ELECTRIBE RmkII

Bedienungs-handbuch



ER-1 *mkII* RHYTHM SYNTHESIZER

Für den Kauf des Korg ELECTRIBE Rmkll ER-1mkll danken wir lhnen recht herzlich. Um eine lange und problemlose Nutzung des ER-1mkll sicherzustellen, sollten Sie das Handbuch sorgfältig lesen und das lnstrument korrekt einsetzen.

KORG

Ⓖ①

Vorsichtsmaßnahmen

Aufstellungsort

Vermeiden Sie das Aufstellen des Geräts an Orten, an denen

- es direkter Sonneneinstrahlung ausgesetzt ist;
- hohe Feuchtigkeit oder Extremtemperaturen auftreten können;
- Staub oder Schmutz in großen Mengen vorhanden sind;
- das Gerät Erschütterungen ausgesetzt sein kann.
- in der Nähe eines Magnetfeldes.

Stromversorgung

Schließen Sie das beiliegende Netzteil nur an eine geeignete Steckdose an. Verbinden Sie es niemals mit einer Steckdose einer anderen Spannung.

Störeinflüsse auf andere Elektrogeräte

Dieser kann bei in der Nähe aufgestellten Rund-funkempfängern oder Fernsehgeräten Empfangsstörungen hervorrufen. Betreiben Sie solche Geräte nur in einem geeigneten Abstand von diesem Erzeugnis.

Bedienung

Vermeiden Sie bei der Bedienung von Schaltern und Reglern unangemessenen Kraftaufwand.

Reinigung

Bei auftretender Verschmutzung können Sie das Gehäuse mit einem trockenen, sauberen Tuch abwischen. Verwenden Sie keinerlei Flüssigreiniger wie beispielsweise Reinigungsbenzin, Verdünnungs- oder Spülmittel. Verwenden Sie niemals brennbare Reiniger.

Bedienungsanleitung

Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung gut auf, falls Sie sie später noch einmal benötigen.

Flüssigkeiten und Fremdkörper

Stellen Sie niemals Behältnisse mit Flüssigkeiten in der Nähe des Geräts auf. Wenn Flüssigkeit in das Gerät gelangt, können Beschädigung des Geräts, Feuer oder ein elek-trischer Schlag die Folge sein. Beachten Sie, daß keinerlei Fremdkörper in das Gerät gelangen. Sollte ein Fremdkörper in das Gerät gelangt sein, so trennen Sie es sofort vom Netz. Wenden Sie sich dann an Ihren KORG-Fachhändler.

Das CE-Zeichen für die Europäische Gemeinschaft

Vor dem 31.12.1996 vergebene CE-Zeichen auf unseren netzgespeisten Geräten zeigen an, daß diese Geräte gemäß der EMC-Richtlinie (89/336/EWG) und der CE-Richtlinie (93/68/EWG) der EU arbeiten.
Nach dem 01.01.1997 vergebene CE-Zeichen auf unseren netzgespeisten Geräten zeigen an, daß diese Geräte gemäß der EMC-Richtlinie (89/336/EWG), der CE-Richtlinie (93/68/EWG) und der Niederspannungsstromrichtlinie (73/23/EWG) der EU arbeiten.
Die CE-Zeichen auf unseren batteriegespeisten Geräten zeigen an, daß diese Geräte gemäß der EMC-Richtlinie (89/336/EWG) und der CE-Richtlinie (93/68/EWG) der EU arbeiten.

Inhalt

1. Einleitung 6
Leistungsmerkmale 6
Über die mit dem ER-1mkII erstellten Daten 6
Anschließen und Spielen! 7
Anschlußbeispiele 7
Spielvorbereitungen 7

2. Vorder- und Rückseite 8
Synthesizer-Sektion 8
Part Select-Sektion 9
Common-Sektion 9
Sequenzsteuerungs-Sektion 10
Steptasten-Sektion 10
Anschluß-Sektion 11

3. Elementare Bedienung (Schnellstart) 12
Grundkonzeption des ER-1mkII 12
Song anhören 12
Patterns anhören 13
Funktionen ausprobieren 13
Tempo eines Songs oder Patterns ändern 13
• Tempo mit dem Rad ändern 13
• Tempo mit der Tap Tempo-Taste ändern 13
Tasten anschlagen, um Parts zu spielen 14
Sound modifizieren (editieren) 14
Klang eines Parts zusammen mit einem Song oder Pattern spielen 15
Sound beim Hören eines Songs oder Patterns modifizieren (editieren) 15
Rhythmuspattern modifizieren (editieren) 16
• Rhythmus mit den Step-Tasten editieren (Step-Aufnahme) 16
• Rhythmus mit den Part-Tasten editieren (Realtime-Aufnahme) 17
Selbsterstelltes Pattern speichern 17
Motion Sequence einsetzen 18
Verschiedene Signalquellen an den Audio-Eingang anschließen 19
Mit Pattern Set spielen 20
ER-1mkII als Klangerzeugermodul einsetzen 20
Synchronisierte Wiedergabe mit dem ER-1mkII 21

4. Pattern-Modus 22
Pattern wählen 22
Wiedergabetempo regeln 22
• mit dem Rad ändern 22
• mit der Tap Tempo-Taste ändern 22

Pattern abspielen (Pattern Play) 22
Das Timing beim Patternwechsel 22
Wiedergabe an Pattern-Anfang zurücksetzen (Reset & Play) 22
Was mit dem Tempo bei einem Patternwechsel geschieht 22
Part wählen 23
Die Part Mute-Funktion 23
Die Part SoIo-Funktion 23
Pattern erstellen 24
Sound eines Parts editieren 24
Oazillator- und Amp-Parameter 24
OSCILLATOR 24
AMP 24
DELAY 25
Modulation 25
Length-, Scale/Beat-Einstellungen 26
Swing-Einstellungen 26
Rhythmuspattern erstellen 27
mit den Step-Tasten (Step-Aufnahme) 27
mit den Part-Tasten (Realtime-Aufnahme) 27
Rhythmuspattern Akzente hinzufögen (ACCENT) 27
Motion Sequence 28
Motion Sequence spielen 28
Motion Sequence aufzeichnen 28
Delay Motion Sequence abspielen 28
Delay Motion Sequence aufnehmen 28
Motion-Daten prüfen 28
Praktische Funktionen zum Editieren von Patterns 29
Phrasenpattern-Daten aus einem Part löschen 29
Daten während der Wiedergabe oder Aufnahme löschen (ERASE) 29
Alle Daten aus einem Part löschen (CLEAR PART) 29
Daten innerhalb des Parts verschieben (MOVE DATA) 29
Part kopieren (COPY PART) 30
Daten innerhalb des Patterns kopieren 30
Part oder Delay Motion Sequence-Daten löschen (CLEAR MOTION) 30
Pattern Set 31
Pattern Set für die Performance nutzen (Pattern Set Play) 31
Pattern als Pattern Set registrieren 31
Pattern speichern (WRITE) 32

5. Song-Modus 33
Song wählen 33
Wiedergabe-Tempo regeln 33
• mit dem Rad ändern 33
• mit der Tap Tempo-Taste ändern 33
Song spielen (Song Play) 33
Song vor- und zurückspulen 33
Songs wechseln 33

Wiedergabe ab dem Anfang einer Position oder eines Songs (Reset & Play) 33
Song kreieren 34
Song von Grund auf neu erstellen 34
Songdaten löschen (CLEAR SONG) 34
Pattern für jede Position festlegen 34
Song editieren 35
Pattern an einer bestimmten Position einfügen (INSERT PATTERN) 35
Pattern an einer bestimmten Position löschen (DELETE PATTERN) 35
Pattern an einer bestimmten Position ändern 36
Reglerbewegungen oder die eigene Performance in einem Song aufzeichnen(Event-Aufnahme) 36
Event-Daten aus einem Song löschen (CLEAR EVENT) 37
Song Event-Daten suchen 37
Song speichern (WRITE) 37
6. Global-Modus 38
Metronomeinstellungen 38
Lautstärke von Audio In einstellen..... 38
ER-1mkII zu externen MIDI-Geräten synchronisieren (MIDI Clock) 38
ER-1mkII zu einem externen MIDI- Mastergerät synchronisieren (Ext) 38
Externes MIDI-Gerät zum ER-1mkII als Master (int) synchronisieren 39
Schreibschutzeinstellungen (Memory Protect)..... 39
Im Global-Modus geänderte Einstellungen speichern (WRITE) 39
7. MIDI-Modus 40
MIDI-Kanaleinstellungen (MIDI Channnel) 40
MIDI-Notennummer jedes Parts einstellen..... 40
Dump-Daten senden und empfangen (MIDI Data Dump) 40
Transmission/Senden 40
Reception/Empfangen 40
MIDI Filter-Einstellungen 41
Im MIDI-Modus geänderte Einstellungen speichern (WRITE) 41
8. Anhänge 42
Über MIDI 42
Fehlersuche..... 43
Fehlermeldungen 44
Werksdaten zurückladen 44
Technische Daten..... 44
Beispiel-Sounds 45
Leere Diagramme..... 46
Index..... 48
Pattern-Namensliste..... 50
Song-Namensliste 50
MIDI-Implementationstabelle..... 51

1. Einleitung

Für den Kauf des **Electribe·RmkII (ER-1mkII)** danken wir Ihnen recht herzlich.
Der **ER-1mkII** ist ein neuartiger, bedienungsfreundliches Rhythmusinstrument, das mit seiner DSP Synthesetechnologie sowohl Einsteigern als auch Extremnutzern hilft, wirklich eigenständige Musik zu machen.
Mit den Reglern und Tasten können Sie intuitiv analoge Percussionsounds kreieren und mit diesen Klängen problemlos Rhythmuspatterns zusammenstellen.
Der **ER-1mkII** ist das ideale Werkzeug für den Musiker, DJ, Sounddesigner oder Desktop Musician, der seiner Musik mehr Originalität verleihen möchte.

Leistungsmerkmale

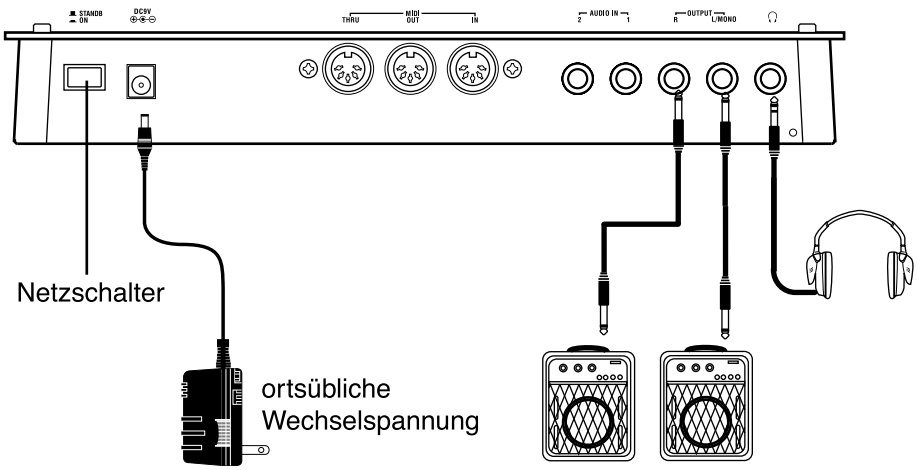
- Der **ER-1mkII** ist ein unkompliziertes Percussioninstrument mit Analog-Feeling. Es zeichnet sich durch einen 4-Part Percussionsynthesizer, zwei Audio Input Parts, vier PCM Sound Parts und einen Accent Part aus.
- Durch seine Kombination von Percussionsounds mit externen, über die Audio Inputs eingespeisten Rhythmen bietet Ihnen der **ER-1mkII** die Ausdrucksmöglichkeiten eines völlig neuen Typs von Rhythmuscomputer
- Mit der Motion Sequence-Funktion können Sie Reglerbewegungen aufzeichnen und "loopen" und diese Patterns getrennt für jeden Part speichern.
- Sie können Sounds oder Phrasen schnell modifizieren, um Ihre Performance beim Spielen zu verändern.
- Mit der 16 Step-Rastereingabe lassen sich alle Rhythmen einfach einspielen. Auch Realtime-Aufnahmen sind problemlos durchführber.
- Sie können Sounds oder Rhythmuspatterns schnell modifizieren, um Ihre Performance beim Spielen zu verändern.
- Sie können Ihre selbsterstellten Sounds und bis zu 256 eigene Rhythmuspatterns (mit max. 64 Steps) im Speicher ablegen.
- Durch Kombinieren mehrerer Patterns und Hinzufügen von Reglerbewegungen usw. (Event-Daten) lassen sich bis zu 16 Songs kerieren und speichern.
- Delay- und Low-Boost-Effekte werden bereitgestellt.
- Mit der Pattern Set Play-Funktion können Sie den 16 Step-Tasten 64 Patterns zuordnen und diese während der Performance wechseln.
- Via Tap Tempo und MIDI Clock läßt sich die Performance des **ER-1mkII** zu einem externen Sequenzer oder Plattenspieler usw. synchronisieren.
- Der **ER-1mkII** läßt sich über externe Sequenzer oder Keyboards usw. steuern und als zusätzlicher MIDI-Klangerzeuger einsetzen.
- Mit der MIDI Dump-Funktion können Sie Daten in einem Computer oder externen Sequenzer usw. speichern.

Über die mit dem ER-1mkII erstellten Daten

Die Patterns und Songs, die Sie mit dem **ER-1mkII** durch Editieren erstellen, kehren in ihren unbearbeiteten Zustand zurück, wenn Sie ein anderes Pattern bzw. einen anderen Song wählen oder den **ER-1mkII** ausschalten, ohne zuvor das Write-Verfahren durchgeführt zu haben.
Wenn Sie editierte Patterns, Songs oder globale Daten speichern möchten, müssen Sie das Write-Verfahren durchführen.
Auch nach dem Speichern der editierten Daten lassen sich alle Songs und Patterns usw. auf die Werkseinstellungen zurücksetzen (siehe S. 44 "Werksdaten zurückladen").

Anschließen und Spielen!

Anschlußbeispiele



Spielvorbereitungen

Bevor Sie Anschlüsse herstellen, sollten Sie alle Geräte ausschalten. Unvorsichtige Vorgehensweise kann das Lautsprechersystem beschädigen oder zu Funktionsstörungen führen.

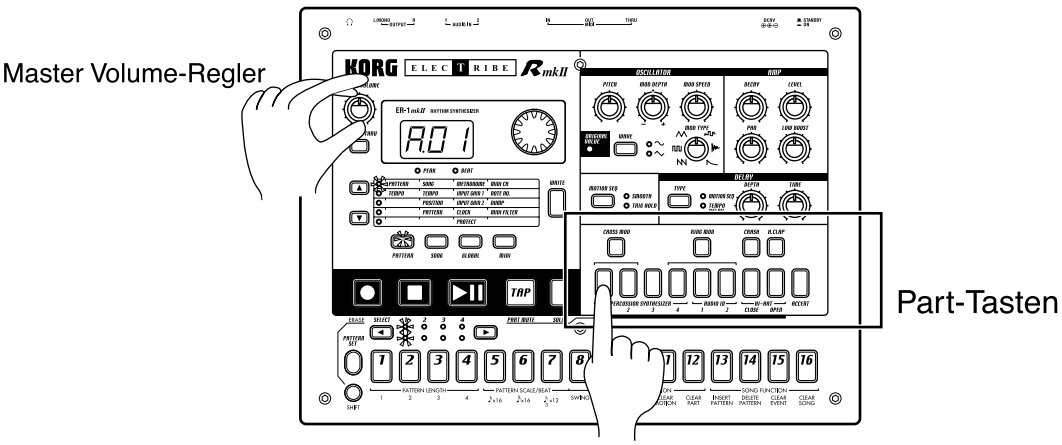
1. Verbinden Sie den mitgelieferten Wechselstromadapter mit der **DC 9V**-Buchse, und stecken Sie den Adapter in eine Netzsteckdose.

   Befestigen Sie das Adapterkabel - wie oben gezeigt - in der Adapterkabelhalterung. Wenn Sie das Kabel aus der Halterung herausnehmen, wenden Sie nicht zuviel Kraft an.

2. Verbinden Sie das eine Ende Ihrer Audiokabel mit den Line Out-Buchsen des **ER-1mkII** (**L/MONO, R**) und das andere Ende mit Ihrem Mischer oder Powered Monitor-System (verstärkte Lautsprecher) usw. Zum Abhören in Mono verwenden Sie die **L/MONO**- Buchse. Um die Klangqualität des **ER-1mkII** in vollem Umfang zu genießen, sollten Sie allerdings in Stereo Abhören.

3. Beim Einsatz von Kopfhörern schließen Sie diese an die Headphone-Buchse an.

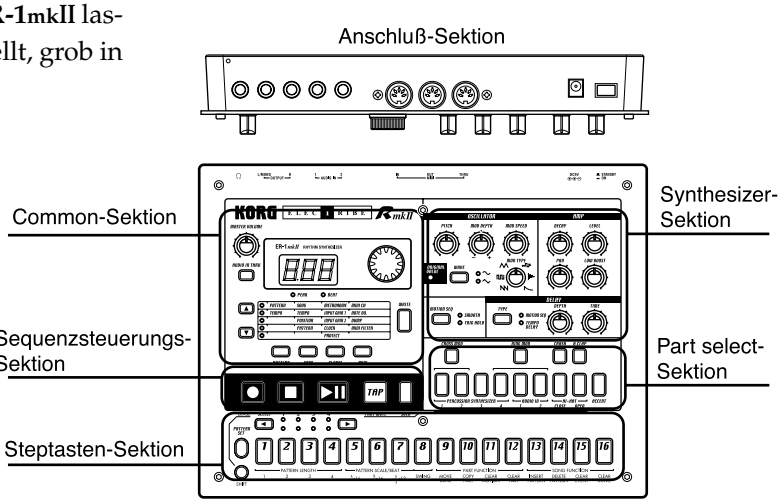
   Die Signalausgabe der Line Out-Buchsen wird nicht abgeschaltet, wenn Kopfhörer angeschlossen werden.



4. Wenn alle Anschlüsse hergestellt sind, schalten Sie die Geräte ein. Drehen Sie den Master Volume-Regler des **ER-1mkII** etwas auf, und schlagen Sie die Part-Tasten **(PERCUSSION SYNTHESIZER 1...4**) an, um zu prüfen,ob die Anschlüsse korrekt hergestellt wurden. Stellen Sie mit dem Master Volume-Regler des **ER-1mkII** sowie den Gain- und Fader-Reglern Ihres Mischers oder Powered Monitor-Systems die Lautstärke auf einen geeigneten Pegel ein.

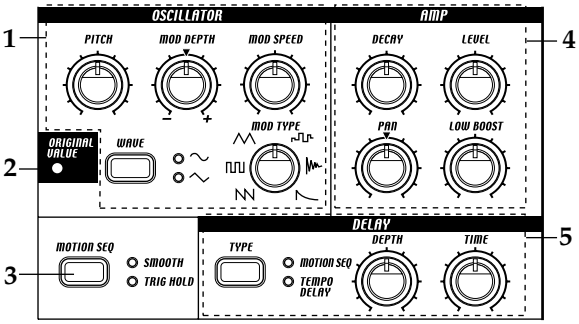
2. Vorder- und Rückseite

Die Regler und anderen Teile des **ER-1mkII** lassen sich, wie im Diagramm dargestellt, grob in folgende Gruppen einteilen.



Synthesizer-Sektion

1. **OSCILLATOR**
   Hier Können Sie Wellenform und Tonhöhe steuern.



   - **WAVE:** Wählt die Grundwellenform
   - **PITCH:** Bestimmt die grundlegende Tonhöhe
   - **MOD TYPE** (Modulationstyp)**:**
     Wählt den Typ Der Tonhöhenmodulation.
   - **MOD DEPTH** (Modulationsstärke)**:**
     Bestimmt die Stärke der Tonhöhemodulatio.
   - **MOD SPEED** (Modulationsgeschwindigkeit)**:**
     Bestimmt die Geschwindigkeit der Tonhöhemodulatio.

2. **Original Value LED**
   Leuchtet, wenn der momentan bewegte Regler den Wert des ursprünglich für das Pattern gespeicherten Klangs erreicht hat.

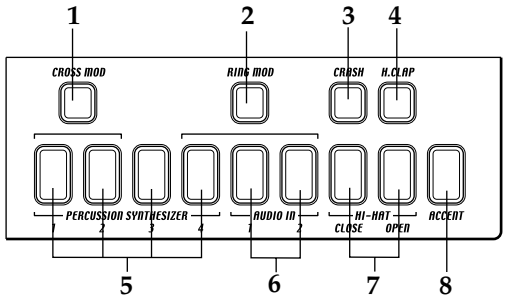
3. **MOTION SEQ** (Motion Sequence)
   Mit dieser Funktion können Sie Reglerbewegungen loopen. Bei jedem Tastendruck wechselt die Einstellung zwischen Off (dunkel), **SMOOTH** und **TRIG HOLD**.

4. **AMP**
   Hier können Sie die Lautstärke und das Panning steuern.
   - **DECAY:** Bestimmt die Ausklinggeschwindgkeit und regelt bei einem Audio Part die Gate-Zeit.
   - **PAN:** Bestimmt die Stereoposition des Klangs.
   - **LEVEL:** Regelt den Pegel. Regelt beim Accent Part den Pegel des Akzents.
   - **LOW BOOST:** Betont die tiefen Frequenzen

   Abhängig von den Einstellungen des Level-und anderer Parameter, können durch Anheben von Low Boost Ihre Lautsprecher oder Kopfhöhrer usw. beschädigt weden. Gehen Sie also bitte entsprechend vorsichtig vor.

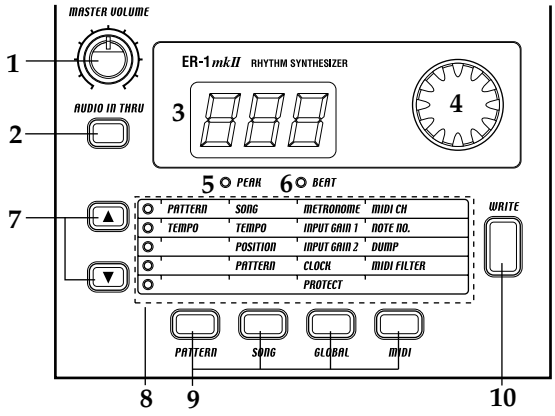
5. **DELAY**
   Hier können Sie die Delay-Effekt steuern.
   - **DEPTH** (Delay-Stärke)**:** Regelt die Lautstärke des Delays.
   - **TIME** (Delay-Zeit)**:** Regelt die Delay-Zeit.
   - **TYPE:** Wählt den Delay-Typ. Bei jedem Tastendruck wechselt die Einstellung zwischen Normal (Dunkel), **MOTION SEQ** und **TEMPO DELAY**.

Part Select-Sektion



1. **CROSS MOD (Cross-Modulation-Taste)**
   Dies ist ein Ein/Aus-Schalter für Frequenzmodulation (Cross-Modulation), angelegt durch Percussion Synth Part 2 auf Percussion Synth Part 1.
2. **RING MOD (Ringmodulations-Taste)**
   Dies ist ein Ein/Aus-Schalter für Modulation, angelegt durch Percussion Synth Part 4 auf Audio In Part 1 und 2 (Ringmodulation).
3. **CRASH** (Crash Part-Taste)
   Wählen den Becken-part. Wenn Sie diese Taste drücken, erklingt das Crash-Becken.
4. **H.CLAP** (Handclap Part-Taste)
   Wählen den Handclap part. Wenn Sie diese Taste drücken, erklingt das Klatschen von Händen.
5. **PERCUSSION SYNTHESIZER1...4** (Percussion Synthesizer Part-Taste)
   Wählen den Percussion Synthesizer Parts. Wenn Sie diese Taste drücken, erklingt ein Percussion Synthesizer Part.
6. **AUDIO IN1, 2** (Audio In Part-Taste)
   Wählen den Audio In Parts. Wenn Sie diese Taste drücken, erklingt ein externes Audio-Eingangssignal.
7. **HI-HAT[CLOSE, OPEN]** (Hi-hat Part-Taste)
   Wählen den Hi-hat part. Wenn Sie diese Taste drücken, erklingt das Hi-hat.
8. **ACCENT** (Accent Part-Taste)
   Wählen den Accent part.

Common-Sektion



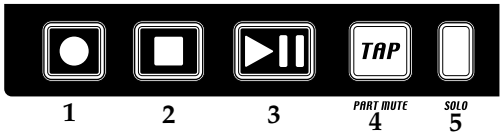
1. **MASTER VOLUME**
   Dieser Drehregler steuert den Pegel der Signale, die über die Line Out-Buchsen und die Kopfhörerbuchse ausgegeben werden.
2. **AUDIO IN THRU**
   Mit dieser Taste kann das externe Audio-Eingangssignal direkt über die Part-Ausgangsbuchsen und die Kopfhörerbuchse ausgegeben werden.
   Bei eingeschalteter Taste werden alle Einstellungen ses Audio Input Parts - mit Ausnahme von Pan und Level - ignoriert.
3. **Display**
   Zeigt den Wert des momentan gewählten Parameters und verschiedene Meldungen an.
4. **Rad**
   Damit modifizieren Sie den auf dem Display angezeigten Wert.
5. **Peak LED**
   Dies zeigt den Spitzenpegel des über die Audio In-Buchsen eingehenden Eingangssignals an. Stellen Sie den Ausgangspegel Ihres externen Geräts so ein, daß die LED nur bei Maximalpegel leuchtet.
6. **Beat LED**
   Blinkt in Viertelnoten-Intervallen, um das Tempo anzugeben.
7. **[▲][▼] (Cursortasten)**
   In den einzelnen Modi können Sie mit diesen Tasten den Parameter aus der Matrix wählen, dessen Wert auf dem Display angezeigt wird.

8. **Matrix**
   Hier werden für jeden Modus die Parameter aufgelistet, deren Wert auf dem Display erscheint. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die gewünschte Parameterwahl-LED leuchtet.

9. **Modustasten**
   Mit diesen Tasten wechseln Sie in den gewünschten Modus: Pattern, Song, Global oder MIDI. Während der Wiedergabe können Sie in den Global-Modus, aber nicht in den MIDI-Modus wechseln.

10. **WRITE-Taste**
    Mit dieser Taste können Sie die im Pattern-, Song-, Global- oder MIDI-Modus modifizierten Einstellungen oder Pattern Set-Daten speichern.

Sequenzsteuerungs-Sektion



1. **Rec-Taste**
   Mit dieser Taste zeichnen Sie Rhytmen, Reglerbewegungen usw. auf. Wenn Sie diese Taste während einer Aufnahme drücken, wird die Aufnahme beendet und die Wiedergabe fortgesetzt.

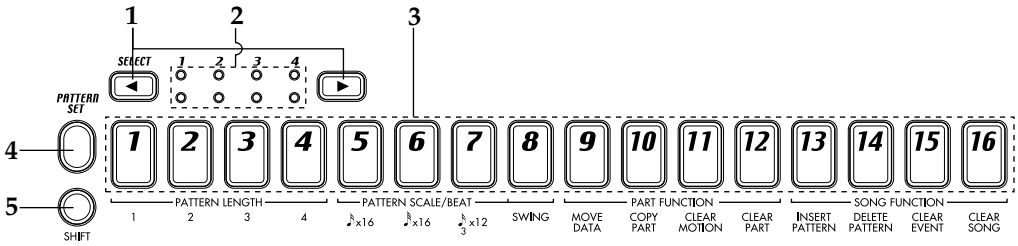
2. **Stop/Cancel-Taste**
   Diese Taste stoppt die Wiedergabe eines Patterns oder Songs und bricht ein Verfahren ab.

3. **Play/Pause-Taste**
   Diese Taste startet/unterbricht (Pause) die Wiedergabe eines Patterns oder Songs.

