



## Referenzanleitung

### Überblick

Dieser Abschnitt beschreibt die Bedienoberfläche, die Rückseite mit den Anschlüssen, die Struktur der Klangerzeugung und den Aufbau der Speicherbereiche.

### Sampler

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Samples aufgenommen und editiert werden.

### Spielen

Dieser Abschnitt beschreibt grundsätzliche Bedienschritte sowie das Auswählen und Spielen der Sounds.

### Pads

Dieser Abschnitt beschreibt, wie die Pads eingesetzt werden.

### Performance-Funktionen

Dieser Abschnitt beschreibt verschiedene Spielfunktionen, z.B. Verändern des Sounds in Echtzeit.

### DAW

Dieser Abschnitt beschreibt, wie die FA-Workstation in Verbindung mit einem Rechner bzw. als DAW Controller eingesetzt wird.

### Editieren

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Studio Sets, Tones und Effekte editiert werden.

### Einstellungen

Dieser Abschnitt beschreibt verschiedene Hilfsfunktionen sowie Einstellungen, die das gesamte System der FA-Workstation betreffen.

### Der Sequenzer (Erstellen von Songs)

Dieser Abschnitt beschreibt, wie der Sequenzer bedient wird (Abspielen, Aufnehmen und Editieren von Songs).

### Anhang

In diesem Abschnitt finden Sie u.a. die Beschreibungen der möglichen Fehlerursachen und eine Liste der im Display angezeigten Fehlermeldungen.

### Über das PDF Manual

Das PDF Manual ermöglicht Ihnen, durch Klicken eines „[Links](#)“ direkt einen Begriff oder eine weitere Beschreibung aufzurufen.

\* Sie benötigen zum Öffnen des PDF Manuals den Adobe Reader (kostenlos als Download-Datei erhältlich).

## 01: Überblick 5

<b>Die Bedienoberfläche und Anschlüsse</b> .....	<b>6</b>
Die Bedienoberfläche .....	6
Die Rückseite (Anschließen von externem Equipment) .....	8
<b>Überblick über die FA-Workstation</b> .....	<b>10</b>
Allgemeine Struktur .....	10
Synthesizer .....	10
Der Sequenzer .....	10
Der Sampler .....	10
Aufbau der Klangerzeugung .....	11
Die Tones .....	11
Die Studio Sets .....	12
Die Effekte .....	13
Die Speicherbereiche .....	14
Der Sequenzer .....	15
Songs .....	15
Tracks .....	15
Der Sampler .....	16
<b>Vorbereitungen</b> .....	<b>17</b>
Positionieren des Instruments auf einem Ständer .....	17
Ein- und Ausschalten .....	19
Einschalten .....	19
Ausschalten .....	19
Abspielen der Demo Songs .....	19
<b>02: Spielen 21</b>	
<b>Spiele eines Tones (Single-Modus)</b> .....	<b>22</b>
Auswahl eines Tones .....	22
Auswahl von Tones aus einer Liste .....	23
<b>Spiele von zwei Tones übereinander (Dual)</b> .....	<b>24</b>
Auswahl der Tones im Dual-Modus .....	24
<b>Spiele von zwei Tones nebeneinander (Split)</b> .....	<b>25</b>
Auswahl der Tones im Split-Modus .....	25
Verschieben des Splitpunktes .....	25
<b>Spiele von mehreren Parts (Multi Part-Modus)</b> .....	<b>26</b>
Aufrufen der Part-Einstellungen (PART VIEW-Display) .....	26
Ein- und Ausschalten der Parts für das Tastaturspiel (Keyboard Switch) .....	27
Auswahl des Studio Sets .....	27
<b>Registrieren/Abrufen von Favorite-Sounds</b> .....	<b>28</b>
Registrieren eines Sounds als Favorite .....	28
Abrufen eines Favorite-Sounds .....	28
Registrieren/Abrufen/Editieren von Favorite-Sounds in einer Liste .....	28
<b>Einstellungen für die Tastatur</b> .....	<b>29</b>
Versetzen der Tonhöhe in Halbtonschritten (Transpose) .....	29
Versetzen der Tonhöhe in Oktavschritten (Octave Shift) .....	29

## 03: Performance-Funktionen 31

<b>Spiele von Arpeggios</b> .....	<b>32</b>
Anwendung des Arpeggiator .....	32
Einstellen des Arpeggio-Tempos .....	32
Halten des Arpeggios (Hold) .....	32
Arpeggiator-Einstellungen .....	33
Importieren einer SMF-Datei als Arpeggio Style (Import SMF) .....	34
Importieren eines Song-Tracks als Arpeggio Style (Import Song) .....	34
<b>Die Chord Memory-Funktion</b> .....	<b>35</b>
Spielen mit der Chord Memory-Funktion .....	35
Chord Memory-Einstellungen .....	35
<b>Die Rhythmus-Patterns</b> .....	<b>36</b>
Auswählen und Spielen von Rhythmus-Patterns .....	36
Verändern des Tempos des Rhythmus-Patterns .....	37
Sichern der Rhythm Group-Einstellungen .....	37
Importieren einer SMF-Datei in ein Rhythmus-Pattern .....	38
Importieren eines Song Tracks als Rhythmus-Pattern .....	38
<b>Verändern des Sounds in Echtzeit</b> .....	<b>39</b>
Verändern des Sounds mit den SOUND MODIFY-Reglern .....	39
Verändern des Klangcharakters (CUTOFF, RESONANCE) ..	39
Verändern der Lautstärke-Hüllkurve (ATTACK, RELEASE) .	39
Verändern der Stereo-Position (PAN) .....	39
Verändern der Lautstärke (LEVEL) .....	39
Einstellen der Lautstärke der Low/Mid/High-Frequenzen (EQ) .....	39
Einstellen der Lautstärke des Eingangssignals (INPUT LEVEL) .....	39
Steuern einer zugewiesenen Funktion (ASSIGN 1–6) .....	39
Steuern von mehreren Effekt-Parametern gleichzeitig (GLOBAL CONTROL) .....	40
Der D-BEAM Controller .....	41
Verändern der Tonhöhe (Pitch Bend) .....	41
Hizufügen einer Modulation .....	41
Die [S1] [S2]-Taster .....	41
Verwenden von Fußpedalen .....	42
Halten der Noten (Hold Pedal) .....	42
Steuern der Lautstärke und anderer Parameter (Control Pedal) .....	42
Der Vocoder-Effekt .....	42
Verwendung des Vocoder .....	42
Editieren der Vocoder-Einstellungen .....	42

**04: Editieren** 43

<b>Editieren eines Studio Sets</b> .....	<b>44</b>
Allgemeine Einstellungen für ein Studio Set .....	44
Einstellungen für jeden Part .....	44
Sichern eines Studio Sets .....	45
Initialisieren eines Studio Sets (Studio Set Init) .....	45
Initialisieren der Part-Einstellungen (Part Init) .....	45
<b>Editieren eines Tones</b> .....	<b>46</b>
Grundsätzlicher Editiervorgang .....	46
SuperNATURAL Acoustic Tone (SN-A) .....	46
SuperNATURAL Synth Tone (SN-S) .....	46
SuperNATURAL Drum Kit (SN-D) .....	47
PCM Synth Tone (PCMS) .....	47
PCM Drum Kit (PCMD) .....	48
Sichern eines Tones/Drum Kits .....	48
Initialisieren eines Tones (Tone Initialize) .....	48
Ein- und Ausschalten von Partials (Partial Switch) .....	49
Auswahl von Partials für die Editierung (Partial Select) .....	49
Initialisieren eines Partials (Partial Initialize) .....	49
Kopieren der Einstellungen eines Partials (Partial Copy) .....	49
<b>Editieren eines Patterns</b> .....	<b>50</b>
Initialisieren eines Patterns (Initialize) .....	50
Bestimmen der Taktart und der Länge (Setup) .....	50
Bestimmen der Auflösung des Rasters (Scale) .....	50
Einstellungen für eine Note (Note Setup) .....	51
Eingabe von Noten .....	51
Löschen von Noten (Clear Step, Clear Note) .....	51
Sichern eines Patterns .....	51
<b>Editieren der Effekte</b> .....	<b>52</b>
Ein- und Ausschalten der Effekte .....	52
Editieren der Effekte eines Studio Sets .....	53
Editieren der Tone-Effekte .....	53
Editieren der System-Effekte .....	54

**05: Der Sequenzer (Erstellen von Songs)** 55

<b>Abspielen von Songs</b> .....	<b>56</b>
Auswählen und Abspielen von Songs .....	56
Einstellen des Song-Tempos .....	56
Abspielen einer Schleife (Loop) .....	57
<b>Aufnahme eines Songs</b> .....	<b>58</b>
Der Ablauf für die Aufnahme .....	58
Vorbereitungen für die Aufnahme .....	58
Echtzeit-Aufnahme .....	59
Bestimmen der aufzunehmenden Daten (Recording Select) .....	60
Löschen von Daten während der Aufnahme (Realtime Erase) .....	60
Probeweises Einspielen der Daten vor der Aufnahme (Rehearsal) .....	60
Einzelschritt-Eingabe .....	61
Die Funktionen Undo und Redo .....	62
<b>Editieren eines Songs</b> .....	<b>63</b>
Ausgabe der Daten pro Track .....	63
Stummschalten eines Tracks (MUTE) .....	63
Solo-Wiedergabe eines Tracks (SOLO) .....	63
Editieren der Daten für eine komplette Spur (Track Modify) .....	64
Grundsätzlicher Vorgang .....	64
Verändern des Timings von Noten (Quantize) .....	64
Entfernen von Daten (Erase) .....	65
Löschen von Takten (Delete) .....	65
Kopieren von Takten (Copy) .....	65
Einfügen von Leertakten (Insert) .....	66
Transponieren der Tonhöhe (Transpose) .....	66
Verändern der Lautstärke von Noten (Change Velocity) .....	66
Verändern der Notenlänge (Change Duration) .....	67
Verschieben der Position von Daten in Feinschritten (Shift Clock) .....	67
Editieren einzelner Noten und Kontrolldaten (Microscope) .....	68
Auswahl des Tracks bzw. der Anzeige verschiedener Datentypen (View) .....	69
Einfügen eines Events (Create) .....	69
Entfernen eines Events (Erase) .....	69
Verschieben der Positionen von Events (Move) .....	70
Kopieren und Einfügen eines Events (Copy/Paste) .....	70
Verändern des Tempos während des Song-Playbacks .....	71
Verändern der Taktart während des Song-Playbacks .....	71
Einstellen der Lautstärke-Balance und des Panoramas (Mixer) .....	72
Löschen der Songdaten im Arbeitsspeicher (Song Clear) .....	72
Benennen eines Songs (Song Name) .....	72
Einstellen der Taktart des Songs (Time Signature) .....	73
Löschen eines Songs (Delete Song) .....	73
<b>Sichern/Exportieren eines Songs</b> .....	<b>74</b>
Sichern des Songs .....	74
Exportieren von Tracks als einzelne WAV-Daten (Multitrack Export) .....	74
Exportieren eines 2-Kanal Mix in das WAV-Format .....	75
Exportieren des Songs im SMF-Format .....	75
Exportieren von Samples in das WAV-Format .....	76
Importieren einer SMF-Datei als Song .....	76

Überblick
Spielen
Performance-Funktionen
Editieren
Der Sequenzer (Erstellen von Songs)
Sampler
Pads
DAW
Einstellungen
Anhang

<b>06: Sampler</b>	<b>77</b>	<b>09: Einstellungen</b>	<b>93</b>
<b>Spiele der Samples</b> .....	<b>78</b>	<b>Weitere Funktionen</b> .....	<b>94</b>
Auswählen und Spielen von Samples .....	<b>78</b>	Grundsätzlicher Vorgang .....	<b>94</b>
Umschalten der Bänke .....	<b>78</b>	Erstellen und Übertragen einer Backup-Datei (Backup/Restore) <b>94</b>	
<b>Das Sampling</b> .....	<b>79</b>	Erstellen einer Backup-Datei auf der SD-Karte (Backup) ..	<b>94</b>
Der Sampling-Vorgang .....	<b>79</b>	Übertragen einer Backup-Datei in den internen Speicher	<b>94</b>
Einstellen der Eingangslautstärke (Input Setting) .....	<b>80</b>	(Restore) .....	<b>94</b>
Verschieben/Kopieren eines Samples (Clip Board) .....	<b>80</b>	Importieren eines Studio Sets oder Tones	
Verschieben eines Samples .....	<b>80</b>	(Import Studio Set/Tone) .....	<b>95</b>
Kopieren eines Samples .....	<b>80</b>	Importieren aus einer Backup-Datei .....	<b>95</b>
<b>Editieren eines Samples</b> .....	<b>81</b>	Importieren von Tones der Axial-Internetseite .....	<b>95</b>
Der Editier-Vorgang .....	<b>81</b>	Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset) .....	<b>95</b>
Umbenennen eines Samples (Rename) .....	<b>81</b>	Initialisieren einer SD-Karte (Format SD Card) .....	<b>96</b>
Schneiden des Samples (Truncate) .....	<b>81</b>	Erstellen einer Sicherheitskopie der Daten der SD-Karte .	<b>96</b>
Löschen eines Samples (Delete) .....	<b>81</b>	Übertragen der Daten des Arbeitsspeichers via MIDI	
Zoomen des Sample-Displays (Zoom) .....	<b>82</b>	(Bulk Dump) .....	<b>96</b>
Abhören des editierten Samples (Preview) .....	<b>82</b>	<b>Einstellungen für die System-Parameter</b> .....	<b>97</b>
Exportieren des Samples im WAV-Format (Export Sample) <b>82</b>		Der Editiervorgang .....	<b>97</b>
Importieren einer Audiodatei (Sample Import) .....	<b>82</b>	Sichern der System-Parameter .....	<b>97</b>
Umschalten des Sample Information-Displays		Die System-Parameter .....	<b>97</b>
(Change Information) .....	<b>82</b>	<b>Die Wireless LAN-Funktion</b> .....	<b>104</b>
<b>07: Pads</b>	<b>83</b>	Was ist die Wireless LAN-Funktion? .....	<b>104</b>
<b>Anwenden der Pads</b> .....	<b>84</b>	Grundlegende Verbindungsmethode (WPS) .....	<b>104</b>
Bestimmen der Funktion der Pads (PAD UTILITY) .....	<b>84</b>	Die Wireless LAN-Einstellungen .....	<b>105</b>
Abspielen von Samples (SAMPLE PAD) .....	<b>84</b>	Die Status-Anzeige (WIRELESS STATUS) .....	<b>105</b>
Auswählen von Parts (PART SELECT) .....	<b>84</b>	Manuelle Verbindung zu einem Wireless LAN-	
Stummschalten von Parts (PART MUTE) .....	<b>84</b>	Zugriffspunkt (Select ACCESS POINT) .....	<b>105</b>
Soloschalten eines Parts (PART SOLO) .....	<b>84</b>	Weitere Einstellungen (WIRELESS OPTIONS) .....	<b>106</b>
Nummertaster-Funktion (NUMERIC) .....	<b>84</b>	Überprüfen der IP- und MAC-Adressen	
Ein/Ausschalten und Auswählen von Partial		(WIRELESS INFORMATION) .....	<b>106</b>
(PARTIAL SW/SEL) .....	<b>84</b>	<b>10: Anhang</b>	<b>107</b>
Ein/Ausschalten des Keyboard Switch (KBD SW) .....	<b>85</b>	<b>Die Verwendung von SD-Karten</b> .....	<b>108</b>
<b>08: DAW</b>	<b>87</b>	<b>Liste der Chord Memory-Akkordnoten</b> .....	<b>109</b>
<b>Die USB-Verbindung zu einem Rechner</b> .....	<b>88</b>	<b>Blockdiagramm</b> .....	<b>111</b>
Installieren des USB-Treibers .....	<b>88</b>	<b>Liste der Fehlermeldungen</b> .....	<b>112</b>
Einstellungen für den USB-Treiber .....	<b>88</b>	<b>Mögliche Fehlerursachen</b> .....	<b>113</b>
<b>Die Verknüpfung mit einer DAW-Software</b> .....	<b>89</b>	<b>MIDI-Implementations-tabelle</b> .....	<b>118</b>
Einsatz als DAW Controller .....	<b>89</b>	<b>Technische Daten</b> .....	<b>120</b>
Fernsteuern der DAW-Software .....	<b>89</b>		
Zuweisen von Funktionen für die Regler und Taster .....	<b>90</b>		
Verwenden der FA-Workstation als MIDI-Keyboard .....	<b>90</b>		
Spielen der FA-Klangerzeugung über die DAW-Software .....	<b>91</b>		
Verwenden der FA-Workstation als USB Audio-Interface .....	<b>91</b>		
Ausgabe des USB-Audiosignals .....	<b>91</b>		
Sichern der DAW CONTROL-Einstellungen .....	<b>92</b>		



# 01: Überblick

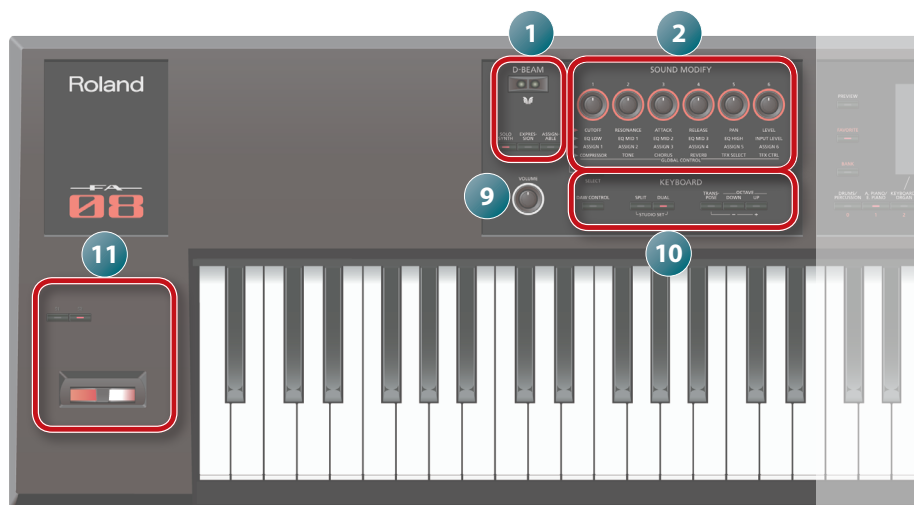
---

Dieser Abschnitt beschreibt die Bedienoberfläche, die Rückseite mit den Anschlüssen, die Struktur der Klangerzeugung und den Aufbau der Speicherbereiche.

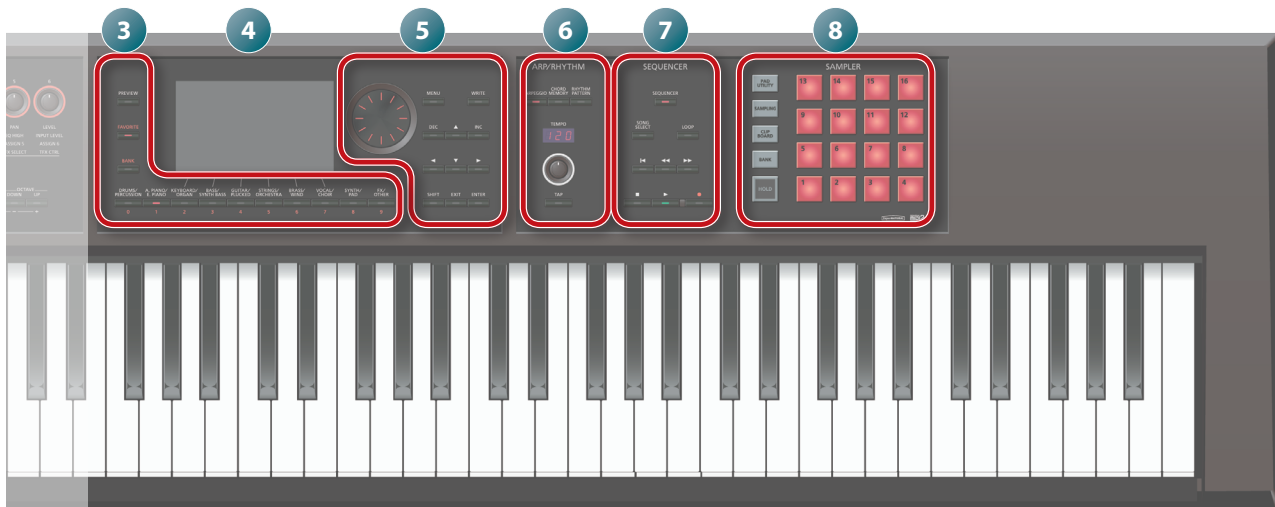
Die Bedienoberfläche und Anschlüsse.....	6
Überblick über die FA-Workstation .....	10
Vorbereitungen.....	17

# Die Bedienoberfläche und Anschlüsse

## Die Bedienoberfläche

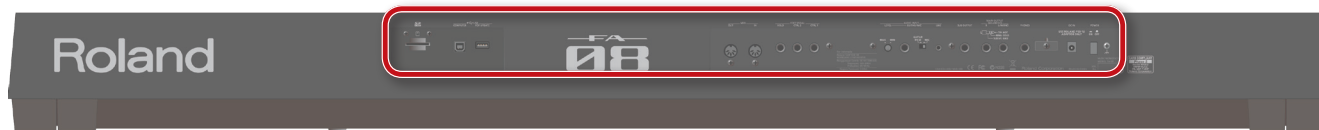


Nummer	Bereich	Name	Beschreibung	Seite
1	D-BEAM	D-BEAM Controller	Durch Positionieren und Abwärts/Aufwärtsbewegen der Hand oberhalb des D-BEAM können Sie verschiedene Soundeffekte erzielen.	S. 41
		[SOLO SYNTH]-Taster	Ermöglicht das Spielen eines monophonen Synthesizer-Sounds durch Abwärts/Aufwärtsbewegen der Hand oberhalb des D-BEAM Controller.	
		[EXPRESSION]-Taster	Ermöglicht das Steuern der Lautstärke mit dem D-BEAM Controller.	
		[ASSIGNABLE]-Taster	Ermöglicht das Zuordnen verschiedener Funktionen zur Steuerung des Sounds in Echtzeit.	
2	SOUND MODIFY	[1]–[6]-Regler	Steuern die Parameter, die aktuell mit dem [SELECT]-Taster ausgewählt sind.	S. 39
		[SELECT]-Taster	Bestimmt die Parametergruppe, die über die [1]–[6]-Regler gesteuert wird.	
3		[PREVIEW]-Taster	Spielt den aktuell gewählten Sound ab, solange der Taster gedrückt gehalten wird.	S. 22
		[FAVORITE]-Taster	Ermöglicht das Registrieren von Tones oder Studio Sets auf die [0]–[9]-Taster.	S. 28
		FAVORITE [BANK]-Taster		
		Tone-Taster ([0]–[9])	Wählen die Sound-Kategorien aus. Wenn die Anzeige des [FAVORITE]-Tasters oder [BANK]-Tasters leuchtet, arbeiten diese Taster als [0]–[9]-Taster. Wenn unten im Display Funktionen angezeigt werden, arbeiten diese Taster als Function-Taster ([2]–[7]-Taster).	S. 22
4	Display	Display	Zeigt verschiedene Informationen an, abhängig vom ausgeführten Bedienvorgang.	–
5		Drehregler	Verändert den Wert des aktuell gewählten Parameters. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und den Regler drehen, wird der Wert in größeren Schritten verändert.	–
		[MENU]-Taster	Ruft Detail-Einstellungen für verschiedene Funktionen auf.	–
		[WRITE]-Taster	Sichert ein Studio Set, einen Tone oder einen Song.	S. 45 S. 48 S. 74
		[DEC] [INC]-Taster	Verändern den Wert des aktuell gewählten Parameters Wenn Sie einen dieser Taster gedrückt halten und dann den jeweils anderen Taster drücken, wird der Wert schneller verändert. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und einen dieser Taster drücken, wird der Wert in größeren Schritten verändert.	–
		[▲][▼][◀][▶]-Taster	Bewegen den Cursor nach oben/unten/links/rechts.	–
		[SHIFT]-Taster	Ruft in Verbindung mit einem anderen Taster das entsprechende Edit-Display auf.	–
		[EXIT]-Taster	Wählt wieder die vorherige Display-Anzeige aus bzw. schließt das angezeigte Display-Fenster.	–
		[ENTER]-Taster	Bestätigt die Eingabe eines Wertes, führt einen Vorgang aus oder ruft eine Liste von Tones oder anderen Parametern auf.	–



Nummer	Bereich	Name	Beschreibung	Seite
6	ARP/RHYTHM	[ARPEGGIO]-Taster	Schaltet den Arpeggiator ein bzw. aus.	S. 32
		[CHORD MEMORY]-Taster	Schaltet die Chord Memory-Funktion ein bzw. aus.	S. 35
		[RHYTHM PATTERN]-Taster	Ruft das RHYTHM PATTERN-Display auf.	S. 36
		TEMPO-Anzeige	Zeigt das aktuell eingestellt Tempo an.	S. 37
		[TEMPO]-Regler	Stellt das Tempo ein.	
		[TAP]-Taster	Ermöglicht die Eingabe eines Tempowertes durch mehrfaches Tippen dieses Tasters.	
7	SEQUENCER	[SEQUENCER]-Taster	Ruft das SEQUENCER-Display auf.	S. 58
		[SONG SELECT]-Taster	Wählt einen Song aus.	S. 56
		[LOOP]-Taster	Aktiviert eine Wiedergabeschleife für das Song-Playback bzw. die Overdub-Aufnahme.	S. 57
		[◀]-Taster	Wählt den Anfang eines Songs an. Wenn Sie diesen Taster während des Playbacks drücken, wird der Songanfang angewählt und das Playback gestoppt.	S. 56
		[◀◀][▶▶]-Taster	Wählt den Beginn des vorherigen bzw. nachfolgenden Taktes an.	
		[■]-Taster	Stoppt das Song-Playback bzw. die Aufnahme.	
		[▶]-Taster	Startet das Song-Playback.	
[●]-Taster	Aktiviert die Aufnahmebereitschaft.	S. 59		
8	SAMPLER	[PAD UTILITY]-Taster	Zeigt den Status der Samples an, und ruft die Editier- und Import-Funktionen für Samples auf. Sie können den Pads auch andere Funktionen als für die Samples zuordnen.	S. 84
		[SAMPLING]-Taster	Ruft die Sampling-Funktion auf.	S. 79
		[CLIP BOARD]-Taster	Ermöglicht das Bewegen bzw. Kopieren eines Samples zwischen zwei Pads.	S. 80
		[BANK]-Taster	Schaltet die Pad Bank um.	S. 78
		[HOLD]-Taster	Bewirkt, dass das Sample auch nach Loslassen des Sample-Pads weiter gespielt wird.	S. 78
		Pads [1]–[16]	Spielen die den Pads zugewiesenen Samples ab.	S. 78
9		[VOLUME]-Regler	Regelt die Lautstärke des Signals, das über die MAIN OUTPUT-Buchsen und die PHONES-Buchse ausgegeben wird.	–
10	KEYBOARD	[DAW CONTROL]-Taster	Ermöglicht den Einsatz des Instruments als DAW Controller.	S. 89
		[SPLIT]-Taster	Schaltet die Split-Funktion ein bzw. aus.	S. 25
		[DUAL]-Taster	Schaltet die Dual-Funktion ein bzw. aus.	S. 24
		[TRANSPOSE]-Taster	Ermöglicht die Abwärts- bzw. Aufwärts-Transponierung in Halbtönen, indem dieser Taster gehalten und einer der OCTAVE [DOWN] [UP]-Taster gedrückt wird.	S. 29
		OCTAVE [DOWN] [UP]-Taster	Versetzt die Tonhöhe in Oktaven ab- bzw. aufwärts.	S. 29
11	Controller	[S1] [S2]-Taster	Diesen Tastern können verschiedene Parameter bzw. Funktionen zugeordnet werden. Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie einen dieser Taster, um das entsprechende Einstell-Display aufzurufen.	S. 41
		Pitch Bend/Modulation-Hebel	Ermöglicht das Versetzen der Tonhöhe bzw. das Hinzufügen eines Vibrato-Effekts.	

## Die Rückseite (Anschließen von externem Equipment)



### SD Card-Schacht

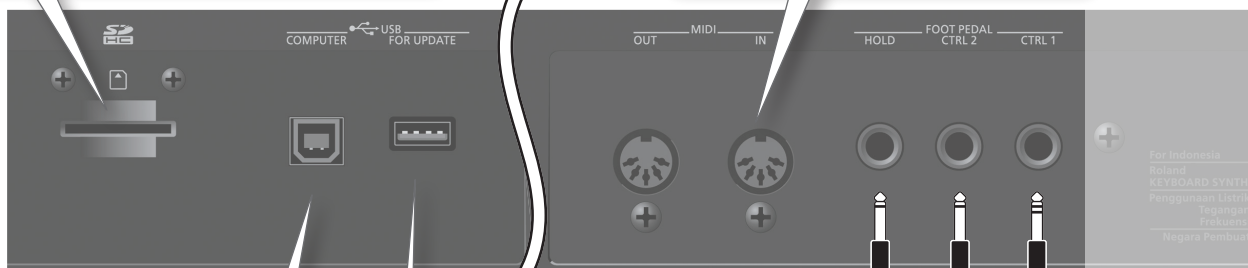
Ab Werk ist dieses Instrument mit einer SD-Karte bestückt, und die Abdeckung des Kartenschachtes ist befestigt. Um die SD-Karte herauszunehmen, lösen Sie die Schrauben der Abdeckung.

Auf der SD-Karte sind verschiedene Daten gesichert (z.B. Einstellungen, Sounds, Samples).



### MIDI-Anschlüsse

Zum Anschluss externer MIDI-Geräte.



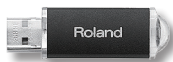
### USB COMPUTER-Anschluss

Zum Anschluss an einen Rechner über ein handelsübliches, USB 2.0-kompatibles USB-Kabel.



### USB FOR UPDATE-Anschluss

Über diesen Anschluss können mithilfe eines USB Flash-Speichers das Instrument mit einer vom Hersteller bereit gestellte Update-Version aktualisieren. Alternativ können Sie hier einen Wireless USB-Adapter (WNA1100-RL; zusätzliches Zubehör) anschließen und Drahtlosnetzwerk-kompatible Software nutzen (wie z.B. die iPhone app „Air Recorder“).



\* Verwenden Sie vorzugsweise die von Roland empfohlenen USB 2.0 Hi-Speed Flash-Speicher, da nur für diese ein reibungsloser Betrieb gewährleistet werden kann.

\* Stellen Sie sicher, dass der USB Flash-Speicher fest eingesteckt ist.

### FOOT PEDAL-Buchsen

#### HOLD-Buchsen

Zum Anschluss eines Haltpedals (Roland DP-Serie; zusätzliches Zubehör).



#### CTRL 1, CTRL 2-Buchsen

Zum Anschluss eines Expression-Pedals (EV-5) oder Fußpedals (DP-Serie), beides zusätzliches Zubehör. Sie können damit verschiedene Parameter steuern.

\* Verwenden Sie nur das empfohlene Expression-Pedal (EV-5; zusätzliches Zubehör). Die Benutzung anderer Expression-Pedale kann Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen zur Folge haben.



\* Um eventuellen Fehlfunktionen vorzubeugen, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum, und lassen Sie die Geräte ausgeschaltet, wenn Sie neue Kabelverbindungen vornehmen.

\* Benutzen Sie nur Audiokabel ohne integrierten Widerstand, da durch diese die Lautstärke (z.B. des mit der AUDIO INPUT-Buchse verbundenen Gerätes) deutlich reduziert würde.

\* Wenn bei Verwendung eines Mikrofons eine Pfeifgeräusch (Rückkopplung) auftritt, gehen Sie wie folgt vor:

- Verändern Sie die Richtung des Mikrofons.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen Mikrophon und Lautsprechern.
- Verringern Sie die Lautstärke.

### MAIN OUTPUT-Buchsen

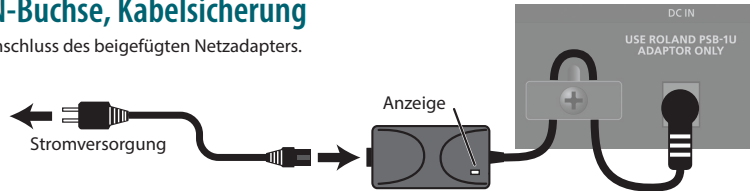
Zum Anschluss an ein externes Lautsprechersystem. Verkabeln Sie für den Monobetrieb nur die L/MONO-Buchse.

\* Dieses Instrument besitzt symmetrische TRS-kompatible Buchsen. Stellen Sie sicher, dass die mit diesen Buchsen verbundenen externen Geräte die gleiche Pin-Belegung besitzen.



### DC IN-Buchse, Kabelsicherung

Zum Anschluss des beigegeführten Netzadapters.

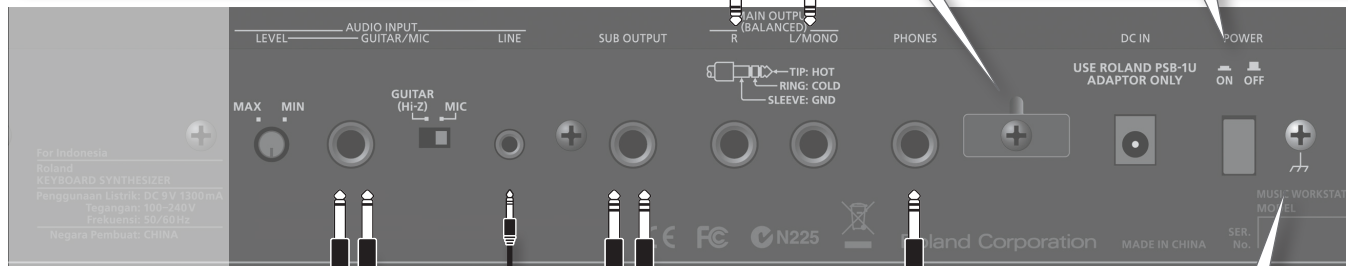


\* Führen Sie das Kabel des Netzteils um die Kabelsicherung, damit bei einer eventuellen Zugbelastung das Netzkabel nicht versehentlich heraus gezogen und die Stromversorgung unterbrochen würde.

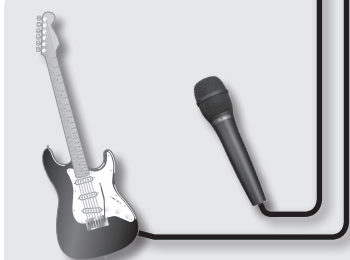
\* Die LED-Anzeige am Netzteil leuchtet, wenn die verwendete Steckdose Strom führt.

### [POWER]-Schalter

Schaltet das Instrument ein bzw. aus.



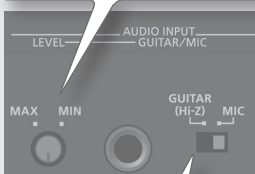
### AUDIO INPUT-Buchsen



#### GUITAR/MIC-Buchse

Zum Anschluss von Gitarre oder Mikrofon.

Mit dem [LEVEL]-Regler wird die Eingangslautstärke eingestellt.



Wählen Sie "GUITAR" für eine Gitarre bzw. "MIC" für ein Mikrofon.

#### HINWEIS

Sie können die allgemeine Eingangslautstärke einstellen (Audio Input Level: S. 80).

#### LINE-Buchse

Zum Anschluss eines externen Audiogerätes (z.B. Audio Player) über ein Mini-Stereoklinkenkabel.

Die Lautstärke des externen Audiogerätes muss am externen Gerät eingestellt werden.



### Der Erdungsanschluss

Wenn sich die Oberfläche des Gerätes rau anfühlt, ist der Grund eventuell eine statische Aufladung, die aber harmlos ist. Um diese statische Aufladung abzuleiten, müssen Sie den Erdungsanschluss des Gerätes mit einem geerdeten Gegenstand verbinden.

Wenn das Gerät geerdet ist, kann ein leises Summen zu hören sein, abhängig von der Installation. Fragen Sie im Zweifelsfall Ihren Roland-Vertragspartner oder Ihr Roland Service Center um Rat (siehe Seite "Information").

**Die folgenden Gegenstände sollten in keinem Fall für eine Erdung verwendet werden:**

- Wasserleitungen (Gefahr von Kurzschluss oder elektrischem Schlag)
- Gasleitungen (Gefahr von Feuer oder Explosion)
- Telefonleitungen oder Blitzableiter (Gefahr bei Gewitter).

### PHONES-Buchse

Zum Anschluss eines Stereokopfhörers.



### SUB OUTPUT-Buchse

Zum Anschluss eines zweiten Kopfhörers bzw. Verstärkersystems. Über diese Buchse können Sie bestimmte Signale einzeln herausführen, z.B. ein Metronomsignal oder den Sound eines bestimmten Parts, um damit ein Synchronisations-Signal für das Zusammenspiel einer Band an einen Band-Mixer oder das Lautsprechersystem zu übertragen.

\* Der [VOLUME]-Regler hat keinen Einfluss auf die Lautstärke des Signals dieses Ausgangs.

# Überblick über die FA-Workstation

## Allgemeine Struktur

Grundsätzlich besitzt die FA-Workstation drei Bereiche: **“Synthesizer”**, **“Sequencer”** und **“Sampler”**.



## Synthesizer

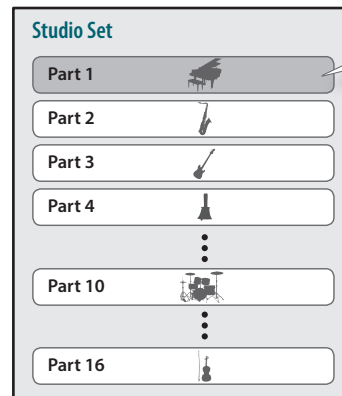
Seite 21

Die FA-Workstation besitzt 16 Parts: Für jeden Part kann ein individuelles Instrument ausgewählt werden. Die Zusammenstellung dieser 16 Parts wird als **“Studio Set”** bezeichnet.

Im **“Single-Modus”** wird der nur Tone des Part 1 gespielt.

Bei Verwendung des Sequenzers zur Aufnahme eines Songs im **“Multi Part-Modus”** können alle 16 Parts eines Studio Sets verwendet werden.

Für den **“Dual- bzw. Split-Modus”** werden die Tones der Parts 1 und 2 verwendet.



### Was ist ein Tone?

Der mit der FA-Workstation gespielte Sound wird als **“Tone”** bezeichnet. Die Tones werden über die Tone-Taster ausgewählt.

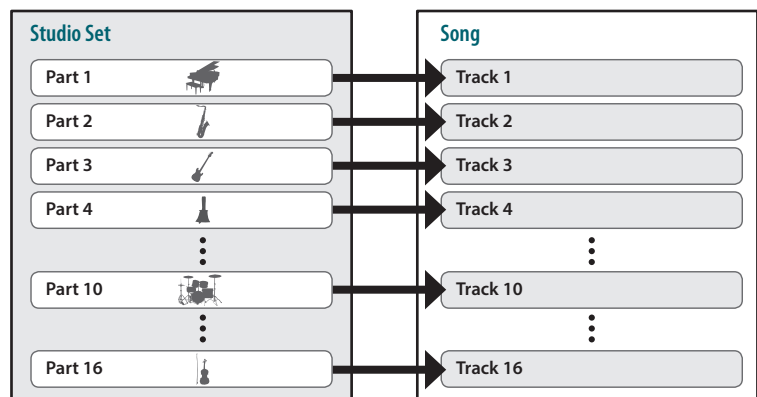
## Der Sequencer

Seite 55

Mit dem internen MIDI-Sequencer können eigene Songs aufgenommen und arrangiert werden.

Der Sequencer besitzt 16 Spuren, welche die Tones der 16 Parts des ausgewählten Studio Sets nutzen.

Sie können auch die Spieldaten aufzeichnen, die bei Drücken der Pads erzeugt werden.



### Was ist ein Song?

Ein **“Song”** beinhaltet die einzelnen Spiel- und Kontrolldaten, das eingestellte Tempo und den Eintrag für das gewählte Studio Set und die gewählte Sample-Bank.

## Der Sampler

Seite 77

In der Sampler-Sektion können Sie den auf der Tastatur gespielten Sound, das Audio-Eingangssignal (z.B. Audiogerät, Mikrophon) direkt auf der im Instrument eingebauten SD-Karte als Audiodatei aufzeichnen.

Die auf der SD-Karte aufgenommenen Samples können über die Pads gespielt werden.



### Was ist ein Sample?

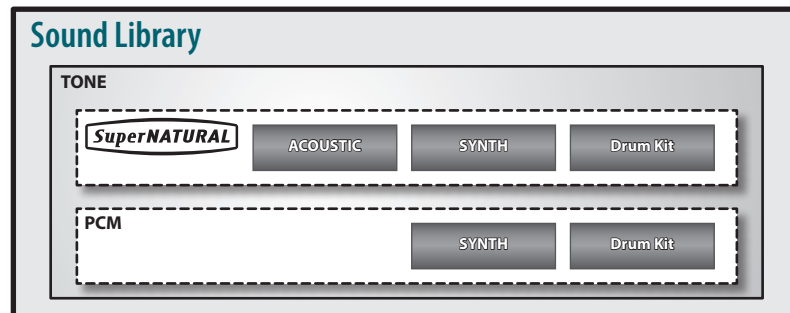
Ein Sample ist eine aufgenommene Audiodatei mit Zusatzinformationen wie **“Loop-Positionen”** usw., die einem der 16 Pads zugeordnet ist.

# Aufbau der Klangerzeugung

## Die Tones

Es gibt zwei Typen von Tones: **“SuperNATURAL Tones”** und **“PCM Tones”**.

Sie können einen Töne der Sound Library einem Part zuordnen, den Töne editieren und im User-Speicher sichern (S. 14).



## SuperNATURAL Tones

Es gibt drei Typen von SuperNATURAL Tones: **“SuperNATURAL Acoustic Tones”**, **“SuperNATURAL Synth Tones”** und **“SuperNATURAL Drum Kits”**.

Type	Beschreibung
SuperNATURAL Acoustic Tones (SN-A)	Die SuperNATURAL Acoustic Tones reproduzieren nicht nur Klänge akustischer Instrumente, sondern bilden auch das entsprechende Spielverhalten nach.
SuperNATURAL Synth Tones (SN-S)	Jeder SuperNATURAL Synth Tone besteht aus den Bereichen <b>“OSC”</b> , <b>“FILTER”</b> und <b>“AMP”</b> , mit denen komplexe Synthesizerklänge erzeugt werden können.
SuperNATURAL Drum Kits (SN-D)	Die SuperNATURAL Drum Kits reproduzieren nicht nur Klänge verschiedener Schlagzeug- und Percussion-Instrumente, sondern erzeugen auch feinste Klangnuancen bei unterschiedlicher Dynamik und wiederholt gespielten Noten.

## PCM Tones

Es gibt drei Typen von PCM Tones: **“PCM Synth Tones”** und **“PCM Drum Kits”**.

Type	Beschreibung
PCM Synth Tones (PSMC)	Diese Sounds entsprechen den <b>“Patches”</b> in älteren Roland-Synthesizern und wurden für die FA-Workstation neu abgestimmt. Ein PCM Synth Tone besteht aus bis zu vier Partialen (Waves).
PCM Drum Kits (PCMD)	Diese Sounds entsprechen den <b>“Rhythmus-Sets”</b> in älteren Roland-Synthesizern und wurden für die FA-Workstation neu abgestimmt. Ein Drum Kit besteht aus mehreren Schlagzeug- und Percussion-Instrumenten, die auf verschiedene Notennummern verteilt sind.

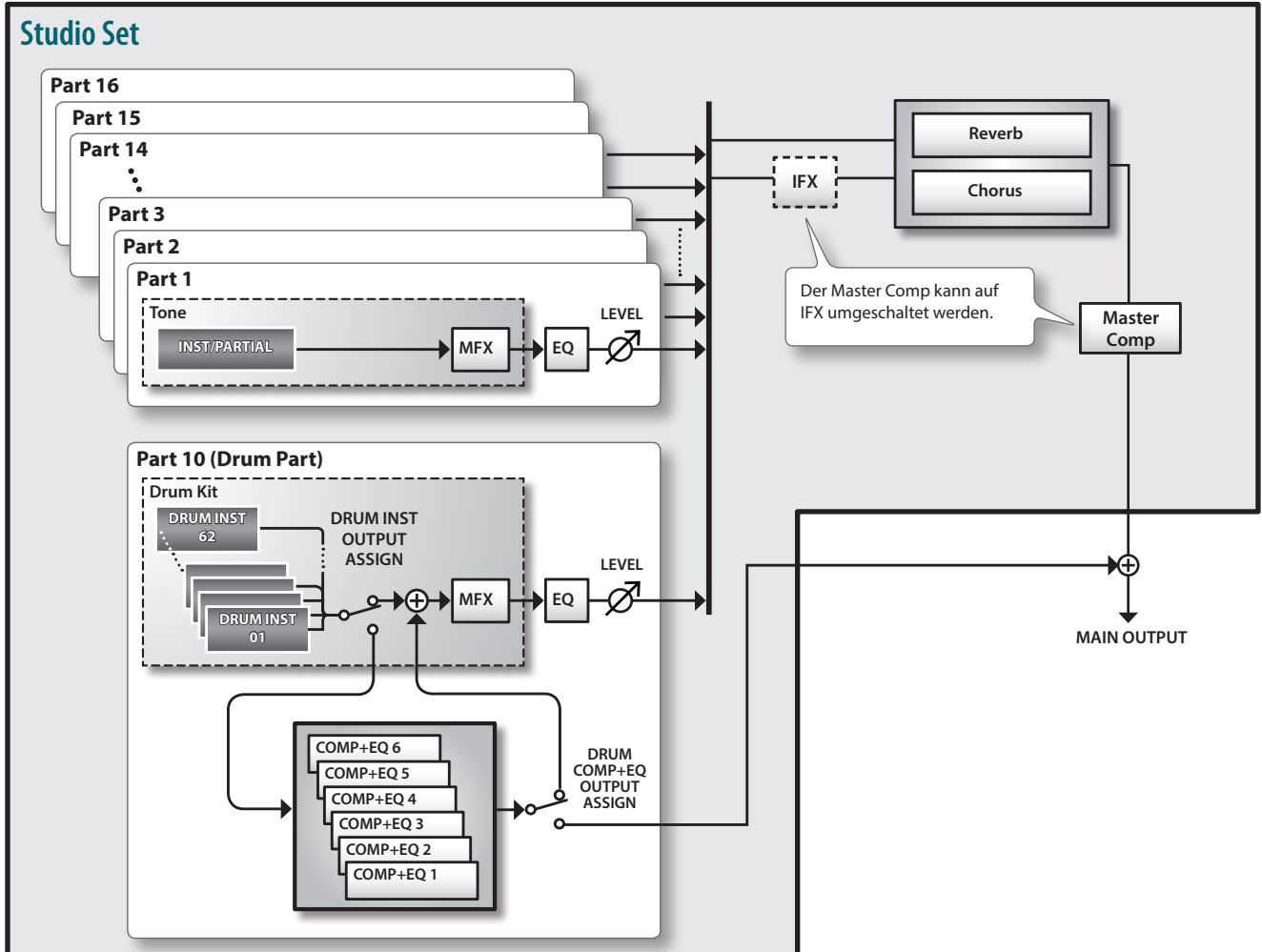
\* Jeder Töne der FA-Workstation besitzt Multieffekte (MFX), die speziell auf den entsprechenden Töne abgestimmt sind.



## Die Studio Sets

Ein Studio Set besitzt 16 "Parts" für die Tones bzw. Drum Kits. Jedem Part ist ein individueller Tone zugeordnet.

