-4 ZUGEORNET. SO BLEIBEN FUER DEN PIANO KLANG NOCH 4 STIMMEN, ALSO 4 KANAELE (5-6-7-8) UEBRIG. BEIM ABHOEREN DER SEQUENZ ERSCHEINEN DANN ALLE SOUNDS AN DEN ENTSPRECHENDEN AUSGAENGEN, WENN DIE STIMMEN SEPARAT ZUGEORNET WOREN SIND. DIESE KOENNEN DANN INDIVIDUELL IM MISCHPULT BEARBEITET WERDEN.

=====

P-6 SET UP PROTOKOLL

=====

FUER DIE VERSCHIEDENEN FUNKTIONEN DES EMU II SEQUENZERS EXISTIERT JEWEILS EIN SOG. "SET UP". INNERHALB DIESES SET UP KANN MAN DIE VERSCHIEDENEN OPTIONEN ANWAELHEN. DER SCHIEBEREGLER -A-(SLIDER A) WAHLT DIE VERSCHIEDENEN SCHRITTE DES JEWEILIGEN SET UP AN, WAEREND DER SCHIEBEREGLER -D- DIE ENTSPRECHENDEN OPTIONEN FUER JEDEN SCHRITT ANWAHLT.

>>BEISPIEL<<

EIN SCHRITT WUERDE SEIN, DIE AUTOCORRECTION ANZUWAELHEN UND DIE OPTIONEN DURCH DEN SLIDER -D- ZU VERAEENDERN. HAT MAN DIE GEWUENSCHTE EINSTELLUNG ERREICHT, BRAUCHT MAN DEN SLIDER NICHT WEITER. MIT DEM SLIDER -A- KANN DANN DAS NAECHSTE SET UP AUSGEWAHLT WERDEN. WIRD DER EMU II AUSGESCHALTET, SO GEHEN ALLE SET UPS IN IHREN AUSGANGSZUSTAND ZURUECK.

=====
P-7 SEQUENCER EXT CLOCK
=====

DER EMU II IST MIT JEWEIL EINEM DER VERSCHIEDENEN TIME CODES SYNCHRONISIERBAR:

INTERNE CLOCK - EXTERNE CLICK SPUR - MIDI CLOCK - SMPTE TIME CODE. DER EMU II SCHREIBT EINE CLICK SPUR ODER EINEN SMPTE TIME CODE AUF EINE SPUR EINER BANDMASCHINE. EINMAL AUFGENOMMEN, LIEST ER DEN TIME CODE WAEHREND DER OVERDUBS UND ERLAUBT SOMIT EIN GENAUES SYNCHRONISIEREN IM ORIGINAL TEMPO.

BESONDERHEITEN: DIE EXTERNE CLOCK LAESST SICH NUR DANN AKTIVIEREN, WENN MINDESTENS EINE SEQUENZ IN DER BANK GESPEICHERT IST. NAEHERE INFORMATIONEN UNTER >SEQUENCER DEFINE 1-3<

1. DURCH DRUECKEN DES KNOPFES >EXT CLOCK< WIRD DAS SUB MODUL AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

EXTERNAL CLOCK
USE SLIDER A

2) BEWEGT MAN DEN SCHIEBEREGLER -A- NACH UNTEN ODER OBEN, ERSCHEINEN AUF DEM DISPLAY DIE EINZELNEN SCHRITTE FUER DIE EXTERNE CLOCK. SCHIEBEREGLER -D- WAEHLT DIE EINZELNEN OPTIONEN FUER JEDEN SCHRITT. IST DER GEWUENSCHTE WERT EINGESTELLT, KANN MAN MIT DEM SLIDER -A- DEN NAECHSTEN SCHRITT DES SET UP ANWAEHLEN UND WIEDERUM MIT SLIDER -D- DIE ENTSPRECHENDEN OPTIONEN AUSWAEHLEN.

DAS DISPLAY ZEIGT:

CLK SOURCE:INT
USE SLIDER D

UM EIN CLICK TRACK, ANGESCHLOSSEN AN DEN >SMPTE IN< KLINKENANSCHLUSS ALS EXTERNEN CLICK ZU NUTZEN, BEWEGEN SIE DEN SLIDER -D- , BIS DAS DISPLAY ZEIGT:

CLK SOURCE:CLICK
USE SLIDER D

UM EINE MIDI CLOCK ALS SYNCHRONISATION ZU EMPFANGEN BEWEGEN SIE DEN SLIDER -D- AUFWAERTS, BIS DAS DISPLAY ZEIGT:

CLK SOURCE:MIDI
USE SLIDER D

UM EINEN SMPTE TIME CODE ZU EMPFANGEN (VERBUNDEN MIT DER SMPTE IN BUCHSE), MUSS DER SLIDER -D- AUFWAERTS BEWEGT WERDEN, BIS DAS DISPLAY ZEIGT:

CLK SOURCE:SMPTE
USE SLIDER D

WENN SIE DIESE SYNCHRONISATION WUENSCHEN, FAHREN SIE MIT DEM NAECHSTEN SCHRITT IM SET UP FORT.

3) BEWEGEN SIE DEN SLIDER -A- AUFWAERTS ZUM NAECHSTEN SCHRITT, DER DIE CLICK RATE FESTLEGT ZUM LESEN EINER EXTERNEN CLOCK.

DAS DISPLAY ZEIGT:

CLICK RATE:24PQN
USE SLIDER D

MIT DIESER EINSTELLUNG (24 PULSE PRO VIERTELNOTE) ERSCHEINT EINE VIERTELNOTE FUER JEDEN 24 CLOCK PULSE, DER IM >SMPTE IN< EINGANG EMPFANGEN WIRD. DIESER STANDARD PULSE WIRD VOM DRUMULATOR, VON ROLAND DRUM MASCHINEN, KORG ETC GESENDET. BEWEGT MAN DEN SLIDER -D- AUFWAERTS, SO ZEIGT DAS DISPLAY:

CLICK RATE:48PQN
USE SLIDER D

IN DIESER EINSTELLUNG KANN DER EMU II MIT DRUM MASCHINEN SYNCHRONISIERT WERDEN, DIE EINEN CLOCK IMPULS VON 48 PQN AUSGEBEN. ZU DIESEN MASCHINEN GEHOERT Z.B. DIE LINN DRUM. BEWEGT MAN NUN DEN SLIDER -D- WIEDERUM AUFWAERTS, SO ERSCHEINT IM DISPLAY:

CLICK RATE:96PQN
USE SLIDER C

DIESES IST DER STANDARD VON ALLEN OBERHEIM DRUM MASCHINEN MIT 96 PQN.

4) BEWEGEN SIE JETZT DEN SLIDER -A- AUFWAERTS ZUM NAECHSTEN SCHRITT ERSCHEINT AUF DEM DISPLAY:

WRITE CLICK TRK?
PRESS YES

UM Z.B. EINEN VORHER EINGESTELLTEN 24 PULS PRO VIERTELNOTE ALS CLICK TRACK AUF BAND ZU UEBERSPIELEN (ALS SYNC SPUR), WIRD DER METRONOME KLINKENAUSGANG GENUTZT UND MIT DER BANDMASCHINE VERBUNDEN. DIESEN VORGANG SCHLIESSEN SIE MIT DER EINGABE DER TASTE >YES< AB. ACHTUNG: VORHER MUSS DAS TEMPO DES SEQUENZERS EINGESTELLT WERDEN. (SIEHE SEQUENZER SET UP 2 - TEMPO). NACH DEM DRUECKEN DER TASTE >YES< ERSCHEINT AUF DEM DISPLAY:

WRITING...PRESS
ENTER TO STOP

BEVOR SIE DIE BANDMASCHINE (IM RECORD MODUS) STARTEN, STELLEN SIE DEN AUFNAHME PEGEL AUF EINEN OPTIMALEN WERT VON -3 VU METER EIN. NACHDEM SIE DEN RICHTIGEN AUFNAHME LEVEL AN DER BANDMASCHINE EINGESTELLT HABEN, BRECHNEN SIE DEN VORGANG MIT DER TASTE >ENTER< AB.

HINWEIS:

SIE SOLLTEN ZUR AUFNAHME DER SYNC SPUR BEI DER BANDMASCHINE EINE AUSSENSPUR BENUTZEN UND GENERELL DIE NACHBARSPUR FREILASSEN - ERST SPAETER INNERHALB DER MASCHINE DIESE FREIE SPUR INTERN UEBERSPIELEN, DAMIT ES WAEHREND DER AUFNAHME NICHT ZU PROBLEMEN MIT DER SYNC-SPUR VOM EMU II KOMMEN KANN.