4. **TAP, PART MUTE-Taste**
   Mit dieser Taste können Sie das Tempo durch rhythmisches Klopfen eingeben. Während der Wiedergabe können Sie diese Taste gedrückt halten und eine Part Taste drücken, um den betreffenden Part stummzuschalten .

5. **SOLO-Taste**
   Während der Wiedergabe können Sie diese Taste gedrückt halten und eine oder mehrere Part-Tasten drücken, um die betreffenden Parts wiederzugeben.

Steptasten-Sektion



1. **SELECT-Tasten**
   Indem Sie durch Drücken dieser Tasten die Select LEDs ein- oder ausschalten, können Sie die darunterliegenden 16 Step-Tasten vierfach nutzen und maximal wie 64 Step-Tasten einsetzen.
   Im Song-Modus fungieren diese Tasten als Rück- und Vorspultasten. Bei eingeschalteter Pattern Set-Funktion schalten Sie damit die Pattern Set-Gruppen um.

2. **Select LEDs**
   Die obere LED-Reihe (grün) zeigt die Position (Länge 1...4) innerhalb des Patterns des momentan abgespielten Rhythmuspatterns an.
   Die untere LED-Reihe (rot) gibt die Position (Länge 1...4) des von den Step-Tasten angezeigten Rhythmuspatterns an. Bei eingeschalteter Pattern Set-Funktion zeigen diese LEDs die Pattern Set-Gruppe an.

3. **Step-Tasten 1...16**
   Mit diesen Tasten können Sie die Rhythmuspatterns jedes Parts modifizieren und vorhören.
   Bei eingeschalteter Pattern Set-Funktion können Sie mit diesen Tasten die von Ihnen registrierten Patterns wählen.

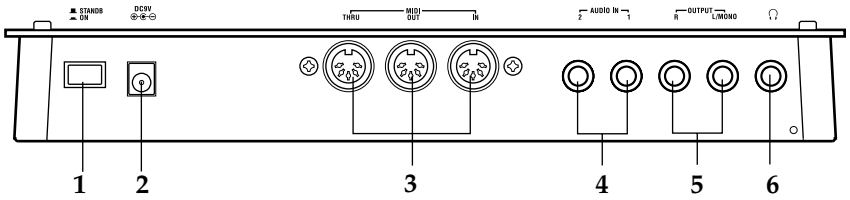
4. **PATTERN SET-Taste**
   Indem Sie diese Taste gedrückt halten und eine der Step-Tasten drücken, können Sie zu dem Pattern wechseln, das Sie dieser Taste zugeordnet haben.

5. **SHIFT-Taste**
   Diese Taste wird in Verbindung mit anderen Tasten verwendet. Wird sie gedrückt gehalten, verleiht sie einer anderen Taste eine zusätzliche Funktion.

   SHIFT + Play/Pause-Taste: Wiedergabe ab Pattern-Anfang.
   SHIFT + Rec-Taste: Löscht während der Wiedergabe Triggers aus dem Pattern.
   SHIFT + Step-Taste: Führt die unter den Step-Tasten angezeigte Funktion aus.
   SHIFT + PART-Taste: Wählt einen Part, ohne ihn abzuspielen.
   SHIFT + Rad: Wenn Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt halten und das Rad drehen, ändert sich der auf dem Display angezeigte Wert in 10er-Schritten.
   Shift + PATTERN SET-Taste: Die Pattern Set-Funktion wird beibehalten (bleibt akitviert).

   Weitere **SHIFT**-Tastenkombinationen finden Sie in den Beschreibungen der einzelnen Parameter.

Anschluß-Sektion



1. **Netzschalter**
   Damit schalten Sie das Gerät ein/aus. Bei jedem Tastendruck wird der Strom abwechselnd ein- oder ausgeschaltet.

2. **DC 9V**
   Hier schließen Sie den mitgelieferten Wechselstromadapter an.

3. **MIDI-Anschlüsse**
   IN Über diesen Anschluß werden MIDI-Daten empfangen, um den ER-1mkII über ein externes MIDI-Gerät zu steuern oder einen Daten-Dump zu empfangen.
   OUT Über diesen Anschluß werden MIDI-Daten gesendet, um ein externes MIDI-Gerät zu steuern oder einen Daten-Dump zu übertragen.
   THRU Die über **MIDI IN** empfangenen MIDI-Daten werden über diese Buchse unverändert weitergeleitet. Auf diese Weise kann man mehrere MIDI-Geräte miteinander verketten.

4. **AUDIO IN 1, 2-Buchse,**
   Diese Buchsen werden für die Audio-In Parts verwendet. Das hier eingespeiste Audiosignal kann als Klang für die AUDIO IN 1 und 2 Part-Wahltasten verwendet werden.

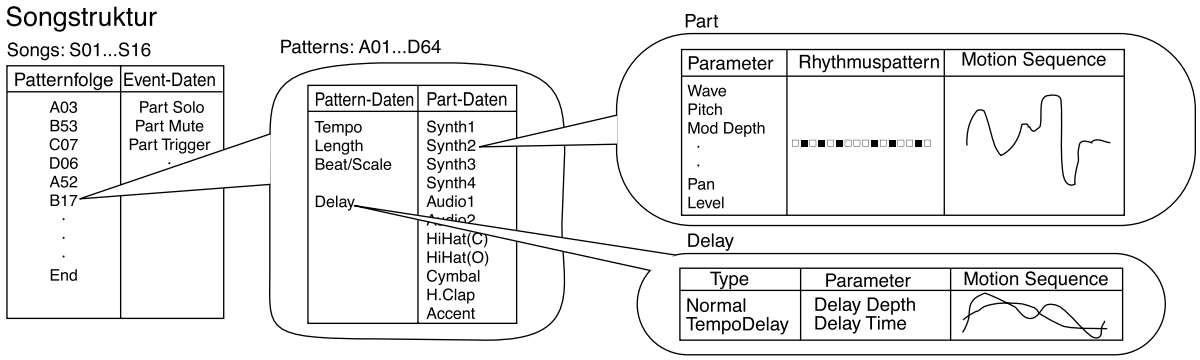
5. **L/MONO, R** (Line) **Ausgangsbuchsen**
   Verbinden Sie diese Buchsen über AudioKabel mit Ihrem oder Powered Monitor-System (verstärkte Lautsprecher) usw. Einen Mono-Anschluß können Sie über die **L/MONO**-Buchse herstellen.

6. 🎧 (Kopfhörerbuchse)
   Hier können Sie mit einem Stereostecker ausgerüstete Stereokopfhörer anschließen. Der Ausgang ist in Mono ausgelegt.

3. Elementare Bedienung (Schnellstart)

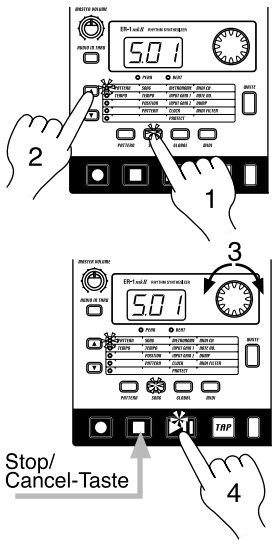
Grundkonzeption des ER-1mkII

Beim **ER-1mkII** besteht ein Song hauptsächlich aus Patterns (die aus Parts und Delay-Einstellungen bestehen) und Event-Daten (siehe S. 36 "Reglerbewegungen oder eigene Performance in einem Song aufzeichnen (Event-Aufnahme)").



Song anhören

1. Drücken Sie die Song-Modustaste, um in den Song-Modus zu schalten (Taste leuchtet).
2. Betätigen Sie die Cursortasten [▲][▼] so, daß die Parameter Select LEDs die Option **SONG** (obere LED) anzeigen.
3. Drehen Sie das Rad, um den gewünschten Song zu wählen (**S01...S16**).
4. Drücken Sie die Play/Pause-Taste, um den Song wiederzugeben (Taste leuchtet). Am Songende hält die Wiedergabe automatisch an (Taste erlischt).

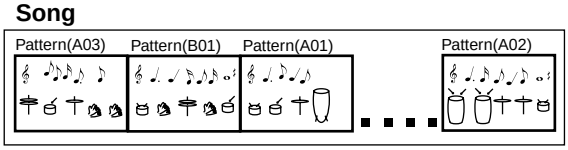


Um die Wiedergabe vorübergehend anzuhalten (Pause), drücken Sie die Play/Pause-Taste (Taste blinkt). Um die Wiedergabe fortzusetzen, drücken Sie nochmals die Play/Pause-Taste (Taste leuchtet). Um die Wiedergabe anzuhalten, drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.

Während der Wiedergabe können Sie die Songs nicht wechseln.

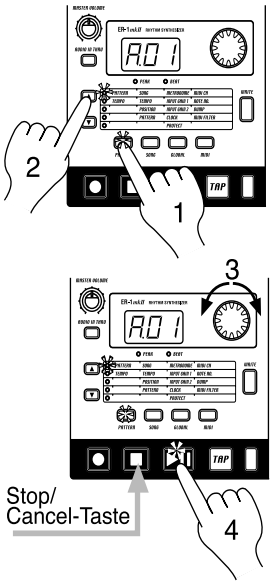
Was ist ein Song?

Beim **ER-1mkII** bestehen die Musikdaten eines Songs aus Patterns, die in der gewünschten Wiedergabereihenfolge angeordnet sind. Mit dem **ER-1mkII** können Sie bis zu 16 Songs kreieren und speichern. In jedem Song können Sie bis zu 256 Patterns für die Wiedergabe anordnen und zusätzlich Rhythmus und Reglerbewegungen aufzeichnen (siehe S. 33 "Song-Modus").



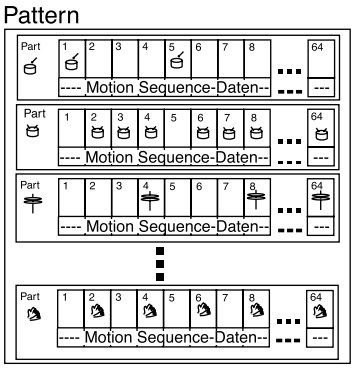
Patterns anhören

1. Drücken Sie die Pattern-Modustaste, um in den Pattern-Modus zu schalten (Taste leuchtet).
2. Betätigen Sie die Cursortasten [▲][▼] so, daß die Parameter Select LEDs die Option **PATTERN** (ganz oben) anzeigen.
3. Drehen Sie das Rad, um das gewünschte Pattern zu wählen (**A01...A64, b01...b64, C01...C64, d01...d64**).
4. Drücken Sie die Play/Pause-Taste, um das Pattern wiederzugeben (Taste leuchtet). Wenn das Pattern zu Ende ist, wird es an den Anfang zurückgesetzt und erneut abgespielt.



Um die Wiedergabe vorübergehend anzuhalten (Pause), drücken Sie die Play/Pause-Taste (Taste blinkt). Um die Wiedergabe fortzusetzen, drücken Sie nochmals die Play/Pause-Taste (Taste leuchtet). Um die Wiedergabe anzuhalten, drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.
Sie können sowohl bei angehaltener als auch bei laufender Wiedergabe das Rad drehen, um Patterns zu wählen.

Wenn Sie Patterns während der Wiedergabe wechseln, wird der Wechsel am Ende des jeweiligen Patterns vorgenommen (siehe S. 22 "Das Timing beim Patternwechsel").



Was ist ein Pattern?

Ein Pattern ist eine Einheit von Musikdaten und besteht aus Klängen, die in einer Rhythmus angeordnet sind. Mit dem **ER-1mkII** können Sie 256 Patterns kreieren und speichern. Jedes Pattern besteht aus zwei Parts (siehe S. 14). Zusätzlich zu den Klängen jedes Parts können Sie auch Phrasen und Reglerbewegungen aufzeichnen (siehe S. 22 "Pattern-Modus").

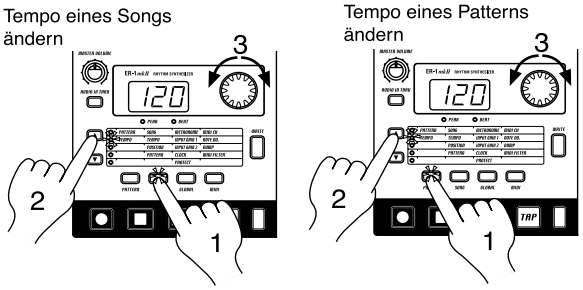
Funktionen ausprobieren

Tempo eines Songs oder Patterns ändern

Sie können das Tempo auf zwei Arten wechseln.
Das hier geänderte Tempo wird auf das Originaltempo zurückgesetzt, sobald Sie die Wiedergabe anhalten und zu einem anderen Pattern oder Song umschalten.

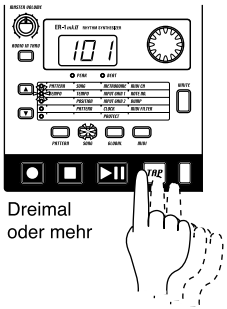
• Tempo mit dem Rad ändern

1. Drücken Sie die jeweilige Modustaste, um in den Song- oder Pattern-Modus zu schalten.
2. Betätigen Sie die Cursortasten [▲][▼] so, daß die Parameter Select LEDs die Option **TEMPO** anzeigen.
3. Drehen Sie das Rad, um das Tempo zu ändern.

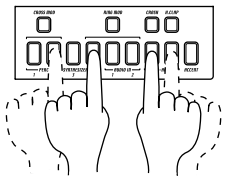


• Tempo mit der Tap Tempo-Taste ändern

Während ein Song oder Pattern abgespielt wird, drücken Sie mindestens dreimal die **TAP**-Taste im gewünschten Tempo. Der **ER-1mkII** erkennt das Zeitintervall, in dem Sie die **TAP**-Taste drückten, und stellt das Tempo entsprechend ein. Sie können das Tempo auf diese Weise auch dann ändern, wenn der **ER-1mkII** momentan keinen Song oder kein Pattern abspielt.
Betätigen Sie die Cursortasten [▲][▼] so, daß die Parameter Select LEDs die Option **TEMPO** anzeigen. Das modifizierte Tempo erscheint auf dem Display.



Tasten anschlagen, um Parts zu spielen



Indem Sie die Part-Tasten anschlagen, können Sie die entsprechenden Sounds spielen.
Die Audio-In Parts erklingen, wenn ein Audiosignal an die Audio-Eingangsbuchsen angeschlossen ist (siehe S. 19, "Verschiedene Signalquellen an den Audio-Eingang anschließen"). Die eingespeisten Klänge sind allerdings nicht höbar, wenn Audio In Thru eingeschaltet ist.

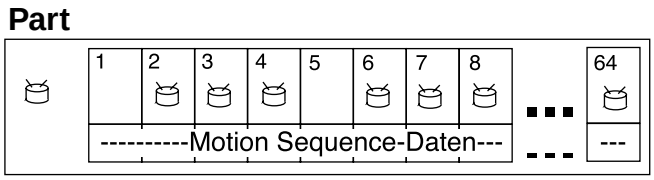
Der Klang eines Parts kann - abhängig vom Pattern - unterschiedlich sein. Drehen Sie das Rad, um das Pattern zu wechseln, und probieren Sie das breite Spektrum an Sounds aus.

Wenn die **CROSS MOD**-Taste aktiviert ist, kommt kein Ton, wenn Sie nur die Taste **PERCUSSION SHYNTESIZER 2** drücken (siehe S. 25, "Modulation").

Part, Deren **RING MOD**-Taste eingeschaltet ist, erklingen nur, wenn deren Tasten gleichzeitig angeschlagen werden (siehe S. 25, "Modulation").

Beim Drücken der ACCENT-Taste erkling der Accent Part nitch.
Die Close und Open Hi-hat-Klänge sind nitch gleichzeitig spielbar.
Die Crash Cymbal-und Handclaps-Klänge sind nitch gleichzeitig spielbar.

Was ist ein Part?

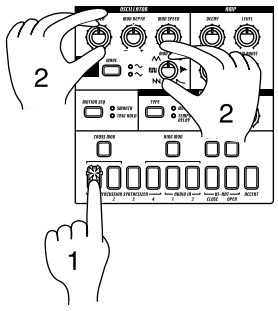


Ein Part besteht aus dem Timing, mit dem Klänge erzeugt werden (d.h., einem Rhythmuspattern) und einer Motion Sequence. Parts sind die kleinsten dateneinheiten, aus denen Patterns erstellt werden. Die folgenden Part-Typen ermöglichen insgesamt 11 verschiedene Parts (siehe S. 22 "Pattern-Modus").

- Percussion Synthesizer Parts (1...4): Ein Synthesizersound für ein Rhythmuspattern.
- Audio In Parts (1, 2): Ein Rhythmuspattern für den externen Audio Eingang.
- Hi-hat Parts (Close, Open): Ein Rhythmuspattern für das Hi-hat.
- Crash Cynbal Part : Ein Rhythmuspattern für das Crash-Becken.
- Handclap Part : Ein Rhythmuspattern für den Handclap Sound.
- Accent Part : Ein Rhythmuspattern für die betonten Stellen (Akzente) des gesamten Patterns.

Sie können den Klang der einzelnen Parts modifizieren sowie ein Rhythmuspattern und eine Motion Sequence getrennt für jeden Part speichern (siehe S. 24 "Sound eines Parts editieren").

Sound modifizieren (editieren)



1. Drücken Sie eine Part-Taste, um den zu editierenden Part zu Wählen.
2. Editieren Sie den Klang mit den Drehreglern der Synthesizer-Sektion. Die Reglerpositionen für die ursprünglichen Klangeinstellungen werden durch Aufleuchten der Original Value LED angezeigt.Beziehen Sie sich auf die Beispielsounds (S. 45), und versuchen Sie eigene Klänge zu kreieren.

Sie können den hier modifizierten Patternsound mit dem Write-Verfahren speichern (siehe S. 17 "Selbsterstelltes Pattern speichern").

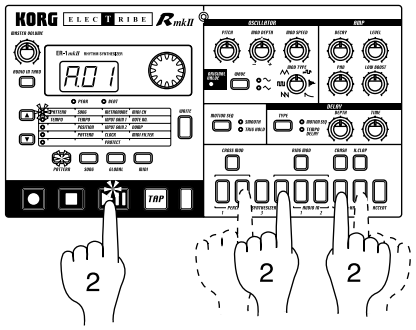
Welche Regler wirksam sind, hängt vom Pattern ab.
Wenn eine Motion Sequence einen Regler steuert, läßt sich der Klang möglicherweise nicht wie beabsichtigt editieren. Schalten Sie in diesem Fall die Motion Sequence während des Editierens aus (siehe S. 28 "Motion Sequences").

Was ist die Synthesizer-Sektion?

In dieser Sektion arbeiten die Parameter, die den Reglern und Tasten des Bedienfelds zugeordnet sind, zusammen, um den Sound jedes Parts zu "synthetisieren" bzw. zu erzeugen (siehe S. 24 "Sound eines Parts editieren").

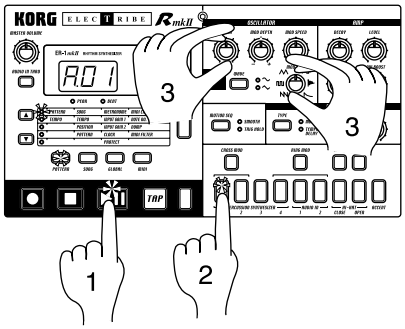
- Percussion Synthesizer Parts : **WAVE**, **PITCH**, **MOD TYPE**, **MOD SPEED**, **MOD DEPTH**, **DECAY**, **PAN LOW BOOST**, **LEVEL**
- Audio In Parts : **DECAY** (fungiert als Gate-Zeit), **PAN LOW BOOST**, **LEVEL**
- Hi-hat, Crash Cynbal, Handclap Parts: **PITCH**, **DECAY**, **PAN LOW BOOST**, **LEVEL**

Klang eines Parts zusammen mit einem Song oder Pattern spielen



1. Im Song- oder Pattern-Modus drücken Sie die Play/Pause-Taste, um die Wiedergabe zu starten.
2. Hören Sie dem Song oder Pattern zu, und spielen Sie mit, indem Sie die **PART**-Tasten anschlagen.

Sound beim Hören eines Songs oder Patterns modifizieren (editieren)



1. Starten Sie im Song- oder Pattern-Modus die Wiedergabe mit der Play/Pause-Taste.
2. Wählen Sie mit der **PART**-Taste den Part, dessen Klang Sie editieren möchten.
3. Modifizieren Sie den Klang mit den Reglern und Tasten der Synthesizer-Sektion. Der Klang des abgespielten Parts wird sofort modifiziert, wenn Sie die Regler oder Tasten betätigen.

Sie können andere Part-Taste drücken, um andere Parts zu editieren.

Die hier modifizierten Patternsounds können Sie mit dem Write-Verfahren speichern (siehe S. 17 "Selbsterstelltes Pattern speichern").
Wenn Sie ein anderes Pattern wählen oder das Gerät ausschalten, ohne zuvor das Write-Verfahren durchgeführt zu haben, wird der Klang in seinen unbearbeiteten Zustand zurückgesetzt.

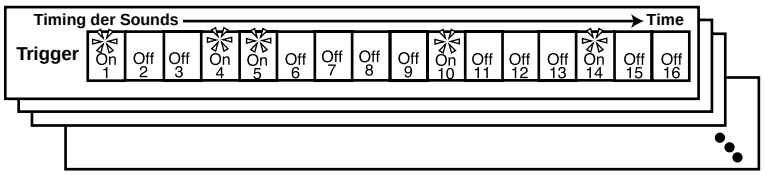
Die in einem Song editierten Klänge lassen sich nicht speichern. Nur die in einem Pattern editierten Klänge können gespeichert werden.

Rhythmuspattern modifizieren (editieren)

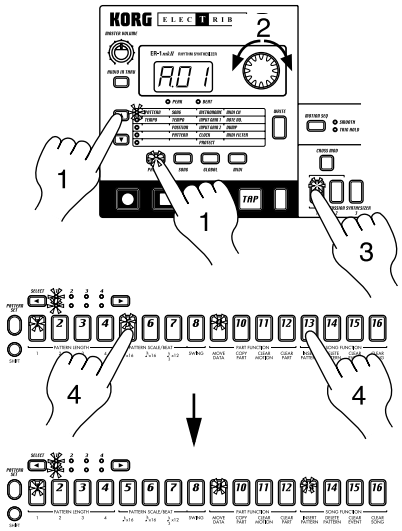
Was ist ein Rhythmupattern?

Ein Rhythmuspattem ist eine Sequenz von Rhythmen (also das Timing, mit dem ein Sound erklingt) für einen einzelnen Part. Sie können das Rhythmuspattern jedes Parts mit den 16 step-Tasten modifizieren. Sie können ein Rhythmuspattern auch aufnehmen, wahrend Sie der Wiedergabe zuhören (Realtime-Eingabe) (siehe S. 27 "Rhythmuspattern erstellen")

Rhythmuspattern



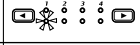
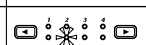
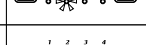
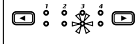
• Rhythmus mit den Step-Tasten editieren (Step-Aufnahme)



1. Drücken Sie die Pattern-Modustaste (Taste leuchtet) . Betätigen Sie die Cursortasten [▲][▼] so, daß die Parameter Select LEDs die Option **PATTERN** anzeigen.
2. Drehen Sie das Rad, um das zu editierende Pattern zu wählen.
3. Drücken Sie eine Part-Taste (Taste leuchtet), um den zu editierenden Part zu wählen.
4. Die Step-Tasten leuchten, um den Rhythmus des gewählten Parts anzuzeigen. Sie können die Step-Tasten drücken, um das Rhythmuspattern zu modifizieren. Durch Drücken einer Taste schalten Sie diese abwechselnd ein (leuchtet) oder aus (dunkel).

Sie können das Pattern auch wiedergeben, während Sie verschiedene Parts wählen und die Step-Tasten drücken, um die einzelnen Steps ein- oder auszuschalten.

Bei einem Pattern mit einem Length-Wert von 2 oder höher, können Sie mit den **SELECT**-Tasten die Select LED in der unteren Zeile (rot) verschieben, um die von den Step-Tasten angezeigte Step-Position zu ändern.

Length	Select LED display	Area shown by the step keys	
		For ♪ x 16, 𝅘𝅥𝅯 x 16	For ♪3 x 12
1		Steps 1...16	Steps 1...12
2		Steps 17...32	Steps 13...24
3		Steps 33...48	Steps 25..36
4		Steps 49...64	Steps 37...48

Wenn Sie das fertige Pattern speichern möchten, drücken Sie die **WRITE**-Taste (siehe S. 17 "Selbsterstelltes Pattern speichern").

Bei eingeschalteter PATTERN SET-Taste zeigen die Step-Tasten das Rhythmuspattern nicht an.

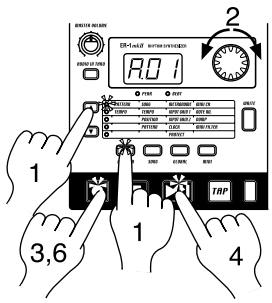
Was ist Length?

In diesem Kontext bezieht sich "Length" auf die Länge des Rhythmuspatterns.
Abhängig von den Scale- und Beat-Einstellungen des Patterns, ist "Length" entweder auf 16 oder 12 Steps gesetzt. Ein Rhythmuspattern in einem triolischen Metrum wird in Triolen angezeigt. Abhängig von den Length- und Beat-Einstellungen kann ein einzelnes Pattern aus maximal 64 Steps bestehen (siehe S. 26 Length- und Scale /Beat-Einstellungen) .

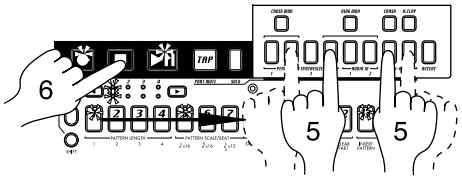
Scale/Beat display	Notenwert jeder Step-Taste	Patternlänge (Step-Anzahl)			
		=1	=2	=3	=4
♪ X 16	16tel note	16	32	48	64
𝅘𝅥𝅯 X 16	32stel note	16	32	48	64
♪3 X 16	16tel (Triole)	12	24	36	48

• Rhythmus mit den Part-Tasten editieren (Realtime-Aufnahme)

Wenn Sie bei der Aufnahme das Metronom hören möchten, beziehen Sie sich bitte auf S. 38 "Metronomeinstellungen".



1. Drücken Sie die Pattern-Modustaste (Taste leuchtet) . Betätigen Sie die Cursortasten [▲][▼] so, daß die Parameter Select LEDs die Option **PATTERN** anzeigen.
2. Drehen Sie das Rad, um das zu editierende Pattern zu wählen.
3. Drücken Sie die Rec-Taste, um in den RecordReady-Modus zu schalten. (Die Rec-Taste leuchtet, und die Play/Pause-Taste blinkt.).
4. Starten Sie das Pattern mit der Play/Pause-Taste (Play/Pause-Taste leuchtet).
5. Schlageh Sie die Part-Tasten im gewünschten Rhythmus an. Da das Pattern ständig wiederholt wird, können Sie noch mehr Material aufnehmen, so lange die Rec-Taste leuchtet.



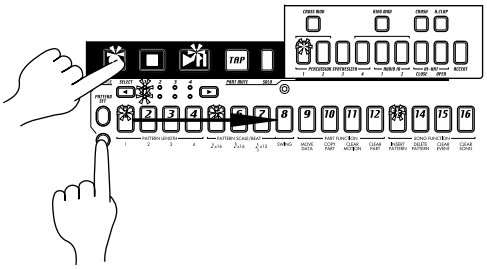
6. Beenden Sie die Aufnahme mit der Stop/Cancel-Taste (Rec- und Play/Pause-Taste erlöschen) . Sie können auch die Rec-Taste (anstatt der Stop/Cancel-Taste) drücken, um die Aufnahme zu beenden, aber die Wiedergabe fortzusetzen (Rec-Taste erlischt, Play/Pause-Taste leuchtet) .

