



M9 Stompbox Modeler v2.0

DELAY | MOD | DISTORTION | FILTER | VERB

Expertenhandbuch

Der definitive Reiseführer durch die technologischen Wunder und Sound-Freuden des M9 Stompbox Modeler.

Limitierte elektrophone Ausgabe

Bitte beachten:

Line 6®, **DL4™**, **MM4™**, **FM4™**, **DM4™**, **Verbzilla®**, **POD®** und **Vetta™** sind **Warenzeichen** der **Line 6, Inc.** **Alle andere**erwähnten **Produkt**namen, **Warenzeichen** und **Künstlernamen** sind **Eigentum** der betreffenden **Hersteller** oder **Rechtspersonen**, die in keiner **Weise** mit **Line 6** verbunden sind. **Produkt**namen, **Bilder** und **Künstlernamen** werden nur zur **Veranschaulichung** bestimmter **Modelle** verwendet, damit man weiß, welches **Gerät** oder welcher **Künstler** dafür **Pate** gestanden hat. Die **Erwähnung** dieser **Produkt-** und **Künstlernamen** bzw. **Warenzeichen** weist nicht auf eine **Zusammenarbeit** oder gar **Empfehlung** der jeweiligen **Eigentümer** hin.

M9 V2.0 EXPERTENHANDBUCH



Inhaltsübersicht

Merkmale.....	1•1
Neue Effektmodelle.....	1•2
Synchronisation zum MIDI-Takt.....	1•2
Resynchronisierbarer LFO.....	1•2
Relativmodus (REL).....	1•2
Anzeige des Fersen- und Vollgaswerts.....	1•2
Schwach leuchtende Effektdioden.....	1•2
Szenenordner.....	1•2
Wichtige Einstellungen	2•1
Ein paar Worte zu den Modellen.....	3•1
Apropos Szenenspeicher.....	4•1
Über den Looper	5•1
CC-Kurzübersicht: Looper-Steuerung	5•1
Anhang A: Referenz	A•1
MIDI-Steuerung.....	A•1
Looper & Expression-Pedale.....	A•1
Szenenanwahl	A•2
Anhang B: Tipps.....	B•1
Aufrufen der aktuellen Szene.....	B•2
Aktualisieren des Flash-Speichers	B•2
Man nehme... ..	B•2
Arbeitsweise:	B•2

MERKMALE

Willkommen zum Expertenhandbuch des M9 Stompbox Modeler V2.0! In diesem Dokument werden alle Funktionen und Möglichkeiten deines M9 erläutert, die im Pilotenhandbuch nicht berücksichtigt werden konnten.

Mit über 100 Modellen und einem “Looper” bietet dieses Teil so viel, dass man sich erstmal daran gewöhnen muss. Zweck dieses Dokuments ist es daher, dir beim Erstellen der gewünschten Sounds auf die Sprünge zu helfen.

In den nachfolgenden Kapiteln wird oft von den sechs Reglern die Rede sein, mit denen die Parameter des M9 eingestellt werden können. Diese befinden sich direkt unter dem Display.

Wie du unten siehst, heißt der Regler oben links MODEL SELECT. Rechts daneben befinden sich die Regler 1 und 2. In der unteren Zeile befinden sich die Regler 3, 4 und 5 (ebenfalls von links nach rechts). Wenn du also aufgefordert wirst, einen Parameter mit “Regler 1” einzustellen, ist damit der erste Regler rechts neben dem MODEL SELECT-Regler gemeint (siehe “1” in der Abbildung).

- Oben links wird angezeigt, welchem Fußtaster der gewählte Effekt zugeordnet ist (hier 1B).

- Drücke den MODEL SELECT-Regler, um den Effekttyp zu wählen. Drehe daran, um einen anderen Effekt zu wählen.



- Hier wird der Name des momentan verwendeten Effekts angezeigt. (Growler)

- Mit den Reglern 1~5 können die 5 Effektparameter eingestellt werden.

- Wenn du den REL-Modus wählst, ändern sich die Einstellungen ohne Sprünge.

Aktualisieren der Firmware

Im Oktober 2009 hat Line 6 die Systemversion V2.0 für den M9 mit vielen neuen Effektmodellen und Funktionen vorgestellt.

Wenn du die Firmware V2.0 (oder neuer) noch nicht installiert hast, musst du jetzt sofort zu www.Line6.com surfen, um dich schlau zu machen. In “Anhang B: Tipps” wird erklärt, wie man den M9 mit dem (kostenlosen) “Line 6 Monkey” Programm aktualisiert.

Firmware-Update V2.0

Die V2.0 stattet das Gerät mit folgenden Dingen aus:

1•2

Neue Effektmodelle

Die V2.0 fügt über 20 neue Modelle hinzu. Die neuen Effekte heißen u.a. “Pitch Glide”, “Smart Harmony”. Außerdem gibt es 6 neue Modulationseffekte (2 einzigartige Flanger, ein “Pattern Tremolo” und ein vom handverlöteten MXR® Phase 90 inspiriertes Phaser-Modell, das neue “Particle Verb”, einen Bassoktavierer, 5 EQs und 8 Wah-Modelle der POD X3-Serie.

Synchronisation zum MIDI-Takt

Die tempobasierten Effekte des M9 können zu einem externen MIDI Clock-Signal synchronisiert werden – das ist eine wichtige Neuerung der V2.0.

Resynchronisierbarer LFO

Um die Modulationseffekte mit dem ersten Taktschlag zu synchronisieren, brauchst du beim Spielen nur den TAP-Taster zu drücken.

Relativmodus (REL)

Wenn du die Regler des Geräts auf dieselbe Art verwenden möchtest wie die Regler eines analogen Effektpedals, solltest du den REL-Modus wählen. Wenn sich der Parameterwert z.B. bei 10% befindet, während die Reglerposition ungefähr 80% entspricht, springt der Parameter beim Drehen am Regler nicht zunächst zum weitaus höheren Wert, sondern kann ganz allmählich eingestellt werden.

Anzeige des Fersen- und Vollgaswerts

Die Parameterwerte für die Fersen- und Vollgasposition des Expression-Pedals werden jetzt mit Hilfe von fehlenden Bildpunkten (Pixeln) im Display angezeigt. Alles Weitere hierzu findest du in Kapitel 3.

Schwach leuchtende Effektdioden

Wenn nur die Dioden momentan aktiver Effekte leuchten dürfen, musst du die “DIM”-Funktion ausschalten.

Szenenordner

Ab sofort hast du Zugriff auf 4 Szenenordner (d.h. 24 Szenen). Außerdem kannst du bei Bedarf die Daten einer Szene, eines Ordners oder aller Ordner (6 Szenen x 4 Speicher) via MIDI archivieren.

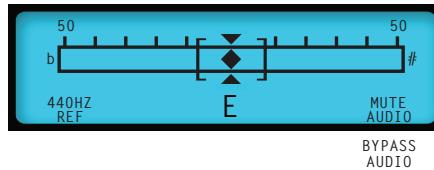
WICHTIGE EINSTELLUNGEN

Der M9 klingt noch viel besser, wenn deine Gitarre gut gestimmt ist.

Tuner

Zum Aufrufen des Tuner-Modus' musst du die Taster 2B + 3B drücken. Das Display zeigt jetzt die Stimmparameter an. Der Name der erkannten Note erscheint in der Mitte der unteren Zeile.

Wenn du eine andere Kammertonfrequenz als "440Hz" benötigst, musst du mit Regler 3 den gewünschten Wert (425~455) einstellen. Mit Regler 5 kannst du einstellen, ob die Ausgabe beim Stimmen stummgeschaltet wird ("Mute Audio") oder ohne jegliche Bearbeitung ("Bypass Audio") erfolgt.



Ansonsten läuft alles nach dem gewohnten Schema ab: Wenn sich die Raute eher links befindet, ist die angeschlagene Saite zu tief gestimmt. Befindet sie sich eher rechts, so ist die Saite zu hoch. Wenn die Saite richtig gestimmt ist, befindet sich die Raute exakt in der Mitte. Zusätzlich erscheinen dann zwei Pfeile darüber und darunter.