NACH DIESEN VORBEREITENDEN EINSTELLUNGEN STARTEN SIE DIE BANDMASCHINE IM RECORD MODUS UND STARTEN DIE UEBERTRAGUNG DER CLICK SPUR (DURCH DRUECKEN DER TASTE >YES<) DES EMU II NACH EINEM KURZEN VORLAUF DES BANDES.

NACH BEENDIGUNG DER AUFNAHME STOPPEN SIE DIE UEBERTRAGUNG MIT EINEM DRUCK AUF DIE TASTE >ENTER<.

WAEHREND DES "SCHREIBVORGANGS" SIND DIE ANDEREN FUNKTIONEN DES EMU II AUSSER BETRIEB.

UM UEBER DIE NORMALEN FUNKTIONEN WIEDER VERFUEGEN ZU KOENNEN, MUSS DAS MODUL ABGESTELLT WERDEN. DIESES GESCHIEHT AM BESTEN DURCH DRUECKEN DER TASTE >EXT CLK<. ANSCHLIESSEND KOENNEN ALLE FUNKTIONEN WIEDER NORMAL BENUTZT WERDEN.

HINWEIS: NACH AUFNAHME DER CLICK SPUR AUF BAND SOLLTEN SIE DEN EMU II AUF EXTERNE CLOCK UMSCHALTEN UND DURCH ABSPIELEN DES BANDES DEN SEQUENZER ANSTEUERN UM GEWISSEHEIT ZU BEKOMMEN, DASS DIE SYNCHRONSPUR ORDNUNGSGEMAESS AUF BAND IST UND PROBLEMLOS VOM EMU II WIEDER GELESEN WERDEN KANN. (AUSSETZER?)

FALLS ES PROBLEME MIT DER SYNCHRONISATION GEBEN SOLLTE, SIND DIE PEGEL NOCHMALS ZU KONTOLLIEREN UND GEgebenENFALLS ZU VERAENDERN.

ERST DANN SOLLTEN SIE IHRE ARBEIT FORTSETZEN - DENN NICHTS IST SCHLIMMER, ALS EINE DEFEKTE SYNC SPUR!!

(SEMI PROFESSIONELLE MASCHINEN ARBEITEN MEISTENS MIT EINEM PEGEL VON - 10 DB, PROFESSIONELLE MIT -4 DB)

ES IST EBENSO AUCH MOEGLICH, EIN CLICK SIGNAL DURCH DEN METRONOME AUSGANG ZU SENDEN UND GLEICHZEITIG DEN EMU II ZU SPIELEN, WOBEI ALLE FUNKTIONEN ERHALTEN BLEIBEN. IN DIESEM FALLE IST DER EMULATOR IN MASTER FUNKTION UND BETREIBT ANDERE DRUM MASCHINEN UND SEQUENZER. (SIEHE UNTER SEQUENCE SET UP 3 - >AUTOCORRECT<)

5) WENN SIE DEN SLIDER -A- AUFWAERTS BEWEGEN, ZEIGT DAS DISPLAY:

SMPTE RATE:24FPS
USE SLIDER D

HIERMIT WIRD DIE SMPTE RATE PRO SEKUNDE ANGEWAHLT. DER SLIDER -D- HAT FOLGENDE OPTIONEN:

24 FPS: (FRAMES PRO SEKUNDE) DIESES IST DER STANDARD TIME CODE FUER FILM SYNCHRONISATION.

25 FPS: STANDARD SYNCHRONISATION FUER EUROPAEISCHES FERNSEHEN UND VIDEO.

30 FPS: STANDARD SYNCHRONISATION FUER AMERIKANISCHES FERNSEHEN UND VIDEO.

NACHDEM SIE DEN RICHTIGEN TIME CODE EINGESTELLT HABEN, GEHEN SIE UEBER ZUM NAECHSTEN SCHRITT.

MIT DEM SLIDER -A- WAEHLLEN SIE JETZT DEN NAECHSTEN SCHRITT AN. DAS DISPLAY ZEIGT NUN:

WRITE SMPTE TRK?
PRESS YES

ES FOLGEN DIE SELBEN BETIENUNGSHINWEISE WIE UNTER PUNKT 4) BESCHRIEBEN.

7) DIE EINSTELLUNG ALLER MOEGLICHKEITEN DER INTERNEN UND EXTERNEN CLOCK SIND HIERMIT ABGESCHLOSSEN. UEBERLEGEN SIE, OB SIE DIESE FUNKTIONEN ABSPEICHERN WOLLEN. NACH AUSSCHALTEN DES EMU II WERDEN ALLE EINGESTELLTEN FUNKTIONEN WIEDER AUF DEN AUSGANGSZUSTAND ZURUECKGESTELLT.

DIE SEQUENZER MODULE IM EINZELNEN

=====

```
SEQU DEFINE 1  ERSTELLEN EINER SEQUENZ
                >FUNKTION: DEFINE SEQUENCE<
=====
```

MIT HILFE DIESER FUNKTION WIRD ZUNAECHEST EINMAL EINE SEQUENZ NUMMER
AUSGEWAHLT. DANACH BEKOMMT DIESE SEQUENZ IHREN NAMEN. ES IST DER SELBE
VORGANG WIE BEI DER PRESET ERSTELLUNG.

1) AKTIVIEREN DES SUB MODULS DURCH DRUECKEN DES KNOPFES > DEFINE <.
DAS DISPLAY ZEIGT NUN:

```
CREATE SEQ #
PRESS [01-99]
-----
```

JETZT WIRD EINE ENTSPRECHENDE ZAHL (IMMER 2-STELLIG) FUER DIE NEUE
SEQUENZ NUMMER EINGEGEBEN (Z.B. 01).
DIE EINGABE MIT DER TASTE >ENTER< ABSCHLIESSEN.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
SOURCE ?
USE SLIDER A
-----
```

JETZT GIBT ES 3 MOEGLICHKEITEN, EINE SEQUENZ ZU DEFINIEREN:

- 1) EINE SEQUENZ GANZ NEU ZU ERSTELLEN
- 2) EINE SEQUENZ VON EINER ANDEREN SEQUENZ ZU KOPIEREN
- 3) EINE SEQUENZ VON EINER ANDERER PERFORMANCE DISKETTE LADEN

ZU 1)
=====

```
EINE SEQUENZ GANZ NEU ERSTELLEN
-----
```

ES SOLL EINE GANZ NEUE SEQUENZ ERSTELLT WERDEN.
MIT HILFE DES SLIDER -A- WIRD NUN FOLGENDES DISPLAY ANGEWAHLT:

```
SOURCE?
MAKE FRM SCRATCH
-----
```

ANGEWAHLT. DIE TASTE >ENTER< BLINKT UND WIRD GEDRUECKT.

DAS DISPLAY SAGT NUN:

S 01 NEW SEQUENCE
RENAME Y/N

(XX SOLL HIER DIE NUMMER DER SEQUENZ DARSTELLEN)

SOLL DIE SEQUENZ UMBENANNT WERDEN, SO WIRD DIE TASTE >YES< GEDRUECKT UND MIT HILFE DER SLIDER -A- UND -B- DER NAME GEÄNDERT. DIE EINGABE WIRD MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

SOLL DIE SEQUENZ NICHT UMBENANNT WERDEN, SO WIRD DIE FRAGE MIT >NO< BEANTWORTET.
DAS DISPLAY GEHT IN DEN AUSGANGSZUSTAND ZURUECK.

ZU 2)
=====

EINE SEQUENZ VON EINER ANDEREN SEQUENZ KOPIEREN

MIT HILFE DES SLIDER -A- WIRD DER NÄCHSTE MENUE PUNKT ANGEWÄHLT.
DAS DISPLAY ZEIGT:

SOURCE ?
COPY FRM ANOTHER

WENN KEINE SEQUENZ AUFGENOMMEN WORDEN IST, KANN DIE EINGABE MIT >NO< ABGESCHLOSSEN WERDEN.
UM AN EINER SEQUENZ WEITER ZU ARBEITEN, DIE KOPIERT WERDEN SOLL, MUSS DIE EINGABE MIT >YES< BEANTWORTET WERDEN.

DAS DISPLAY ZEIGT:

FROM SEQ # --
[01-99] SLIDER A

DIE >ENTER< TASTE BLINKT.
ENTWEDER KANN DIE GEWÜNSCHTE SEQUENZ NUMMER DURCH DAS KEYPAD AUSGEWÄHLT WERDEN, ODER MIT HILFE DES SLIDERS -A- KOENNEN ALLE SEQUENZEN AUFGELISTET UND ANGEWÄHLT WERDEN. DIE SEQUENZ NAMEN ERSCHEINEN AUF DEM DISPLAY.
DIE AUSGEWÄHLTE SEQUENZ NUMMER WIRD MIT EINGABE DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

3) DAS DISPLAY FRAGT NUN:

S XX (NAME)
RENAME? Y/N

S XX IST IN DEM FALLE DIE SEQUENZ NUMMER, GEFOLGT VOM SEQUENZ NAMEN.
SOLL DIESER NAME BESTEHEN BLEIBEN, WIRD DIE ANTWORT >NO< GEGEBEN, D.H. -
NICHT UMBENENNEN.

SOLL DER AUF DEM DISPLAY ERSCHEINENDE SEQUENZ NAME GEÄNDERT WERDEN,
SOLL MUSS DIE FRAGE MIT > YES< BEANTWORTET WERDEN.

DIE EIGENTLICHE NAMESGEBUNG ERFOLGT MIT DEN SLIDERN -A- UND -D-.

MIT SLIDER -A- WERDEN DIE BUCHSTABEN, UNTER DEM DER BLINKENDE CURSOR
VERÄNDERT (KLEIN/GROSS-SCHRIFT/ZAHLEN/LEERZEICHEN).

MIT DEM SLIDER -D- KANN DER BLINKENDE CURSOR UNTER DEM NAMEN VON RECHTS
NACH LINKS UND UMGEKEHRT VERSCHOBEN WERDEN.

DIE BUCHSTABENBENENNUNG ERFOLGT IMMER MIT DEM SLIDER -A-.

DIE EINGABE WIRD MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

HINWEIS: BEREITS BESTEHENDE SEQUENZEN KOENNEN UMBENANNT WERDEN. (SIEHE
UNTER PUNKT 2)

ZU 3)
=====

EINE SEQUENZ VON EINER ANDEREN PERFORMANCE DISKETTE LADEN

MIT HILFE DIESER FUNKTION KOENNEN SEQUENZEN, DIE BEREITS AUF ANDEREN
PERFORMANCE DISKETTEN ABGESPEICHERT WORDEN SIND, NACHTRÄGLICH WIEDER
EINGELESEN UND ANDEREN NEUEN PERFORMANCE DISKETTEN ZUGELADEN WERDEN.

MIT SLIDER -A- WIRD DER ENTSPRECHENDE MENUE PUNKT ANGEWÄHLT. (IM
DEFINE 1 MODUL)

DAS DISPLAY SAGT:

SOURCE ?
LOAD FROM DISK

JETZT WIRD IM UNTEREN LAUFWERK DIE DISKETTE EINGELEGT, VON DER EINE
SEQUENZ GELADEN WERDEN SOLL UND DIE TASTE >ENTER< GEDRUECKT.

DAS DISPLAY SAGT NUN:

FROM DISK SEQ --
[01-99] SLIDER A

MIT HILFE DES SLIDER -A- KOENNEN NUN DIE BEREITS AUF DER DISKETTE
BEFINDLICHEN SEQUENZEN AUFGELISTET WERDEN.

IST DIE ENTSPRECHENDE SEQUENZ ANGEWÄHLT, WIRD DIE TASTE >ENTER<
GEDRUECKT UND DIE SEQUENZ WIRD IN DEN SPEICHER GELADEN.

DAS DISPLAY FRAGT DANN:

```
-----  
S XX NAME D.SEQU.  
RENAME? Y/N  
-----
```

JETZT KANN DIE EINGELADENE SEQUENZ UMBENANNT WERDEN (ODER AUCH NICHT)
- SIEHE OBEN -

DANACH GEHT DAS DISPLAY IN DEN AUSGANGSZUSTAND ZURUECK.

```
=====
```

```
  SEQU DEFINE 2  EINSTELLUNG DER TAKTART  
                >TIME SIGNATURE<  
=====
```

MIT HILFE DIESER FUNKTION WIRD DIE TAKT ART (TIME SIGNATURE)
EINGESTELLT.

1) AKTIVIEREN DES MODULS DURCH DRUECKEN DES KNOPFES >DEFINE< UND DER
ZAHL 2.
DAS DISPLAY SAGT:

```
-----  
TIME SIGN:04/04  
USE SLIDER A&B  
-----
```

GRUNDSAETZLICH WIRD EINE NOCH LEERE SEQUENZ AUF EINEN TAKTWERT VON 4/4
TAKT EINGESTELLT (DEFAULT WERT).

HINWEIS:

```
-----
```

GENERELL KANN DIE AUSWAHL DER TAKTART NUR BEI EINER NOCH LEEREN SEQUENZ
EINGESTELLT WERDEN.
FALLS MAN VERSUCHEN SOLLTE, EINE ANDERE TAKTART EINZUGEBEN, WENN DIE
SEQUENZ BEREITS BESPIELT IST, ZEIGT DAS DISPLAY: >SEQ IS NOT EMPTY<.

2) MIT HILFE DES SLIDER -A- KANN DER ZAEHLER (ANZAHL DER BEATS)
EINGESTELLT WERDEN IN EINEM BEREICH ZWISCHEN 01 UND 16.

DURCH VERSCHIEBUNG DES SLIDERS -A- IN DIE OBERSTE POSITION KANN EINE
ECHTZEIT EINGESTELLT WERDEN. ES ERSCHEINT DANN AUF DEM DISPLAY EIN
"*.IN DIESEM FALL WIRD DIE TASTE >RECORD< GEDRUECKT UND DANACH DIE
TASTE >PLAY<.DER TAKT LAEUFT LOS UND WIRD DURCH DIE TASTE >STOP<
BEENDE". AM MET OUT ERSCHEINT GLEICHZEITIG DAS METRONOME. JETZT IST DER
TAKTWERT EINGESTELLT.

MIT HILFE DES SLIDER -B- KANN ZWISCHEN 3 VERSCHIEDENEN NOTENWERTEN
AUSGEWAEHLT WERDEN. 04 (VIERTEL NOTE) 08 (ACHTTEL NOTE) 16 (SECHZEHNTEL
NOTE)

3) DIE EINGABE WIRD MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

```
=====
SEQU DEFINE 3  EINSTELLUNG DER SEQUENZ LAENGE
                >FUNKTION: SEQUENCE LENGTH
=====
```

MIT HILFE DIESER FUNKTION WIRD DIE LAENGE EINER AUFZUNEHMENDEN SEQUENZ EINGESTELLT.

1) AKTIVIEREN DES SUB MODULS DURCH DRUECKEN DES KNOPFES >DEFINE< UND DER ZAHL 3.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----
LENGTH:002 MEAS
SLIDRA/(001-999)
-----
```

DIE SEQUENZ LAENGE KANN NUR BEI EINER NOCH LEEREN SEQUENZ EINGESTELLT WERDEN.

FALLS MAN DIESE FUNKTION ANWAHLT BEI EINER BEREITS AUFGENOMMENEN SEQUENZ, ZEIGT DAS DISPLAY:>SEQ IS NOT EMPTY<.

2) DEN SLIDER -A- IN DIE HOECHSTE POSITION BRINGEN. DANACH DIE GEWUENSCHTE SEQUENZ LAENGE DURCH EINGABE AUF DEM KE/PAD EINSTELLEN.

HINWEIS:

BITTE IMMER EINE 3-STELLIGE ZAHL EINGEBEN.

SCHIEBT MAN DEN SLIDER -A- IN DIE UNTERE STELLUNG, SO KANN DIE SEQUENZ LAENGE IN ECHTZEIT EINGEGEBEN WERDEN. AUF DEM DISPLAY ERSCHEINT EIN *. DAS METRONOME IST AM MET OUTPUT ZU HOEREN. DIE TASTE >RECORD< DRUECKEN, UM DIE SEQUENZ ZU STARTEN. MIT DER >STOP< TASTE WIRD DANN DIE GEWUENSCHTE SEQUENZLAENGE ABGESTOPPT.

DIE GESAMTE EINSTELLUNG WIRD MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

```
=====
SEQU SET UP 1  AUSWAHL EINER SPUR
                FUNKTION: SELECT TRACK
=====
```

BEVOR IRGEND EIN TRACK (SPUR) AUFGENOMMEN ODER OVERDUBBT WERDEN SOLL, MUSS EIN ENTSPRECHENDER TRACK ANGEWAHLT WERDEN.

1) AKTIVIEREN DES MODULS DURCH DRUECKEN DES KNOPFES >SETUP<

DAS DISPLAY SAGT:

SEQ SET UP [1-6]

JETZT WIRD DURCH EINGABE DER ZAHL 1 DIE TRACK AUSWAHL AKTIVIERT.