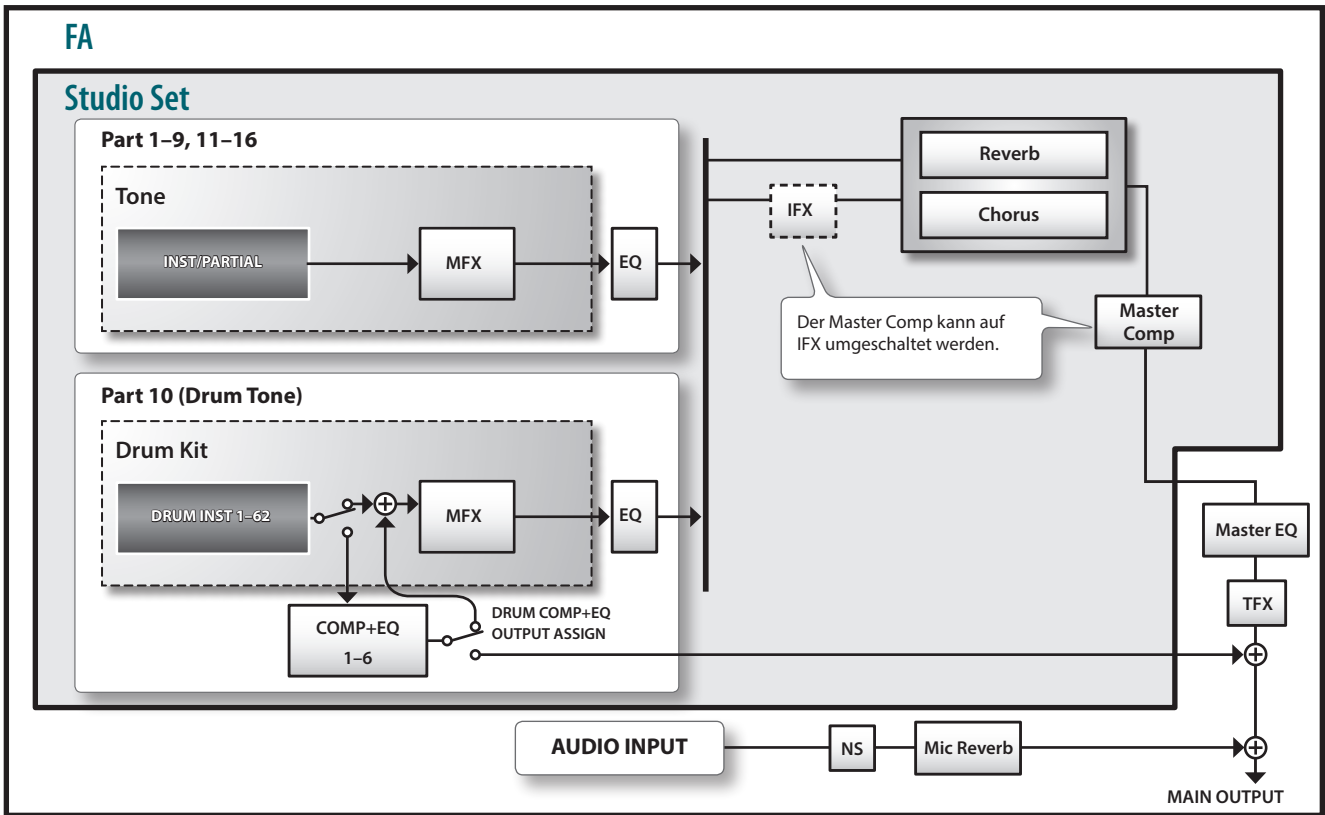
Im "Single-Modus" wird nur der Sound des Part 1 gespielt. Im "Multi Part-Modus" können die Tones aller 16 Part genutzt werden, sowohl durch Spielen auf der Tastatur (z.B. als Layer-Sounds) als auch durch Ansteuern über den internen Sequenzer oder einer auf einem Rechner installierten DAW-Software.



\* Der Part 10 ist in diesem Beispiel als "Drum-Part" definiert.

# Die Effekte

Die FA-Workstation besitzt die folgenden integrierten Effekte, welche individuell eingestellt werden können.



Effekttyp	Effekt	Beschreibung
Tone-Effekte	Multi-Effekt (MFX)	Ein Multi-Effekt verändert maßgeblich den Klangcharakter eines Sounds. Sie können aus 68 Typen von Multi-Effekten auswählen. Darunter sind Einzeleffekte wie Distortion oder Flanger als auch Effekt-Kombinationen. Jeder Tone besitzt Einstellungen für einen Multi-Effekt.
	Compressor + Equalizer (COMP+EQ)	Der Drum Part kann bis zu sechs Kompressoren und Equalizer verwenden. Jedes Drum-Instrument kann eine dieser Kombinationen aus Compressor+Equalizer nutzen. Diese sechs Sets von Compressor+Equalizer stehen nur für den Part zur Verfügung, der bei „ <b>Drum Comp+EQ Assign</b> “ definiert ist.
Studio Set-Effekte	Equalizer (EQ)	Dieser Equalizer kann für jeden Part eingesetzt werden. Sie können drei Frequenzbereiche (Höhen, Mitten, Bässe) unabhängig voneinander einstellen.
	Chorus	Der Chorus fügt dem Sound eine zusätzliche Breite im Stereoeffeld hinzu.
	Reverb	Das Reverb fügt dem Sound einen zusätzlichen Raumhall-Effekt hinzu.
	Master Compressor (Master Comp)	Der Compressor sorgt dafür, dass das Signal einen bestimmten Pegel nicht überschreitet und stabilisiert damit die Lautstärke. Sie können drei Frequenzbereiche (Höhen, Mitten, Bässe) unabhängig voneinander einstellen. * Wenn der Master-Effekt verwendet wird, steht der Insert-Effekt nicht zur Verfügung.
System-Effekte	Insert Effect (IFX)	Ein Insert-Effekt verändert maßgeblich den Klangcharakter eines Sounds. Sie können aus 78 Typen von Insert-Effekten auswählen. Sie können einen Insert-Effekt zusätzlich zu einem Multi-Effekt nutzen. * Wenn der Insert-Effekt verwendet wird, steht der Master-Effekt nicht zur Verfügung.
	Master EQ	Dieser Equalizer bestimmt das allgemeine Klangspektrum der FA-Workstation. Sie können drei Frequenzbereiche (Höhen, Mitten, Bässe) unabhängig voneinander einstellen.
	Total Effect (TFX)	Die Einstellungen des Total-Effekts können in Echtzeit über die Sound MODIFY-Regler verändert werden. Sie können aus 29 Typen von Total-Effekten auswählen. Der Total-Effekt wirkt auch auf das an der AUDIO INPUT-Buchse anliegende Signal (S. 52).
Effekte für die AUDIO INPUT-Buchse	Noise Suppressor (NS)	Der Noise Suppressor unterdrückt Nebengeräusche bei geringer Signalstärke bzw. Ruhephasen.
	Mic Reverb	Dieses Reverb erzeugt einen Raumhall-Effekt für das an der GUITAR/MIC-Buchse anliegende Signal.

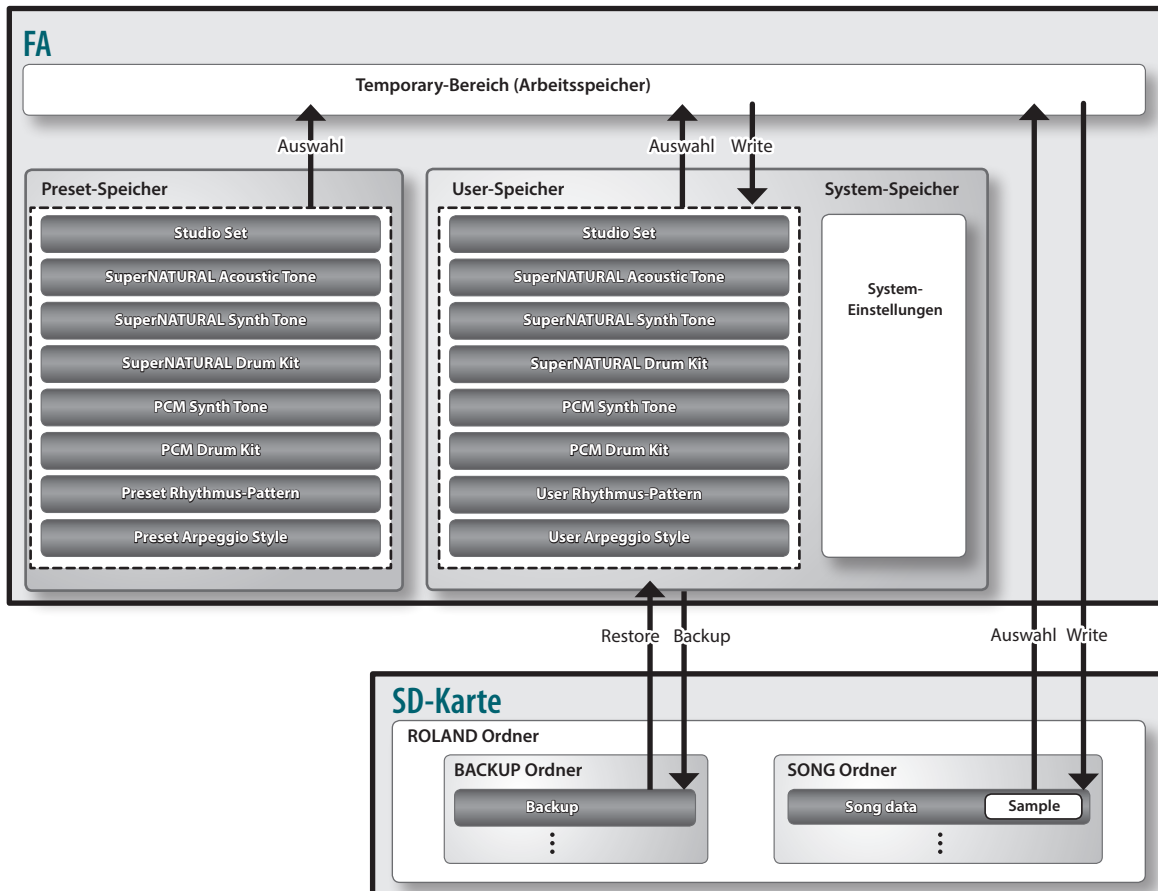
**HINWEIS**

- Details zum Editieren der Effekte finden Sie unter **“Editieren der Effekte”** (S.52).
- Details zu den Effekt-Parametern finden Sie im Dokument **“Parameter Guide”** (PDF).

## Die Speicherbereiche

Im internen Speicher werden die Einstellungen für Studio Sets, Tones und andere Einstellungen gesichert.

Es gibt drei Speicherbereiche: **“Temporary”** (der Arbeitsspeicher), **“Rewritable”** (der überschreibbare Bereich: User-Speicher, System-Speicher und die SD-Karte) und **“Non-rewritable”** (der nicht-überschreibbare Preset-Speicher).



### Temporär-Speicher

#### Der Arbeitsspeicher

Wenn Sie Studio Sets, Tones oder Songs auswählen, werden dessen/deren Einstellungen in den Arbeitsspeicher übertragen. Das heißt, der Sound bzw. Song, den Sie spielen und verändern, befindet sich im Arbeitsspeicher.

Alle Änderungen in diesem Bereich sind vorläufig (temporär). d.h., wenn Sie einen anderen Sound bzw. Song auswählen bzw. das Instrument ausschalten, ohne die Änderungen vorher gesichert zu haben, werden die bis dahin nicht gesicherten Änderungen ignoriert bzw. gelöscht.

Wenn Sie wichtige Änderungen behalten möchten, müssen Sie diese aktiv entweder im internen User-Speicher oder auf einer SD-Karte sichern, bevor Sie einen anderen Sound bzw. Song auswählen bzw. das Instrument ausschalten.

### Überschreibbarer Speicher

#### System-Speicher

In diesem Bereich werden die System-Einstellungen gesichert. Änderungen werden mit der Funktion **“System Write”** gesichert (S. 97).

#### User-Speicher

In diesem Bereich werden die geänderten Sounddaten der FA-Workstation gesichert:

- Sichern eines Studio Sets (S. 45)
- Sichern eines Tones (S. 48)
- Sichern eines Drum Kits (S. 48)
- Sichern eines Rhythmus-Patterns (S. 51)
- Sichern eines Arpeggio Styles (S. 45).

### SD-Karte

- Die im User-Bereich gesicherten Daten und die System-Einstellungen können als Backup-Datei auf einer SD-Karte gesichert werden (S. 94).
- Songdaten (inklusive der Samples) werden auf der SD-Karte gesichert (S. 74).
- Samples werden automatisch gesichert, wenn der Sampling-Vorgang gestoppt bzw. das SAMPLE EDIT-Display verlassen wird.

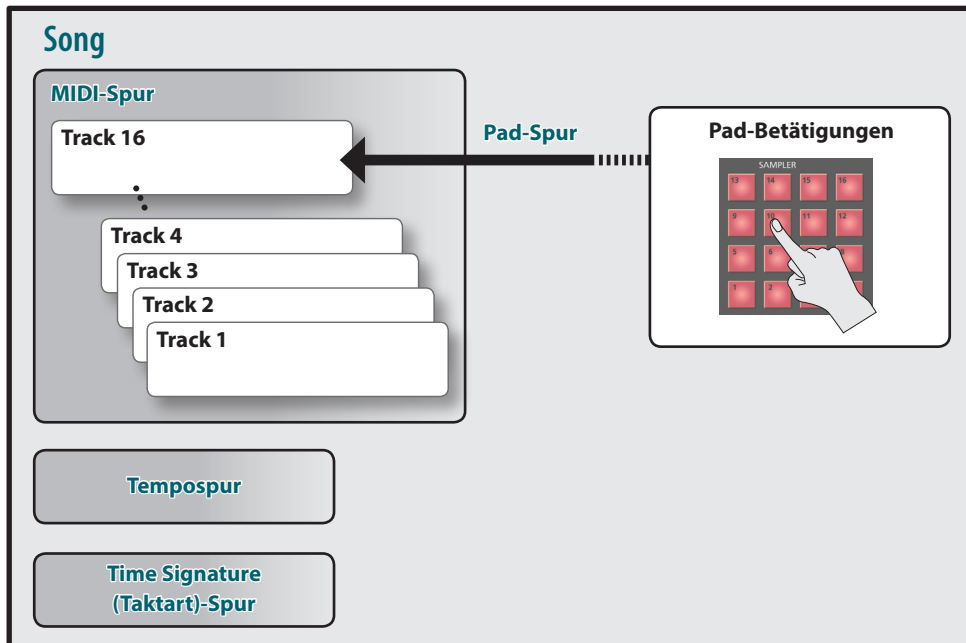
### Nicht-überschreibbarer Speicher

#### Preset-Speicher

Die Preset-Daten können im nicht-überschreibbaren Bereich nicht gesichert werden, Sie können die Einstellungen aber verändern und dann die geänderten Daten im überschreibbaren Bereich (User-Speicher) sichern.

## Der Sequenzer

Der Sequenzer ist ein internes Aufnahme- und Abspielgerät für Spieldaten der Tastatur und der Pads, mit deren Hilfe Sie Ihre eigenen Songs einspielen können.



\* Jeder der Spuren 1–16 kann als Pad Track verwendet werden. Für dieses Beispiel ist der Track "16" ausgewählt.

## Songs

Die aufgenommenen Spiel- und Kontrolldaten werden als "Song" bezeichnet. Ein Song beinhaltet die Spiel- und Kontrolldaten der Spuren 1–16, die Tempospur, die Taktart-Spur und die Pad Trigger-Informationen für die Samples (S. 10).

## Tracks

Ein "Track" wird auch als Spur bezeichnet und ist der Bereich, in dem Spiel- und Kontrolldaten abgelegt werden.

### Tracks 1–16

#### MIDI-Spuren (MIDI)

Hier werden Spiel- und Kontrolldaten der Tastatur und der Controller in Form von MIDI-Daten aufgezeichnet.

#### Pad-Spur (PAD)

Hier werden die Spiel-Informationen aufgezeichnet, die bei Drücken der Pads erzeugt werden. Jeder der Spuren 1–16 kann als Pad Track verwendet werden.

### Tempo Track

Auf dieser Spur werden Tempowechsel innerhalb des Songs aufgezeichnet.

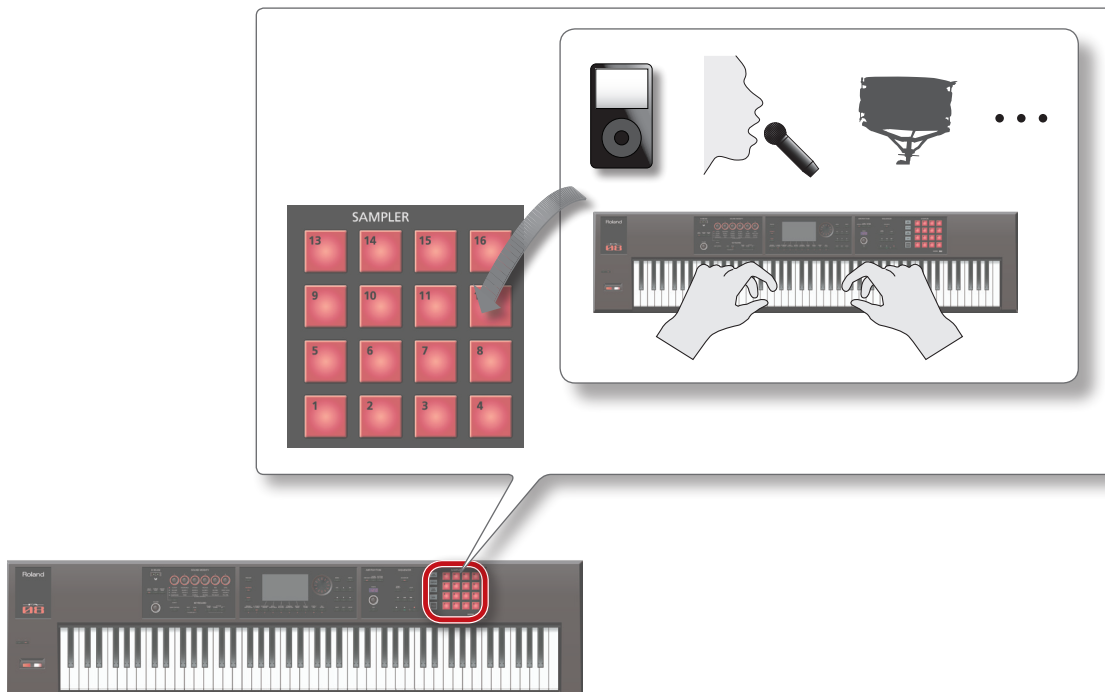
### Time Signature Track

Auf dieser Spur werden sowohl die grundsätzliche Taktart des Songs (wird am Beginn des Songs gesetzt) sowie Taktart-Wechsel innerhalb des Songs aufgezeichnet.

### Der Sampler

Sie können das Spielen der Sounds auf der Tastatur, das über die Audioeingänge eingehende Audiosignal (externes Audiogerät, Mikrofon usw.) direkt auf der im Instrument eingebauten SD-Karte als Audiodaten aufzeichnen, den Pads zuordnen und die entsprechenden Audiodaten danach direkt durch Drücken der Pads abspielen.

Es ist außerdem möglich, Audiodaten der Formate WAV/AIFF/MP3 als Samples in das Instrument zu importieren und diese über die Pads abzuspielen.



### Samples

Ein **“Sample”** ist eine aufgenommene Audiodatei mit Zusatzinformationen wie **“Loop-Positionen”** usw., die einem der 16 Pads zugeordnet ist. Sie können die Samples durch Drücken der Pads **[1]–[16]** abspielen.

#### HINWEIS

Samples werden automatisch in der auf der SD-Karte befindlichen Songdatei gesichert, wenn der Sampling-Vorgang gestoppt wird oder Sie das SAMPLE EDIT-Display verlassen.

### Audiodaten, die importiert werden können

WAV/AIFF	Sampling-Frequenz	44.1/48/96 kHz
	Bit Rate	8/16/24 bit
MP3	Format	MPEG-1 Audio Layer 3
	Sampling-Frequenz	44.1 kHz
	Bit Rate	64/80/96/112/128/160/192/224/256/320 kbps, VBR (variable Bit Rate)

## Positionieren des Instruments auf einem Ständer

Achten Sie darauf, sich beim Aufbauen des Ständers bzw. Aufstellen des Instruments nicht die Finger bzw. Hände zu verletzen.

\* Achten Sie bei Verwendung eines KS-18Z bzw. KS-J8 darauf, dass die Höhe einen Meter nicht überschreitet.

### Aufstellen des FA-06

Verwenden Sie für das Modell FA-06 einen der Ständer KS-12 oder KS-18Z von Roland.

#### KS-12

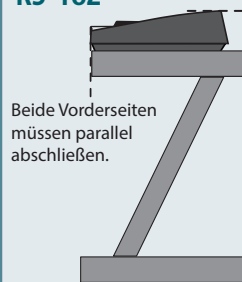


Stellen Sie die Breite so ein, dass die vorderen Gummifüße auf den dafür vorgesehenen Aussparungen des Ständers liegen.



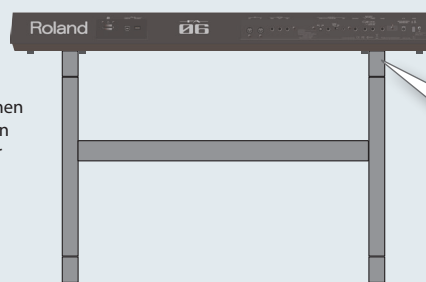
Ansicht von oben

#### KS-18Z

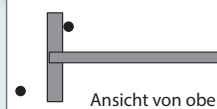


Beide Vorderseiten müssen parallel abschließen.

Die maximale Höhe sollte einen Meter betragen (entspricht der Ebene 5 des Ständers).



Stellen Sie die Breite so ein, dass die vorderen Gummifüße direkt innerhalb der Seitenauflagen liegen.

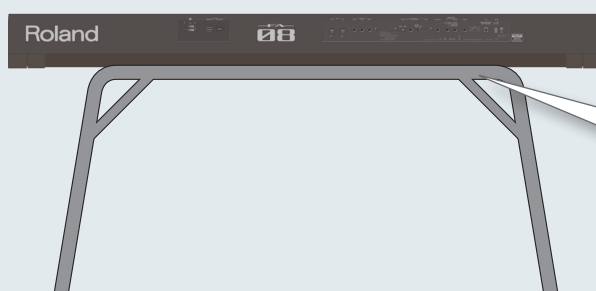


Ansicht von oben

### Aufstellen des FA-08

Verwenden Sie für das Modell FA-08 einen der Ständer KS-12, KS-18Z, KS-J8, KS-G8 oder KS-G8B von Roland.

#### KS-12

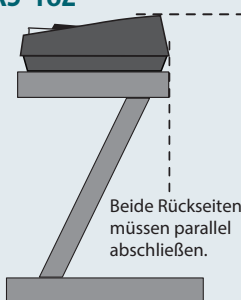


Stellen Sie die Breite so ein, dass die Gummifüße auf den dafür vorgesehenen Aussparungen des Ständers liegen.



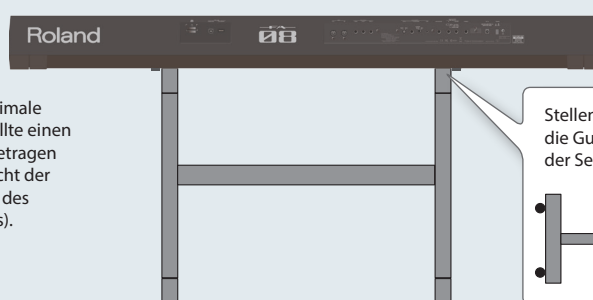
Ansicht von oben

#### KS-18Z



Beide Rückseiten müssen parallel abschließen.

Die maximale Höhe sollte einen Meter betragen (entspricht der Ebene 5 des Ständers).

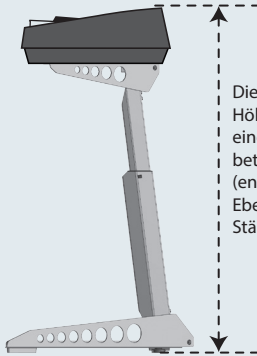


Stellen Sie die Breite so ein, dass die Gummifüße direkt außerhalb der Seitenauflagen liegen.

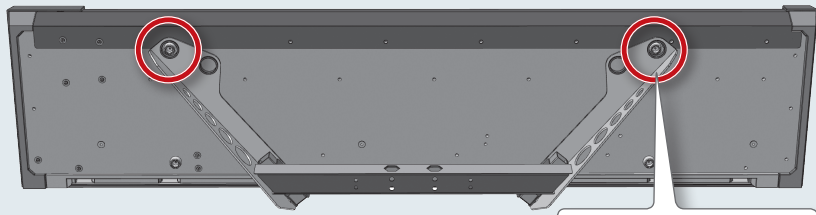


Ansicht von oben

### KS-J8



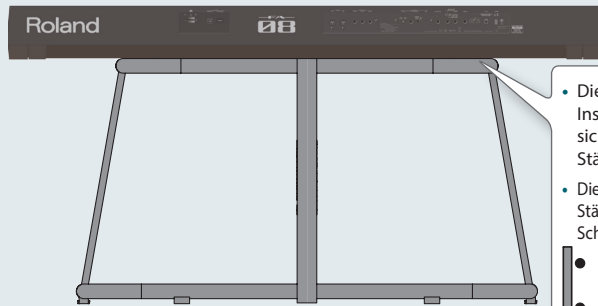
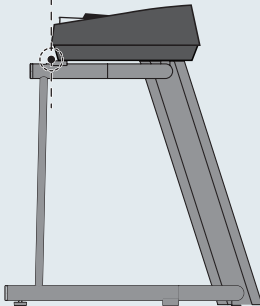
Die maximale Höhe sollte einen Meter betragen (entspricht der Ebene 8 des Ständers).



Drücken Sie die GummifüÙe in die vorderen Aussparungen des Ständers.

### KS-G8, KS-G8B

Die Vorderseite des Instruments muss mit dem GummifuÙ des Ständers abschließen.



- Die GummifüÙe des Instruments müssen sich innerhalb des Ständers befinden.
- Die GummifüÙe des Ständers dürfen nicht die Schrauben berühren.



Ansicht von oben



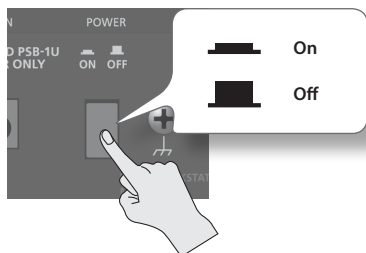
## Ein- und Ausschalten

Nach dem alle Anschlüsse korrekt vorgenommen wurden (S. 8), schalten Sie die Instrumente immer in der angegebenen Reihenfolge ein, um eventuellen Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen vorzubeugen.

### Einschalten

\* Regeln Sie die Lautstärke auf Minimum, bevor Sie das Instrument ein- bzw. ausschalten. Auch bei minimaler Lautstärke ist beim Ein- oder Ausschalten noch ein leises Geräusch hörbar, dieses ist aber normal und keine Fehlfunktion.

1. Schalten Sie die Geräte in der folgenden Reihenfolge ein:  
FA → externe Geräte.



\* Dieses Gerät besitzt einen Schutzschaltkreis, der nach Einschalten überbrückt wird. Daher dauert es einen kurzen Moment, bis das Gerät einsatzbereit ist.

2. Stellen Sie mit dem [VOLUME]-Regler die gewünschte Lautstärke ein.



#### Die Auto Off-Funktion

Das Instrument wird nach einer voreingestellten Zeit von Inaktivität automatisch ausgeschaltet, z.B. wenn in dieser Zeit die Tastatur nicht gespielt oder kein Regler bewegt wurde. Wenn Sie die automatische Abschaltung nicht wünschen, können Sie dieses Funktion de-aktivieren.

- Beim Ausschalten werden alle bis dahin nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Sichern Sie daher wichtige Daten, bevor das Instrument ausgeschaltet wird.
- Wenn das Instrument automatisch ausgeschaltet wurde, müssen Sie dieses manuell wieder einschalten.

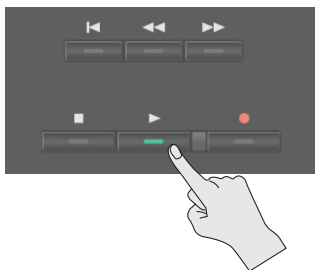
### Ausschalten

1. Schalten Sie die Geräte in der folgenden Reihenfolge aus: die externen am FA angeschlossenen Geräte → die FA-Workstation.

## Abspielen der Demo Songs

Auf der dem Instrument beigelegten SD-Karte sind mehrere Demo Songs gespeichert.

1. Drücken Sie den [▶]-Taster.



Das Playback des ausgewählten Demo Songs wird gestartet.

2. Drücken Sie den [■]-Taster, um das Playback zu stoppen.

\* Die Demo Songs dürfen nur für private Zwecke verwendet werden. Eine öffentliche Aufführung wäre nur mit vorheriger Genehmigung des Inhabers der Copyrights erlaubt. Bitte beachten Sie die gesetzlichen Copyright-Vorschriften.

#### Auswählen eines Songs

1. Drücken Sie den [SONG SELECT]-Taster.  
Das SONG SELECT-Display erscheint.
2. Wählen Sie mit dem Drehregler den Song aus.
3. Drücken Sie den [7] (Load)-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.
4. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.  
Der ausgewählte Song wird angewählt.



## 02: Spielen

---

Dieser Abschnitt beschreibt grundsätzliche Bedienschritte, z.B. das Auswählen der Sounds.

Spielen eines Tones (Single-Modus) .....	22
Spielen von zwei Tones übereinander (Dual) .....	24
Spielen von zwei Tones nebeneinander (Split) .....	25
Spielen von mehreren Parts (Multi Part-Modus) .....	26
Registrieren/Abrufen von Favorite-Sounds .....	28
Einstellungen für die Tastatur .....	29

# Spielen eines Tones (Single-Modus)

Im Normalfall wird der für den Part 1 ausgewählte Tone des gewählten Studio Sets gespielt (Single-Modus).

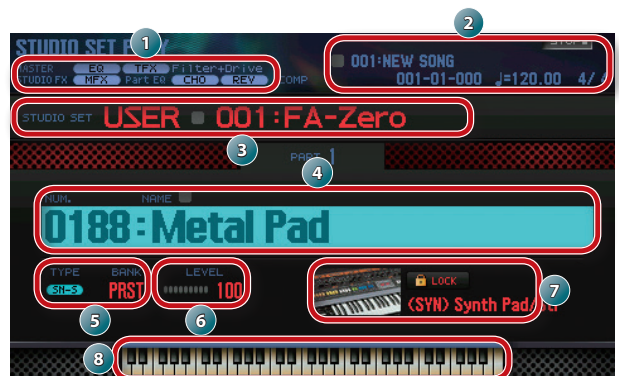
Die Tones sind in die folgenden Bänke aufgeteilt.

Bank	Beschreibung
PRST (Preset)	Diese Tones sind im Preset-Bereich nicht überschreibbar, können aber verändert und im User-Bereich gesichert werden.
USER (User)	Diese Tones können verändert und im User-Bereich gesichert werden.

## HINWEIS

PCM Synth Tones und PCM Drum Kits können auch aus der GM2 Bank ausgewählt werden.

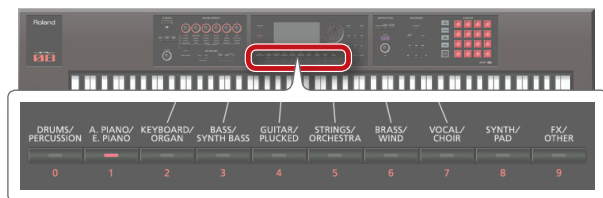
## Die Display-Anzeige



Nr.	Beschreibung	Seite
1	Effekt-Information und Status	S. 52
2	Song-Information	S. 56
3	Bank, Nummer und Name des Studio Sets	S. 27
4	Tone-Nummer und -Name	-
5	Typ und Bank des Tones	S. 11
6	Tone Level	S. 44
7	Kategorie-Name und Lock-Status	-
8	Keyboard-Status (aktiver Bereich, Dual, Split, usw.)	S. 44

## Auswahl eines Tones

1. Stellen Sie sicher, dass die Anzeigen der Taster **[SPLIT]** und **[DUAL]** erloschen sind.
2. Drücken Sie einen der Tone-Taster, um die entsprechende Kategoriegruppe auszuwählen.



Kategoriegruppe	Beschreibung
DRUMS/PERCUSSION	Rhythmus-Instrumente
A. PIANO/E. PIANO	Piano
KEYBOARD/ORGAN	Keyboard/Orgel
BASS/SYNTH BASS	Bass
GUITAR/PLUCKED	Gitarre
STRINGS/ORCHESTRA	Streicher/Orchester
BRASS/WIND	Blasinstrumente
VOCAL/CHOIR	Vocal/Chor-Sounds
SYNTH/PAD	Synthesizer/Flächen-Sounds
FX/OTHER	Soundeffekte/Andere

3. Drücken Sie einen der Tone-Taster.

## HINWEIS

Wenn Sie einen Tone-Taster zweimal schnell hintereinander drücken, wird innerhalb der gewählten Kategoriegruppe eine andere Kategorie ausgewählt.

4. Wählen Sie mit dem Drehregler den gewünschten Tone aus, und spielen Sie den Sound auf der Tastatur.

## HINWEIS

- Weitere Informationen zu den Tones finden Sie im Dokument **“Sound List”** (PDF).
- Wenn Sie den **[PREVIEW]**-Taster gedrückt halten, wird der Sound mit einer zum Sound passenden Phrase abgespielt.
- Wenn Sie den **[SHIFT]**-Taster gedrückt halten und den **[PREVIEW]**-Taster drücken, wird der Sound mit seiner Phrase auch dann weiter gespielt, wenn Sie den **[PREVIEW]**-Taster loslassen (die Anzeige leuchtet weiterhin). Wenn Sie erneut den **[PREVIEW]**-Taster drücken, erlischt die Anzeige, und das Playback wird gestoppt.
- Sie können erreichen, dass bei Umschalten der Tones die Einstellungen der Sound MODIFY-Regler zurück gesetzt werden (Auto Knob Reset: S. 99).

## Sichern der Soundauswahl

Wenn Sie das Instrument ausschalten oder ein anderes Studio Set auswählen, werden die bis dahin nicht gesicherten Änderungen gelöscht. Wenn Sie die neu gewählten Sounds behalten möchten, sichern Sie das Studio Set (S. 45).

## Auswahl der Tones nach Kategorien (Category Lock)

Wenn Sie den Cursor auf das Lock-Symbol (🔒) bewegen und mit dem Drehregler oder den **[DEC]** **[INC]**-Tastern das Schloss öffnen (**“UNLOCK”**), können Sie Tones Kategorie-übergreifend auswählen. Bei geschlossenem Schloss (**“LOCK”**) können nur Sounds der ausgewählten Kategorie ausgewählt werden.

## Neue Sounds im Download

Auf der Axial-Sound Library-Internetseite finden Sie neue Sounds für die FA-Workstation zum Herunterladen.

Weitere Details finden Sie auf der Internetseite:

<http://axial.roland.com/>

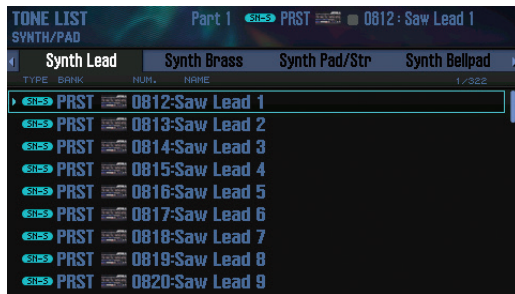


## Auswahl von Tones aus einer Liste

Sie können Tones aus einer Liste auswählen.

1. Stellen Sie sicher, dass die Anzeigen der Taster **[SPLIT]** und **[DUAL]** erloschen sind.
2. Drücken Sie einen der Tone-Taster, um die entsprechende Kategoriegruppe auszuwählen.
3. Drücken Sie den **[ENTER]**-Taster.

Das TONE LIST-Display erscheint.



### HINWEIS

Alternative für die Auswahl des TONE LIST-Displays: Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Tone, und drücken Sie den **[ENTER]**-Taster.

4. Wählen Sie mit den Cursor **[◀][▶]**-Tastern die gewünschte Kategorie aus.
5. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den **[DEC][INC]**-Tastern den gewünschten Tone aus, und drücken Sie den **[ENTER]**-Taster.

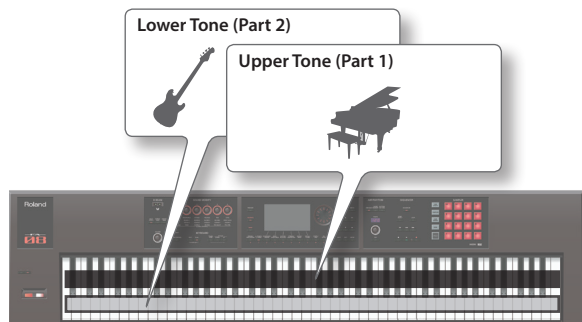
### HINWEIS

Weitere Informationen zu den Tones finden Sie im Dokument **“Sound List”** (PDF).

# Spielen von zwei Tones übereinander (Dual)

Sie können zwei Tones übereinander legen und gleichzeitig spielen. Dieses wird als „Dual-Modus“ bezeichnet.

Im Dual-Modus werden die Tones der Parts 1 und 2 des gewählten Studio Sets gespielt.



1. Drücken Sie den [DUAL]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.



Das Dual-Display erscheint. Die Tones der Upper- und Lower-Bereiche werden gleichzeitig gespielt.



2. Um den Dual-Modus wieder auszuschalten, drücken Sie den [DUAL]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

## Auswahl der Tones im Dual-Modus

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Rufen Sie das Dual-Display auf.
2. Bewegen Sie den Cursor auf den Tone des gewünschten Parts, und wählen Sie den Tone mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern aus.

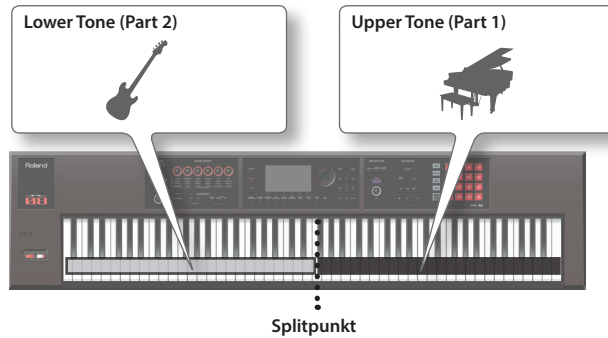
### HINWEIS

- Sie können einen Tone auch durch Drücken eines Tone-Tasters auswählen.
- Sie können auch zwei Tones auswählen, indem Sie zwei Tone-Taster gleichzeitig drücken.
- Um die im Dual-Modus geänderten Einstellungen zu behalten, sichern Sie das Studio Set (S. 45).

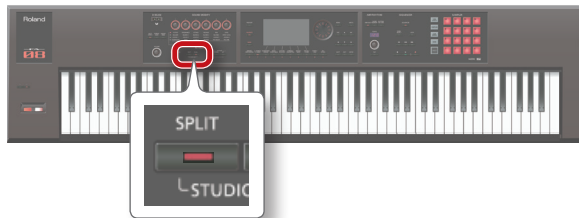
# Spielen von zwei Tones nebeneinander (Split)

Sie können zwei Tones nebeneinander legen und gleichzeitig spielen. Dieses wird als „Split-Modus“ bezeichnet. Der Trennpunkt wird als „Splitpunkt“ bezeichnet.

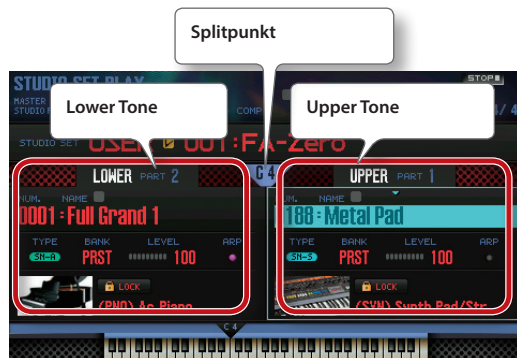
Im Split-Modus werden die Tones der Parts 1 und 2 des gewählten Studio Sets gespielt.



1. Drücken Sie den **[SPLIT]**-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.



Das Split-Display erscheint. Auf der rechten Seite wird der Upper Tone und auf der linken Seite der Lower Tone gespielt.



2. Um den Split-Modus wieder auszuschalten, drücken Sie den **[SPLIT]**-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

## Auswahl der Tones im Split-Modus

Gehen Sie wie folgt vor.

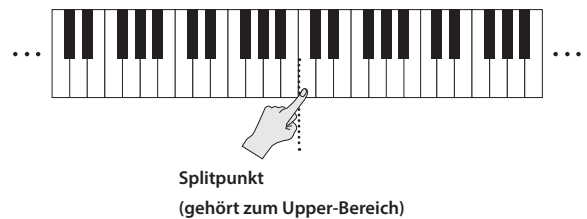
1. Rufen Sie das Split-Display auf.
2. Bewegen Sie den Cursor auf den Tones des gewünschten Parts, und wählen Sie den Tones mit dem Drehregler oder den **[DEC]** **[INC]**-Tastern aus.

### HINWEIS

- Sie können einen Tones auch durch Drücken eines Tones-Tasters auswählen.

## Verschieben des Splitpunktes

Gehen Sie wie folgt vor.



1. Halten Sie den **[SPLIT]**-Taster, und spielen Sie die gewünschte Note auf der Tastatur.

Die gespielte Note wird zum neuen Splitpunkt.

### HINWEIS

- Der Splitpunkt kann alternativ auch wie folgt eingestellt werden:
- Bewegen Sie im Split-Display den Cursor auf das Splitpunkt-Feld, und wählen Sie den Splitpunkt mit dem Drehregler aus.
- Bewegen Sie den Cursor auf das Splitpunkt-Feld, halten Sie den **[SHIFT]**-Taster, und spielen Sie die gewünschte Note auf der Tastatur.
- Um die im Split-Modus geänderten Einstellungen zu behalten, sichern Sie das Studio Set (S. 45).



# Spielen von mehreren Parts (Multi Part-Modus)

Sie können drei oder mehr Parts verknüpfen, um einen komplexen Sound zu spielen oder z.B. alle 16 Parts eines Studio Sets für eine Song-Komposition zu verwenden. Dieses wird als „Multi Part-Modus“ bezeichnet.

## 1. Drücken Sie gleichzeitig die Taster [SPLIT] und [DUAL].



Die Anzeigen der Taster [SPLIT] und [DUAL] leuchten, und der Multi Part-Modus ist ausgewählt.

Um den Multi Part-Modus wieder auszuschalten und den Single-Modus anzuwählen, drücken Sie erneut die Taster [SPLIT] und [DUAL], so dass deren Anzeigen erlöschen.

- Um die Einstellungen aller Parts gleichzeitig anzeigen zu lassen, halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt, und drücken Sie den [7] ( [↔] )-Taster.

## Aufrufen der Part-Einstellungen (PART VIEW-Display)

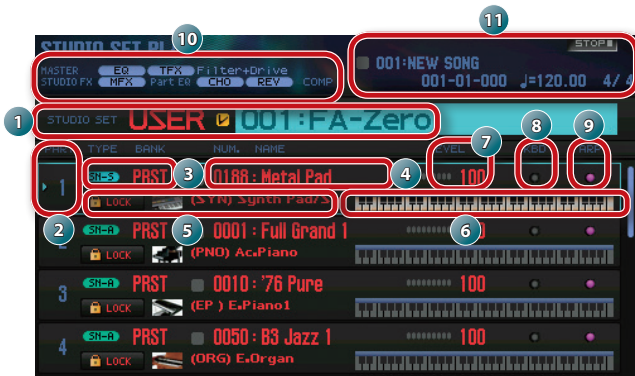
Im PART VIEW-Display können Sie Einstellungen eines Parts anzeigen lassen bzw. verändern.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
2. Bewegen Sie den Cursor auf „Part View“, und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das PART VIEW-Display erscheint.



## Die Display-Anzeige



Nr.	Beschreibung	Seite
1	Bank, Nummer und Name des Studio Sets	S. 27
2	Part-Nummer	-
3	Typ und Bank des Tones	S. 11
4	Tone-Nummer und -Name	-
5	Kategorie-Name und Lock-Status	-
6	Keyboard-Status (Key Range, usw.)	S. 44
7	Tone Level	S. 44
8	Keyboard Switch-Einstellung	S. 27
9	Arpeggio Switch-Einstellung	S. 32
10	Effekt-Information und Status	S. 52
11	Song-Information	S. 56

### HINWEIS

- Um einen Wert zu verändern, bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und verwenden Sie den Drehregler. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, sichern Sie das Studio Set in der User-Bank (S. 45).
- Um die Tastaturzone einzustellen, bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Tastaturfeld ( 6 ), und verwenden Sie entweder den Drehregler, oder halten Sie den [SHIFT]-Taster, und spielen Sie die gewünschte Note auf der Tastatur.

### HINWEIS

Alternative für das Aufrufen des PART VIEW-Displays im STUDIO SET PLAY-Display: Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [4] (Part View)-Taster.

3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den gewünschten Parameter aus, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

Sie können die Reiter oben im Display wie folgt umschalten: Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt, und verwenden Sie die Cursor [◀] [▶]-Taster.

### HINWEIS

Weitere Informationen zu den Part-Parametern finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

## Ein- und Ausschalten der Parts für das Tastaturspiel (Keyboard Switch)

Sie können bestimmen, welche Parts über die Tastatur gespielt werden.

1. Aktivieren Sie den Multi Part-Modus (S. 26).
2. Bewegen Sie den Cursor auf das **"KBD"**-Feld des gewünschten Parts, und wählen Sie mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern die Einstellung „ein“ oder „aus“.



Bei Spielen der Tastatur hören Sie die Sounds der eingeschalteten Parts.

### HINWEIS

- Wenn Sie einen „Layer-Sound“ spielen möchten, schalten Sie die Keyboard-Schalter der gewünschten Parts ein.
- Stellen Sie sicher, dass der aktuell gewählte Part einer ist, der eingeschaltet ist. Ist der aktuell gewählte Part ausgeschaltet, wird nur der Sound dieses Parts gespielt.
- Die Auswahl des aktuell gewählten Parts wird in einem Studio Set gesichert.
- Sie können die Keyboard-Schalter über die Pads ein- bzw. ausschalten (S. 85).

## Auswahl des Studio Sets

Die Studio Sets sind in die folgenden Bänke aufgeteilt.

Bank	Beschreibung
PRST (Preset)	Diese Studio Sets sind im Preset-Bereich nicht überschreibbar, können aber verändert und im User-Bereich gesichert werden.
USER (User)	Diese Studio Sets können verändert und im User-Bereich gesichert werden.

1. Bewegen Sie den Cursor auf **"STUDIO SET"**, und wählen Sie mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern das gewünschte Studio Set aus.



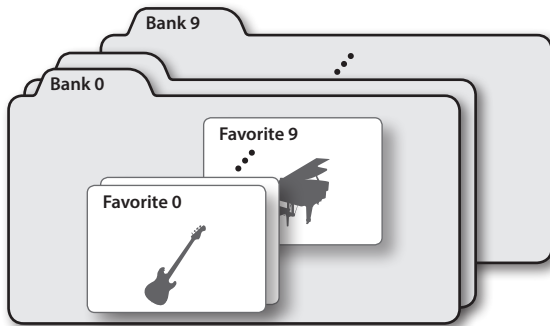
### HINWEIS

Sie können Studio Sets auch aus einer Liste auswählen: Bewegen Sie den Cursor auf das STUDIO SET-Feld, und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um das STUDIO SET LIST-Display aufzurufen.

# Registrieren/Abrufen von Favorite-Sounds

Sie können häufig verwendete Sounds als **“Favorites”** registrieren und direkt abrufen.

Sie können bis zu 10 Sounds in einer Bank registrieren. 10 Bänke (0–9) stehen zur Verfügung. Damit können Sie auf bis zu 100 Soundprogramme direkt zugreifen.



## Registrieren eines Sounds als Favorite

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Wählen Sie das gewünschte Soundprogramm (Tone oder Studio Set) aus.
2. Drücken Sie den **[FAVORITE]**-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.



3. Wählen Sie die Bank aus, in der der Sound registriert werden soll.



1. Drücken Sie den FAVORITE **[BANK]**-Taster.
2. Drücken Sie einen der **[0]–[9]**-Taster (Auswahl der Bank-Nummer).
4. Halten Sie den **[FAVORITE]**-Taster gedrückt, und drücken Sie den **[0]–[9]**-Taster, auf dem der Sound als Favorite-Sound registriert werden soll.

Damit ist der Vorgang abgeschlossen.

### HINWEIS

Der Inhalt, der als Favorite-Datei registriert wird, ist abhängig vom ausgewählten Modus.

Ausgewählter Modus	Registrierter Inhalt
Single-Modus	Der Tone des Part 1 * Die Octave Shift-Einstellung (S. 44) des Part 1 wird mit dem Wert <b>“0”</b> abgerufen.
Dual-Modus	
Split-Modus	Das aktuell gewählte Studio Set
Multi Part-Modus	

## Abrufen eines Favorite-Sounds

Wenn die Anzeige des **[FAVORITE]**-Tasters leuchtet, können Sie durch Drücken eines der **[0]–[9]**-Taster die entsprechenden Favorite-Soundprogramme direkt aufrufen.