Drücke einen beliebigen Fußtaster, um den Tuner-Modus wieder zu verlassen.

Einstellungsmodus

Zum Aufrufen des Einstellungsmodus' musst du die Taster 1B + 2B drücken. Das Display des M9 zeigt jetzt die erste Einstellungsseite ("Looper: Levels & EQ") an. Um zu einer der drei weiteren Einstellungsseiten zu gehen, musst du den MODEL SELECT-Regler drücken. Damit wählst du "Tempo, Exp Pedals", "Prefs, Scenes", "MIDI, Gate & Display", danach wieder "Looper: Levels & EQ" usw.

Merke dir schon einmal, wie man den Einstellungsmodus aufruft – das musst du weiter unten nämlich wiederholt tun.

In der Regel brauchen die globalen Einstellungen nur einmal auf deine Vorlieben abgestimmt zu werden. Beim Einschalten werden sie nämlich automatisch geladen. Andere Einstellungen in diesem Bereich können für jede Szene separat gespeichert werden. Sehen wir uns jetzt an, um welche Einstellungen es sich genau handelt.

Looper: Levels & EQ

Auf dieser Seite können zwei Pegelwerte für den Looper eingestellt werden. Der erste heißt “PLAY” und bezieht sich auf den Pegel der Schleifenwiedergabe im Verhältnis zum Gitarrensinal. Der “OVERDUB”-Parameter regelt dagegen den Pegel für die Aufnahme im Overdub-Modus.

Beispiel: Wenn du diesen Parameter auf “90%” stellst, wird der Pegel der zuvor aufgenommenen Signale um 10% abgeschwächt. Je mehr Parts du also stapelst, desto leiser werden die zuerst aufgezeichneten. Die Werksvorgabe für “PLAY” und “OVERDUB” lautet “100%”. Bei Bedarf kannst du die Werte mit Regler 1 und 4 ändern.

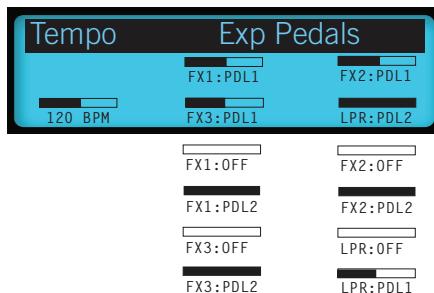


Regler 2 und 5 sind der “Hi Cut”- und “Lo Cut”-Klangregelung des Loopers zugeordnet. Mit “HI CUT” können die Höhen (2kHz) und mit “LO CUT” die tieferen Frequenzen (500Hz) der Wiedergeschleife eingestellt werden. Diese Klangregelung hat keinen Einfluss auf das Gitarrensinal: Sie gilt nur für die Schleife.

Mit Regler 3 bestimmst du, ob die Wiedergeschleife von den Effekten der aktuellen Szene bearbeitet wird (“Pre”) oder nicht (“Post”). Alles Weitere über den Looper findest du in Kapitel 5.

Tempo, Exp Pedals

Drücke den MODEL SELECT-Regler, um zur zweiten Seite, “Tempo & Exp Pedals”, zu springen. Unten links befindet sich ein Tempoparameter, der mit Regler 3 eingestellt werden kann. Das ist der globale Tempowert für Effekte, denen kein Wert zugeordnet ist.



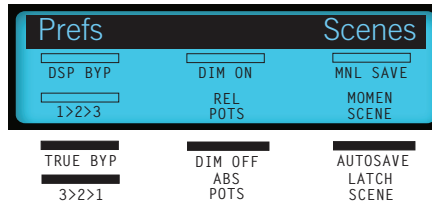
Die anderen vier Regler auf Seite 2 dienen zum Einstellen der Expression-Pedalfunktionen. Die 3 Effektblöcke des M9 können entweder simultan oder separat mit einem an PEDAL 1 oder PEDAL 2 angeschlossenen Expression-Pedal angesteuert werden. Es können 2 Pedale gleichzeitig verwendet werden.

Beide lassen sich den Effektblöcken und dem “Looper” zuordnen. Hier bieten sich 3 Möglichkeiten: “Off”, “Pedal 1” und “Pedal 2”. Mit den Reglern 1 & 2 wählst du die Zuordnungen für “FX 1” & “FX 2”, Regler 4 ist FX3 zugeordnet und mit Regler 5 kann die Looper-Zuordnung eingestellt werden.

* Anmerkung: Die Pedalfunktion für den “Looper” gilt für die gesamte Einheit. Die Zuordnungen der Effekte können dagegen für jede Szene anders lauten. In Kapitel 3 wird erklärt, wie man die Werte für “Vollgas” und “hochgeklappt” definiert.

Prefs, Scenes

Drücke den MODEL SELECT-Regler, während die Seite “Tempo, Exp Pedals” angezeigt wird, um zur 3. Seite, “Prefs & Scenes”, zu gehen. Hier können der Bypass- und Dim-Modus, das Routing, der REL- und der Szenenmodus eingestellt werden. Das sind alles globale Parameter.



Mit dem MODEL SELECT-Regler kannst du entweder “TRUE BYP” oder “DSP BYP” wählen. Im “TRUE BYP”-Modus wird das Eingangssignal direkt zum Ausgang durchgeschleift und erfährt also weder eine Analog/Digital- und Digital/Analog-Wandlung, noch irgendeine andere Bearbeitung/Färbung.

Für die Schleifenwiedergabe, bei der du nicht auf die aufgezeichnete Bearbeitung mit dem Delay- und Halleffekt verzichten möchtest, aber trotzdem keine weiteren Effekte benötigst, musst du “DSP BYP” wählen. “TRUE BYP” kann nur unter folgenden Bedingungen aktiviert werden:

- Nachdem du im Einstellungsmodus “TRUE BYP” gewählt hast (MODEL SELECT-Regler).
- Wenn alle 3 Effekte umgangen (nicht benutzt) werden.
- Solange der Looper nicht läuft.
- Wenn der Looper-Modus aus ist (d.h. die TAP-Diode leuchtet nicht rot).

Routing

Mit Regler 3 kannst du das gewünschte Routing wählen: “1>2>3” oder “3>2>1”.

Dim

2•4

V2.0 bietet jetzt einen Parameter, mit dem man die “DIM”-Funktion für nicht verwendete Effektblöcke deaktivieren kann. Wenn du “DIM” auf “OFF” stellst, leuchten nur die Dioden der aktiven Effektblöcke. Alle anderen Dioden sind dagegen aus, so dass du sofort erkennst, welche Effektblöcke momentan verwendet werden. Wenn du “DIM” auf “ON” stellst, leuchten die Dioden ausgeschalteter Effektblöcke schwach.

Auto Save & MNL Save

Mit Regler 2 auf Seite 3 wählst du entweder “AUTOSAVE” oder “MNL SAVE”. “Auto-Save” bedeutet, dass alle Einstellungsänderungen sofort gespeichert werden – wie bei einer analogen Bodenleiste. Wenn du also eine andere Szene aufrufst und danach zur vorigen zurückkehrst, liegt wieder der zuletzt dafür eingestellte Sound vor.

Wenn du “MNL Save” wählst, werden etwaige Einstellungsänderungen nur vorübergehend gepuffert, und zwar bis du einen anderen Szenenspeicher wählst. Wähle “MNL Save”, wenn sich die Basisfassung einer Szene nicht definitiv, sondern nur zeitweilig ändern darf. Siehe auch Kapitel 4.

Scene-Modi

Mit Regler 5 kannst du entweder “MOMEN SCENE” oder “LATCH SCENE” wählen. “MOMEN SCENE” bedeutet, dass du die Effekteinstellungen nach Laden einer Szene sofort editieren kannst. Im “LATCH SCENE”-Modus dienen die Fußtaster die ganze Zeit zum Aufrufen von Szenen.