Wenn Sie das erstellte Pattern speichern möchten, drücken Sie die **WRITE**-Taste (siehe "Selbsterstelltes Pattern speichern" weiter unten) .

Wie lange ein Audio-Part erklingt (also die Gate-Zeit), richtet sich nicht danach, wie lange Sie die Taste gedrückt halten, sondern nach dem Decay-Wert (S. 1 9 "Verschiedene Quellen an die Audio-Eingänge anschließen ").

ERASE

Wenn Sie versehentlich eine falsche Note eingeben, können Sie die **SHIFT**- und Rec-Taste gedrückt halten, während das Pattern weiter abgespielt wird, um das Rhythmuspattern des momentan gewählten Parts zu 1öschen (also des Parts, dessen Part-Taste leuchtet) .

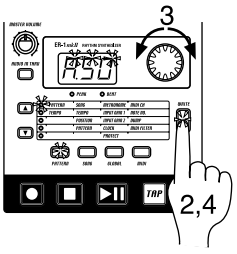


Selbsterstelltes Pattern speichern

Da bei den Werkseinstellungen der Schreibschutz eingeschaltet ist, lassen sich keine Daten speichern. Bevor Sie Daten speichern können, müssen Sie im Global-Modus die Memory Protect-Einstellungen ausschalten (siehe S. 39 "Schreibschutzeinstellungen").

Beachten Sie bitte, daß beim Speichern von Daten das Pattern im Speicherziel überschrieben wird.

1. Editieren Sie ein Pattern wie unter "Sound modifizieren" oder "Rhythmuspattern modifizieren (editieren)" beschrieben.
2. Drücken Sie die **WRITE**-Taste (Taste blinkt). Das Display blinkt und zeigt die Pattern-Nummer an.
3. Drehen Sie das Rad, um die Nummer des Patterns zu wählen, in dem die Daten gespeichert werden (das "Speicherziel").
4. Drücken Sie nochmals die **WRITE**-Taste, um mit dem Speichern der Daten zu beginnen. Während des Speicherverfahrens blinkt die Taste. Am Ende des Verfahrens erlischt die Taste.



Um das Verfahren abzubrechen, drücken Sie die Stop/Cancel-Taste. Wenn Sie das kreierte Pattern nicht speichern möchten, wählen Sie einfach ein anderes Pattern, ohne das Write-Verfahren durchzuführen.

Schalten Sie das Gerät nie aus, während Daten in den Speicher geschrieben werden (WRITE-Taste leuchtet). Dadurch könnten die Daten zerstört werden. Während der Wiedergabe oder Aufnahme lassen sich keine Daten speichern.

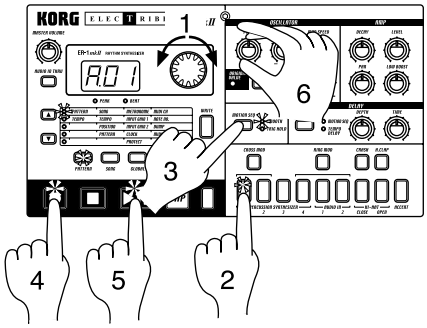
Motion Sequence einsetzen

Was ist eine Motion Sequence?

Bei allen parts außer dem Accent Part können sie die Änderungen, die Sie mit den Reglern an den Sounds vornehmen, aufzeichnen und für die Wiedergabe loopen. Diese Daten nemt man Motion Sequence (siehe S. 28 "Motion Sequence"). Es gibt zwei Sequence-Typen. Mit einer "Motion Sequence" können Sie jeden der Parameter **WAVE**, **PITCH**, **MOD TYPE**, **MOD SPEED**, **MOD DEPTH**, **DECAY**, **PAN**, **LOW BOOST** oder **LEVEL** für einen einzelnen Part aufnehmen. Mit einer "Delay Sequence" können Sie diese Daten für ein einzelnes Pattern aufzeichnen.

Folgende Regler sind bei den einzelnen Parts wirksam.
Synth Parts: WAVE, PITCH, MOD TYPE, MOD SPEED, MOD DEPTH, DECAY, PAN, LOW BOOST, LEVEL
Audio In Parts: DECAY, PAN, LOW BOOST, LEVEL
Hi-hat, Crash Cymbal, Handclap Parts: PITCH, DECAY, PAN, LOW BOOST, LEVEL

In dem folgenden Beispiel nehmen Sie den **PITCH**-Parameter in eine Motion Sequence auf.



1. Wählen Sie im Pattern-Modus das zu editierende Pattern.
2. Drücken Sie die Part-Taste, um den zu editierenden Part zu wählen.
3. Drücken Sie die **MOTION SEQ**-Taste, um entweder **SMOOTH** oder **TRIG HOLD** zu wählen.
4. Drücken Sie die Rec-Taste, um in den RecordReady-Modus zu schalten (Rec-Taste leuchtet, Play/Pause-Taste blinkt).
5. Starten Sie das Pattern mit der Play/Pause-Taste (Rec- und Play/Pause-Taste leuchten).
6. Bewegen Sie den **PITCH**-Regler, um verschiedene Änderungen vorzunehmen, während das Pattern einen Zyklus durchläuft (16 Steps x Länge oder 12 Steps x Länge).
7. Wenn das Pattern den Zyklus durchlaufen hat, in dem Sie mit den Reglerbewegungen begonnen haben, erlischt die Rec-Taste automatisch, damit Sie sich im Play-Modus die soeben aufgenommene Motion Sequence anhören können.

Nachdem Sie mit der Stop/Cancel-Taste die Wiedergabe angehalten haben, führen Sie das unter "Selbsterstelltes Pattern speichern" beschriebene Verfahren ab Schritt 2 durch, um das Pattern zu speichern, das die soeben aufgenommene Motion Sequence enthält.

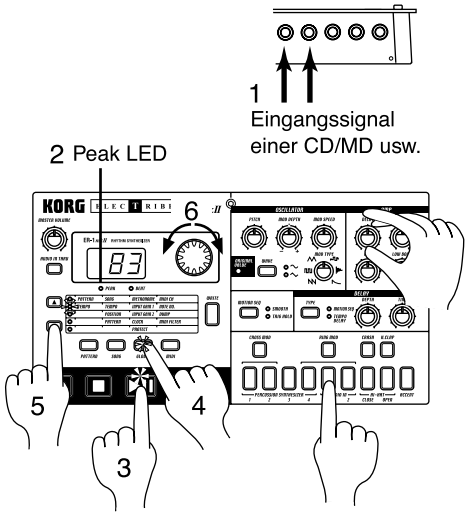
Es gibt zwei Motion Sequence-Typen (**SMOOTH** und **TRIG HOLD**). Schalten Sie während der Wiedergabe zwischen beiden um, damit Sie den Unterschied hören (siehe S. 29 "Motion Sequence spielen").

Sie können eine Motion Sequence nicht modifizieren, nachdem Sie aufgenommen wurde. Wenn die Ergebnisse nicht Ihren Vorstellungen entsprechen, nehmen Sie die Motion Sequence bitte nochmals auf.

Für jeden Part kann nur ein Regler als Motion Sequence aufgenommen werden. Wenn Sie bei der Aufnahme einer Motion Sequence zwei oder mehr Regler bewegen, bleibt immer nur die Wirkung des zuletzt bewegten Reglers erhalten (siehe S. 29 "Motion Sequence aufzeichnen").

Verschiedene Signalquellen an den Audio-Eingang anschließen

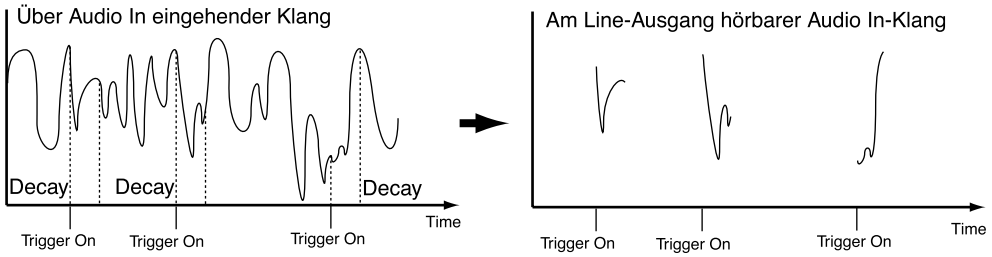
Schließen wir doch einmal verschiedeneTypen von Audiogeräten (Radio, MD oder CD Player) oder einen Klangerzeuger an die Audio-Eingangsbuchsen an. Klänge ohne Drums sind am besten geeignet. Probieren Sie verschiedene Klangtypen oder Musikrichtungen aus. Abhängig vom Gehalt des Audio-materials, können die Resultate unerwartet interessant ausfallen.



1. Schließen Sie ein Audiogerät usw. an den Audio-Eingang des (**AUDIO IN 1**) **ER-1mkII** an. Da die Eingangsbuchse in Mono ausgelegt ist, müssen Sie vielleicht - abhängig vom angeschlossenen Gerät - einen Stereo-Mono-Adapterstecker verwenden.
2. Stellen Sie den Ausgangspegel des angeschlossenen Geräts so ein, daß die Peak LED nur bei Maximalpegeln leuchtet. Hierbei können Sie die **AUDIO IN THRU**-Taste drücken (Taste leuchtet), um das Eingangssignal zu hören, ohne die Part-Taste drücken zu müssen.
3. Wählen Sie das Pattern oder den Song, dessen Lautstärke Sie einstellen möchten, und starten Sie die Wiedergabe mit der Play/Pause-Taste.
4. Drücken Sie die Modustaste, um in den Global-Modus zu schalten.
5. Betätigen Sie die Cursortasten [▲][▼] so, daß die Parameter Select LEDs die Option **INPUT GAIN 1** anzeigen.
6. Drehen Sie das Rad, um die Eingangslautstärke zu regeln und eine Balance zur Lautstärke des anderen Parts herzustellen.

Stellen Sie **INPUT GAIN 2** auf die gleiche Weise ein.

Während Sie die **AUDIO IN**-Taste drücken, erklingt der eingespeiste Klang. Die in einem Pattern oder Song aufgenommenen Audio In Parts erzeugen nicht den Sound, der bei der Aufnahme der Parts eingespeist wurde. Sie lassen nur den Sound, der in dem Moment über den Audioeingang empfangen wird, ab dem Einschalten des Triggers für die mit dem **DECAY**-Regler eingestellte Dauer erklingen.



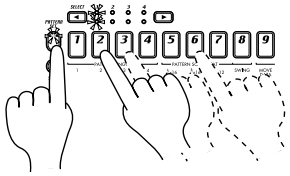
Wenn Sie die AUDIO IN-Tasten I oder 2 anschlagen möchten, um den Klang zu hören, müssen Sie die Audio In Thru-Taste ausschalten (Taste dunkel).
Für die Audio-Eingänge sollten Sie Signale mit Line-Pegel verwenden. Mikrofone, Gitarren, Plattenspieler usw. lassen sich nicht direkt anschließen.
Wenn Input Gain zu hoch eingestellt ist, können Klangverzerrungen auftreten.

Mit Pattern Set spielen

Was ist Pattern Set?

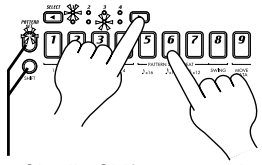
Mit der Pattern Set-Funktion können Sie für jede der 16 Step-Tasten ein Lieblingspattern registrieren und diese Patterns mit den Step-Tasten umschalten. Auf diese Weise können Sie eine Performance gestalten, indem Sie einfach nacheinander verschiedene Patterns wählen.

Pattern Set 1



Wenn Sie die Keyboard-Funktionstaste gedrückt halten (Taste blinkt) und eine der 16 Step-Tasten drücken, wird das für diese Taste registrierte Pattern gewählt. Sie können jetzt mit den **SELECT**-Tasten die Pattern Set-Gruppe wechseln, die von den roten Select LEDs (untere Reihe) 1--4 angezeigt wird, um 16 x 4 (insgesamt 64) Pattern Sets einzusetzen.

Pattern Set 3



Halten Sie die Shift-Taste gedrückt, und drücken Sie die Keyboard-Funktionstaste, um die Pattern Set-Funktion beizubehalten.

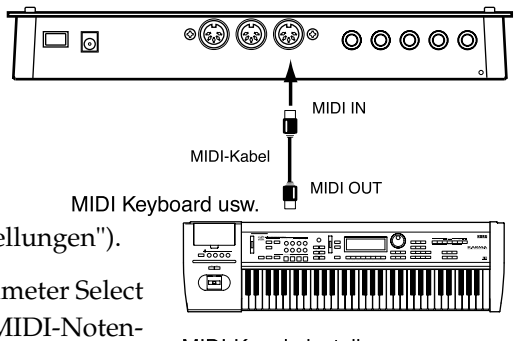
Wenn Sie während der Wiedergabe die **PATTERN SET**-Taste gedrückt halten und eine andere Step-Taste drücken, wird das dieser Taste zugeordnete Pattern abgespielt, sobald die Wiedergabe des momentan erklingenden Patterns beendet ist (siehe S. 31 "Pattern Set").

Wenn Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt halten und die Keyboard-Funktionstaste drücken, wird die Pattern Set-Funktion beibehalten (Keyboard-Funktionstaste blinkt).
Um diesen "Haltezustand" zu beenden, drücken Sie nochmals die Keyboard-Funktionstaste.
Sie können neue Pattern Sets zuordnen (siehe S. 31 "Pattern als Pattern Set registrieren").

Wenn Sie Patterns während der Wiedergabe wechseln, findet der Wechsel am Ende des wiedergegebenen Patterns statt (siehe S. 22 "Das Timing beim Patternwechsel").

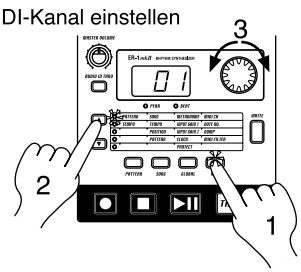
ER-1mkII als Klangerzeugermodul einsetzen

Lesen Sie diesen Abschnitt, wenn Sie den **ER-1mkII** mit anderen angeschlossenen MIDI-Geräten einsetzen möchten. Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse Ihres MIDI Keyboards usw. via MIDI-Kabel mit der MIDI IN-Buchse des **ER-1mkII**.



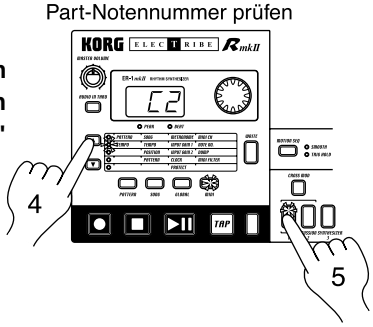
1. Drücken Sie die MIDI-Modustaste, um in den MIDI-Modus zu wechseln.
2. Betätigen Sie die Cursortasten [▲][▼] so, daß die Parameter Select LEDs die Option **MIDI CH** anzeigen.
3. Stellen Sie den Kanal des sendenden Geräts auf den Kanal des **ER-1mkII** ein (siehe S. 40 "MIDI-Kanaleinstellungen").
4. Betätigen Sie die Cursortasten [▲][▼] so, daß die Parameter Select LEDs die Option **NOTE NO.** anzeigen.(siehe S. 40 "MIDI-Notennummer jedes part einstellen").
5. Wenn Sie die gewünschte Part-Taste drücken, erscheint die Notennummer dieses Parts auf dem Display.

MIDI-Kanal einstellen



Wenn Sie die entsprechende Note über das Sendegerät übertragen, wird der Klang dieses Parts gespielt.

Part-Notennummer prüfen



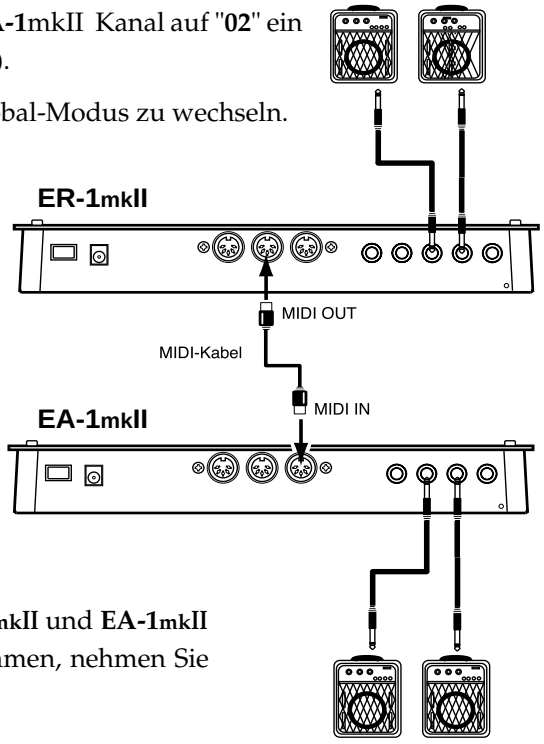
Wegen näherer Einzelheiten über die MIDI-Funktionalität des ER-1mkII siehe S. 42 "Über MIDI".

Wenn Sie die Einstellungen des MIDI- oder Global-Modus speichern möchten, führen Sie das Write-Verfahren in einem dieser Modi durch (siehe S. 39 "Im Global-Modus geänderte Einstellungen speichern" oder S. 41 "Im MIDI-Modus geänderte Einstellungen speichern").

Synchronisierte Wiedergabe mit dem ER-1mkII

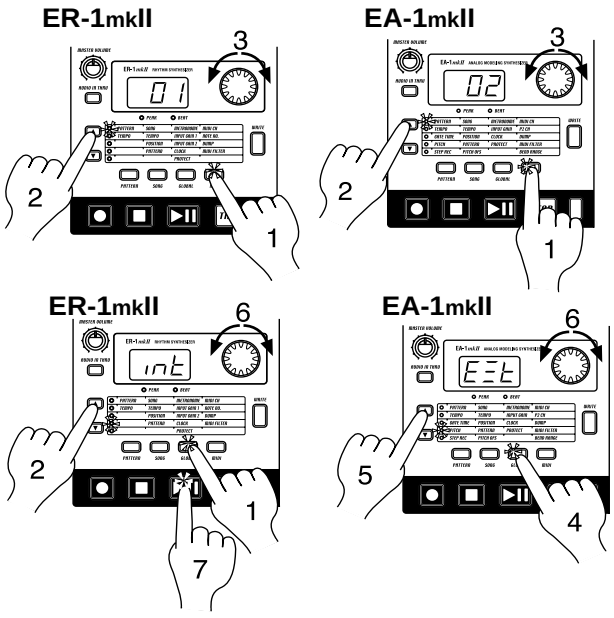
Indem Sie den **Electribe ER-1mkII** und **EA-1mkII** synchronisieren, können Sie noch mehr Performance-Möglichkeiten nutzen. Um die Wiedergabe des **EA-1mkII** synchron zum Tempo des **ER-1mkII** laufen zu lassen, gehen Sie wie folgt vor.
Verbinden Sie die **MIDI OUT**-Buchse des **ER-1mkII** via MIDI-Kabel mit der **MIDI IN**-Buchse des **EA-1mkII**. Schließen Sie die Line-Ausgangsbuchsen des **ER-1mkII** und die Part-Ausgangsbuchsen des **EA-1mkII** an Ihren Mischer oder Ihr Powered Monitor-System (verstärkte Lautsprecher) an.

1. Drücken Sie die MIDI-Modustaste, um in den MIDI-Modus zu wechseln.
2. Betätigen Sie die Cursortasten [▲][▼] so, daß die Parameter Select LEDs die Option **MIDI CH** anzeigen.
3. Stellen Sie den ER-1mkII Kanal auf "**01**" und den **EA-1**mkII Kanal auf "**02**" ein (siehe S. 40 "siehe S. 40 "MIDI-Kanaleinstellungen").
4. Drücken Sie die Global-Modustaste, um in den Global-Modus zu wechseln.
5. Betätigen Sie die Cursortasten [▲][▼] so, daß die Parameter Select LEDs die Option **CLOCK** anzeigen.
6. Stellen Sie den **ER-1mkII** auf "**int**" und den **EA-1mkII** auf "**Ext**" ein (siehe S. 38 "ER-1mkII zu externen MIDI-Geräten synchronisieren").
7. Drücken Sie die Play/Pause-Taste des **ER-1mkII,** um ein Pattern oder einen Song zu starten (Play/Pause-Taste leuchtet). Der **EA-1mkII** spielt das Pattern oder den Song synchron zum Tempo des **ER-1mkII**.



Wenn Sie möchten, daß die Nummern der vom **ER-1mkII** und **EA-1mkII** synchron gespielten Patterns oder Songs übereinstimmen, nehmen Sie folgende Einstellungen vor.

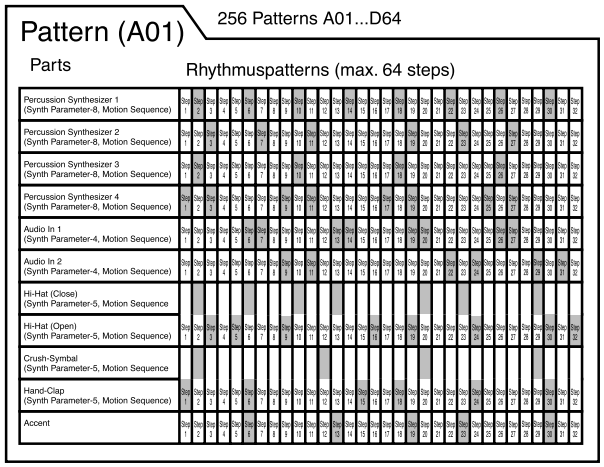
- Verbinden Sie die **MIDI IN**-Buchse des **ER-1mkII** via MIDI-Kabel mit der **MIDI OUT**-Buchse des **EA-1mkII**.
- Synchronisieren Sie den **ER-1mkII** zum **EA-1mkII** als Master. (Stellen Sie den **EA-1mkII** auf "**int**" und den **ER-1mkII** auf "**Ext**" ein).
- Stellen Sie **ER-1mkII** und **EA-1mkII** auf den gleichen MIDI-Kanal ein (z. B. beide auf "**01**").
- Setzen Sie beim **ER-1mkII** und **EA-1mkII** die MIDI Filter-Einstellung "**P**" auf "**O**" (siehe S. 41 "MIDI Filter-Einstellungen").
- Setzen Sie beim **ER-1mkII** die MIDI Note Number-Einstellung auf **C-1...A-1** oder **A#8...G9**. (Dies verhindert, daß der **EA-1mkII** beim Empfang von Note On-Meldungen unbeabsichtigt erklingt.



Sie können auch die Wiedergabe des **ER-1mkII** problemlos synchronisieren, indem Sie ihn an einen Sequenzer oder Synthesizer anschließen, der MIDI Clock-Meldungen senden und empfangen kann.

4. Pattern-Modus

In diesem Modus können Sie Patterns spielen oder diese editieren, um neue Patterns zu erstellen.
Drücken Sie die Pattern-Modustaste, um in den Pattern-Modus zu schalten.



Pattern wählen

PATTERN **A01...d64**

Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **PATTERN** anzeigen.
Drehen Sie das Rad, um eines der 256 Patterns zu wählen: **A01...A64**, **b01...b64**, **C01...C64** und **d01...d64**. Indem Sie beim Drehen des Rads die **SHIFT**-Taste gedrückt halten, können Sie die Pattern-Nummer in 10er-Schritten ändern.

Wiedergabetempo regeln

TEMPO **20...300**

• mit dem Rad ändern

Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **TEMPO** anzeigen. Drehen Sie das Rad, um das Tempo zu modifizieren.

• mit der Tap Tempo-Taste ändern

Während ein Pattern abgespielt wird, drücken Sie mindestens dreimal die **TAP**-Taste im gewünschten Tempo. Der **ER-1mkII** errechnet das Zeitintervall, in dem Sie die **TAP**-Taste drückten, und ändert das Tempo entsprechend. Sie können das Tempo auf diese Weise auch ändern, wenn die Wiedergabe angehalten wurde.
Wenn Sie die Cursortasten [▲][▼] so betätigen, daß die Parameter Select LEDs die Option **TEMPO** anzeigen, erscheint das modifizierte Tempo auf dem Display.

Wenn Sie zu einem anderen Pattern wechseln, ohne das Pattern mit dem modifizierten Tempo zu speichern, wird das Patterntempo auf seinen vorherigen Wert zurückgesetzt. Wenn Sie das modifizierte Tempo beibehalten möchten, müssen Sie das Write-Verfahren durchführen (siehe S. 33 "Pattern speichern").

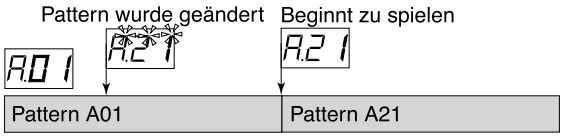
Wenn Sie die TAP-Taste gedrückt halten, wird die Part Mute-Funktion (Part Mute-Status prüfen) gewählt und der ER-1mkII erkennt nicht mehr das Zeitintervall, in dem die Tap Tempo-Taste gedrückt wurde.

Pattern abspielen (Pattern Play)

Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **PATTERN** anzeigen. Drücken Sie die Play/Pause-Taste, um die Pattern-Wiedergabe zu starten. Das Pattern wird bis zum Ende gespielt, an den Anfang zurückgesetzt und erneut abgespielt.
Während Sie dem Pattern zuhören, können Sie zum Rhythmus die Part-Tasten anschlagen oder die Regler bewegen, um den Klang zu verändern.
Indem Sie die verschiedenen Funktionen des Pattern-Modus nutzen und zum Bestandteil Ihrer Performance-Technik machen, eröffnen sich Ihnen noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten.

Das Timing beim Patternwechsel

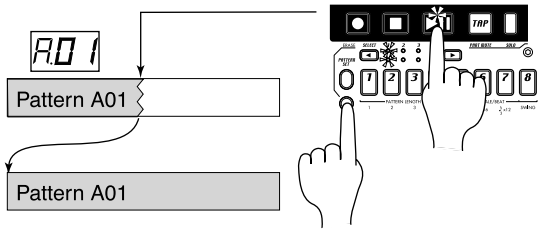
Wenn Sie Patterns während der Wiedergabe umschalten, findet der Wechsel statt, sobald das momentan erklingende Pattern seinen letzten Step beendet hat. Bis das Pattern tatsächlich wechselt, blinkt die gewählte Pattern-Nummer auf dem Display.



Wiedergabe an Pattern-Anfang zurücksetzen (Reset & Play)

Wenn Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt halten und die Play/Pause-Taste drücken, wird die Wiedergabe sofort an den Pattern-Anfang zurückgesetzt. Indem Sie diese Funktion zusammen mit dem Einstellen des Tempos via **TAP**-Taste nutzen, können Sie die Wiedergabe auch ohne MIDI synchronisieren.

Um sicherzustellen, daß die Phrase immer paßt, müssen Sie diese Einstellung jedes Mal neu vornehmen.



Was mit dem Tempo bei einem Patternwechsel geschieht

Wenn Sie Patterns während der Wiedergabe wechseln, wird das Tempo des vorherigen Patterns immer beibehalten. Wenn Sie das im neu gewählten Pattern gespeicherte Tempo verwenden möchten, halten Sie die Wiedergabe mit der Stop/Cancel-Taste an und starten Sie dann erneut die Wiedergabe. Ab der Stelle, an der das Pattern angehalten wurde, wird sein eigenes Tempo angewandt.

Part wählen

Der **ER-1mkII** stellt folgende 11 Parts bereit.

- Vier durch Analog Modeling erzeugte Synthesizer Parts.
- Zwei Audio Input Parts, die das Audiosignal der **AUDIO IN**-Buchsen mittels Gating weiterleiten.
- Open Hi-hat, Closed Hi-hat, Crash Cymbal und Handclap Parts, die PCM-Wellenformen verwenden.
- Ein Accent Part, der Dynamikdaten für jeden Step enthalt.