1. Drücken Sie den **[FAVORITE]**-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
2. Wählen Sie die gewünschte Bank aus.
  1. Drücken Sie den FAVORITE **[BANK]**-Taster.
  2. Drücken Sie einen der **[0]–[9]**-Taster.

### HINWEIS

Sie können die Bank für Favorite-Soundprogramme auch wechseln, wenn die Anzeige des **[FAVORITE]**-Tasters erloschen ist.

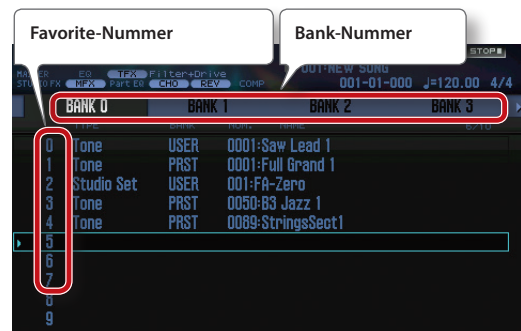
3. Wählen Sie mit den **[0]–[9]**-Tastern das gewünschte Favorite-Soundprogramm aus.

## Registrieren/Abrufen/Editieren von Favorite-Sounds in einer Liste

Unabhängig davon, ob die Anzeige des **[FAVORITE]**-Tasters leuchtet oder erloschen ist, können Sie eine Liste der Favorite-Sounds aufrufen sowie Favorite-Sounds registrieren bzw. abrufen. Sie können einen Eintrag eines Favorite-Sounds entfernen oder seine Nummerierung ändern.

1. Halten Sie den **[SHIFT]**-Taster gedrückt, und drücken Sie den **[FAVORITE]**-Taster.

Das FAVORITE LIST-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit den Cursor **[◀|▶]**-Tastern die gewünschte Bank aus.
3. Wählen Sie mit den Cursor **[▲|▼]**-Tastern oder den **[DEC] [INC]**-Tastern das gewünschte Favorite-Soundprogramm aus.

Taster	Beschreibung
<b>[ENTER]</b> -Taster oder <b>[7] (Select)</b> -Taster	Ruft den ausgewählten Favorite-Sound auf.
Halten Sie den <b>[SHIFT]</b> -Taster, und drücken Sie den <b>[2] (Remove)</b> -Taster.	Entfernt den ausgewählten Favorite-Sound aus der Liste.
Halten Sie den <b>[SHIFT]</b> -Taster, und drücken Sie den <b>[3] (Regist)</b> -Taster.	Registriert den aktuell gewählten-Sound unter der gewählten Favorite-Nummer. Das ggf. vorher unter dieser Nummer registrierte Soundprogramm wird überschrieben.
Halten Sie den <b>[SHIFT]</b> -Taster, und verwenden Sie die <b>[▲] [▼]</b> -Taster.	Verschiebt den ausgewählten Favorite-Sound. Wenn die Zielnummer bereits belegt ist, wird der ausgewählte Favorite-Sound an der Zielnummer eingefügt.

# Einstellungen für die Tastatur

## Versetzen der Tonhöhe in Halbtonschritten (Transpose)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Halten Sie den **[TRANSPOSE]**-Taster gedrückt, und verwenden Sie die **[-]** **[+]**-Taster.



### HINWEIS

- Sie können den Sound in einem Bereich von **[-5]**-**[+6]** Halbtönen transponieren.
- Um wieder die originale Tonhöhe zu erreichen, halten Sie den **[TRANSPOSE]**-Taster gedrückt, und drücken Sie beide **[-]** **[+]**-Taster gleichzeitig.

## Versetzen der Tonhöhe in Oktavschritten (Octave Shift)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie den **OCTAVE [DOWN]**- oder **[UP]**-Taster.



### HINWEIS

- Sie können den-Sound in einem Bereich von **[-3]**-**[+3]** Oktaven in Oktavschritten versetzen.
- Um wieder die originale Tonhöhe zu erreichen, halten Sie beide **OCTAVE [DOWN]**- und **[UP]**-Taster gleichzeitig gedrückt.

Überblick

Spielen

Performance-Funktionen

Editieren

Der Sequenzer  
(Erstellen von Songs)

Sampler

Pads

DAW

Einstellungen

Anhang



## 03: Performance-Funktionen

---

Dieser Abschnitt beschreibt verschiedene Spielfunktionen, z.B. Verändern des Sounds in Echtzeit.

Spielen von Arpeggios .....	32
Die Chord Memory-Funktion .....	35
Die Rhythmus-Patterns .....	36
Verändern des Sounds in Echtzeit .....	39

# Spiele von Arpeggios

## Anwendung des Arpeggiator

Die FA-Workstation besitzt einen Arpeggiator, mit dem auf Grundlage gespielter Noten bzw. Akkorde automatisch Arpeggio-Figuren erstellt werden.

### HINWEIS

Die Arpeggio-Einstellungen werden in einem Studio Set gesichert.

1. Drücken Sie den **[ARPEGGIO]**-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.



Damit ist der Arpeggiator eingeschaltet.

### HINWEIS

Wenn nicht der Single-Modus ausgewählt ist, nehmen Sie eine der unten beschriebenen Einstellungen vor.

Performance-Status	Action
Dual-Modus	Bei Einschalten des Arpeggio-Schalters (ARP im Dual- oder Split-Display) wirkt das Arpeggio auf den entsprechenden Part.
Split-Modus	
Multi Part-Modus	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bei Einschalten des Arpeggio-Schalters (ARP) wirkt das Arpeggio auf den gewünschten Part. Weitere Details siehe "<b>Parameter Guide</b>" (PDF).</li><li>• Wählen Sie als aktuellen Part einen an, dessen Keyboard-Schalter aktiviert ist (S. 27).</li></ul>

2. Spielen Sie einen Akkord.

Die Noten des Akkords werden aufgebrochen und nacheinander mit dem Sound des gewählten Parts gespielt.

3. Um den Arpeggiator wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den **[ARPEGGIO]**-Taster, so dass dessen Taster-Anzeige erlischt.

### HINWEIS

In Verbindung mit der Chord Memory-Funktion (S. 35) können Sie Arpeggio-Figuren sehr leicht durch Spielen nur einer Note erzeugen.

## Einstellen des Arpeggio-Tempos

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Betätigen Sie den **[TEMPO]**-Regler.



### HINWEIS

- Das eingestellte Tempo wird im Studio Set gesichert. Wenn Sie das im System eingestellte Tempo auswählen, bleibt die Tempo-Einstellung erhalten, auch wenn Studio Sets umgeschaltet werden (Tempo Assign Source: S. 101).
- Sie können das Tempo auch durch mehrfaches, aufeinander folgendes Drücken des **[TAP]**-Tasters eingeben ("**Tap Tempo**"). Drücken Sie dafür den Taster mindestens dreimal hintereinander im gleichmäßigen Tempo.
- Wenn Sie den **[TAP]**-Taster drücken, erscheint das Tempo-Fenster. Durch Halten des **[SHIFT]**-Tasters und Betätigen des Drehreglers kann der Tempowert in Feinschritten eingestellt werden. Nach Drücken des **[6] (Click)**-Tasters wird ein Click-Sound im aktuell eingestellten Tempo gespielt. Der Click-Sound wird bei jedem Drücken dieses Tasters ein- bzw. ausgeschaltet.

## Halten des Arpeggios (Hold)

Sie können bewirken, dass das Arpeggio auch nach Loslassen der Tasten weiter gespielt wird.

1. Drücken Sie den **[ARPEGGIO]**-Taster.

Das ARPEGGIO-Display erscheint.

2. Drücken Sie den **[2] (Hold)**-Taster.

Die Halte-Funktion ist aktiviert.

3. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Das Arpeggio wird mit dem Sound des zugewiesenen Parts gespielt. Auch bei Loslassen der Tasten wird das Arpeggio weiter gespielt, und Sie können in Ruhe den Akkord wechseln.

4. Drücken Sie erneut den **[2] (Hold)**-Taster, um die Halte-Funktion wieder abzuschalten.

## Verwendung eines Fußpedals

Sie können das Arpeggio auch mithilfe eines Fußpedals (S. 42) halten.

1. Schließen Sie das Fußpedal (z.B. DP-Serie; zusätzliches Zubehör) an die HOLD-Buchse an.



2. Drücken Sie den **[ARPEGGIO]**-Taster.

3. Spielen Sie einen Akkord, und drücken Sie das Fußpedal, um das Arpeggio zu halten.






# Arpeggiator-Einstellungen

Sie können die nachfolgend beschriebenen Einstellungen für das Arpeggio vornehmen.

1. Drücken Sie den [ARPEGGIO]-Taster.  
Das ARPEGGIO-Display erscheint.
2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und stellen Sie den Wert mit dem Drehregler ein.

Parameter	Wert	Beschreibung
Style	P001–P128, U001–U016	Bestimmt, mit welchem Muster das Arpeggio gespielt wird.  <b>HINWEIS</b> Sie können eigene Arpeggio-Muster durch Importieren einer SMF-Datei erstellen. Weitere Details siehe <b>„Importieren einer SMF-Datei als Arpeggio Style (Import SMF)“</b> (S.34).
Hold	OFF, ON	Schaltet die Hold-Funktion ein bzw. aus (S. 42).
Variation	1–	Bestimmt die Variation des Arpeggio-Stils. Die Anzahl der verfügbaren Stile ist abhängig vom ausgewählten Arpeggio Style.
Motif		Bestimmt, in welcher Reihenfolge die Noten des Akkords gespielt werden.
	UP	Die Noten erklingen von unten nach oben.
	DOWN	Die Noten erklingen von oben nach unten.
	UP&DOWN	Die Noten erklingen abwechselnd von unten nach oben und von oben nach unten.
	RANDOM	Die Noten erklingen in zufälliger Reihenfolge.
	NOTE_ORDER	Die Noten erklingen in der Reihenfolge, in der sie gespielt werden. Damit können Sie eigene Melodielinien erzeugen. Bis zu 128 Notes werden gespeichert.
	GLISSANDO	Die in Halbtonschritten angeordneten Noten zwischen der tiefsten und höchsten gespielten Note werden wiederholt abwärts bzw. aufwärts gespielt. Spielen Sie hier nur zwei Noten.
	CHORD	All Noten erklingen gleichzeitig.
	AUTO1	Die Reihenfolge der gespielten Noten wird automatisch zugewiesen. Die tiefste Note erhält Priorität.
	AUTO2	Die Reihenfolge der gespielten Noten wird automatisch zugewiesen. Die höchste Note erhält Priorität.
PHRASE	Durch Drücken einer Note wird eine Phrase in der Tonlage der gespielten Note erzeugt. Bei Spielen von mehreren Tasten erhält die zuletzt gespielte Note Priorität.	
Keyboard Velocity	REAL, 1–127	Bestimmt die Lautstärke der gespielten Noten. Bei <b>„REAL“</b> wird diese durch die erzeugte Anschlagdynamik bestimmt. Bei einem festen Wert (1–127) ist die Lautstärke immer konstant, unabhängig von der erzeugten Spieldynamik.
Octave Range	-3--+3	Bestimmt die Bandbreite der Oktaven, über die das Arpeggio erzeugt wird. Bei <b>„0“</b> wird nur die Oktavlage verwendet, in der die Noten gespielt werden. Bei <b>„+1“</b> wird die darüber liegende Oktavlage mit einbezogen, bei <b>„-1“</b> wird die darunter liegende Oktavlage mit einbezogen.

Parameter	Wert	Beschreibung
Accent Rate	0–100 %	Bestimmt die Stärke der Betonung und Länge der Noten und damit den <b>„Groove“</b> des Arpeggios. Bei <b>„100 %“</b> ist die Akzentuierung am stärksten.
Shuffle Rate	0–100 %	Bestimmt den Versatz der Noten und erzeugt damit einen <b>„Shuffle“</b> -Rhythmus. Bei <b>„50 %“</b> besitzen die Noten gleichmäßige Abstände. Je höher der Wert, desto mehr werden die Noten <b>„punktiert“</b> (mit Shuffle-Effekt) gespielt.  Shuffle Rate = 50 %  50 50 50 50  Shuffle Rate = 90 %  90 10 90 10
Shuffle Resolution		Bestimmt das Timing (die Auflösung des Notenwertes), mit dem die Noten abgespielt werden (1/16-Note oder 1/8-Note).

Überblick

Spielen

Performance-Funktionen

Editieren

Der Sequenzer (Erstellen von Songs)

Sampler

Pads

DAW

Einstellungen

Anhang

### Importieren einer SMF-Datei als Arpeggio Style (Import SMF)

Sie können eigene Arpeggio Styles durch Importieren einer SMF-Datei (Standard MIDI File) erzeugen.

#### SMF-Daten, die importiert werden können

- Sie können nur SMF-Daten des Formats 0 importieren. Bei Daten im SMF-Format 1 bzw. anderen Daten erscheint eine der Fehlermeldungen **“Cannot Import SMF Format 1!”** oder **“Incorrect File!”**.
- Die folgenden Daten können in einen Arpeggio Style importiert werden: Notendaten, Control Change-Daten, Channel Aftertouch-Daten und Pitch Bend-Daten.
- Maximal 500 Events (Notendaten) können importiert werden. Das Spielen und Loslassen einer Note zählt als **„ein Event“**.
- Zusätzlich zu den Notendaten können bis zu weiteren 500 Events von Control Change-, Channel Aftertouch- und Pitch Bend-Daten importiert werden. Wenn die Anzahl der maximalen Events überschritten wird, erscheint im Display die Fehlermeldung **“Too Much Data!”**.

#### HINWEIS

- Kopieren Sie die gewünschte SMF-Datei in den **“IMPORT”** Ordner der SD-Karte.
- Es werden maximal 200 Dateien im **“IMPORT”** Ordner erkannt.

1. Drücken Sie den **[ARPEGGIO]**-Taster.
2. Drücken Sie den **[3] (Import SMF)**-Taster.  
Das ARPEGGIO SMF IMPORT-Display erscheint.
3. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den **[DEC] [INC]**-Tastern die gewünschte SMF-Datei aus, und drücken Sie den **[7] (Import)**-Taster.

#### HINWEIS

Sie können die ausgewählte SMF-Datei durch Drücken des **[6] (Preview)**-Tasters abhören.

4. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den **[DEC] [INC]**-Tastern die gewünschte Ziel-Speichernummer aus (U001–U016).
5. Drücken Sie den **[2] (Rename)**-Taster, und benennen Sie den importierten Arpeggio Style (S. 45).
6. Drücken Sie den **[7] (Execute)**-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den **[7] (Cancel)**-Taster.
7. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster.  
Die SMF-Datei wird in die ausgewählte Style-Nummer importiert.

### Importieren eines Song-Tracks als Arpeggio Style (Import Song)

Sie können eigene Arpeggio Styles durch Importieren von Tracks des aktuell gewählten Songs erzeugen.

1. Drücken Sie den **[ARPEGGIO]**-Taster.
2. Drücken Sie den **[3] (Import Song)**-Taster.  
Das ARPEGGIO SONG IMPORT-Display erscheint.
3. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den **[DEC] [INC]**-Tastern den gewünschten Track aus, und drücken Sie den **[7] (Import)**-Taster.

#### HINWEIS

Sie können den ausgewählten Track durch Drücken des **[6] (Preview)**-Tasters abhören.

4. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den **[DEC] [INC]**-Tastern die gewünschte Ziel-Speichernummer aus (U001–U016).
5. Drücken Sie den **[2] (Rename)**-Taster, und benennen Sie den importierten Arpeggio Style (S. 45).
6. Drücken Sie den **[7] (Execute)**-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den **[7] (Cancel)**-Taster.
7. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster.  
Der Song Track wird in die ausgewählte Style-Nummer importiert.

# Die Chord Memory-Funktion

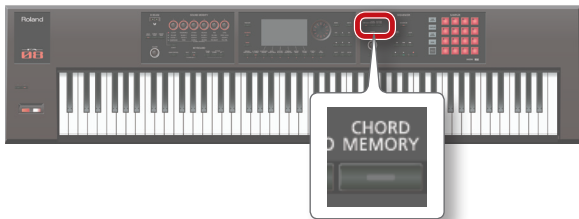
## Spielen mit der Chord Memory-Funktion

Die Chord Memory-Funktion ermöglicht das Spielen von Akkorden durch Drücken nur einer Taste.

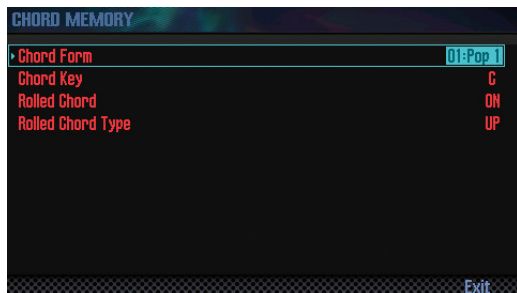
### HINWEIS

Die "Chord Form"-Einstellungen werden im Studio Set gesichert.

1. Drücken Sie den [CHORD MEMORY]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.



Die Chord Memory-Funktion wird eingeschaltet, und das CHORD MEMORY-Display erscheint.



### HINWEIS

Wenn nicht der Single-Modus ausgewählt ist, nehmen Sie eine der unten beschriebenen Einstellungen vor.

Performance-Status	Aktion
Dual-Modus	Bei Einschalten des Arpeggio-Schalters (ARP im Dual- oder Split-Display) wirkt die Chord Memory-Funktion auf den entsprechenden Part.
Split-Modus	Bei Einschalten des Arpeggio-Schalters (ARP) wirkt die Chord Memory-Funktion auf den gewünschten Part. Weitere Details siehe "Parameter Guide" (PDF).
Multi Part-Modus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wählen Sie als aktuellen Part einen an, dessen Keyboard-Schalter aktiviert ist (S. 27).</li> </ul>

2. Spielen Sie eine Note auf der Tastatur.

Es wird ein Akkord auf Grundlage der aktuellen gewählten Akkordform gespielt.

Weitere Informationen zu den Akkordformen finden Sie unter "Liste der Chord Memory-Akkordnoten" (S.109).

3. Um die Chord Memory-Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie den [CHORD MEMORY]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

## Chord Memory-Einstellungen

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie den [CHORD MEMORY]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

Die Chord Memory-Funktion wird eingeschaltet, und das CHORD MEMORY-Display erscheint.

### HINWEIS

Durch Halten des [SHIFT]-Tasters und Drücken des [CHORD MEMORY]-Tasters wird das "Chord Memory"-Display aufgerufen, ohne dass die Chord Memory-Funktion ein- bzw. ausgeschaltet wird.

2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und stellen Sie den Wert mit dem Drehregler ein.

Parameter	Wert	Beschreibung
Chord Form	01-17	Bestimmt die Akkordform, die über die Tasten C-H gespielt wird. Siehe "Liste der Chord Memory-Akkordnoten" (S.109).
Chord Key	G-F#	Bestimmt die Tonart des Akkords.
Rolled Chord	ON	Diese Spielweise ist vergleichbar mit dem Anschlagen der Saiten einer Gitarre. Die Noten werden aufeinander folgend gespielt. Die Abstände zwischen den Noten ist abhängig von der erzeugten Spieldynamik.
	OFF	Die Noten werden gleichzeitig als Akkord gespielt.
Rolled Chord Type	UP	Die Noten werden von unten nach oben gespielt.
	DOWN	Die Noten werden von oben nach unten gespielt.
	ALTERNATE	Die Noten werden bei jedem Anschlagen der Tasten abwechselnd von oben nach unten bzw. von unten nach oben gespielt.

# Die Rhythmus-Patterns

Sie können für Ihr Spiel eine Rhythmus Pattern-Begleitung hinzufügen. Das ausgewählte Rhythmus-Pattern spielt die Drum- und Percussion-Sounds des Part 10 des aktuell gewählten Studio Sets.

## HINWEIS

Die Rhythmus Pattern-Einstellungen werden in einem Studio Set gesichert.

## Was ist ein Pattern?

Ein **“Pattern”** ist eine mehrtaktige Sequenz von Noten, die wiederholt wird, in einer Band z.B. das Spiel des Schlagzeugers.

Die FA-Workstation besitzt Preset-Patterns für Einleitung (Intro), Strophe/Refrain (Verse), Zwischenspiel (Fill) und Abschlussphrase (Ending). Der Pattern-Name bezeichnet den Typ des Patterns.

Pattern	Beschreibung
Intro	Pattern für eine Einleitung.
Verse 1, 2	Pattern für Vers bzw. Strophe. <b>“1”</b> ist ein Basis-Pattern, <b>“2”</b> eine erweiterte Variation des Basis-Patterns.
Fill-In 1, 2	Pattern für Zwischenspiel bzw. Überleitung. Wählen Sie <b>“1”</b> oder <b>“2”</b> abhängig davon, welches Pattern nach dem Fill-In folgen soll.
Ending	Pattern für eine Abschlussphrase.

Die FA-Workstation besitzt die folgenden Pattern-Typen.

Pattern	Beschreibung
P (Preset)	Diese Patterns sind im Preset-Bereich nicht überschreibbar, können aber verändert und im User-Bereich gesichert werden (S. 50).
U (User)	Diese Patterns können verändert und im User-Bereich gesichert werden.

## Was ist eine Rhythmusgruppe (Rhythm Group)?

Eine Rhythmusgruppe beinhaltet sechs Rhythmus-Patterns. Sie können für jeden der sechs Bereiche Intro, Pattern A–Pattern D und Ending jeweils ein Pattern zuordnen und diese Zusammenstellung als **“Rhythm Group”** (Rhythmusgruppe) sichern.

Rhythmusgruppe	Beschreibung
PRST (Preset)	Diese Rhythmusgruppen sind im Preset-Bereich nicht überschreibbar, können aber verändert und im User-Bereich gesichert werden.
USER (User)	Diese Rhythmusgruppen können verändert und im User-Bereich gesichert werden.

## Was ist ein Drum Kit?

Ein **“Drum Kit”** beinhaltet eine Zusammenstellung von mehreren Schlagzeug- und Percussion-Sounds.

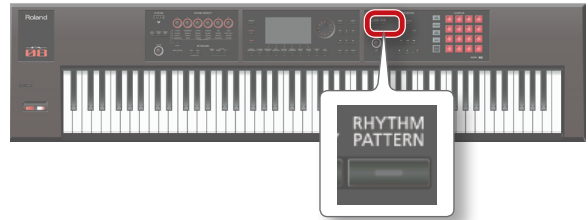
In jedem Studio Set kann ein Drum Kit zugeordnet und mit dem Studio Set gesichert werden.

## Auswählen und Spielen von Rhythmus-Patterns

Gehen Sie wie folgt vor.

### Auswahl eines Rhythmus-Patterns

1. Drücken Sie den **[RHYTHM PATTERN]**-Taster, um das RHYTHM PATTERN-Display aufzurufen.



2. Wählen Sie die Rhythmusgruppe und das Drum Kit aus.

1. Bewegen Sie den Cursor auf **“RHYTHM GROUP”** bzw. **“Drum Kit”**.
2. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den **[DEC]** **[INC]**-Tastern die gewünschte Rhythmusgruppe bzw. das Drum Kit aus.

3. Bewegen Sie den Cursor auf das Rhythm Pattern-Feld, und wählen Sie mit dem Drehregler oder den **[DEC]** **[INC]**-Tastern das gewünschte Rhythmus-Pattern aus.

## HINWEIS

- Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, sichern Sie diese (S. 37).
- Die Rhythmus-Patterns werden in der Reihenfolge P (Preset) → U (User) angezeigt.

### Abspielen eines Rhythmus-Patterns

4. Drücken Sie einen der **[2] (Intro)–[7] (Ending)**-Taster.

Der entsprechende **[RHYTHM PATTERN]**-Taster leuchtet, und das Rhythmus-Pattern wird abgespielt.

5. Um das Playback des Rhythmus-Patterns zu stoppen, drücken Sie erneut den bei Schritt 4 gedrückten Taster.

## HINWEIS

Wenn Sie ein Rhythmus-Pattern ausgewählt haben, das eine Intro-Phrase enthält, wird nach Ende des Intros automatisch auf das Pattern A gewechselt.

Wenn Sie ein Rhythmus-Pattern ausgewählt haben, das eine Ending-Phrase enthält, wird nach Ende des Ending das Playback automatisch gestoppt.

## Das RHYTHM PATTERN-Display



Nr.	Beschreibung
1	Rhythmusgruppe (Rhythm Group), Rhythm Group-Nummer, Rhythm Group-Name
2	Drum Kit-Typ, Bank, Nummer und Name
3	PATTERN KEY TRIGGER-Einstellungen
4	Rhythmus-Pattern, Nummer und Name
5	Tempo und aktuelle Abspiel-Position des Rhythmus-Patterns

## Verändern des Tempos des Rhythmus-Patterns

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Stellen Sie das gewünschte Tempo mit dem [TEMPO]-Regler ein.



### HINWEIS

- Der maximale Einstellbereich ist „5–300“. Mit dem [TEMPO]-Regler erreichen Sie den Bereich „60–240“.
- Sie können das Tempo auch durch mehrfaches, aufeinander folgendes Drücken des [TAP]-Tasters eingeben („Tap Tempo“). Drücken Sie dafür den Taster mindestens dreimal hintereinander im gleichmäßigen Tempo.
- Wenn Sie den [TAP]-Taster drücken, erscheint das Tempo-Fenster. Durch Halten des [SHIFT]-Tasters und Betätigen des Drehreglers kann der Tempowert in Feinschritten eingestellt werden. Nach Drücken des [6] (Click)-Tasters wird ein Click-Sound im aktuell eingestellten Tempo gespielt. Der Click-Sound wird bei jedem Drücken dieses Tasters ein- bzw. ausgeschaltet.

## Sichern der Rhythm Group-Einstellungen

Wenn Sie das Instrument ausschalten oder eine andere Rhythmusgruppe auswählen, werden die bis dahin nicht gesicherten Änderungen gelöscht. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, sichern Sie die Rhythm Group-Einstellungen im User-Bereich.

### WICHTIG

Durch diesen Vorgang werden die vorherigen Daten des Ziel-Speicherbereiches überschrieben.

1. Wählen Sie das RHYTHM PATTERN-Display aus, halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [7] (Write)-Taster.
2. Bewegen Sie den Cursor auf das Zielspeicher-Feld, und wählen Sie mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern die gewünschte Ziel-Speichernummer aus.
3. Drücken Sie den [2] (Rename)-Taster, und benennen Sie die Rhythm Group-Datei (S. 45).
4. Drücken Sie den [7] (Write)-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.
5. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.  
Die Rhythm Group-Einstellungen werden gesichert.

### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange noch Daten gesichert werden.

### Importieren einer SMF-Datei in ein Rhythmus-Pattern

Sie können eigene Rhythmus-Patterns durch Importieren einer SMF-Datei (Standard MIDI File) erzeugen.

#### SMF-Daten, die importiert werden können

- Der Rhythmus-Daten der SMF-Datei müssen auf MIDI-Kanal „10“ gestellt sein.
- Bis zu 4.000 MIDI-Events können importiert werden. Bei mehr als 4.000 Events erscheint die Fehlermeldung **“Too Much Data!”**.
- Die SMF-Datei darf maximal 32 Takte lang sein.

#### HINWEIS

- Kopieren Sie die gewünschte SMF-Datei in den **“IMPORT”** Ordner der SD-Karte.
- Es werden maximal 200 Dateien im **“IMPORT”** Ordner erkannt.

1. Drücken Sie den **[RHYTHM PATTERN]**-Taster.
2. Halten Sie den **[SHIFT]**-Taster, und drücken Sie den **[4] (Import SMF)**-Taster.  
Das RHYTHM PATTERN SMF IMPORT-Display erscheint.
3. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den **[DEC] [INC]**-Tastern die gewünschte SMF-Datei aus, und drücken Sie den **[7] (Import)**-Taster.
4. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den **[DEC] [INC]**-Tastern die gewünschte Ziel-Speichernummer aus (U001–U120).
5. Drücken Sie den **[2] (Rename)**-Taster, und benennen Sie das importierte Rhythmus-Pattern (S. 45).
6. Drücken Sie den **[7] (Execute)**-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den **[7] (Cancel)**.
7. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster.  
Die SMF-Datei wird in die ausgewählte Rhythmus Pattern-Nummer importiert.

### Importieren eines Song Tracks als Rhythmus-Pattern

Sie können eigene Rhythmus-Patterns durch Importieren der Daten des Track 10 des aktuell gewählten Songs erzeugen.

1. Drücken Sie den **[RHYTHM PATTERN]**-Taster.
2. Halten Sie den **[SHIFT]**-Taster, und drücken Sie den **[5] (Import Song)**-Taster.  
Das RHYTHM PATTERN SONG IMPORT-Display erscheint.
3. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den **[DEC] [INC]**-Tastern die gewünschte Ziel-Speichernummer aus (U001–U120).

#### HINWEIS

Sie können den ausgewählten Track durch Drücken des **[5] (Preview)**-Tasters abhören.

4. Drücken Sie den **[2] (Rename)**-Taster, und benennen Sie das importierte Rhythmus-Pattern (S. 45).
5. Drücken Sie den **[7] (Execute)**-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den **[7] (Cancel)**.
6. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster.  
Die SMF-Datei wird in die ausgewählte Rhythmus Pattern-Nummer importiert.



# Verändern des Sounds in Echtzeit

## Verändern des Sounds mit den SOUND MODIFY-Reglern

Mithilfe der-Sound MODIFY-Regler können Sie den Sound in Echtzeit verändern.

Sie können bis zu 24 Parameter steuern; dieses sind in vier Gruppen à sechs Parameter aufgeteilt.

Gruppe, die gesteuert wird (die Anzeige leuchtet)



1. Drücken Sie den **[SELECT]**-Taster so oft, bis die gewünschte Parametergruppe ausgewählt ist.
2. Verändern Sie die einzelnen Parameter mit den **[1]–[6]**-Reglern.

Der-Sound erklingt entsprechend verändert.

### HINWEIS

- Sie können erreichen, dass die Einstellungen der Sound MODIFY-Regler bei Wechseln des Tones im Single-Modus zurück gesetzt werden (Auto Knob Reset: S. 99).
- Bei einigen Sounds erzeugen einige Regler keinen Effekt. Weitere Details finden Sie im Dokument **“Parameter Guide”** (PDF).

## Verändern des Klangcharakters (CUTOFF, RESONANCE)

Das Filter beeinflusst maßgeblich den Klangcharakter, indem bestimmte Frequenzbereiche gefiltert bzw. verstärkt werden.

- \* Diese Einstellung betrifft den Sound des aktuell gewählten Parts.

### HINWEIS

Weitere Details siehe **“Einstellungen für jeden Part”** (S.44).

## Verändern der Lautstärke-Hüllkurve (ATTACK, RELEASE)

Sie können bestimmen, wie schnell bzw. langsam die Lautstärke eines Sounds nach Spielen einer Note ansteigt - und - wie schnell bzw. langsam die Lautstärke eines Sounds nach Loslassen einer Note absinkt.

- \* Diese Einstellung betrifft den Sound des aktuell gewählten Parts.

### HINWEIS

Weitere Details siehe **“Einstellungen für jeden Part”** (S.44).

## Verändern der Stereo-Position (PAN)

Sie können die Stereo-Position des-Sounds eines Parts einstellen.

- \* Diese Einstellung betrifft den-Sound des aktuell gewählten Parts.

### HINWEIS

Weitere Details siehe **“Einstellungen für jeden Part”** (S.44).

## Verändern der Lautstärke (LEVEL)

Sie können die Lautstärke des Sounds eines Parts einstellen.

- \* Diese Einstellung betrifft den Sound des aktuell gewählten Parts.

### HINWEIS

Weitere Details siehe **“Einstellungen für jeden Part”** (S.44).

## Einstellen der Lautstärke der Low/Mid/High-Frequenzen (EQ)

Sie können die Lautstärke der einzelnen Frequenzen des Equalizers (EQ) einstellen. Diese Einstellungen betreffen den Gesamtsound des Instruments.

### HINWEIS

Weitere Details siehe **“Parameter Guide”** (PDF).

## Einstellen der Lautstärke des Eingangssignals (INPUT LEVEL)

Sie können die Lautstärke des über die AUDIO INPUT-Buchse eingehenden Signals einstellen (Audio Input Level: S. 80).

Dieses ermöglicht, beim Sampling (S. 79) oder Nutzung des Vocoder (S. 42) die Lautstärke des Audio-Eingangssignals schnell anzupassen.

## Steuern einer zugewiesenen Funktion (ASSIGN 1–6)

Sie können den ASSIGN 1–6-Reglern verschiedene Parameter zuordnen und diese dann in Echtzeit steuern.

1. Halten Sie den **[SHIFT]**-Taster gedrückt, und betätigen Sie die **[1]–[6]** (ASSIGN 1–6)-Regler.
2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie mit dem Drehregler den Wert.

### HINWEIS

Weitere Details zu den Parametern siehe **“Sound Modify Knob 1–6 Assign”** (S.99).

Überblick

Spielen

Performance-Funktionen

Editieren

Der Sequenzer (Erstellen von Songs)

Sampler

Pads

DAW

Einstellungen

Anhang

### Steuern von mehreren Effekt-Parametern gleichzeitig (GLOBAL CONTROL)

Mit **“Global Control”** können Sie mehrere Parameter eines Effekts durch Drehen nur eines Reglers gleichzeitig verändern.

Regler	Beschreibung
[1] (COMPRESSOR)	Drehen des Reglers ganz nach links de-aktiviert den Compressor-Effekt. Drehen des Reglers nach rechts erzeugt einen Compressor-Effekt, durch den Unterschiede in der Lautstärke des Sounds ausgeglichen werden.
[2] (TONE)	Drehen des Reglers nach links nach links verstärkt die Mitten-Frequenzen, sinnvoll z.B. wenn Sie in einer Band spielen. Drehen des Reglers nach rechts verstärkt die tiefen und hohen Frequenzen, sinnvoll z.B. wenn Sie ein Solo spielen.
[3] (CHORUS)	Drehen des Reglers ganz nach links de-aktiviert den Chorus-Effekt. Drehen des Reglers nach rechts erzeugt einen Chorus-Effekt.
[4] (REVERB)	Drehen des Reglers ganz nach links de-aktiviert den Reverb-Effekt. Drehen des Reglers nach rechts erzeugt einen Reverb-Effekt.
[5] (TFX SELECT)	Bestimmt den Total Effect-Typ. Sie können aus 29 Total Effect-Typen auswählen.
[6] (TFX CTRL)	Steuert die Parameter des ausgewählten Total-Effekts.

### Die Total Effects-Typen

Nr.	Type	Beschreibung
01	FILTER+DRIVE	Ein Low-Pass Filter mit Overdrive. Filtert die hohen Frequenzen und fügt eine Verzerrung hinzu.
02	ISOLATOR	Ermöglicht das individuelle Filtern der tiefen, mittleren und hohen Frequenzen.
03	DJFX LOOPER	Spielt einen kurzen Ausschnitt des Audio-Eingangssignals wiederholt ab. Sie können die Abspielrichtung und die Abspiel-Geschwindigkeit einstellen (Turntable-Effekt).
04	BPM LOOPER	Spielt einen kurzen Ausschnitt des Audio-Eingangssignals wiederholt ab.
05	BIT CRASH	Verringert absichtlich die Soundqualität (Lofi-Effekt).
06	WAH	Erzeugt einen Wah-Effekt.
07	REVERB	Fügt einen Halleffekt hinzu.
08	DELAY	Fügt einen Echoeffekt hinzu.
09	TAPE ECHO	Fügt einen Bandecho-Effekt hinzu.
10	PITCH	Verändert die Tonhöhe.
11	VOICE TRANS	Erzeugt den Effekt eines veränderten Stimmsignals.
12	FLANGER	Erzeugt eine Jet-ähnlich Modulation.
13	SLICER+FLG	Teilt das Signal in einzelne Abschnitte auf und fügt einen Flanger-Effekt hinzu.
14	PHASER	Erzeugt den Effekt einer Phasenverschiebung.
15	CHORUS	Fügt eine zusätzliche Breite im Stereofeld hinzu.
16	TREMOLO/PAN	Erzeugt eine zyklische Modulation der Lautstärke bzw. der Stereoposition.
17	OVERDRIVE	Erzeugt eine leichte Verzerrung.
18	DISTORTION	Erzeugt eine starke Verzerrung.
19	FUZZ	Fügt Obertöne hinzu und erzeugt eine starke Verzerrung.
20	OCTAVE	Fügt ein nach unten oktaviertes Signal hinzu.
21	SUBSONIC	Fügt eine tiefe Frequenz im Form einer Sinuswelle hinzu, abhängig von der Lautstärke, die dem Effekt zugeleitet wird.
22	RING MOD	Erzeugt den metallisch-klingenden Effekt eines Ring-Modulators.
23	CHROMATIC PS	Ein 2-stimmiger Pitch Shifter, der die Tonhöhe in Halbtonschritten verschiebt.
24	C.CANCELLER	Reduziert die Lautstärke des Signals in der Mitte des Stereofeldes.
25	VINYL SIM	Erzeugt den Effekt der Spielgeräusche eines Plattenspielers.
26	RADIO TUNING	Erzeugt den-Soundcharakter eines Kofferradios.
27	NOISE GEN	Erzeugt einen Lofi-Effekt und fügt weißes Rauschen und Nebengeräusche hinzu.
28	COMP	Gleicht Lautstärkeunterschiede des Sounds aus.
29	EQUALIZER	Ermöglicht das individuelle Einstellen der Lautstärke einzelner Frequenzbänder.

#### HINWEIS

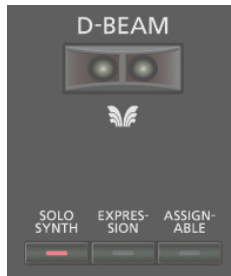
Details zu den Total Effect-Parametern finden Sie im Dokument **“Parameter Guide”** (PDF).



## Der D-BEAM Controller

Der D-BEAM ist ein Controller, der es ermöglicht, durch Auf- und Abwärtsbewegen der Hand oberhalb des Controllers verschiedene Spieleffekte zu erzielen.

1. Drücken Sie einen der D-BEAM [SOLO SYNTH]-, [EXPRESSION]- oder [ASSIGNABLE]-Taster, um den D-BEAM Controller zu aktivieren (der entsprechende Taster leuchtet).



Taster	Beschreibung
[SOLO SYNTH]	Spielt einen monophonen (einstimmigen) Synthesizer-Sound.
[EXPRESSION]	Steuert die Lautstärke.
[ASSIGNABLE]	Steuert einen zugewiesenen Parameter bzw. eine zugeordnete Funktion. Bei Auswahl eines Tones wird der mit dem Tone gesicherte Effekt für den D-BEAM Controller aufgerufen. Durch Halten des [SHIFT]-Tasters und Drücken dieses Tasters wird das Einstell-Display aufgerufen. Alternative für das Aufrufen des Einstell-Displays: Halten Sie den [ASSIGNABLE]-Taster gedrückt, bewegen Sie einen der Sound MODIFY-Regler oder drücken Sie ein Pad.

### HINWEIS

Weitere Details zur Zuordnung eines Parameters auf den [ASSIGNABLE]-Taster finden Sie unter "D-Beam Assign" (S.100).

2. Spielen Sie auf der Tastatur, und bewegen Sie die Hand oberhalb des D-BEAM Controller auf und ab.

Der ausgewählte Sound bzw. Spieleffekt wird erzeugt.

3. Um den D-BEAM Controller wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den bei Schritt 1 gedrückten Taster (die entsprechende Taster-Anzeige erlischt).

## Wirkungsbereich des D-BEAM Controller

Der D-BEAM Controller erkennt Handbewegungen in dem Bereich, der in der Abbildung rechts markiert ist. Außerhalb dieses Bereiches werden Handbewegungen nicht erkannt.

### WICHTIG

Der Wirkungsbereich des D-BEAM Controller ist abhängig von den Lichtverhältnissen. Sie müssen ggf. die Empfindlichkeit des D-BEAM Controller den aktuellen Lichtverhältnissen anpassen. Siehe "D-Beam Sens" (S.99).



## Verändern der Tonhöhe (Pitch Bend)

Sie können, während Sie den Sound auf der Tastatur spielen, durch Bewegen des Pitch Bend-Hebels nach links oder rechts die Tonhöhe nach unten bzw. oben verändern. Dieses wird als "Pitch Bend" bezeichnet.



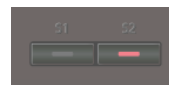
## Hinzufügen einer Modulation

Drücken des Hebels nach vorne erzeugt eine Modulation, z.B. einen Vibrato-Effekt.



## Die [S1] [S2]-Taster

Sie können den [S1] [S2]-Tastern unterschiedliche Funktionen zuordnen. Wenn Sie einen der [S1] [S2]-Taster drücken, wird die zugewiesene Funktion aktiviert bzw. wieder abgeschaltet.



### HINWEIS

Weitere Details zur Zuordnung von Parametern auf die [S1] [S2]-Taster finden Sie unter "Switch S1 Assign/Switch S2 Assign" (S. 98).

### Verwenden von Fußpedalen

Nach Anschluss eines Pedals (DP-Serie; zusätzliches Zubehör) an die HOLD-Buchse können Sie durch Drücken des Pedals die gespielten Noten halten, auch wenn die Tasten wieder losgelassen werden.

Nach Anschluss eines Expression Pedals (EV-5; zusätzliches Zubehör) bzw. Pedalschalters an die CTRL 1- oder CTRL 2-Buchse können Sie entweder die Lautstärke kontrollieren oder eine zugewiesene Funktion steuern.

### Halten der Noten (Hold Pedal)

Spielen Sie den Sound auf der Tastatur, und drücken Sie das Fußpedal, um die gespielten Noten zu halten.



### Steuern der Lautstärke und anderer Parameter (Control Pedal)

Spielen Sie den Sound auf der Tastatur, und betätigen Sie das Expression Pedal, um die Lautstärke zu verändern.



\* Benutzen Sie nur das empfohlene Expression Pedal (EV-5; zusätzliches Zubehör). Die Verwendung anderer Expression Pedale kann Fehlfunktionen oder sogar Beschädigungen zur Folge haben.

#### HINWEIS

Weitere Details zur Zuordnung von Parametern auf die CTRL 1 und CTRL 2-Buchsen finden Sie unter **“Control Pedal 1 Assign/Control Pedal 2 Assign”** (S. 98).

### Der Vocoder-Effekt

Die FA-Workstation verwendet den MFX, um einen Vocoder-Effekt zu erzeugen. Schließen Sie dafür ein Mikrofon an die GUITAR/MIC-Buchse auf der Rückseite des Instruments an.

\* Der Vocoder-Effekt ist nur für den Part 1 anwendbar.

### Einstellen der Eingangslautstärke des Mikrofons

Verwenden Sie dafür den [LEVEL]-Regler.

Einstellungen für die Eingangslautstärke können Sie auch im Parameter-Menü vornehmen. Siehe **“Einstellen der Lautstärke des Eingangssignals (INPUT LEVEL)”** (S.39).

### Verwendung des Vocoder

1. Wählen Sie einen der SuperNATURAL Synth Tone Preset Tones **“1111 Vocoder Robt–1115 Vocoder Ens”**.

Details zur Auswahl von Tones finden Sie auf S. 22.

2. Spielen Sie auf der Tastatur, und singen bzw. sprechen Sie gleichzeitig in das Mikrofon.

\* Der Sound wird nur erzeugt, wenn Sie gleichzeitig spielen und in das Mikrofon singen bzw. sprechen.

#### HINWEIS

Sie können den Vocoder-Effekt auch für andere Sounds anwenden, indem Sie den Multieffekt (MFX) **“68: Vocoder”** auswählen.

### Editieren der Vocoder-Einstellungen

1. Wählen Sie einen der SuperNATURAL Synth Tone Preset Tones **“1111 Vocoder Robt–1115 Vocoder Ens”**.

2. Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [3] (Effects Edit)-Taster.

3. Drücken Sie den [2] (MFX)-Taster.

Das TONE EDIT-Display erscheint, und **“68: Vocoder”** ist als MFX ausgewählt.

4. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

Parameter	Wert	Beschreibung
Mic Sens	0–127	Bestimmt die Eingangsempfindlichkeit des Mikrofons.
Synth Level	0–127	Bestimmt den Eingangspegel des Instrumenten-Sounds.
Mic Mix	0–127	Bestimmt den Anteil des Mikrofonsignals, das in den Vocoder geleitet wird.
Level	0–127	Bestimmt die Lautstärke des Signals nach Durchlaufen des Vocoder-Effekts.
MFX Chorus Send Level	0–127	Bestimmt den Anteil des Chorus-Effekts für das Vocoder-Signal.
MFX Reverb Send Level	0–127	Bestimmt den Anteil des Reverb-Effekts für das Vocoder-Signal.

Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, sichern Sie die Tone-Einstellungen (S. 48).

# 04: Editieren

---

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Studio Sets, Tones und Effekte editiert werden.

Editieren eines Studio Sets .....	44
Editieren eines Tones .....	46
Editieren eines Patterns .....	50
Editieren der Effekte .....	52

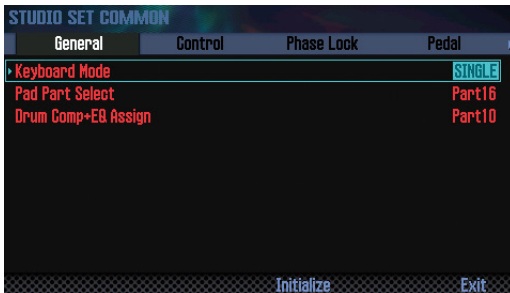
# Editieren eines Studio Sets

## Allgemeine Einstellungen für ein Studio Set

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie den **[MENU]**-Taster.
2. Bewegen Sie den Cursor auf **“Studio Set Common”**, und drücken Sie den **[ENTER]**-Taster.

Das STUDIO SET COMMON-Display erscheint.



### HINWEIS

Alternative: Wählen Sie das STUDIO SET PLAY-Display, halten Sie den **[SHIFT]**-Taster, und drücken Sie den **[5] (Studio Common)**-Taster.

3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter aus, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

### WICHTIG

Die vorgenommenen Änderungen sind nur temporär und werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten oder ein anderes Studio Set auswählen. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, müssen Sie das Studio Set sichern (S. 45).

## Die allgemeinen Parameter (Common)

### HINWEIS

Details zu den allgemeinen Parametern (Common) finden Sie im Dokument **“Parameter Guide”** (PDF).

Reiter	Beschreibung
General	Bestimmt den Play-Modus, den Pad-Part und den Drum-Part, dem der Comp+EQ zugeordnet ist.
Control	Bestimmt die MIDI-Meldungen, über die Parameter via Tone Control 1–4 gesteuert werden.
Phase Lock	Bei <b>“On”</b> werden die Note On-Befehle für Parts, die den gleichen MIDI-Kanal besitzen, auf den gleichen Zeitpunkt gesetzt und Verzögerungen dadurch minimiert.
Pedal	Bestimmt die MIDI-Meldungen, über die Parameter durch Betätigen der an den CTRL 1- und CTRL 2-Buchsen angeschlossenen Pedale gesteuert werden.
S1/S2	Bestimmt die MIDI-Meldungen, über die Parameter durch Betätigen der <b>[S1]</b> <b>[S2]</b> -Taster gesteuert werden.
Knob	Bestimmt die MIDI-Meldungen, über die Parameter durch Betätigen der Sound MODIFY-Regler gesteuert werden.
D-Beam	Bestimmt die MIDI-Meldungen, über die Parameter durch Betätigen des D-BEAM Controller gesteuert werden.
Control Sw	Bestimmt für jeden Part, ob Controller-Vorgänge eingeschaltet (ON) oder ausgeschaltet sind (OFF).

## Einstellungen für jeden Part

Ein Studio Set besitzt 16 Parts; jeder Part wiederum besitzt eigene Einstellungen für Lautstärke (Level), Equalizer (EQ) und Tastaturzone (Keyboard).

1. Rufen Sie das PART VIEW-Display auf (S. 26).



2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

Um die Reiter umzuschalten, halten Sie den **[SHIFT]**-Taster, und verwenden Sie die Cursor **[◀] [▶]**-Taster.

## Die Part-Parameter

### HINWEIS

Details zu den Part-Parametern finden Sie im Dokument **“Parameter Guide”** (PDF).