Die obige Abbildung zeigt den Parameter für die Anwahl des Szenenmodus. Im LATCH SCENE-Modus wird diese Seite auch nach Anwahl einer Szene weiterhin angezeigt. Im MOMEN SCENE-Modus verschwindet diese Anzeige nach der Anwahl einer Szene. Stattdessen werden die Parameter des ersten aktiven Effektblocks angezeigt. Alles Weitere zu “MOMEN SCENE” und “LATCH SCENE” findest du unter “Apropos Szenenspeicher” on page 4•1.

Relative Pots

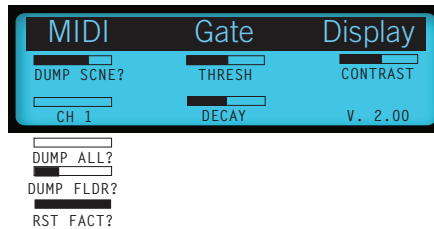
Der M9 bietet einen REL Pots-Modus für die Regler, weil viele Anwender lieber so arbeiten. Diesen wählt man mit Regler 4. Wenn du in diesem Modus an einem Regler drehst,

springt der Parameter nicht zuerst zum Wert, welcher der aktuellen Reglerposition entspricht: der Wert wird vielmehr “natürlich” erhöht bzw. verringert. Die andere Einstellung heißt “ABS”. Sie bedeutet, dass ein Parameter beim Drehen am zugeordneten Regler direkt zum Wert springt, welcher der aktuellen Reglerposition entspricht.

Um jetzt zur vierten Einstellungsseite zu gehen, musst du den MODEL SELECT-Regler erneut drücken.

MIDI, Gate, Display

Auf der Seite “MIDI, Gate, Display” kannst du deine Szenen einzeln oder im Pulk archivieren, die Werksvorgaben laden sowie das Noise Gate und den Display-Kontrast einstellen.



- Mit Regler 3 kannst du MIDI-Kanal 1~16 oder “Omni” wählen.

- “Thresh”, “Decay” und “Contrast” sind den Reglern 1, 4 und 2 zugeordnet.

Für die Archivierung deiner Szenen via MIDI benötigst du ein Programm, das SysEx-Daten empfangen und senden kann. Dieser Ansatz erlaubt bei Bedarf sogar das Umdordnen der Szenenspeicher sowie den Austausch mit anderen Anwendern. Zum Archivieren der Szenenordner oder der aktuellen Szene musst du folgendermaßen verfahren:

- Wähle mit Regler 3 einen MIDI-Kanal (Ch. 1~16 oder “Omni”; “Ch. 1” ist die Vorgabe).
- Wähle mit dem MODEL SELECT-Regler “DUMP ALL?” (alle 4 Szenenordner archivieren), “DUMP FLDR?” (Archivieren der Szenen im aktuellen Ordner) oder “DUMP SCNE?” (Archivieren der aktuell verwendeten Szeneneinstellungen).
- Sorge dafür, dass dein Programm usw. SysEx-Daten empfängt, starte seine Aufnahme und halte den TAP-Taster gedrückt, während du den MODEL SELECT-Regler betätigst.

Der M9 überträgt jetzt SysEx-Daten zum Computer, welche die Einstellungen der gewählten Szene(n) enthalten.

Um diese Einstellungen später wieder verwenden zu können, musst du die Daten wieder via MIDI zum M9 übertragen. Die betreffenden Daten befinden sich danach in den internen Speichern des M9. * Anmerkung: Vor dem Laden eines Szenenordners solltest du auf dem M9 den MNL Save-Modus wählen.

Alles Weitere zum Archivieren und Laden von Szenendaten findest du in **“Anhang B: Tipps”**.

Laden der Werksvorgaben

In bestimmten Fällen möchtest du eventuell wieder die Werksvorgaben des M9 laden, um z.B. wieder eine vorprogrammierte Szene verwenden zu können.

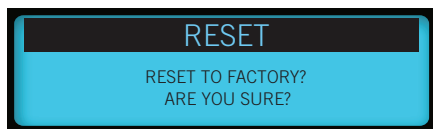
Vor dem Laden der Werksvorgaben solltest du deine Einstellungen unbedingt via MIDI archivieren (siehe oben). Danach musst du folgendes tun:

2•6

- Drehe den MODEL SELECT-Regler so weit, bis “RST FACT?” angezeigt wird.



- Halte den TAP-Taster gedrückt, während du den MODEL SELECT-Regler betätigst. Im Display erscheint jetzt “Reset To Factory? Are You Sure”.



- Drücke den MODEL SELECT-Regler erneut, um die Werksvorgaben zu laden.

Hiermit lädst du alle werksseitig programmierten Einstellungen, d.h. sowohl die Szenenspeicher als auch die globalen Einstellungen.

Gate

Mit den Reglern 1 und 4 kann das allgemeine Noise Gate eingestellt werden. Wenn du es aktivierst, gilt es folglich für alle Effekte.

Mit Regler 1 kannst du das Gate aktivieren und den Schwellenwert einstellen. Je kleiner der gewählte Schwellenwert, desto schneller reagiert das Gate auf relativ kleine Pegelunterschiede.

Mit Regler 4 bestimmst du, wie schnell das Gate die Signale unterdrückt. Je größer der hier gewählte Wert, desto träger setzt das Gate bei Unterschreiten des Schwellenpegels ein. Bei einem kleinen Wert reagiert das Gate entsprechend schneller.

Display

Mit Regler 2 kann der Display-Kontrast eingestellt werden. Die Idealeinstellung richtet sich ganz nach dem Blickwinkel und den Lichtverhältnissen. Werte im Bereich 30~50% funktionieren in der Regel gut.

Version

Unten rechts im Display wird die Nummer der aktuellen Flash-Version angezeigt. Hier kannst du also nachschauen, welche Version dein M9 verwendet.

Damit weißt du, wofür die vier Einstellungsseiten dienen. Wenn alle globalen Parameter des M9 zu deiner Zufriedenheit eingestellt sind, kannst du den Einstellungsmodus durch Drücken der Fußtaster 1B + 2B verlassen. Beim nächsten Einschalten werden die allgemeinen Einstellungen des M9 automatisch wieder geladen.

EIN PAAR WORTE ZU DEN MODELLEN

Nachstehend werden die Modelle und Funktionen vorgestellt, die erst nach der Installation der neuen M9-Firmware zur Verfügung stehen. Diese Ergänzungen beruhen einerseits auf Kundenwünschen und andererseits auf neuen Entwicklungen unserer rastlosen Ingenieure.

Effekte mit Tap Tempo

Viele Gitarristen wählen die Verzögerungszeit des Delays anhand des Song-Tempos und können sich in diesem Zusammenhang unter Millisekunden nicht viel vorstellen. Daher bietet der M9 eine Tap Tempo-Funktion für solche Effekte. Um die Verzögerungszeit “tappen” zu können, musst du Regler 1 ganz nach rechts drehen – das Display muss eine Viertelnote anzeigen. Diesen Notenwert kannst du beliebig ändern. Danach brauchst du nur noch zu “tappen”, damit dein zeitbasierter Effekt im richtigen Tempo tickt bzw. wabert. Der Notenwert wird bei Anwahl eines anderen Effektmodells beibehalten. Wenn du die Verzögerungszeit danach wieder in Millisekunden einstellen musst/möchtest, musst du Regler 2 wieder kurz ganz nach rechts drehen.

3•1



Feineinstellungen

Es gibt einen Modus, in dem du so gut wie alle Effektparameter des M9 haargenau einstellen kannst: Halte den TAP-Taster gedrückt, während du am Regler des betreffenden Parameters drehst.

Wenn der Millisekundenmodus gewählt ist, möchtest du die Verzögerungszeit usw. wahrscheinlich noch viel genauer einstellen. Das ist z.B. notwendig, wenn du ein Stereo-Delay im L 240ms- und R 480ms-Takt ticken lassen möchtest. Daher steht jetzt auch ein Feineinstellungsmodus zur Verfügung. Das geht so:

- Wähle mit Regler 1 den ungefähr richtigen Verzögerungswert für “L”.
- Halte den TAP-Fußtaster gedrückt, während du erneut an Regler 1 drehst, um den Feineinstellungsmodus zu aktivieren.
- Stelle die “L”-Verzögerungszeit mit Regler 1 auf die Millisekunde genau ein und wiederhole das mit Regler 3 für “R”.