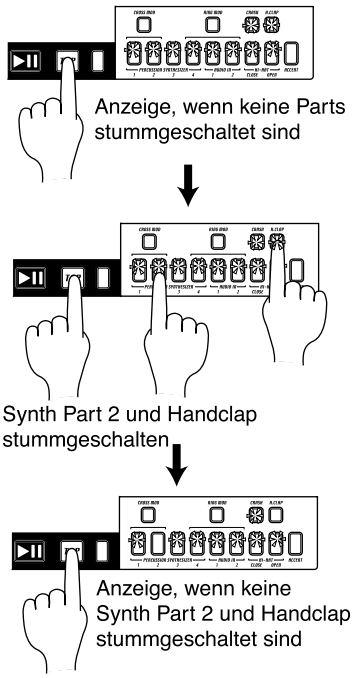
Wenn Sie eine Part-Taste drücken, wird deren Sound abgespielt und gleichzeitig der entsprechende Part gewählt. Wahrend der Wiedergabe können Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt halten und eine Part-Taste drticken, un diesen Part zu wählen, ohne ihn abzuspielen.
Wenn ein Part gewählt ist, Ieuchtet dessen Part-Taste und die Step-Tasten zeigen das Rhythmuspattern dieses Parts an. Die Regler der Synthesizer-Sektion sind für diesen Part aktiviert.

Während der Wiedergabe leuchtet jede Part-Taste in dem Timing, in dem sie erklingt. Dadurch können Sie leicht erkennen, welche Sounds abgespielt werden. Die Step-Tasten zeigen weiterhin das Rhythmuspattern dieses Parts sowie die Rhythmusposition an.

Wenn Sie einen Part durch Drücken seiner Part-Taste abspielen, erklingt er mit seiner Akzentlautstärke (Accent = On).

Die Part Mute-Funktion

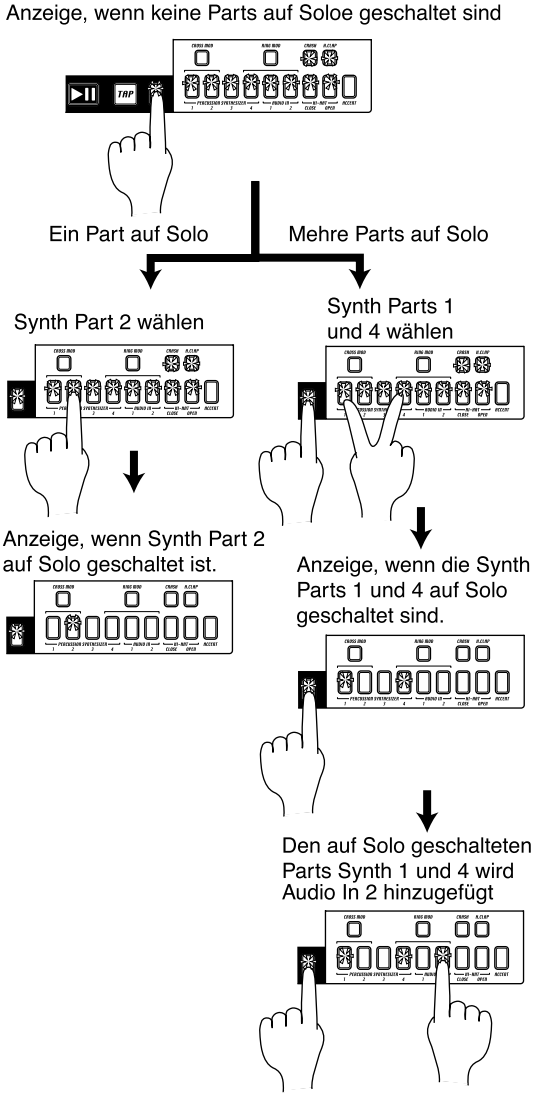
Indem Sie beim Drücken einer Part-Taste die **PART MUTE**-Taste (**TAP**- Taste) gedrückt halten. können Sie diesen Part (vorübergehend) stummschalten.
Während Sie die **PART MUTE**-Taste (**TAP**-Taste) gedrückt halten, wird der Mute-Status jedes Parts angezeigt. Die Part-Taste von klingenden Parts leuchtet. während die Part-Taste stummgeschalteter Parts dunkel ist.
Sie können auch zwei oder mehr Parts stummschalten. Um die Mute-Funktion bei einem Part auszuschalten. drücken Sie die entsprechende Part-Taste.



Wenn Sie die PART MUTE-Taste (TAP-Taste) gedrückt halten, um die Mute-Funktion zu wählen, und eine Part-Taste drücken, erklingt der entsprechende Part nicht.

Die Part Solo-Funktion

Indem Sie die **SOLO**-Taste drücken (Taste leuchtet) und dann eine Part-Taste drücken, können Sie diesen Part allein hören. Um zwei oder mehr Parts auf Solo zu schalten, halten Sie die Solo-Taste gedrückt und wählen die gewünschten Parts . Während die **SOLO**-Taste leuchtet, können Sie die **SOLO**-Taste (oder **MUTE**-Taste) gedrückt halten und andere Part-Tasten drücken, um wei-tere Solo-Parts hinzuzufügen, Wenn Sie die **SOLO**-Taste drücken und dann loslassen, wird die Solo-Funktion ausgeschaltet (Taste erlischt) .



Wenn Sie die SOLO-Taste drücken, werden die vorgenommenen Part Mute-Einstellungen gelöscht (d.h., keine Parts sind stummgeschaltet).

Pattern erstellen

Sie können ein Pattern auf zwei Arten erstellen. Sie können mit einem Pattern beginnen, das dem gewünschten Ergebnis ähnlich ist, und das Pattern editieren. Oder Sie können einen Sound und ein Rhythmuspattern für jeden Part von Grund auf neu aufbauen. In beiden Fällen versetzt Sie der **ER-1mkII** in die Lage, problemlos eigene Patterns zu kreieren.

Wenn Sie ein selbsterstelltes Pattern speichern möchten, müssen Sie das Write-Verfahren durchführen, bevor Sie ein anderes Pattern wählen oder das Gerät ausschalten.

Sound eines Parts editieren

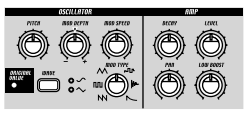
Wählen Sie ein Pattern, das dem angestrebten Ergebnis nahe kommt (oder ein Pattern, das keinen Klang oder Rhythmus enthält). Schlagen Sie die Part-Taste an, um die einzelnen Sounds zu hören, und editieren Sie diese mit den Reglern und Tasten. Hierbei leuchtet die Original Value LED auf, wenn der momentan bewegte Regler usw. den gleichen Wert erreicht, der für den Originalklang des Patterns eingestellt war. Beziehen Sie sich auf die Beispielsounds im Anhang (S. 45), um besser zu verstehen, wie man eigene Klänge kreiert.
Sie können auch während der Wiedergabe eines Patterns editieren. Die Werte für die einzelnen Regler lassen sich auch über ein externes MIDI-Gerät steuern (siehe S. 42 "Über MIDI").

Wenn Sie einen Regler drehen oder die Einstellung einer Taste wechseln und der Klang ändert sich nicht, wurde entweder ein anderer Regler bzw. eine Taste so eingestellt, daß der zu modifizierende Parameter wirkungslos ist, oder die Motion Sequence-Funktion ist in Betrieb (S. 29 "Motion Sequence").

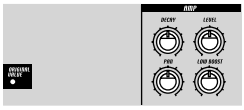
Oazillator- und Amp-Parameter

Das folgende Diagramm zeigt die Parameter, die für jeden Part wirksam sind.

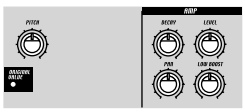
- Percussion Synthesizer Part x 4



- Audio In Part x 2



- Hi-hat Part x 2
- Crash Cymbal Part
- Hand Clap Part



- Accent Part

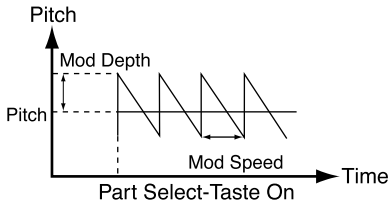


Die Audio In Parts sind nur wirksam, wenn ein Signal über die Audio-Eingangsbuchsen eingespeist wird. Obwohl die Klänge der Close und Open Hi-hat Parts getrennt editierbar sind, können sie nicht zusammen erklingen. Wenn beide auf dem gleichen Step getriggert werden, erklingt das Open Hi-hat. Entsprechend sind die Klänge des Crash Cymbal Parts und des Handclap Part zwar getrennt editierbar, können aber nicht zusammen erklingen. Wenn beide auf dem gleichen Step getriggert werden, erklingt der Handclap Part.

OSCILLATOR

Bestimmt die Wellenform und Tonhöhe des Oszillators.

Beispiel : MOD TYPE= ⋀



WAVE ∿ Sine Wave, ⋀ Triangle Wave

Wählt die Grundwellenform. Bei jedem Tastendruck wird die Wellenform gewechselt. Eine Sinuswelle erzeugt einen milden (farblosen) Klang. Eine Dreieckwelle ist etwas heller als eine Sinuswelle.

PITCH 20 Hz...12,000 Hz

Regelt die Tonhöhe. Eine Linksdrehung des Reglers verringert die Tonhöhe, eine Rechtsdrehung erhöht sie.

MOD TYPE (Modulation Type)

⋀ (Saw Down) ...⌒ (Envelope)

Wählt den Typ der Tonhöhenmodulation.

⋀ (Saw Down): Die Tonhöhe fällt zyklisch ab.

⊓⊓ (Square): Zwei Tonhöhen wechseln sich zyklisch ab.

⋀⋁ (Triangle): Die Tonhöhe steigt und fällt zyklisch.

⊓⊓ (Sample & Hold): Die Tonhöhe ändert sich nach dem Zufallsprinzip.

(Noise): Der Tonhöhe wird zyklisch ein Rauschbestandteil hinzugefügt. Dies ist zum Erstellen von Snare Drumsounds sehr gut geeignet.

⌒ (Envelope) : Auf die Tonhöhe wird eine Hüllkurve angewandt. Dies ist zum Erstellen von Kick- oder Tomsounds sehr gut geeignet.

MOD DEPTH (Modulation Depth)

-100...0...100

Regelt die Stärke und Richtung der Tonhöhenmodulation. Positive (+) Einstellungen (rechts) und negative (-) Einstellungen (links) kehren die Richtung des Pitch Modulation-Effekts um. Wenn der Regler in der Mitte (0) steht, sind Modulation Type und Modulation Speed wirkungslos.

MOD SPEED (Modulation Speed)

0.1Hz...5,000Hz

Regelt die Geschwindigkeit der Tonhöhenmodulation. Eine Rechtsdrehung des Reglers beschleunigt die Tonhöhenmodulation und ermöglicht Cross-Modulation-Effekte.

AMP

Diese Parameter steuern die Lautstärke und das Panning.

DECAY 0...100

Regelt die Geschwindigkeit, mit der die Lautstärke abfällt. Bei Audio In Parts fungiert dieser Parameter als Gate-Zeit (Klangdauer), die zum Tempo synchronisiert ist.

PAN L...R

Regelt die Stereoposition (Panpot) des Klangs. Wenn der Regler in der Mitte steht, erklingt der Sound aus der Mitte. Eine Linksdrehung des Reglers plaziert den Klang nach links, eine Rechtsdrehung plaziert ihn nach rechts.

LEVEL 0...100

Regelt den Ausgangspegel. Eine Rechtsdrehung des Reglers erhöht die Lautstärke. Beim Accent Part wird damit der Accent Level-Wert geändert (wie stark die Lautstärke bei eingeschalteter Accent-Ftinktion angehoben wird) (siehe S. 27 "Akzente einem Rhythmuspattem hinzufügen") .

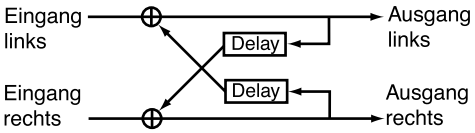
LOW BOOST 0...100

Betont den Baßbereich jedes Parts. Wenn Klangverzerrungen (Clipping) auftreten. sollten Sie diesen Parameter nachregeln. Bei Maximaleinstellung dieses Parameters (ganz rechts) erhalten Sie einen Distortion-Effekt.

Abhängig von den Einstellungen des Level- und anderer Parameter, können durch Anheben von Low Boost lhre Lautsprecher oder Kopfhöhrer usw. beschädigt werden. Gehen Sie also bitte entsprechend vorsichtig vor.

DELAY

Der Delay-Effekt fügt einem Klang ein oder mehrere verzögerte "Echos" hinzu. Der **ER-1mkII** benutzt als Delay-Effekt ein "Cross-Feed-back Delay". Dieses führt die verzögerten L- und R-Signale in die entgegengesetzte Seite zurück, um ein stärkeres Räumlichkeitsgefühl zwischen linker und rechter Seite zu erzeugen.
Indem Sie mit der **TYPE**-Taste den Delay-Typ umschalten, können Sie die Delay-Reglerbewegungen als Motion Sequence aufnehmen oder den Effekt als Tempo Delay einsetzen.



Der Delay-Effekt wird auf das gesamte Rhythmuspattern angewandt. Der Eftekt läßt sich nicht getrennt für jeden Part ändern.

TYPE MOTION SEQ, TEMPO DELAY

Bei jedem Tastendruck wechselt der Effekt zwischen Normal (LED dunkel), **MOTION SEQ** und **TEMPO DELAY**. Bei der Option Normal funktioniert der Effekt wie ein herkömmliches Delay

MOTION SEQ (Motion Sequence)
Die Motion Sequence steuert das Delay (siehe S. 28 'Motion Sequence").

TEMPO DELAY
Die Delay-Zeit wird automatisch an das Tempo des Patterns angepaßt (synchronisiert). Bei der MIDI Clock-Einstellung "**Ext**" kann die Delay-Zeit auch zur Clock eines externen Geräts synchronisiert werden (siehe S. 38 "ER-1mkII zu einem externen MIDI-Mastergerät synchronisieren").

DEPTH 0...100

Regelt den Pegel des Delay-Klangs und die Stärke des Feedbacks (Anzahl der Delay-Wiederholungen).
Eine Rechtsdrehung des Reglers erhöht den Pegel des Delay-Klangs und die Stärke des Feedbacks.
Je weiter das Panning eines Parts nach links oder rechts gedreht wird, desto stärker wird der Klang nach links und rechts ausgeweitet.

Zu starkes Erhöhen des Depth-Werts kann zu Klangverzerrungen (Clipping) führen.

TIME (Delay Time) 5msec...2sec
(für das Tempo Delay) 1/4...8

Regelt die Delay-Zeit. Eine Rechtsdrehung des Reglers verlängert die Delay-Zeit. Eine Linksdrehung des Reglers verktirzt die Delay-Zeit und erzeugt einen "Dopplungseffekt" (Klangeindruck von mehreren unisono spielenden Instrumenten) .
Wenn der Type-Parameter auf Tempo Delay gesetzt ist, können Sie mit diesem Parameter das Tempo in Form von 16 verschiedenen Vielfachen des Tempos einstellen: I /4, I /3, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 1.33, 1.5, 2, 2.5, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8.

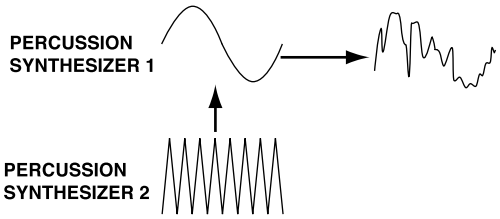
Wenn Sie die Delay-Zeit während der Wiedergabe modifizieren, ändert sich die Tonhöhe des verzöger-ten Klangs.

Abhängig von der Tempo-Einstellung läßt sich die Delay-Zeit möglicherweise nicht einstellen. Stellen Sie in diesen Fällen die Delay-Zeit auf die Hälfte des gewünschten Wertes ein.

Modulation

CROSS MOD (Cross-Modulation)

Dies produziert Klang mit einer komplexen Obertonstruktur durch Verwendung des Audiosignals, produziert durch Percussion Synth Part 2 zur schnellen Modulation der Frequenz (Tonhöhe) des Percussion Synth Part1 Oszillators.
Wenn Sie den Cross-Modulation-Klang editieren wollen verwenden Sie zunächst den Sequenzer, um ein Rhythmusmuster für Percussion Synth Part 1 und Percussion Synth Part 2 zu erzeugen. Dann drücken Sie die Wiedergabetaste, um das Muster abzuspielen, während Sie den Klang bearbeiten.

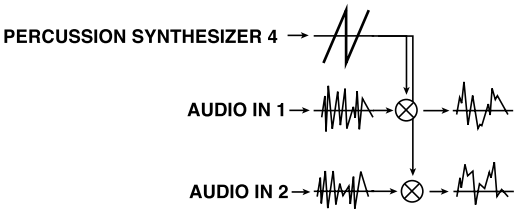


Wenn Cross-Modulation eingeschaltet ist, erklingt PERCUSSION SYNTHESIZER 2 nicht alleine.

Sie können Cross-Modulation nur in der Kombination von PERCUSSION SYNTHESIZER 1 und 2 verwenden. Timbre und Lautstärke können je nach der Zeitgabe von PERCUSSION SYNTHESIZER 1 und 2 variieren.

RING MOD (Ringmodulation)

Dieser Typ von Modulation erzeugt Frequenzen, die die Summe und Differenz der Frequenzen zweier Audiosignale darstellen; er kann Klänge mit reichen, metallisch klingenden Obertönen erzeugen. Percussion Synth Part 4 legt Ringmodulation an Audio In Parts 1 und 2 an.



Sie können Ringmodulation nur in der Kombination von PERCUSSION SYNTHESIZER 4 und AUDIO IN 1 und 2 verwenden. Timbre und Lautstärke können je nach der Zeitgabe von PERCUSSION SYNTHESIZER 4 und AUDIO IN 1 und 2 variieren.

Der Effekt ist möglicherweise nur undeutlich wahrnehm-bar, wenn der Pegel eines Signals zu niedrig oder die Delay-Zeit zu kurz ist.
Bei eingeschaltetem Ringmodulations-Effekt werden die Level- und Pan-Einstellungen von PERCUSSION SYNTHESIZER I oderAUDIO IN I und 2 vorrangig behandelt.
Bei eingeschalteter Ringmodulation werden nur dann Klänge ausgegeben, wenn beide Parts gleichzeitig gespielt werden. Abhängig von den Einstellungen beider Parts, werden möglicherweise sehr laute Sounds ausgegeben. Bitte stellen Sie den Pegel jedes Parts angemessen ein.

Abhängig vom Timing, mit dem Percussion Synthesizer 1 und 2 erklingen, kann die Klangfarbe und Lautstärke der Ringmodulation variieren .

Length-, Scale/Beat-Einstellungen

Sie können die Länge (Gesamtlänge des Patterns) und den grundlegenden Takt (Taktart) einstellen. Die hier festgelegten Length- und Scale/Beat-Werte wirken auf die Entsprechungen von Step-Tasten und Notenwerten sowie auf die maximale Anzahl von Steps (siehe Diagramm unten).
Wenn Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt halten, leuchten die Step-Tasten, um die Länge und Taktart des aktuellen Patterns anzugeben.
Um den Length-Wert zu ändern, halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken eine der Step-Tasten 1...4.
Um den Beat/Scale-Wert zu ändern, halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und drücken eine der Step-Tasten 5...7.

Während der Wiedergabe oder Aufnahme oder während Pattern Set Play können Sie die Length- oder Beat/Scale-Werte nicht ablesen oder ändern.

· Wenn Sie für Beat/Scale Triolen (𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 x 12) wählen, haben die Step-Tasten 13...16 keine Funktion.

Length	Maximale Anzahl an Steps	
	𝅘𝅥𝅯x 16 oder 𝅘𝅥𝅰x 16	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯x 16
1 SHIFT+Steptaste 1	16	12
2 SHIFT+Steptaste 2	32	24
3 SHIFT+Steptaste 3	48	36
4 SHIFT+Steptaste 4	64	48

Scale/Beat	Entsprechungen von Steptasten und Notenwerten
𝅘𝅥𝅯 x 16 SHIFT+Steptaste 5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
𝅘𝅥𝅰 x 16 SHIFT+Steptaste 6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 x 12 SHIFT+Steptaste 7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Was ist Length?

In diesem Kontext bezieht sich "Length" auf die Länge des Rhythmuspatterns.
Abhängig von den Scale- und Beat-Einstellungen des Patterns, ist "Length" entweder auf 16 oder 12 Steps gesetzt. Ein Rhythmuspattern in einem triolischen Metrum wird in Triolen angezeigt. Abhängig von den Length- und Beat-Einstellungen kann ein einzelnes Pattern aus maximal 64 Steps bestehen.

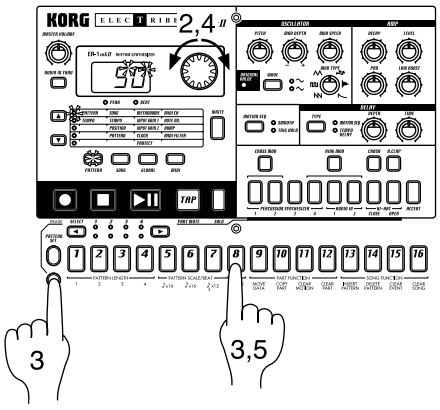
Swing-Einstellungen

Indem Sie die Swing-Einstellungen modifizieren, können Sie das Noten-Timing der Steps versetzen. So können Sie beispielsweise einen geradlinigen 16tel-Beat ändern, indem Sie etwas "Bounce" oder Shuffle hinzufügen. Der Swing-Wert ist von **50** bis **75** (%) einstellbar und wirkt auf das Noten-Timing der geradzahligen Steps. Der Wert **50** erzeugt einen perfekten 16tel-Beat, und der Wert **66** erzeugt einen Shuffle.

1. Falls ein Pattern abgespielt wird, halten Sie es mit der Stop/Cancel-Taste an.
2. Drehen Sie das Rad, um das Pattern zu wählen, für das Sie Swing-Einstellungen vornehmen möchten.
3. Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt, und drücken Sie die Step-Taste 8 (**SWING**). Taste 8 leuchtet.
4. Auf dem Display blinkt ein Wert. Drehen Sie das Rad, um den Swing-Wert einzustellen.
5. Drücken Sie nochmals Taste 8, um die Swing-Einstellung in Kraft zu setzen (Taste 8 erlischt).

Wenn Sie das Verfahren abbrechen und die Einstellung nicht vornehmen möchten, drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.

Wenn die Length- und die Beat/Scale-Werte auf Triolen (𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 x 12) eingestellt sind, ist die Swing-Einstellung wirkungslos.
Während der Wiedergabe oder Aufnahme oder während Pattern Set Play können Sie den Swing-Parameter nicht ablesen oder ändern.



Rhythmuspattern erstellen

Rhythmuspatterns lassen sich auf zwei Arten erstellen. Die erste ist die Step-Aufnahme, bei der Sie mit den Step-Tasten den Rhythmus kreieren, während Sie den Hell/Dunkel-Zustand der Tasten beobachten. Die zweite ist die Realtime-Aufnahme, bei der Sie die Part-Tasten in dem Timing anschlagen, in dem Sie jede Note aufzeichnen möchten. Wenn Sie den Rhythmus eines Parts löschen möchten, bevor Sie eigene Rhythrnusdaten erstellen, lesen Sie bitte auf S. 29 "Rhythmusdaten aus einem Part löschen" nach.

mit den Step-Tasten (Step-Aufnahme)

Bei diesem Verfahren erstellen Sie das Rhythmuspattern mit den 16 Step-Tasten, während Sie den Hell/Dunkel-Zustand der Tasten beobachten, um den Rhythmus optisch zu überprtifen.
Wegen näherer Einzelheiten siehe S. 16 "Rhythmus mit den Step-Tasten editieren (Step-Aufhahme)" in Abschnitt 3. Elementare Bedienung (Schnellstart)

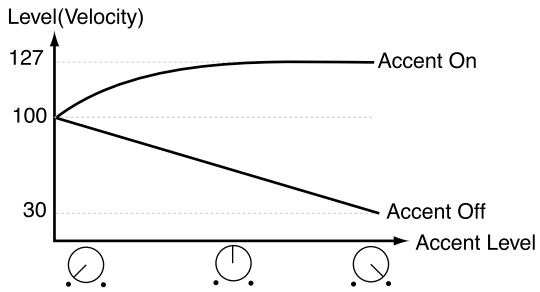
mit den Part-Tasten (Realtime-Aufnahme)

Wegen näherer Einzelheiteh siehe S. 17 "Rhythmus mit den Part-Tasten editieren (Realtime-Aufnahme) " in Absdmitt 3. Elementare Bedienung (Schnellstart).

Rhythmuspattern Akzente hinzufögen (ACCENT)

Auf das Rhythmuspattern können Sie Akzente (Lautstärkeänderungen) anwenden. Bei eingeschalteter Accent-Funktioni werden die gewählten Noten (Steps) des gesamten Patterns akzentuiert.

1. Drücken Sie die Accent Part-Taste, damit das Accent Pattern von den Step-Tasten angezeigt wird.
2. Bei jedem Druck auf eine Step-Taste wird sie abwechselnd einoder ausgeschaltet, wodurch Sie das gewünschte Accent Pattern bestimmen können. Während Sie den Accent Part erstellen, können Sie das Pattem abspielen, um die Ergebnisse zu hören.
3. Die Stärke des Akzents wird mit dem **LEVEL**-Regler der Synthesizer-Sektion eingestellt. Eine Rechtsdrehung des Reglers erhöht den Unterschied zwischen ein- und ausgeschaltetem Akzent. Bei einer Linksdrehung des Reglers bis zum Anschlag ist der Akzent unwirksam. Während Sie diese Einstellung vornehmen, sollten Sie das Pattern abspielen, um die Ergebnisse zu hören.



Wenn Sie nur die Accent Part-Taste drücken, wird kein Klang erzeugt. Wenn Sie eine Part-Taste zum Abspielen des Klangs anschlagen, erklingt dieser mit eingeschaltetem Akzent (d.h., betonter Klang). Wenn Sie die Auswirkungen der Accent-Funktion hören möchten, müssen Sie das Pattern abspielen.

Der Accent-Pegel läßt sich nicht in einer Motion Sequence aufnehmen.

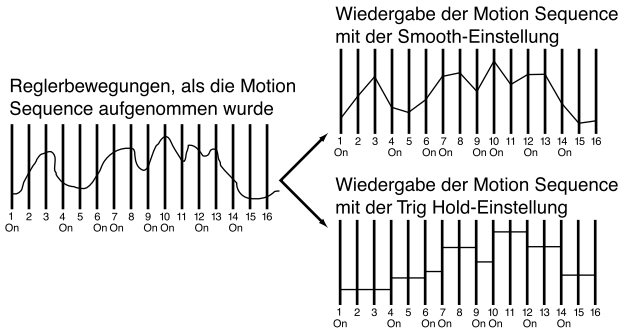
Motion Sequence

Motion Sequence spielen

Eine Motion Sequence kann auf eine der beiden folgenden Arten wiedergegeben werden, wobei sich das Wiedergabeverfahren für jeden Part getrennt wählen läßt.

SMOOTH: Reglerwerte werden stufenlos verbunden, und der Klang ändert sich stufenlos.

TRIG HOLD (Trigger Hold): Der Wert des Motion Sequence-Reglers wird entsprechend dem Notentiming dieses Parts ausgehalten.



Wenn die Motion Sequence LED dunkel ist (aus), ergeben sich keine Auswirkungen.

Motion Sequence aufzeichnen

Sie können Reglerbewegungen (Motion Sequence) für jeden Part aufnehmen. Bei der Aufnahme einer Motion Sequence ist nur ein Regler für jeden Part gültig. Wenn Sie für den gleichen Part eine Motion Sequence mit einem anderen Regler aufzeichnen, geht die Wirkung des zuvor aufgenommenen Reglers verloren.