DAS DISPLAY SAGT:

TRACKS: 1
RECORD: V

IST DIE SEQUENZ NOCH LEER, ZEIGT DAS DISPLAY TRACK 1 UND DARUNTER EIN ZEICHEN.

DIESES ZEICHEN AENDERT SICH NACH AUFNAHME EINES TRACKS IN EINEN * .

BEISPIEL: ES WURDEN TRACK 2,3,4 UND 7 BEREITS AUFGENOMMEN.

DAS DISPLAY SAGT:

TRACKS: 1234 7
RECORD: V*** *

2) UM EINEN ANDEREN TRACK AUFZUNEHMEN, WIRD EINFACH DIE ENTSPRECHENDE TRACK NUMMER UEBER DAS KEYPAD EINGEGEBEN.

WIRD EIN BEREITS AUFGENOMMENER TRACK NOCH EINMAL NEU AUFGENOMMEN, SO WIRD DER ALTE TRACK UEBERSPIELT.

DIE EINGABE WIRD MIT DER TASTE

>ENTER< ABGESCHLOSSEN.

=====

```
  SEQU SET UP 2  EINSTELLUNG DES TEMPO
                >FUNKTION: TEMPO<
=====
```

MIT HILFE DIESER FUNKTION LAESST SICH DAS TEMPO EINER SEQUENZ EINSTELLEN.

SOLLTE DIE SEQUENZ NOCH LEER SEIN, SO WIRD NACH ANWAHL DIESER FUNKTION EIN TEMPOWERT VON 120 BPM (SCHLAEGEN PRO MINUTE) EINGESTELLT.

DAS TEMPO KANN JEDERZEIT GEAENDERT WERDEN, SOWOHL IM PLAYBACK, ALS AUCH IM RECORD MODUS

1) AKTIVIEREN DES MODULS DURCH DRUECKEN DES KNOPFES >SETUP< UND DER ZAHL 2.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
TEMPO: 120 BPM  
USE SLIDER A  
-----
```

2) DAS TEMPO EINER SEQUENZ KANN ZWISCHEN 40 UND 240 BPM MIT DEM SLIDER - A- EINGESTELLT WERDEN.
INNERHALB VON 40-120 BPM BETRAEGT DIE SCHRITTWEITE 1 BPM, BEI 120-162 2 BPM UND BEI 162-240 BETRAEGT DIE SCHRITTWEITE 3 BPM.

3) DIE EINGABE WIRD MIT DER >ENTER< TASTE ABGESCHLOSSEN.

```
=====
```

SEQU SET UP 3 EINSTELLUNG DER AUTO CORRECTUR U. METROME
>FUNKTION: AUTO-CORRECT<

```
=====
```

MIT DIESER FUNKTION LAESST SICH DER SEQUENZER DES EMU II NACH DEM EINSPIELEN IN REAL TIME VOM TIMING HER KORRIGIEREN.
DIESE FUNKTION RUNDET DIE EINGABE AB UND KORRIGIERT DIE EINZELNEN NOTENWERTE.

6 VERSCHIEDENE AUTO CORRECTUR WERTE SIND MOEGLICH.
EBENSO DIENT DIESE FUNKTION ZUR EINSTELLUNG DES METRONOMS.

1. AKTIVIEREN DES SUB MODULS DURCH DRUECKEN DES KNOPFES >SETUP< UND DER ZAHL 3.

WURDE NOCH NICHTS EINGESPIELT, SO IST DER WERT DER AUTO CORRECTION AUF REAL TIME (HIGH RESOLUTION) EINGESTELLT. DAS METRONOME HAT EINEN NOTENWERT VON 1/4 NOTE.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
AUTO CORR= HIRES  
METRONOME= 1/4  
-----
```

2) DER SLIDER -A- WAEHLT DIE VERSCHIEDENEN AUTO CORRECT WERTE AN.
MIT HILFE DIESER CORRECTUR WIRD JEDE NOTE AN DEN VORHER EINGESTELLTEN NOTENWERT GERUNDET. DIESE WERTE SIND : 1/4 NOTE - 1/4 TRIOLE - 1/8 NOTE - 1/8 TRIOLE - 1/16 NOTE - 1/16 TRIOLE - 1/32 NOTE - 1/32 TRIOLE UND ECHT ZEIT (REAL TIME).

SOMIT LAESST SICH EINE EXAKTE NOTENFOLGE ABSPIELEN. (SEHR WICHTIG BEI BENUTZUNG VON DRUM MASCHINEN ETC.)

3) DER SLIDER -B- STELLT DIE ENTSPRECHENDEN METRONOM WERTE EIN. 1/4 - 1/14T - 1/8 - 1/8T - 1/16 - 1/16T.

IST DER SLIDER -B- IN DER OBERSTEN POSITION, SO WIRD AM METRONOME AUSGANG EIN 24 CLICK PULSE ZUM SYNCHRONISIEREN VON ANDEREN GERAETEN AUSGEGEBEN.

4) UM WEITERE FUNKTIONEN DES SEQUENZERS ZU EDITIEREN WIRD DURCH EINGABE DER >ENTER< TASTE DER AUTO DIE AUTO CORRECTUR FUNKTION ABGESCHLOSSEN.

SEQU SET UP 4 EIN/AUSSCHALTEN EINZELNER SPUREN
>FUNKTION: CUE<

MIT DIESER FUNKTION KANN EIN TRACK, DER BEREITS AUFGENOMMEN WORDEN IST, EIN ODER AUSGESCHALTET WERDEN, UM IHN ABZUHOEREN.

1) AKTIVIEREN DES MODULS DURCH DRUECKEN DER KNPOPFES >SETUP< UND DER ZAHL 4. SOLLTE NOCH KEIN TRACK AUFGENOMMEN WORDEN SEIN, SO ZEIGT DAS DISPLAY:

TRACKS:
CUE ON:

IST BEREITS EIN TRACK BESPIELT, SO ERSCHEINT IN DER OBERER ZEILE DIE TRACK NUMMER.
IN DER UNTEREN ZEILE BEI CUE ON ZEIGT DAS DISPLAY FUER JEDEN DER AUFGENOMMENEN TRACKS EINEN * .

BEISPIEL: TRACK 1-2-5-7 SIND BEREITS BESPIELT.
DAS DISPLAY ZEIGT JETZT:

TRACKS:12 5 7
CUE ON:** * *

2) UM EINEN TRACK AUSZUSCHALTEN, WIRD DIE ENTSPRECHENDE TRACK NUMMER UEBER DAS KEYPAD EINGEGEBEN. DAS STERNCHEN (*) VERSCHWINDET UNTER DEM BESAGTEN TRACK.

3) WENN DIE EINGABE ABGESCHLOSSEN IST, WIRD DIE TASTE >ENTER< GEDRUECKT UND MAN KANN ZUR NAECHSTEN FUNKTION UEBERGEHEN.

=====

SEQU SET UP 5 EINGEBEN DER SMPTE START ZEIT
>SMPTE START<

=====

DER SEQUENZER KANN DURCH DIE TASTE >PLAY< GESTARTET WERDEN. MIT HILFE DES SMPTE TIME CODE LAESST SICH ABER DER SEQUENZER AUCH AUTOMATISCH BEI EINEM BELIEBIGEN PUNKT STARTEN.

DIESES IST EINE AUSSERORDENTLICH WICHTIGE SYNCHRONISATIONS HILFE BEI DER ABEIT MIT VIDEO, FILM UND FERNSEHPRODUKTIONEN. ES KANN Z.B.DAMIT AN EINER GANZ BESTIMMTEN STELLE EIN GANZ BESTIMMTER SOUND ANGESPROCHEN WERDEN.

1) AKTIVIEREN DES MODULS DURCH DRUECKEN DES KNOPFES >SETUP< UND DER ZAHL 5

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
SMPT START  
00:00:00:00  
-----
```

DIESE 4 PAARE VON NULLEN BEDEUTEN (VON LINKS) STUNDEN-MINUTEN-SEKUNDEN-FRAMES.

UEBER DAS KEYPAD WIRD EINE ENTSPRECHENDE STARTZEIT EINGEGEBEN.

ERHAELT DER EMU II JETZT VON EINEM EXTERNEN SMPT TIME CODE DEN BEFEHL, DEN SEQUENZER ZU STARTEN, LAEUFT DER SEQUENZER ERST AB DIESEM EINGESTELLTEN START WERT LOS.

**** ACHTUNG **** DER EMU MUSS AUF EXTERN SYNC - SMPT EINGESTELLT SEIN.

2) DIE EINGABE WIRD MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN, ODER ES WIRD EINE ANDERE FUNKTION ANGEWAHLT.