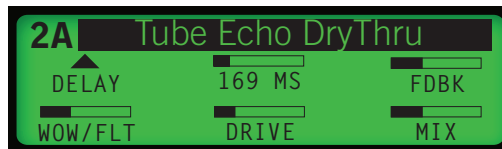


‘DryThru’-Modelle

Vor allem (ehemalige) DL4-Anwender haben sich gewünscht, dass bestimmte Delay-Modelle den Klang nicht mehr färben, wenn man ihren “MIX”-Parameter auf den Mindestwert stellt. Die Modelle “Tape Echo”, “Tube Echo”, “Sweep Echo” und “Echo Platter” sind so realistisch, dass selbst die Klangfärbung des trockenen (d.h. eigentlich nicht bearbeiteten Signals) simuliert wird. Damals fanden viele Gitarristen das logisch und auch gut.

Andere aber weniger – und um beide Lager zufrieden zu stellen, haben wir ein paar “DryThru”-Modelle hinzugefügt. Diese vier Modelle entsprechen in fast jeder Hinsicht den ursprünglichen Fassungen. Wenn man “MIX” jedoch auf “0%” stellt, wird das unbearbeitete Signal nicht mehr beeinflusst (keine Färbung).

3•2



Modellvorgaben

Alle Effekte des M9 enthalten Vorgabe-Einstellungen, die auf Anhieb einen “brauchbaren” Sound erzeugen, aber natürlich abgewandelt werden können. Bestimmte Effekte enthalten fernersinnvolle Einstellungen für ein Expression-Pedal. Wenn man sie aufruft und ein Expression-Pedal anschließt, lassen sich bestimmte Effektparameter in Echtzeit beeinflussen.

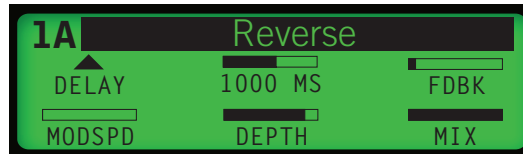
(Weiter unten zeigen wir dir, wie man die Einstellungen für das Expression-Pedal wählt.)

MIX

Wie bei allen anderen Modelldetails funktioniert der “MIX”-Parameter genau wie auf dem DL4, MM4 bzw. dem Line 6-Gerät, auf dem das Modell erstmals eingesetzt wurde. Das bedeutet außerdem, dass bei Einstellen von “MIX” auf “100%” bisweilen eine andere Funktion des modellierten Originals aktiviert wird, so z.B. das Vibrato des “U-Vibe”-Modells oder der fettere Leslie®-Sound von “Rotary Drm/Hrn”.

Ein paar Dinge zu den Expression-Pedalen

Fast alle Parameter des M9 können mit einem Expression-Pedal beeinflusst werden, sofern die Effektblöcke und die “Looper”-Funktion im Einstellungsmodus dahingehend programmiert wurden. Außerdem kann man frei wählen, welche Einstellungen verwendet werden, wenn man das Pedal ganz hochklappt bzw. Vollgas gibt. Sagen wir, du möchtest die MIX-Einstellung von “Reverse Delay” beeinflussen.



3•3

- Ordne einem Block 1A das “Reverse Delay”-Modell zu und stelle letzteres wunschgemäß ein.
- Schließe dein Expression-Pedal an und klappe es ganz hoch.
- Wähle mit Regler 5 die gewünschte “MIX”-Einstellung für “Reverse Delay” (hier z.B. “0%”).
- Drücke das Expression-Pedal komplett hinunter (Vollgas) und stelle den gewünschten “MIX”-Pegel ein (z.B. “100%”).
- Spiele auf der Gitarre und wedele ein wenig mit dem Pedal, um die rückwärts laufende Gitarre ein- und auszublenden.

Dieses Spielchen kannst du mit beliebig vielen Parametern wiederholen, weil das Expression-Pedal sie alle gleichzeitig ansteuert. Um die Einstellungen zu löschen und wieder von vorne anzufangen, brauchst du nur das Expression-Pedal abzukoppeln.

Wertanzeige für ‘hochgeklappt’ und ‘Vollgas’

Ab der Firmware V2.0 werden die Werteinstellungen für “hochgeklappt” und “Vollgas” angezeigt. In der nachstehenden Abbildung siehst du an bestimmten Stellen “Löcher”. Daran kannst du ablesen, welche Parametereinstellung verwendet wird, wenn du das Pedal komplett hinunterdrückst oder hochklappst.



Wenn du für diese beiden Pedalpositionen keinen Wert eingestellt hast, fehlen diese Angaben im Display.

Modell eines Röhrenkompressors

Zusätzlich zu den 5 in diesem Dokument beschriebenen Kompressormodellen steht jetzt ein “Tube Comp”-Modell zur Verfügung, das auf dem Teletronix LA-2A®, dem unangefochtenen optischen Studio-Referenzkompressor, beruht und einen Röhren-Sound “macht”. Dieses Modell befindet sich in der “Distortion”-Gruppe.



3•4

Es funktioniert so:

- Mit Regler 1 wählst du den “Threshold”-Wert: Je kleiner, desto stärker wird das Signal komprimiert. Der sich daraus ergebende Pegelverlust wird kompensiert (der Fachmann nennt dies “Auto Makeup Gain”).
- Mit Regler 2 kann der Ausgangspegel eingestellt werden. Du kannst das “Tube Comp”-Modell auch “nur” zum Anheben des Pegels verwenden, indem du einen hohen “Threshold”-Wert wählst und den Pegel entsprechend hochfährst.

* Eine detaillierte Beschreibung der Effektmodelle deines M9 (über 100), findest du im PDF-Dokument “**M9 & M13 v2.0 FX Parameters**” unter www.line6.com/manuals.

APROPOS SZENENSPEICHER

Der M9 bietet zwei Ansätze für die Arbeit mit den Szenenspeichern: “Momen Scene” und “Latch Scene”.

Stellen wir zunächst klar, was wir mit “Szenen” meinen: Es sind Schnappschüsse einer analogen Bodenleiste, die man von Hand eingestellt hat. Es stehen 3 aktive Effekte und 3 weitere auf Abruf bereit (letztere werden also erstmal umgangen). Bei Anwahl einer Szene lädt der M9 die Einstellungen von 6 Effektblöcken. Es stehen nämlich auch 3 weitere Effekte auf Abruf bereit, die man durch Betätigen des zugeordneten Fußtasters aufruft (sie ersetzen dann einen der 3 aktiven Effektblöcke).

Wenn du auch ein Expression-Pedal besitzt, wird es dich bestimmt freuen, dass auch die Parametereinstellungen für “Vollgas” und “hochgeklappt” gespeichert werden, woraus sich zahlreiche Möglichkeiten ergeben. Schauen wir uns zunächst den Unterschied zwischen dem “Momen Scene”- und “Latch Scene”-Modus an.

4•1

Momen Scene-Modus

Wenn sich der M9 im Momen Scene-Modus befindet, während du mit den Fußtastern 3A + TAP den Anwahlmodus aufrufst, werden die 6 verfügbaren Szenen in 3 Spalten (jeweils “A” und “B”) angezeigt. Diese Anzeige verweist auf die Fußtaster der Zeilen [A] und [B].

• Diese 6 Namen vertreten die 6 Szenenspeicher

• Wähle mit dem MODEL SELECT-Regler einen anderen Szenenordner.

• Wähle mit einem [A]- oder [B]-Fußtaster eine Szene.



• Szene “2A” ist momentan gewählt – siehe das negativ dargestellte “A”.

• Drücke den TAP-Taster, um zur aktuellen Szene zurückzukehren

- Um den gewünschten Szenenspeicher zu wählen, brauchst du nur einen der FX [A]- oder [B]-Fußtaster zu betätigen. Die gewählte Szene wird sofort geladen.
- Wenn du einen anderen Szenenordner (1~4) lädst, musst du innerhalb von 3 Sekunden eine Szene aufrufen. Sonst wird nämlich weiterhin der aktuelle Ordner verwendet.