Nähere Einzelheiten über das Aufnahmeverfahren finden Sie auf S. 18 "Motion Sequence einsetzen" in Abschnitt 3. Elementare Bedienung (Schnellstart).

Motion Sequences nimmt man in Echtzeit auf, während man die Wiedergabe abhört. Nach der Aufnahme können Sie die Motion Sequence nicht teilweise modifizieren. Sie müssen es so lange versuchen, bis die aufgenommene Motion Sequence Ihren Vorstellungen entspricht (siehe S. 30 "Part oder Delay Motion Sequence-Daten löschen (CLEAR MOTION)").

Delay Motion Sequence abspielen

Eine "Delay Motion Sequence" ist eine spezielle Motion Sequence für den Delay-Effekt. Im Gegensatz zur Motion Sequence für einen Part lassen sich die Bewegungen der Regler Delay Depth und Delay Time gleichzeitig aufzeichnen. Das Wiedergabe-Verfahren stimmt mit der **SMOOTH**-Wiedergabe einer Part Motion Sequence überein .

Wenn die Motion Sequence LED von Delay Type dunkel ist (aus), ist die Funktion wirkungslos.

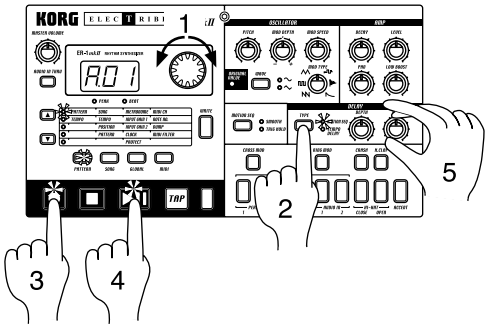
Delay Motion Sequence aufnehmen

Sie können die Bewegungen der beiden Regler Delay Depth und Delay Tme aufnehmen.

1. Wahlen Sie das zu editierende Pattern.
2. Drücken Sie die **TYPE**-Taste. um **MOTION SEQ** zu wählen.
3. Drücken Sie die Rec-Taste, um in den RecordReady-Modus zu schalten. (Rec-Taste leuchtet. Play/Pause-Taste blinkt.)
4. Starten Sie das Pattern mit der Play/Pause-Taste. (Rec- und Play/Pause-Taste leuchten.)
5. Bewegen Sie den Delay Time-Regler. um verschiedene Änderungen vorzunehmen, bis die Pattem-Wiedergabe einen Zyklus abgeschlossen hat (16 Steps x Länge oder 12 Steps x Länge) .
6. Wenn das Pattern den Zyklus durchlaufen hat, in dem Sie mit den Reglerbewegungen begonnen haben, erlischt die Rec-Taste automatisch, damit Sie sich im Play-Modus die soeben aufgenommene Motion Sequence anhören können.

Die Bewegungen des Delay **DEPTH**-Reglers können Sie auf die gleiche Weise aufuehmen.

Motion Sequences nimmt man in Echtzeit auf, während man die Wiedergabe abhört. Nach der Aufnahme können Sie die Motion Sequence nicht teilweise mddifizieren. Sie müssen es so lange versuchen, bis die aufgenommene Motion Sequence lhren Vorstellungen entspricht (siehe S. 30 "Part oder Delay Motion Sequence-Daten löschen").



Motion-Daten prüfen

Werm Motion Sequence-Daten aufgenommen wurden, können Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt halten und die **MOTION SEQ**-Taste drücken, um den Status an den Step-Tasten abzulesen.

- Wenn Motion Sequence-Daten in dem gewählten Part enthalten sind, Ieuchten die Step-Tasten 1, 2, 3, 4.
- Wenn Delay Motion Sequence-Daten (Delay Depth-Daten) enthalten sind, Ieuchten die Step-Tasten 5 und 6.
- Wenn Delay Motion Sequence-Daten (Delay Time-Daten) enthalten sind, Ieuchten die Step-Tasten 7 und 8.

Während der Wiedergabe, Aufnahme oder Pauern Set Play können Sie die Motion Sequence-Daten nicht prüfen.

Praktische Funktionen zum Editieren von Patterns

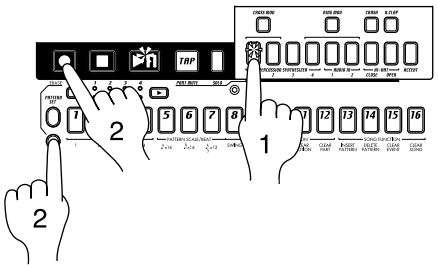
Wenn Sie das Pattern, das Sie mit diesen Funktionen editieren, speichern möchten, müssen Sie das Write-Verfahren durchführen, bevor Sie ein anderes Pattern wählen oder das Gerät ausschalten.

Phrasenpattern-Daten aus einem Part löschen

Um die Rhythmuspattern-Daten des gewählten Parts zu löschen, können Sie neben dem Ausschalten aller 16 Step-Tasten eines der folgenden zwei Verfahren wählen.

Daten während der Wiedergabe oder Aufnahme löschen (ERASE)

1. Drücken Sie die Part-Taste, um den Part zu wählen, aus dem Sie Daten löschen möchten.
2. Halten Sie während der Wiedergabe oder Aufnahme die **SHIFT**-Taste gedrückt, und drücken Sie die Rec-Taste. So lange Sie diese Tasten gedrückt halten, werden die Daten automatisch aus dem gewählten Part gelöscht.

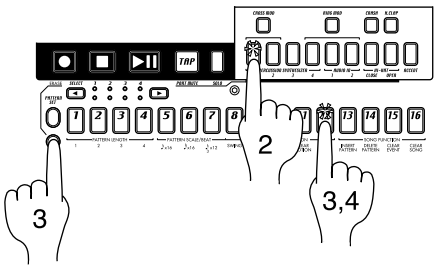


Alle Daten aus einem Part löschen (CLEAR PART)

Dieses Verfahren löscht alle Rhythmuspattern und Motion Sequence-Daten in einem Arbeitsgang.

1. Wenn das Pattern wiedergegeben wird, halten Sie es mit der Stop/Cancel-Taste an.
2. Drücken Sie die Part-Taste, um den Part zu wählen, dessen Daten Sie löschen möchten.
3. Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt, und drücken Sie Step-Taste 12 (**CLEAR PART**) (Taste 12 blinkt).
4. Drücken Sie nochmals Step-Taste 12, um die Daten zu löschen.

Um das Verfahren abzubrechen und die Daten nicht zu löschen, drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.



Daten innerhalb des Parts verschieben (MOVE DATA)

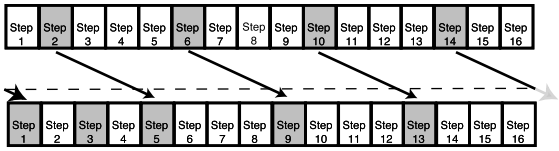
Mit dem Move Data-Verfahren können Sie die Rhythmuspattern- und Motion Sequence-Daten eines Parts um -16...+16 Steps rückwärts oder vorwärts bewegen.
Damit können Sie die Startposition eines Patterns ändern.

1. Wenn das Pattern abgespielt wird, halten Sie die Wiedergabe mit der Stop/Cancel-Taste an.
2. Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt, und drücken Sie Step-Taste 9 (**MOVE DATA**) (Taste 9 blinkt).
3. Alle Part-Tasten blinken. Bei jedem Druck auf eine Part-Taste wechselt diese zwischen dunkel und blinkend. Drücken Sie die Part-Tasten so, daß nur die Tasten der zu verschiebenden Parts Blinken. (Si können zwei oder mehr Parts wählen)
4. Auf dem Display blinkt eine Zahl. Drehen Sie das Rad, um die Anzahl an Steps und die Richtung (positiv oder negativ) der Datenverschiebung zu wählen.
5. Drücken Sie die blinkende Step-Taste 9, um das Move Data-Verfahren durchzuführen.

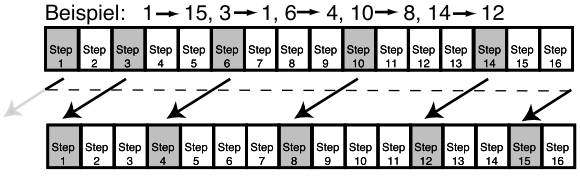
Um das Verfahren abzubrechen, drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.

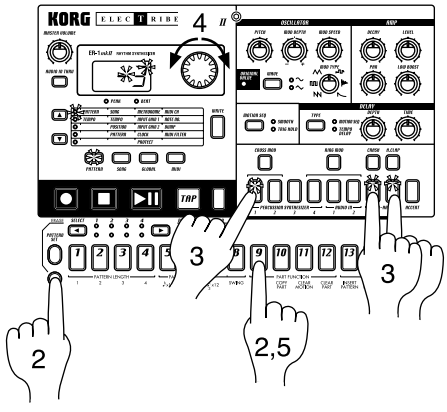
Das Move Data-Verfahren wird auf alle Steps des gewählten Parts angewandt. Daten, die Sie über den letzten Step des Patterns hinaus verschieben, werden in einer Kreisbewegung auf dem ersten Step positioniert. Wenn Sie beispielsweise Daten mit 64 Steps um "**5**" Steps verschieben, werden die Daten der Steps 60 bis 64 auf die Steps 1 bis 5 positioniert. Entsprechend werden Daten, die Sie vor den ersten Step des Patterns verschieben, in einer Kreisbewegung auf den letzten Step positioniert. Wenn Sie beispielsweise Daten mit 48 Steps um "**-3**" Steps verschieben, werden die Daten der Steps 1 bis 3 auf die Steps 46 bis 48 positioniert.

Bei dem Wert 3
Die Daten jedes Steps werden drei Steps
in Richtung Pattern-Ende verschoben.
Beispiel: 2→ 5, 6→ 9, 10→ 13, 14→ 1



Bei dem Wert –2
Die Daten jedes Steps werden zwei Steps
in Richtung Pattern-Anfang verschoben.
Beispiel: 1→ 15, 3→ 1, 6→ 4, 10→ 8, 14→ 12





Part kopieren (COPY PART)

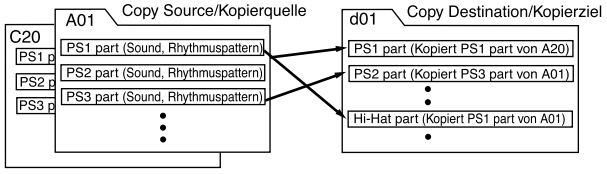
Sie können die Sound-Einstellungen und Phrasenpattern-Daten (inklusive Motion Sequence) von einem gewählten Part zu einem anderen Part kopieren.

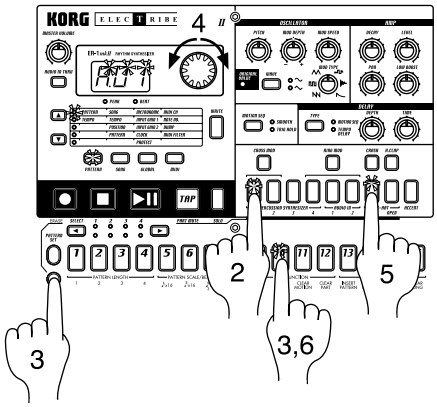
1. Wenn das Pattern abgespielt wird, halten Sie die Wiedergabe mit der Stop/Cancel-Taste an.
2. Drücken Sie die Part-Taste, um den als Kopierziel dienenden Part zu wählen (LED leuchtet).
3. Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt, und drücken Sie Step-Taste 10 (**COPY PART**) (Taste 10 blinkt). Das Display beginnt zu blinken.
4. Drehen Sie das Rad, um die Nummer des Patterns zu wählen, das als Kopierquelle dient.
5. Wählen Sie mit der Part-Taste den als Kopierquelle dienenden Part. (Die Kopierquellen-LED blinkt, und die Kopierziel-LED ist dunkel.)
6. Drücken Sie nochmals Step-Taste 10, um das Copy Part-Verfahren durchzuführen.

Zum Abbrechen des Verfahrens drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.

Beim Kopieren zwischen Parts des gleichen Typs werden Sound- und Rhythmuspattern-Daten kopiert. Beim Kopieren zwischen Parts unterschiedlichen typs werden keine Sound-Daten kopiert.
Wegen näherer Einzelheiten über das Kopieren von Daten innerhalb des gleichen Parts siehe folgenden Abschnitt "Daten innerhalb des Patterns kopieren".

Beispiel





Daten innerhalb des Patterns kopieren

Rhythmuspattern-Daten (inklusive Motion Sequence-Daten), die Sie für ein Pattern der Länge 1 erstellen, lassen sich auf Steps der Längen 2...4 kopieren. Diese Funktion bietet eine praktische Möglichkeit zur Erstellung eines Patterns, das wiederholt ähnliche Phrasen benutzt.

1. Erstellen Sie ein Pattern der Länge 1, und schreiben Sie es in den Speicher (siehe S. 32 "Pattern speichern").
2. Zu diesem Zeitpunkt werden die gleichen Daten wie in Länge 1 automatisch auf die Steps der Längen 2...4 kopiert.
3. Ändern Sie die Pattern-Länge in die gewünschte Länge (siehe S. 26 "Length-, Scale/Beat-Einstellungen").
4. Die Steps der Längen 2...4 enthalten die gleichen Daten wie Länge 1. Sie können jetzt die Daten der Längen 2...4 editieren, um das Pattern fertigzustellen.

Die Daten werden auf ähnliche Weise kopiert, wenn die Pattern-Länge 2 oder 3 beträgt (siehe Tabelle unten). Wenn Sie ein erstelltes Pattern kürzen, werden die Daten entsprechend der gekürzten Länge kopiert.

Pattern-Daten kopieren

Pattern-Länge	Pattern-Daten vor dem Speichern	Pattern-Daten nach dem Speichern
1	A – – –	A A A A
2	A B – –	A B A B
3	A B C –	A B C C

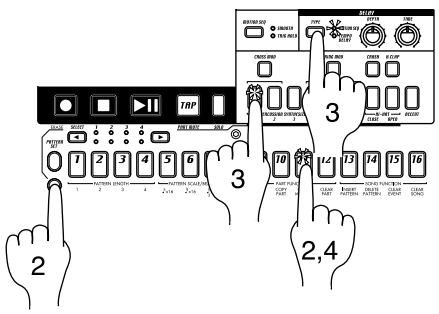
Die Daten, die beim Speichern eines Patterns automatisch kopiert werden, erzwingen keine Änderung der Pattern-Länge (1--4). Bei einer Länge von 4 werden die Daten innerhalb des Patterns nicht kopiert.

Part oder Delay Motion Sequence-Daten löschen (CLEAR MOTION)

Dieses Verfahren löscht alle Motion Sequence-Daten eines Parts oder des Delays.

1. Wenn das Pattern abgespielt wird, halten Sie die Wiedergabe mit der Stop/Cancel-Taste an.
2. Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt, und drücken Sie Step-Taste 11 (**CLEAR MOTION**) (Taste 11 blinkt).
3. Wählen Sie mit der Part-Taste den Part, dessen Motion Sequence Sie löschen möchten, oder drücken Sie die Delay **TYPE**-Taste. (Die Part-Taste oder die Delay Motion Sequence LED blimkt.)
4. Drücken Sie nochmals Step-Taste 11, um die Motion Sequence-Daten zu löschen. Wenn Die Delay Motion Sequence gewählt war, werden die Depth und Time Motion Sequence gelöscht.

Zum Abbrechen des Verfahrens drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.



Pattern Set

Mit der Pattern Set-Funktion können Sie jeder der 16 Step-Tasten ein Lieblingspattern zuordnen und diese mit einem Tastendruck umschalten.
Während der Wiedergabe können Sie Patterns nacheinander umschalten, um einen Song darzubieten.
Indem Sie zusätzlich die **SELECT**-Taste verwenden, um Pattern Set-Gruppen umzuschalten, können Sie 16 x 4 (insgesamt 64) Patterns registrieren und wählen.

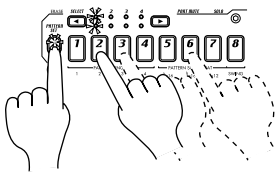
Pattern Set für die Performance nutzen (Pattern Set Play)

Starten Sie die Wiedergabe mit der Play/Pause-Taste.
Halten Sie die **PATTERN SET**-Taste gedrückt, und drücken Sie eine Step-Taste, um zu dem Pattern zu wechseln, das dieser Step-Taste zugeordnet wurde.
Indem Sie bei gedrückt gehaltener **PATTERN SET**-Taste eine **SELECT**-Taste drücken, können Sie zu einer anderen Gruppe von registrierten Pattern Sets wechseln. Die Pattern Set-Gruppe wird auf der unteren Select LED-Zeile (rot) angezeigt.
Indem Sie bei gedrückt gehaltener **SHIFT**-Taste die **PATTERN SET**-Taste drücken, können Sie die Pattern Set-Funktion dauerhaft aktivieren (Hold-Funktion) (Taste leuchtet).
Um diesen "Hold-Zustand" zu beenden, drücken Sie nochmals die **PATTERN SET**-Taste (Taste erlischt).

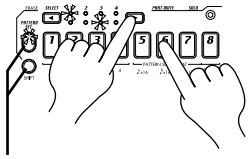
Beispiel

Step-Taste / Select LED	1	2	3	4	5		14	15	16
1	A01	A20	B03	B04	A51		A20	B43	B61
2	C21	C23	C56	C64	C28		C21	A07	A08
3	B01	B02	B04	B62	A01		A05	A45	A64
4	D01	D02	D03	D04	D05		D07	D08	D09

Pattern set 1



Pattern set 3



Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, und drücken Sie die Keyboard-Funktionstaste, um die Funktion dauerhaft zu aktivieren.

Das Timing beim Patternwechsel, die Temporegelung sowie Funktionen wie Reset & Play usw. sind bei Pattern Set Play und Pattern Play gleich.

Pattern Set ist nicht während der Aufnahme einsetzbar. Wenn Sie in den Record (Ready) Modus schalten, wird Pattern Set abgebrochen.

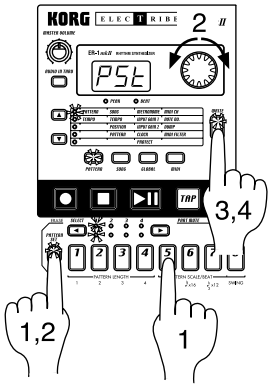
Pattern als Pattern Set registrieren

1. Halten Sie die Wiedergabe an. Halten Sie die **PATTERN SET**-Taste gedrückt, und wählen Sie durch Drücken einer Step-Taste die Position, der Sie ein Pattern zuordnen möchten.
2. Während Sie die **PATTERN SET**-Taste gedrückt halten (oder während die Hold-Funktion noch wirksam ist), wählen Sie durch Drehen des Rads die Pattern-Nummer, die Sie zuordnen möchten. Lassen Sie die **PATTERN SET**-Taste los (oder beenden Sie den Hold-Zustand), um das Registrierungsverfahren abzuschließen.
3. Um die Pattern Set-Registrierungen zu speichern, halten Sie die Wiedergabe mit der Stop/Cancel-Taste an. Halten Sie die **PATTERN SET**-Taste gedrückt (oder aktivieren Sie die Hold-Funktion), und drücken Sie die **WRITE**-Taste (Taste blinkt).
4. Auf dem Display blinkt "**PSt**." Drücken Sie nochmals die **WRITE**-Taste, um die Daten zu speichern.

Zum Abbrechen des Verfahrens drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.

Wenn Memory Protect des Global-Modus eingeschaltet ist, lassen sich keine Daten speichern. In diesem Fall müssen Sie Memory Protect des Global-Modus ausschalten, bevor Sie das Write-Verfahren durchführen.

Schalten Sie das Gerät während des Write-Verfahrens nicht aus. Dadurch könnten die Daten zerstört werden.



Pattern speichern (WRITE)

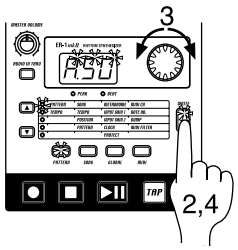
Wenn Sie die erstellten Pattern-Daten behalten möchten, müssen Sie dieses Write-Verfahren durchführen. Abhängig von der Pattern-Länge wird der **ER-1mkII** bei der Durchführung des Write-Verfahrens automatisch "Daten innerhalb des Patterns kopieren" (S. 30).
Wenn Sie Ihre Bearbeitungen absichtlich verwerfen und zu den ursprünglichen Pattern-Daten zurückkehren möchten, wählen Sie einfach ein anderes Pattern, ohne vorher zu speichern.

1. Wenn das Pattern abgespielt wird, halten Sie es mit der Stop/Cancel-Taste an. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **PATTERN** anzeigen.
2. Drücken Sie die **WRITE**-Taste (Taste blinkt). Die Pattern-Nummer blinkt auf dem Display.
3. Drehen Sie das Rad, um die Pattern-Nummer zu wählen, die als Schreibziel dient.
4. Drücken Sie nochmals die **WRITE**-Taste, um die Daten zu speichern.

Zum Abbrechen des Verfahrens drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.

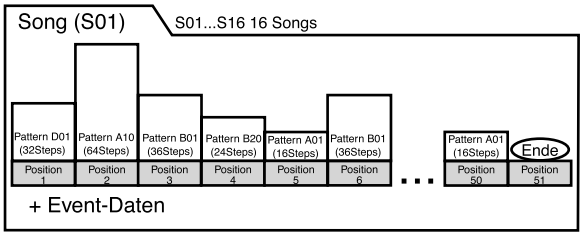
Wenn Memory Protect des Global-Modus eingeschaltet ist, lassen sich keine Daten speichern. In diesem Fall müssen Sie Memory Protect des Global-Modus ausschalten, bevor Sie das Write-Verfahren durchführen.

Schalten Sie das Gerät während des Write-Verfahrens nicht aus. Dadurch könnten die Daten zerstört werden.



5. Song-Modus

Ein Song besteht aus Patterns, die in der gewünschten Wiedergabereihenfolge angeordnet sind.
Sie können bis zu 16 Songs kreieren und in den internen Speicher des **ER-1mkII** schreiben. Zusätzlich zur Pattern-Wiedergabe lassen sich in Songs auch Phrasen und Reglerbewegungen aufzeichnen.
Drücken Sie die Song-Modustaste, um in den Song-Modus zu wechseln.



Song wählen

SONG **S01...S16**

Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **SONG** anzeigen.
Drehen Sie das Rad, um einen der 16 Songs **S01** bis **S16** zu wählen.

Wiedergabe-Tempo regeln

TEMPO **20...300**

• mit dem Rad ändern

Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **TEMPO** anzeigen. Drehen Sie das Rad, um das Tempo einzustellen.

• mit der Tap Tempo-Taste ändern

Während der Song abgespielt wird, schlagen Sie mindestens dreimal die **TAP**-Taste im gewünschten Tempo an. Der **ER-1mkII** errechnet das Zeitintervall, in dem Sie die **TAP**-Taste drückten, und stellt das Tempo entsprechend ein. Sie können das Tempo auf diese Weise auch dann einstellen, wenn die Wiedergabe angehalten ist.

Wenn Sie die Cursortasten [▲][▼] so betätigen, daß die Parameter Select LEDs die Option **TEMPO** anzeigen, erscheint das modifizierte Tempo auf dem Display.

Wenn Sie das Tempo eines Songs modifiziert haben und dann ohne zu speichern zu einem anderen Song wechseln, wird der erste Song auf sein ursprüngliches Tempo zurückgesetzt. Wenn Sie das modifizierte Tempo beibehalten möchten, müssen Sie das Write-Verfahren durchführen (siehe S. 38 "Song speichern").

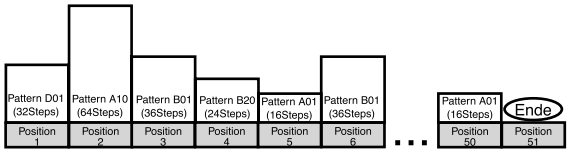
Song spielen (Song Play)

Starten Sie die Song-Wiedergabe mit der Play/Pause-Taste. Die Song-Wiedergabe beginnt mit dem Pattern, das sich an der momentan gewählten Position befindet. Am Song-Ende wird die Wiedergabe automatisch angehalten.
Um den Song von Anfang an abzuspielen, drücken Sie die Play/Pause-Taste und dann die Stop/Cancel-Taste. Sie können auch die Cursortasten so betätigen, daß die Parameter Select LEDs die Option **POSITION** anzeigen, und die Position mit dem Rad oder den Select-Tasten auf "**001**" setzen. Drücken Sie anschließend die Play/Pause-Taste.

Editierte Sounds lassen sich nicht in einem Song speichern. Verwenden Sie zum Editieren von Klängen bitte den Pattern-Modus.

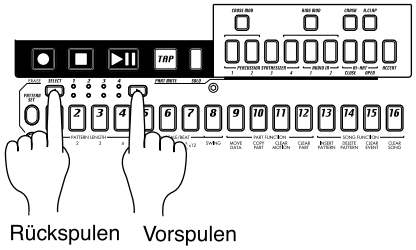
Was ist Position?

"Position" bezieht sich auf die Wiedergabe- oder Aufnahmereihenfolge der Patterns innerhalb das Songs und bildet die Einheit, mit der Sie einen Song editieren.



Song vor- und zurückspulen

Während der Song-Wiedergabe können Sie mit den **SELECT**-Tasten schnell vor- oder zurückspulen. Zum schnellen Vorspulen drücken Sie die [►] **SELECT**-Taste. Zum schnellen Rückspulen drücken Sie die [◄] **SELECT**-Taste.



Songs wechseln

Während der Wiedergabe lassen sich keine Songs wechseln, aber Sie können die Songnummer im voraus wählen. Wenn Sie eine Songnummer während der Wiedergabe wählen, zeigt das blinkende Display die gewählte Nummer an. Wenn der momentan wiedergegebene Song endet, hält die Wiedergabe an und die neu gewählte Nummer leuchtet nun konstant. Drücken Sie die Play/Pause-Taste, um den gewählten Song wiederzugeben.

Wiedergabe ab dem Anfang einer Position oder eines Songs (Reset & Play)

Während der Song abgespielt wird, können Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt halten und die Play/Pause-Taste drücken, um die Wiedergabe ab dem Anfang des Patterns, das für die momentan wiedergegebene Position festgelegt wurde, zu starten. Während der Song abgespielt wird, können Sie auch die Play/Pause-Taste drücken, um die Wiedergabe auf Pause zu schalten, und dann bei gedrückt gehaltener **SHIFT**-Taste die Play/Pause-Taste drücken, um die Wiedergabe ab dem Songanfang zu starten.

Song kreieren

Song von Grund auf neu erstellen

Um einen Song durch Anordnen von Patterns in der gewünschten Reihenfolge zu kreieren, gehen Sie wie folgt vor.

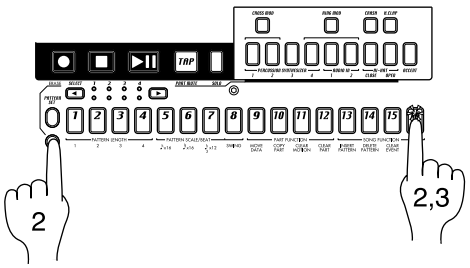
Wenn Sie während der Bearbeitung eines Songs zu einem anderen Song wechseln, gehen Ihre editierten Daten verloren. Wenn Sie den editierten Song behalten möchten, müssen Sie das Write-Verfahren durchführen, um die Songdaten zu speichern.

Songdaten löschen (CLEAR SONG)

1. Wenn der Song wiedergegeben wird, halten Sie ihn mit der Stop/Cancel-Taste an. Wählen Sie dann den zu löschenden Song.
2. Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt, und drücken Sie Step-Taste 16 (**CLEAR SONG**) (Taste 16 blinkt).
3. Drücken Sie nochmals Step-Taste 16, um die Songdaten zu löschen.

Um das Verfahren abzubrechen, drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.

Wenn Sie die Songdaten versehentlich löschen, drehen Sie das Rad, um den Song erneut zu wählen, bevor Sie ihn speichern. Dadurch wird der ursprüngliche Zustand der Daten wiederhergestellt.