```
=====
```

SEQU SET UP 6 EINGEBEN DES VORZAEHLERS
>FUNKTION: COUNTDOWN<

```
=====
```

DIESE FUNKTION ERLAUBT ES, EINEN VORZAEHLER IM REC/PLAY MODUS EINZUSTELLEN.

DIE SEQUENZ STARTET SOFORT NACH DEM EINZAEHLER.

1) AKTIVIEREN DES MODULS DURCH DRUECKEN DES KNOPFES >SETUP< UND DER ZAHL 6.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
COUNTDOWN=0 BEATS  
PRESS (0-9)  
-----
```

WENN NOCH NICHTS AUF DIESEM TRACK AUFGENOMMEN WORDEN IST, ZEIGT DAS DISPLAY EINE 0. (ES WIRD KEIN VORZAEHLER AUSGEGEBEN)

DIE SEQUENZ WUERDE SOFORT IM RECORD ODER PLAYBACK MODUS STARTEN.

UM ABER EINE SEQUENZ AUFZUNEHMEN IST ES SCHON WICHTIG, EINEN ODER ZWEI TAKTE VORZAEHLER ZU HOEREN, UM SICH IN DAS EINGESTELLTE TEMPO BESSER EINZUFINDEN.

UEBER DAS KEYPAD KANN EIN VORZAEHLER VON 1 - 9 TAKTEN VORPROGRAMMIERT WERDEN.

DIESER DANN EINGESTELLTE VORZAEHLER IST UEBER DENN MET OUTPUT ZU HOEREN. ER ERSCHEINT NACH DER AUFNAHME AUCH IM PLAYBACK MODUS.

2) DIE EINGABE MIT DER TASTE >ENTER< ABSCHLIESSEN ODER EINE ANDERE FUNKTION ANWAHLEN.

>RECORD<

>PLAY<

>STOP<

>SELECT SEQUENCE<

DIESE 3 VERSCHIEDENEN FUNKTIONEN - RECORD - PLAY - STOP - SIND VERGLEICHBAR MIT DEN FUNKTIONEN EINER BANDMASCHINE. DER SEQUENZER DER EMU II WIRD MIT EBEN DENSELBE FUNKTIONEN BEDIENT.

=====
SUB MODUL: RECORD
=====

NACHDEM ALLE VORBEREITUNGEN GETROFFEN WORDEN SIND, UM EINE SEQUENZ AUFZUNEHMEN, IST DER SEQUENZER BEREIT, GESTARTET ZU WERDEN.

DAZU WIRD DIE TASTE >RECORD< GEDRUECKT. JETZT BEFINDET SICH DER SEQUENZER IM "RECORD READY" MODUS. DER EIGENTLICHE START BEGINNT NACH DRUCK AUF DIE TASTE >PLAY<.

FALLS EIN VORZAEHLER PROGRAMMIERT WURDE, ERSCHEINT DIESER JETZT UND DER SEQUENZER NIMMT NACH ABLAUF DES VORZAEHLERS ALLE INFORMATIONEN AUF.

HINWEIS: DIE TASTE >RECORD< MUSS NICHT GLEICHZEITIG MIT DER >PLAY< TASTE GEHALTEN WERDEN, UM DEN SEQUENZER ZU STARTEN. DIES IST DER EINZIGE UNTERSCHIED ZU EINER BANDMASCHINE.

2 WEITERE WICHTIGE PUNKTE IM RECORD MODUS

1- ACHTUNG: FALLS DIE SEQUENZ, DIE GERADE AUFGENOMMEN WIRD, VOR ABLAUF DER EINGESTELLTEN SEQUENZLAENGE ABGEBROCHEN WIRD, GILT DIESE SEQUENZ ALS NICHT AUFGENOMMEN!

2- ACHTUNG: NACH AUFNAHME EINES TRACKS IST UNBEDINGT DARAUF ZU ACHTEN, DASS FUER EINE WEITERE AUFNAHME EIN ANDERER TRACK ANGEWAHLT WIRD. DURCH ERNEUTES DRUECKEN DER TASTEN >RECORD, UND >PLAY< WIRD DER BEREITS AUFGENOMMENE TRACK WIEDER GELOESCHT!!

=====
SUB MODUL: PLAY
=====

UM EINE SEQUENZ ZU STARTEN, WIRD DIE TASTE >PLAY< GEDRUECKT. FALLS EIN VORZAEHLER PROGRAMMIERT WORDEN IST, SO WIRD DIESER VORZAEHLER AUCH IM PLAYBACK MODUS ZU HOEREN SEIN. (SIEHE SEQUENCER SETUP NR. 6)

FALLS DER SEQUENZER AUF EXTERNE CLOCK GESTELLT WORDEN IST UND DIE TASTE >PLAY< GEDRUECKT WIRD, SO BLINKT DIE LAMPE UNTER DEM >PLAY< SCHALTER. DER SEQUENZER WARTET JETZT AUF EINE EXTERNE CLOCK UND WIRD ERST DANN, WENN DIESE CLOCK ANKOMMT, SYNCHRON GESTARTET.

```
=====
SUB MODUL: STOP
=====
```

ES GIBT ZWEI ARTEN, DEN SEQUENZEER ZU STOPPEN:

- 1- DIE SEQUENZ STOPPT SOFORT, WENN DIE TASTE >STOP< 2x GEDRUECKT WIRD.
- 2- DIE SEQUENZ STOPPT NACH EINEM DURCHLAUF, WENN DIE TASTE >STOP< 1x GEDRUECKT WIRD.

```
=====
SUB MODUL: SELECT SEQUENZ
=====
```

MIT HILFE DIESER FUNKTION WIRD EINE SEQUENZ AUS EINER INTERNEN BANK ANGEWAHLT, UM DIESE SEQUENZ AUFZUNEHMEN ODER WIEDERZUGEBEN.

- 1) UM EINE SEQUENZ ZU EDITIEREN, WIRD DIE TASTE >SELECT< GEDRUECKT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----
SELECT SEQ # XX
SXX (NAME)
-----
```

DIE ZU EDITIERENDE SEQUENZ WIRD ENTWEDER DURCH DIE EINGABE UEBER DAS KEYPAD ANGEWAHLT, ODER LAESST SICH MIT DEM SLIDER -A- AUSSUCHEN. MIT HILFE DES SLIDERS -A- WERDEN ALLE BEREITS AUFGENOMMENEN SEQUENZEN AUF DEM DISPLAY DARGESTELLT.

DIE SEQUENZAUSWAHL WIRD MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

UM AUS DIESEM SUB MODUL WIEDER HERAUSZUKOMMEN, WIRD DIE TASTE >SELECT< ERNEUT GEDRUECKT, ODER EIN ANDERES SEQUENZER MODUL ANGEWAHLT.

```
=====
SEQU EDIT 1 LOESCHEN EINER SPUR
>FUNKTION: ERASE TRACK<
=====
```

IN DIESER FUNKTION WERDEN DIE TRACKS (SPUREN) EINER SEQUENZ GELOESCHT.
1) DURCH DRUECKEN DER TASTE >EDIT< UND DER ZAHL 1 WIRD DAS MODUL AKTIVIERT.

DIE OBERE DISPLAY-ZEILE ZEIGT DIE SPUREN, DIE BEREITS AUFGENOMMEN WURDEN. DIE UNTERE ZEILE FRAGT, WELCHE TRACKS GELOESCHT WERDEN SOLLN.

BEISPIEL: DIE TRACKS 1-5 SIND BEREITS AUFGENOMMEN.
DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
ERASE AN ENTIRE  
TRACK? Y/N  
-----
```

SOLL EIN TRACK GELOESCHT WERDEN WIRD DIE TASTE >YES< GEDRUECKT.

DAS DISPLAY SAGT:

```
-----  
TRACKS:xxx  
ERASE TRACK#  
-----
```

2) WAEHLEN SIE DEN ZU LOESCHENDEN TRACK MIT DEM KEYPHD AN. WENN DAS DISPLAY DIE EINGABE BESTAETIGT, WIRD DIE TASTE >ENTER< GEDRUECKT.
DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
ERASE TRACK # X  
YOU SURE? Y/N  
-----
```

X STEHT FUER DEN ZU LOESCHENDEN TRACK. WIRD DIE TASTE >YES< GEDRUECKT, SO LOESCHT MAN DIESEN TRACK.

WIRD DIE EINGABE MIT DER TASTE >NO, BEANTWORTET, KOMMT MAN OHNE DEN TRACK ZU LOESCHEN WIEDER AUS DEM MODUL HERAUS.