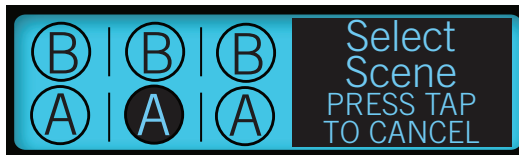
- Bei Laden einer Szene erscheinen die Parameter des ersten aktiven Effektblocks im Display. Bei Bedarf kannst du ungünstige Einstellungen korrigieren oder sogar andere Effekte wählen bzw. nicht benötigte Blöcke ausschalten.



- Um den nächsten Effekt anzuzeigen, musst du den TAP-Taster und MODEL SELECT-Regler gleichzeitig drücken.
- Im Autosave-Modus werden alle Änderungen sofort gespeichert – wie bei einer analogen Bodenleiste. (Auf [page 2•4](#) wird der Unterschied zwischen “Autosave” und “MNL Save” erklärt.)
- Um eine andere Szene aufzurufen, musst du 3A + TAP erneut drücken Und die obigen Schritte wiederholen.

Latch Scene-Modus

Der wichtigste Unterschied des Latch Scene-Modus' ist, dass die 3 Spalten mit den Szenennamen für “A” und “B” auch nach Anwahl einer Szene noch angezeigt werden.



Die Effekteinstellungen der Szenen werden zwar geladen, aber nie angezeigt. Vorteil des Latch Scene-Modus' ist, dass du mit nur einem 1 Fußtaster jederzeit eine andere Szene wählen kannst. So kannst du blitzschnell 6 verschiedene Einstellungssätze aufrufen. Die Kehrseite ist jedoch, dass du nicht benötigte Effekt nicht ausschalten und auch keine Einstellungsänderungen vornehmen kannst. Allerdings kannst du die gesamte Szene umgehen, indem du den ihr zugeordneten Fußtaster erneut betätigst (seine Diode blinkt).

Autosave

Die Wahl von “Momen Scene” oder “Latch Scene” ist zwar wichtig, aber “AUTOSAVE” und “MNL SAVE” sind noch viel wichtiger. Im Autosave-Modus werden alle von dir vorgenommenen Änderungen automatisch gespeichert. Hierzu gehören der Status der Effektblöcke und die Konfigurationsdaten der Szene selbst.

Laden wir z.B. eine Werksszene um zu erfahren, was es mit “AutoSave” auf sich hat. Aktiviere sowohl den “Autosave”- als auch den “Momentary Scene”-Modus, um Zugriff zu haben auf die Effektparameter. Am besten überprüfst du das kurz: Halte den 1B + 2B-Taster ein paar Sekunden gedrückt, um in den Einstellungsmodus zu wechseln. Auf der “Prefs”-Seite müssen unter “Scenes” die Meldungen “AUTOSAVE” und “MOMEN SCENE” angezeigt werden. Wenn dort “MNL SAVE” und “LATCH SCENE” stehen, musst du jene Einstellungen mit Regler 2 und 5 ändern.



Drücke 3A + TAP, um in den Szenenwahlmodus zu wechseln. Wähle Szene 2A in der Mitte. Hier leuchten die Dioden der [A]-Fußtaster, weil die 3 Effektblöcke die Einstellungen der “A”-Puffer verwenden. Der Name des ersten Effekts (“Tube Drive”) wird im Display angezeigt.



Spieler auf der Gitarre. Jetzt hörst du einen umgekehrten Delay-Effekt mit starkem Flanging. Betätige jetzt drei [B]-Fußtaster. Das ist natürlich ein ganz anderer Sound. Drücke 3A + TAP, um in den Szenenwahlmodus zu wechseln und wähle 1B. Dieser Sound beruht auf “Sub Octave Fuzz”. Rufe den Szenenwahlmodus auf, wähle wieder 2A und spiele etwas. Das Flanging des umgekehrten Delays fehlt jetzt in Speicher 2A. Der M9 hat sich deine

Änderung nämlich gemerkt. Alle drei [B]-Fußtaster leuchten – das war ja auch deine letzte Änderung.

MNL Save

Jetzt wollen wir dir zeigen, worin sich “MNL Save” von “Autosave” unterscheidet. Hierfür laden wir zunächst wieder die Werkseinstellungen. Wenn du bereits eigene Szenen gespeichert hast, solltest du zunächst alle Einstellungen auf deinem Computer archivieren. Wenn die Einheit initialisiert werden darf, musst du die Taster 1B + 2B gedrückt halten, um in den Einstellungsmodus zu wechseln. Springe zur “MIDI”-Seite und wähle mit dem MODEL SELECT-Regler “RST FACT?”.



Halte den TAP-Taster gedrückt und drücke den MODEL SELECT-Regler (es erscheint die Meldung “Are You Sure?”). Drücke MODEL SELECT erneut, um deine Absicht zu bestätigen. Wenn der M9 initialisiert ist, wechselst du wieder in den Einstellungsmodus (drücke 1B + 2B). Springe zur “Prefs”-Seite und wähle mit Regler 2 “MNL SAVE” für “Scenes”.



Und jetzt wiederholen wir die obigen “Autosave”-Schritte: Drücke 3A + TAP, wähle Szenenspeicher “2A” und aktiviere alle [B]-Fußtaster, um den Sound “zu ändern”. Kehre zurück in den Szenenanwahlmodus, wähle Szene “1B”, wechsle wieder in den Szenenanwahlmodus und wähle “2A” erneut. Spiele auf der Gitarre – jetzt hörst du “Reverse Delay”.



Die Dioden der [A]-Fußtaster leuchten wieder. Szenenspeicher “2A” hat sich die “Änderungen” folglich nicht gemerkt. Im MNL Save-Modus ruft man also immer die “bewusst” gespeicherten Einstellungen statt der zuletzt vorgenommenen Änderungen auf.

Kopieren von Szenen

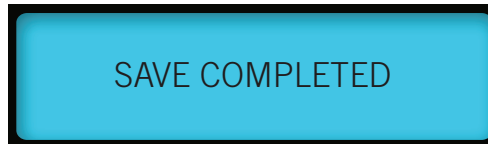
Der M9 erlaubt das Vorbereiten von 6 Einstellungssätzen, die wir “Szenen” nennen. Außerdem gibt es 4 Szenenordner, die man auf seinem Computer archivieren kann (siehe unten und Kapitel 1). Die Sound-Möglichkeiten des M9 sind demnach schier grenzenlos.

Wenn du für unterschiedliche Aufgaben verschiedene Einstellungssätze benötigst, solltest du dich mit dem Szenenkonzept auseinandersetzen, um dir für alle Lebenslagen die richtigen Sounds vorzubereiten. Das wollen wir dir hier einmal vorexerzieren. Wähle zuerst alle Effekte, die du als Szene speichern möchtest und verfähre anschließend folgendermaßen:

- Halte 3A + TAP mehrere Sekunden lang gedrückt.
- Das Display zeigt jetzt zuerst die Szenenanwahl- und danach die Einstellungsseite für die Szenen an. Außerdem wird “Save To:” angezeigt – du bist ja gerade eine Szene am speichern.



- Betätige den Effektfußtaster des gewünschten Zielspeichers.



- Wenn das Display “Save Completed” anzeigt, ist die Szene gespeichert.

Dieses Verfahren kannst du auch zum Umordnen und Abwandeln der Szenen verwenden. Beginne mit der Szene, die du speichern möchtest, wechsle in den Szenen-Einstellungsmodus und sichere sie in einem “A”- oder “B”-Speicher.

Szenenordner

Wie bereits erwähnt, bietet der M9 ab sofort 4 Szenenordner, die jeweils 6 Szenen enthalten (macht insgesamt 24 Szenenspeicher). Im Szenenwahlmodus kannst hast du Zugriff auf alle Szenen der 4 Ordner – drehe einfach am MODEL SELECT-Regler.