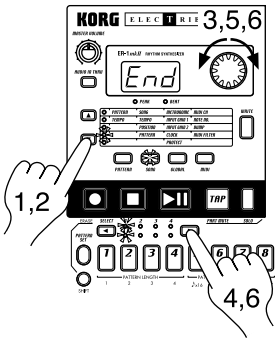
Pattern für jede Position festlegen

POSITION	001...256
PATTERN	A01...d64

Legen Sie für jede Position ein Pattern fest. Schalten Sie hierbei die Keyboard-Funktionstaste aus (Taste erlischt).

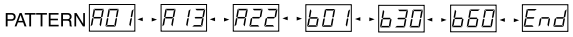
1. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **POSITION** anzeigen. Beachten Sie, daß auf dem Display "**001**" angezeigt wird.
2. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **PATTERN** anzeigen.
3. Drehen Sie das Rad, um das Pattern zu wählen, das Sie Position "**001**" zuordnen möchten.
4. Drücken Sie die **SELECT**-Taste [▶], um zur nächsten Position vorzurücken. Auf dem Display wird "**End**" angezeigt.
5. Drehen Sie das Rad, um das Pattern zu wählen. Das hier gewählte Pattern wird an Position "**002**" gesetzt.
6. Wenn Sie ein Pattern für die Position "**End**" wählen, wird "**End**" an die nächste Position verschoben. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, um alle gewünschten Patterns zuzuordnen.

Um den fertiggestellten Song von Anfang abzuspielen, drükken Sie die Play/Pause-Taste und dann die Stop/Cancel-Taste. Sie können auch die Cursortasten so betätigen, daß die Parameter Select LEDs die Option **PPOSITION** anzeigen, und mit dem Rad oder den **SELECT**-Tasten die Position "**001**" einstellen. Drücken Sie dann die Play/Pause-Taste.



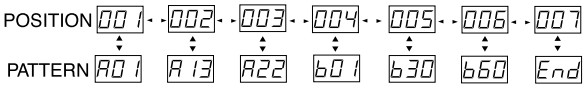
Um die Reihenfolge der Patterns im Song einzusehen oder ein Pattern für eine bestimmte Position erneut zu wählen, betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **PATTERN** anzeigen. Mit jedem Druck auf eine **SELECT**-Taste bewegen Sie sich zur nächsten oder vorherigen Position. Mit dem Rad können Sie die angezeigte Pattern-Nummer ändern.

Gehen Sie mit den Select-Tasten die Positionen durch, und wählen Sie die Patterns mit dem Rad



Sie können auch die Cursortasten so betätigen, daß die Parameter Select LEDs die Option **POSITION** anzeigen, und mit dem Rad oder den **SELECT**-Tasten die zu überprüfende Position wählen. Betätigen Sie dann die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option Pattern anzeigen, damit Sie das **PATTERN** einsehen oder ändern können.

Bei der Option Position verschieben Sie die Position mittels Select-Tasten oder Rad. Wählen Sie dann die Option Pattern, um mit dem Rad das gewünschte Pattern zu wählen oder einzusehen.



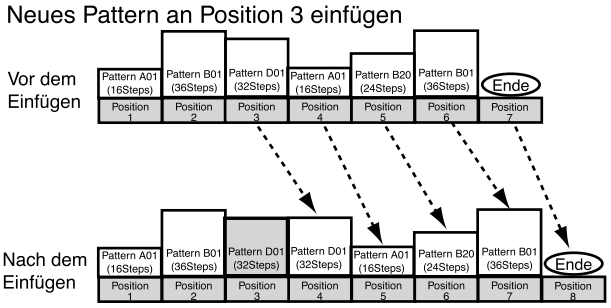
Song editieren

Sie können ein neues Pattern in einen Song einfügen oder ein vorhandenes Pattern löschen. Sie können einem Song auch Reglerbewegungen oder Ihre eigene Performance hinzufügen.

Wenn Sie den editierten Song behalten möchten, müssen Sie das Write-Verfahren durchführen. Wenn Sie einen anderen Song wählen oder das Gerät ausschalten, ohne zuvor das Write-Verfahren durchgeführt zu haben, kehrt der Song in den Zustand zurück, in dem er sich vor der Bearbeitung befunden hat.

Pattern an einer bestimmten Position einfügen (INSERT PATTERN)

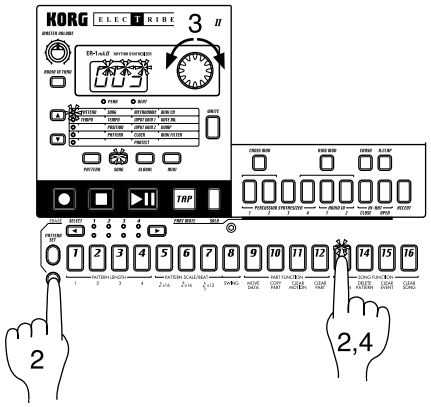
Sie können ein Pattern an einer bestimmten Position einfügen, wobei die nachfolgenden Patterns nach hinten (Richtung Songende) verschoben werden.



1. Wenn der Song wiedergegeben wird, halten Sie ihn mit der Stop/Cancel-Taste an.
2. Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt, und drücken Sie Step-Taste 13 (**INSERT PATTERN**) (Taste 13 blinkt).
3. Die auf dem Display angezeigte Position blinkt. Wählen Sie durch Drehen des Rads die Position, an der Sie ein Pattern einfügen möchten. (Wenn Sie beispielsweise ein Pattern an Position 3 einfügen möchten, muß "**003**" auf dem Display blinken.)
4. Drücken Sie nochmals Step-Taste 13, um ein Pattern vor dieser Position einzufügen (Taste erlischt).

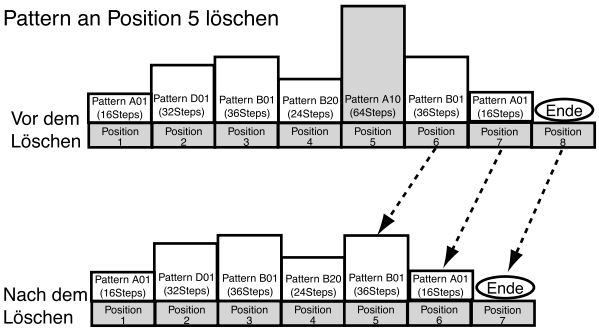
Um das Verfahren abzubrechen, drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.

Es wird das Pattern eingefügt, das sich zuvor an dieser Position befunden hat. Jetzt können Sie das gewünschte Pattern für die eingefügte Position festlegen.
Die auf das eingefügte Pattern folgenden Daten werden nach hinten verschoben.



Pattern an einer bestimmten Position löschen (DELETE PATTERN)

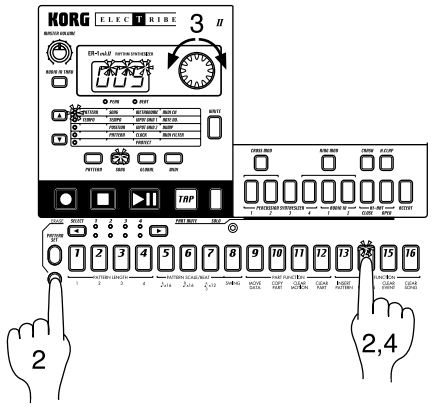
Sie können ein Pattern an einer bestimmten Position löschen, wobei die nachfolgenden Patterns nach vorne (Richtung Songanfang) verschoben werden.



1. Wenn der Song wiedergegeben wird, halten Sie ihn mit der Stop/Cancel-Taste an.
2. Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt, und drücken Sie Step-Taste 14 (**DELETE PATTERN**) (Taste 14 blinkt).
3. Die Positionsanzeige auf dem Display blinkt. Wählen Sie durch Drehen des Rads die Position, an der Sie das Pattern löschen möchten. (Wenn Sie beispielsweise das Pattern an Position 5 löschen möchten, muß "**005**" auf dem Display blinken.)
4. Drücken Sie nochmals Step-Taste 14, um das Pattern zu löschen.

Um das Verfahren abzubrechen, drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.

Wenn Sie ein Pattern löschen, werden die Event-Daten (siehe folgende Seite) an dieser Position auch gelöscht.
Die auf das gelöschte Pattern folgenden Daten werden nach vorne verschoben.



Pattern an einer bestimmten Position ändern

1. Wenn die Wiedergabe läuft, halten Sie diese mit der Stop/Cancel-Taste an.
2. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **POSITION** anzeigen.
3. Wählen Sie mit dem Rad die Position, die Sie modifizieren möchten.
4. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **PATTERN** anzeigen.
5. Wählen Sie mit dem Rad das Pattern, das Sie der gewählten Position zuordnen möchten.

Wenn Sie das jeweils gewählte Pattern vorhören möchten, schalten Sie mit der Pattern-Modustaste in den Pattern-Modus und hören Sie sich die Wiedergabe an. Um zum Song-Modus zurückzukehren, halten Sie die Wiedergabe mit der Stop/Cancel-Taste an und drücken Sie dann die Song-Modustaste.

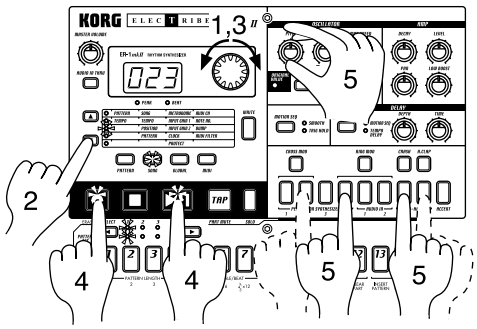
Reglerbewegungen oder die eigene Performance in einem Song aufzeichnen(Event-Aufnahme)

Nebem dem Plazieren von Patterns in der gewünschten Wiedergabereihenfolge können Sie im Song-Modus Ihre Echtzeit-Performance auf den Step-Tasten unter Verwendung der Keyboard-Funktion sowie die vorgenommenen Reglerbewegungen aufzeichnen.
Das Aufnehmen dieser Art von Performance im Song-Modus bezeichnet man als "Event-Aufnahme".
Mit der Event-Aufnahme können Sie folgende viert Typen von Performance-Daten (Event-Daten) aufnehmen.

- Das Drücken der Part-Tasten.
- Die Verwendung von Part Mute oder Part Solo
- Bewegungen der Regler oder Schalter (nur für gewählten Part)
- Tempo

Mit einer Event-Aufnahme können Sie zwei oder mehr Event-Typen im gleichen Bereich aufnehmen, so lange die Events gleichzeitig gespielt werden.
Die Event-Aufnahme überschreibt immer die bisherigen Daten ("ersetzende Aufnahme"). Wenn Sie also Ihre Performance aufnehmen, werden alle in diesem Bereich bereits vorhandenen Event-Aufnahmedaten gelöscht. (Event-Aufnahmen lassen sich nicht in Schichten in einem Bereich aufzeichnen.)

1. Wählen Sie den Song, für den Sie Events aufnehmen möchten.
2. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **POSITION** anzeigen.
3. Gehen Sie mit dem Rad oder den **SELECT**-Tasten zu der Position, an der Sie mit der Aufnahme beginnen möchten.
4. Drücken Sie zuerst die Rec-Taste und dann die Play/Pause-Taste, um die Event-Aufnahme zu starten.
5. Gestalten Sie Ihre Performance mit den Part-Tasten und/oder Reglern.
6. Halten Sie die Event-Aufnahme mit der Stop/Cancel-Taste an.



Falls die Musikdaten des Songs mit den Event-Aufnahmedaten zusammenfallen, wird den Event-Aufnahmedaten während der Wiedergabe Vorrang eingeräumt.
Reglerbewegungen, die mittels Event-Aufnahme im Song-Modus aufgezeichnet wurden, werden immer auf eine Weise wiedergegeben, die der Motion Sequence-Einstellung **SMOOTH** Type (und nicht **TRIG HOLD** Type) entspricht.

Wenn Sie die Event-Aufnahme speichern möchten, müssen Sie das Write-Verfahren durchführen. Wenn Sie den Song wechseln oder das Gerät ausschalten, ohne vorher das Write-Verfahren durchzuführen, gehen die aufgenommenen Daten verloren.

Wenn Sie während der Wiedergabe einen Regler bedienen, der mittels Event-Aufnahme aufgezeichnet wurde, wird die Wiedergabe der Events dieses Reglers ausgesetzt, bis die nächste Position erreicht ist. Wenn Sie allerdings ein mittels Event-Aufnahme aufgezeichnetes Tempo modifizieren, wird das Tempo bis zum Songende ausgesetzt.

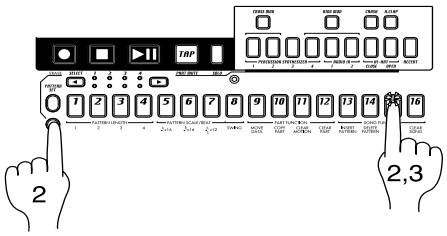
Nach dem Rückspulen eines Songs ist eine exakt den Event-Daten entsprechende Wiedergabe u.U. nicht möglich.

Event-Daten aus einem Song löschen (CLEAR EVENT)

Dieses Verfahren löscht alle Event-Daten aus dem gewählten Song.

1. Wenn der Song abgespielt wird, halten Sie die Wiedergabe mit der Stop/Cancel-Taste an.
2. Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt, und drücken Sie Step-Taste 15 (**CLEAR EVENT**) (Taste 15 blinkt).
3. Drücken Sie nochmals Step-Taste 15, um die Daten zu löschen.

Um das Verfahren abzubrechen, drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.



Song Event-Daten suchen

Wenn Event-Daten in einem Song aufgenommen wurden und Sie bei gedrückt gehaltener **SHIFT**-Taste die **MOTION SEQ**-Taste drücken, leuchten die Step-Tasten 13 bis 16.

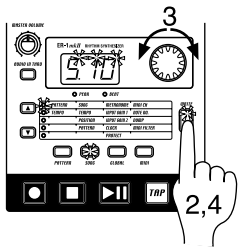
Während der Wiedergabe oder Aufnahme ist diese Prüfung der Event-Daten nicht durchführbar.

Song speichern (WRITE)

Wenn Sie einen selbsterstellten Song speichern möchten, müssen Sie dieses Write-Verfahren durchführen.
Wenn Sie die selbsterstellten Songdaten nicht speichern möchten, wechseln Sie einfach den Song, ohne das Write-Verfahren durchzuführen.

1. Wenn der Song abgespielt wird, halten Sie die Wiedergabe mit der Stop/Cancel-Taste an. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **SONG** anzeigen.
2. Drücken Sie die **WRITE**-Taste (Taste blinkt). Die Songnummer blinkt auf dem Display.
3. Drehen Sie das Rad, um die Nummer des Songs zu wählen, der als Schreibziel dient.
4. Drücken Sie nochmals die **WRITE**-Taste, um die Daten zu speichern. (Taste leuchtet und erlischt).

Zum Abbrechen des Verfahrens drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.



Wenn Memory Protect des Global-Modus eingeschaltet ist, lassen sich keine Daten speichern. In diesem Fall müssen Sie Memory Protect des Global-Modus ausschalten, bevor Sie das Write-Verfahren durchführen..

Schalten Sie das Gerät während des Write-Verfahrens nicht aus. Dadurch könnten die Daten zerstört werden.

6. Global-Modus

Im Global-Modus können Sie Parameter wie Metronome oder Protect einstellen. Drücken Sie die Global-Modustaste, um in den Global-Modus zu schalten. Um den Global-Modus zu verlassen, drücken Sie eine andere Modustaste.

Die im Global-Modus vorgenommenen Einstellungen werden annuliert, wenn Sie das Gerät ohne vorheriges Speichern ausschalten. Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen speichern möchten, müssen Sie das Write-Verfahren durchführen (siehe S. 39 "Im Global-Modus modifizierte Einstellungen speichern").

Metronomeinstellungen

METRONOME oFF, r-0, r-1, r-2, on

Hier bestimmen Sie, wie das Metronom funktioniert. Wenn Sie mittels Realtime-Aufnahme ein Pattern völlig neu aufbauen, ist der Einsatz des Metronoms sehr praktisch. Das Metronom erklingt bei jeder Viertelnote.

oFF: Das Metronom erklingt nicht.

r-0: Das Metronom erklingt nur bei der Aufnahme (wenn die Rec- und Play/Cancel-Tasten leuchten).

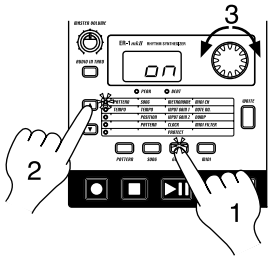
r-1: Bei einer Aufnahme erklingt ein 1taktiger Vorzähler vor dem Start der Aufnahme. Das Metronom erklingt nur bei der Aufnahme.

r-2: Bei einer Aufnahme erklingt ein 2taktiger Vorzähler vor dem Start der Aufnahme. Das Metronom erklingt nur bei der Aufnahme.

on: Das Metronom erklingt bei der Wiedergabe und Aufnahme. Vor dem Start der Aufnahme erklingt kein Vorzähler.

1. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **METRONOME** anzeigen.
2. Drehen Sie das Rad, um die Metronomeinstellung vorzunehmen.
3. Drücken Sie die **PATTERN**- oder **SONG**-Taste, um in den vorherigen Modus zurückzukehren.

Die Metronomeinstellung läßt sich nicht speichern. Beim Einschalten des Geräts ist immer die Option "oFF" vorgewählt.



Lautstärke von Audio In einstellen

INPUT GAIN 1 (AUDIO IN 1) 0...100

INPUT GAIN 2 (AUDIO IN 2) 0...100

Diese Parameter regeln den Pegel der Signale, die in die Audio In-Buchse eingespeist werden. Das Verfahren wird auf S. 19 unter "Verschiedene Signalquellen an den Audio-Eingang anschließen" in Abschnitt 3. Elementare Bedienung (Schnellstart) näher beschrieben.

ER-1mkII zu externen MIDI-Geräten synchronisieren (MIDI Clock)

CLOCK int, Ext

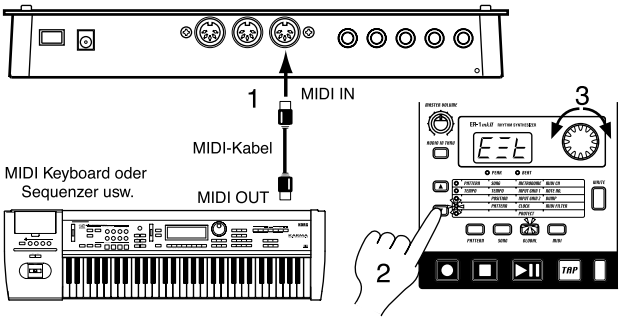
Mit der **CLOCK**-Einstellung des Global-Modus läßt sich das Tempo des **ER-1mkII** zum Tempo eines externen MIDI-Geräts synchronisieren, das MIDI Clock-Meldungen senden und empfangen kann.

Nähere Einzelheiten über die Synchronisationseinstellungen Ihres externen MIDI-Geräts finden Sie in dessen Handbuch.

Auch wenn Sie Clock auf Ext setzen, läuft der ER-1mkII mit seiner eigenen internen Clock, wenn keine MIDI Clock-Meldungen über die MIDI IN-Buchse empfangen werden.

ER-1mkII zu einem externen MIDI-Mastergerät synchronisieren (Ext)

1. Verbinden Sie die **MIDI IN**-Buchse des **ER-1mkII** über ein MIDI-Kabel mit der MIDI OUT-Buchse des externen MIDI-Geräts (Sequenzer oder Synthesizer usw.).
2. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **CLOCK** anzeigen.
3. Drehen Sie das Rad, um die Option "**E**Ξ**t**" (external Clock) zu wählen.
4. Stellen Sie das externe MIDI-Gerät (Master) so ein, daß es MIDI Clock-Meldungen überträgt.
5. Kehren Sie in den Pattern- oder Song-Modus zurück.
6. Wenn Sie den Sequenzer des externen MIDI-Geräts starten, beginnt der **ER-1mkII** gleichzeitig mit der Wiedergabe.
7. Wenn MIDI Clock-Daten über die **MIDI IN**-Buchse empfangen werden, können Sie die Wiedergabe des **ER-1mkII** synchron zum externen MIDI-Gerät laufen lassen, indem Sie die Play/Pause-Taste des **ER-1mkII** drücken.



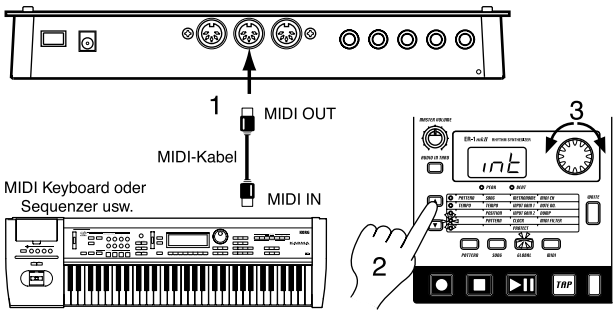
Wenn der MIDI Clock-Parameter auf "Ext" gesetzt ist und der ER-1mkII zur externen MIDI Clock synchronisiert wird, läuft er synchron zum Tempo des externen Sequenzers und es ist unmöglich, das Tempo am ER-1mkII zu ändern.

Wenn eine MIDI Start-Meldung empfangen wird, während der ER-1mkII bereits synchron zur MIDI Clock wiedergibt, startet der ER-1mkII die Wiedergabe ab dem Anfang des momentan erklingenden Patterns (oder im Fall eines Songs: ab dem Anfang des Patterns, das beim Empfang der Start-Meldung gerade abgespielt wurde).

Externes MIDI-Gerät zum ER-1mkII als Master (int) synchronisieren

1. Verbinden Sie die **MIDI OUT**-Buchse des **ER-1mkII** über ein MIDI-Kabel mit der MIDI IN-Buchse des externen MIDI-Geräts (Sequenzer oder Synthesizer usw.).
2. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **CLOCK** anzeigen.
3. Drehen Sie das Rad, um die Option "**Int**" (internal Clock) zu wählen.
4. Stellen Sie das externe MIDI-Gerät (Slave) so ein, daß es MIDI Clock-Meldungen empfängt.
5. Wenn Sie die Wiedergabe am **ER-1mkII** starten, beginnt das externe Gerät synchron mit der Wiedergabe.

Wenn Sie das Reset & Play-Verfahren durchführen, um die Wiedergabe am Anfang des Patterns zu starten, überträgt der ER-1mkII nur eine MIDI Start-Meldung.

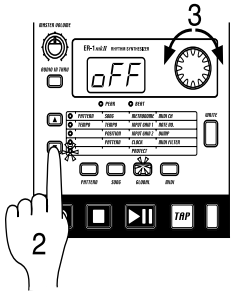


Schreibschutzeinstellungen (Memory Protect)

PROTECT on, oFF

Dies ist die Memory Protect-Einstellung für den Pattern- und Song-Modus. Wenn die Protect-Funktion auf "**on**" gesetzt ist, funktioniert die Write-Taste nicht und es können keine Daten neu geschrieben oder MIDI Data Dumps empfangen werden. Wenn Sie editierte Daten speichern oder einen Daten-Dump (Datenübertragung) empfangen möchten, müssen Sie Protect auf "**oFF**" setzen.

1. Halten Sie die Wiedergabe mit der Stop/Cancel-Taste an.
2. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **PROTECT** anzeigen.
3. Drehen Sie das Rad, um Protect auf "**on**" oder "**oFF**" zu setzen.



Wenn Sie die Protect-Einstellung speichern möchten, führen Sie das Write-Verfahren des Global-Modus durch.

Diese Einstellung gilt für den Pattern- und Song-Modus. Im Global- und MIDI-Modus können Sie Daten ungeachtet der Protect-Einstellung immer speichern.

Bei den Werkseinstellungen ist Protect auf "on" gesetzt.

Im Global-Modus geänderte Einstellungen speichern (WRITE)

Wenn Sie entweder im Global- oder MIDI-Modus das Write-Verfahren durchführen, werden die modifizierten Einstellungen beider Modi gespeichert.

Speichern Sie die Einstellungen des Global-Modus wie folgt. Wenn Sie die modifizierten Einstellungen speichern möchten, müssen Sie dieses Write-Verfahren durchführen. Diese Einstellungen sind nach dem Einschalten des Geräts immer wirksam. Wenn Sie andererseits die modifizierten Einstellungen nicht speichern möchten, schalten Sie das Gerät einfach aus, ohne das Write-Verfahren durchzuführen.

1. Halten Sie die Wiedergabe mit der Stop/Cancel-Taste an.
2. Drücken Sie die Global- (oder MIDI-) Modustaste.
3. Drücken Sie die **WRITE**-Taste (Taste blinkt). Das Display zeigt die Zeichen "**---**" an.
4. Drücken Sie nochmals die **WRITE**-Taste, um die Daten zu speichern.

Zum Abbrechen des Verfahrens drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.

Im Global- oder MIDI-Modus können Sie Daten ungeachtet der Protect-Einstellungen immer speichern (siehe vorheriger Abschnitt).

Schalten Sie das Gerät während des Write-Verfahrens nicht aus. Dadurch könnten die Daten zerstört werden.

7. MIDI-Modus

Im MIDI-Modus können Sie MIDI-bezogene Einstellungen vornehmen und Exclusive-Daten im Dump-Verfahren übertragen. Um in den MIDI-Modus zu schalten, drücken Sie die MIDI-Modustaste. Um den MIDI-Modus zu verlassen, drücken Sie eine andere Modustaste.

Wenn Sie das Gerät ausschalten, ohne zu speichern, gehen die im MIDI-Modus vorgenommenen Einstellungen verloren. Wenn Sie die modifizierten Einstellungen behalten möchten, müssen Sie das Write-Verfahren durchführen (siehe S. 41 "Im MIDI-Modus geänderte Einstellungen speichern").

MIDI-Kanaleinstellungen (MIDI Channnel)

MIDI CH 1...16

Damit stellen Sie den MIDI-Kanal von Part 1 ein. Für das Senden und Empfangen von Daten wird der gleiche MIDI-Kanal benutzt. Bei den Werkseinstellungen ist dies Kanal "**1**".

1. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **MIDI CH** anzeigen.
2. Drehen Sie das Rad, um den Kanal zu wählen.

MIDI-Notennummer jedes Parts einstellen

NOTE NO. C-1...G9

Hier können Sie die MIDI-Notennummer für jeden Part festlegen. Wenn Sie für zwei oder mehr Parts die gleiche Notennummer festlegen und diese Note von einem externen MIDI-Gerät empfangen wird, werden die Klänge diseer Parts gleichzeitig gespielt

1. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **NOTE NO.** anzeigen.
2. Drücken Sie die Part-Taste, deren Notennummer Sir ändern möchten (Taste leuchtet).
3. Drehen Sie das Rad, um die Notennummer zu wählen.

Die Werkseinstellungen sind wie folgt.

Part	Notennummer	Notenname
Percussion Synth 1	C2	36
Percussion Synth 2	D2	38
Percussion Synth 3	E2	40
Percussion Synth 4	F2	41
Audio In 1	G2	43
Audio In 2	A2	45
Hi-hat (CLOSE)	F#2	42
Hi-hat (OPEN)	A#2	46
Crash	C#3	49
Handclap	D#2	39

Die Entsprechungen von Notennamen und Notennummern sind bei den einzelnen Herstellern unterschiedlich. Beziehen Sie sich bitte auf das Bedienungshandbuch des angeschlossenen Geräts.

Dump-Daten senden und empfangen (MIDI Data Dump)

DUMP Ptn, SnG, ALL

Transmission/Senden

Um System Exclusive-Daten (Pattern- und Song-Daten oder Einstellungen des Global-Modus) vom **ER-1mkII** zu einem externen, an die **MIDI OUT**-Buchse angeschlossenen MIDI Data Filer oder Computer zu übertragen, gehen Sie wie folgt vor.