Reiter	Beschreibung
Level/Pan	Bestimmt den Sound (Tone), die Lautstärke, die Stereoposition und den MIDI-Empfangeinstellungen für jeden Part.
Keyboard	Bestimmt den Notenbereich und die Arpeggiator ein/aus-Einstellung für jeden Part.
Output/EFX	Bestimmt pro Part das Ausgabeziel sowie den Pegel, der zu den Effekten Chorus und Reverb geleitet wird.
EQ	Bestimmt die Equalizer-Einstellungen für jeden Part.
Pitch	Bestimmt die Tonhöhen- und Portamento-Einstellungen für jeden Part.
Scale Tune	Bestimmt die Scale Tune-Einstellungen für jeden Part.
Vibrato	Bestimmt die Vibrato-Einstellungen für jeden Part.
Offset	Bestimmt die Offset-Einstellungen (z.B. für Cutoff und Resonance) für jeden Part.
Mono/Poly/Legato	Bestimmt die Mono/Poly- und Legato-Einstellungen für jeden Part.
Voice Reserve	Bestimmt die Mindestanzahl der verwendeten Stimmen für jeden Part.
MIDI Rx Filter	Bestimmt die Filter der empfangenen MIDI-Meldungen für jeden Part.

\* Abhängig vom ausgewählten Sound haben einige Parameter eventuell keinen Effekt.

## Sichern eines Studio Sets

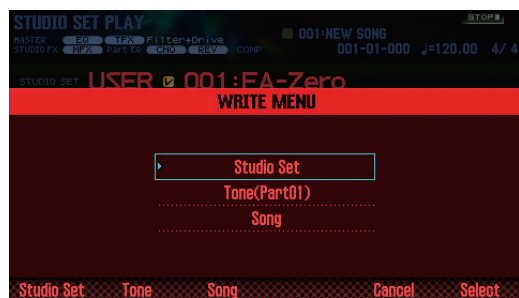
Die vorgenommenen Änderungen in einem Studio Set sind nur temporär und werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten oder ein anderes Studio Set auswählen. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, müssen Sie das Studio Set sichern.

### WICHTIG

Durch diesen Vorgang werden die vorherigen Daten im Zielbereich überschrieben.

#### 1. Drücken Sie den [WRITE]-Taster.

Das WRITE MENU-Fenster erscheint.



#### 2. Bewegen Sie den Cursor auf "Studio Set", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

#### 3. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern die gewünschte Ziel-Speichernummer.

#### 4. Drücken Sie den [2] (Rename)-Taster, und benennen Sie das Studio Set.

Controller	Beschreibung
Drehregler oder [DEC] [INC]	Wählen das Zeichen aus.
[◀] [▶]	Bewegen den Cursor.
[▲] [▼]	Schalten zwischen Groß- und Kleinschreibung um.
[4] (Delete)	Löscht das Zeichen an der Cursor-Position.
[5] (Insert)	Fügt an der Cursor-Position ein Leerzeichen ein.
[6] (Cancel)	Bricht den Vorgang ab und schließt das Namens-Display.
[7] (OK)	Bestätigt die Eingabe des Namens.

#### 5. Drücken Sie den [7] (OK)-Taster.

#### 6. Drücken Sie den [7] (Write)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

#### 7. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Das Studio Set wird gesichert.

### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange noch Daten gesichert werden.

## Initialisieren eines Studio Sets (Studio Set Init)

Sie können die Einstellungen eines Studio Sets auf Voreinstellungen zurück setzen.

#### 1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.

#### 2. Bewegen Sie den Cursor auf "Studio Set Init", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

#### 3. Wählen Sie aus, welcher Bereich initialisiert werden soll, und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.

Parameter	Beschreibung
Studio Set	Alle Einstellungen des gewählten Studio Sets werden initialisiert.
Sound Control	Die folgenden Parameter-Einstellungen werden initialisiert. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cutoff Offset</li> <li>• Resonance Offset</li> <li>• Attack Offset</li> <li>• Decay Offset</li> <li>• Release Offset</li> <li>• Vibrato Rate</li> <li>• Vibrato Depth</li> <li>• Vibrato Delay</li> </ul>

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

#### 4. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Die gewählten Einstellungen des Studio Sets werden initialisiert.

### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Vorgang noch nicht abgeschlossen ist.

## Initialisieren der Part-Einstellungen (Part Init)

Sie können die Einstellungen des aktuell gewählten Parts auf Voreinstellungen zurück setzen.

#### 1. Drücken Sie im PART VIEW-Display (S. 26) den [5] (Part Init)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

#### 2. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Die Einstellungen des Parts werden initialisiert.

\* Die Voice Reserve-Einstellung wird dadurch nicht zurück gesetzt.

### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Vorgang noch nicht abgeschlossen ist.

# Editieren eines Tones

Gehen Sie wie folgt vor.

## Grundsätzlicher Editiervorgang

1. Wählen Sie den Part aus, dessen Tone Sie editieren möchten.
2. Drücken Sie den **[MENU]**-Taster.
3. Bewegen Sie den Cursor auf **"Tone Edit"**, und drücken Sie den **[ENTER]**-Taster.  
Das TONE EDIT-Display erscheint. Dieses ist unterschiedlich abhängig vom Typ des ausgewählten Tones.
4. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter aus, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

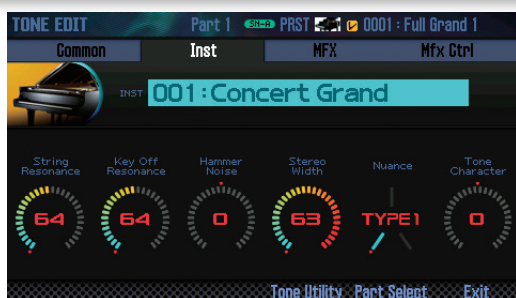
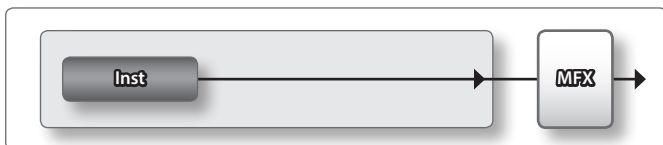
### WICHTIG

Die vorgenommenen Änderungen sind nur temporär und werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten oder einen anderen Tone auswählen. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, müssen Sie den Tone sichern (S. 48).

### HINWEIS

- Alternative für die Auswahl des TONE EDIT-Displays: Halten Sie im STUDIO SET PLAY-Display den **[SHIFT]**-Taster gedrückt, und drücken Sie den **[2] (Tone Edit)**-Taster.
- Im TONE EDIT-Display können Sie mit dem **[6] (Part Select)**-Taster den Part umschalten.
- Details zu den Tone-Parametern finden Sie im Dokument **"Parameter Guide"** (PDF).

## SuperNATURAL Acoustic Tone (SN-A)

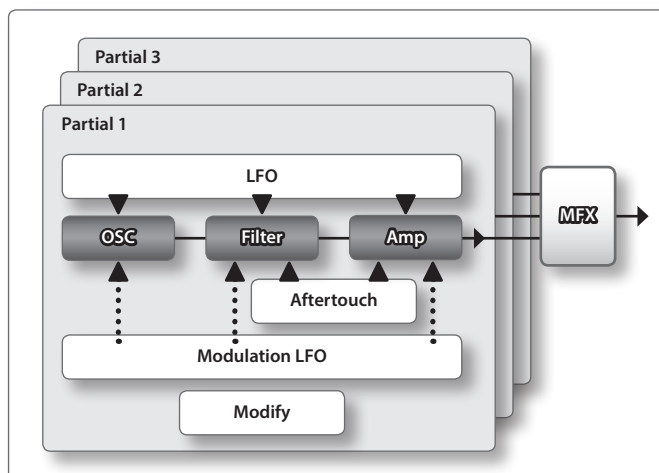


Tab	Beschreibung
Common	Allgemeine Einstellungen für den Tone.
Inst	Einstellungen für den-Sound (INST).
MFX	Einstellungen für den Multieffekt.
MFX Control	Einstellungen für die MIDI-Steuerung des MFX.

### Inst

Ein **"Inst"** ist die kleinste Soundeinheit eines SuperNATURAL Acoustic Tone.

## SuperNATURAL Synth Tone (SN-S)



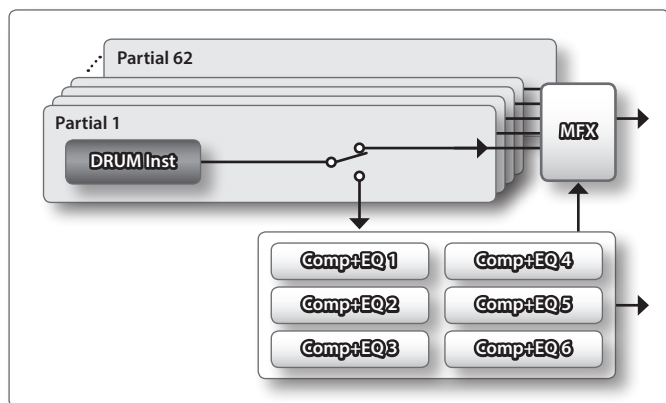
Tab	Beschreibung
Common	Allgemeine Einstellungen für den Tone.
OSC	Einstellungen für die Wellenform.
Pitch	Einstellungen für die Tonhöhe.
Filter	Einstellungen für das Filter.
Amp	Einstellungen für die Lautstärke.
LFO	Einstellungen für den LFO.
Modulation LFO	Einstellungen für den Modulation LFO.
Aftertouch	Einstellungen für das Aftertouch.  <b>HINWEIS</b> Um die Aftertouch-Funktionalität zu nutzen, weisen Sie diesen Controller einem Sound MODIFY-Regler oder dem D-BEAM Controller zu. Siehe <b>"Allgemeine Einstellungen für ein Studio Set"</b> (S.44) oder <b>"Einstellungen für die System-Parameter"</b> (S.97).
Misc	Einstellungen für Hüllkurven und Portamento Time Control.
MFX	Einstellungen für den Multieffekt.
MFX Control	Einstellungen für die MIDI-Steuerung des MFX.

### Partial

Ein **"Partial"** ist eine Einheit innerhalb eines SuperNATURAL Synth Tones, SuperNATURAL Drum Kits, PCM Synth Tones oder PCM Drum Kit. Diese Tones bestehen aus mehreren Partialen.



## SuperNATURAL Drum Kit (SN-D)

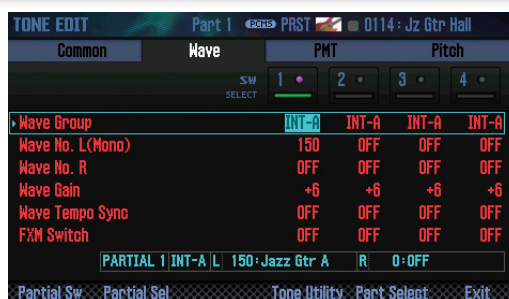
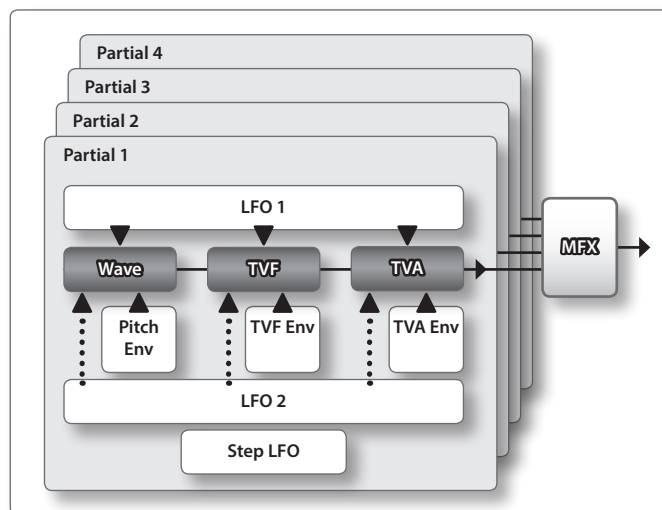


Tab	Beschreibung
Common	Allgemeine Einstellungen für den Tone.
DRUM Inst	Instrumenten-Einstellungen für jedes Partial. <b>HINWEIS</b> Sie können die zu editierende Note durch Spielen auf der Tastatur umschalten.
Comp	Einstellungen für den Drum Comp+EQ Assign Part Compressor.
EQ	Einstellungen für den Drum Comp+EQ Assign Part Equalizer.
MFX	Einstellungen für den Multieffekt.
MFX Control	Einstellungen für die MIDI-Steuerung des MFX.

### HINWEIS

Die Drum Comp+EQ Assign Part-Einstellungen gehören zu den allgemeinen Einstellungen eines Studio Sets.

## PCM Synth Tone (PCMS)



Tab	Beschreibung
Common	Allgemeine Einstellungen für den Tone.
Wave	Einstellungen für die Wellenform.
PMT (Partial Mix Table)	Einstellungen für die Kombination der Partials und deren Notenbereiche.
Pitch	Einstellungen für die Tonhöhe.
Pitch Env	Einstellungen für die Tonhöhen-Hüllkurve.
TVF	Einstellungen für das Filter.
TVF Env	Einstellungen für die Filter-Hüllkurve.
TVA	Einstellungen für die Lautstärke.
TVA Env	Einstellungen für die Lautstärke (TVA)-Hüllkurve.
Output	Einstellungen für die Tonsignalausgabe.
LFO 1	Einstellungen für die LFO-Sektionen.
LFO 2	
Step LFO	Einstellungen für den Step LFO (16 Einzelschritte mit jeweils eigener Einstellung).
Control	Einstellungen für die Controller.
Matrix Control1	Einstellungen für die Matrix Controller 1-4.
Matrix Control2	
Matrix Control3	
Matrix Control4	
MFX	Einstellungen für den Multieffekt.
MFX Control	Einstellungen für die MIDI-Steuerung des MFX.

### HINWEIS

Die Sounds der GM2 Bank können nicht editiert werden.

Überblick

Spielen

Performance-Funktionen

Editieren

Der Sequenzer (Erstellen von Songs)

Sampler

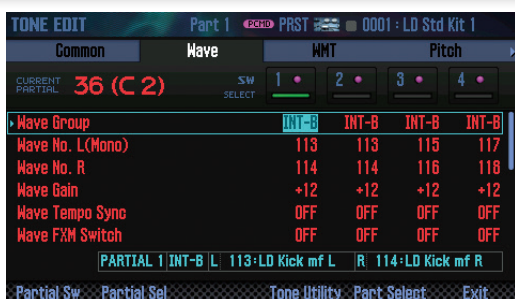
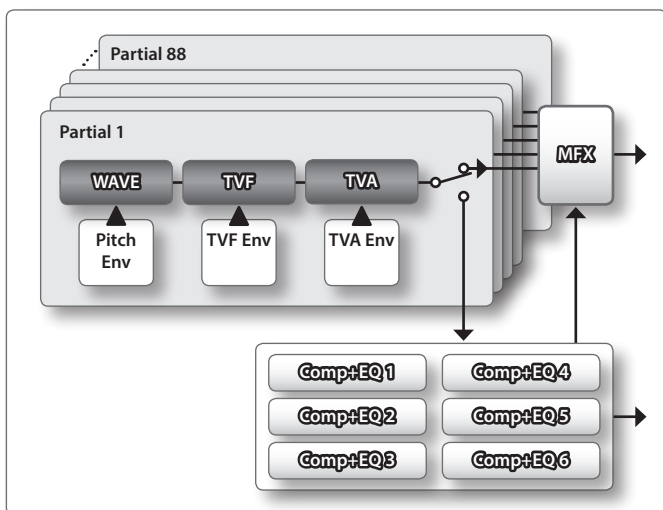
Pads

DAW

Einstellungen

Anhang

## PCM Drum Kit (PCMD)



Tab	Beschreibung
Common	Allgemeine Einstellungen für den Tone.
Wave	Einstellungen für die Wellenform.
WMT (Wave Mix Table)	Einstellungen für die Velocity Switch-Parameter (Umschaltung von Tones über die Spieldynamik).
Pitch	Einstellungen für die Tonhöhe.
Pitch Env	Einstellungen für die Tonhöhen-Hüllkurve,
TVF	Einstellungen für das Filter.
TVF Env	Einstellungen für die Filter-Hüllkurve.
TVA	Einstellungen für die Lautstärke.
TVA Env	Einstellungen für die Lautstärke (TVA)-Hüllkurve.
Output	Einstellungen für die Tonsignalausgabe.
Comp	Einstellungen für den Drum Comp + EQ Assign Part Compressor.
EQ	Einstellungen für den Drum Comp + EQ Assign Part Equalizer.
MFX	Einstellungen für den Multieffekt.
MFX Control	Einstellungen für die MIDI-Steuerung des MFX.

### HINWEIS

- Durch Spielen einer Note auf der Tastatur können Sie die zu editierende Partial-Nummer umschalten.
- Die Drum Comp+EQ Assign Part-Einstellungen gehören zu den allgemeinen Einstellungen eines Studio Sets.
- Die-Sounds der GM2 Bank können nicht editiert werden.

## Sichern eines Tones/Drum Kits

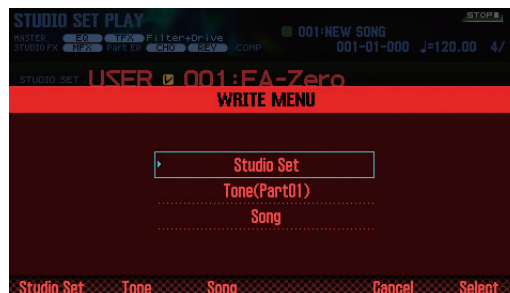
Die vorgenommenen Änderungen eines Tones/Drum Kits sind nur temporär und werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten oder einen anderen Tone bzw. ein anderes Drum Kit auswählen. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, müssen Sie diese sichern.

### WICHTIG

Durch diesen Vorgang werden die vorherigen Daten im Zielbereich überschrieben.

#### 1. Drücken Sie den [WRITE]-Taster.

Das WRITE MENU-Fenster erscheint.



#### 2. Bewegen Sie den Cursor auf "Tone", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

#### 3. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern die gewünschte Ziel-Speichernummer.

#### 4. Drücken Sie den [2] (Rename)-Taster, und benennen Sie den Tone bzw. das Drum Kit (S. 45).

#### 5. Drücken Sie den [7] (Write)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

#### 6. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Der Tone bzw. das Drum Kit wird gesichert.

### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange noch Daten gesichert werden.

## Initialisieren eines Tones (Tone Initialize)

Sie können die Einstellungen eines Tones auf Voreinstellungen zurück setzen.

#### 1. Drücken Sie im TONE EDIT-Display (S. 46) den [5] (Tone Utility)-Taster.

#### 2. Wählen Sie "Tone Initialize", und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

#### 3. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Der Tone bzw. das Drum Kit wird initialisiert.

### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Vorgang noch nicht abgeschlossen ist.



## Ein- und Ausschalten von Partials (Partial Switch)

Sie können die einzelnen Partiale eines SuperNATURAL Synth Tones, PCM Synth Tones oder PCM Drum Kits ein- bzw. ausschalten.

1. Drücken Sie im TONE EDIT-Display (S. 46) den [2] (Partial Sw)-Taster.
2. Verwenden Sie die [4] (Sw 1)–[7] (Sw 4)-Taster, um die einzelnen Partiale/Waves ein- bzw. auszuschalten, und drücken Sie danach den [2] (Exit)-Taster.

### HINWEIS

- Für einen SuperNATURAL Synth Tone verwenden Sie die [5] (Sw 1)–[7] (Sw 3)-Taster.
- Sie können die Partials auch über die Pads auswählen bzw. ein- oder ausschalten (S. 84).

## Auswahl von Partials für die Editierung (Partial Select)

Sie können ein Partial oder mehrere Partiale eines SuperNATURAL Synth Tones, SuperNATURAL Drum Kits, PCM Synth Tones oder PCM Drum Kits ein- und ausschalten bzw. für die Editierung auswählen.

1. Drücken Sie im TONE EDIT-Display (S. 46) den [3] (Partial Sel)-Taster.
2. Wählen Sie mit den [4] (Select 1)–[7] (Select 4)-Tastern die gewünschten Partiale für die Editierung aus, und drücken Sie danach den [2] (Exit)-Taster.

\* Es ist nicht möglich, alle Partiale auszuschalten.

### HINWEIS

- Für einen SuperNATURAL Synth Tone verwenden Sie die [5] (Select 1)–[7] (Select 3)-Taster.
- Für ein SuperNATURAL Drum Kit kann nur ein Partial z. Zt. ausgewählt werden.
- Sie können die Partials auch über die Pads auswählen bzw. ein- oder ausschalten (S. 84).

## Initialisieren eines Partials (Partial Initialize)

Sie können die Einstellungen eines Partials eines SuperNATURAL Synth Tones, SuperNATURAL Drum Kits, PCM Synth Tones oder PCM Drum Kits auf Voreinstellungen zurück setzen.

1. Drücken Sie im TONE EDIT-Display (S. 46) den [5] (Tone Utility)-Taster.
2. Wählen Sie "Partial Initialize", und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.
3. Wählen Sie das gewünschte Partial aus, und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.
4. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.  
Das ausgewählte Partial wird initialisiert.

### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Vorgang noch nicht abgeschlossen ist.

## Kopieren der Einstellungen eines Partials (Partial Copy)

Sie können die Einstellungen des Partials eines SuperNATURAL Synth Tones, SuperNATURAL Drum Kits, PCM Synth Tones oder PCM Drum Kits in ein anderes Partial kopieren.

1. Drücken Sie im TONE EDIT-Display (S. 46) den [5] (Tone Utility)-Taster.
2. Wählen Sie "Partial Copy", und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.
3. Wählen Sie das Quell- und Ziel-Partial aus.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.
4. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.  
Die Einstellungen des Partials werden kopiert.

# Editieren eines Patterns

Sie können außer der Nutzung der Preset-Patterns auch eigene Patterns erstellen und im User-Bereich sichern.

1. Wählen Sie das Pattern aus, das editiert werden soll (S. 36).
2. Halten Sie im RHYTHM PATTERN-Display (S. 36) den **[SHIFT]**-Taster, und drücken Sie den **[6] (Ptn Edit)**-Taster. Das PATTERN EDIT-Display erscheint.

## Das PATTERN EDIT-Display



## Die Function-Taster

Taster	Beschreibung	Seite
<b>[2] (Setup)</b>	Bestimmt die Taktart und Länge des Patterns.	S. 50
<b>[3] (Note Setup)</b>	Bestimmt den Notentyp, die Notenlänge und die Lautstärke einer Note.	S. 51
<b>[4] (Clear Step)</b>	Löscht alle Noten in der vertikalen Ebene an der Cursor-Position.	S. 51
<b>[5] (Clear Note)</b>	Löscht alle Noten in der horizontalen Ebene an der Cursor-Position.	S. 51
<b>[6] (Scale)</b>	Bestimmt die Auflösung des Rasters.	S. 50
<b>[7] (Write)</b>	Sichert das Pattern.	S. 51
<b>[SHIFT] + [7] (Initialize)</b>	Initialisiert das Pattern.	S. 50

## Weitere Controller

Controller	Beschreibung
Cursor	Bestimmt die Position, an der eine Note eingegeben werden kann.
Keyboard	Bestimmt die Tonhöhe (gleiche Funktion wie die Cursor <b>[▲]</b> <b>[▼]</b> -Taster).
<b>[ENTER]</b>	Gibt die Note ein bzw. löscht eine Note.
<b>[DEC] [INC]</b>	Startet das Pattern-Playback.
<b>[▶]</b>	Stoppt das Pattern-Playback.
<b>[■]</b>	

## Initialisieren eines Patterns (Initialize)

Das Initialisieren eines Patterns ist sinnvoll, wenn Sie ein völlig neues Pattern aufzeichnen möchten, ohne auf bereits vorhandene Noteneinträge zurückzugreifen.

1. Halten Sie im PATTERN EDIT-Display den **[SHIFT]**-Taster, und drücken Sie den **[7] (Initialize)**-Taster. Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den **[7] (Cancel)**-Taster.
2. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster. Das Pattern wird initialisiert.

## Bestimmen der Taktart und der Länge (Setup)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie im PATTERN EDIT-Display den **[2] (Setup)**-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

Parameter	Wert	Beschreibung
Pattern Time Signature	2/4-7/4, 5/8-7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16	Taktart des Patterns. Diese kann nur für noch leere Patterns eingegeben werden.
Measure Length	1-32	Länge des Patterns (in Takten) * Diese Strecke kann nicht kürzer sein als die Anzahl der Takte, die bereits Daten enthalten.

3. Drücken Sie den **[6] (Close)**-Taster oder den **[EXIT]**-Taster, um das Setup-Fenster zu schließen.

## Bestimmen der Auflösung des Rasters (Scale)

Sie können die Auflösung des Notenrasters einstellen.

1. Drücken Sie im PATTERN EDIT-Display den **[6] (Scale)**-Taster. Das Raster wird jedesmal weiter geschaltet, wenn Sie diesen Taster drücken.

Parameter	Wert
Scale	1/16-Note, 1/32-Note, 1/8-Triole, 1/16-Triole

## Einstellungen für eine Note (Note Setup)

Sie können den Notentyp, die Notenlänge und die Lautstärke einer Note bestimmen.

1. Drücken Sie im PATTERN EDIT-Display (S. 50) den [3] (Note Setup)-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

Parameter	Wert	Beschreibung
Note Type	Siehe "Note values"	Bestimmt den Notenwert.
Gate Time	5–200 %	Bestimmt die Gate Time (die Länge der Zeit, welche die Note erklingt), im Verhältnis prozentual zum Notenwert.
Velocity	1–127	Bestimmt die Lautstärke der Note.
Input by Keyboard	OFF, ON	Bei ON können die Noten über die Tastatur eingegeben werden. * Verwenden Sie dafür die 16 obersten weißen Tasten (die schwarzen Tasten haben hier keine Funktion). * Die Stärke, mit der Sie die Tastatur anschlagen, wird als "Note-on Velocity" eingegeben.

3. Drücken Sie den [6] (Close)-Taster oder den [EXIT]-Taster, um das Editier-Fenster wieder zu schließen.

## Die Notenwerte

1/32 (♩)	1/32-Note	1/24 (♩)	1/16-Triole
1/16 (♩)	1/16-Note	1/12 (♩)	1/8-Triole
1/8 (♩)	1/8-Note	1/6 (♩)	1/4-Triole
1/4 (♩)	1/4-Note	1/2 (♩)	1/2-Note
1/1 (♩)	1/1-Note		

## Eingabe von Noten

1. Bewegen Sie im PATTERN EDIT-Display (S. 50) den Cursor auf die Position, an der eine Note eingegeben werden soll.
2. Drücken Sie den [INC]-Taster oder [ENTER]-Taster, um die Note einzugeben.

### HINWEIS

- Durch Spielen auf der Tastatur können Sie die Tonhöhe bestimmen (gleiche Funktion wie die Cursor [▲] [▼]-Taster).
- Wenn Sie an einer Stelle, an der sich ein Noteneintrag befindet, den [ENTER]-Taster erneut drücken, wird der Noteneintrag wieder gelöscht.
- Die eingegebenen Noten erhalten den vorher bestimmten Notenwert.

## Löschen von Noten (Clear Step, Clear Note)

1. Bewegen Sie im PATTERN EDIT-Display (S. 50) den Cursor auf die Position, an der eine Note gelöscht werden soll.
2. Drücken Sie einen der folgenden Taster.

Taster	Beschreibung
[DEC] oder [ENTER]	Löscht die Note an der Cursor-Position.
[3] (Clear Step)	Löscht alle Noten in der vertikalen Ebene an der Cursor-Position.
[4] (Clear Note)	Löscht alle Noten in der horizontalen Ebene an der Cursor-Position.

## Sichern eines Patterns

Die vorgenommenen Änderungen eines Patterns sind nur temporär und werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten oder ein anderes Pattern auswählen. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, müssen Sie diese im User-Bereich sichern.

### WICHTIG

Durch diesen Vorgang werden die vorherigen Daten im Zielbereich überschrieben.

1. Drücken Sie im PATTERN EDIT-Display (S. 50) den [7] (Write)-Taster.
2. Bewegen Sie den Cursor auf das Zielspeicher-Feld, und wählen Sie mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern die gewünschte Ziel-Speichernummer.
3. Drücken Sie den [2] (Rename)-Taster, und benennen Sie das Pattern (S. 45).
4. Drücken Sie den [7] (Write)-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.
5. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.  
Das Pattern wird gesichert.

### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange noch Daten gesichert werden.

# Editieren der Effekte

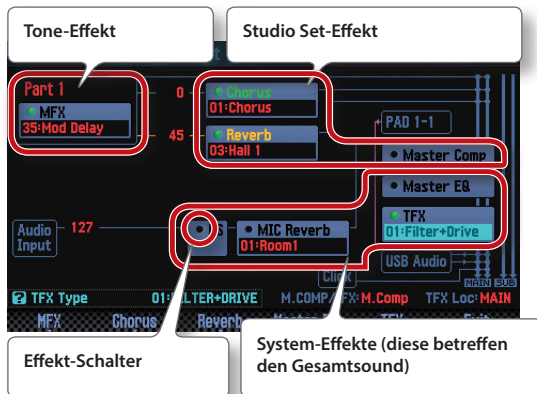
## Ein- und Ausschalten der Effekte

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie den **[MENU]**-Taster.
2. Bewegen Sie den Cursor auf **"Effects Edit"**, und drücken Sie den **[ENTER]**-Taster.

Das EFFECTS EDIT-Display erscheint.

Im EFFECTS EDIT-Display können Sie die Detail-Einstellungen der Effekte verändern, während Sie das Effekt-Routing im Display sehen.



### HINWEIS

Sie können im STUDIO SET PLAY-Display das EFFECTS EDIT-Display auch wie folgt anwählen: Halten Sie den **[SHIFT]**-Taster, und drücken Sie den **[3] (Effects Edit)**-Taster.

3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den gewünschten Effekt-Schalter, und schalten Sie den entsprechenden Effekt mit dem Drehregler ein bzw. aus.

### HINWEIS

Weitere Details zu den Parametern finden Sie im Dokument **"Parameter Guide"** (PDF).

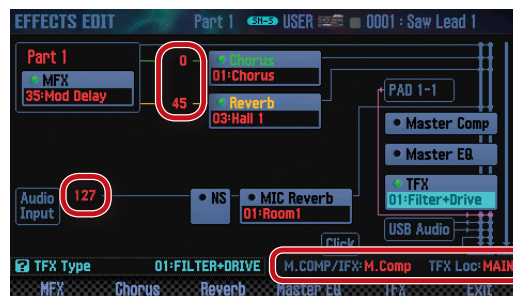
### WICHTIG

Die vorgenommenen Änderungen sind nur temporär und werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten oder ein anderes Studio Set bzw. einen anderen Tone auswählen. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, müssen Sie das Studio Set, den Tone bzw. die System-Einstellungen sichern.

- Sichern des Studio Sets (S. 45)
- Sichern des Tones (S. 48)
- Sichern der Systemeinstellungen (S. 97)

## Parameter, die im EFFECTS EDIT-Display verändert werden können

Im EFFECTS EDIT-Display können Sie die folgenden Einstellungen vornehmen.



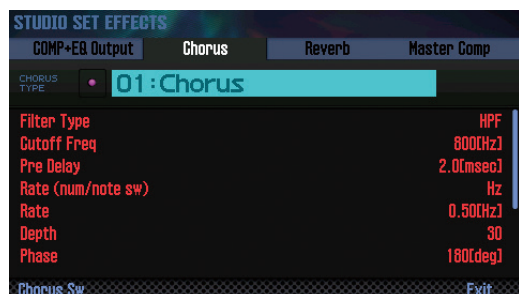
Parameter	Beschreibung	
Studio Set	Chorus Send Level	Bestimmt die Stärke des Chorus-Effekts.
	Reverb Send Level	Bestimmt die Stärke des Reverb-Effekts.
	M.COMP/IFX Select	Bestimmt, ob der Master Compressor (Master Comp) oder der Insert-Effekt verwendet wird (IFX).
System	Audio Input Level	Bestimmt die Lautstärke des an der AUDIO INPUT-Buchse anliegenden Audiosignals.
	TFX Location	Bestimmt, ob der Total-Effekt auf den auf der Tastatur gespielten-Sound (MAIN) oder auf das an der AUDIO INPUT-Buchse anliegende Audiosignal (Input) wirkt.

## Editieren der Effekte eines Studio Sets

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Rufen Sie das EFFECTS EDIT-Display auf (S. 52).
2. Drücken Sie den Effect-Taster.

Das STUDIO SET EFFECTS-Display erscheint.



Taster	Beschreibung
[3] (Chorus)	Editieren der Chorus-Einstellungen.
[4] (Reverb)	Editieren der Reverb-Einstellungen.
[SHIFT] + [3] (Comp+EQ Output)	Bestimmen des Ausgabeziels des Compressors und Equalizers des Drum-Parts. * Diese Einstellung ist nur gültig, wenn der Tone des Parts für Drum Comp+EQ Assign aus einem der Bereiche "PCMD" oder "SN-D" stammt.
[SHIFT] + [7] (Master Comp)	Ermöglicht das Erstellen von finalen Compressor-Einstellungen für den Gesamtsound des Studio Sets. * Wenn M.COMP/IFX Select auf "Master Comp" gestellt ist
[SHIFT] + [7] (IFX)	Editieren der Insert Effect-Einstellungen. * Wenn M.COMP/IFX Select auf "IFX" gestellt ist.

3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

### HINWEIS

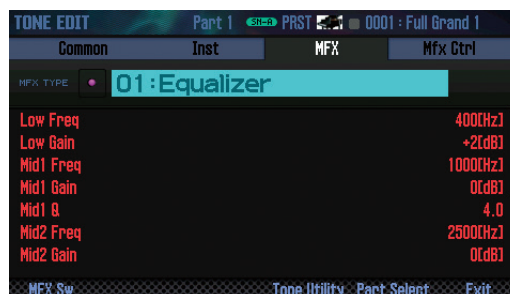
Weitere Details zu den Parametern finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).

## Editieren der Tone-Effekte

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Rufen Sie das EFFECTS EDIT-Display auf (S. 52).
2. Drücken Sie den Effect-Taster.

Das TONE EDIT-Display erscheint.



Taster	Beschreibung
[2] (MFX)	Editieren der MFX (Multieffekt)-Einstellungen.
[SHIFT] + [2] (Comp+EQ)	Editieren der Compressor- und Equalizer-Einstellungen des Drum-Parts. * Diese Einstellung ist nur möglich, wenn der Part 10 mit dem Drum-Kit ausgewählt ist. * Diese Einstellung ist nur gültig, wenn der Tone des Parts für Drum Comp+EQ Assign aus einem der Bereiche "PCMD" oder "SN-D" stammt.

3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

### HINWEIS

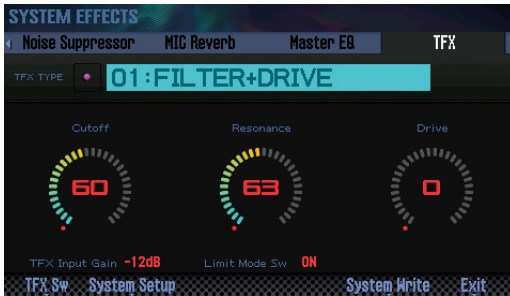
Weitere Details zu den Parametern finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).

# Editieren der System-Effekte

Die Systemeffekte betreffen den Sound des gesamten Instruments. Gehen Sie wie folgt vor.

1. Rufen Sie das EFFECTS EDIT-Display auf (S. 52).
2. Drücken Sie den Effect-Taster.

Das SYSTEM EFFECTS-Display erscheint.



Taster	Beschreibung
[5] (Master EQ)	Editieren der Master Equalizer-Einstellungen.
[6] (TFX)	Editieren der TFX (Total Effect)-Einstellungen.
[SHIFT] + [4] (Input)	Einstellen der Eingangslautstärke des an der AUDIO INPUT-Buchse anliegenden Audiosignals.
[SHIFT] + [5] (NS)	Editieren der Noise Suppressor-Einstellungen.
[SHIFT] + [6] (MIC Reverb)	Hinzufügen eines Reverb-Effekts für das an der AUDIO INPUT-Buchse anliegende Audiosignal (z.B. ein Mikrophon).

3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

### HINWEIS

Weitere Details zu den Parametern finden Sie im Dokument "Parameter Guide" (PDF).

## 05: Der Sequenzer (Erstellen von Songs)

---

Dieser Abschnitt beschreibt, wie der Sequenzer bedient wird (Abspielen, Aufnehmen und Editieren von Songs).

Abspielen von Songs .....	56
Aufnahme eines Songs .....	58
Editieren eines Songs .....	63
Sichern/Exportieren eines Songs .....	74



# Abspielen von Songs

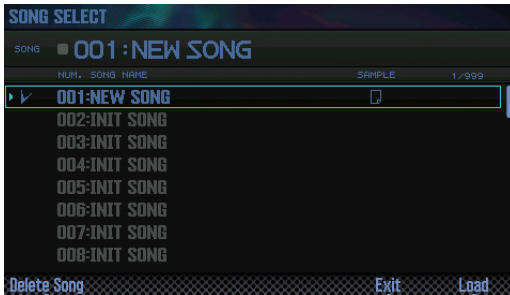
## Auswählen und Abspielen von Songs

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie den **[SONG SELECT]**-Taster.



Das SONG SELECT-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit dem Drehregler den gewünschten Song aus.
3. Drücken Sie den **[7] (Load)**-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.
4. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster.  
Der Song wird ausgewählt.
5. Drücken Sie den **[▶]**-Taster.  
Das Song-Playback wird gestartet.

## Einstellen des Song-Tempos

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Stellen Sie das gewünschte Tempo mit dem **[TEMPO]**-Regler ein.



### HINWEIS

- Sie können das Tempo auch durch mehrfaches, aufeinander folgendes Drücken des **[TAP]**-Tasters eingeben ("Tap Tempo"). Drücken Sie dafür den Taster mindestens dreimal hintereinander im gleichmäßigen Tempo.
- Wenn Sie den **[TAP]**-Taster drücken, erscheint das Tempo-Fenster. Durch Halten des **[SHIFT]**-Tasters und Betätigen des Drehreglers kann der Tempowert in Feinschritten eingestellt werden. Nach Drücken des **[6] (Click)**-Tasters wird ein Click-Sound im aktuell eingestellten Tempo gespielt. Der Click-Sound wird bei jedem Drücken dieses Tasters ein- bzw. ausgeschaltet.
- Das eingestellte Tempo wird mit dem Song gesichert.

## Taster-Funktionen

Taster	Beschreibung
[ ◀ ]	Wählt den Anfang eines Songs an.
[◀◀ ]	Versetzt die Songposition rückwärts.
[▶▶ ]	Versetzt die Songposition vorwärts.
[■ ]	Stoppt das Song-Playback.

### HINWEIS

Im Display werden die folgenden Informationen zum ausgewählten Song angezeigt.





## Abspielen einer Schleife (Loop)

Sie können einen Songabschnitt wiederholt abspielen lassen (Loop Playback).

1. Halten Sie den **[SHIFT]**-Taster, und drücken Sie den **[LOOP]**-Taster.



Das Loop-Fenster erscheint.



2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

Parameter	Wert	Beschreibung
Start Point	001-	Bestimmt den Starttakt des Wiederholbereiches.
End Point	002-	Bestimmt den Endtakt des Wiederholbereiches. Die hier definierte Position gehört nicht zum Wiederholbereich.

\* Sie können keine Position einstellen, die hinter dem Endpunkt des Songs liegen würde.

Sie können die folgenden Taster-Funktionen nutzen:

Taster	Beschreibung
<b>[4] (Set Start)</b>	Bestimmt den aktuell gewählten Takt als Start-Position des Wiederholbereiches.
<b>[5] (Set End)</b>	Bestimmt den aktuell gewählten Takt als End-Position des Wiederholbereiches.

3. Drücken Sie den **[EXIT]**-Taster.
4. Drücken Sie den **[LOOP]**-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.
5. Starten Sie das Song-Playback.  
Der eingestellte Songabschnitt wird wiederholt abgespielt.
6. Um die Loop Playback-Funktion wieder abzuschalten, drücken Sie erneut den **[LOOP]**-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

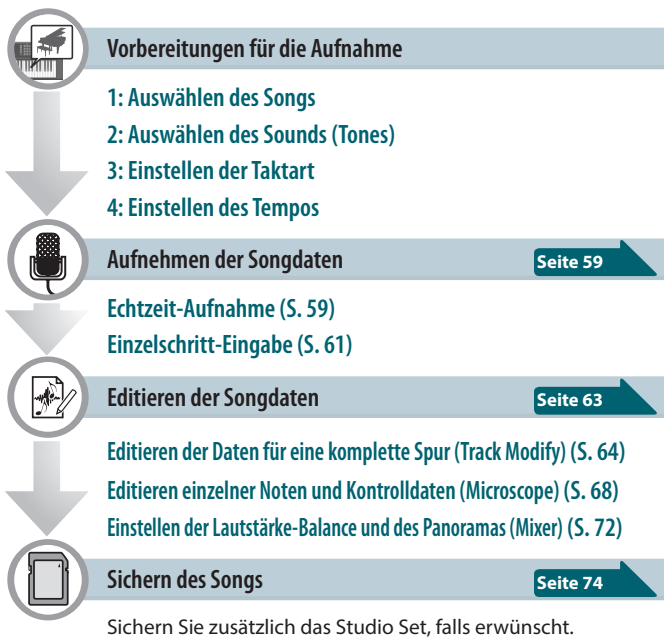
# Aufnahme eines Songs

Die FA-Workstation besitzt zwei Möglichkeiten, Songdaten aufzunehmen.

Aufnahme-Methode	Beschreibung
Realtime Recording	Bei dieser Methode werden die auf der Tastatur gespielten Noten und die Betätigungen der Controller in Echtzeit aufgenommen.
Step Recording	Bei dieser Methode werden Noten und Pausenwerte in Einzelschritten eingegeben. Diese Vorgehensweise wird häufig für Schlagzeug- und Bass-Spuren eingesetzt.

## Der Ablauf für die Aufnahme

Gehen Sie wie folgt vor.



## Vorbereitungen für die Aufnahme

### 1: Auswählen des Songs

Wenn Sie Daten zu einem existierenden Song hinzufügen möchten, wählen Sie den gewünschten Song aus (S. 56). Wenn Sie einen neuen Song einspielen möchten, wählen Sie einen leeren Song aus (INIT SONG).

### 2: Auswählen des Sounds (Tones)

Wählen Sie ein Studio Set aus, und wählen Sie für die Parts die Sounds aus, die für die Aufnahme der einzelnen Tracks verwendet werden sollen (S. 44). Wenn Sie die Änderungen innerhalb des Studio Sets behalten möchten, sichern Sie das Studio Set (S. 45).

\* Wenn Sie die Änderungen des Studio Sets nicht sichern, werden für das Song-Playback die original im aktuell gewählten Studio Set zugewiesenen Sounds verwendet.

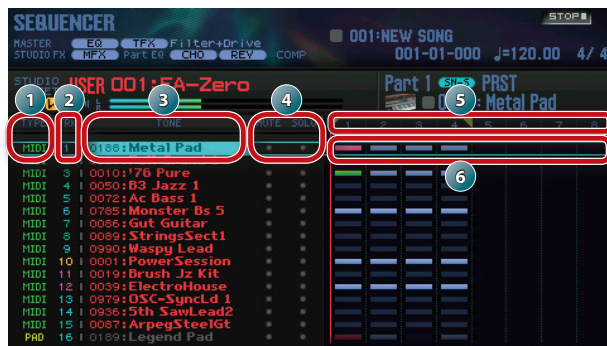
### 3: Einstellen der Taktart




Normalerweise ist die Taktart auf "4/4" eingestellt. Wählen Sie die gewünschte Taktart aus (S. 73).

### 4: Einstellen des Tempos

Stellen Sie das gewünschte Tempo für den Song ein (S. 56).

## Das SEQUENCER-Display



Nr.	Beschreibung	Seite	
1	Track-Typen	-	
	MIDI		Zeichnet Spieldaten der Tastatur auf.
	PAD	Zeichnet Spieldaten der Pads auf. Einer der Tracks 1–16 wird als Pad Track verwendet.	
2	Track-Nummer	-	
3	Tone-Nummer, Tone-Name	-	
4	Mute- und Solo-Einstellungen	S. 63	
5	Taktnummer	-	
6	Aufgenommene Daten	-	
	* Note Off-Meldungen werden nicht angezeigt.		
			Noten-Meldungen und weitere Meldungen sind vorhanden.
			Daten andere als Noten-Meldungen sind vorhanden.
		Noten-Meldungen sind vorhanden.	

#### HINWEIS

Durch Halten Sie des [SHIFT]-Tasters und Drücken des [7] (  )-Tasters wird die Display-Anzeige vergrößert.

# Echtzeit-Aufnahme

Gehen Sie für die Echtzeit-Aufnahme (Realtime Recording) wie folgt vor.

1. Bereiten Sie die Aufnahme vor (S. 58).
2. Drücken Sie den [SEQUENCER]-Taster.



Das SEQUENCER-Display erscheint.

3. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster den gewünschten Track aus.
4. Drücken Sie den [●]-Taster.



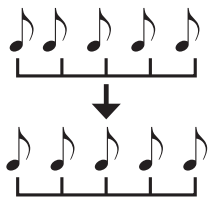
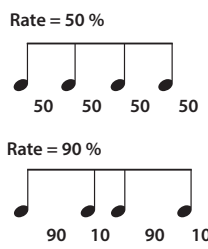
Der [●]-Taster blinkt, und das Instrument ist aufnahmebereit. Das Realtime Rec Standby-Fenster erscheint.



5. Nehmen Sie die Einstellungen für die Aufnahme vor.

Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

Parameter	Wert	Beschreibung
		Bestimmt, wie die Aufnahme gestartet wird.
	OFF	Die Aufnahme beginnt sofort nach Drücken des [▶]-Tasters.
COUNT IN	1 MEAS	Nach Drücken des [▶]-Tasters erklingt ein eintaktiger Vorzähler, dann beginnt die Aufnahme.
	2 MEAS	Nach Drücken des [▶]-Tasters erklingt ein zweitaktiger Vorzähler, dann beginnt die Aufnahme
	WAIT NOTE	Die Aufnahme beginnt entweder sofort nach Drücken des [▶]-Tasters oder durch Spielen einer Note, Drücken eines Pads oder Betätigen des Haltepedals.
LOOP SWITCH	OFF, ON	Bestimmt, ob die Loop-Aufnahme aktiviert ist (ON) oder nicht (OFF).
LOOP LENGTH	001-997	Bestimmt die Länge (Anzahl der Takte) der Loop-Sektion.

Parameter	Wert	Beschreibung
INPUT QUANTIZE		Die Quantize-Funktion korrigiert automatisch zeitliche Ungenauigkeiten der mit den Tasten oder Pads eingespielten Noten. Diese werden dadurch auf korrekte rhythmische Positionen gesetzt. Bei der Echtzeit-Aufnahme können Noten schon während der Aufnahme quantisiert werden. Dieser Parameter bestimmt den Quantisierungstyp.
	OFF	Die Quantisierung ist ausgeschaltet.
	GRID	Die eingespielten Noten werden sofort in Richtung des bei Resolution eingestellten Noten-Rasters korrigiert. 
	SHUFFLE	Gespielte Noten werden sofort in Richtung eines Shuffle- oder Swing-Rhythmus verschoben.
RESOLUTION		Bestimmt die Auflösung des Rasters in Notenwerten. Wählen Sie hier den kürzesten Notenwert, den Sie einspielen wollen. GRID: 1/32 (♩)–1/4 (♩) SHUFFLE: 1/16 (♩)–1/8 (♩)
STRENGTH	0–100 %	Wenn Sie Grid Quantize benutzen, stellen Sie hier die Genauigkeit ein, mit der die Noten auf das Raster gebracht werden. Bei "100%" werden alle Noten genau auf das Raster positioniert. Bei kleineren Werten werden die Noten nicht exakt, aber mehr oder weniger stark in Richtung des Rasters korrigiert. Bei "0%" erfolgt keine Korrektur.
RATE	0–100 %	Wenn Sie die Shuffle-Quantisierung benutzen, bestimmen Sie hiermit den Swing-Faktor. Bei "50%" sind die Abstände alle gleich. Je höher der Wert, desto stärker ist der Effekt von punktierten Noten. 
TEMPO REC	OFF, ON	Bestimmt, ob Tempowechsel aufgenommen werden (ON) oder nicht (OFF). Die Tempo-Informationen werden im Tempo Track aufgezeichnet. Wenn in diesem bereits Tempodaten enthalten sind, werden diese durch die neuen Tempo-Informationen überschrieben.
RHY PTN SYNC START	OFF, ON	Bestimmt, ob das aktuell gewählte Rhythmus-Pattern bei der Aufnahme automatisch gestartet und aufgenommen wird (ON) oder nicht (OFF).