Wenn die gewünschte Ordnernummer angezeigt wird, kannst du mit einem [A]- oder [B]-Fußtaster eine Szene dieses Ordners wählen. Warte mit der Wahl der Szene nicht zu lange,

weil der M9 sonst wieder zum aktuellen Ordner zurückkehrt. Wenn dir das passiert, musst du erneut am MODEL SELECT-Regler drehen. Weitere Hinweise zu den Szenenordnern und der Archivierung findest du in Kapitel 1 und Anhang A.

Kopieren von Effekte

Hauptzweck des Kopierens von Effekten ist die Verwendung bestimmter Einstellungen an anderer Stelle (z.B. Speicher "B" statt "A"). Das ist praktisch, wenn der Effekt an sich zwar super 'überkommt, sich aber leider an der falschen Stelle im Signalweg befindet. Mit der Kopierfunktion lässt sich das höchst elegant lösen. Beispiel: Wähle für FX 1A das "Growler"-Modell der "Filter"-Gruppe:

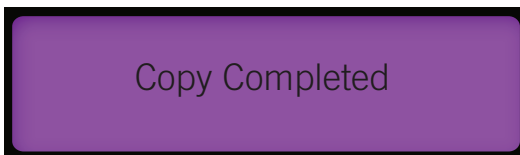
- Spiele auf der Gitarre und stelle den Sound wunschgemäß ein.



- Halte den MODEL SELECT-Regler gedrückt. Es erscheint folgende Meldung:



- Drücke den FX [3A]-Fußtaster, um das neue Speicherziel für deinen "Growler"-Effekt zu wählen.



- Wenn das Display "Copy Completed" anzeigt, befindet sich "Growler" in Effektspeicher "3A".



Schon ist der Sound gespeichert. Und selbstverständlich kann man ein und denselben Effekt bei Bedarf zu allen Effektblöcken kopieren, um ein ganz extremes Ergebnis zu erzielen.

ÜBER DEN LOOPER

Der “Looper” des M9 ähnelt der Schleifenfunktion des DL4 Stompbox Modeler. Er bietet eine Aufnahmedauer von 28 Sekunden (mono) bei Normalgeschwindigkeit und von 56 Sekunden bei halber Geschwindigkeit. Bedenke, dass die Effektschleife selbst bei Verwendung von Stereo-Effekten mono ist.

Der Looper und deine Gitarre

Während der Aufnahme und Wiedergabe werden die Einstellungen der aktuellen Szene weiterhin verwendet. Während der Schleifenwiedergabe kann man jederzeit andere Szenen wählen, indem man den TAP-Taster gedrückt hält, um den Looper-Modus zu verlassen und anschließend eine andere Szene wählt, die sogar editiert werden kann.

Da der M9 auch MIDI-Befehle empfängt, könnte der Looper übrigens via MIDI ferngesteuert werden, so dass die 6 Fußtaster weiterhin für die Wahl der M9-Effekte zur Verfügung stehen. Das würde es dir erlauben, frei zwischen den “A”- und “B”-Effekten hin und her zu schalten und dich trotzdem an den Funktionen “Play”, “Record”, “Overdub”, “Half Speed” und “Reverse” schadlos zu halten.

Nachstehend findest du eine Tabelle mit den MIDI-Steuerbefehlen (CC), die für die “Looper”-Steuerung zur Verfügung stehen. Eine erschöpfende Übersicht der vom M9 erkannten MIDI-Befehle findest du in Anhang A.

CC-Kurzübersicht: Looper-Steuerung

M9-Fußtaster	MIDI CC	Looper Function	
Record/Overdub	50	0~63= Overdub	64~127= Aufnahme
Play/Stop	28	0~63= Stopp	64~127= Wiedergabe
Half Speed	36	Anwahl der halben/normalen Geschwindigkeit.	
Reverse	85	Ein-/Ausschalten von “Reverse”	
Undo/Redo	82	Aktivieren von “Undo/Redo”	
Play Once	80	Aktivieren von “Play Once”	
Pre/Post (Einstellungsmodus)	84	0~63= “Pre”	64~127= “Post”
Looper Control	86	0~63= Verlassen	64~127= Wählen

Steuerung mit einem Expression-Pedal

Die Klangregelung sowie den Wiedergabe- und Overdub-Pegel des Loopers kann man auch mit einem optionalen Expression-Pedal beeinflussen, indem man der “Vollgas”- und “Hochgeklappt”-Position die gewünschten Werte zuordnet und im Einstellungsmodus die betreffende Zuordnung vornimmt (siehe **page 2 • 2**). Weitere Infos zu den Expression-Pedalen findest du außerdem in Kapitel 3.

Looper-Modus

Halte den TAP-Fußtaster gedrückt, um in den Looper-Modus zu wechseln. Wenn du den Looper-Taster aktivierst, dienen die sechs [A]- und [B]-Fußtaster zum Steuern der Looper-Wiedergabe und Aufnahme. Im Hintergrund werden dann weiterhin die Einstellungen der aktuellen Szene verwendet. Schauen wir mal genauer hin:



1 LOOPER-Schalter – Wenn du den TAP-Fußtaster aktivierst, leuchtet er rot, um dich darauf hinzuweisen, dass die Fußtasterzeilen FX [A] und [B] zum Steuern des Loopers dienen. Außerdem zeigt das Display kurz “LPR ON” an. Die zuletzt gewählte Szene bleibt weiterhin aktiv und der erste aktive Effekt der Szene wird im Display angezeigt.

2 RECORD/OVERDUB – Betätige diesen Fußtaster, um maximal 28 Sekunden deines unvergleichlichen Gitarrenspiels aufzunehmen. Betätige ihn erneut, um die aufgezeichnete Schleife sofort abzuspielen. Dann befindest du dich im Overdub-Modus (die Diode blinkt).

Overdubs – Nach der Aufnahme des ersten Parts kannst du weitere Parts hinzufügen, die dann ebenfalls in einer Schleife abgespielt werden. Hierfür brauchst du nur die Wiedergabe zu starten und den RECORD/OVERDUB-Fußtaster zu betätigen. Alle weiteren Parts werden zu den bereits vorhandenen hinzugefügt.

Pegeleinstellungen des Loopers – Der Wiedergabe- und Overdub-Pegel deiner Schleifen richten sich nach den “Looper Levels”-Einstellungen (siehe **page 2 • 2**). “Levels PLAY” dient zum Einstellen der Balance zwischen der Schleifenwiedergabe und deinem live gespielten Gitarrenpart. “Levels OVERDUB” vertritt dagegen den Pegel, mit dem bereits vorhandenes Audiomaterial beim Hinzufügen weiterer Parts erneut aufgenommen wird (Overdub-Modus).

Das bedeutet im Klartext, dass die zuvor aufgenommenen Parts bei “Levels OVERDUB”= 80% bei jedem neuen Overdub 20% leiser werden. Wenn das nicht in deinem Sinn ist, musst du “Levels OVERDUB” auf “100%” stellen. Bedenke jedoch, dass dies zu Verzerrung führen kann.

EQ – Das aufgenommene Signal richtet sich außerdem nach den Einstellungen der Klangregelung. Wenn du “HI CUT” auf “On” stellst, werden die hohen Frequenzen der aufgenommenen Parts leicht abgeschwächt. Wenn du “LOW CUT” aktivierst, werden dagegen die Bassfrequenzen der aufgenommenen Parts leicht abgeschwächt. Bei Bedarf kann man “HI CUT” und “LOW CUT” auch gleichzeitig verwenden.

3 PLAY/STOP – Mit diesem Taster kannst du die Schleifenwiedergabe starten und anhalten. Im Wiedergabebetrieb kann die Aufnahme jederzeit ergänzt werden, indem du den RECORD/OVERDUB-Fußtaster betätigst und anfängst zu spielen.

4 PLAY ONCE – Wenn du diesen Fußtaster betätigst, wird die Schleife nur ein Mal abgespielt.

5 UNDO/REDO – Mit dem UNDO-Fußtaster kannst du den jeweils letzten im Overdub-Modus hinzugefügten Part wieder löschen. Ansonsten ändert sich nichts an der Schleife: Nur der letzte “Take” verschwindet. Betätige UNDO erneut, um den letzten Overdub wiederherzustellen (neue Funktion von V2.0).