1. Verbinden Sie die **MIDI OUT**-Buchse des **ER-1mkII** mit der MIDI IN-Buchse eines externen MIDI-Geräts, das MIDI Daten-Dumps empfangen kann (ein zweiter **ER-1mkII** oder ein Computer, auf dem ein MIDI Data Filer-Programm oder Editierprogramm usw. läuft).
2. Stellen Sie die MIDI-Kanäle des externen MIDI-Geräts und des **ER-1mkII** auf die gleiche Nummer ein. Bei der Übertragung zu einem Data Filer ist es allerdings normalerweise nicht notwendig, die MIDI-Kanäle aufeinander abzustimmen.
3. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **DUMP** anzeigen.
4. Drehen Sie das Rad, um die zu sendenden Daten zu wählen.

   Ptn: Alle Pattern-Daten

   SnG: Alle Song-Daten

   ALL: Alle Daten (Pattern-, Song- und Global-Daten)
5. Drücken Sie die Play/Pause-Taste, um den Daten-Dump zu übertragen.

Reception/Empfangen

Um **ER-1mkII** System Exclusive-Daten von einem externen, an die **MIDI IN**-Buchse angeschlossenen MIDI Data Filer oder Computer zu empfangen, gehen Sie wie folgt vor.

1. Verbinden Sie die **MIDI IN**-Buchse des **ER-1mkII** mit der MIDI OUT-Buchse des externen MIDI-Geräts, das den MIDI Daten-Dump sendet (ein zweiter **ER-1mkII** oder ein Computer, auf dem ein MIDI Data Filer-Programm oder Editierprogramm usw. läuft).
2. Stellen Sie die MIDI-Kanäle des externen MIDI-Geräts und des **ER-1mkII** auf die gleiche Nummer ein. Bei der Übertragung von einem Data Filer ist es allerdings normalerweise nicht notwendig, die MIDI-Kanäle aufeinander abzustimmen.
3. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **DUMP** anzeigen.
4. Übertragen Sie den Daten-Dump vom externen MIDI-Gerät.

Einzelheiten zu Daten-Dumps finden Sie in der MIDI-Implementationstabelle des **ER-1mkII**.
Um die MIDI-Implementation zu erhalten, setzen Sie bitte mit einem Korg Information Center in Verbindung.

Während ein Data Dump-Verfahren durchgeführt wird, dürfen Sie die Tasten des ER-1mkII nicht berühren.

Wenn die Parameter Select LEDs die Option DUMP anzeigen, können System Exclusive-Daten auch dann gesendet oder empfangen werden, wenn der MIDI FILTER-Parameter "E" auf "-" gesetzt ist.
Wenn der MIDI FILTER-Parameter "E" auf "O" gesetzt ist, können System Exclusive-Daten in jedem Modus gesendet oder empfangen werden.

MIDI Filter-Einstellungen

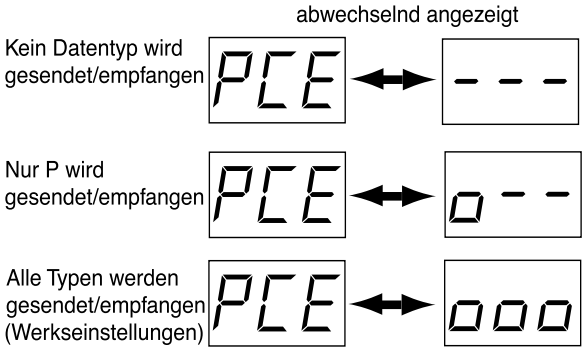
Hier können Sie die Typen von MIDI-Meldungen wählen, die gesendet und empfangen werden.
Wählen Sie für jeden der Buchstaben "**PCE**" auf dem Display die Option "**O**", wenn dieser Meldungstyp gesendet und empfangen werden soll. Oder wählen Sie die Option "**-**", wenn dieser Meldungstyp nicht gesendet und empfangen werden soll.

1. Betätigen Sie die Cursortasten so, daß die Parameter Select LEDs die Option **MIDI FILTER** anzeigen.
2. Drehen Sie das Rad, um die Kombination von Meldungstypen zu wählen, die gesendet und empfangen wird; "**O**" erlaubt das Senden und Empfangen, während "**-**" es verhindert.

   P: Senden/Empfangen von Program Change-, Bank Select- und Song Select-Meldungen.

   C: Senden/Empfangen von Control Change-Meldungen.

   E: Senden/Empfangen von Exclusive-Daten. Wenn die Parameter Select LEDs allerdings **DUMP** anzeigen, können Exclusive-Daten ungeachtet dieser Einstellung gesendet/empfangen werden.



Im MIDI-Modus geänderte Einstellungen speichern (WRITE)

Wenn Sie das Write-Verfahren im MIDI- oder Global-Modus durchführen, werden die modifizierten Einstellungen beider Modi gespeichert.

Gehen Sie zum Speichern der Einstellungen des MIDI-Modus wie folgt vor. Wenn Sie die modifizierten Einstellungen speichern möchten, müssen Sie dieses Write-Verfahren durchführen. Diese Einstellungen sind nach dem Einschalten des Geräts immer wirksam. Wenn Sie andererseits die modifizierten Einstellungen nicht speichern möchten, schalten Sie das Gerät einfach aus, ohne das Write-Verfahren durchzuführen.

1. Halten Sie die Wiedergabe mit der Stop/Cancel-Taste an.
2. Drücken Sie die MIDI- (oder Global-) Modustaste.
3. Drücken Sie die **WRITE**-Taste (Taste blinkt). Auf dem Display wird "**---**" angezeigt.
4. Drücken Sie nochmals die **WRITE**-Taste, um die Daten zu speichern.

Zum Abbrechen des Verfahrens drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.

Im Global- und MIDI-Modus können Sie das Write-Verfahren ungeachtet der Protect-Einstellung immer durchführen (siehe vorheriger Abschnitt).

Schalten Sie das Gerät während des Write-Verfahrens nicht aus. Dadurch könnten die Daten zerstört werden.

8. Anhänge

Über MIDI

1. MIDI-Kanäle

Vergleichbar mit einem TV-Gerät können Daten empfangen werden, wenn der Kanal des empfangenden Geräts mit dem Kanal übereinstimmt, auf dem die Daten gesendet werden.
Der Sende-/Empfangskanal des **ER-1mkII** wird mit der MIDI Channel-Einstellung im MIDI-Modus gewählt.

2. Note-On/Off

Wenn Sie eine Step-Taste anschlagen, wird die dieser Taste zugeordnete Notenummer und ein Velocity-Wert als Note On-Meldung [9n, kk, vv] (n: Kanal, kk: Notennummer, vv: Anschlagdynamik) übertragen. Beim **ER-1mkII** ist der vv: Velocity-Wert fest auf 64H (100) eingestellt. Beim Loslassen der Step-Taste wird eine Note Off-Meldung [8n, kk, vv] übertragen. Allerdings übertragen die meisten Geräte - genau wie der **ER-1mkII** - keine Note Off Velocity-Werte. Wenn Note On/Off-Meldungen für eine Notennummer, die einem Part zugeordnet ist, empfangen werden, erklingt dieser Part.
Note On/Off-Meldungen werden auf dem MIDI-Kanal gesendet und empfangen, den Sie im MIDI-Modus festlegen.

3. Patterns umschalten

Wenn Sie Patterns umschalten, werden Program Change- und Bank Select-Meldungen [Bn, 00, mm] (Control Change #00), [Bn, 20, bb] (Control Change #32) (mm: Banknummer hohes Byte, bb: Banknummer niedriges Byte - zusammen sind 16 384 Banken wählbar) übertragen.
Wenn eine Program Change-Meldung auf dem MIDI-Kanal des **ER-1mkII** empfangen wird, werden Patterns innerhalb der selben Gruppe umgeschaltet (z.B. von A01 nach A02). Nach dem Empfang einer Bank Select-Meldung kann die als nächstes empfangene Program Change-Meldung zu einem Pattern einer anderen Gruppe umschalten (z.B. von A01 nach C01).
Das Senden und Empfangen von Program Change-Meldungen läßt sich mit der MIDI Filter-Einstellung des MIDI-Modus steuern.

Bank Select MSB	LSB	Program Change	Pattern-Nummer
00	00	0...127	A01...b64
00	01	0...127	C01...d64

4. Mit NRPN-Meldungen editieren

Diesen NRPN (Non Registered Parameter No.) Meldungen können die Instrumentenhersteller beliebige eigene Funktionen zuordnen. Beim **ER-1mkII** sind NRPN-Meldungen allen Reglern und Tasten der Synthesizer-Sektion mit Ausnahme von Motion Seq zugeordnet.
Zum Editieren wählen Sie zunächst mit NRPN (LSB) [Bn, 62, rr] und NRPN (MSB) [Bn, 63, mm] (Control Change #98 und 99) (rr, mm: niedrige und hohe Bytes der Parameter-Nr.) den Parameter. Senden Sie dann Data Entry (MSB) [Bn, 06, mm] und Data Entry (LSB) [Bn, 26, vv] (Control Change #06 und 38) (mm, vv: hohe und niedrige Bytes des Wertes - drücken zusammen 16 384 Steps aus), um den Wert einzustellen. Der **ER-1mkII** benutzt nur den MSB-Wert (128 Steps) der Data Entry-Meldung.

5. Wenn "Notenhänger" auftreten

Wenn eine Note aus irgendeinem Grund endlos weiterklingt, können Sie den Klang normalerweise durch Umschalten des Modus beenden. Wenn eine via MIDI gespielte Note nicht beendet wird, können Sie gleichzeitig die Shift- und Stop/Cancel-Taste drücken, um ein MIDI Reset vorzunehmen.

6. Über die Synchronisation

Es lassen sich zwei oder mehr Sequenzer via MIDI verbinden, um deren Wiedergabe zu synchronisieren. Zu den für die Synchronisation benutzten Meldungen (Realtime-Meldungen) zählen Timing Clock [F8], Start [FA], Continue [FB] und Stop [FC]. In einem synchronisierten System werden diese Meldungen von einem Synthesizer (Master) gesendet und von den anderen Sequenzern (Slaves) empfangen. Die Slave-Geräte spielen ihre Daten entsprechend dem Tempo ab, das von den Timing Clock-Meldungen bestimmt wird, die vom Master gesendet werden. Pro Viertelnote werden 24 Timing Clock-Meldungen gesendet. Wenn beim **ER-1mkII** der Clock-Parameter des Global-Modus auf INT gesetzt ist, fungiert der **ER-1mkII** als Master-Gerät, das diese Realtime-Meldungen überträgt. Wenn Clock auf EXT gesetzt ist, fungiert der **ER-1mkII** als Slave-Gerät, das diese Realtime-Meldungen empfängt. Wenn allerdings Clock auf EXT gesetzt ist und keine Timing Clock-Meldungen empfangen werden, läßt sich der **ER-1mkII** auch mit seiner eigenen internen Clock betreiben. Die Start-Meldung bestimmt, wann die Wiedergabe beginnt. Wenn die Start/Pause-Taste am Master-Gerät gedrückt wird, sendet es eine Start-Meldung. Die Slave-Geräte, die diese Start-Meldung empfangen, synchronisieren sich zu den im Anschluß empfangenen Timing Clock-Meldungen und beginnen mit der Wiedergabe am Anfang. Wenn die Start/Pause-Taste bei einem auf Pause geschalteten Master-Gerät gedrückt wird, sendet dieses eine Continue-Meldung. Wenn ein Slave-Gerät die Continue-Meldung empfängt, setzt es die Wiedergabe an der Stelle fort, an der es angehalten wurde. Wenn während der Wiedergabe die Stop-Taste gedrückt wird, überträgt der Master eine Stop-Meldung. Slave-Geräte halten die Wiedergabe nach dem Empfang einer Stop-Meldung an.

7. Synchronisation im Song-Modus

Im Song-Modus kann der **ER-1mkII** Song Select- und Song Position Pointer-Meldungen senden und empfangen. Beim Umschalten von Songs wird eine Song Select [F3 ss] Meldung übertragen (ss: Songnummer, wobei 1 Song von 128 Songs wählbar ist. Beim **ER-1mkII** können Sie 16 Songs wählen.) Wenn der **ER-1mkII** im Song-Modus eine Song Select-Meldung empfängt, wechselt er den Song. Das Senden und Empfangen von Song Select-Meldungen läßt sich mit der MIDI Filter-Einstellung des MIDI-Modus einschränken. Wenn der Song angehalten ist und Sie die aktuelle Position am Master-Gerät (also dem Gerät, dessen Clock auf INT gesetzt ist) ändern, wird eine Song Position Pointer-Meldung [F2 pp pp] übertragen (pp: Anzahl von MIDI-Taktschlägen ab dem Songanfang; d.h., die Anzahl an Timing Clocks geteilt durch 6). Song Position Pointer bezeichnet die Position, an der der Sequenzer momentan steht. Wenn eine Song Position Pointer-Meldung von einem Slave-Gerät im Song-Modus empfangen wird (also einem Gerät, dessen Clock auf EXT gesetzt ist), ändert es die Position, an der sein Song momentan steht, um diese der Position des Masters anzugleichen. Da beim **ER-1mkII** die Länge der einzelnen Patterns unterschiedlich sein kann, werden sich Master und Slave nicht notwendigerweise an der gleichen Position befinden. Wenn Sie am Master-Gerät die Start/Pause-Taste drücken, wird eine Continue-

Meldung übertragen und die Wiedergabe des Songs an der momentan gewählten Position gestartet. Wenn das Slave-Gerät die Continue-Meldung empfängt, synchronisiert es sich zu den Timing Clock-Meldungen und beginnt mit der Wiedergabe an der aktuellen Stelle im Song. Auf die gleiche Weise, wie Sie die Wiedergabe ab dem Songanfang synchronisieren können, können Sie auch die Position festlegen, an der die Wiedergabe beginnen soll, und diese dann synchron ablaufen lassen. Wenn Sie den Song während der Wiedergabe mit dem Rad oder den Select-Tasten vor- oder zurückspulen, werden keine Song Position Pointer-Meldungen übertragen. Wenn Sie dieses Verfahren bei einer synchronisierten Wiedergabe durchführen, geht die Synchronisation verloren. Zudem ändert sich die Wiedergabe-Position auch dann nicht, wenn Song Position Pointer-Meldungen während der Wiedergabe empfangen werden.

8. System Exclusive-Meldungen

Instrumentenhersteller dürfen System Exclusive-Meldungen für beliebige Zwecke verwenden. Mit SysEx-Meldungen werden hauptsächlich Parameter gesendet und empfangen, die für bestimmte Geräte spezifisch sind, beispielsweise Klangdaten und Editierdaten.

Das System Exclusive-Meldungsformat des **ER-1mkII** ist [F0, 42, 3n, 51, ... F7] (n: Exclusive Channel).

Einige System Exclusive-Meldungen wurden allerdings für spezielle Aufgaben näher definiert und als "Universal System Exclusive-Meldungen" bezeichnet.

Von den verschiedenen Universal System Exclusive-Meldungen unterstüzt der **ER-1mkII** die folgenden.

- Beim Empfang einer Inquiry Message Request [F0, 7E, nn, 06, 01, F7] sendet der **ER-1mkII** eine Inquiry Message [F0, 7E, nn, 06, 02, (neun Bytes), F7], die bedeutet: "I am a Korg **ER-1mkII** and my system version is ..." ("Ich bin ein Korg **ER-1mkII** und meine Systemversion ist...").

9. Klangeinstellungsdaten übertragen (Data Dump)

Song-Daten, Pattern-Daten oder alle Daten (All: Song + Pattern + Global) lassen sich als MIDI Exclusive-Daten übertragen und in einem externen Gerät speichern. Diese Daten werden mit dem Dump-Befehl des MIDI-Modus übertragen. Der für das Senden und Empfangen dieser Daten benutzte Kanal wird mit der MIDI ch-Einstellung des MIDI-Modus gewählt. Daten-Dumps werden auch beim Empfang einer Data Dump Request-Meldung gesendet.

10. Klänge usw. editieren

Indem Sie MIDI Exclusive Daten-Dumps senden, können Sie alle Patterns oder einzelne Programme neu schreiben. Im Pattern-Modus können Sie mit NRPN-Meldungen die Regler editieren, die für jeden Part aktiv sind.

Fehlersuche

Nach Drücken des Netzschalters beginnt das Display nicht zu leuchten!

- Ist der Wechselstromadapter angeschlossen?
- Ist der Wechselstromadapter an eine Netzsteckdose angeschlossen?

Keine Klänge hörbar!

- Ist der Verstärker, Mischer oder Kopfhörer an die richtige Buchse angeschlossen? (Können Sie ein Pattern abspielen? Wenn ja, dann sind die Anschlüsse korrekt.)
- Ist der Verstärker oder Mischer eingeschaltet und richtig eingestellt?
- Ist der Master Volume-Regler des **ER-1mkII** aufgedreht?

Klänge werden nicht beendet!

- Bei der Wiedergabe eines Patterns wird dieses endlos wiederholt. Wenn Sie das Pattern nicht mehr hören möchten, drücken Sie die Stop/Cancel-Taste (S. 13).

Klänge und Bedienverfahren entsprechen nicht meiner Bearbeitung!

- Haben Sie nach dem Editieren das Write-Verfahren durchgeführt? (S. 33, 38). Nach dem Editieren müssen Sie das Write-Verfahren durchführen, bevor Sie Songs oder Patterns wechseln oder das Gerät ausschalten.
- Haben Sie das gewählte Pattern bzw. den Song nach dem Speichern editiert?

Steuerung via MIDI unmöglich!

- Ist das MIDI- oder Spezialkabel richtig angeschlossen?

Beim Spielen des ER-1mkII über ein externes Gerät

- Wurde der **ER-1mkII** so eingestellt, daß er MIDI-Daten auf dem gleichen Kanal empfängt, auf dem die Daten gesendet werden? (S. 41)
- Ist der MIDI Channel-Parameter des MIDI-Modus auf den gewünschten Kanal eingestellt? (S. 41)
- Sind die MIDI Filter-Einstellungen des MIDI-Modus richtig eingestellt? (S. 42)

Beim Spielen eines externen Geräts über den ER-1mkII

- Stimmt der MIDI-Kanal des **ER-1mkII** mit dem MIDI-Kanal des empfangenden Geräts überein? (S. 41)

Pattern oder Song läßt sich nicht speichern!

- Ist die Protect-Einstellung des Global-Modus auf "**on**" gesetzt? (S. 40)

Beim Anschlagen einer Part-Tasten erklingt nicht der festgelegte Drumsound!

- Haben Sie nach dem Editieren des Klangs eines Parts das Write-Verfahren durchgeführt? (S. 33)
- Ist möglicherweise die Taste **CROSS MOD** eingeschaltet? (p.25)
- Ist möglicherweise die Taste **RING MOD** eingeschaltet? (p.25)
- Ist eine Motion Sequence in Betrieb? (S. 28)

Fehlermeldungen

Er.1 Daten konnten nicht gespeichert werden.

Er.2 Beim Speichern eines Songs unter einer anderen Songnummer wurde die maximale Anzahl aufnehmbarer Events überschritten. Löschen Sie mit dem Clear Event-Verfahren unerwünschte Events aus dem Song (S. 37).

Er.9 Bei dem Speicherplatz, auf dem Sie Daten speichern wollten, war die Protect-Funktion auf "**on**" gesetzt. Setzen Sie im Global-Modus die Protect-Einstellung auf "**oFF**" (S. 39).

Full Bei der Event-Aufnahme eines Songs wurde der Event-Datenspeicher vollständig ausgelastet. Wenn Sie noch weitere Events aufzunehmen versuchen, erscheint sofort die Meldung "Memory Full". Entweder Sie löschen mit dem Clear Event-Verfahren unerwünschte Events aus dem Song, oder Sie nehmen Leerdaten auf, um Speicher freizusetzen.

Werksdaten zurückladen

Die Pattern- und Songdaten, mit denen der **ER-1mkII** vom Werk ausgeliefert wird, bezeichnet man als "preloaded data" (bereits geladene Daten). Diese Daten lassen sich im Speicher des **ER-1mkII** wiederherstellen.
Hierbei werden Ihre selbsterstellten Patterns und die Songs, die diese Patterns verwenden, gelöscht und durch die Werksdaten ersetzt. Wenn Sie Ihre selbsterstellten Patterns und Songs behalten möchten, müssen Sie diese in einem Data Filer usw. speichern, bevor Sie die Werksdaten laden.

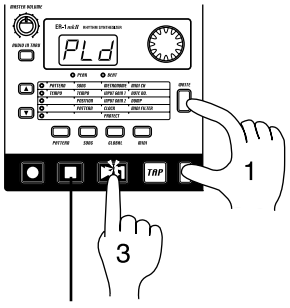
1. Halten Sie gleichzeitig die **SOLO-** und **WRITE**-Taste gedrückt, und schalten Sie das Gerät ein.
2. Auf dem Display wird "**PLd**" angezeigt, und die Play/Pause-Taste blinkt.
3. Um die Werksdaten zu laden, drücken Sie die blinkende Play/Pause-Taste.

Dies dauert ungefähr 15 Sekunden.

Um das Verfahren abzubrechen, drücken Sie die Stop/Cancel-Taste.

Wenn das Ladeverfahren abgeschlossen ist, kehrt der **ER-1mkII** in seinen ursprünglichen Zustand zurück. Nach einigen Sekunden wird auf dem Display die Pattern-Nummer "**A01**" angezeigt, und der **ER-1mkII** befindet sich im Pattern-Modus.

Während des Ladeverfahrens dürfen Sie das Gerät nicht ausschalten. Dadurch könnten die Daten zerstört werden.



Abbrechen

Technische Daten

System: Analog Modeling + PCM

Part-Anzahl: 11 Parts
- Synthesizer Parts x 4
- PCM Parts x 4
- Audio In Parts x 2
- Accent Parts

Speicherkap: 256 Patterns, 16 Songs

Effekte: Delay
- Normal, Motion Sequence, Tempo Delay

Sequenzer: Pattern
- max. 64 Steps pro Part
- Motion Sequence
- 1 Parameter pro Part, 64 Events

Song
- max. 256 Patterns pro Song
- max. etwa 35 700 Events für die Event-Aufnahme

Anschlüsse: PHONES
- Stereo-Klinkenbuchse
- Nominalpegel: 21mW + 21mW (32 Ohm)

OUTPUT (L/MONO, R)
- Klinkenbuchsen: Mono x 2
- Nominal-Ausgangspegel: -10dBu
- Ausgangsimpedanz: 1 kOhm

AUDIO IN (Klinkenbuchse: Mono x 2)
- Nominal-Eingangspegel: -10dBu
- Eingangsimpedanz: 47 kOhm

MIDI (IN, OUT, THRU)

Stromversorgung: 9V Gleichspannung (Wechselstromadapter inkl.)

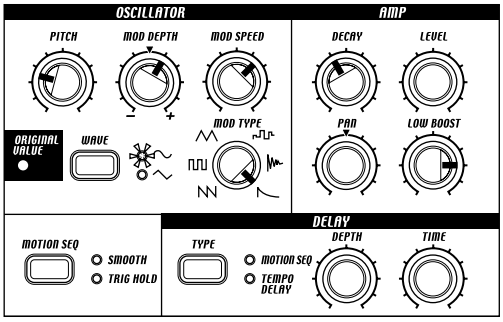
Leistungsaufnahme: 5,5W

Abmessungen: 296 (B) x 220 (T) x 55 (H) mm (mit Gummifüßen)

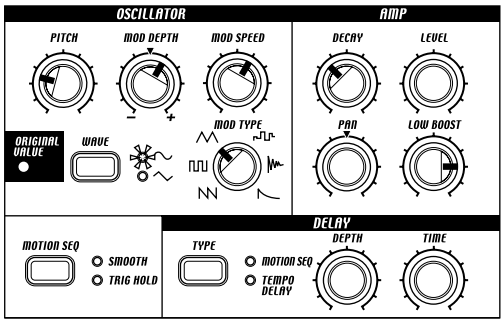
Gewicht: 1,5kg

Beispiel-Sounds

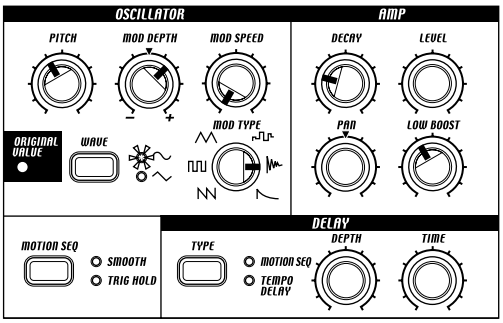
Analog Kick 1



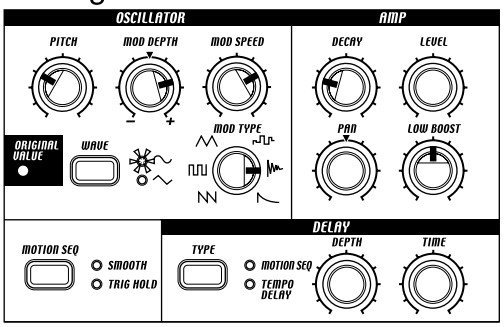
Analog Kick 2



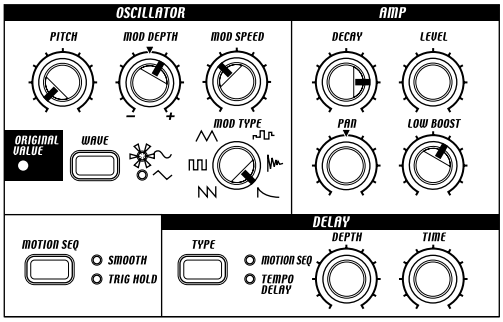
Analog Snare 1



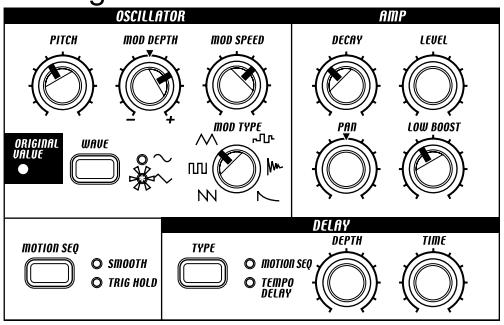
Analog Snare 2



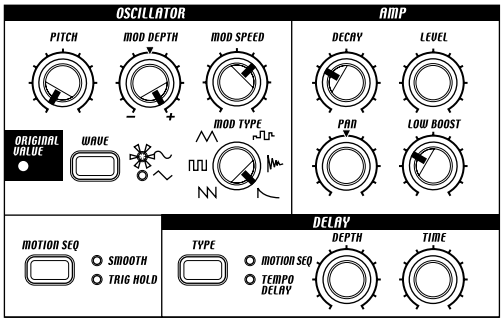
Electric Tom



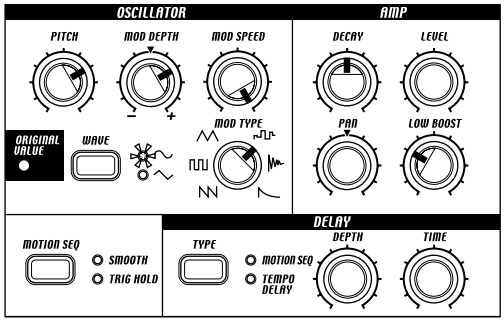
Analog Cowbell



Zap

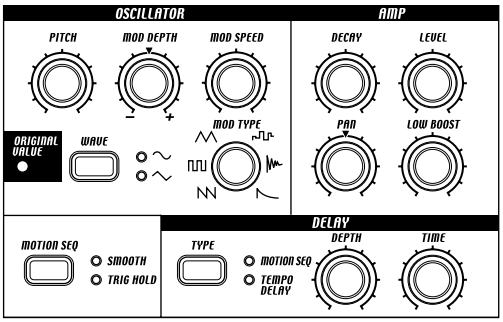


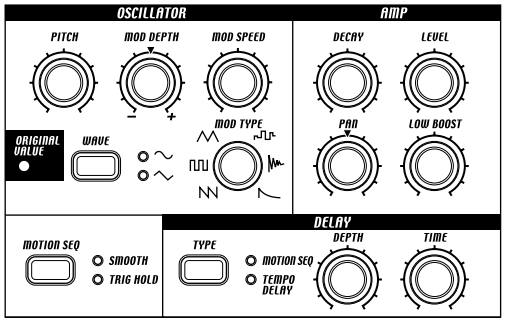
Noise Shot

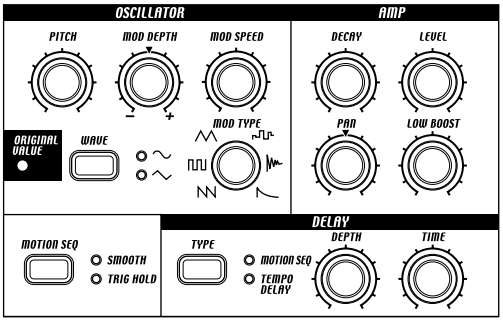


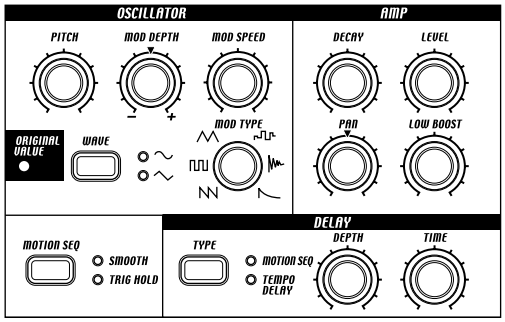
Leere Diagramme

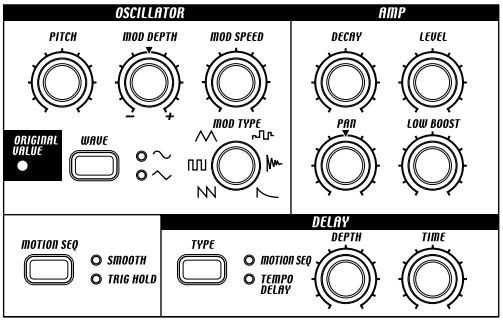
Wenn Sie einen Klang kreiert haben, der Ihnen gut gefällt, können Sie auf dieser Seite die Regler- und Tastenpositionen eintragen.