### HINWEIS

- Wenn die Anzeige des [LOOP]-Tasters leuchtet, ist der Loop-Startpunkt der Aufnahme-Startpunkt.
- Durch Drücken des [6] (Click)-Tasters wird ein Click-Sound, der im eingestellten Tempo spielt, ein- bzw. ausgeschaltet.

Überblick  
Spielen  
Performance-Funktionen  
Editieren  
Der Sequenzer (Erstellen von Songs)  
Sampler  
Pads  
DAW  
Einstellungen  
Anhang

## 6. Drücken Sie den [▶] -Taster oder den [7] (Start)-Taster.

Die Aufnahme wird gestartet, und das Realtime Rec-Fenster erscheint.



### HINWEIS

Sie können das Realtime Rec-Fenster schließen, indem Sie den [7] (Close)-Taster oder den [▶] -Taster drücken. Um das Fenster wieder zu öffnen, drücken Sie den [▶] -Taster.

## 7. Um die Aufnahme zu stoppen, drücken Sie den [■] -Taster.

Die Anzeige des [●] -Tasters erlischt.

### HINWEIS

Sie können die Aufnahme wieder rückgängig machen (S. 62).

## Löschen von Daten während der Aufnahme (Realtime Erase)

Mit der Realtime Erase-Funktion können Sie Daten während der laufenden Aufnahme löschen. Besonders bei der Loop-Aufnahme kann es nützlich sein, Daten zu löschen, ohne die Aufnahme verlassen zu müssen.

1. Starten Sie die Echtzeit-Aufnahme (S. 59).
2. Drücken Sie den [5] (Erase)-Taster.

Das Realtime Erase-Fenster erscheint.



## 3. Löschen Sie die Daten wie folgt.

Vorgang	Beschreibung
Löschen von System Exclusive-Meldungen	Halten Sie den [5] (Erase SysEx)-Taster so lange gedrückt, wie Daten gelöscht werden sollen.
Löschen aller Daten	Halten Sie den [6] (Erase All)-Taster so lange gedrückt, wie Daten gelöscht werden sollen.
Löschen einer Note für einen Abschnitt	Halten Sie die gewünschte Note so lange gedrückt, wie Daten gelöscht werden sollen.
Löschen eines Notenbereiches für einen Abschnitt	Halten Sie die beiden gewünschten Noten so lange gedrückt, wie Daten gelöscht werden sollen.

## 4. Drücken Sie den [7] (Close)-Taster.

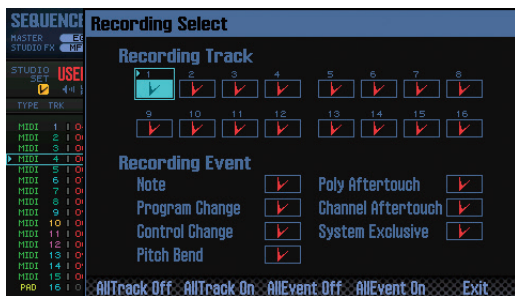
Das Realtime Erase-Fenster wird geschlossen.

## Bestimmen der aufzunehmenden Daten (Recording Select)

Sie können bestimmen, welche Daten bei der Aufnahme aufgezeichnet werden sollen.

## 1. Drücken Sie im Realtime Rec Standby-Fenster (S. 59) den [5] (Rec Select)-Taster.

Das Recording Select-Fenster erscheint.



## 2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

Die mit der Markierung (☑) aktivierten Datentypen werden aufgenommen, die nicht markierten Datengruppen werden nicht aufgezeichnet.

Details zu den aufgenommenen Daten siehe "Spiel- und Kontrolldaten in einem Track" (S.68).

Taster	Beschreibung
[3] (AllTrack Off)	Löscht alle Markierungen für alle Tracks.
[4] (AllTrack On)	Setzt alle Markierungen für alle Tracks.
[5] (AllEvent Off)	Löscht alle Markierungen für alle Datentypen.
[6] (AllEvent On)	Setzt alle Markierungen für alle Datentypen.

## 3. Drücken Sie den [7] (Exit)-Taster.

Das Recording Select-Fenster wird geschlossen.

## Probeweises Einspielen der Daten vor der Aufnahme (Rehearsal)

Mit der Rehearsal-Funktion können Sie die Aufnahme vorübergehend abschalten, ohne dass Sie den Sequenzer stoppen müssen. In dieser Phase können Sie die aufzunehmende Passage probeweise so lange üben, bis Sie diese beherrschen und aufnehmen können.

1. Starten Sie die Echtzeit-Aufnahme (S. 59).
2. Drücken Sie den [6] (Rehearsal)-Taster oder den [●] -Taster.

Die [REC]-Anzeige blinkt. In diesem Status werden keine Daten aufgezeichnet, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

## 3. Drücken Sie erneut den [6] (Rehearsal)-Taster oder den [●] -Taster.

Die Aufnahme ist wieder aktiviert.



## Einzelstufen-Eingabe

Gehen Sie für die Eingabe der Daten in Einzelschritten (Step Recording) wie folgt vor.

1. Bereiten Sie die Aufnahme vor (S. 58).
2. Drücken Sie den [SEQUENCER]-Taster.



3. Wählen Sie mit den Cursor [▲][▼]-Tastern den gewünschten Aufnahme-Track aus.
4. Drücken Sie im SEQUENCER-Display (S. 59) den [●]-Taster.



Der [●]-Taster blinkt, und der Sequenzer ist aufnahmefähig. Das Realtime Rec Standby-Fenster erscheint.



5. Drücken Sie den [4] (Step Rec)-Taster.

Das Step Rec Standby-Fenster erscheint.

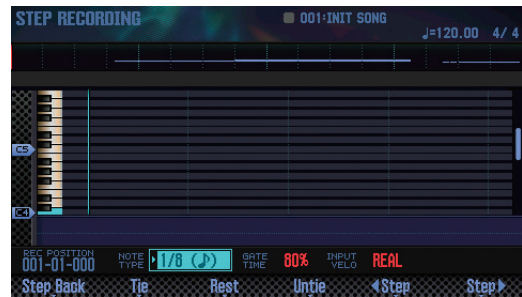


6. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern den Startpunkt für die Aufnahme aus.

\* Wenn der Song noch keine Daten enthält, kann die Startposition nicht frei bestimmt werden.

7. Drücken Sie den [7] (Start)-Taster.

Das STEP RECORDING-Display erscheint.



8. Nehmen Sie die Einstellungen für die einzugebenden Noten vor.

Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

Parameter	Wert	Beschreibung
NOTE TYPE	1/64 (♩)- 2/1 (♩♩)	Bestimmt die Notenlänge bzw. die Schrittweite von einem Note On-Befehl zum nächsten.
GATE TIME	1-100 %	Bestimmt die Notendauer (die Zeit, die die Note tatsächlich erklingt), bzw. den Zeitraum zwischen Note On und Note Off. Bei niedrigen Werten werden "Staccato"-Noten, bei höheren Werten werden "Tenuto"-Noten erzeugt. Die Normaleinstellung ist ca. "80%".
INPUT VELO	REAL, 1-127	Bestimmt die Anschlagstärke (Velocity) der einzugebenden Note. Sie können feste Werte (1-127) einstellen oder mit "REAL" die über die Tastatur erzeugte Anschlagstärke übernehmen. Als Richtlinien für feste Werte gelten: p (piano) = 60, mf (mezzo forte) = 90 und f (forte) = 120.

9. Geben Sie die Noten ein.

1. Drücken Sie den [6] (◀ Step)- oder den [7] (Step ▶)-Taster, um die gewünschte Eingabe-Position auszuwählen.
2. Spielen Sie eine Note auf der Tastatur bzw. drücken Sie ein Pad.

Sie können die folgenden Taster-Funktionen nutzen.

Taster	Beschreibung
[2] (Step Back)	Macht die Eingabe für den letzten Schritt rückgängig.
[3] (Tie)	Verlängert die zuvor eingegebene Note um den folgenden Schritt (Bindebogen).
[4] (Rest)	Fügt eine Pause ein. Stellen Sie ggf. vorher eine neue Schrittweite bei "NOTE TYPE" ein und drücken Sie dann [4] (Rest).
[5] (Untie)	Entfernt den zuletzt eingegebenen Bindebogen.
[6] (Step ◀)	Geht einen Schritt in der Länge der eingestellten Note zurück.
[7] (Step ▶)	Geht einen Schritt in der Länge der eingestellten Note vor.
[▲][▼]	Verschiebt den im Display angezeigten Tonhöhenbereich der Noten.

**10.** Wiederholen Sie die Schritte 8 und 9 nach Bedarf.

**11.** Um die Aufnahme zu stoppen, drücken Sie den [■]-Taster.



















Der [●]-Taster erlischt, und der Aufnahmevorgang ist beendet.

### HINWEIS

Sie können die Aufnahme wieder rückgängig machen (S. 62).

### Das Verhältnis von Noten-Länge (Note Type) zur Noten-Dauer (Gate Time)

Der interne Sequenzer besitzt eine Auflösung von 480 TPQN (Ticks Per Quarter Note). Die feinste Auflösung nennt sich "Tick". 480 Ticks entsprechen der vollen Länge einer 1/4-Note.

Note	Gate Time	Note	Gate Time
	30		240
	40		320
	45		360
	60		480
	80		640
	90		720
	120		960
	160		1920
	180		3840

### HINWEIS

Die beim Step Recording aufgezeichnete Notendauer errechnet sich aus dem bei Gate Time angegebenen Prozentwert und der Länge des eingestellten Notentyps.

Beispiel: Eine 1/4-Note hat bei einer Gate-Time von "80%" die tatsächliche Notendauer von  $480 \times 0,8 = 384$  Ticks.

## Die Funktionen Undo und Redo

Sie können eine Aufnahme bzw. einen Editiervorgang für ungültig erklären (Undo) bzw. den Undo-Vorgang rückgängig machen (Redo).

### Eine Aufnahme bzw. einen Editiervorgang ungültig machen (Undo)

**1.** Halten Sie im SEQUENCER-Display (S. 59) den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [6] (Undo)-Taster.

Der Undo-Vorgang wird ausgelöst, und der vorherige, zuletzt ausgeführte Aufnahme- bzw. Editiervorgang ungültig gemacht.

### Einen Undo-Vorgang rückgängig machen (Redo)

**1.** Halten Sie im SEQUENCER-Display (S. 59) den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [6] (Redo)-Taster.

Der zuletzt ausgeführte Undo-Vorgang wird rückgängig gemacht.

# Editieren eines Songs

Sie können die im Song aufgenommenen Daten nachträglich verändern.

## Ausgabe der Daten pro Track

Sie können bestimmen, an welche Klangerzeugung die Spiel- und Kontrolldaten eines Tracks übertragen werden sollen (interne Klangerzeugung, externes MIDI-Instrument, oder beide).

1. Halten Sie im SEQUENCER-Display (S. 59) den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [3] (Song Util)-Taster.
2. Bewegen Sie den Cursor auf "Track Settings", und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.
3. Wählen Sie die gewünschte Einstellung mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern und dem Drehregler.

Wert	Beschreibung
INT	Die interne FA-Klangerzeugung wird angesteuert.
EXT	Ein am MIDI OUT angeschlossenes externes MIDI-Instrument wird angesteuert.
BOTH	Beide oben genannte Klangerzeugungen (intern und extern) werden angesteuert.
OFF	Die Daten des Tracks werden nicht ausgegeben.

4. Drücken Sie den [7] (Exit)-Taster.

## Stummschalten eines Tracks (MUTE)

Sie können bei Abspielen eines Songs die Ausgabe der Daten eines Tracks unterdrücken und die Spur damit stummschalten.

1. Rufen Sie das SEQUENCER-Display auf (S. 59).
2. Bewegen Sie den Cursor mit den Cursor-Tastern auf das "MUTE"-Feld des gewünschten Tracks.



3. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern die Einstellung "eingeschaltet" oder "stummschaltet" (siehe das Display-Symbol in der obigen Abbildung).

### HINWEIS

Sie können die Stummschaltung eines Tracks auch über die Pads steuern (S. 84).

## Solo-Wiedergabe eines Tracks (SOLO)

Sie können bei Abspielen eines Songs die Ausgabe der Daten eines Tracks auf Solo-Wiedergabe schalten, so dass nur die Spieldaten dieses Tracks hörbar sind.

1. Rufen Sie das SEQUENCER-Display auf (S. 59).
2. Bewegen Sie den Cursor mit den Cursor-Tastern auf das "SOLO"-Feld des gewünschten Tracks.



3. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern die Einstellung "eingeschaltet" oder "ausgeschaltet" (siehe das Display-Symbol in der obigen Abbildung).

### HINWEIS

Sie können die Solo-Schaltung eines Tracks auch über die Pads steuern (S. 84).

Überblick

Spielen

Performance-Funktionen

Editieren

Der Sequenzer (Erstellen von Songs)

Sampler

Pads

DAW

Einstellungen

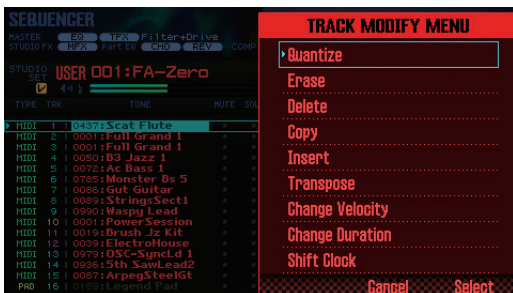
Anhang

# Editieren der Daten für eine komplette Spur (Track Modify)

## Grundsätzlicher Vorgang

Sie können die Track Modify-Funktionen in Einheiten von Takten verwenden.


- Halten Sie im SEQUENCER-Display (S. 59) den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [4] (Track Modify)-Taster. Das TRACK MODIFY MENU-Fenster erscheint.



- Wählen Sie mit den Cursor-Tastern die Parametergruppe aus, und drücken Sie den [ENTER]-Taster.
- Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.
- Drücken Sie den [7] (Execute)-Taster. Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.
- Drücken Sie den [6] (OK)-Taster. Der Editiervorgang wird ausgeführt.

**HINWEIS**

Sie können den zuletzt ausgeführten Editiervorgang wieder rückgängig machen (S. 62).

Bereich	Parameter	Wert	Beschreibung
<b>Verändern des Timings von Noten (Quantize)</b>			
Mit dieser Funktion kann das Timing bereits aufgezeichneter Noten nachträglich verändert werden.			
<b>HINWEIS</b>			
Das Quantisieren wirkt nur auf Noten (Note an, Note aus). Pitchbend-, Controller- und andere Daten werden nicht quantisiert. Dadurch kann es ggf. zu unerwarteten Klangergebnissen kommen.			
Quantize	TRACK	Bestimmt die Spuren, die quantisiert werden.	
		Track All	Die Tracks 1–16
		Track1–Track16	Der ausgewählte Track
	MEASURE	001–END	Bestimmt die Anzahl der Takte, die quantisiert werden.
Quantize	QUANTIZE TYPE	Bestimmt den Quantisierungs-Typ.	
		GRID	Die eingespielten Noten werden in Richtung des bei Resolution eingestellten, gleichmäßigen Noten-Rasters korrigiert, sinnvoll für z.B. für Drums- oder Bass-Sounds. 
		SHUFFLE	Die Noten werden so verschoben, dass ein "Shuffle"- oder "Swing"-Rhythmus entsteht.
Resolution	Bestimmt das Timing der Quantisierung als Notenwert.		
	GRID: 1/32 (♩)–1/4 (♩)		
	SHUFFLE: 1/16 (♩)–1/8 (♩)		
	Wenn Sie das Grid Quantize (Raster-Quantisierung) benutzen, stellen Sie hiermit die Auflösung des Rasters in Notenwerten ein. Wählen Sie hier den kürzesten Notenwert, der im Track eingespielt wurde.		
	* Wenn Sie die Shuffle-Quantisierung auf im Timing nicht korrekt eingespielte Noten anwenden, ist das Ergebnis eventuell nicht zufriedenstellend. Wenden Sie in diesem Fall zuerst das "Grid Quantize" an, um die Noten korrekt zu setzen, und nutzen Sie dann die Shuffle-Quantisierung.		





Bereich	Parameter	Wert	Beschreibung
Quantize	Strength	0–100 %	Wenn Sie das Grid Quantize benutzen, stellen Sie hier die Genauigkeit ein, mit der die Noten auf das Raster gebracht werden. Bei <b>“100%”</b> werden alle Noten genau auf das Raster (Grid Resolution) positioniert. Bei kleineren Werten werden die Noten nicht exakt, aber mehr oder weniger stark in Richtung des Rasters korrigiert. Bei <b>“0%”</b> erfolgt keine Korrektur.
	Rate	Bestimmt bei der Shuffle-Quantisierung den Versatz der Noten und erzeugt damit einen <b>“Shuffle”</b> -Rhythmus. Bei <b>“50 %”</b> besitzen die Noten gleichmäßige Abstände. Je höher der Wert, desto mehr werden die Noten punktiert (mit Shuffle-Effekt) gespielt.	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;"> <p>Rate = 50 %</p> <p>50 50 50 50</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Rate = 90 %</p> <p>90 10 90 10</p> </div> </div>
	RANGE MIN, RANGE MAX	Bestimmt den Noten-Bereich, der quantisiert wird.	

## Entfernen von Daten (Erase)

Mit dieser Funktion werden alle Daten des gewählten Abschnitts entfernt. In den Lücken werden Pausen eingefügt, so dass die originale Anzahl der Takte erhalten bleibt.

Erase	TRACK	Bestimmt die Tracks, aus denen Daten entfernt werden.		
		Track All	Tracks 1–16 und der Tempo Track	
		Track1–Track16	Der ausgewählte Track	
		Tempo	Der Tempo Track	
	MEASURE	001–END	Bestimmt den Abschnitt, aus dem Daten entfernt werden.	
	EVENT	Bestimmt den Datentyp, der für den ausgewählten Bereich entfernt wird. * <b>“Tempo”</b> kann nur ausgewählt werden, wenn für TRACK <b>“Tempo”</b> ausgewählt ist.		
		ALL	Alle Datentypen	
		Note	Noten-Meldungen	
		Program Change	Program Change-Meldungen	
		Control Change	Control Change-Meldungen	
		Pitch Bend	Pitch Bend-Meldungen	
		Poly Aftertouch	Polyphonic Aftertouch	
		Channel Aftertouch	Channel Aftertouch-Meldungen	
System Exclusive		System Aftertouch-Meldungen		
Tempo	Tempo-Daten			
Range Min, Range Max	Wenn EVENT auf <b>“Note”</b> , <b>“Poly Aftertouch”</b> , <b>“Control Change”</b> oder <b>“Program Change”</b> gestellt ist, können Sie den Werte-Bereich eingrenzen. Stellen Sie <b>“Range Min”</b> auf den kleinsten, <b>“Range Max”</b> auf den größten Wert, der bearbeitet werden soll. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 5px; padding: 2px; display: inline-block; margin-top: 5px;"><b>HINWEIS</b></div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Um alle Noten oder Polyphonic Aftertouch-Daten zu entfernen, stellen Sie Range Min auf <b>“C-1”</b> und Range Max auf <b>“G9”</b>. Um nur C4 zu entfernen, stellen Sie Range Min und Range Max auf <b>“C4”</b>. Zum Entfernen des Bereiches von C3 bis C4 stellen Sie Range Min auf <b>“C3”</b> und Range Max auf <b>“C4”</b>.</li> <li>Um alle Daten von Controllern (Control Changes) zu entfernen, stellen Sie Range Min auf <b>“0”</b> und Range Max auf <b>“127”</b>.</li> <li>Um alle Programmwechsel zu entfernen, stellen Sie Range Min auf <b>“1”</b> und Range Max auf <b>“128”</b>. Um die Nummer 4 zu entfernen, stellen Sie Range Min und Range Max auf <b>“4”</b>. Zum Entfernen des Bereiches von <b>“3”</b> bis <b>“14”</b> stellen Sie Range Min auf <b>“3”</b> und Range Max auf <b>“14”</b>.</li> </ul>			

## Löschen von Takten (Delete)

Mit dieser Funktion wird ein Abschnitt gelöscht und die nachfolgenden Daten in Richtung Anfang verschoben, um die Lücke zu schließen. Der Song wird entsprechend verkürzt.

Delete	TRACK	Bestimmt die Tracks, aus denen Takte gelöscht werden.	
		Track All	Tracks 1–16, der Time Signature Track und der Tempo Track
		Track1–Track16	Der ausgewählte Track
		Tempo	Der Tempo Track
MEASURE	001–END	Bestimmt die Anzahl der Takte, die gelöscht werden.	

## Kopieren von Takten (Copy)

Mit dieser Funktion wird ein Abschnitt an eine andere Stelle kopiert. Damit können Sie eine einmal aufgenommene Phrase mehrfach verwenden.

Copy	SRC TRACK	Bestimmt den Quell-Track.	
		ALL	Tracks 1–16, der Time Signature Track und der Tempo Track
		Track1–Track16	Der ausgewählte Track
		TEMPO	Der Tempo Track
SRC MEASURE	001–END	Bestimmt die Anzahl der Takte, die kopiert werden.	



Bereich	Parameter	Wert	Beschreibung
Copy	DEST TRACK	Bestimmt den Ziel-Track.	
		<b>HINWEIS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn SRC TRACK auf <b>“Track All”</b> gestellt ist, ist DEST TRACK auf <b>“Track All”</b> fest voreingestellt.</li> <li>• Wenn SRC TRACK auf <b>“Tempo”</b> gestellt ist, ist DEST TRACK auf <b>“Tempo”</b> fest voreingestellt.</li> </ul>	
		Track All	Tracks 1–16, der Time Signature Track und der Tempo Track
		Track1–Track16	Der ausgewählte Track
		Tempo	Der Tempo Track
	DEST MEASURE	001–END	Bestimmt den Takt, an dem die kopierten Daten eingefügt werden. Wenn Sie <b>“END”</b> einstellen, werden die Daten nach dem letzten Takt des Songs eingefügt.
	COPY MODE	Bestimmt, wie die kopierten Daten im Kopier-Ziel eingefügt werden.	
		MIX	Die kopierten Daten werden mit den bereits existierenden Daten des Kopierziels gemischt.
		REPLACE	Die Daten des Ziel-Bereiches werden durch die kopierten Daten überschrieben, d.h. in dem Bereich gelöscht.
	COPY TIMES	1–998 (maximum)	Bestimmt, wie oft der gewählte Bereich hintereinander kopiert werden soll.
EVENT	Bestimmt den Daten-Typ, der kopiert wird. Weitere Details siehe <b>“EVENT”</b> (S.65).		
Range Min, Range Max	Weitere Details siehe <b>“Range Min, Range Max”</b> (S.65).		
Insert	<b>Einfügen von Leertakten (Insert)</b>		
	Mit dieser Funktion werden an der gewählten Position Leertakte eingefügt. Sie können für die einzufügenden Takte die Taktart bestimmen.		
	TRACK	Bestimmt die Tracks, in die Leertakte eingefügt werden.	
		Track All	Tracks 1–16, der Time Signature Track und der Tempo Track
		Track1–Track16	Der ausgewählte Track
		Tempo	Der Tempo Track
MEASURE	001–END	Bestimmt den Starttakt, an dem Leertakte eingefügt werden.	
LENGTH	001–ALL	Bestimmt den Abschnitt, für den Leertakte eingefügt werden.	
Transpose	<b>Transponieren der Tonhöhe (Transpose)</b>		
	Mit der Transpose-Funktion können Sie Noten-Nummern eines Bereiches um $\pm 24$ Halbtöne verschieben. Damit können Sie entweder Song-Abschnitte oder den ganzen Song transponieren.		
	TRACK	Bestimmt die Tracks, die transponiert werden.	
		Track All	Tracks 1–16 (Track 10 wird nicht transponiert.)
		Track1–Track16	Der ausgewählte Track
MEASURE	001–END	Bestimmt den Abschnitt, der transponiert wird.	
NOTE MIN, NOTE MAX	Bestimmt den Noten-Bereich, der transponiert wird. Beispiel: Wenn Sie alle Noten von C3 bis C4 transponieren wollen, stellen Sie NOTE MIN auf <b>“C3”</b> und NOTE MAX auf <b>“C4”</b> .		
Change Velocity	<b>Verändern der Lautstärke von Noten (Change Velocity)</b>		
	Mit dieser Funktion können Sie die Dynamik-Information von Noten ändern.		
	TRACK	Bestimmt die Tracks, in denen Dynamik-Informationen verändert werden.	
		Track All	Tracks 1–16
		Track1–Track16	Der ausgewählte Track
	MEASURE	001–END	Bestimmt den Abschnitt, in dem Dynamik-Informationen verändert werden.
VALUE	-99–+99	Bestimmt den Wert, mit dem Dynamik-Informationen verändert werden.	
NOTE MIN, NOTE MAX	Bestimmt den Noten-Bereich, innerhalb dessen die Dynamik von Noten verändert wird. Beispiel: Wenn Sie alle Noten von C3 bis C4 verändern wollen, stellen Sie NOTE MIN auf <b>“C3”</b> und NOTE MAX auf <b>“C4”</b> .		



Bereich	Parameter	Wert	Beschreibung
<b>Verändern der Notenlänge (Change Duration)</b>			
Mit dieser Funktion können Sie den Abstand von zusammenhängenden "Note an"- und "Note aus"-Meldungen verändern, um Phrasen mehr staccato oder tenuto klingen zu lassen.			
Change Duration	TRACK	Bestimmt die Tracks, deren Noten in ihrer Länge verändert werden.	
		Track All	Tracks 1–16
		Track1–Track16	Der ausgewählte Track
	MEASURE	001–END	Bestimmt den Abschnitt, in dem Notenlängen verändert werden.
	VALUE	-960–+960	Bestimmt den Wert, mit dem Notenlängen verändert werden.
NOTE MIN, NOTE MAX	Bestimmt den Noten-Bereich, innerhalb dessen die Notenlängen verändert werden. Beispiel: Wenn Sie alle Noten von C3 bis C4 verändern wollen, stellen Sie NOTE MIN auf "C3" und NOTE MAX auf "C4".		
<b>Verschieben der Position von Daten in Feinschritten (Shift Clock)</b>			
Mit dieser Funktion können Sie Daten in Schritten von Ticks vorziehen oder verzögern. Damit können Sie z.B. Noten bearbeiten, so dass der Song treibend oder "laid-back" klingt, oder aber Controller- und andere als Noten-Daten auf unbelastete Zählzeiten verschieben, um den Noten den Vorzug zu geben.			
* Wenn durch diese Funktion Daten rein rechnerisch vor den Songanfang gesetzt werden müssten, werden diese Daten an den Songanfang gesetzt.			
* Falls die Daten an eine Position nach dem Songende gesetzt werden müssen, werden automatisch neue Takte an das Songende angehängt. Die Taktart der neuen Takte wird vom letzten Takt im Song übernommen.			
Shift Clock	TRACK	Bestimmt die Tracks, in denen Daten verschoben werden.	
		Track All	Tracks 1–16 und der Tempo Track
		Track1–Track16	Der ausgewählte Track
		Tempo	Der Tempo Track
	MEASURE	001–END	Bestimmt den Abschnitt, innerhalb dessen Daten verschoben werden.
	VALUE	-960–+960	Bestimmt den Wert (in Ticks), mit denen Daten verschoben werden.
	EVENT	Bestimmt den Daten-Typ, der verschoben wird. Weitere Details siehe "EVENT" (S.65).	
Range Min, Range Max	Weitere Details siehe "Range Min, Range Max" (S.65).		

- Überblick
- Spielen
- Performance-Funktionen
- Editieren
- Der Sequenzer (Erstellen von Songs)
- Sampler
- Pads
- DAW
- Einstellungen
- Anhang

## Editieren einzelner Noten und Kontrolldaten (Microscope)

Mithilfe der Microscope-Funktion können Sie die Werte einzelner MIDI-Events verändern.

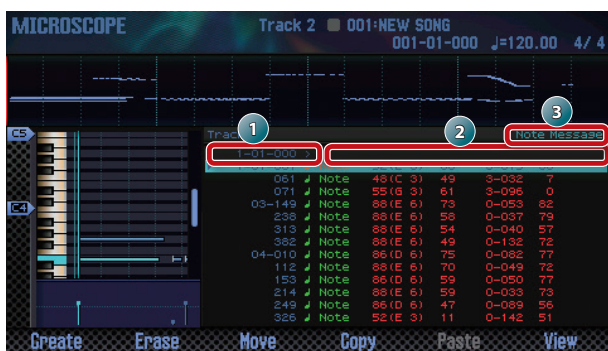
- Halten Sie im SEQUENCER-Display (S. 59) den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [5] (Microscope)-Taster.

Das MICROSCOPE-Display erscheint.

### HINWEIS

Sie können den Editiervorgang wieder rückgängig machen (S. 62).

## Das MICROSCOPE-Display



Nr.	Beschreibung
1	Position einer Datei (Measure (Meas) – Beat (Beat) – Tick (Tick))
2	Details zur ausgewählten Spiel- oder Kontrolldatei
3	Bezeichnung der mit dem Cursor ausgewählten Datei

## Die Function-Taster

Taster	Beschreibung	Seite
[2] (Create)	Fügt Daten ein.	S. 69
[3] (Erase)	Entfernt Daten.	S. 69
[4] (Move)	Verschiebt Daten.	S. 70
[5] (Copy)	Kopiert Daten.	S. 70
[6] (Paste)	Fügt kopierte Daten ein.	
[7] (View)	Wählt den Track bzw. den Datentyp aus.	S. 69
[SHIFT] +	Schaltet die Anzeige des Piano-Roll-Displays um.	-
[7] (↔)		

## Andere Controller

Controller	Beschreibung
Cursor	Wählt die Datei bzw. den Parameter aus.
Drehregler	Verändert den Wert.
[DEC] [INC]	
[ENTER]	Sendet die ausgewählte Datei an die Klangerzeugung bzw. über MIDI. Bei Noten wird die ausgewählte Note gespielt.

## Spiel- und Kontrolldaten in einem Track

Ein Track kann die folgenden Spiel- bzw. Kontrolldaten enthalten.

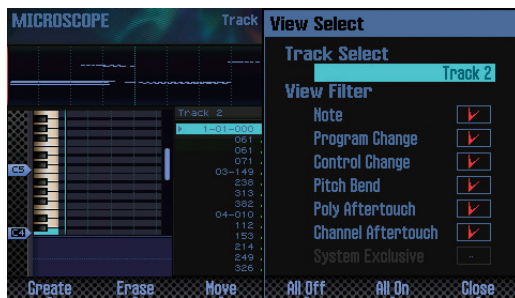
Performance-Daten	Beschreibung
Note	<b>Noten-Meldungen</b> Von links nach rechts werden angezeigt: Notenname bzw. Notenummer, Lautstärke bei Spielen der Note (On Velocity), Länge der Note (Duration) und Geschwindigkeit, mit der die Taste losgelassen wurde (Off Velocity).
Program Change	<b>Program Change-Meldungen</b> Programm-Nummern (PC#) zur Auswahl von Sound-Programmen.
Control Change	<b>Control Change-Meldungen</b> Kontroll-Meldungen wie z.B. Modulation oder Expression. Die Controller-Nr. ("CC#") bestimmt die jeweilige Funktion. "Value" bestimmt die Stärke des Effekts.
Pitch Bend	<b>Pitch Bend-Meldungen</b> Verändern der Tonhöhe. "Value" bestimmt die Stärke des Effekts.
Poly Aftertouch	<b>Polyphonic Aftertouch</b> Aftertouch-Meldungen pro individueller Note. Von links nach rechts werden angezeigt: Notenummer und Value (Stärke des Effekts).
Channel Aftertouch	<b>Channel Aftertouch-Meldungen</b> Aftertouch-Meldungen pro MIDI-Kanal. "Value" bestimmt die Stärke des Effekts.
System Exclusive	<b>System Exclusive-Meldungen</b> Spezielle MIDI-Meldungen zwecks Änderung des Wertes eines einzelnen Parameters. Die Datenkette beginnt immer mit "F0" und endet immer mit "F7".
Tempo Change	<b>Tempowechsel</b> Daten zum Wechseln des Tempos. Der Song wechselt an der angegebenen Stelle das Tempo automatisch auf den eingegebenen Wert.
Time Signature	<b>Taktart-Wechsel</b> Daten zum Wechseln der Taktart. Der Song wechselt an der angegebenen Stelle die Taktart automatisch auf den eingegebenen Wert.

## Auswahl des Tracks bzw. der Anzeige verschiedener Datentypen (View)

Sie können den Track auswählen, der editiert werden soll, und bestimmen, welche MIDI-Datentypen im Display angezeigt werden sollen.

1. Drücken Sie im MICROSCOPE-Display (S. 68) den [7] (View)-Taster.

Das View Select-Fenster erscheint.



2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

### Auswahl des zu editierenden Tracks

Bewegen Sie den Cursor auf "Track Select", und wählen Sie den gewünschten Track aus.

### Auswahl der abzubildenden Datentypen

Datentypen, die mit der Markierung () versehen sind, werden im Display angezeigt.

Weitere Informationen finden Sie unter "Spiel- und Kontrolldaten in einem Track" (S.68).

Taster	Beschreibung
[5] (All Off)	Löscht die Markierungen für alle Datentypen.
[6] (All On)	Aktiviert die Markierungen für alle Datentypen.

3. Drücken Sie den [7] (Close)-Taster.

Das View Select-Fenster wird geschlossen.

## Einfügen eines Events (Create)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie im MICROSCOPE-Display (S. 68) den [2] (Create)-Taster.

Das Create Event-Fenster erscheint.



2. Wählen Sie mit den Cursor [▲][▼]-Tastern den gewünschten Datentyp aus, der eingefügt werden soll.

### HINWEIS

- Weitere Informationen siehe "Spiel- und Kontrolldaten in einem Track" (S.68).
- System Exclusive-Daten können nur im Track 1 eingefügt werden.

3. Drücken Sie den [7] (Execute)-Taster.

Das Event wird eingefügt.

4. Editieren Sie die voreingestellten Werte des eingefügten Events.

## Entfernen eines Events (Erase)

Gehen Sie wie folgt vor.

- \* Die am Beginn des Time Signature-Tracks gesetzte Taktart-Information kann nicht gelöscht werden.

1. Rufen Sie das MICROSCOPE-Display auf (S. 68).
2. Wählen Sie mit den Cursor [▲][▼]-Tastern das Event aus, das entfernt werden soll.
3. Drücken Sie den [3] (Erase)-Taster.

Das Event wird entfernt.

## Verschieben der Positionen von Events (Move)

Gehen Sie wie folgt vor.

- \* Einträge im Tempo Track oder Time Signature-Track können nicht verschoben werden.

1. Rufen Sie das MICROSCOPE-Display auf (S. 68).
2. Wählen Sie mit den Cursor [▲][▼]-Tastern das Event aus, das verschoben werden soll.

### HINWEIS

Wenn Sie mehrere Events in der Liste auswählen möchten, halten Sie den [SHIFT]-Taster, und verwenden Sie die Cursor [▲][▼]-Taster.

3. Drücken Sie den [4] (Move)-Taster.

Das Move Event-Fenster erscheint.



4. Bestimmen Sie die Ziel-Position.

Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Feld, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

5. Drücken Sie den [7] (Execute)-Taster.

Die ausgewählten Events werden verschoben.

## Kopieren und Einfügen eines Events (Copy/Paste)

Sie können ein Event kopieren und an einer anderen Position einfügen.

- \* Einträge im Tempo Track oder Time Signature-Track können nicht kopiert werden.

1. Rufen Sie das MICROSCOPE-Display auf (S. 68).
2. Wählen Sie mit den Cursor [▲][▼]-Tastern das Event aus, das kopiert werden soll.

3. Drücken Sie den [5] (Copy)-Taster.

Das ausgewählte Event wird kopiert.

4. Drücken Sie den [6] (Paste)-Taster.

Das Paste Event-Fenster erscheint.



5. Bestimmen Sie die Ziel-Position.

Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Feld, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

6. Drücken Sie den [7] (Execute)-Taster.

Das vorher kopierte Event wird eingefügt.

## Verändern des Tempos während des Song-Playbacks

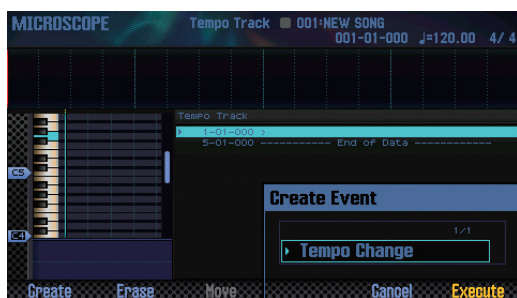
Wenn Sie im Song einen Tempowechsel erzeugen möchten, können Sie dieses erreichen, indem Sie im Tempo Track an der gewünschten Songposition ein Tempowechsel-Event einfügen.

### HINWEIS

Wenn Sie kontinuierliche Tempowechsel (Ritardando oder Accelerando) aufzeichnen möchten, verwenden Sie die Funktion TEMPO REC (S. 59).

1. Wählen Sie den Tempo Track aus (S. 69).
2. Drücken Sie den [2] (Create)-Taster.

Das Create Event-Fenster erscheint, und "Tempo Change" ist ausgewählt.



3. Drücken Sie den [7] (Execute)-Taster.
4. Bestimmen Sie die Einfüge-Position.  
Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Feld, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.
5. Drücken Sie den [7] (Execute)-Taster.  
Ein voreingestelltes Tempowechsel-Event wird eingefügt.
6. Editieren Sie den Tempowert.

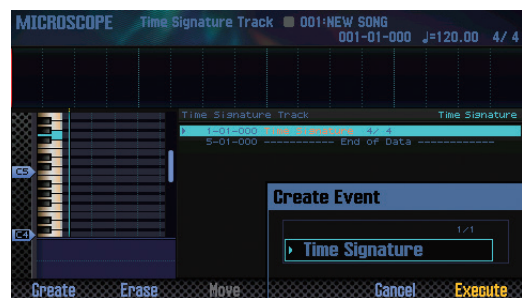
## Verändern der Taktart während des Song-Playbacks

Wenn Sie im Song einen Taktartwechsel erzeugen möchten, können Sie dieses erreichen, indem Sie im Time Signature-Track an der gewünschten Songposition ein Taktartwechsel-Event einfügen.

\* Taktartwechsel-Events können nur am Anfang eines Taktes eingegeben werden.

1. Wählen Sie den Time Signature Track aus (S. 69).
2. Drücken Sie den [2] (Create)-Taster.

Das Create Event-Fenster erscheint, und "Time Signature" ist ausgewählt.



3. Drücken Sie den [7] (Execute)-Taster.
4. Bestimmen Sie die Einfüge-Position.  
Bewegen Sie den Cursor auf das Feld mit der Angabe der Taktart, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.
5. Drücken Sie den [7] (Execute)-Taster.  
Ein voreingestelltes Taktartwechsel-Event wird eingefügt.
6. Editieren Sie die Taktart.



## Einstellen der Lautstärke-Balance und des Panoramas (Mixer)

Sie können im MIXER-Display für jeden Track die Lautstärke und das Panorama einstellen.

\* Die im MIXER-Display veränderten Einstellungen werden im Studio Set gesichert. Wenn Sie die Änderungen behalten möchten, müssen Sie das Studio Set erneut sichern (S. 45).

1. Halten Sie im SEQUENCER-Display (S. 59) den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [2] (Mixer)-Taster.

Das MIXER-Display erscheint.

### HINWEIS

Alternative für das Aufrufen des MIXER-Displays: Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [SEQUENCER]-Taster.

2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

## Das MIXER-Display



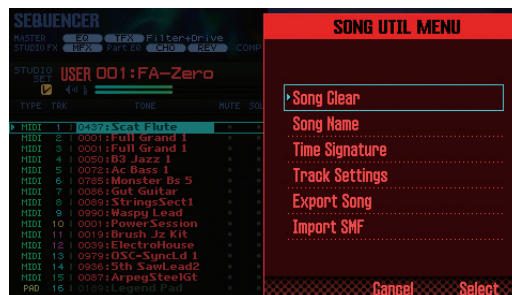
Nr.	Beschreibung	Seite
1	Part-Nummer	-
2	Mute- und Solo-Einstellungen	S. 63
3	Chorus (Chorus Send Level)-Einstellungen	S. 52
4	Reverb (Reverb Send Level)-Einstellungen	S. 52
5	Pan-Einstellungen	S. 44
6	Volume/Lautstärke (Level)-Einstellungen	S. 44

## Löschen der Songdaten im Arbeitsspeicher (Song Clear)

Sie können die im Arbeitsspeicher (Temporärbereich) aufgezeichneten Spiel- und Kontrolldaten löschen (S. 14).

1. Halten Sie im SEQUENCER-Display (S. 59) den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [3] (Song Util)-Taster.

Das SONG UTIL MENU-Fenster erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf "Song Clear", und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

3. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

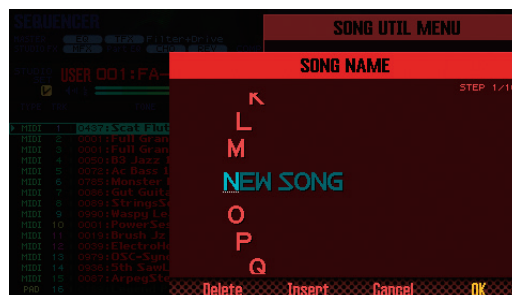
Die Songdaten werden gelöscht.

## Benennen eines Songs (Song Name)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Rufen Sie das SONG UTIL MENU-Fenster auf.
2. Bewegen Sie den Cursor auf "Song Name", und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.

Das Song-Name-Fenster erscheint.



3. Geben Sie den gewünschten Namen ein (S. 45).

### HINWEIS

Wenn Sie den Song archivieren möchten, sichern Sie diesen auf der SD-Karte (S. 74).



## Einstellen der Taktart des Songs (Time Signature)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Rufen Sie das SONG UTIL MENU-Fenster auf (S. 72).
2. Bewegen Sie den Cursor auf "Time Signature", und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.

Das Time Signature-Fenster erscheint.



3. Stellen Sie mithilfe der Cursor-Taster und des Drehreglers die gewünschte Taktart ein.
4. Drücken Sie den [7] (Execute)-Taster.

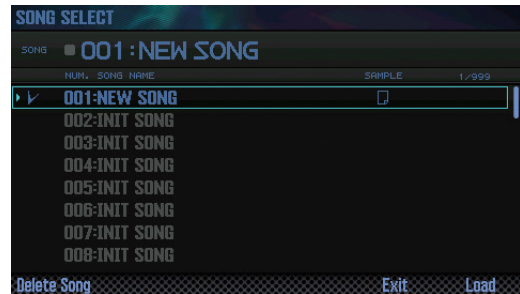
### HINWEIS

Sie können innerhalb des Songs Taktartwechsel einfügen (S. 71).

## Löschen eines Songs (Delete Song)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie den [SONG SELECT]-Taster.  
Das SONG SELECT-Fenster erscheint.



2. Wählen Sie mit dem Drehregler den Song aus, der gelöscht werden soll.
3. Drücken Sie den [2] (Delete Song)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

### HINWEIS

Wenn der Song Sampledaten enthält, erscheint das Delete Song Menu-Fenster.

Wählen Sie mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern die gewünschte Option, und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.

Parameter	Beschreibung
Song Only	Nur die Songdaten werden gelöscht.
Song With Sample	Die Song- und Sampledaten werden gelöscht.

4. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Die ausgewählten Daten werden gelöscht.

# Sichern/Exportieren eines Songs

## Sichern des Songs

Die Aufnahme eines Songs ist nur temporär und wird gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten oder einen anderen Song auswählen. Wenn Sie die aufgenommenen Daten behalten möchten, müssen Sie diese auf der SD-Karte sichern.

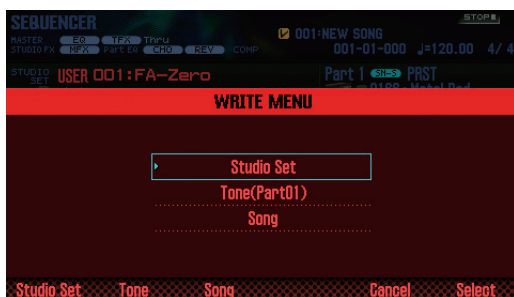
### WICHTIG

Durch diesen Vorgang werden die vorherigen Daten im Zielbereich überschrieben.

- Außer den Spiel- und Kontrolldaten enthält ein Song auch eine Information über das verwendete Studio Set. Wenn Sie das für den entsprechenden Song benutzte Studio Set nachträglich editieren, z.B. die Sounds im Studio Set austauschen, beeinflusst dieses direkt das Song-Playback.

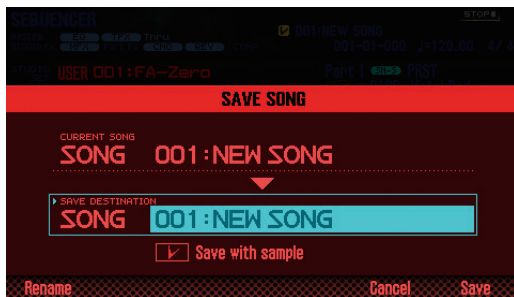
### 1. Drücken Sie den [WRITE]-Taster.

Das WRITE MENU-Display erscheint.



### 2. Bewegen Sie den Cursor auf "Song", und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.

Das SAVE SONG-Fenster erscheint.



### 3. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern die gewünschte Ziel-Speichernummer.

### HINWEIS

Wenn Sie mit dem Song auch die Samples sichern möchten, aktivieren Sie die Markierung "Save with sample".

### 4. Drücken Sie den [2] (Rename)-Taster, und benennen Sie den Song (S. 45).

### 5. Drücken Sie den [7] (Save)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

### 6. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Der Song wird gesichert.

- \* Abhängig von der Anzahl und Größe der zu sichernden Samples dauert der Speichervorgang entsprechend länger, als wenn nur die Songdaten gespeichert werden würden.

## Exportieren von Tracks als einzelne WAV-Daten (Multitrack Export)

Sie können die durch die Tracks erzeugten Sounds in einem Arbeitsvorgang als einzelne WAV-Audiodaten exportieren.

- \* Der über den Pad Track erzeugte Sound wird nicht exportiert.

### 1. Rufen Sie das SONG UTIL MENU-Fenster auf (S. 72).

### 2. Bewegen Sie den Cursor auf "Export Song", und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.

Das SONG EXPORT MENU-Fenster erscheint.

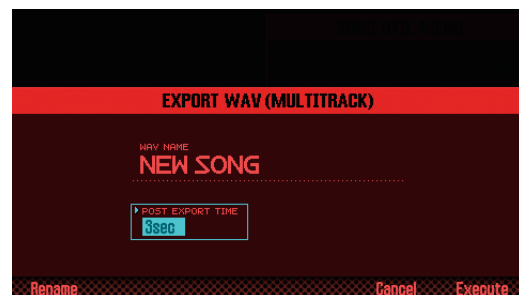


### HINWEIS

Sie können das SONG EXPORT MENU-Fenster auch im UTILITY-Display aufrufen (S. 94).

### 3. Bewegen Sie den Cursor auf "WAV (Multitrack)", und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.

Das EXPORT WAV (MULTI TRACK)-Fenster erscheint.



### 4. Bestimmt Sie die "POST EXPORT TIME".

Wert	Beschreibung
0-30 sec	Wenn eine Audiodatei eine Ausklingphase besitzt, würde diese beim Exportvorgang ggf. abgeschnitten. Mit dieser Einstellung können Sie erreichen, dass auch die Ausklingphase mit exportiert und der Sound nicht unerwartet abgeschnitten wird.

### 6. Drücken Sie den [2] (Rename)-Taster, und benennen Sie die Datei (S. 45).

### 7. Drücken Sie den [7] (Execute)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

### 8. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Das Song-Playback und der Exportvorgang werden gleichzeitig gestartet. Die exportierten WAV-Daten werden im Ordner "EXPORT TRACK" der SD-Karte abgelegt.

- \* Wenn sich im Ziel-Speicherbereich bereits eine gleichnamige Datei befindet, erscheint im Display an die Anzeige "Overwrite?". Drücken Sie den [6] (OK)-Taster, um die Datei zu überschreiben. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

**WICHTIG**

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Export-Vorgang noch nicht abgeschlossen ist.