```
=====
```

SEQU EDIT 2	PUNCH-IN
	>FUNKTION PUNCH IN<

```
=====
```

MIT DIESER FUNKTION LASSEN SICH IN EINER BEREITS AUFGENOMMENEN SEQUENZ FEHLER AUSBESSERN. MAN KANN IN EINER SEQUENZ "EINSTEIGEN", OHNE DIE GESAMTE SEQUENZ NEU ZU SPIELEN. EBENSO KANN AUS DIESER SEQUENZ WIEDER "AUSGESTIEGEN" WERDEN.

1) ZUNAECHEST WIRD EIN TRACK AUSGEWAEHLT (SIEHE SEQ. SETUP 1), DER MIT DER PUNCH IN FUNKTION BEARBEITET WERDEN SOLL.

2) DAS EDIT SUB MODUL WIRD ANGEWAEHLT UND DIE ZAHL 2 GEDREUCKT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
PRESS PLAY. RCRD  
PUNCHES IN/OUT  
-----
```

3) DIE RECORD LAMPE LEUCHTET. STARTEN SIE DEN SEQUENZER MIT DER TASTE >PLAY<. WENN SIE AN DER STELLE SIND, IN DER SIE ETWAS AUSBESSERN WOLLEN, DRUECKEN SIE DIE TASTE >RECORD< TASTE UND DER SEQUENZER GEHT ERST IN DIESEM AUGENBLICK IN DEN RECORD MODUS.

4) UM AUS DEM PUNCH IN MODUS WIEDER HERAUSZUKOMMEN, MUSS DIE TASTE >RECORD< ERNEUT GEDRUECKT WERDEN.

5) SOLLTEN SIE MIT DEM OVERDUB NICHT ZUFRIEDEN SEIN UND NOCHEINMAL NEUAUFNEHMEN WOLLEN, DRUECKEN SIE DIE >STOP< TASTE. DIE SEQUENZ STOPT SOFORT. DER VORHER AUFGENOMMENE TEIL IST GELOESCHT, SOBALD DIE > STOP< TASTE GEDRUECKT WURDE.

HINWEIS: DIE SEQUENZ MACHT NUR EINEN DURCHLAUF WAEHREND DER PUNCH IN FUNKTION.

SOLL AM ANFANG EINER SEQUENZ ETWAS AUSGEBESSERT WERDEN, SO IST ES RATSAM, EINEN VORZAEHLER MITZUPROGRAMMIEREN. (SIEHE SEQ SETUP 6)

```
=====
SEQU EDIT 3  ZUSAMMENMISCHEN VON SPUREN
                >FUNKTION: BOUNCE TRACKS<
=====
```

MIT DIESER FUNKTION KOENNEN SIE TRACKS (SPUREN), DIE MIT EINEM BESTIMMTEN PRESET BESPIELT WURDEN, AUF JEDE BELIEBIGE SPUR MIT EBENFALLS DEMSELBEN PRESET LEGEN.

1) EIN BEISPIEL, UM DAS UEBERSPIELEN VON SPUREN AUFZUZEIGEN:

NEHMEN WIR AN, SIE HABEN DIE SPUREN 1,3 UND 6 MIT DEM PRESET 01 AUFGENOMMEN. ES SOLLEN JETZT DIE SPUREN 1,3 UND 6 AUF DIE SPUR 8 ZUSAMMENGESETZT WERDEN.

ERST WIRD DAS EDIT MODUL AKTIVIERT UND DIE ZAHL 3 EINGEGEBEN.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----
TRK:1 3 6
PUT          >-
-----
```

DIE OBERE DISPLAYZEILE ZEIGT AN, WELCHE SPUREN BEREITS BESPIELT WORDEN SIND.

DIE UNTERE ZEILE DES DISPLAY FRAGT, WELCHE SPUREN WOHIN UEBERSPIELT WERDEN SOLLEN.

JETZT WERDEN DIE SPUREN, DIE ZUSAMMENGEFASST WERDEN SOLLEN (1,3,6) EINGEGEBEN.

DIE AUSWAHL MIT DER TASTE >ENTER< ABSCHLIESSEN.

DAS DISPLAY ZEIGT:

TRK:1 3 6
PUT 1 3 6 >-

JETZT WIRD DIE SPUR, ZU DER DIE 3 SPUREN (IN UNSEREM FALLE SPUR 8) EINGEGEBEN UND DIE EINGABE MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

DIE 3 SPUREN (1,3,6) SIND JETZT GEMEINSAM AUF SPUR 8 ZUSAMMENGEFASST.

=====
SEQU EDIT 4 CONTROL FUNKTIONEN
>FUNKTION: STORE CONTOLS
=====

MIT HILFE DIESER FUNKTION KOENNEN CONTROL FUNKTIONEN FUER BESTIMMTE TRACKS DES SEQUENZERS ABGESPEICHERT WERDEN. WIRD Z.B. BEI EINEM TRACK DIE PITCH BEND FUNKTION BENOETIGT, SO KANN KEIN ANDERER TRACK DIE SELBE FUNKTION BEKOMMEN.

>ACHTUNG< DIESE CONTROL FUNKTIONEN BENOETIGEN ZUSAETZLICHEN SPEICHERPLATZ INNERHALB DES SEQUENZERS.

DAS MODUL WIRD DURCH EINGABE DER ZAHL 4 AKTIVIERT.

DAS DISPLAY ZEIGT:

REC TRK#:1
REAL TIME [1-7]

JETZT KANN EINE ENTSPRECHENDE CONTROL NUMMER [1-7] EINGEGEBEN WERDEN.

1=PITCH
2=FILTER
3=LEVEL
U.S.W.

DIE EINGABE WIRD MIT DER TASTE >ENTER< ABGESCHLOSSEN.

=====
SEQU EDIT 5 AENDERUNG DES PRESETS
>FUNKTION: REASSIGN PRESET
=====

MIT DIESER FUNKTION KOENNEN BEREITS AUFGENOMMENEN TRACKS ANDERE PRESETS ZUGEORDNET WERDEN. DAS MODUL WIRD DURCH EINGABE DER ZAHL 5 AKTIVIERT
DAS DISPLAY SAGT:

TRACK PRESETS
USE SLIDERS A&D

MIT HILFE DES SLIDER -A- KOENNEN DIE TRACKS ANGEWAHLT WERDEN-
MIT DEM SILDER -B- DIE IM SPEICHER BEFINDLICHEN PRESETS.

DAS DISPLAY ZEIGT:

```
-----  
TRACK #1  
PRESET xxxxxxx  
-----
```

xxxx=PRESET NAME.

IST DIE RICHTIGE KOMBINATION GEFUNDEN, WIRD DIE EINGABE MIT DER TASTE
>ENTER< ABGESCHLOSSEN.

```
=====
```

SEQU EDIT 6 APPEND (SONG) MODUS
>FUNKTION: APPEND SEQUENZ

```
=====
```

DIESE FUNKTION DIENT ZUM VERBINDEN VON VERSCHIEDENEN SEQUENZEN.
ES HANDELT SICH HIERBEI EIGENTLICH UM DEN "SONG MODE" DES SEQUENZERS.

GRUNDSAETZLICHES:

ES GIBT 2 MOEGlichkeiten, DIESE APPEND FUNKTION ZU BENUTZEN:

- 1) REINES VERBINDEN VON SEQUENZEN ODER VERLAENGERN
- 2) SONG MODE

ZU 1) IST DIE FUNKTION ANGEWAHLT KANN AN DIE GERADE AUSGEWAHLTE
SEQUENZ EINE ANDERE SEQUENZ ANGEHANGEN ODER MIT SICH SELBST
VERLAENGERT WERDEN, SO DASS DIE SEQUENZ JETZT IMMER IN IHRER NEUEN
LAENGE VORHANDEN IST, ODER

ZU 2) MAN KANN EINE VOELLIG NEUE, LEERE SEQUENZ ERSTELLEN, UND IN
DIESER SEQUENZ DIE EINZELNEN SEQUENZEN ANEINANDER HAENGEN.

BEISPIEL:

```
=====
```

ES SIND 3 VERSCHIEDENE SEQUENZEN AUFGENOMMEN - 01,02 JND 03, DIE
JEWEILS 4 TAKTE LANG SIND.

DIESE SEQUENZEN SOLLEN IN BELIEBIGER REIHENFOLGE VERBUNDEN WERDEN.

ES WIRD ZUNAECHST EINE VOELLIG NEUE SEQUENZ (SIEHE DEFINE 1) ERSTELLT.
JETZT WERDEN IN DIESES NEUE SEQUENZ (UEBER EDIT 6) APPEND FUNKTION
DIE GEWUENSCHTEN SEQUENZEN Z.B. 01,02,01,03,03,03,02,01 U.S.W.
EINGEGEBEN, SO DASS DARAUS NUN EIN SONG ENTSTANDEN IST.

JETZT ZUR BEDIENUNGSFUNKTION.

IST DAS MODUL AKTIVIERT SAGT DAS DISPLAY:

```
-----  
APPEND SEQ # --  
[01-99] SLIDER A  
-----
```

MIT HILFE DES SLIDER -A- ODER DURCH DIREKTE EINGABE UEBER DAS ZAHLENFELD WERDEN NUN DIE SEQUENZEN DER REIHE NACH EINGEGEBEN, DIE VERBUNDEN WERDEN SOLLN.

ANSCHLIESSEND DIE FRAGE: "YOU SHURE?". IST MAN SICHER, WIRD MIT >YES< GEANTWORTET.

SOLLEN WEITERE SEQUENZEN ANEINANDER GEHANGEN WERDEN, SO MUSS IMMER DAS EDIT MODUL -6- AKTIVIERT WERDEN UND DAS SPIEL BEGINNT VON VORN!

A P P E N D I X

GRUNDSAETZLICHES UEBER MIDI

DIE FLUT NEUER, "MIDIFAEHIGER" PRODUKTE IN VERBINDUNG MIT IHREN FAEHIGKEITEN STUERZEN VIELE MUSIKER IN KONFUSION. MIDI CLOCK, OMNI-MODE, POLY-MODE, MID SEQUENCER ETC.- ALL DIE BEGRIFFE SCHWIRREN DURCH DIE GEGEND UND VERURSACHEN MITUNTER BAUCHSCHMERZEN DOCH KEINE ANGST-MIT EINER KLEINEN EINFUEHRUNG UEBER MIDI GENERELL UND EINER DETAILLIERTEN BESCHREIBUNG DESSEN, WAS DER EMU II MIT SEINEN MIDI OPTIONEN ZU LEISTEN IMSTANDE IST, HOFFEN WER, IHNEN ETWAIGE BEFUERCHTUNGEN NEHMEN ZU KOENNEN.

MIDI STEHT FUER: "MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE". DER BEGRIFF MUSIKINSTRUMENT DUERFTE KLAR SEIN. DIGITAL INTERFACE- DIES BEDEUTET, DASS UNTER ZUHIFFENAHME EINER SPEZIELL VON DER INDUSTRIE FUER MUSIKINSTRUMENTE ERFUNDENEN COMPUTERSPRACHE UNTER ZUHIFFENAHME EINES BINDEGLIEDES (INTERFACE) DIE GERAETE DER VERSCHIEDENER HERSTELLER UNTEREINANDER INFORMATIONEN AUSTAUSCHEN KOENNEN.

SIE ALS BENUTZER KOENNEN BESTIMMEN, WELCHE BEFEHLE SIE DEN INSTRUMENTEN GEBEN WOLLEN. DAFUER MUESSEN SIE DIE BEFEHLE KENNEN, DAMIT DER MICROCOMPUTER SIE AUSFUEHREN KANN. (HIER LIEGT DER GRUND DAFUER, DASS SYNTHS DER AELTEREN BAUART HAEUEFIG GAR NICHT, ODER NUR UNTER GROSSEN SCHWIERIGKEITEN SICH AUF MIDI UMRUESTEN LASSEN- IHRE SCHALTUNGSLOGIK LAESST SICH NICHT IN DIE MIDINORM BRINGEN.)

AN DIESER STELLE MUSS EINES GLEICH GESAGT WERDEN: MIDI IST NOCH VERHAELTNISMAESSIG NEU, UND MANCHE HERSTELLER SIND FROH, WENN SIE EIN INSTRUMENT AUF DEN MARKT BRINGEN KOENNEN, DASS UEBERHAUPT MIDIFAEHIG IST. (ANDERE LIESSEN SICH WOHL AUCH GAR NICHT MEHR VERKAUFEN)

GRUNDSAETZLICH BIETET MIDI 16 VONEIANDER UNABHAENIGIGE KANAEL, AUF DENEN INFORMATIONEN GESENDET UND EMPFANGEN WERDEN KOENNEN.

IN DER SOG. OMNI MODE EMPFANGT DER EMU II (WIE AUCH ALLE ANDEREN MIDI FAEHIGEN INSTRUMENTE), AUF ALLEN ANKOMMENDEN KANAELN GLEICHZEITIG. IN DIESEM FALLE WURDE DER EMU II VON BELIEBIG VIELEN QUELLEN BELIEBIG VIELE INFORMATIONEN VERARBEITEN.

IN DER SOG. POLY MODE KOENNEN SIE DEN EMU II, AEHNLICH EINEM RUNDFUNKEMPFAENGER, AUF EINEN BESTIMMTEN KANAL EINSTELLEN: JETZT EMPFANGT UND SENDET DER EMU II NUR AUF DIESEM SPEZIELLEN, VON IHNEN FREI WAELHBAAREN KANAL.

IN DER SOG. MONO MODE KANN EIN SYNTH Z.B. PER SEQUENCER VERSCHIEDENE STIMMEN MIT VERSCHIEDENEN SOUNDS ABSPIELEN.

DA SIE ABER IN JEDEM PRESET INDIVIDUELL MIDIDATEN ABSPEICHRN KOENNEN, LAESST SICH DIESER EFEKT NATUERLICH SIMULIEREN, MIT DEM UNTERSCHIED ZU ANDEREN SYNTHS, DASS SIE DEN EMU II IMMER POLYPHON SPIELEN KOENNEN.

MIDI INFORMATIONEN WERDEN SERIELL, ALSO ALS SEQUENZ HERAUSGEGEBEN. SIE KOENNEN MEHRERE INSTRUMENT MIT DEN MIDIKABELN SO VERBINDEN, DASS JEDES INSTRUMENT DIE DATEN LIEST, SICH SEINEN KANAL "HERAUSNIMMT", DIE ANDEREN DATEN JEDOCH WEITERSCHICKT. DESHALB FINDEN SIE AUCH BEIM EMU II INSGESAMT DREI VERSCHIEDENE MIDIBUCHSEN.

MIDI IN: HIER WERDEN DIE DATEN EINGESPEIST UND GELESEN. MIDI OUT: HIER WERDEN INFORMATIONEN AUSGEGEBEN.

MIDI THRU: HIER WERDEN DIE DATEN, DIE IN MIDI IN ANKOMMEN, ZUR WEITERGABE AN ANDERE INSTRUMENTE DURCHGELEITET. MOECHTEN SIE ALSO VON EINEM MASTER KEYBOARD DREI "SLAVES" ANSTEUERN, SO GEHEN SIE AUS DEM EMU II, WENN ER DER MASTER IST, AUS MIDI OUT IN DEN MIDI IN DES ERSTEN SLAVES, VON DORT LEGEN SIE DIE VERBINDUNG MIDI THRU IN DEN MIDI IN DES ZWEITEN SLAVES USW.

UEBER MIDI CONTROLLER

UNTER MIDI CONTROLLERN VERSTEHEN WIR, DASS DIE FUNKTIONEN PITCH BEND, MODULATION, PORTAMENTO, GESAMTLEVEL ETC. UEBER MIDI AN ANDERE INSTRUMENTE WEITERGEBEN ODER VON ANDEREN INSTRUMENTEN EMPFANGEN WERDEN. JEDER MIDI CONTROLLER GIBT DATEN UEBER SEINEN BESTIMMTEN KANAL AUS, DER MIT DEN INSGESAMT 16 MIDI KANAELN NICHT!! ZU VERWECHSELN IST. DIE BEIDEN GENAU DEFINIERTEN CONTROLLER, DIE BEI NAHEZU ALLEN HERSTELLERN UEBER EINEN IDENTISCHEN KANAL LAUFEN, SIND PITCH BENDING UND ANSCHLAGDYNAMIK.

ES IST ABER NACH WIE VOR DEN HERSTELLERN UEBERLASSEN, AUF WELCHEN KANAELN DIE MIDI CONTROLLER SENDEN. DER EMU II IST VORNHEREIN SO KONZIFERT WORDEN, DASS ER MIT ALLEN NUR DENKBAREN KONFIGURATIONEN FERTIG WERDEN KANN. LESEN SIE BITTE HIERZU PRESET DEFINITION 30 UEBER DIE ZUORDNUNG DER MIDI CONTROLLER.

DER SEQUENCER DES EMU II ALS MIDI SEQUENZER