* Anmerkung: Deine Loops können nicht gespeichert werden. Das Gerät kann also nur jeweils eine Schleife enthalten.

6 HALF SPEED – Betätige diesen Fußtaster bei laufender Wiedergabe, um die Geschwindigkeit der Schleifenwiedergabe zu halbieren. Drücke ihn erneut, um wieder die Normalgeschwindigkeit zu wählen. Auch während der Schleifenwiedergabe mit halber Geschwindigkeit kannst du mit RECORD jederzeit weitere Parts zu deiner Schleife hinzufügen. Wenn du danach dann wieder die Normalgeschwindigkeit wählst, wird der betreffende Part mit doppelter Geschwindigkeit abgespielt.

* Tipp: Wenn du deine Schleife im Half Speed-Modus aufnimmst, verdoppelt sich die Aufnahmedauer auf 56 Sekunden.

7 REVERSE – Hiermit sorgst du dafür, dass die Schleife rückwärts abgespielt wird. REVERSE funktioniert sowohl bei normaler als auch bei halbiertter Geschwindigkeit. Aufnahmen kann man während der umgekehrten Wiedergabe ebenfalls. Wenn du das

tust, enthält die Schleife hinterher mindestens einen rückwärts laufenden Part, sobald du REVERSE wieder ausschaltest.

PRE/POST – Der “PRE/POST”-Parameter muss im Einstellungsmodus editiert werden. Drücke die Taster 1B + 2B gleichzeitig, um in den Einstellungsmodus zu wechseln und wähle dort die “Looper: Levels”-Seite. Mit “LPR PRE” bzw. “POST” bestimmst du, ob die Wiedergabeschleife von den Effekten der aktuellen Szene bearbeitet wird (“Pre”) oder nicht (“Post”). Wenn du “PRE” wählst, wird die Schleife nicht von den Effekten bearbeitet. Wählst du hingegen “POST”, so befinden sich die Effekte hinter dem Schleifensignal und bearbeiten diese also. Am besten experimentierst du hier mit unterschiedlichen Einstellungen.

Arbeiten mit dem Looper

5•4

Wenn du noch nie mit einem Looper gearbeitet hast, wollen wir dir kurz zeigen, wie diese “Sound-on-Sound”-Funktion des M9 tickt. Wir zeigen dir, wie man einen Part aufnimmt und dann um weitere ergänzt. Auch die Verwendung der “Half Speed”- und “Reverse”-Funktion wird erklärt.

Zunächst muss der Momen Scene-Modus aktiviert werden. Drücke die Taster 1B + 2B gleichzeitig, um in den Einstellungsmodus zu wechseln, wähle die “Prefs/Scenes”-Seite und schau nach, ob unten rechts “MOMEN SCENE” angezeigt wird. Wenn dort “LATCH SCENE” steht, musst du mit Regler “5” die Einstellung “MOMEN SCENE” wählen. Drücke 1B + 2B erneut, um den Einstellungsmodus wieder zu verlassen.

Wechsle in den Szenenmodus (3A + TAP), wo 3 Spalten mit den Szenenadressen “A” & “B” angezeigt werden. Betätigen den [A]- oder [B]-Fußtaster der gewünschten Szene, um die zugehörigen Modelle und Einstellungen zu laden.

Spiele auf der Gitarre, um den Sound ein letztes Mal zu überprüfen. Halte den TAP-Fußtaster gedrückt, um den Looper-Modus zu aktivieren (die TAP-Diode muss rot leuchten – sie darf nicht blinken). Gehe folgendermaßen vor:

- Aktiviere den RECORD-Fußtaster und beginne zu spielen. Achte vor allem auf den letzten Taktschlag, damit die Schleife hinterher schön “rund” läuft. Das ist besonders wichtig, wenn die Schleife einen endlos wiederholbaren Rhythmus darstellt.
- Drücke den PLAY-Fußtaster an der Stelle, wo die Schleife enden soll. Damit werden die Aufnahme deaktiviert und die Wiedergabe aktiviert. Lasse die Schleife ein paar Mal laufen, um zu überprüfen, ob sie deinen Vorstellungen entspricht. Wenn sie nicht “rund” läuft, musst du STOP drücken und den Part noch einmal aufnehmen.
- Wenn der Part “funktioniert”, kannst du dich an das Hinzufügen weiterer Parts machen. Übe ihn vorsichtshalber ein paar Mal im Wiedergabemodus (d.h. während der Wiedergabe des ersten Parts) und drücke OVERDUB, wenn du bereit bist für die Aufnahme. Drücke STOP, wenn du fertig bist. Eventuelle Fehler kannst du mit UNDO wieder löschen. Drücke REDO noch einmal, um den betreffenden Part wiederherzustellen.

- Drücke PLAY und höre dir die Schleife an. Normalerweise hörst du jetzt zwei Parts. Drücke bei laufender Wiedergabe den HALF SPEED-Fußtaster. Die Schleife wird jetzt eine Oktave tiefer und nur noch halb so schnell abgespielt. Drücke HALF SPEED noch einmal, um wieder die Normalgeschwindigkeit zu wählen.
- Lasse die Schleife noch weiter laufen und betätige den REVERSE-Fußtaster. Die Schleife wird jetzt umgekehrt abgespielt. Aus Jux könntest du den OVERDUB-Fußtaster erneut aktivieren und einen weiteren Part spielen. Betätige danach wieder STOP.
- Betätige den REVERSE-Fußtaster, um diesen Modus zu verlassen und drücke PLAY. Die zuerst aufgenommenen Parts werden jetzt wieder normal abgespielt – der gerade eingespielte Part läuft dagegen von hinten nach vorne.

Damit wären die Möglichkeiten in etwa umrissen. Probiere einfach verschiedene Dinge aus.

ANHANG A: REFERENZ

MIDI-Steuerung

Der M9 kann Programmwechsel- und Steuerbefehle auswerten, die auf einem bestimmten (1~16) oder allen MIDI-Kanälen (Omni) empfangen werden. Das muss im Einstellungsmodus ("MIDI") eingestellt werden. Der Looper, der Status der Effektblöcke, Tap Tempo und die Expression-Pedale können mit Steuerbefehlen (CC) angesteuert werden. Die Programmwechsel dienen zum Aufrufen anderer Szenen. Der M9 kann bei Bedarf also von einem Sequenzer oder Computer aus fernbedient werden.

Vielleicht gebrauchst du die MIDI-Funktionen des M9 am ehesten für die Fernbedienung des Loopers mit einer MIDI-Bodenleiste, um die 6 Fußtaster jederzeit für die Wahl der Effektmodelle nutzen zu können.

Zwar kann man via MIDI keine anderen Modelle der 5 Effektgruppen wählen, aber man kann mit MIDI-Steuerbefehlen (CC) zwischen Speicher "A" und "B" der 3 Effektblöcke umschalten. Die in diesem Kapitel erwähnten MIDI-Funktionen sind die einzigen, die bislang unterstützt werden.