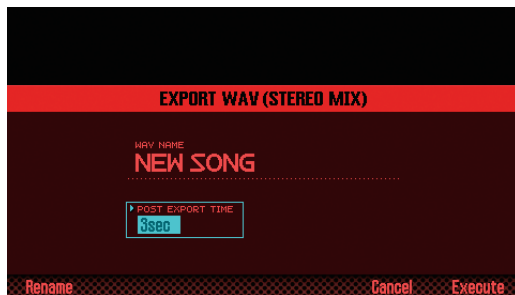
## Exportieren eines 2-Kanal Mix in das WAV-Format

Gehen Sie wie folgt vor.

\* Der über den Pad Track erzeugte Sound wird nicht exportiert.

1. Rufen Sie das SONG UTIL MENU-Fenster auf (S. 72).
2. Bewegen Sie den Cursor auf **"Export Song"**, und drücken Sie den [7] (**Select**)-Taster.
3. Bewegen Sie den Cursor auf **"WAV (STEREO MIX)"**, und drücken Sie den [7] (**Select**)-Taster.

Das EXPORT WAV (STEREO MIX)-Fenster erscheint.



4. Bestimmen Sie die **"POST EXPORT TIME"**.

Wert	Beschreibung
0–30 sec	Wenn eine Audiodatei eine Ausklingphase besitzt, würde diese beim Exportvorgang ggf. abgeschnitten. Mit dieser Einstellung können Sie erreichen, dass auch die Ausklingphase mit exportiert und der Sound nicht unerwartet abgeschnitten wird.

5. Drücken Sie den [2] (**Rename**)-Taster, und benennen Sie die Datei (S. 45).
6. Drücken Sie den [7] (**Execute**)-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (**Cancel**)-Taster.
7. Drücken Sie den [6] (**OK**)-Taster.  
Das Song-Playback und der Exportvorgang werden gleichzeitig gestartet. Die exportierten WAV-Daten werden im Ordner **"EXPORT STEREO MIX"** der SD-Karte abgelegt.  
\* Wenn sich im Ziel-Speicherbereich bereits eine gleichnamige Datei befindet, erscheint im Display an die Anzeige **"Overwrite?"**. Drücken Sie den [6] (**OK**)-Taster, um die Datei zu überschreiben. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [7] (**Cancel**)-Taster.

**WICHTIG**

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Export-Vorgang noch nicht abgeschlossen ist.

**HINWEIS**

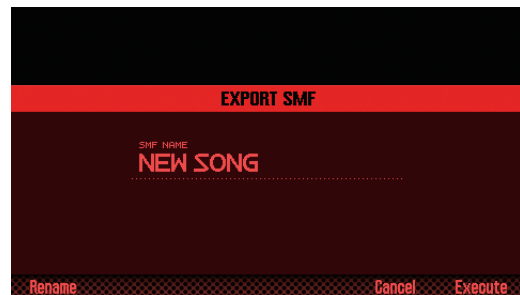
Sie können das SONG EXPORT MENU-Fenster auch im UTILITY-Display anwählen (S. 94).

## Exportieren des Songs im SMF-Format

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Rufen Sie das SONG UTIL MENU-Fenster auf (S. 72).
2. Bewegen Sie den Cursor auf **"Export Song"**, und drücken Sie den [7] (**Select**)-Taster.
3. Bewegen Sie den Cursor auf **"SMF"**, und drücken Sie den [7] (**Select**)-Taster.

Das EXPORT SMF-Fenster erscheint.



4. Drücken Sie den [2] (**Rename**)-Taster, und benennen Sie die Datei (S. 45).
5. Drücken Sie den [7] (**Execute**)-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (**Cancel**)-Taster.
6. Drücken Sie den [6] (**OK**)-Taster.  
Die exportierte SMF-Datei wird im Ordner **"EXPORT SMF"** der SD-Karte abgelegt.  
\* Wenn sich im Ziel-Speicherbereich bereits eine gleichnamige Datei befindet, erscheint im Display an die Anzeige **"Overwrite?"**. Drücken Sie den [6] (**OK**)-Taster, um die Datei zu überschreiben. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [7] (**Cancel**)-Taster.

**WICHTIG**

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Export-Vorgang noch nicht abgeschlossen ist.

**HINWEIS**

Sie können das SONG EXPORT MENU-Fenster auch im UTILITY-Display anwählen (S. 94).

### Exportieren von Samples in das WAV-Format

Sie können alle von einem Song verwendeten Samples in das WAV-Format exportieren.

1. Rufen Sie das SONG UTIL MENU-Fenster auf (S. 72).
2. Bewegen Sie den Cursor auf **“Export Song”**, und drücken Sie den **[7] (Select)**-Taster.
3. Bewegen Sie den Cursor auf **“All Samples”**, und drücken Sie den **[7] (Select)**-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den **[7] (Cancel)**-Taster.

4. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster.

Die exportierten WAV-Daten werden im Ordner **“EXPORT SAMPLE”** der SD-Karte abgelegt.

- \* Wenn sich im Ziel-Speicherbereich bereits eine gleichnamige Datei befindet, erscheint im Display an die Anzeige **“Overwrite?”**. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster, um die Datei zu überschreiben. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den **[7] (Cancel)**-Taster.

#### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Export-Vorgang noch nicht abgeschlossen ist.

#### HINWEIS

- Sie können das SONG EXPORT MENU-Fenster auch im UTILITY-Display anwählen (S. 94).
- Sie können Samples auch einzeln exportieren (S. 82).

### Importieren einer SMF-Datei als Song

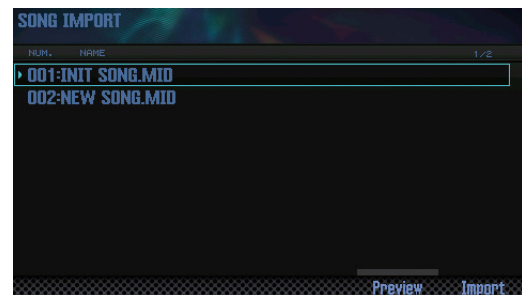
Sie können eine SMF-Datei in den Sequenzer importieren und danach wie eine Songdatei behandeln.

#### HINWEIS

- Kopieren Sie zunächst die gewünschte SMF-Datei in den Ordner **“IMPORT”** der SD-Karte.
- Es werden maximal 200 Dateien im **“IMPORT”** Ordner erkannt.

1. Rufen Sie das SONG UTIL MENU-Fenster auf (S. 72).
2. Bewegen Sie den Cursor auf **“Import SMF”**, und drücken Sie den **[7] (Select)**-Taster.

Das SONG IMPORT-Display erscheint.



#### HINWEIS

Durch Drücken des **[6] (Preview)**-Tasters können Sie die ausgewählte SMF-Datei vorhören.

3. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den **[DEC] [INC]**-Tastern die gewünschte SMF-Datei aus, und drücken Sie den **[7] (Import)**-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den **[7] (Cancel)**-Taster.
4. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster.  
Die SMF-Datei wird importiert.

# 06: Sampler

---

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Samples aufgenommen und editiert werden.

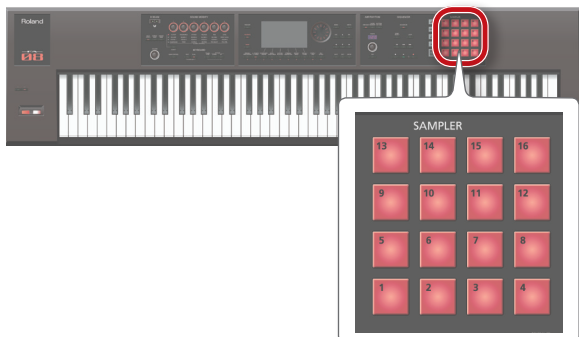
Spielen der Samples .....	78
Das Sampling.....	79
Editieren eines Samples.....	81

# Spiele der Samples

## Auswählen und Spielen von Samples

Sie können Samples durch Drücken der Pads abspielen. Sie können pro Sample-Bank bis zu 16 Samples auf die Pads zuordnen.

### 1. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16].



Das Sample wird abgespielt.

Das Pad blinkt, während das Sample abgespielt wird.

#### HINWEIS

- Sie können mehrere Pads auf einmal drücken, um deren Samples gleichzeitig abzuspielen.
- Sie können über die Pads auch numerische Werte eingeben, Parts auswählen oder andere Funktionen zuordnen (S. 84).

## Halten des Sample-Playbacks (Hold)

### 1. Drücken Sie eines der Pads und danach den [HOLD]-Taster.



Das Sample wird auch nach Loslassen des Pads weiter gespielt.

Um das Sample-Playback zu stoppen, drücken Sie erneut das gleiche Pad.

## Stoppen aller über die Pads getriggerten Sounds

Drücken Sie den [HOLD]-Taster 4x schnell hintereinander.

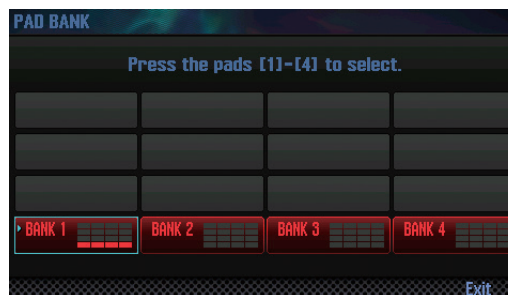
## Umschalten der Bänke

Eine Sample-Bank ist ein Set von bis zu 16 Samples der 16 Pads. Die FA-Workstation besitzt vier Sample-Bänke: 1–4.

### 1. Drücken Sie den [BANK]-Taster.



Das PAD BANK-Display erscheint.



### 2. Drücken Sie eines der Pads [1]–[4], um die entsprechende Bank auszuwählen.



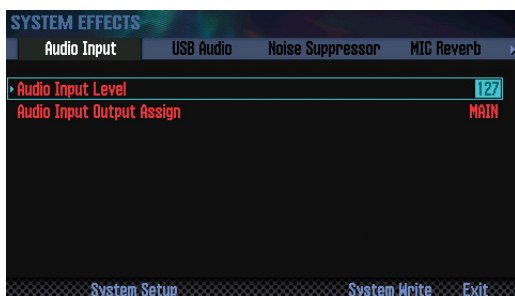


## Einstellen der Eingangslautstärke (Input Setting)

Sie können die Eingangslautstärke des an der AUDIO INPUT-Buchse oder des am USB COMPUTER-Anschluss angeschlossenen Gerätes einstellen.

1. Drücken Sie im SAMPLING STANDBY-Display (S. 79) den [2] (Input Setting)-Taster.

Das SYSTEM EFFECTS-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

Reiter	Parameter	Wert
Audio Input	Audio Input Level	0-127
USB Audio	USB Audio Input Level	0-127

### HINWEIS

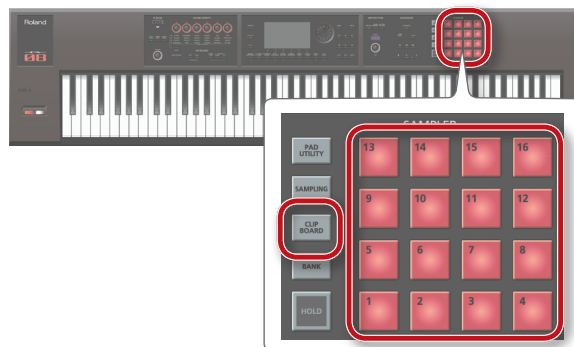
Sie können das SYSTEM EFFECTS-Display auch im EFFECTS EDIT-Display aufrufen (S. 52).

## Verschieben/Kopieren eines Samples (Clip Board)

Sie können ein Sample auf ein anderes Pad verschieben bzw. kopieren.

### Verschieben eines Samples

1. Halten Sie das Pad mit dem gewünschten Sample gedrückt, und drücken Sie den [CLIP BOARD]-Taster.



2. Halten Sie den [CLIP BOARD]-Taster gedrückt, und drücken Sie das gewünschte Ziel-Pad.

Das ausgewählte Sample wird auf das Ziel-Pad verschoben.

\* Wenn sich auf dem Ziel-Pad bereits ein Sample befindet, erscheint im Display an die Anzeige "Overwrite?". Drücken Sie den [6] (OK)-Taster, um das Sample zu überschreiben. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

### Kopieren eines Samples

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster und das Pad mit dem gewünschten Sample gedrückt, und drücken Sie den [CLIP BOARD]-Taster.

2. Halten Sie den [CLIP BOARD]-Taster gedrückt, und drücken Sie das gewünschte Ziel-Pad.

Das ausgewählte Sample wird auf das Ziel-Pad kopiert.

\* Wenn sich auf dem Ziel-Pad bereits ein Sample befindet, erscheint im Display an die Anzeige "Overwrite?". Drücken Sie den [6] (OK)-Taster, um das Sample zu überschreiben. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.



# Editieren eines Samples

## Der Editier-Vorgang

### 1. Drücken Sie den [PAD UTILITY]-Taster.

Das SAMPLE PAD-Display erscheint.



### 2. Drücken Sie das Pad mit dem Sample, das editiert werden soll.

### 3. Drücken Sie den [2] (Sample Edit)-Taster.

Das SAMPLE EDIT-Display erscheint.



### 4. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

Parameter	Wert	Beschreibung
START POINT ([1]-Regler)	000000000-	Ermöglicht das Verschieben des Startpunktes, z.B. wenn das Sample nach Drücken des Pads nicht sofort abgespielt wird.
END POINT ([2]-Regler)	000001000-	Ermöglicht das Verschieben des Endpunktes, z.B. wenn ein Abschnitt am Ende des Samples nicht gespielt werden soll. * Der Abstand zwischen START POINT und END POINT muss mindestens den Wert "999" besitzen.
ZOOM HORZ ([3]-Regler)	1/1-1/65536	Verändert die Größe der Ansicht der Wellenform in der horizontalen Ebene (die Zeitachse).
ZOOM VERT ([4]-Regler)	x1-x128	Verändert die Größe der Ansicht der Wellenform in der vertikalen Ebene (die Amplitude).
GATE	OFF, ON	Bestimmt, ob das Sample nach Loslassen des Pads gestoppt wird (ON) oder weiter gespielt wird (OFF).
LOOP	OFF, ON	Bestimmt, ob das Sample als Schleife (Loop) gespielt wird (ON) oder nicht (OFF).
LEVEL ([6]-Regler)	0-127	Bestimmt die Lautstärke des Samples.
EFFECT SW	OFF, ON	Bestimmt, ob das Sample mit Effekt gespielt wird (ON) oder nicht (OFF). * Sie können für das Sample die Effekte Master Comp, Master EQ und TFX nutzen.

### 5. Drücken Sie den [7] (EXIT)-Taster.

Das Sample wird mit den geänderten Einstellungen gesichert.

#### HINWEIS

Das Sample wird gesichert, wenn Sie das SAMPLE EDIT-Display verlassen.

## Umbenennen eines Samples (Rename)

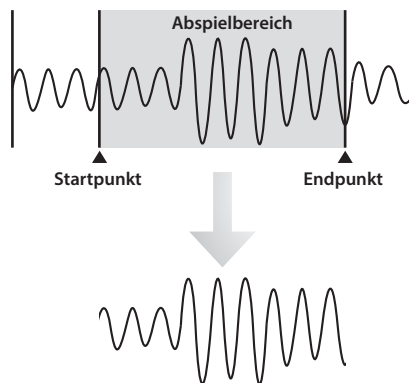
Sie können den Namen eines Samples nachträglich verändern.

### 1. Drücken Sie im SAMPLE EDIT-Display den [2] (Rename)-Taster.

### 2. Benennen Sie das Sample (S. 45).

## Schneiden des Samples (Truncate)

Sie können die am Anfang und Ende nicht erwünschten Passagen herausschneiden, indem Sie die Start- und Endpunkte verschieben und die dadurch entstehenden äußeren Bereiche löschen.



### 1. Drücken Sie im SAMPLE EDIT-Display den [3] (Truncate)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

### 2. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Der Vorgang wird ausgeführt.

## Löschen eines Samples (Delete)

### 1. Drücken Sie den [PAD UTILITY]-Taster.

### 2. Drücken Sie das Pad mit dem Sample, das gelöscht werden soll.

### 3. Drücken Sie den [4] (Sample Delete)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

### 4. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Das ausgewählte Sample wird gelöscht.

#### HINWEIS

Sie können das Sample auch im SAMPLE EDIT-Display (S. 81) nach Drücken des [4] (Sample Utility)-Tasters löschen.

### Zoomen des Sample-Displays (Zoom)

Sie können bestimmen, mit welcher Vergrößerung das Sample im Display angezeigt wird.

1. Drücken Sie im SAMPLE EDIT-Display (S. 81) den [5] (Zoom)-Taster.
2. Stellen Sie mit den Cursor-Tastern die gewünschte Vergrößerung ein.

### Abhören des editierten Samples (Preview)

Sie können das Resultat der Editierung eines Samples abhören.

1. Drücken Sie im SAMPLE EDIT-Display (S. 81) den [6] (Preview)-Taster.  
Das Sample wird abgespielt.

### Exportieren des Samples im WAV-Format (Export Sample)

Sie können ein Sample im WAV-Format exportieren.

1. Drücken Sie im SAMPLE EDIT-Display (S. 81) den [4] (Sample Utility)-Taster.
2. Bewegen Sie den Cursor auf "Export Sample (WAV)", und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

3. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Die exportierte WAV-Datei wird im Ordner "EXPORT SAMPLE" der SD-Karte gesichert.

\* Wenn sich im Ziel-Speicherbereich bereits eine gleichnamige Datei befindet, erscheint im Display an die Anzeige "Overwrite?". Drücken Sie den [6] (OK)-Taster, um die Datei zu überschreiben. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

#### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Export-Vorgang nicht abgeschlossen ist.

#### HINWEIS

- Sie können alle Samples eines Songs in einem Bedienvorgang exportieren (S. 76).
- Wenn Sie vor Ausführen des Export-Vorgangs die Truncate-Funktion genutzt haben, wird der Abschnitt zwischen Start- und Endpunkt der WAV-Datei exportiert.

### Importieren einer Audiodatei (Sample Import)

Sie können eine Audiodatei in die FA-Workstation importieren und als Sample über die Pads spielen.

1. Kopieren Sie die gewünschte Audiodatei in den "IMPORT"-Ordner der SD-Karte.
2. Drücken Sie den [PAD UTILITY]-Taster.
3. Drücken Sie den [5] (Sample Import)-Taster.

4. Wählen Sie mit dem Drehregler oder den [DEC] [INC]-Tastern die gewünschte Audiodatei aus, und drücken Sie den [7] (Select)-Taster.

#### HINWEIS

- Durch Drücken des [4] (Auto Import)-Tasters können Sie mehrere Samples auf noch freie Pads importieren. Gehen Sie dafür direkt zu Schritt 6. Dieser Vorgang ist nur möglich, wenn Pads noch nicht mit Samples belegt sind.
- Sie können den Quell-Ordner für den Import-Vorgang wie folgt wechseln: Drücken Sie den [2] (Folder)-Taster, um das Change Folder-Fenster aufzurufen. Nach Auswahl des gewünschten Ordners werden die darin enthaltenen Audiodaten im SAMPLE IMPORT-Display angezeigt.

5. Drücken Sie das Pad, auf das das Sample importiert werden soll.

6. Drücken Sie den [7] (Execute)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

7. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Die ausgewählte WAV-Datei wird importiert.

### Audiodaten, die importiert werden können

WAV/AIFF	Sampling-Frequenz	44.1/48/96 kHz
	Bit Rate	8/16/24 bit
MP3	Format	MPEG-1 Audio Layer 3
	Sampling-Frequenz	44.1 kHz
	Bit Rate	64/80/96/112/128/160/192/ 224/256/320 kbps, VBR (variable Bit Rate)

### Umschalten des Sample Information-Displays (Change Information)

Sie können die Informationsanzeige im SAMPLE PAD-Display umschalten.

1. Drücken Sie im SAMPLE PAD-Display (S. 81) den [3] (Change Information)-Taster.

Die Anzeige wird bei jedem Drücken dieses Tasters umgeschaltet.



- Sample-Name
- GATE- und LOOP On/Off-Status
- EFFECT SW On/Off-Status



- Sample-Name
- Stereo/mono
- Samplegröße

# 07: Pads

---

Dieser Abschnitt beschreibt, wie die Pads eingesetzt werden.

Anwenden der Pads ..... 84

# Anwenden der Pads

Sie können mit den Pads nicht nur Samples abspielen, sondern auch andere Funktionen ausführen.

## Bestimmen der Funktion der Pads (PAD UTILITY)

Gehen Sie wie folgt vor.

### 1. Drücken Sie den [PAD UTILITY]-Taster.



### 2. Drücken Sie den [6] (Pad Mode)-Taster.

### 3. Drücken Sie eines der Pads [1]–[7], um die entsprechende Funktion auszuwählen.

Ein entsprechendes Einstell-Display erscheint.

Pad	Function	Beschreibung
[1]	SAMPLE PAD	Spielen von Samples.
[2]	PART SELECT	Auswählen von Parts.
[3]	PART MUTE	Parts ein- und ausschalten.
[4]	PART SOLO	Part Solo-Funktion ein- und ausschalten.
[5]	NUMERIC	Numerertaster-Funktionalität.
[6]	PARTIAL SW/SEL	Auswählen sowie Ein- und Ausschalten von Partials.
[7]	KBD SW	Keyboard Switch ein/aus für die Parts.

#### HINWEIS

Alternative: Halten Sie den [PAD UTILITY]-Taster gedrückt, und drücken Sie eines der Pads [1]–[7].

## Abspielen von Samples (SAMPLE PAD)

#### HINWEIS

Weitere Details siehe **„Auswählen und Spielen von Samples“** (S.78).

## Auswählen von Parts (PART SELECT)

Sie können über die Pads einen Part (1–16) auswählen.

\* Im STUDIO SET PLAY-Display ist die mögliche Auswahl der Parts abhängig von ausgewählten Modus. Im Single-Modus kann nur der Part 1 ausgewählt werden, im Dual- oder Split-Modus nur die Parts 1 und 2.

#### HINWEIS

- Das Pad des ausgewählten Pads blinkt.
- Die Pad-Nummer entspricht der Part-Nummer.
- Im Split-Modus wird mit Pad [1] der Lower-Part (Part 2) und mit dem Pad [2] der Upper-Part (Part 1) ausgewählt.

## Stummschalten von Parts (PART MUTE)

Sie können über die Pads die Parts 1–16 stummschalten bzw. wieder einschalten.

Jedesmal, wenn Sie ein Pad drücken, wechselt dieses zwischen **„Stummschaltung“** (das Pad blinkt) und **„eingeschaltet“** (das Pad leuchtet konstant).

#### HINWEIS

Die Pad-Nummer entspricht der Part-Nummer.

## Soloschalten eines Parts (PART SOLO)

Sie können über die Pads einen der Parts 1–16 auf Solo-Wiedergabe schalten (S. 44, S. 63).

Wenn Sie das blinkende Pad erneut drücken, wird die Solo-Funktion wieder aufgehoben.

#### HINWEIS

Die Pad-Nummer entspricht der Part-Nummer.

## Numerertaster-Funktion (NUMERIC)

Sie können die Pads zu Eingabe von numerischen Werten verwenden, z.B. für Parameterwerte.

Pad	Beschreibung
[1]–[9]	1–9
[10]	0
[11]	–
[12]	+
[HOLD]	Eingabe (gleiche Funktion wie der [ENTER]-Taster)
[BANK]	Abbruch (gleiche Funktion wie der [EXIT]-Taster)

## Ein/Ausschalten und Auswählen von Partials (PARTIAL SW/SEL)

Sie können über die Pads die zu editierenden Partials auswählen bzw. die Partials ein- oder ausschalten.

Pad	Beschreibung
[1]	Auswahl von Partial 1
[2]	Auswahl von Partial 2
[3]	Auswahl von Partial 3
[4]	Auswahl von Partial 4
[5]	Partial 1 ein- bzw. ausschalten
[6]	Partial 2 ein- bzw. ausschalten
[7]	Partial 3 ein- bzw. ausschalten
[8]	Partial 4 ein- bzw. ausschalten

\* Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn ein Tone ausgewählt ist, der Partials besitzt. In SuperNATURAL Synth Tones existiert kein Partial 4, so dass die Pads [4] und [8] nicht verwendet werden können.

## Ein/Ausschalten des Keyboard Switch (KBD SW)

Sie können über die Pads die Keyboard Switches (die Schalter für die Ansteuerung über die Tastatur) ein- bzw. ausschalten (S. 27).

Jedesmal, wenn Sie ein Pad drücken, wechselt dieses zwischen **“eingeschaltet”** (das Pad blinkt) und **“ausgeschaltet”** (das Pad leuchtet konstant).

\* Die Keyboard Switch-Funktion steht nur im Multi Part-Modus zur Verfügung.

### HINWEIS

Die Pad-Nummer entspricht der Part-Nummer.

- Die Keyboard Switch-Einstellungen werden im Studio Set gesichert.

Überblick

Spielen

Performance-Funktionen

Editieren

Der Sequenzer  
(Erstellen von Songs)

Sampler

Pads

DAW

Einstellungen

Anhang



# 08: DAW

---

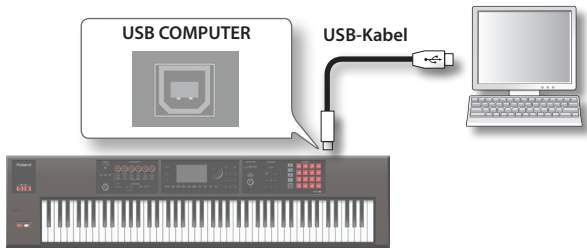
Dieser Abschnitt beschreibt, wie die FA-Workstation in Verbindung mit einem Rechner bzw. als DAW Controller eingesetzt wird.

Die USB-Verbindung zu einem Rechner.....	88
Die Verknüpfung mit einer DAW-Software .....	89



# Die USB-Verbindung zu einem Rechner

Sie können den USB COMPUTER-Anschluss der FA-Workstation über ein handelsübliches, USB 2.0-kompatibles USB-Kabel mit einem Rechner verbinden und mithilfe einer auf dem Rechner installierten DAW-Software Audio- und MIDI-Daten austauschen.



Weitere Informationen zu den Systemvoraussetzungen für den zu verwendenden Rechner finden Sie auf der Roland-Internetseite:

<http://www.roland.com/support/>

## WICHTIG

- Auch wenn der verwendete Rechner die notwendigen Systemvoraussetzungen erfüllt, ist es in einigen Fällen möglich, dass dieser nicht korrekt mit der FA-Workstation funktioniert.
- Verwenden Sie ein USB 2.0-kompatibles USB-Kabel. Dieses erhalten Sie über Ihren Roland-Vertragspartner bzw. im Fachhandel.
- Der verwendete Rechner muss einen USB 2.0 Hi-Speed-Anschluss besitzen.
- Schalten Sie zuerst die FA-Workstation ein und öffnen Sie dann die DAW-Software. Schalten Sie die FA-Workstation nicht aus, solange die DAW-Software noch geöffnet ist.

## Die Übertragung von USB-Audiodaten

### FA → Computer

Die in der FA-Workstation erzeugten Sounds können über USB in die DAW-Software übertragen und dort aufgezeichnet werden.

### Computer → FA

Der vom Rechner erzeugte Sound kann in die FA-Workstation geleitet und dort mithilfe eines an den MAIN OUTPUT-Buchsen angeschlossenen Lautsprechersystems abgehört werden.

## Die Übertragung von USB MIDI-Daten

Die mit der FA-Workstation erzeugten MIDI-Daten (Spiel- und Kontrolldaten) können mit der DAW-Software aufgezeichnet werden. Die DAW-Software kann diese Daten abspielen und zur Klangerzeugung der FA-Workstation leiten.

## Installieren des USB-Treibers

Der USB-Treiber ist eine Software, die den Datentransfer zwischen FA-Workstation und Rechner organisiert.

Um die FA-Workstation über USB mit einem Rechner betreiben zu können, muss auf diesem der USB-Treiber installiert werden.

### HINWEIS

Weitere Informationen zum Download und zur Installation des USB-Treibers finden Sie auf der Roland-Internetseite:

<http://www.roland.com/support/>

## Einstellungen für den USB-Treiber

Sie können auswählen, welcher USB-Treiber verwendet wird.

### 1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das MENU-Display erscheint.

### 2. Bewegen Sie den Cursor auf "System", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das SYSTEM SETUP-Display erscheint.

### 3. Wählen Sie mit den Cursor [◀][▶]-Tastern den "General"-Reiter.

### 4. Wählen Sie den USB-Treiber aus.

Treiber	Beschreibung
VENDOR (MIDI+AUDIO)	Der spezielle Roland-Treiber wird verwendet. Es können sowohl MIDI- als auch Audiodaten ausgetauscht werden.
GENERIC (nur MIDI)	Der vom Betriebssystem des Rechners zur Verfügung gestellte Treiber wird verwendet. Es können nur MIDI-Daten ausgetauscht werden.

### HINWEIS

Die geänderte Einstellung ist erst gültig, nachdem das Instrument aus- und wieder eingeschaltet wird.

### 5. Drücken Sie den [6] (Write)-Taster, um die geänderte Einstellung zu sichern.

### 6. Schalten Sie das Instrument aus und nach kurzer Zeit wieder ein.

# Die Verknüpfung mit einer DAW-Software

## Einsatz als DAW Controller

Sie können die FA-Workstation als Fernsteuerung (Controller) für eine DAW-Software nutzen.

Die FA-Workstation besitzt verschiedene Voreinstellungen für die Fernsteuerung einer DAW-Software. Diese werden als „**DAW Control Maps**“ bezeichnet. Wählen Sie die zu der von Ihnen verwendeten DAW-Software passende Control Map aus.

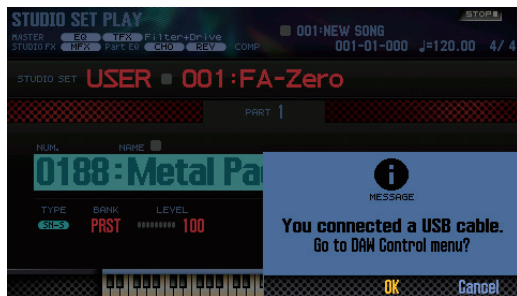
### HINWEIS

Für die Anwendung der FA-Workstation als Controller für eine DAW-Software muss der USB-Treiber auf **“VENDOR (MIDI+AUDIO)”** eingestellt sein.

## Fernsteuern der DAW-Software

1. Verbinden Sie die FA-Workstation und den Rechner mit einem USB-Kabel.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

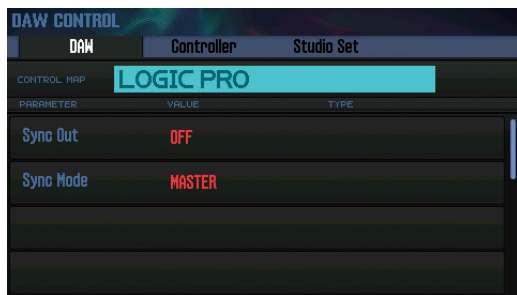


### HINWEIS

Diese Meldung erscheint nicht, wenn die FA-Workstation bei Einschalten bereits über USB mit dem Rechner verbunden ist.

2. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Der DAW Control Mode wird aktiviert, und das DAW CONTROL-Display erscheint.



### HINWEIS

- Sie können den DAW Control Mode auch durch Drücken des [DAW CONTROL]-Tasters ein- bzw. ausschalten.
- Nehmen Sie bei Bedarf Einstellungen für die Synchronisation vor. Siehe **“Sync Out”** und **“Sync Mode”** (S. 101).

3. Bewegen Sie den Cursor auf **“CONTROL MAP”**, und wählen Sie mit dem Drehregler die verwendete DAW-Software aus.

Einstellung	Beschreibung
LOGIC PRO	Steuern von Logic Pro.
SONAR	Steuern von SONAR.
CUBASE	Steuern von Cubase.
USER	Wählen Sie <b>“USER”</b> , wenn Ihr System nicht die Mackie Control-Bedienoberfläche nutzen kann. Sie können für die Pads [1]–[8] die gewünschten MIDI-Meldungen definieren, die übertragen werden sollen.

4. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern den **“Controller”**-Reiter aus.

5. Stellen Sie den Local Switch auf **“OFF”** (S. 90).

6. Öffnen Sie in der DAW-Software das gewünschte Projekt.

### HINWEIS

Wählen Sie im Rechner die Einstellung **“FA-06 08”** als MIDI-Eingabe- und Ausgabegerät. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Anleitung der verwendeten DAW-Software.

7. Nehmen Sie die passenden Kontroll-Einstellungen in der FA-Workstation und in der DAW-Software vor (S. 90).

8. Verwenden Sie die folgenden Taster der FA-Workstation, um die DAW-Software zu steuern.

Controller-Funktion	Beschreibung
[▶]-Taster	Starten des Playbacks.
[●]-Taster	Starten der Aufnahme für die aufnahmebereiten Tracks.
[◀]-Taster	Anwahl des Songbeginns.
[◀◀]-Taster	Song-Position zurücksetzen.
[▶▶]-Taster	Song-Position vorsetzen.
[■]-Taster	Die Aufnahme bzw. das Playback stoppen.
Die Taster [▶] bis [■]-Taster simulieren die Mackie Control-Bedienoberfläche.	
Pad [1]–[8]	Emulieren die Function-Taster (F1–F8) der Mackie Control-Bedienoberfläche.
[1]–[6]-Regler	Steuern die jeweils zugeordneten Funktionen (S. 90)
[S1] [S2]-Taster	

### Einstellungen in LOGIC PRO

Die hier beschriebenen Einstellungen gelten für Logic Pro X. Sie können für andere Versionen unterschiedlich sein.

1. Wählen Sie im Logic Pro X Menü **[Logic Pro X]** → **[Control Surfaces]** → **[Setup]**, um das Einstell-Fenster zu öffnen.
2. Wählen Sie im Menü **[New]** → **[Install]**.
3. Wählen Sie in der Liste der Modelle **“Mackie Control”**, und drücken Sie **“Add”**.
4. Wählen Sie für Input Port und Output Port die Einstellung **“FA-06 08 DAW CTRL”**.

### Einstellungen in SONAR

Die hier beschriebenen Einstellungen gelten für SONAR X2 Producer. Sie können für andere Versionen unterschiedlich sein.

1. Wählen Sie im SONAR Menü **[Edit]** → **[Preferences]** → **[MIDI Devices]**, um das Fenster zur Auswahl der Input/Output-Geräte zu öffnen.
2. Fügen Sie **“FA-06 08 DAW CTRL”** hinzu.
3. Wählen Sie bei **[Preferences]** die Einstellung **[MIDI Control Surfaces]**.
4. Drücken Sie **“Add new Controller/Surface”**, um die Control Surface-Dialogbox zu öffnen.
5. Wählen Sie **“Mackie Control”** als Control Surface, wählen Sie **“FA-06 08 DAW CTRL”** als Input Port und Output Port, und drücken Sie **“OK”**.

### Einstellungen in CUBASE

Die hier beschriebenen Einstellungen gelten für die Mac OS X-Version von Cubase 7. Sie können für andere Versionen unterschiedlich sein.

1. Wählen Sie im Cubase **[Devices]** Menü **[Device Setup]**.
2. Drücken Sie den **[+]**-Taster oben links in der Dialogbox, und wählen Sie im Pulldown Menü **“Mackie Control”** aus.
3. Wählen Sie für Mackie Control MIDI Input und MIDI Output die Einstellung **“FA-06 08 DAW CTRL”**.
4. Wählen Sie auf der linken Seite der Dialogbox **“MIDI Port Setup”** aus, um das entsprechende Einstell-Display aufzurufen.
5. Entfernen Sie bei **“FA-06 08 DAW CTRL”** die Markierung für **“In ‘ALL MIDI Inputs’**.

## Zuweisen von Funktionen für die Regler und Taster

Sie können den **[1]–[6]**-Reglern und **[S1] [S2]**-Tastern verschiedene Steuerfunktionen zuordnen.

Sie können 16 Einstell-Sets für die **[1]–[6]**-Regler und **[S1] [S2]**-Taster speichern.

1. Wählen Sie im DAW CONTROL-Display den **“Controller”** Reiter.



2. Wählen Sie das Einstell-Set aus, welches editiert werden soll.

#### HINWEIS

Drücken Sie den **[ENTER]**-Taster, wenn Sie das Set umbenennen möchten.

3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und verändern Sie den Wert mit dem Drehregler.

Parameter	Beschreibung
Local Switch	Schaltet den Local Switch (S. 100) im DAW Control Mode ein bzw. aus.
Tx Channel	Bestimmt den MIDI-Sendekanal im DAW Control Mode.
S1, S2	Bestimmt die MIDI-Meldungen, die bei Drücken der <b>[S1] [S2]</b> -Taster übertragen werden.
Knob 1–6	Bestimmt die MIDI-Meldungen, die bei Betätigen der <b>[1]–[6]</b> -Regler übertragen werden.

#### HINWEIS

Wenn Sie die Änderungen behalten möchten, sichern Sie die DAW CONTROL-Einstellungen (S. 92).

## Verwenden der FA-Workstation als MIDI-Keyboard

Sie können die auf der Tastatur erzeugten Spieldaten in einer DAW-Software aufzeichnen bzw. im Rechner installierte Software-Instrumente spielen.

1. Verbinden Sie die FA-Workstation mit dem Rechner, und aktivieren Sie den DAW Control Mode.
2. Wählen Sie im DAW CONTROL-Display den **“Controller”**-Reiter.
3. Stellen Sie den Local Switch auf **“OFF”**.

#### HINWEIS

Stellen Sie bei Bedarf den MIDI-Kanal ein (Tx Channel: S. 90).

## Spielen der FA-Klangerzeugung über die DAW-Software

Sie können über die in der DAW-Software erzeugten Spiel- und Kontrolldaten die FA-Klangerzeugung über MIDI ansteuern.

1. Verbinden Sie die FA-Workstation mit dem Rechner, und aktivieren Sie den DAW Control Mode.
2. Öffnen Sie die DAW-Software, und laden Sie das gewünschte Projekt.

### HINWEIS

Wählen Sie im Rechner die Einstellung **“FA-06 08”** als MIDI-Eingabe- und Ausgabegerät. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Anleitung der verwendeten DAW-Software.

3. Wählen Sie im DAW CONTROL-Display den **“Studio Set”**-Reiter.



\* Es ist möglich, dass in der DAW-Software der MIDI-Kanal zur Umschaltung der Studio Sets auch für einen der Parts ausgewählt ist, so dass auch dessen Tone umgeschaltet würde. Überprüfen Sie in diesem Fall die Einstellungen der MIDI-Kanäle.

4. Bewegen Sie den Cursor auf das **“RxCH”**-Feld des gewünschten Tones, und stellen Sie mit dem Drehregler den Empfangskanal ein.

### HINWEIS

Bei der Einstellung **„RxSw=Off“** empfängt der entsprechende Part keine MIDI-Meldungen. Dieses ist sinnvoll, wenn ein Bereich temporär keine MIDI-Daten erhalten soll.

5. Stellen Sie in der DAW-Software die MIDI-Sendekanäle der Tracks auf die gewünschten Werte, die den MIDI-Empfangskanälen der Parts der FA-Workstation entsprechen.

Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Anleitung der verwendeten DAW-Software.

6. Starten Sie das Playback des in der DAW-Software geladenen Projekts.

Sie hören die Sounds der FA-Workstation.

## Verwenden der FA-Workstation als USB Audio-Interface

Sie können das von der FA-Workstation erzeugte Audiosignal mithilfe der im Rechner installierten DAW-Software aufzeichnen.

Sie können den von der DAW-Software erzeugten Sound über die MAIN OUTPUT-Buchsen der FA-Workstation ausgeben.

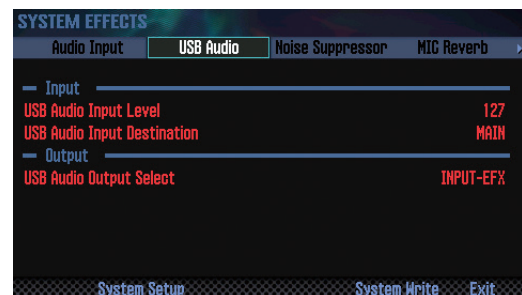
1. Verbinden Sie die FA-Workstation über USB mit dem Rechner.
2. Öffnen Sie die DAW-Software, und wählen Sie **“FA-06 08”** als Audio-Eingabe- und Ausgabegerät.

Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Anleitung der verwendeten DAW-Software.

## Ausgabe des USB-Audiosignals

Sie können bestimmen, welches Audiosignal über den USB COMPUTER-Anschluss übertragen wird.

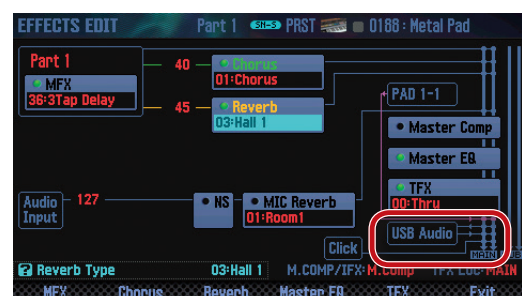
1. Drücken Sie im SYSTEM SETUP-Display (S. 97) den **[3] (System Effects)**-Taster.
- Das SYSTEM EFFECTS-Display erscheint.
2. Wählen Sie mit den Cursor [**◀**]**[|**]**[▶**]-Tastern den **“USB Audio”**-Reiter.



3. Bewegen Sie den Cursor auf **“USB Audio Output Select”**, und wählen Sie die gewünschte Einstellung mit dem Drehregler.

Wert	Beschreibung
MAIN	Der über die MAIN OUTPUT-Buchsen ausgehende Sound wird auch über den USB COMPUTER-Anschluss ausgegeben.
INPUT	Der über die AUDIO INPUT-Buchse eingehende Sound wird unverändert über den USB COMPUTER-Anschluss ausgegeben.
INPUT-EFX	Der über die AUDIO INPUT-Buchse eingehende Sound wird durch den Noise Suppressor (NS) und Microphone Reverb (MIC Reverb) geleitet und dann über den USB COMPUTER-Anschluss ausgegeben.

Der USB Audio-Signalfuss kann im EFFECTS EDIT-Display eingesehen werden (S. 52).



# Sichern der DAW CONTROL-Einstellungen

Die Änderungen der DAW CONTROL-Einstellungen werden auf die vorherigen Einstellungen zurück gesetzt, wenn Sie das Instrument ausschalten. Wenn Sie die Änderungen behalten möchten, müssen Sie diese sichern.

### 1. Drücken Sie im DAW CONTROL-Display den **[Write]**-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie den **[7] (Cancel)**-Taster.

### 2. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster.

Die DAW CONTROL-Einstellungen werden gesichert.

#### **HINWEIS**

Bei Sichern der DAW CONTROL-Einstellungen werden auch die Systemeinstellungen gespeichert.

#### **WICHTIG**

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Speichervorgang noch nicht abgeschlossen ist.

# 09: Einstellungen

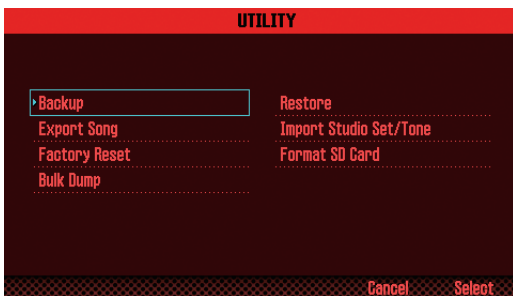
---

Dieser Abschnitt beschreibt verschiedene Hilfsfunktionen sowie Einstellungen, die das gesamte System der FA-Workstation betreffen.

Weitere Funktionen .....	94
Einstellungen für die System-Parameter .....	97
Die Wireless LAN-Funktion .....	104

## Grundsätzlicher Vorgang

1. Drücken Sie den **[MENU]**-Taster.  
Das MENU-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor auf **“Utility”**, und drücken Sie den **[ENTER]**-Taster.  
Das UTILITY-Display erscheint.



3. Wählen Sie die gewünschte Funktion aus, und drücken Sie den **[ENTER]**-Taster.

Funktion	Beschreibung	Seite
Backup	Sichert die User-Daten und System-Einstellungen als Backup-Datei auf einer SD-Karte.	S. 94
Restore	Lädt eine Backup-Datei von der SD-Karte in den internen Speicher.	
Export Song	Exportiert einen Song in das WAV/SMF-Format bzw. exportiert Samples in das WAV-Format.	S. 74
Import Studio Set/Tone	Importiert ein Studio Set oder einen Tone aus einer auf der SD-Karte gesicherten Backup-Datei. Sie können auch Tones im Format des INTEGRA-7 importieren (Download von der Axial-Webseite).	S. 95
Factory Reset	Abrufen der Werksvoreinstellungen.	S. 95
Format SD Card	Initialisieren der SD-Karte.	S. 96
Bulk Dump	Überträgt die im Arbeitsspeicher befindlichen Einstellungen eines Studio Sets bzw. Tones über MIDI.	S. 96

## Erstellen und Übertragen einer Backup-Datei (Backup/Restore)

Die Inhalte des FA User-Speichers und System-Speichers (S. 14) können als Backup-Datei auf einer SD-Karte gesichert werden (Backup) bzw. wieder in die FA-Workstation zurück übertragen werden (Restore).

### Erstellen einer Backup-Datei auf der SD-Karte (Backup)

#### WICHTIG

Wenn sich auf der SD-Karte bereits eine gleichnamige Datei befindet, würde diese überschrieben werden. Benennen Sie daher Backup-Dateien unterschiedlich.

1. Wählen Sie im UTILITY-Display **“Backup”**, und drücken Sie den **[ENTER]**-Taster.
2. Drücken Sie den **[2] (Rename)**-Taster, und benennen Sie die Backup-Datei (S. 45).
3. Drücken Sie den **[7] (Backup)**-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie den **[7] (Cancel)**-Taster.
4. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster.  
Die Daten werden als Backup-Datei auf der SD-Karte gesichert.

#### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Backup-Vorgang noch nicht abgeschlossen ist.

### Übertragen einer Backup-Datei in den internen Speicher (Restore)

1. Wählen Sie im UTILITY-Display **“Restore”**, und drücken Sie den **[ENTER]**-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern die gewünschte Backup-Datei aus, und drücken Sie den **[7] (Restore)**-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie den **[7] (Cancel)**-Taster.

#### WICHTIG

Durch den Restore-Vorgang werden alle Einstellungen im internen Speicher überschrieben. Stellen Sie sicher, dass Sie die im internen Speicher befindlichen Daten (sofern Sie diese erhalten möchten) vorher als Backup-Datei gesichert haben.

3. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster.

Die Backup-Datei wird in den internen Speicher geladen. Nach Abschluss des Vorgangs erscheint die Meldung **“Completed. Please Power Off!”**.

#### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Restore-Vorgang noch nicht abgeschlossen ist.

4. Schalten Sie das Instrument aus und nach kurzer Zeit wieder ein.



## Importieren eines Studio Sets oder Tones (Import Studio Set/Tone)

Sie können aus einer auf der SD-Karte gesicherten Backup-Datei ein Studio Set bzw. Tone importieren.

Sie können auch Tones im Format des INTEGRA-7 importieren (Download von der Axial-Webseite).

## Importieren aus einer Backup-Datei

1. Wählen Sie im UTILITY-Display **“Import Studio Set/Tone”**, und drücken Sie den **[ENTER]**-Taster.
2. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern die gewünschte Backup-Datei, und drücken Sie den **[7] (Select)**-Taster.

### HINWEIS

Sie können den Quell-Ordner für den Import-Vorgang wie folgt wechseln:

Drücken Sie den **[2] (Folder)**-Taster, um das CHANGE FOLDER-Fenster zu öffnen. Wählen Sie den gewünschten Ordner aus; die im Ordner enthaltenen Dateien erscheinen im IMPORT (SELECT FILE)-Fenster. Wenn Sie Tones importieren möchten, die Sie von der Axial-Webseite herunter geladen haben, wählen Sie den **“IMPORT”** Ordner.

3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern die zu importierenden Studio Sets bzw. Tones aus, indem Sie diese markieren.

Taster	Beschreibung
<b>[2] (Mark)</b>	Setzt eine Markierung.
<b>[3] (Mark All)</b>	Setzt Markierungen für alle Studio Sets bzw. Tones in der Liste.
<b>[4] (Search ▲)</b>	Sucht in der Liste nach dem jeweils vorherigen oder nachfolgenden, markierten Studio Set oder Tone.
<b>[4] (Search ▼)</b>	

4. Drücken Sie den **[7] (Import)**-Taster.
5. Wählen Sie den gewünschten Ziel-Speicherplatz für die zu importierende Datei, und drücken Sie den **[7] (Execute)**-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie den **[7] (Cancel)**-Taster.
6. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster.  
Die ausgewählten Dateien werden importiert.