DER SEQUENCER DES EMU II KANN NICHT NUR INTERN GENUTZT WERDEN, UM KOMPLEXE KOMPOSITIONEN ODER Z.B. VERTONUNGEN VON FILMEN DURCHFUEHREN, SONDERN SIE KOENNEN AUCH VIA MIDI DEN SEQUENCER ALS REINEN DATENTRAEGER OHNE EIGENE KLANGERZEUGUNG NUTZEN. DURCH SEINE GROSSE SPEICHERKAPAZITAET HABEN SIE MIT DEM EMU II ALSO GLEICHZEITIG NOCH EINEN VOLLWERTIGEN, HERVORRAGENDEN SEQUENCER ERWORBE!!!

WENN SIE ALSO IN EINEM STUDIO MIT MEHRSPUR TONBANDMASCHINEN ARBEITEN, AUF DENER EINE SPUR EIN TIMECODE AUFGEZEICHNET WIRD, SO KOENNEN SIE IN HERKOEMLICHER WEISE DIE NATURSOUNDS DES EMU II AUF BAND ANALOG AUFNEHMEN, MIT HILFE DES SEQUENCERS IM AUTOMATISIERTEN ABLAUF ANDERE MIDIFAEHIGE INSTRUMENTE ANSTEUERN, UND DIESE DANN OHNE ANALOGE AUFZEICHNUNGEN SOFORT AUF DIE MASTERMASCHINE SCHICKE I.

LESEN SIE NOCHMALS DEN ABSCHNITT UEBER DAS SEQUENZERMODUL. BEDENKEN SIE, DASS IN DER REINEN FUNKTION ALS MIDISEQUENZER IMMER EIN PRESET ANGEWAHLT WERDEN MUSS, DAS SELBST KEINE SOUNDS ENTHAELT. ALLE MOEGLICHEN MIDIPARAMETER WERDEN IN JEDEM EINZELNEN PRESET SEPARAT GESPEICHERT.

UEBER SMPTE-TIMECODE

SMPTE (SOCIETY OF MOTION PICTURE AND TELEVISION) TIMECODE IST EIN DIGITALISIERTES SIGNAL, DAS ZUR SYNCHRONISATION VON AUDIO UND VIDEOGERAETEN GENUTZT WIRD. BEI VIDEO UND FILMMASCHINEN WIRD DIESER TIMECODE AUF EINER BESTIMMTEN STELLE DES BANDES AUFGEZEICHNET, BEI DER ARBEIT MIT REINEN AUDIOMASCHINEN AUF EINER SPUR EINER MEHRSPURMASCHINE ODER EINER SPEZIELLEN TIMECODESPUR EINER MASTERMASCHINE.

DER SMPTE TIMECODE WIRD IN STUNDEN, MINUTEN, SEKUNDEN UND DEN SOGENANNTEN FRAMES AUFGEZEICHNET UND WIEDERGEGBEN, GENERIERT UND GELESEN. DA EINE SEKUNDE BEI EINER FRAME RATE VON 30 IN 30 GLEICH "KURZE" TEILE GEGLIEDERT WIRD, D.H., DER TIMECODE MIT DER GENAUIGKEIT 1/30 SEKUNDE ARBEITET, IST DIESE ART DER SYNCHRONISATION AUSSERST GENAU. DIE DURCH DEN SYNCHRONIZER VORGENOMMENEN KORREKTUREN SIND UNHOERBAR.

WARUM ARBEITET DER EMU II ABER NUN MIT DIESEM TIMECODE?

WIE KOENNEN SIE SICH SMPTE NUTZBAR MACHEN?

DER EMULATOR II UND DAS ARBEITEN MIT SMPTE-TIMECODE

DIE ARBEIT IM MODERNEN RECORDINGSTUDIO IST OHNE SYNCHRONIZER NICHT MEHR DENKBAR, ZUMAL IN DER POPMUSIKPARALLEL ZUR ARBEIT IM AUDIOBEREICH VIDEOCLIPS PRODUZIERT WERDEN, WOBEI DER FILM MIT DER MUSIK SYNCHRONISIERT WERDEN MUSS. DER EMU II ALS DIGITALES SAMPLINGGERAET KANN Z.B. DANN DIE VERWENDUNG VON EINSPIELUNGEN VON GERAUSCHEN, MUSIK ETC. UEBER BANDMASCHINEN UEBERFLUESSIG MACHEN, WENN ER DEN IN DER INTERNATIONALEN STUDIOSSZENE GEBRAEUCHLICHEN TIMECODE LIEST. DAMIT BIETET DER EMU II AUCH IM NICHTMUSIKALISCHEN BEREICH VOELLIG NEUE MOEGlichkeiten!!

SCHREIBEN DES SMPTE TIMECODES AUF BAND: WAEHLEN SIE ZUNAECHEST DEN SMPTE STARTPUNKT (LASSEN SIE DEN TIMECODE SCHON KURZE ZEIT VOR DEM EIGENTLICHEN BEGINN DER SEQUENZ AUF EINE SPUR IHRER MEHRSPURMASCHINE AUFZEICHNEN). LESEN SIE HIERZU SEQUENCER MODUL 5. WAEHLEN SIE DIE FRAME RATE IM EXT CLK SUBMODUL.

BEREITEN SIE IHRE BANDMASCHINE FUER DIE AUFNAHME VOR. BEREITEN SIE DEN EMU II VOR, SMPTE ZU SCHREIBEN, INDEM SIE DIE OPTION "WRITE SMPTE TRK?" AUF DEM DISPLAY AUFRUFEN. (SIE SIND IMMER NOCH IM EXT CLK SUBMODUL). DRUECKEN SIE YES, UM SMPTE ZU SCHREIBEN, UEBERPRUEFEN SIE DEN LEVEL AUF DEN VU'S IHRER BANDMASCHINE. (OPTIMALER LEVEL:-3 db). DRUECKEN SIE ENTER, UM DEN SMPTE SCHREIBVORGANG ZU STOPPEN. GEHEN SIE JETZT FUER DIE ENTSPRECHENDE AUSSENSPUR IHRER BANDMASCHINE AUF AUFNAHME UND STARTEN DAS BAND. DRUECKEN SIE NUN DIE YES TASTE BEIM EMU II. JETZT WIRD DER SMPTE TIMECODE AUF IHRER BANDMASCHINE AUFGENOMMEN. WENN DIE ENTSPRECHENDE ZEIT VORUEBER IST, DRUECKEN SIE WIEDER ENTER, UND DER SCHREIBVORGANG IST BEENDET. HALTEN SIE BANDMASCHINE AN, UND LASSEN SIE DIESE WIEDER ZUM ANFANG ZURUECKFAHREN. UEBERPRUEFEN SIE JETZT UNBEDINGT, OB DER TIMECODE KORREKT AUFGENOMMEN WURDE!! LESEN SIE NOCHMALS GENAU DEN ABSCHNITT IM SEQUENCER MODUL NACH!! NEHMEN SIE IMMER ETWAS MEHR TIMECODE AUF, ALS SIE ZUNAECHEST BEABSICHTIGTEN, DA BEI EINER ETWAIGEN VERLAENGERUNG EINES SONGS DER TIMECODE NUR UNTER GROSSEN SCHWIERIGKEITEN ZU VERLAENGERN IST!

SOLLTEN SIE DAS BAND EINMAL SO ANFAHREN, DASS DER SEQUENZBEGINN VORHER AUF DEM BAND LIEGT, SO SUCHT DER EMU II SEINEN PUNKT IN DER SEQUENZ UND STEIGT DANN EIN.

SOLLTE DIESER ABSTAND EINMAL ZU GROSS SEIN, UND DER EMU II DEN PUNKT NICHT FINDEN, SO BEGINNEN SIE BITTE NOCHMALS AM DIREKTEN BANDANFANG. ANSONSTEN FAEHRT DER SMPTE TIMECODE IMMER MIT DEM BAND MIT, SO DASS BEIM SYNCHRONISIEREN UND IM PUNCHIN/OUT BETRIEB DIE SEQUENZEN AN IHRER TATSAECHLICHEN STELLE GEHOERT WERDEN.

EXPERIMENTIEREN SIE IN RUHE MIT DEM TIMECODE. VERSUCHEN SIE, MIT SMPTE, MIDICLOCK UND CLICKTRACK AUSREICHEND ARBEITSROUTINE ZU ERLANGEN. VERSUCHEN SIE AUCH MIT ANDEREN GERAETEN ALLE DREI SYNCHRONISATIONSARTEN MITEINANDER ZU VERBINDEN. NACH EINER GEWISSEN ZEIT WERDEN SIE SMPTE GENAU SO BRAUCHEN WIE EIN GUTES FRUESTUECK AM MORGEN.