Looper & Expression-Pedale

M9-Fußtaster	CC	Looper-Funktion	
Record/Overdub	50	0~63= Overdub	64~127= Aufnahme
Play/Stop	28	0~63= Stopp	64~127= Wiedergabe
Half Speed	36	Anwahl der halben/normalen Geschwindigkeit.	
Reverse	85	Ein-/Ausschalten von "Reverse"	
Undo/Redo	82	Aktivieren von "Undo/Redo"	
Play Once	80	Aktivieren von "Play Once"	
Pre/Post (Einstellungsmodus)	84	0~63= "Pre"	64~127= "Post"
Looper-Steuerung	86	0~63= Verlassen	64~127= Wählen

Expression-Pedal 1	1	0~127
Expression-Pedal 2	2	0~127
Tap Tempo	64	Ab 2 Taps wird das Tempo übernommen

Ein-/Ausschalten des Effekts

Speicher	CC		
FX Unit 1A	11	0~63= Umgehung	64~127= An
FX Unit 1B	12	0~63= Umgehung	64~127= An
FX Unit 2A	14	0~63= Umgehung	64~127= An
FX Unit 2B	15	0~63= Umgehung	64~127= An
FX Unit 3A	17	0~63= Umgehung	64~127= An
FX Unit 3B	18	0~63= Umgehung	64~127= An

Szenenanwahl

Speicher	Programmnummer	Gewählte Szene
Szene 1A (Ordner 1; 3)	0 (Ordner 1); 12 (Ordner 3)	1A (Ordner 1); 1A (Ordner 3)
Szene 1B (Ordner 1; 3)	1 (Ordner 1); 13 (Ordner 3)	1B (Ordner 1); 1B (Ordner 3)
Szene 2A (Ordner 1; 3)	2 (Ordner 1); 14 (Ordner 3)	2A (Ordner 1); 2A (Ordner 3)
Szene 2B (Ordner 1; 3)	3 (Ordner 1); 15 (Ordner 3)	2B (Ordner 1); 2B (Ordner 3)
Szene 3A (Ordner 1; 3)	4 (Ordner 1); 16 (Ordner 3)	3A (Ordner 1); 3A (Ordner 3)
Szene 3B (Ordner 1; 3)	5 (Ordner 1); 17 (Ordner 3)	3B (Ordner 1); 3B (Ordner 3)
Szene 1A (Ordner 2; 4)	6 (Ordner 2); 18 (Ordner 4)	1A (Ordner 2); 1A (Ordner 4)
Szene 1B (Ordner 2; 4)	7 (Ordner 2); 19 (Ordner 4)	1B (Ordner 2); 1B (Ordner 4)
Szene 2A (Ordner 2; 4)	8 (Ordner 2); 20 (Ordner 4)	2A (Ordner 2); 2A (Ordner 4)
Szene 2B (Ordner 2; 4)	9 (Ordner 2); 21 (Ordner 4)	2B (Ordner 2); 2B (Ordner 4)
Szene 3A (Ordner 2; 4)	10 (Ordner 2); 22 (Ordner 4)	3A (Ordner 2); 3A (Ordner 4)
Szene 3B (Ordner 2; 4)	11 (Ordner 2); 23 (Ordner 4)	3B (Ordner 2); 3B (Ordner 4)

BPM/Millisekunden

BPM	Viertelnote	Achtelnote	Sechzehntel	1/4-Triole	1/8-Triole	1/32-Note
80	750	375	187.5	500	250	94
82	732	366	183	488	244	91
84	714	357	178	476	238	89
86	698	348	174	465	233	87
88	682	341	170	455	227	85
90	667	333	167	444	222	83
92	652	326	163	435	217	82
94	638	319	159	426	213	80
96	625	312	156	417	208	78
98	612	306	153	408	204	77
100	600	300	150	400	200	75
102	588	294	147	392	196	74
104	577	288	144	385	192	72
106	566	283	142	377	189	71
108	555	277	139	370	185	69
110	545	272	136	364	182	68
112	536	268	134	357	179	67
114	526	263	132	351	175	66
116	517	259	129	345	172	65
118	508	254	127	339	169	64
120	500	250	125	333	167	63
122	492	246	123	328	164	61
124	484	242	121	323	161	60
126	476	238	119	317	159	60
128	469	234	117	312	156	59
130	462	231	115	308	154	58
132	455	227	113	303	152	57

Verschiedene CC-Befehle

Befehl	MIDI CC		
Umgehung alle + Effektschleife	23	0~63= Umgehung	64~127= Bypass aus
Umgehung alle – Effektschleife	24	0~63= Umgehung	64~127= Bypass aus
Tuner-Modus	69	0~63= Verlassen	64~127= Wählen
Pegeleinstellungen des Loopers	—	Steuerung nur mit Expression-Pedal – nicht per CC	

ANHANG B: TIPPS

Aus Anwenderfragen haben sich mehrere Tipps für die Handhabung der Szenen herauskristallisiert, die wir hier loswerden möchten. Außerdem wird erklärt, wie man die Firmware aktualisiert.

Bedenke, dass sich das Verhalten des M9 entscheidend danach richtet, ob du den Autosave- oder MNL Save-Modus aktivierst (siehe Kapitel 4). Der Klarheit halber wollen wir die wichtigsten Punkte noch einmal zusammenfassen.

MIDI-Dumps

Die Wahl von "Autosave" oder "MNL Save" vor der Rückübertragung eines Datendumps zum M9 bestimmt, ob die Szeneneinstellungen tatsächlich gespeichert werden.

Beispiel: Wenn du die Einstellungen einer Szene mit "DUMP SCNE" auf deinem Computer archivierst und später wieder zum M9 übertragen möchtest, bieten sich zwei Möglichkeiten an:

1. Wenn du auf dem M9 "Autosave" gewählt hast...

- Wähle auf dem M9 den Szenenspeicher, in dem der Datenblock gepuffert werden soll (z.B. 1A) und starte die Übertragung. Die Einstellungen werden jetzt automatisch in Szenenspeicher 1A gesichert.

2. Wenn du auf dem M9 "MNL Save" gewählt hast...

- Wähle auf dem M9 den Szenenspeicher, in dem der Datenblock gepuffert werden soll (z.B. 1A) und starte die Übertragung. Die Einstellungen werden zu Szenenspeicher 1A übertragen, aber NICHT gespeichert. Um sie zu speichern, musst du sofort den Szenenwahlmodus aufrufen und die Einstellungen von Hand in Speicher "1A" sichern (siehe page 4•4).

Diese Regel bezüglich der zeitweiligen Datenpufferung (oder auch nicht) gilt nicht für Datenblöcke, die mit der "DUMP ALL"- oder "DUMP FLDR"-Option archiviert wurden. Für den Empfang solcher Datenblöcke wählst du auf dem M9 am besten den "MNL Save"-Modus. Bedenke jedoch, dass die Übertragung dann zur Speicherung der betreffenden Szenen führt – und dass die im M9 befindlichen Einstellungen überschrieben werden.

Aufrufen der aktuellen Szene

Wenn du eine Szene editierst und dann doch lieber die vorige Fassung wiederherstellen möchtest, kannst du dafür nicht den Fußtaster dieser Szene betätigen (weil weiterhin die gepufferten Einstellungen verwendet werden).

Vielmehr musst du zunächst einen anderen Szenenspeicher und dann wieder den vorigen aufrufen. Allerdings richtet sich das Verhalten auch hier nach der Wahl des “MNL Save”- oder “Autosave”-Modus:

- Im “Autosave”-Modus merkt sich der M9 die zuletzt durchgeführten Änderungen. Das bedeutet im Klartext, dass die “vorige Fassung” beim Wechsel zu einer anderen Szene durch die editierte (aber nicht gewünschte) Version ersetzt wird.
- Im “MNL Save”-Modus merkt sich der M9 die zuletzt durchgeführten Änderungen nicht automatisch. Bei der Rückkehr zur vorhin editierten Szene findest du also wieder die nicht geänderte Fassung vor.

Aktualisieren des Flash-Speichers

Zum Aktualisieren des Flash-Speichers im M9 musst du folgendermaßen vorgehen. Unter www.Line6.com findest du jederzeit aktuelle Informationen über den M9 und die jeweils neueste Firmware-Version.

Man nehme...

- Eine MIDI-Schnittstelle, die an einen USB-Port deines Computers angeschlossen werden kann (eventuell musst du dir die aktuelle Treiberversion herunterladen).
- 2 MIDI-Kabel (es sei denn, die MIDI-Schnittstelle ist bereits mit zwei Kabeln ausgestattet).
- Die aktuelle Version des “Line 6 Monkey” Programms, die auf dem Computer installiert werden muss.

Arbeitsweise:

- Verbinde den M9 mit der MIDI-Schnittstelle deines Computers.
- Für die MIDI-Schnittstelle benötigst du eventuell noch einen funktionstüchtigen Treiber.
- Starte das “Line 6 Monkey” Programm.
- Der M9 wird vom Computer erkannt.
- Wähle den “Flash Memory”-Eintrag.
- Klicke auf den blauen Button und befolge alle Anweisungen.
- “Line 6 Monkey” installiert jetzt die neue Firmware-Version in deinem M9.