## Importieren von Tones der Axial-Internetseite

Sie können Tones im Format des INTEGRA-7 importieren (Download von der Axial-Webseite).

1. Laden Sie die gewünschten INTEGRA-7 Tones von der Axial-Internetseite herunter.

### HINWEIS

<http://axial.roland.com/>

2. Kopieren Sie am Rechner die Tone-Daten in den Ordner **“IMPORT”** der SD-Karte.
3. Importieren Sie die Tones wie beschrieben unter **“Importieren aus einer Backup-Datei”** (S.95).

Axial ist eine Webseite mit Sound Libraries für verschiedene Roland Synthesizer. Die Daten stehen als Download zur Verfügung.



## Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)

Sie können die Einstellungen der FA-Workstation auf deren Werksvoreinstellungen zurück setzen. Dieses wird als **“Factory Reset”** bezeichnet.

### WICHTIG

Durch diesen Vorgang werden alle eigenen im Instrument gesicherten Einstellungen gelöscht. Stellen Sie sicher, dass Sie die im internen Speicher befindlichen Daten (sofern Sie diese erhalten möchten) vorher als Backup-Datei gesichert haben.

1. Wählen Sie im UTILITY-Display **“Factory Reset”**, und drücken Sie den **[ENTER]**-Taster.  
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.  
Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie den **[7] (Cancel)**-Taster.
2. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster.  
Der Factory Reset-Vorgang wird ausgeführt.

### WICHTIG

- Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Factory Reset-Vorgang nicht vollständig abgeschlossen ist.
- Die Daten auf der SD-Karte sind von diesem Vorgang nicht betroffen.

# Initialisieren einer SD-Karte (Format SD Card)

Eine neue bzw. bisher anderweitig verwendete SD-Karte muss mit der FA-Workstation formatiert werden, damit sie für das Instrument genutzt werden kann.

### WICHTIG

- **Formatieren Sie nicht die SD-Karte, die mit dem Instrument geliefert wurde.**

Auf dieser befinden sich die Demosong-Daten.

- **Erstellen Sie vor Formatieren der SD-Karte eine Sicherheitskopie der Daten mithilfe eines Rechners.**

Siehe **„Erstellen einer Sicherheitskopie der Daten der SD-Karte“** (S.96). Durch das Formatieren werden alle bisher auf der SD-Karte gesicherten Daten gelöscht.

1. Wählen Sie im UTILITY-Display **„Format SD Card“**, und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

2. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

Die SD-Karte wird formatiert.

# Erstellen einer Sicherheitskopie der Daten der SD-Karte

1. Nehmen Sie die SD-Karte aus dem Kartenschacht der FA-Workstation.
2. Stecken Sie die SD-Karte in einen SD-Kartenschacht des Rechners bzw. verwenden Sie ein SD-Karten-Lesegerät, das mit dem Rechner verbunden wird.
3. Kopieren Sie (mit drag&drop) alle auf der SD-Karte gespeicherten Ordner in einen auf dem Rechner erstellten Ordner.

### WICHTIG

Sie müssen immer alle Ordner der SD-Karte kopieren, ansonsten sind die Daten unvollständig und können nicht verwendet werden.

4. Melden Sie die SD-Karte am Rechner ab, und ziehen Sie die SD-Karte heraus.
5. Stecken Sie die SD-Karte wieder in den Kartenschacht der FA-Workstation.

# Kopieren von Daten einer Sicherheitskopie auf die SD-Karte

1. Nehmen Sie die SD-Karte aus dem Kartenschacht der FA-Workstation.
2. Stecken Sie die SD-Karte in einen SD-Kartenschacht des Rechners bzw. verwenden Sie ein SD-Karten-Lesegerät, das mit dem Rechner verbunden wird.
3. Kopieren Sie (mit drag&drop) alle auf dem Rechner gespeicherten SD-Karten-Ordner auf die SD-Karte.

### WICHTIG

- Durch diesen Vorgang werden die bisher auf der Karte gesicherten Daten überschrieben.
- Sie müssen immer alle Ordner der Sicherheitskopie kopieren, ansonsten sind die Daten unvollständig und können nicht verwendet werden.

4. Melden Sie die SD-Karte am Rechner ab, und ziehen Sie die SD-Karte heraus.

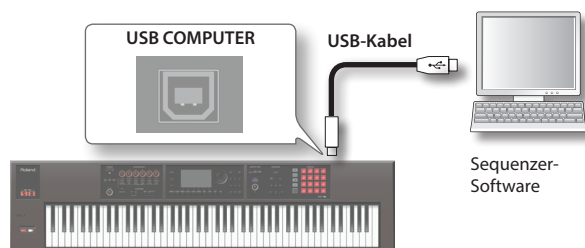
5. Stecken Sie die SD-Karte wieder in den Kartenschacht der FA-Workstation.

# Übertragen der Daten des Arbeitsspeichers via MIDI (Bulk Dump)

Sie können Einstellungen eines Studio Sets und Tones an ein externes MIDI-Gerät übertragen. Dieser Vorgang wird als **„Bulk Dump“** bezeichnet.

Damit können Sie z.B. eine andere FA-Workstation auf die gleichen Einstellungen bringen bzw. mithilfe einer Sequenzer-Software Datenkopien der Inhalte des Arbeitsspeichers erstellen.

Verbinden Sie die FA-Workstation mit dem Rechner wie nachfolgend dargestellt.



1. Wählen Sie im UTILITY-Display **„Bulk Dump“**, und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [7] (Cancel)-Taster.

2. Wenn Sie die Bulk Dump-Daten mit der Sequenzer-Software aufzeichnen möchten, starten Sie die Aufnahme des Sequenzers.

3. Drücken Sie den [6] (OK)-Taster.

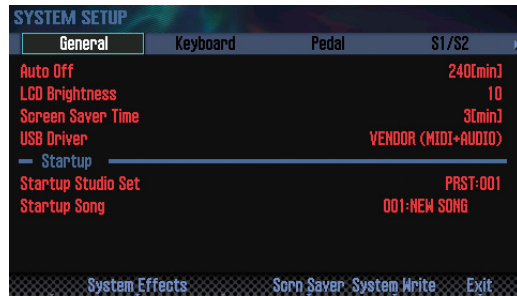
Der Bulk Dump-Vorgang wird ausgeführt.

# Einstellungen für die System-Parameter

Diese Einstellungen gelten für den gesamten Bereich der FA-Workstation.

## Der Editiervorgang

1. Drücken Sie den **[MENU]**-Taster.  
Das MENU-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor auf **“System“**, und drücken Sie den **[ENTER]**-Taster.  
Das SYSTEM SETUP-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Parameter, und stellen Sie den Wert mit dem Drehregler ein.

### HINWEIS

Durch Drücken des **[3] (System Effects)**-Tasters werden die Einstellungen der Systemeffekte aufgerufen. Details zu den Systemeffekt-Parametern finden Sie im Dokument **“Parameter Guide“** (PDF).

## Sichern der System-Parameter

Die System-Einstellungen werden bei Ausschalten wieder auf deren vorherigen Einstellungen zurück gesetzt. Wenn Sie die Änderungen behalten möchten, müssen Sie die System-Einstellungen sichern.

1. Drücken Sie im SYSTEM SETUP-Display den **[6] (System Write)**-Taster.  
Die Einstellungen werden gesichert.

### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange noch Daten gesichert werden.

## Die System-Parameter

Die System-Parameter sind wie folgt aufgeteilt.

### Allgemeine Einstellungen (General)

Parameter	Wert	Beschreibung
Auto Off	OFF, 30 [min] , 240 [min]	Bestimmt, wann das Instrument nach einer inaktiven Phase automatisch ausgeschaltet wird. Bei <b>“OFF“</b> wird das Instrument nicht automatisch ausgeschaltet.
LCD Brightness	1–20	Bestimmt die Helligkeit des Displays. Je höher der Wert, desto heller ist die Display-Anzeige.

Parameter	Wert	Beschreibung
Screen Saver Time	OFF, 30 [sec] , 1–60 [min]	Bestimmt, nach welcher Zeit der Display-Schoner aktiviert wird. Bei <b>“OFF“</b> erscheint kein Display-Schoner.  * Sie können den Display-Schoner auch direkt durch Drücken des <b>[5] (Scrn Saver)</b> -Tasters aktivieren.
USB Driver	VENDOR (MIDI+AUDIO)	Der spezielle Roland-Treiber, mit dem sowohl MIDI- als auch Audiodaten übertragen werden können.
	GENERIC (nur MIDI)	Der vom Betriebssystem des Rechners zur Verfügung gestellte Treiber. Mit diesem können nur MIDI-Daten übertragen werden.
<b>Startup</b>		
Startup Studio Set	SONG, (Studio Set-Nummer)	Bestimmt das Studio Set, das nach Einschalten automatisch aufgerufen wird. Wählen Sie <b>“SONG“</b> , wenn das mit dem Song verknüpfte Studio Set aufgerufen werden soll.
Startup Song	LAST-SAVE, (Song-Name)	Bestimmt den Song, der nach Einschalten automatisch geladen wird. Bei <b>“LAST-SAVE“</b> wird der zuletzt gesicherte Song geladen.

### Einstellungen für die Tastatur (Keyboard)

Parameter	Wert	Beschreibung
Keyboard Velocity		Bestimmt die Dynamik-Einstellung der Tastatur.
	REAL	Der übertragene Dynamikwert ist abhängig von der Anschlagdynamik.
	1–127	Der übertragene Dynamikwert ist festgelegt, unabhängig von der ausgeführten Anschlagdynamik.
Keyboard Velocity Curve	LIGHT	Mit vergleichsweise geringer Anschlagdynamik wird bereits eine hohe Lautstärke erzeugt (eher als bei der Einstellung <b>“MEDIUM“</b> ). Diese Einstellung ist u.a. für Kinder geeignet, die noch keine voll ausgebildete Finger Muskulatur besitzen.
	MEDIUM	Dieses ist die Standard-Einstellung.
	HEAVY	Diese Einstellung besitzt einen größeren Dynamikumfang als <b>“MEDIUM“</b> . Nur bei kraftvollem Spiel wird eine hohe Lautstärke erzeugt.
Keyboard Velocity Curve Offset	-10–+9	Bestimmt die Dynamik-Hüllkurve der Tastatur. Bei niedrigen Werten fühlt sich das Spiel leichter an, bei höheren Werten schwerer.
<b>Arpeggio</b>		
		Bestimmt, wie Arpeggios gespielt werden.
Arpeggio Trigger Quantize	OFF	Das Arpeggio startet bei Spielen auf der Tastatur.
	BEAT	Wenn der Sequenzer oder ein Rhythmus-Pattern gespielt wird, startet das Arpeggio am Beginn eines Taktschlages.
	MEASURE	Wenn der Sequenzer oder ein Rhythmus-Pattern gespielt wird, startet das Arpeggio am Beginn eines Taktes.

Überblick

Spielen

Performance-Funktionen

Editieren

Der Sequenzer (Erstellen von Songs)

Sampler

Pads

DAW

Einstellungen

Anhang



## Pedal-Einstellungen (Pedal)

Parameter	Wert	Beschreibung	
<b>Control Pedal</b>			
<b>Pedal Assign Source</b>	SYSTEM, STUDIO	Bestimmt, ob die Funktionen der Pedale FOOT PEDAL CTRL 1/2) durch die System-Einstellungen (SYSTEM) oder Studio Set-Einstellungen (STUDIO) bestimmt werden.	
<b>Control Pedal 1 Assign</b>		Bestimmt die Funktionen, die über die FOOT PEDAL CTRL 1 und 2-Buchsen gesteuert werden.	
	OFF	Es ist keine Funktion zugewiesen.	
	CC01-31, 32 (OFF), 33-95	Controller-Nummer 1-31, 33-95	
	BEND DOWN	Der gleiche Effekt wie das Bewegen des Pitch Bend-Hebels nach links.	
	BEND UP	Der gleiche Effekt wie das Bewegen des Pitch Bend-Hebels nach rechts.	
	Aftertouch	Aftertouch	
	START/STOP	Startet/stoppt das Song-Playback.	
	TAP TEMPO	Der gleiche Effekt wie das Drücken des <b>[TAP]</b> -Tasters.	
	<b>Control Pedal 2 Assign</b>	STUDIO SET DOWN	Auswahl der jeweils vorherigen Studio Set-Nummer.
		STUDIO SET UP	Auswahl der jeweils nachfolgenden Studio Set-Nummer.
FAVORITE DOWN		Auswahl der jeweils vorherigen Favorite-Nummer.	
FAVORITE UP		Auswahl der jeweils nachfolgenden Favorite-Nummer.	
<b>Control Pedal 1 Polarity</b>	STANDARD, REVERSE	Bestimmt die Polarität der an den FOOT PEDAL CTRL 1 und 2-Buchsen angeschlossenen Pedale.	
		Wenn der Pedaleffekt umgekehrt ist (z.B. bei Loslassen des Pedals wird der Effekt aktiviert), wählen Sie die Einstellung " <b>REVERSE</b> ". Bei Roland-Pedalen belassen Sie die Einstellung auf " <b>STANDARD</b> ".	
<b>Control Pedal 2 Polarity</b>	STANDARD, REVERSE	Bestimmt die Polarität der an den FOOT PEDAL CTRL 1 und 2-Buchsen angeschlossenen Pedale.	
		Wenn der Pedaleffekt umgekehrt ist (z.B. bei Loslassen des Pedals wird der Sound gehalten), wählen Sie die Einstellung " <b>REVERSE</b> ". Bei Roland-Pedalen belassen Sie die Einstellung auf " <b>STANDARD</b> ".	
<b>Hold Pedal</b>			
<b>Hold Pedal Polarity</b>	STANDARD, REVERSE	Bestimmt die Polarität des an der FOOT PEDAL HOLD-Buchse angeschlossenen Pedals.	
<b>Continuous Hold Pedal</b>	OFF, ON	Bei ON ist für das an der FOOT PEDAL HOLD-Buchse angeschlossene Pedal die Halbpedal-Funktion aktiviert.	
		Sie können dann z.B. mit einem Roland DP-10 (zusätzliches Zubehör) Pianoklänge nuanciert mit dem Pedal steuern.	

## [S1] [S2]-Taster-Einstellungen (S1/S2)

Parameter	Wert	Beschreibung	
<b>S1/S2 Assign Source</b>	SYSTEM, STUDIO	Bestimmt, ob die Funktionen der <b>[S1] [S2]</b> -Taster durch die System-Einstellungen (SYSTEM) oder Studio Set-Einstellungen (STUDIO) bestimmt werden.	
<b>Assignable</b>			
<b>Switch S1 Assign</b>		Bestimmt die Funktionen, die über die <b>[S1] [S2]</b> -Taster gesteuert werden.	
	OFF	Es ist keine Funktion zugewiesen.	
	CC01-31, 32 (OFF), 33-95	Controller-Nummer 1-31, 33-95	
	Aftertouch	Aftertouch	
	MONO/POLY	Umschalten zwischen Mono/Poly.	
	CHORUS SWITCH	Ein/Ausschalten des Chorus-Effekts.	
	<b>Switch S2 Assign</b>	REVERB SWITCH	Ein/Ausschalten des Reverb-Effekts.
		MASTER EQ SWITCH	Ein/Ausschalten des Master EQ.
		TFX SWITCH	Ein/Ausschalten des Total-Effekts.
	<b>Switch S1 Assign Mode</b>	MOMENTARY, LATCH	MASTER KEY DOWN
Versetzen der Tastatur-Transponierung um einen Halbton abwärts.			
<b>Switch S2 Assign Mode</b>	MOMENTARY, LATCH	MASTER KEY UP	
		Versetzen der Tastatur-Transponierung um einen Halbton aufwärts.	
<b>Switch S1 Assign Mode</b>	MOMENTARY, LATCH	Bestimmt die Funktionsweise der <b>[S1] [S2]</b> -Taster (Momentary: Taster-Funktionalität; Latch: Schalter-Funktionalität).	
<b>Switch S2 Assign Mode</b>	MOMENTARY, LATCH	Bestimmt die Funktionsweise der <b>[S1] [S2]</b> -Taster (Momentary: Taster-Funktionalität; Latch: Schalter-Funktionalität).	



Einstellen der System-Parameter siehe S. 97.

## SOUND MODIFY-Regler-Einstellungen (Knob)

Parameter	Wert	Beschreibung
Knob Assign Source	SYSTEM, STUDIO	Bestimmt, ob die Funktionen der Sound MODIFY-Regler durch die System-Einstellungen (SYSTEM) oder Studio Set-Einstellungen (STUDIO) bestimmt werden.
Knob Mode	DIRECT, CATCH	Bestimmt, ob ein Regler nach Berühren sofort reagiert (DIRECT) oder ob der Regler erst reagiert, wenn dieser den aktuellen Wert des gesteuerten Parameters erreicht hat (CATCH).
Auto Knob Reset (Single-Modus)	OFF, ON	Wenn Sie im Single-Modus Tones umschalten, bestimmt dieser Parameter, ob die mit den Sound MODIFY-Reglern eingestellten Werte zurück gesetzt werden (ON) oder nicht (OFF). Bei <b>"ON"</b> werden bei Umschalten des Tones die folgenden Parameter zurück gesetzt. <ul style="list-style-type: none"> <li>• CUTOFF</li> <li>• RESONANCE</li> <li>• ATTACK</li> <li>• RELEASE</li> <li>• PAN</li> <li>• LEVEL</li> <li>• EQ LOW</li> <li>• EQ MID1</li> <li>• EQ MID2</li> <li>• EQ MID3</li> <li>• EQ HIGH</li> <li>• COMPRESSOR</li> <li>• TONE</li> <li>• TFX SELECT</li> <li>• ASSIGN 1, ASSIGN 2, ASSIGN 3, ASSIGN 4, ASSIGN 5 (mit den KNOB ASSIGN-Werten der Werksvoreinstellungen)</li> </ul>
<b>Assignable</b>		
Sound Modify Knob 1–6 Assign	Bestimmt die Funktionen, die über die Sound MODIFY-Regler gesteuert werden.	
	OFF	Es ist keine Funktion zugewiesen.
	CC01–31, 32 (OFF), 33–95	Controller-Nummer 1–31, 33–95
	Pitch Bend	Der gleiche Effekt wie das Bewegen des Pitch Bend-Hebels.
	Aftertouch	Aftertouch
TFX PARAM 1–3	Steuern der Parameter 1–3 des Total-Effekts.	

## D-BEAM Controller-Einstellungen (D-Beam)

Parameter	Wert	Beschreibung
D-Beam Sens	0–127	Je höher der Wert, desto empfindlicher reagiert der D-BEAM Controller.
D-Beam Assign Source	SYSTEM, STUDIO	Bestimmt, ob die Funktionen des D-BEAM Controller durch die System-Einstellungen (SYSTEM) oder Studio Set-Einstellungen (STUDIO) bestimmt werden.

Parameter	Wert	Beschreibung
D-Beam Switch	Bestimmt die Funktionen, die über den D-BEAM Controller gesteuert werden.	
	OFF	Es ist keine Funktion zugewiesen.
	SOLO SYNTH	Der D-BEAM Controller spielt einen monophonen Synthesizer.
	EXPRESSION	Der D-BEAM Controller steuert die Lautstärke.
ASSIGNABLE	Der D-BEAM Controller steuert eine zugeordnete Funktion.	
<b>Solo Synth</b>		
Level	0–127	Lautstärke des Solo Synth.
Chorus Send Level	0–127	Bestimmt den Chorus Send Level.
Reverb Send Level	0–127	Bestimmt den Reverb Send Level.
Range	2–8OCT	Bestimmt die Oktav-Bandbreite für den Solo Synth.
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	Bestimmt die Wellenform. SAW (Sägezahn), SQR (Rechteck)
Osc 1 Pulse Width	0–127	Bestimmt die Pulsbreite der Wellenform. Durch die zyklische Modulation der Pulsbreite können ungewöhnliche Klangeffekte erzielt werden.
Osc 1 Coarse Tune	-48–+48	Bestimmt die Tonhöhe (in Halbtonschritten, +/-4 Oktaven).
Osc 1 Fine Tune	-50–+50	Bestimmt die Tonhöhe in Feinschritten von 1 Cent.
Osc 2 Waveform	(wie Osc 1)	
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0–127	Bestimmt die Lautstärke des Osc 2.
Osc Sync Switch	OFF, ON	Bei ON wird ein komplexer Sound mit vielen Obertönen erzeugt. Dieses ist besonders wirksam, wenn die Tonhöhe des Osc 1 höher ist als die des Osc 2.
Filter Type	Bestimmt den Filter-Typ.	
	OFF	Das Filter ist nicht wirksam.
	LPF (Low Pass Filter)	Dämpft die Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz.
	BPF (Band Pass Filter)	Dieser Filter-Typ lässt nur ein enges Frequenzband in direkter Umgebung der Cutoff-Frequenz durch.
	HPF (High Pass Filter)	Dämpft Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz.
PKG (Peaking Filter)	Dieses Filter betont die Frequenzen in direkter Umgebung der Cutoff-Frequenz.	
Cutoff	0–127	Bestimmt die Frequenz, ab der das Filter den Sound bearbeitet.
Resonance	0–127	Betont die Frequenzen im direkten Umfeld der Cutoff-Frequenz.
LFO Rate	0–127	Bestimmt die Modulations-Geschwindigkeit des LFO.
LFO Osc 1 Pitch Depth	-63–+63	Bestimmt die Stärke, mit der der LFO die Osc 1 Pitch moduliert.
LFO Osc 2 Pitch Depth	-63–+63	Bestimmt die Stärke, mit der der LFO die Osc 2 Pitch moduliert.

Überblick

Spielen

Performance-Funktionen

Editieren

Der Sequenzer (Erstellen von Songs)

Sampler

Pads

DAW

Einstellungen

Anhang





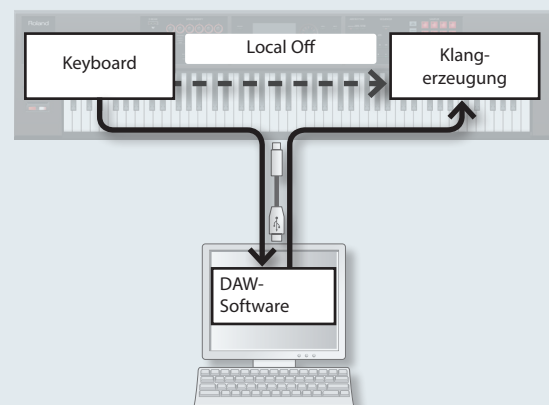
Parameter	Wert	Beschreibung
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63–+63	Bestimmt die Stärke, mit der der LFO die Pulsweite des Osc 1 moduliert. * Pulse Width ist aktiv, wenn für Osc 1 "SQR" ausgewählt ist.
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	-63–+63	Bestimmt die Stärke, mit der der LFO die Pulsweite des Osc 2 moduliert. * Pulse Width ist aktiv, wenn für Osc 2 "SQR" ausgewählt ist.
<b>Assignable</b>		
	Bestimmt die Funktionen, die über den [ASSIGNABLE]-Taster gesteuert werden.	
	OFF	Es ist keine Funktion zugewiesen.
	CC01–31, 32 (OFF), 33–95	Controller-Nummer 1–31, 33–95
	BEND DOWN	Der gleiche Effekt wie das Bewegen des Pitch Bend-Hebels nach links.
	BEND UP	Der gleiche Effekt wie das Bewegen des Pitch Bend-Hebels nach rechts.
	Aftertouch	Aftertouch
	CUTOFF	Steuert die Cutoff-Frequenz.
	RESONANCE	Steuert die Resonanz.
	ATTACK	Steuert die Attack-Phase.
	RELEASE	Steuert die Release-Phase.
	PAN	Steuert das Panorama.
	LEVEL	Steuert die Lautstärke.
D-Beam Assign	EQ LOW	Steuert die tiefen Frequenzen des EQ.
	EQ MID1	Steuert die Mid-1 Frequenz des EQ.
	EQ MID2	Steuert die Mid-2 Frequenz des EQ.
	EQ MID3	Steuert die Mid-3 Frequenz des EQ.
	EQ HIGH	Steuert die hohen Frequenzen des EQ.
	INPUT LEVEL	Steuert die Lautstärke des an der AUDIO INPUT-Buchse anliegenden Signals.
	Knob Assign 1–6	Gleiche Funktion wieder einer der [1] (ASSIGN 1)–[6] (ASSIGN 6)-Regler.
	COMPRESSOR	Steuert den Compressor.
	TONE	Steuert den Klangcharakter.
	CHORUS	Steuert den Chorus.
	REVERB	Steuert das Reverb.
	TFX SELECT	Wählt den Total-Effekt aus.
	TFX CTRL	Steuert den Total-Effekt.
	SAMPLE PAD	Spielt ein Sample.
Range Max	0–127	Bestimmt die obere Grenze des Wirkungsbereiches des D-BEAM Controller. <b>HINWEIS</b> Wenn Range Max niedriger eingestellt ist als Range Min, wird der Effekt umgekehrt.
Range Min	0–127	Bestimmt die untere Grenze des Wirkungsbereiches des D-BEAM Controller.
Beam Assign Knob Polarity	STANDARD, REVERSE	<b>STANDARD:</b> Der Parameter wird in die positive (+) Richtung verändert, wenn die Hand näher zum D-BEAM Controller bewegt wird. <b>REVERSE:</b> Der Parameter wird in die negative (-) Richtung verändert, wenn die Hand näher zum D-BEAM Controller bewegt wird.
Beam Assign Sample Pad Number	1–1–4–16	Bestimmt das Sample, das bei "D-Beam Assign=SAMPLE PAD" gespielt wird.

## Sound-Einstellungen (Sound)

Parameter	Wert	Beschreibung
Local Switch	OFF, ON	Bestimmt, ob die Controller-Sektion (Tastatur, Regler, Taster, D BEAM Controller, Pedale usw.) mit der internen Klangerzeugung direkt verbunden ist (ON) oder nicht (OFF). Normalerweise sollten Sie hier "ON" einstellen. Wählen Sie "OFF", wenn Sie über die FA-Workstation nur externe MIDI-Instrumente steuern möchten.
Master Tune	415.3–466.2 [Hz]	Bestimmt die Gesamtstimmung (die Frequenz der Note A4).
Master Key Shift	-24–+24	Bestimmt den Versatz der Gesamt-Tonhöhe (in Halbtonschritten).
Master Level	0–127	Bestimmt die Gesamt-Lautstärke.
Output Gain	-12–+12 [dB]	Bestimmt die Verstärkung bzw. Dämpfung des Ausgangssignals.
Tone Remain	OFF, ON	Bestimmt, ob nach einem Sound-Wechsel die gespielten Noten des vorherigen Sounds gehalten werden (ON) oder nicht (OFF). * In einigen Fällen wird der Effekt-Sound nicht gehalten. * Beim Wechsel von einem Organ SuperNATURAL Acoustic Tone wird der Sound nicht gehalten, auch wenn "ON" eingestellt ist.
Sample Output Assign	MAIN, SUB	Bestimmt, ob der Sample Playback-Sound über die MAIN OUTPUT-Buchsen (MAIN) oder SUB OUT-Buchse (SUB) ausgegeben wird.
Wireless Audio Level	0–127	Steuert die Lautstärke, die über die Wireless LAN-Funktion ausgegeben wird.
Wireless Output Assign	MAIN, SUB	Wenn der Sound über die Wireless LAN-Funktion ausgegeben wird: Bestimmt, ob der Sound über die MAIN OUTPUT-Buchsen (MAIN) oder SUB OUT-Buchse (SUB) ausgegeben wird.

### Die Local Switch-Einstellung

Wenn Sie die FA-Workstation mit einer DAW-Software verbunden haben, sollten Sie die Einstellung "Local Switch =OFF" wählen. Wenn sowohl die Signalkette FA-Tastatur → DAW-Software → FA-Klangerzeugung als auch die direkte Verbindung FA-Tastatur → FA-Klangerzeugung (Local On) hergestellt ist, wird der Sound doppelt erzeugt. Um dieses zu verhindern, ist es möglich, die direkte Verbindung FA-Tastatur → FA-Klangerzeugung zu unterbrechen ("Local OFF"), so dass die FA-Klangerzeugung die Spieldaten der FA-Tastatur über den Umweg der DAW-Software erhält.





Einstellen der System-Parameter siehe S. 97.

## Synchronisation-Einstellungen (Sync/Tempo)

Parameter	Wert	Beschreibung
Tempo Assign Source	SYSTEM, STUDIO SET	Bestimmt, ob bei Wechsel des Studio Sets das im System eingestellte Tempo (SYSTEM) oder das in einem Studio Set gespeicherte Tempo aufgerufen wird (STUDIO SET).
Sync Mode	MASTER	Die FA-Workstation verwendet ihre interne MIDI-Clock und kann (sofern an der FA-Workstation angeschlossen) externe MIDI-Instrumente synchronisieren.
	REMOTE	Die FA-Workstation wird durch externe MIDI Start/Stop-Meldungen gestartet bzw. gestoppt, verwendet aber ihre interne MIDI Clock für das Abspiel-Tempo.
	SLAVE	Die FA-Workstation wird zu externen Geräten über MIDI Clock synchronisiert. Der Sequenzer startet erst, wenn MIDI Clock-Daten von einem externen Gerät empfangen werden.
Sync Output	OFF, ON	Bestimmt, ob die FA-Workstation MIDI Synchronisations-Daten (MIDI Clock, Start, Continue, Stop und Song Position Pointer) ausgibt (ON) oder nicht (OFF).
Clock Source	MIDI, USB	Bestimmt, ob die FA-Workstation über MIDI IN oder USB synchronisiert wird, wenn der Sync Mode auf <b>"SLAVE"</b> gestellt ist.

## Click-Einstellungen (Click)

Parameter	Wert	Beschreibung
Click Mode		Bestimmt, wie der Click-Sound ausgegeben wird.
	OFF	Der Click-Sound ist ausgeschaltet.
	PLAY-ONLY	Der Click-Sound erklingt nur beim Song-Playback.
	REC-ONLY	Der Click-Sound erklingt nur bei der Song-Aufnahme.
	PLAY&REC	Der Click-Sound erklingt sowohl beim Song-Playback als auch bei der Song-Aufnahme.
ALWAYS	Der Click-Sound erklingt immer.	
Click Level	0–10	Steuert die Lautstärke des Click-Sounds.
Click Sound		Bestimmt den Typ des Click-Sounds.
	TYPE1	Normaler Metronom-Sound (der erste Taktschlag ist eine Glocke)
	TYPE2	Click-Sound
	TYPE3	Beep-Sound
TYPE4	Cowbell-Sound	
Click Accent Switch	OFF, ON	Bei ON wird ein Akzent hinzugefügt.
Click Output Assign	MAIN, SUB	Bestimmt, ob der Click-Sound über die MAIN OUTPUT-Buchsen (MAIN) oder SUB OUT-Buchse (SUB) ausgegeben wird.

## MIDI-Einstellungen (MIDI)

Parameter	Wert	Beschreibung
Device ID	17–32	Unterscheidet bei der Übertragung von System Exclusive-Meldungen zwischen Instrumenten des gleichen Typs.
Remote Keyboard Switch	OFF, ON	Bei <b>"ON"</b> können Sie anstelle der FA-Tastatur eine externe MIDI-Tastatur zum Spielen der Sounds verwenden. Der MIDI-Sendekanal der externen MIDI-Tastatur ist dabei beliebig. Die normale Einstellung ist <b>"OFF"</b> . * Wenn Sie den Arpeggiator über MIDI steuern möchten, wählen Sie die Einstellung <b>"ON"</b> .
Studio Set Control Channel	1–16, OFF	Bestimmt den MIDI-Kanal, über den MIDI-Meldungen für das Umschalten von Studio Sets (Program Change/ Bank Select) empfangen werden. Wählen Sie <b>"OFF"</b> , wenn die Studio Sets nicht über MIDI umgeschaltet werden sollen.
USB-MIDI Thru	OFF, ON	Bestimmt, ob über den USB COMPUTER/MIDI IN-Anschluss empfangene MIDI-Meldungen über den USB COMPUTER/MIDI OUT-Anschluss weiter geleitet werden (ON) oder nicht (OFF) (S. 102).
<b>Transmit</b>		
Transmit Program Change	OFF, ON	Bestimmt, ob Program Change-Meldungen gesendet werden (ON) oder nicht (OFF).
Transmit Bank Select	OFF, ON	Bestimmt, ob Bank Select-Meldungen gesendet werden (ON) oder nicht (OFF).
Transmit Active Sensing	OFF, ON	Bestimmt, ob Active Sensing-Meldungen gesendet werden (ON) oder nicht (OFF).
Transmit Edit Data	OFF, ON	Bestimmt, ob beim Verändern eines Parameters eines Studio Sets diese Veränderung als System Exclusive-Datei übertragen wird (ON) oder nicht (OFF).
Soft Through	OFF, ON	Bestimmt, ob über den MIDI IN-Anschluss empfangene MIDI-Meldungen unverändert über den MIDI OUT-Anschluss weiter geleitet werden (ON) oder nicht (OFF).
<b>Receive</b>		
Receive Program Change	OFF, ON	Bestimmt, ob Program Change-Meldungen empfangen werden (ON) oder nicht (OFF).
Receive Bank Select	OFF, ON	Bestimmt, ob Bank Select-Meldungen empfangen werden (ON) oder nicht (OFF).
Receive Exclusive	OFF, ON	Bestimmt, ob System Exclusive-Meldungen empfangen werden (ON) oder nicht (OFF).
Receive GM System On	OFF, ON	Bestimmt, ob General MIDI System On-Meldungen empfangen werden (ON) oder nicht (OFF).
Receive GM2 System On	OFF, ON	Bestimmt, ob General MIDI 2 System On-Meldungen empfangen werden (ON) oder nicht (OFF).
Receive GS Reset	OFF, ON	Bestimmt, ob GS Reset-Meldungen empfangen werden (ON) oder nicht (OFF).

Überblick

Spielen

Performance-Funktionen

Editieren

Der Sequenzer (Erstellen von Songs)

Sampler

Pads

DAW

Einstellungen

Anhang





## Was ist MIDI?

MIDI steht für **“Musical Instrument Digital Interface”** und ist ein Hersteller-übergreifender Standard für den Austausch von MIDI-Daten zwischen Instrumenten und Geräten, die eine MIDI-Schnittstelle besitzen. Sie können damit über ein MIDI-Keyboard mehrere externe MIDI-Instrumente steuern und u.a. Soundwechsel automatisieren.

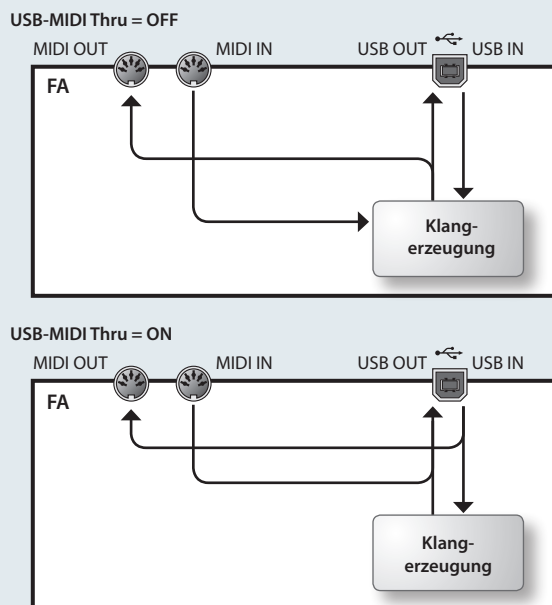
## Die MIDI-Anschlüsse

Die FA-Workstation besitzt die folgenden beiden MIDI-Anschlüsse.



Anschluss	Beschreibung
MIDI IN-Anschluss	Über MIDI IN empfängt die FA-Workstation MIDI-Daten von einem externen MIDI-Instrument.
MIDI OUT-Anschluss	Über MIDI OUT sendet die FA-Workstation MIDI-Daten von der Tastatur, den Controllern oder dem Sequenzer an externe MIDI-Instrumente.

## MIDI-Signalfloss



## Preview-Einstellungen (Preview)

Parameter	Wert	Beschreibung
Preview Mode	SINGLE, CHORD, PHRASE	<b>SINGLE:</b> Die bei <b>“Preview Note Number 1–4”</b> eingestellten Noten werden nacheinander abgespielt. <b>CHORD:</b> Die bei <b>“Preview Note Number 1–4”</b> eingestellten Noten werden zusammen als Akkord abgespielt. <b>PHRASE:</b> Die der Kategorie des Sounds zugeordnete Phrase wird abgespielt.
Preview 1–4 Note Number	0 (C-)–127 (G9)	Bestimmt die Noten-Nummern der vier Noten (1–4) für die Preview Modi <b>“SINGLE”</b> oder <b>“CHORD”</b> . * Wenn <b>“PHRASE”</b> als Preview-Modus eingestellt ist, haben diese Einstellungen keine Wirkung.
Preview 1–4 Velocity	OFF, 1–127	Bestimmt die Velocity-Werte (Anschlagdynamik) der vier Noten (1–4) für die Preview Modi <b>“SINGLE”</b> oder <b>“CHORD”</b> . * Wenn <b>“PHRASE”</b> als Preview-Modus eingestellt ist, haben diese Einstellungen keine Wirkung.

## Control-Einstellungen (Control)

Parameter	Wert	Beschreibung
Control Source Select	SYSTEM, STUDIO SET	<b>SYSTEM:</b> System Control Src 1–4 wird für Tone Control verwendet. <b>STUDIO SET:</b> Tone Control Src 1–4 des Studio Sets wird für Tone Control verwendet.
System Control Src1–4	OFF, CC01–31, 33–95, Pitch Bend, Aftertouch	Bestimmt die MIDI-Meldungen, die als System-Controller verwendet werden. Die System-Controller werden global für die gesamte FA-Workstation eingestellt und lassen sich bei Bedarf bequem verändern, so dass Sie nicht die Einstellungen in jedem Studio Set ändern müssen. Sie können vier System-Controller definieren. Wenn Sie einzelne Sound- bzw. Effekt-Parameter individuell steuern möchten, verwenden Sie die Funktionen <b>“Matrix Control”</b> oder <b>“Multi Effect Control”</b> . Weitere Details finden Sie im Dokument <b>“Parameter Guide”</b> (PDF).



Einstellen der System-Parameter siehe S. 97.

## Visual Control-Einstellungen (Visual Control)

Parameter	Wert	Beschreibung
Visual Control Switch	OFF, ON	Schaltet die Visual Control-Funktion ein bzw. aus.
Visual Control Mode	MVC, V-LINK	<b>MVC:</b> Die Visual Control-Funktion ist ausgewählt. <b>V-LINK:</b> Der V-LINK-Modus ist ausgewählt.
Visual Control Local Switch	OFF, ON	Bestimmt, ob der Sound der FA-Workstation bei Spielen der Noten im <b>"Keyboard Range Lower/Upper"</b> -Bereich (siehe unten) zu hören ist (ON) oder nicht (OFF).  * Diese Einstellung kann nicht gesichert werden und wird bei jedem Einschalten automatisch auf <b>"ON"</b> gesetzt.
Clip Ch	1–16	Bestimmt den MIDI-Kanal für das Umschalten der Bilddaten.
Effect Ch	1–16	Bestimmt den MIDI-Kanal für das Umschalten der Videoeffekte.
Playback Speed Ctrl	OFF, CC01–CC31, CC64–CC95, Bender, Ch Aftertouch	Bestimmt den Controller für die Änderung der Abspiel-Geschwindigkeit des Videoclips.
Playback Speed Range	0.1–1.0–2.0, 0.5–1.0–2.0, 0.0–1.0–4.0, 0.5–1.0–4.0, 0.0–1.0–8.0, 0.5–1.0–8.0, 0.0–1.0–16.0, 0.5–1.0–16.0, 0.0–1.0–32.0, 0.5–1.0–32.0, 0.0–2.0–4.0, 0.0–4.0–8.0, 0.0–8.0–16.0, 0.0–16.0–32.0, -2.0–1.0–4.0, -6.0–1.0–8.0	Bestimmt den Bereich, innerhalb dessen die Abspiel-Geschwindigkeit des Videos verändert werden kann.  Die drei Werte bei jeder Einstelloption bezeichnen den minimalen, mittleren und maximalen Wert (ausgehend von der normalen Abspiel-Geschwindigkeit).
Dissolve Time Ctrl	OFF, CC01–CC31, CC64–CC95, Bender, Ch Aftertouch	Bestimmt den MIDI-Controller für die Steuerung der Umschaltzeit zwischen zwei Videoclips.
Effect Ctrl 1	OFF, CC01–CC31, CC64–CC95, Bender, Ch Aftertouch	Bestimmt den MIDI-Controller für die Steuerung der Videoeffekte.
Effect Ctrl 2		
Effect Ctrl 3		
Keyboard Range Lower	<b>FA-06:</b> C2–C7	Bestimmt den Notenbereich für das Umschalten von Bildern.
Keyboard Range Upper	<b>FA-08:</b> A0–C8	
Note Message Enabled	OFF, Assignable	Bei <b>"Assignable"</b> können Bilder auch über Notendaten umgeschaltet werden. Normalerweise werden Bilder über Program Change-Meldungen umgeschaltet (= Einstellung OFF).

### HINWEIS

Sie können die folgenden Function-Taster verwenden.

Taster	Beschreibung
[2] (MVC Sw)	Schaltet die Visual Control-Funktion ein bzw. aus.
[3] (Send Reset)	Sendet eine <b>"Reset All Controllers"</b> -Meldung an das MIDI Visual Control-Gerät.
[4] (Local Sw)	Schaltet den Visual Control Local Switch ein bzw. aus.

## Was ist MIDI Visual Control?

MIDI Visual Control ist ein Hersteller-übergreifendes Steuer-Protokoll, welches ermöglicht, Bild- und Video-relevante Parameter über MIDI-Befehle zu steuern. Damit können Sie sehr einfach Ihre Musik zu einer Video-Performance synchronisieren.



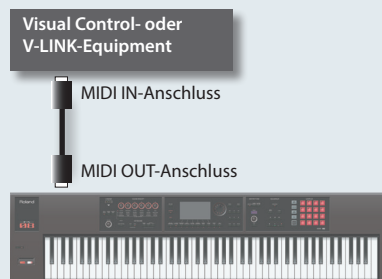
## Was ist V-LINK?

V-LINK ist ein Steuer-Protokoll von Roland, welches ermöglicht, Bild- und Video-relevante Parameter über MIDI-Befehle zu steuern. Damit können Sie sehr einfach Ihre Musik zu einer Video-Performance synchronisieren.



## Anschlussbeispiele

Verbinden Sie mithilfe eines handelsüblichen MIDI-Kabels den MIDI Out-Anschluss der FA-Workstation mit dem MIDI In-Anschluss des Visual Control- oder V-LINK-Gerätes.



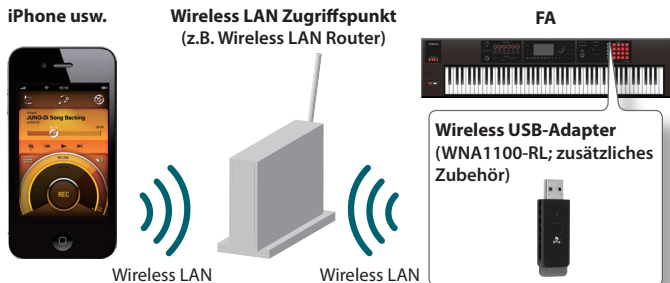
## Informationen über die FA-Workstation (Information)

Hier können Sie Informationen zur Software-Version der FA-Workstation und zum Status der Expansion-Sounds abrufen.

Display	Beschreibung
System Version	Zeigt die aktuell verwendete Softwareversion der FA-Workstation an.
Expansion	Zeigt eine Information über die Expansion-Sounds an.  <b>HINWEIS</b> Expansion-Sounds sind als Download über die Axial Sound Library-Internetseite verfügbar.

## Was ist die Wireless LAN-Funktion?

Durch Anschluss des Wireless-USB-Adapters **“WNA1100-RL”** (zusätzliches Zubehör) an den USB FOR UPDATE-Anschluss der FA-Workstation können Sie Anwendungen, die mit WLAN kompatibel sind (z.B. die iPhone app **“Air Recorder”**) nutzen.



### Erforderliches Zubehör

- Wireless USB-Adapter (WNA1100-RL; zusätzliches Zubehör)
- Wireless LAN-Zugriffspunkt (z.B. Wireless LAN Router) \*1 \*2 \*3
- iPhone oder iPod touch usw.

- \*1 Der von Ihnen genutzte WLAN-Zugriffspunkt muss WPS unterstützen. Ist dieses nicht der Fall, verfahren Sie wie beschrieben unter **“Manuelle Verbindung zu einem Wireless LAN-Zugriffspunkt (Select ACCESS POINT)”** (S.105).
- \*2 Roland übernimmt keine Garantie für die Funktionsfähigkeit eines WLAN-Zugriffspunktes.
- \*3 Wenn Sie das Instrument nicht mit dem WLAN-Zugriffspunkt verbinden können, versuchen Sie, den Ad-Hoc-Modus zu verwenden (S. 106).

## Grundlegende Verbindungsmethode (WPS)

Wenn Sie die FA-Workstation das erste Mal mit einem Drahtlosnetzwerk verbinden, müssen Sie folgende Schritte (WPS) durchführen, um sich am Netzwerk anzumelden. Dieser Vorgang muss nur beim ersten Mal durchgeführt werden. Ist das Netzwerk einmal ausgewählt, ist dieser Schritt nicht mehr notwendig.

### Was ist WPS?

Dieser Standard erleichtert die Eingabe von Sicherheitseinstellungen, wenn Sie sich mit einem WLAN-Zugriffspunkt verbinden. Die Verwendung von WPS wird grundsätzlich empfohlen.

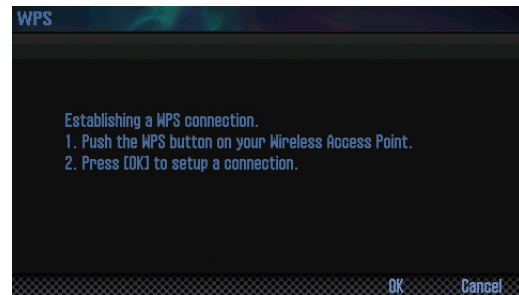
1. Stecken Sie den **Wireless USB-Adapter (WNA1100-RL; zusätzliches Zubehör)** in den **USB FOR UPDATE-Anschluss** der FA-Workstation.

#### WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus bzw. ziehen Sie den Wireless USB-Adapter nicht ab, solange im Display noch die Anzeige **“Processing...”** erscheint.

2. Drücken Sie den **[MENU]**-Taster, und wählen Sie **→ “Wireless” → “WPS”**.

Das WPS-Display erscheint.



3. Aktivieren Sie **WPS** auf Ihrem **WLAN-Zugriffspunkt** (drücken Sie z.B. den **WPS-Taster** auf Ihrem **WLAN-Gerät**). Lesen Sie dazu bei Bedarf die Anleitung Ihres Wireless LAN-Gerätes.

4. Drücken Sie den **[6] (OK)**-Taster an der **FA-Workstation**. Wenn die Verbindung erfolgreich hergestellt wurde, erscheint das **WIRELESS STATUS-Display** (S. 105).

5. Drücken Sie den **[EXIT]**-Taster, um wieder das **Haupt-Display** anzuwählen.

Damit ist der Vorgang abgeschlossen, und Sie können über die Drahtlosverbindung eine app wie die iPhone app **“Air Recorder”** nutzen. Wählen Sie **“FA-06 08”** im **Instrument Select-Display** der iPhone app.

#### WICHTIG

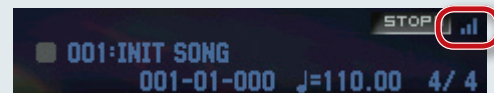
Das Gerät, auf welchem die app läuft (z.B. iPhone), muss mit dem selben Netzwerk verbunden sein.

#### HINWEIS

- Die Verbindungsdaten werden im Speicher gesichert, wenn Sie WPS aktivieren. Das Instrument wird sich beim nächsten Start automatisch mit dem Drahtlosnetzwerk verbinden.
- Die Verbindungsdaten werden gelöscht, wenn Sie das Instrument auf dessen Werkvoreinstellungen zurücksetzen.
- Die Einstellungen der Verbindungsdaten sind nicht Bestandteil einer auf der SD-Karte gesicherten Backup-Datei.