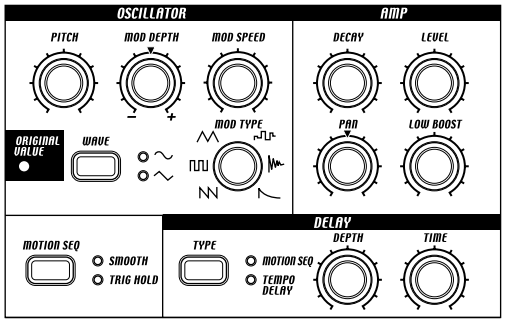


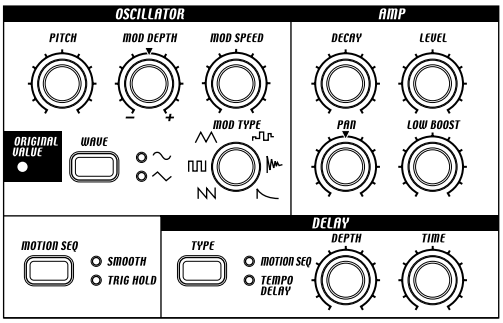


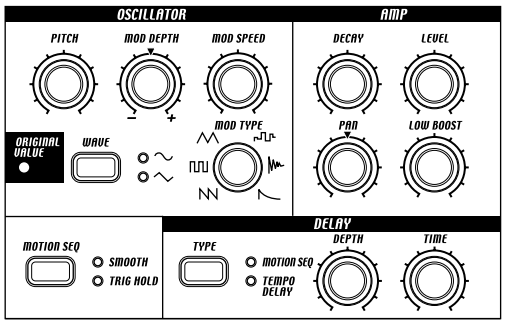


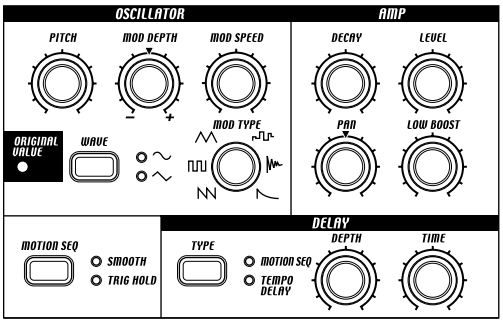


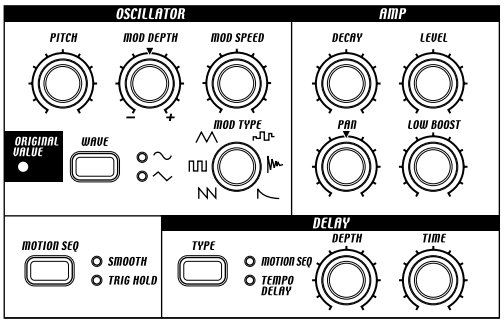


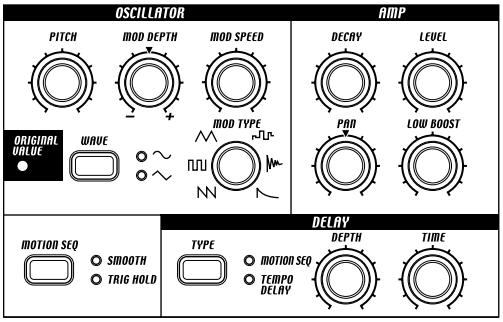


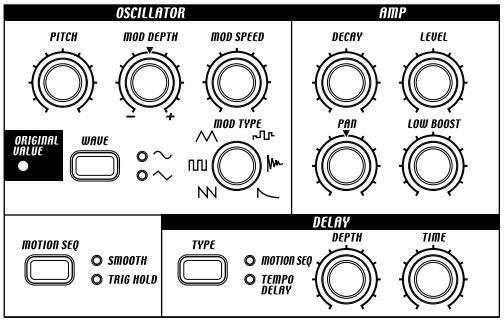


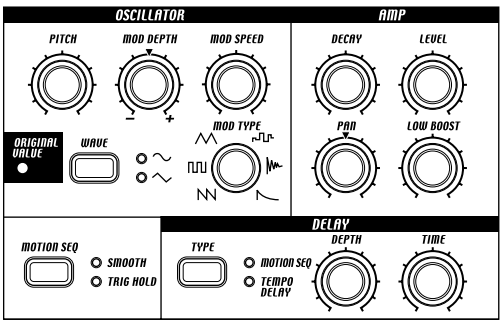


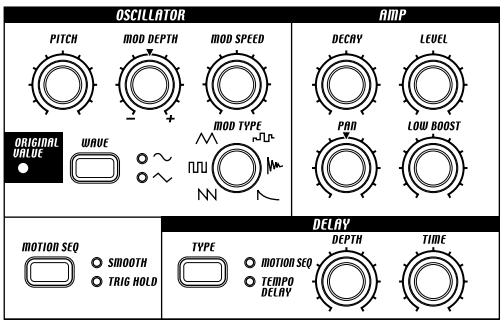

OSCILLATOR
AMP
PITCH
MOD DEPTH
MOD SPEED
DECAY
LEVEL
ORIGINAL VALUE
WAVE
MOD TYPE
PAN
LOW BOOST
DELAY
MOTION SEQ
SMOOTH
TRIG HOLD
TYPE
MOTION SEQ
TEMPO DELAY
DEPTH
TIME

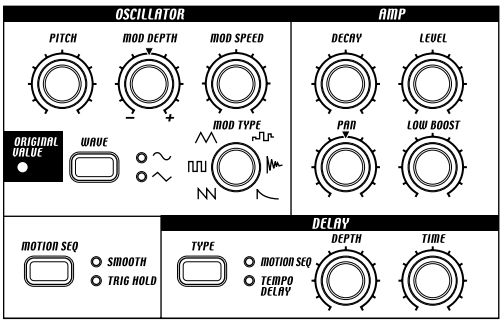

OSCILLATOR
AMP
PITCH
MOD DEPTH
MOD SPEED
DECAY
LEVEL
ORIGINAL VALUE
WAVE
MOD TYPE
PAN
LOW BOOST
DELAY
MOTION SEQ
SMOOTH
TRIG HOLD
TYPE
MOTION SEQ
TEMPO DELAY
DEPTH
TIME

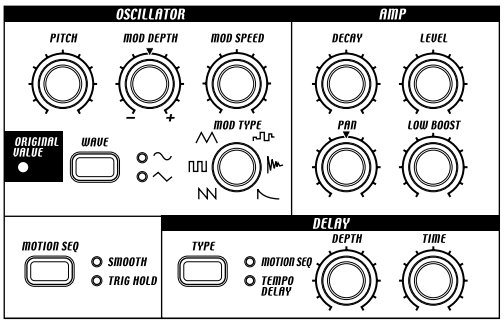

OSCILLATOR
AMP
PITCH
MOD DEPTH
MOD SPEED
DECAY
LEVEL
ORIGINAL VALUE
WAVE
MOD TYPE
PAN
LOW BOOST
DELAY
MOTION SEQ
SMOOTH
TRIG HOLD
TYPE
MOTION SEQ
TEMPO DELAY
DEPTH
TIME


OSCILLATOR
AMP
PITCH
MOD DEPTH
MOD SPEED
DECAY
LEVEL
ORIGINAL VALUE
WAVE
MOD TYPE
PAN
LOW BOOST
DELAY
MOTION SEQ
SMOOTH
TRIG HOLD
TYPE
MOTION SEQ
TEMPO DELAY
DEPTH
TIME


OSCILLATOR
AMP
PITCH
MOD DEPTH
MOD SPEED
DECAY
LEVEL
ORIGINAL VALUE
WAVE
MOD TYPE
PAN
LOW BOOST
DELAY
MOTION SEQ
SMOOTH
TRIG HOLD
TYPE
MOTION SEQ
TEMPO DELAY
DEPTH
TIME


OSCILLATOR
AMP
PITCH
MOD DEPTH
MOD SPEED
DECAY
LEVEL
ORIGINAL VALUE
WAVE
MOD TYPE
PAN
LOW BOOST
DELAY
MOTION SEQ
SMOOTH
TRIG HOLD
TYPE
MOTION SEQ
TEMPO DELAY
DEPTH
TIME


OSCILLATOR
AMP
PITCH
MOD DEPTH
MOD SPEED
DECAY
LEVEL
ORIGINAL VALUE
WAVE
MOD TYPE
PAN
LOW BOOST
DELAY
MOTION SEQ
SMOOTH
TRIG HOLD
TYPE
MOTION SEQ
TEMPO DELAY
DEPTH
TIME


OSCILLATOR
AMP
PITCH
MOD DEPTH
MOD SPEED
DECAY
LEVEL
ORIGINAL VALUE
WAVE
MOD TYPE
PAN
LOW BOOST
DELAY
MOTION SEQ
SMOOTH
TRIG HOLD
TYPE
MOTION SEQ
TEMPO DELAY
DEPTH
TIME

Index

A

ACCENT ---------- 27
Akzente ---------- 27
AMP
  DECAY ---------- 8, 24
  LEVEL ---------- 8, 25
  LOW BOOST ---------- 8, 25
  PAN ---------- 8, 24
Amp-Parameter ---------- 24
Anhören
  Patterns ---------- 13
  Song ---------- 12
AUDIO IN ---------- 11, 19, 38
Aufnahme
  Event ---------- 36
  Realtime ---------- 17, 27
  Step ---------- 16, 27

B

Beat ---------- 26
Beat LED ---------- 9
Beispiel-Sounds ---------- 45

C

CLEAR EVENT ---------- 37
CLEAR MOTION ---------- 30
CLEAR PART ---------- 29
CLEAR SONG ---------- 34
CLOCK ---------- 38
COPY PART ---------- 30
CROSS MOD ---------- 25
Cross-Modulation ---------- 25

D

Data Dump ---------- 40, 43
DECAY ---------- 8, 24
DELAY
  DEPTH ---------- 8, 25
  MOTION SEQ ---------- 25
  TEMPO DELAY ---------- 25
  TIME ---------- 8, 25
  TYPE ---------- 8, 25
DELETE PATTERN ---------- 35
DEPTH ---------- 8, 25
DUMP ---------- 40

E

Editieren
  Pattern ---------- 15
  Rhythmuspattern ---------- 16
  Song ---------- 35
  Song oder Pattern ---------- 15
  Sound ---------- 14
  Sound eines Part ---------- 24
Einsetzen
  Motion Sequence ---------- 18
Empfangen ---------- 40
ERASE ---------- 17, 29
Erstellten Daten ---------- 6
Event-Aufnahme ---------- 36
Event-Daten suchen ---------- 37

F

Fehlermeldungen ---------- 44
Fehlersuche ---------- 43
Filter ---------- 41

G

Global
  Modus ---------- 38
  Speichern ---------- 39
Grundkonzeption ---------- 12

I

INPUT GAIN ---------- 38
INSERT PATTERN ---------- 35

K

Klangerzeugermodul ---------- 20
Kopfhörerbuchse ---------- 11
Kopieren
  Part ---------- 30
  Patterns ---------- 30

L

Leere Diagramme ---------- 46
Length ---------- 26
Length? ---------- 16, 26
LEVEL ---------- 8, 25
Löschen
  Event-Daten ---------- 37
  Songdaten ---------- 34
LOW BOOST ---------- 25

M

MASTER VOLUME ---------- 9
Matrix ---------- 10
Memory Protect ---------- 39
METRONOME ---------- 38
MIDI
  Channnel ---------- 40
  Clock ---------- 38
  Data Dump ---------- 40, 43
  Filter ---------- 41
  Modus ---------- 40
  Notennummer ---------- 40
  Speichern ---------- 41
  Synchronisieren ---------- 38
MIDI CH ---------- 40
MIDI-Modus ---------- 40
MOD DEPTH ---------- 8, 24
MOD SPEED ---------- 8, 24
MOD TYPE ---------- 8, 24
Modifizieren
  Patterns ---------- 15
  Rhythmuspattern ---------- 16
  Song ---------- 15
  Sound ---------- 14
Modulation
  CROSS MOD ---------- 25
  RING MOD ---------- 25
Modulationsgeschwindigkeit -- 8
Modulationsstärke ---------- 8
Modulationstyp ---------- 8
Modus
  Global ---------- 38
  MIDI ---------- 40
  Pattern ---------- 22
  Song ---------- 33
Motion Sequence
  Aufzeichnen ---------- 28
  Delay ---------- 28
  Einsetzen ---------- 18
Motion Sequence? ---------- 18
Motion-Daten ---------- 28
MOVE DATA ---------- 29
Mute ---------- 23

N

Namensliste
  Pattern ---------- 50
  Song ---------- 50
NOTE NO. ---------- 40
Note-On/Off ---------- 42
NRPN ---------- 42

O

Oazillator-Parameter ---------- 24
Original Value LED ---------- 8
OSCILLATOR
  MOD DEPTH ---------- 8, 24
  MOD SPEED ---------- 8, 24
  MOD TYPE ---------- 8, 24
  PITCH ---------- 8, 24
  WAVE ---------- 8, 24

P

PAN ---------- 8, 24
Part
- Kopieren ---------- 30
- Wählen ---------- 23

PART MUTE ---------- 10
Part Mute ---------- 23
Part Solo ---------- 23
Part wählen ---------- 23
Part? ---------- 14
Pattern
- Abspielen (play) ---------- 22
- Erstellen ---------- 24
- Reset & Play ---------- 22
- Selbsterstelltes ---------- 17
- Speichern ---------- 32
- Tap Tempo ---------- 13, 22
- Tempo ---------- 13, 22
- Wählen ---------- 22

Pattern Set
- Performance ---------- 31
- Registrieren ---------- 31
- Spielen ---------- 20

Pattern Set Play ---------- 31
Pattern Set? ---------- 20
Pattern-Modus ---------- 22
Pattern? ---------- 13
Patterns
- Anhören ---------- 13
- Kopieren ---------- 30

Patternwechsel ---------- 22
Peak LED ---------- 9
PITCH ---------- 8, 24
POSITION ---------- 34
Position? ---------- 33
PROTECT ---------- 39

R

Realtime-Aufnahme ------ 17, 27
Reception ---------- 40
Reset & Play
- Pattern ---------- 22
- Song ---------- 33

Rhythmuspattern ---------- 27
RING MOD ---------- 25
Ringmodulation ---------- 25

S

Scale ---------- 26
Select LED ---------- 10
SELECT-Tasten ---------- 10
Senden ---------- 40
SHIFT-Tast ---------- 11
Solo ---------- 23
SOLO-Taste ---------- 10
Song
- Anhören ---------- 12
- Editieren ---------- 35
- Kreieren ---------- 34
- Modus ---------- 33
- Reset & Play ---------- 33
- Speichern ---------- 37
- Spielen (play) ---------- 33
- Tap Tempo ---------- 13, 33
- Tempo ---------- 13, 33
- Wählen ---------- 33

Song-Modus ---------- 33
Song? ---------- 12
Songs wechseln ---------- 33
Speichern
- Global ---------- 39
- MIDI ---------- 41
- Pattern ---------- 17, 32
- Song ---------- 37

Step-Aufnahme ---------- 16, 27
Swing ---------- 26
Synchronisation ---------- 42
Synchronisieren ---------- 38
Synchronisierte ---------- 21
Synthesizer-Sektion? --------- 14
System Exclusive ---------- 43

T

Tap Tempo
- Pattern ---------- 13, 22
- Song ---------- 13, 33

TAP-Taste ---------- 10
Technische Daten ---------- 44
Tempo
- Pattern ---------- 13, 22
- Song ---------- 13, 33

TIME ---------- 8, 25
Transmission ---------- 40
TYPE ---------- 8, 25

U

Über MIDI ---------- 42

V

vorspulen ---------- 33

W

Wählen
- Part ---------- 23
- Song ---------- 33

WAVE ---------- 8, 24
Werksdaten ---------- 44
WRITE
- Global ---------- 39
- MIDI ---------- 41
- Pattern ---------- 17, 32
- Song ---------- 37

WRITE-Taste ---------- 10

Z

Zurückspulen ---------- 33

Pattern-Namensliste

* Die Patterns und ursprünglichen Daten des Demosongs sind Bank D zugeordnet.
* Das erste Pattern jedes Styles ist den Step-Tasten 1...16 der Pattern Set-Funktion zugeordnet.

A Bank

No.	Pattern Name	Tempo
A01	Techno 1	138
A02	Techno 2	138
A03	Techno 3	135
A04	Techno 4	140
A05	Techno 5	134
A06	Techno 6	126
A07	Techno 7	125
A08	Techno 8	156
A09	Techno 9	135
A10	Techno 10	135
A11	Techno 11	140
A12	Techno 12	135
A13	Techno 13	135
A14	Techno 14	140
A15	Techno 15	135
A16	Techno 16	138
A17	Techno 17	138
A18	Techno 18	132
A19	Techno 19	137
A20	Techno 20	140
A21	Techno 21	135
A22	Techno 22	140
A23	Techno 23	130
A24	Techno 24	150
A25	Techno 25	140
A26	Techno 26	138
A27	Techno 27	149
A28	Trance 1	142
A29	Trance 2	142
A30	Trance 3	140
A31	Trance 4	140
A32	Trance 5	138
A33	Trance 6	140
A34	Trance 7	135
A35	Trance 8	140
A36	Hard House 1	138
A37	Hard House 2	140
A38	Hard House 3	135
A39	Hard House 4	139
A40	Hard House 5	140
A41	Hard House 6	134
A42	Hard House 7	140
A43	Hard House 8	134
A44	Hard House 9	140
A45	Hard House 10	134
A46	Hard House 11	134
A47	Hard House 12	140
A48	Hard House 13	138
A49	Hard House 14	138
A50	Hard House 15	138
A51	Hard House 16	150
A52	House 1	125
A53	House 2	125
A54	House 3	125
A55	House 4	125
A56	House 5	130
A57	House 6	126
A58	House 7	130
A59	House 8	122
A60	House 9	125
A61	House 10	130
A62	House 11	130
A63	House 12	134
A64	UK Garage 1	134

B Bank

No.	Pattern Name	Tempo
B01	UK Garage 2	134
B02	UK Garage 3	134
B03	UK Garage 4	130
B04	2Step 1	136
B05	2Step 2	132
B06	2Step 3	134
B07	2Step 4	134
B08	2Step 5	130
B09	Nu Skool Breaks 1	132
B10	Nu Skool Breaks 2	136
B11	Nu Skool Breaks 3	135
B12	Nu Skool Breaks 4	140
B13	Nu Skool Breaks 5	135
B14	Nu Skool Breaks 6	139
B15	Nu Skool Breaks 7	143
B16	Nu Skool Breaks 8	126
B17	Nu Skool Breaks 9	126
B18	Electro 1	135
B19	Electro 2	135
B20	Electro 3	134
B21	Electro 4	138
B22	Electro 5	135
B23	Electro 6	124
B24	Electro 7	135
B25	Electro 8	130
B26	Electro 9	129
B27	Electro 10	135
B28	Electro 11	128
B29	Electro 12	125
B30	Electro 13	121
B31	Electro 14	130
B32	Electro 15	127
B33	Electro 16	125
B34	Electro 17	130
B35	R&B 1	101
B36	R&B 2	96
B37	R&B 3	100
B38	R&B 4	101
B39	R&B 5	100
B40	R&B 6	110
B41	R&B 7	112
B42	R&B 8	75
B43	R&B 9	90
B44	Hip Hop 1	103
B45	Hip Hop 2	120
B46	Hip Hop 3	138
B47	Hip Hop 4	103
B48	Hip Hop 5	144
B49	Hip Hop 6	100
B50	Hip Hop 7	96
B51	Hip Hop 8	90
B52	Hip Hop 9	92
B53	Hip Hop 10	90
B54	Hip Hop 11	95
B55	Hip Hop 12	109
B56	Hip Hop 13	96
B57	Hip Hop 14	96
B58	Hip Hop 15	114
B59	Drum'n'Bass 1	173
B60	Drum'n'Bass 2	173
B61	Drum'n'Bass 3	173
B62	Drum'n'Bass 4	173
B63	Drum'n'Bass 5	172
B64	Drum'n'Bass 6	180

C Bank

No.	Pattern Name	Tempo
C01	Drum'n'Bass 7	180
C02	Drum'n'Bass 8	168
C03	Drum'n'Bass 9	172
C04	Drum'n'Bass 10	185
C05	Drum'n'Bass 11	170
C06	Drum'n'Bass 12	175
C07	Drum'n'Bass 13	175
C08	Drum'n'Bass 14	170
C09	Drum'n'Bass 15	170
C10	Drum'n'Bass 16	166
C11	Drum'n'Bass 17	166
C12	Drum'n'Bass 18	180
C13	Hardcore 1	172
C14	Hardcore 2	185
C15	Gabber	200
C16	Big Beat 1	138
C17	Big Beat 2	122
C18	Big Beat 3	115
C19	Big Beat 4	122
C20	Big Beat 5	122
C21	Big Beat 6	115
C22	Big Beat 7	124
C23	Big Beat 8	114
C24	Big Beat 9	133
C25	IDM 1	114
C26	IDM 2	145
C27	IDM 3	135
C28	IDM 4	114
C29	IDM 5	108
C30	IDM 6	110
C31	IDM 7	120
C32	IDM 8	93
C33	IDM 9	150
C34	IDM 10	117
C35	IDM 11	143
C36	IDM 12	130
C37	IDM 13	120
C38	IDM 14	125
C39	IDM 15	122
C40	IDM 16	132
C41	IDM 17	100
C42	IDM 18	125
C43	IDM 19	100
C44	IDM 20	120
C45	IDM 21	114
C46	Trip Hop 1	80
C47	Trip Hop 2	72
C48	Trip Hop 3	80
C49	Trip Hop 4	85
C50	Trip Hop 5	96
C51	Trip Hop 6	80
C52	Trip Hop 7	78
C53	Samba	120
C54	Bossa Nova	78
C55	Ragga	95
C56	Lounge 1	90
C57	Lounge 2	72
C58	Vintage 1	120
C59	Vintage 2	70
C60	S.E. 1	120
C61	S.E. 2	132
C62	S.E. 3	70
C63	S.E. 4	125
C64	S.E. 5	132

Song-Namensliste

S01: Electribe Mix Part 1
S02: Electribe Mix Part 2
S03: Electribe Mix Part 3
S04: Bass Burn
S05: Macrocaustic
S06: Elect-Rave
S07: Dugan's Midnight X-press

S08...S16**:** Leer

Alle Patterns und alle Songs - ©2003 KORG Inc. Alle Rechte vorbehalten

[Synthesizer]

ELECTRIBE Rmkll·ER-1mkll MIDI-Implementationstabelle 2003.6.30

Funktion...		Gesendet	Erkannt	Bemerkungen
Basic channel	Default Changed	1 – 16 1 – 16	1 – 16 1 – 16	Gespeichert
Mode	Default Messages Altered	 x **********	3 x	
Note Number :	True Voice	0– 127 **********	9n, v=1– 127	Specified by MIDI mode for each part
Velocity	Note ON Note OFF	9n, v=30 – 127 x	9n, v=1 – 127 x	Transmitted velocity is specified by Accent level
After Touch	Polyphonic Channel	x x	x x	
Pitch Bender		x	x	*C
Control Change	0,32 98, 99 8	O O O	O O O	Bank Select(MSB,LSB) *P NRPN(LSB,MSB) *C Data Entry(MSB) *C
Program Change :	True#	O 0 – 127 * * * * * * * * * * * * * *	O 0 – 127 0 – 127	Gesendet/empfangen im Pattern-Modus*P
System Exclusive		O	O	Kann immer auf der MIDI Dump-Seite gesendet/empfangen werden *2*E
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	O O 0 – 15 x	O O 0 – 15 x	Gesendet/empfangen im Song-Modus *1 *P
System Realtime	: Clock : Commands	O O	O O	*1 *1
Aux Messages	: Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	x x O x	O O123-127 O x	
Anmerkungen		*P, *C, *E: Gesendet/empfangen, wenn MIDI Filter (P, C, E) des MIDI-Modus jeweils auf "O" gesetzt ist. *1: Gesendet, aber nicht empfangen, wenn Clock des Global-Modus auf "Int" gesetzt ist. Bei "Ext" wird empfangen, aber nicht gesendet. *2: Spricht auf Korg Exclusive-Meldungen und Inquiry-Meldungen an.		

Modus 1: OMNI ON, POLY Modus 2: OMNI ON, MONO O : Yes
Modus 3: OMNI OFF, POLY Modus 4: OMNI OFF, MONO x : No

❋ Weitere Informationen über die MIDI IMPLEMENTATION erhalten Sie bei Ihrem Korg-Vertrieb.

ELECTRIBE R mkII

ER-1 *mkII* Bedienungshandbuch

WICHTIGER HINWEIS FÜR KUNDEN

Dieses Produkt wurde unter strenger Beachtung von Spezifikationen und Spannungsanforderungen hergestellt, die im Bestimmungsland gelten. Wenn Sie dieses Produkt über das Internet, per Postversand und/oder mit telefonischer Bestellung gekauft haben, müssen Sie bestätigen, dass dieses Produkt für Ihr Wohngebiet ausgelegt ist.

WARNUNG: Verwendung dieses Produkts in einem anderen Land als dem, für das es bestimmt ist, verwendet wird, kann gefährlich sein und die Garantie des Herstellers oder Importeurs hinfällig lassen werden. Bitte bewahren Sie diese Quittung als Kaufbeleg auf, da andernfalls das Produkt von der Garantie des Herstellers oder Importeurs ausgeschlossen werden kann.

KORG Ⓖ①

KORG **KORG INC.**
15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

©2003 KORG INC.

Printed in China