### Symbole im Display

Der Wireless LAN-Status wird oben rechts im Display angezeigt.



Symbol	Beschreibung
	Aktuell mit dem Wireless LAN-Zugriffspunkt verbunden. Für die Stärke des Signalfeldes werden drei Balken verwendet.
	Der Wireless USB-Adapter ist angeschlossen, aber es ist noch keine Verbindung zu einem Wireless LAN-Zugriffspunkt hergestellt.
	Es ist kein Wireless USB-Adapter angeschlossen.
	Ad-Hoc-Modus (S. 106).

## Die Wireless LAN-Einstellungen

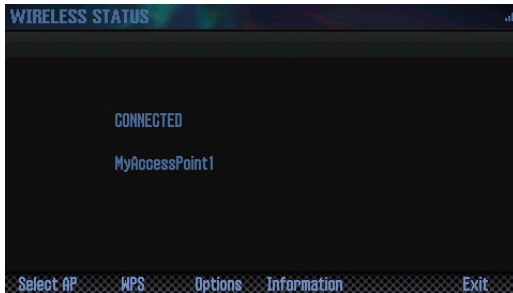
Sie können die Einstellungen der Drahtlosverbindung anzeigen lassen und auch bearbeiten.

### Die Status-Anzeige (WIRELESS STATUS)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Wireless".

Das WIRELESS STATUS-Display erscheint.



Display	Beschreibung
CONNECTED	Aktuell mit dem Wireless LAN-Zugriffspunkt verbunden. Der Name des Wireless LAN-Zugriffspunktes wird angezeigt.
NOW CONNECTING	Die Verbindung zum Wireless LAN-Zugriffspunkt wird aktuell hergestellt.
NOT CONNECTED	Der Wireless USB-Adapter ist angeschlossen, aber es ist noch keine Verbindung zu einem Wireless LAN-Zugriffspunkt hergestellt.
NOT AVAILABLE	Es ist kein Wireless USB-Adapter angeschlossen.
AD-HOC MODE	Ad-Hoc-Modus. Die Ad-Hoc SSID und der Ad-Hoc-Schlüssel werden angezeigt. Weitere Details siehe "Verbindung im Ad-Hoc-Modus" (S.106).

### Verwendung der Function-Taster

Taster	Beschreibung
[2] (Select AP)	Ruft das Display auf, in dem Sie einen Wireless LAN-Zugriffspunkt auswählen und mit diesem verbinden können.
[3] (WPS)	Ruft das Display für WPS-Einstellungen auf.
[4] (Options)	Ruft Einstellungen für die Wireless ID bzw. den Ad-Hoc-Modus auf (S. 106).
[5] (Information)	Zeigt die IP-Adresse und MAC-Adresse an.

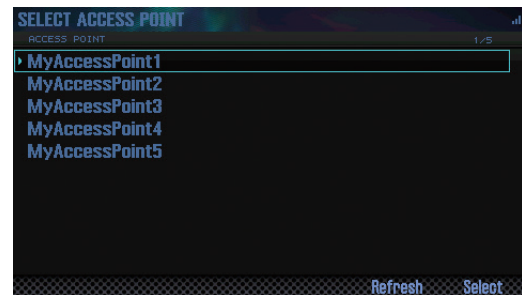
## Manuelle Verbindung zu einem Wireless LAN-Zugriffspunkt (Select ACCESS POINT)

Mit diesem Vorgang können Sie einen Wireless LAN-Zugriffspunkt aus einer Liste auswählen.

\* Unterstützt werden der Wireless-Standard 802.11g/n (2.4 GHz) und die Authentifizierungs-Methoden WPA und WPA2.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Wireless" → "Select AP".

Das SELECT ACCESS POINT-Display erscheint.



- Das Pfeilsymbol "▶" bezeichnet den aktuell gewählten Zugriffspunkt.
- Durch Drücken des [6] (Refresh)-Tasters können Sie die Anzeige der Liste aktualisieren.

2. Wählen Sie mit den [-] [+] Tastern den gewünschten Wireless LAN-Zugriffspunkt aus, und drücken Sie den [7] (Select)-Taster, um die Verbindung herzustellen.

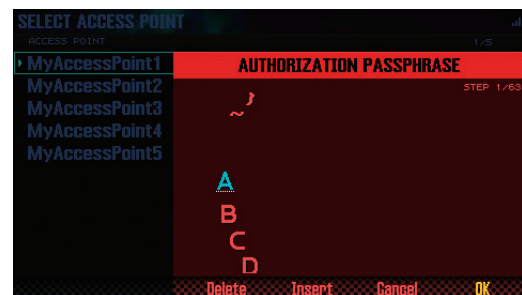
- Wenn Sie einen Wireless LAN-Zugriffspunkt das erste Mal auswählen, erscheint das Autorisierungs (WIRELESS STATUS)-Display.
- Wenn Sie den gewählten Wireless LAN-Zugriffspunkt schon einmal erfolgreich verwendet haben, wird die Verbindung durch Drücken des [7] (Select)-Tasters direkt hergestellt, und das Wireless Status-Display erscheint.

### Das Authorization-Display (AUTHORIZATION)

3. Geben Sie den Sicherheits-Code (die Passphrase) für das Drahtlosnetzwerk ein, und drücken Sie den [7] (OK)-Taster.

Details zu Eingabe von Zeichen finden Sie im unter "Sichern eines Studio Sets" (S.45).

\* Am Ende der Passphrase darf kein Leerzeichen eingegeben werden.



Bei erfolgreicher Verbindung erscheint wieder das WIRELESS STATUS-Display.

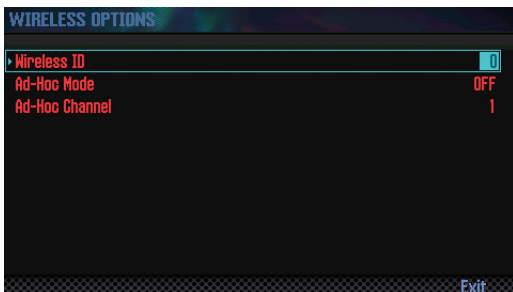
Überblick  
Spielen  
Performance-Funktionen  
Editieren  
Der Sequenzer (Erstellen von Songs)  
Sampler  
Pads  
DAW  
Einstellungen  
Anhang

## Weitere Einstellungen (WIRELESS OPTIONS)

Sie können Einstellungen für die Wireless ID oder den Ad-Hoc-Modus vornehmen.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Wireless" → "Options".

Das WIRELESS OPTIONS-Display erscheint.



Parameter	Beschreibung
Wireless ID	<p>Legt die letzten Ziffern des Instruments fest, sowie die Ad-Hoc-SSID (FA), die als Instrument in der drahtlos verbundenen App angezeigt wird.</p> <p>Normalerweise geben Sie hier "0" ein. Besitzen Sie jedoch mehrere Instrumente eines Typs, können Sie die Wireless-ID im Bereich zwischen 1-99 festlegen, um so den Gerätenamen und die Ad-Hoc-SSID für jedes Instrument einzustellen.</p> <p>Bei Wireless ID = 0: "FA-06 08" (Voreinstellung)                      Bei Wireless ID = 1: "FA-06 08_1"                      :                      bei Wireless ID = 99: "FA-06 08_99"</p>
Ad-Hoc Mode	Schaltet den Ad-Hoc-Modus ein bzw. aus.
Ad-Hoc Channel	Bestimmt den Kanal (1-11) für den Ad-Hoc-Modus.

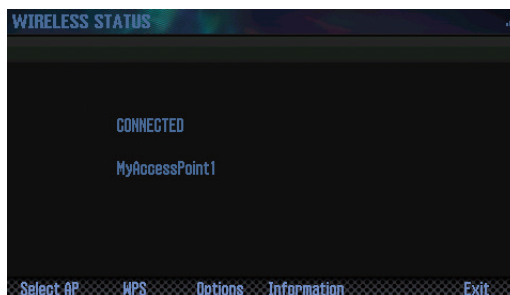
1. Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Wireless" → "Options".

Das WIRELESS OPTIONS-Display erscheint.

2. Stellen Sie den Ad-Hoc-Modus auf "ON".

Der Kanal (1-11) kann zwar verändert werden, dieses sollte aber nur bei Problemen mit der Verbindung geschehen.

3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das WIRELESS STATUS-Display aufzurufen.



Die Ad-Hoc SSID (FA-06 08) und der Ad-Hoc-Schlüssel (eine fünfstellige Nummer) werden angezeigt.

### HINWEIS

Die Ad-Hoc SSID (FA-06 08) entspricht dem Wert, der im WIRELESS OPTIONS-Display bei "Wireless ID" eingestellt ist.

4. Auf dem iPhone oder einem anderen Drahtlosgerät, das Sie verbinden möchten, wählen Sie die Ad-Hoc-SSID, die im obigen Display angezeigt wird.

(Auf dem iPad wählen Sie [Einstellungen] → [Wi-Fi] → [Netzwerk wählen] und wählen dort die obige Ad-Hoc-SSID aus. Es erscheint ein Passwort-Eingabefeld. Geben Sie den obigen Ad-Hoc-Schlüssel ein.)

Weitere Informationen, wie Sie ein iPhone oder ein anderes Gerät mit dem WLAN verbinden können, finden Sie in der Anleitung des jeweiligen Gerätes bzw. erhalten Sie beim Gerätehersteller.

5. Um die Verbindung im Ad-Hoc-Modus zu beenden, stellen Sie die vorherigen Einstellungen des iPhone unter [Einstellungen] → [Wi-Fi] → [Netzwerk wählen] wieder her.

## Verbindung im Ad-Hoc-Modus

### Was ist der Ad-Hoc-Modus?

Im Ad-Hoc-Modus können Sie die FA-Workstation direkt mit einem iPhone, iPad oder anderen Drahtlos-kompatiblen Gerät verbinden, ohne einen Wireless LAN-Zugriffspunkt verwenden zu müssen, z.B. wenn kein WLAN-Zugriffspunkt zur Verfügung steht.

iPhone etc.



FA



Wireless USB Adapter (WNA1100-RL; zusätzliches Zubehör)



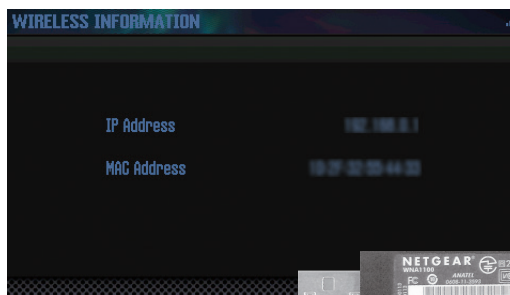
### Hinweise zu Beschränkungen

Geräte wie das iPod touch, die im Ad-Hoc-Modus drahtlos verbunden ist, können nicht mit dem Internet oder einem anderen Drahtlosgerät kommunizieren. Geräte, die eine Mobiltelefonfunktion (bzw. SIM-Karte) besitzen (z.B. iPhone, iPad), können sich in diesem Fall über das Mobilfunknetz mit dem Internet verbinden. Achten Sie bei Mobilfunkverbindungen auf eventuell entstehende Mehrkosten.

## Überprüfen der IP- und MAC-Adressen (WIRELESS INFORMATION)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "Wireless" → "Information".



### HINWEIS

Die MAC-Adresse ist auf der Unterseite des Wireless USB-Adapters (WNA1100-RL) angegeben.



# 10: Anhang

---

In diesem Abschnitt finden Sie u.a. die Beschreibungen der möglichen Fehlerursachen und eine Liste der im Display angezeigten Fehlermeldungen.

Die Verwendung von SD-Karten.....	108
Liste der Chord Memory-Akkordnoten.....	109
Blockdiagramm.....	111
Liste der Fehlermeldungen.....	112
Mögliche Fehlerursachen .....	113
MIDI-Implementationstabelle .....	118
Technische Daten.....	120

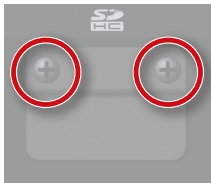


# Die Verwendung von SD-Karten

Der nachfolgende Abschnitt beschreibt, wie Sie mit SD-Karten umgehen.

## 1. Lösen Sie auf der Rückseite des Instruments die Schrauben der Abdeckung des SD-Kartenschachtes.

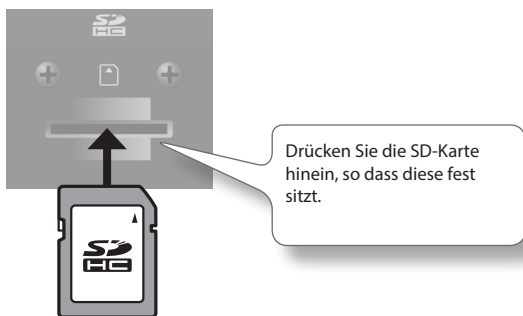
Ab Werk ist diese Abdeckung montiert. Achten Sie darauf, einen Schraubendreher zu verwenden, der zur Größe der Schrauben passt.



### WICHTIG

- Schalten Sie das Instrument nicht aus bzw. nehmen Sie die SD-Karte nicht heraus, solange im Display noch die Anzeige **“Processing...”** steht.
- Nehmen Sie die SD-Karte nicht heraus, solange ein Speichervorgang noch nicht vollständig abgeschlossen ist.

## 2. Drücken Sie auf die eingesezte SD-Karte, so dass diese ausgeworfen wird, und nehmen Sie diese heraus. Stecken Sie dann eine neue SD-Karte ein, und befestigen Sie die Abdeckung des SD-Kartenschachtes wieder.



- \* Einige SD-Kartentypen bzw. SD-Karten einiger Hersteller sind für die Aufnahme bzw. das Playback von Daten der FA-Workstation eventuell nicht geeignet.
- \* SD-Karten unterliegen über einen längeren Zeitraum einem Verschleiß. Sie sollten daher wichtige Daten, die auf der SD-Karte gesichert sind, immer auch mithilfe eines SD-Kartenlesegerätes und einem Rechner auf einem oder mehreren anderen Speichermedien ablegen (Festplatte, Cloud-Speicher, usw.).

## Vorbereiten der SD-Karte

Eine neue oder bisher anderweitig verwendete SD-Karte muss mit der FA-Workstation formatiert werden, damit die notwendigen Ordnerstrukturen auf der SD-Karte angelegt werden. Siehe **“Initialisieren einer SD-Karte (Format SD Card)”** (S.96). **Formatieren Sie nicht die dem Instrument beigefügte SD-Karte, da sich auf dieser die Demosong-Daten befinden, die ansonsten gelöscht würden.**

Wenn sich auf der zu verwendenden SD-Karte noch wichtige Daten befinden, erstellen Sie von diesen eine Sicherheitskopie, bevor Sie die SD-Karte formatieren. Siehe **“Erstellen einer Sicherheitskopie der Daten der SD-Karte”** (S.96).

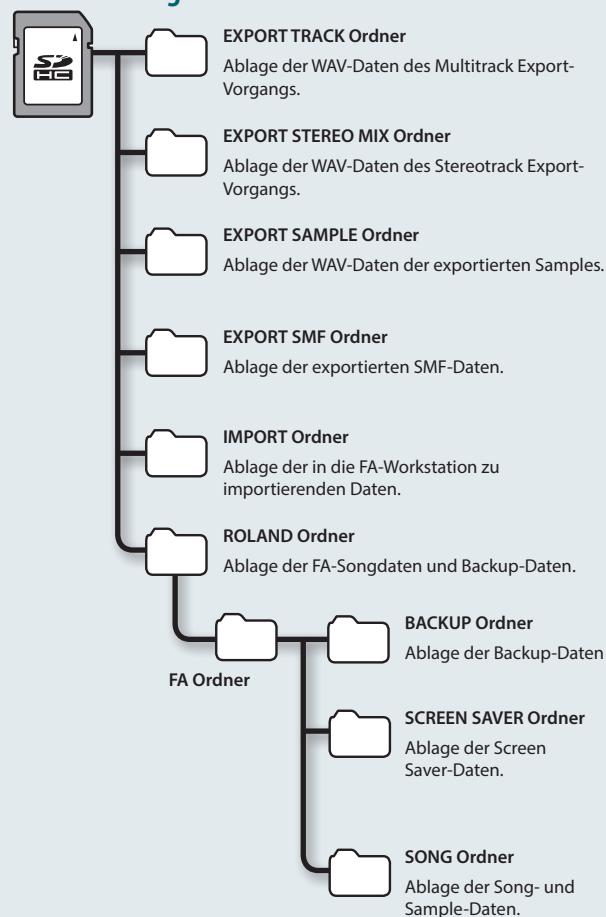
## Der Schreibschutzschalter (LOCK/UNLOCK)

SD-Karten besitzen einen Schreibschutzschalter, der verhindert, dass Daten der SD-Karte geändert bzw. gelöscht werden können.

Um mit der in der FA-Workstation eingebauten SD-Karte frei arbeiten zu können (Aufnahme, Daten editieren, Daten löschen), setzen Sie diesen Schalter auf die Position **“UNLOCK”**.



## Die Ordnerstruktur der SD-Karte nach der Formatierung





# Liste der Chord Memory-Akkordnoten

## 01: Pop 1

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (on E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (on F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (on G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (on Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (on A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (on Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (on B)	B2, B3, D4, G4

## 02: Pop 2

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, B3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(on Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

## 03: Jazz 1

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E#7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

## 04: Jazz 2

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

## 05: Jazz 3

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	Cmaj9	C3, E3, G3, B3, D4
C#	Dbmaj7	C#3, F3, G#3, C4, D#4
D	Dmaj9	D3, F#3, A3, C#4, E4
D#	Ebmaj9	D#3, G3, A#3, D4, F4
E	Emaj9	E3, G#3, B3, D#4, F#4
F	Fmaj9	F3, A3, C4, E4, G4
F#	Gbmaj9	F#3, A#3, C#4, F4, G#4
G	Gmaj9	G3, B3, D4, F#4, A4
G#	Abmaj9	G#3, C4, D#4, G4, A#4
A	Amaj9	A3, C#4, E4, G#4, B4
A#	Bbmaj9	A#3, D4, F4, A4, C5
B	Bmaj9	B3, D#4, F#4, A#4, C#5

## 06: Blues

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

## 07: Trad Maj

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

## 08: Trad Min 1

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

## 09: Trad Min 2

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

## 10: Pop Min 1

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, A4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

Überblick

Spielen

Performance-Funktionen

Editieren

Der Sequenzer (Erstellen von Songs)

Sampler

Pads

DAW

Einstellungen

Anhang

# Liste der Chord Memory-Akkordnoten

## 11: Pop Min 2

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Eb7(on Db)	C#3, A#3, D#4, G4
D	D-7(b5)	D3, G#3, C4, F4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Emaj7(9)	E3, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	C-7(on Bb)	A#2, C4, D#4, G4
B	C-maj7(B)	B2, D4, D#4, G4

## 12: Jazz Min 1

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	C-7(11)	C3, A#3, D#4, F4
C#	Db7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, B3, D4, G4
E	E7(9)	E2, G#3, D4, F#4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(#9)	G2, B3, F4, A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2, C4, D4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

## 13: Jazz Min 2

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	C-7(9)	C3, D#3, A#3, D4
C#	Db7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D-7(9)	D3, F3, C4, E4
D#	Eb7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	Emaj7(9)	E2, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	Ab-6	G#2, B3, D#4, F4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

## 14: Oct Stack

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	---	C4, C5
C#	---	C#4, C#5
D	---	D4, D5
D#	---	D#4, D#5
E	---	E4, E5
F	---	F4, F5
F#	---	F#4, F#5
G	---	G4, G5
G#	---	G#4, G#5
A	---	A4, A5
A#	---	A#4, A#5
B	---	B4, B5

## 15: 4th Stack

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	---	C4, F4
C#	---	C#4, F#4
D	---	D4, G4
D#	---	D#4, G#4
E	---	E4, A4
F	---	F4, A#4
F#	---	F#4, B4
G	---	G4, C5
G#	---	G#4, C#5
A	---	A4, D5
A#	---	A#4, D#5
B	---	B4, E5

## 16: 5th Stack

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	---	C4, G4
C#	---	C#4, G#4
D	---	D4, A4
D#	---	D#4, A#4
E	---	E4, B4
F	---	F4, C5
F#	---	F#4, C#5
G	---	G4, D5
G#	---	G#4, D#5
A	---	A4, E5
A#	---	A#4, F5
B	---	B4, F#5

## 17: Scale Set

Assign Key	Akkordbezeichnung	Zum Akkord gehörende Noten
C	Major Scale	C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4
C#	Major Pentatonic Scale	C4, D4, E4, G4, A4
D	Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, A#4
D#	Harmonic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, B4
E	Melodic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, A4, B4
F	Whole Tone Scale	C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4
F#	Blue note Scale	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
G	Japanese Minor	C4, C#4, F4, G4, A#4
G#	Ryukyuu Scale	C4, E4, F4, G4, B4
A	Bari Scale	C4, C#4, D#4, G4, G#4
A#	Spanish Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4
B	Gypsy Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4

\* Um die Tonart einer Akkordfolge zu ändern, verändern Sie die Einstellung des Parameters "KEY" im "CHORD MEMORY"-Display.  
Die nachfolgende Abbildung zeigt die für die Tonarten verwendeten Vorzeichen (♯ ♭). "Major" sind Dur-Tonarten, "Minor" sind Moll-Tonarten.

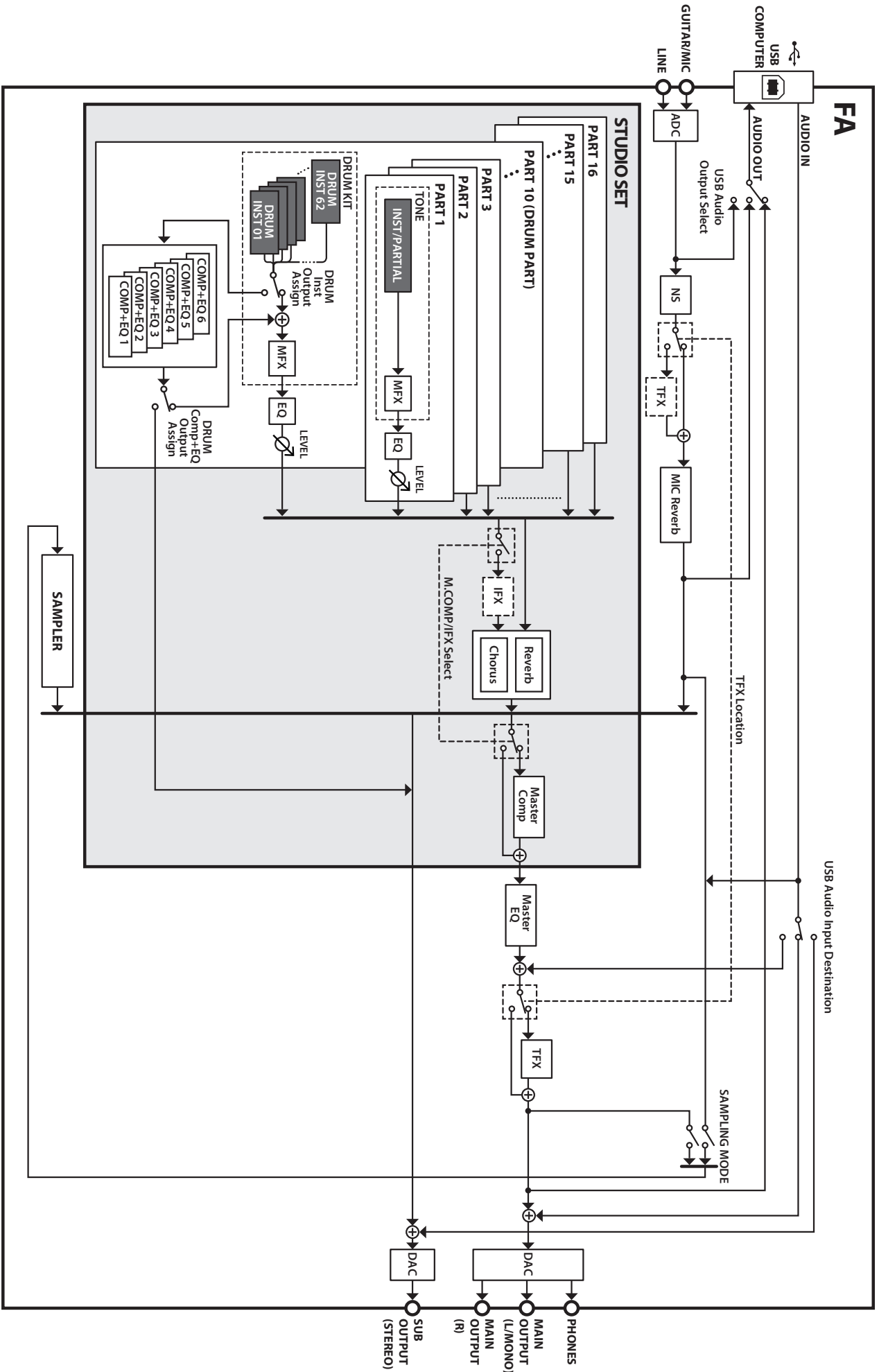
Major C F B<sup>b</sup> E<sup>b</sup> A<sup>b</sup> D<sup>b</sup> G<sup>b</sup>

Minor Am Dm Gm Cm Fm B<sup>b</sup>m E<sup>b</sup>m

Major G D A E B F<sup>#</sup>

Minor Em Bm F<sup>#</sup>m C<sup>#</sup>m G<sup>#</sup>m D<sup>#</sup>m

# Blockdiagramm



# Liste der Fehlermeldungen

Wenn eine Fehlbedienung vorliegt oder ein Vorgang nicht ausgeführt werden konnte, erscheint im Display eine entsprechende Fehlermeldung. Gehen Sie dann vor wie in der Spalte **„Aktion“** beschrieben.

Meldung	Bedeutung	Aktion
<b>Cannot Import!</b>	Die Sounddatei konnte nicht importiert werden.	Es ist noch kein Import-Zielspeicher definiert. Wählen Sie diesen aus (S. 95).
<b>File Not Selected!</b>	Es ist keine Datei ausgewählt.	Wählen Sie eine Datei aus.
<b>Incorrect File!</b>	Diese Datei kann von der FA-Workstation nicht abgespielt werden.	Die Datei kann nicht verwendet werden.
	Das Format der Audiodatei ist irregulär.	Verwenden Sie eine WAV/AIFF-Datei, die der gewünschten Norm entspricht (S. 16).
	Die für den Import als Arpeggio Style oder Rhythmus-Pattern vorgesehene SMF-Datei muss das Format <b>„0“</b> besitzen.	Stellen Sie sicher, dass die verwendete SMF-Datei das Format <b>„0“</b> besitzt.
<b>Memory Damaged!</b>	Diese SMF-Datei kann von der FA-Workstation nicht importiert werden.	SMF-Daten, die eine andere Taktart als die bei Pattern Time Signature (S. 50) eingegebene Taktart besitzen, können nicht geladen werden. Sie müssen zunächst die Taktart der SMF-Datei entsprechend abändern.
	Der Inhalt des internen Speichers ist eventuell beschädigt.	Führen Sie den Factory Reset-Vorgang aus (S. 95). Wenn das Problem damit nicht gelöst wird, benachrichtigen Sie Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihren Roland Customer Support.
<b>MIDI Buffer Full!</b>	Das Instrument hat eine zu hohe Menge an MIDI-Daten empfangen, die nicht korrekt verarbeitet werden konnte.	Reduzieren Sie die gleichzeitig an das Instrument übertragenen MIDI-Meldungen.
<b>MIDI Offline!</b>	Die Verbindung zum am MIDI IN angeschlossenen Gerät wurde unterbrochen.	Überprüfen Sie die Verbindungen der MIDI-Kabel bzw. ob das an der FA MIDI IN-Buchse angeschlossene Gerät ausgeschaltet wurde.
<b>Now Playing!</b>	Das Playback läuft, daher kann der Vorgang nicht ausgeführt werden.	Stoppen Sie das Playback, um den Vorgang ausführen zu können.
<b>Now Recording!</b>	Die Aufnahme läuft, daher kann der Vorgang nicht ausgeführt werden.	Stoppen Sie die Aufnahme, um den Vorgang ausführen zu können.
<b>Permission Denied!</b>	Der Vorgang konnte nicht ausgeführt werden, da der ausgewählte Ordner bzw. die ausgewählte Datei die Eigenschaft <b>„darf nur gelesen werden“</b> (read-only) besitzt.	Entfernen Sie mithilfe eines Rechners die Dateieigenschaft <b>„darf nur gelesen werden (read-only)“</b> .
<b>Program Error!</b>	Die FA-Workstation konnte nicht gestartet werden. Das Systemprogramm konnte nicht korrekt gelesen werden - oder - das System Update-Programm ist ungültig.	Verwenden Sie ein für die FA-Workstation gültiges System-Programm. Wenn das Problem damit nicht gelöst wird, benachrichtigen Sie Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihren Roland Customer Support.
<b>Read Error!</b>	Die Datei konnte nicht von der SD-Karte gelesen werden.	Stellen Sie sicher, dass die SD-Karte korrekt eingesteckt ist (S. 108).
	Die Datei ist beschädigt.	Diese Datei kann nicht verwendet werden.
<b>Rec Length Too Long!</b>	Die noch verfügbare Samplingzeit wurde überschritten.	–
	Die erlaubte Anzahl der Takte für die Echtzeit-Aufnahme wurde überschritten.	–
<b>Rec Over Flow</b>	Bei der Aufnahme wurden zu viele Daten auf einmal empfangen, die nicht korrekt verarbeitet werden konnten.	Reduzieren Sie die gleichzeitig an das Instrument übertragenen Daten.
<b>Rhythm Pattern Full!</b>	Die maximal mögliche Anzahl von Noten für ein Rhythmus-Pattern wurde bei der Aufnahme des Rhythmus-Patterns überschritten. Es ist keine weitere Rhythmus Pattern-Aufnahme mehr möglich.	Löschen Sie im Rhythmus-Pattern nicht mehr benötigte Daten, bevor Sie mit der Aufnahme fortfahren.
<b>Sample Length Too Short!</b>	Das Sample ist zu kurz und dann daher nicht korrekt editiert werden.	Wenn das Sample zu kurz ist, ist eine korrekte Editierung nicht möglich.
<b>Song Full!</b>	Die maximal mögliche Anzahl von Noten für einen Song bzw. eine Phrase wurde bei der Aufnahme des Songs bzw. der Phrase überschritten. Es ist keine weitere Aufnahme bzw. Editierung mehr möglich.	Verwenden Sie die Track Modify-Funktionen <b>„Delete“</b> oder <b>„Erase“</b> , um entweder Takte/Daten zu löschen oder Daten zu entfernen (S. 64).
<b>System Memory Damaged!</b>	Der Inhalt des Systemspeichers ist eventuell beschädigt.	Führen Sie den Factory Reset-Vorgang aus (S. 95). Wenn das Problem damit nicht gelöst wird, benachrichtigen Sie Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihren Roland Customer Support.
<b>SD Card Error!</b>	Das Format der SD-Karte ist ungültig.	Formatieren Sie die SD-Karte mit der FA-Workstation (S. 96).
	Die Daten können nicht von der SD-Karte gelesen werden.	Stellen Sie sicher, dass die SD-Karte korrekt eingesteckt ist (S. 108).
	Die Daten können nicht auf die SD-Karte geschrieben werden.	
<b>SD Card Full!</b>	Die SD-Karte besitzt nicht mehr genügend freien Speicher.	Löschen Sie nicht mehr benötigte Daten (S. 73).
<b>SD Card Locked!</b>	Die SD-Karte ist schreibgeschützt, daher können keine Daten auf der Karte gespeichert bzw. von der Karte gelöscht werden.	Schalten Sie das Instrument aus, nehmen Sie die SD-Karte heraus, und setzen Sie den Schreibschutzschalter auf die Position <b>„UNLOCK“</b> .
<b>SD Card Not Ready!</b>	Die SD-Karte ist entweder nicht oder nicht vollständig eingesetzt.	Schalten Sie das Instrument aus, nehmen Sie die SD-Karte heraus, setzen Sie diese wieder vollständig ein, und schalten Sie das Instrument wieder ein (S. 19, S. 108).
	Die SD-Karte wurde heraus genommen nachdem Sie eine Datei der SD-Karte ausgewählt haben.	
	Das Format der SD-Karte ist ungültig.	Formatieren Sie die SD-Karte mit der FA-Workstation (S. 96).
<b>Too Much Data!</b>	Die für einen Arpeggio Style oder ein Rhythmus-Pattern zu importierende SMF-Datei besitzt zu viele Daten.	Ein Arpeggio Style kann eine SMF-Datei mit maximal 500 Noten (Note-On/Off) importieren. Ein Rhythmus-Pattern kann eine SMF-Datei mit maximal 4.000 Noten (Note-On/Off) importieren.
<b>You Cannot Erase</b>	Diese Meldung kann nicht gelöscht werden.	–
<b>Write Error!</b>	Die Daten konnten nicht auf die SD-Karte geschrieben werden.	Stellen Sie sicher, dass die SD-Karte korrekt eingesteckt ist (S. 108).
	Das Format der SD-Karte ist ungültig.	Formatieren Sie die SD-Karte mit der FA-Workstation (S. 96).

# Mögliche Fehlerursachen

Problem	Überprüfung	Aktion	Seite
<b>Allgemeine Probleme</b>			
Das Gerät hat sich selbstständig ausgeschaltet.	Überprüfen Sie die <b>"Auto Off"</b> -Systemeinstellungen.	Das Instrument wird nach ca. 4 Stunden Inaktivität (Werkvoreinstellung) automatisch ausgeschaltet. Wenn Sie erreichen möchten, dass das Instrument nicht automatisch ausgeschaltet wird, wählen Sie für den Parameter <b>"Auto Off"</b> die Einstellung <b>"OFF"</b> .	S. 97
Das Gerät lässt sich nicht einschalten.	Sind der beigegefügte AC-Adapter und das Netzkabel korrekt an der Stromversorgung und der FA-Workstation angeschlossen?	Überprüfen Sie die Verbindungen. Verwenden Sie nur das den Instrument beigegefügte AC-Adapter+Netzkabel. Bei Benutzung anderer Netzteile können Beschädigungen auftreten.	S. 8
<b>Probleme mit dem Sound</b>			
Kein Sound.	Ist das Verstärkersystem eingeschaltet?	Überprüfen Sie dieses.	–
	Ist die Lautstärke des Verstärkersystems zu niedrig eingestellt?	Erhöhen Sie die Lautstärke.	–
	Ist der <b>[VOLUME]</b> -Regler zu niedrig eingestellt?	Erhöhen Sie die Lautstärke durch Drehen des <b>[VOLUME]</b> -Reglers.	S. 19
	Ist das Verstärkersystem bzw. der Kopfhörer korrekt angeschlossen?	Überprüfen Sie dieses.	S. 8
	Ist der Sound über einen angeschlossenen Kopfhörer hörbar?	Falls ja, ist eventuell ein Audiokabel defekt oder das Verstärkersystem hat eine Fehlfunktion. Überprüfen Sie dieses.	–
	Sind die Einstellungen für die Ausgabeziele korrekt?	Überprüfen Sie die verschiedenen Output Assign-Einstellungen. Weitere Details zu den Parametern finden Sie im Dokument <b>"Parameter Guide"</b> (PDF).	–
	Besitzen die verwendeten Audiokabel Widerstände?	Verwenden Sie nur Audiokabel ohne integrierten Widerstand.	–
	Wenn bei Spielen der Tastatur kein Sound hörbar ist: Ist der Local-Schalter auf <b>"Off"</b> gesetzt?	Stellen Sie den Local Switch auf <b>"ON"</b> .	S. 100
	Sind Partial eines Tones ausgeschaltet?	Stellen Sie den entsprechenden Partial Switch auf <b>"ON"</b> .	S. 49
	Ist der Level-Parameter zu niedrig eingestellt?	Überprüfen Sie die Master Level-Einstellung.	S. 100
	Sind die Effekte korrekt eingestellt?	Überprüfen Sie, ob die Effekte ein- bzw. ausgeschaltet sind sowie die Effect Level-Einstellungen.	S. 52
	Wurden die Expansion-Sounddaten korrekt geladen?	Wenn der ausgewählte Sound einen Tone, eine Wave oder ein Instrument eines Expansion-Sounds verwendet, stellen Sie sicher, dass der entsprechende Expansion-Sound korrekt geladen wurde.	S. 103
	Wurde die Lautstärke durch einen externen Controller verändert (Pedal, D Beam Controller, MIDI Volume/Expression)?	Erhöhen Sie die Level-Einstellung des Parts, der nicht zu hören ist. Betätigen Sie den entsprechenden Controller, um den Wert zurück zu setzen.	S. 44
Überprüfen Sie die von einem externen MIDI-Instrument gesendeten MIDI-Lautstärkemeldungen (Volume/Expression).			
Der Sound eines bestimmten Parts erklingt nicht.	Wurde die Lautstärke des Parts verringert?	Erhöhen Sie die Level-Einstellung des Parts, der nicht zu hören ist.	S. 44
	Wurde der Part stummgeschaltet?	Heben Sie die Stummuschaltung wieder auf.	
	Ist der Part als Pad-Part definiert?	Falls ja, kann dieser Part nicht die interne Klangerzeugung ansteuern. Überprüfen Sie die Pad Part-Einstellung.	S. 58
	Ist der Rx Switch des Parts auf <b>"Off"</b> gestellt?	Stellen Sie den Rx Switch auf <b>"ON"</b> .	S. 44
Der Sound eines bestimmten Notenbereiches erklingt nicht.	Wurde der Notenbereich eingegrenzt?	Überprüfen Sie die Key Range-Einstellungen.	S. 44
Der Sound ist verzerrt.	Ist ein Verzerrer-Effekt ausgewählt?	Wenn der Sound eines Tones oder Parts verzerrt ist, verringern Sie die Lautstärke des entsprechenden Tones bzw. Parts.	S. 44, S. 46
	Ist <b>[VOLUME]</b> -Regler zu hoch eingestellt?	Wenn das Gesamtsignal vezerrt, regeln Sie den <b>[VOLUME]</b> -Regler herunter.	S. 19
	Ist der Parameter <b>"Output Gain"</b> zu hoch eingestellt?	Überprüfen Sie den System-Parameter <b>"Output Gain"</b> .	S. 100
	Ist ein Systemeffekt die Ursache?	Überprüfen Sie, ob der Master EQ oder TFX den Sound verzerrt.	S. 54
Die Tonhöhe ist falsch.	Ist die Gesamtstimmung falsch eingestellt?	Überprüfen Sie den System-Parameter <b>"Master Tune"</b> .	S. 100
	Wurde die Tonhöhe durch einen MIDI Controller verändert (Pedal, MIDI Pitch Bend)?	Betätigen Sie den entsprechenden Controller, um den Wert zurück zu setzen.	S. 41, S. 42
	Sind die Parameter <b>"Coarse Tune"</b> , <b>"Fine Tune"</b> oder <b>"Master Tune"</b> falsch eingestellt?	Überprüfen Sie die Einstellungen dieser Parameter.	S. 99, S. 100
Noten werden abgeschnitten.	Noten werden abgeschnitten, wenn die maximale Polyphonie von 128 Stimmen überschritten wird.	Reduzieren Sie Anzahl der Layer-Ebenen bzw. erhöhen Sie den Wert für <b>"Voice Reserve"</b> für wichtige Parts.	S. 44
Noten erklingen bei Spielen auf der Tastatur dauerhaft weiter.	Ist die Polarität des Haltepedals vertauscht?	Überprüfen Sie den System-Parameter <b>"Hold Pedal Polarity"</b> .	S. 98

Überblick

Spielen

Performance-Funktionen

Editieren

Der Sequenzer (Erstellen von Songs)

Sampler

Pads

DAW

Einstellungen

Anhang

## Mögliche Fehlerursachen

Problem	Überprüfung	Aktion	Seite
Der Sound ist bei Auslenkung des Panoramas immer noch auf der jeweils anderen Seite hörbar.	Sind Stereo-Effekte ausgewählt und eingeschaltet?	Falls ja, ist dieses ein normales Klangverhalten. Dieser Effekt entsteht bei Verwendung von Stereo Insert-Effekten.	-
Noten im oberen Tonhöhenbereich erklingen fremdartig.	Die gespielte Tonhöhe liegt oberhalb der maximalen oberen Tonhöhengrenze eines Sounds, und es treten eventuell Nebengeräusche auf.	Dieses entspricht den Spezifikationen und ist keine Fehlfunktion.	-
Es können keine Arpeggios gespielt werden.	Ist der Arpeggio Switch eines Parts auf <b>"OFF"</b> gestellt?	Stellen Sie den Arpeggio Switch des Parts auf <b>"ON"</b> . Wenn der Multi Part-Modus ausgewählt ist, können Arpeggios nur dann gespielt werden, wenn der Arpeggio SWITCH eines Parts auf <b>"ON"</b> gestellt, auch wenn die Anzeige des <b>[ARPEGGIO]</b> -Tasters leuchtet.	S. 44
Bei Legato-Spiel wird die Tonhöhe nicht so weit erhöht wie erwartet.	Wenn der Legato Switch auf <b>"ON"</b> und das Legato Retrigger auf <b>"OFF"</b> steht, Sie dann eine Note halten und danach eine hohe Note spielen, um einen Legato-Effekt zu erzielen, wird bei Erreichen der maximal möglichen Tonhöhe der Wellenform die Tonlage nicht weiter erhöht. Wenn Sie mehrere Tones spielen, die alle unterschiedliche obere Tonhöhengrenzen haben, kann dieses zu Dissonanzen führen.	Wenn Sie die Tonhöhe in einem größeren Umfang verändern möchten, stellen Sie das Legato Retrigger auf <b>"ON"</b> . Weitere Details zu den Parametern finden Sie im Dokument <b>"Parameter Guide"</b> (PDF).	-
Wenn ein Pad gedrückt und wieder losgelassen wird, spielt der Sound trotzdem weiter.	Leuchtet die Anzeige des <b>[HOLD]</b> -Tasters?	Drücken Sie den <b>[HOLD]</b> -Taster, so dass dessen Anzeige erlischt.	-
Bei Abrufen eines Favorite-Sounds erklingt dieser anders als bei der Registrierung.	Der registrierte Inhalt ist unterschiedlich, abhängig vom Modus, in dem die Favorite-Registrierung vorgenommen wurde.	Wählen Sie den gewünschten Modus aus, und registrieren Sie den gewünschten Klang als Favorite-Sound. Im Single-Modus werden nur die Tone-Einstellungen registriert. Wenn Sie ein Studio Set registrieren möchten, wählen Sie Multi Part-Modus, sichern Sie das gewünschte Studio Set und registrieren Sie dieses als Favorite-Sound.	S. 28
Der Sound des Pad-Parts kann nicht auf der Tastatur gespielt werden.	Wurde der <b>"Rx Channel"</b> des Pad-Parts verändert?	Stellen Sie die Pad Part-Nummer auf den gleichen Wert wie die Rx Channel-Nummer.	S. 44
<b>Probleme mit den Effekten</b>			
Der Effekt ist nicht hörbar.	Ist der Effekt ausgeschaltet?	Überprüfen Sie die On/Off-Einstellung des Effekts.	S. 52
	Sind die Send Level-Werte der Effekte zu niedrig eingestellt?	Bei <b>"0"</b> ist der Effekt nicht hörbar. Auch bei Werten über <b>"0"</b> ist der Effekt nicht hörbar, wenn die Parameter <b>"Multi-Effect Level"</b> bzw. <b>"Reverb Level"</b> auf <b>"0"</b> gestellt sind. Überprüfen Sie dieses.	
Die Delay Time ist als Notenwert eingegeben (z.B. für den Multieffekt DELAY), aber ab einem bestimmten Tempo wird die Delay Time nicht mehr verändert.	Überprüfen Sie die Delay Time-Einstellungen.	Die Delay Time wird durch den höchsten numerischen Wert bestimmt, welchen die Notenwerte nicht überschreiten können.	S. 53
Die Modulation oder andere Controller sind immer eingeschaltet.	Überprüfen Sie die Matrix Control-Einstellungen.	Bei PCM Synth Tones können Sie über Matrix Control die Tone-Parameter in Echtzeit steuern. Dafür verwendet werden MIDI-Meldungen wie z.B. MIDI Control Change-Informationen. Abhängig von diesen Einstellungen reagiert die FA-Workstation auf die empfangenen MIDI-Meldungen eventuell anders als erwartet.	S. 47
<b>Probleme mit dem Sequenzer</b>			
Die importierte SMF-Datei wird nicht korrekt abgespielt.	Sind die Parameter Receive GM System On und Receive GM2 System On auf <b>"ON"</b> gestellt?	Stellen Sie beide Parameter (Receive GM System On und Receive GM2 System On) auf <b>"ON"</b> .	S. 101
	Wird der Song ab der Mitte gestartet?	Am Beginn eines GM-Songs befindet sich die GM/GM 2 System On-Meldung. Wenn diese nicht übertragen wird, wird der Song nicht mit seinen korrekten Einstellungen abgespielt.	-
	Spielen Sie Songdaten im GS Format ab?	Songdaten im GS-Format sind für die Roland Sound Canvas-Serie konzipiert und werden mit der FA-Workstation eventuell nicht korrekt abgespielt.	-
Nach einer Aufnahme ist bei Abspielen des Songs kein Sound hörbar.	Sind Tracks stummgeschaltet?	Heben Sie die Stummschaltung auf.	S. 63
Das Tempo ist anders als beim vorherigen Playback des Songs.	Haben Sie den Song gesichert?	Wenn Sie das Tempo eines Songs verändern, wird dieses erst gesichert, wenn Sie den Song erneut im User-Speicher oder auf der SD-Karte speichern. Dabei wird das vorher im jeweiligen Song gesicherte Tempo überschrieben.	S. 74
Sounds werden unerwartet umgeschaltet.	Enthält der Song eine Program Change-Meldung?	Löschen Sie unerwünschte Program Change-Meldungen.	S. 69
	Wurde die Program Change-Meldung im falschen Track eingefügt?	Überprüfen Sie dieses.	S. 68



Problem	Überprüfung	Aktion	Seite
Daten erscheinen nicht im Microscope-Display.	Sind im View Select-Display die gewünschten Datengruppen aktiviert?	Aktivieren Sie die Datengruppen, die angezeigt werden sollen.	S. 69
Bei Abspielen eines Songs mit dem MIDI-Sequencer wird ein Sound nicht gespielt.  Nach Senden einer Program Change-Meldung wird kein Sound gespielt.	Besitzt der Song Bank Select-Meldungen, die die FA-Workstation nicht erkennen kann?	Wenn an die FA-Workstation eine Bank Select MSB/LSB-Information für eine Bank-Nummer gesendet wird, die im Instrument nicht vorhanden ist, wird kein Sound gespielt. Wenn Sie nur eine Program Change-Meldung senden, wird innerhalb der aktuell gewählten Bank der entsprechende Sound mit der gewählten Nummer aufgerufen. Wählen Sie ggf. den Sound an der FA-Workstation selbst aus.  Achten Sie bei Übertragen von Bank Select MSB/LSB+Program Change-Meldungen immer darauf, dass diese Werte eine Bank aufrufen, die in der FA-Workstation tatsächlich vorhanden ist.  Es ist möglich, dass die Lautstärke eines Sounds durch einen <b>"Fade-Out"</b> (über Volume- oder Expression-Meldungen) auf Minimum herunter geregelt wurde. Überprüfen Sie dieses, und erhöhen Sie die Werte der entsprechenden Volume- oder Expression-Meldungen.	S. 68
Die Spielweise der Klangerzeugung erscheint träge oder wird unterbrochen.	Werden mehr als 128 Stimmen abgerufen?	Reduzieren Sie die Anzahl der benötigten Stimmen. Auch für Sounds, die noch ausklingen (und ggf. nicht mehr hörbar sind) werden noch Stimmen benötigt.	-
	Spielen Sie einen Tone, der sehr viele LFO-Bewegungen enthält?	Der LFO stellt eine besondere Belastung für die Klangerzeugung dar, so dass der Betrieb von mehreren LFOs gleichzeitig dazu führen kann, dass die Ausgabe der Sounds insgesamt beeinträchtigt wird. Überprüfen Sie dieses, und vergleichen Sie dieses durch Auswahl von Sounds, die entweder keinen LFO oder weniger LFO-Einstellungen besitzen.	-
	Sind mehrere Daten am Beginn eine Taktes bzw. Taktschlages einer Sequenz konzentriert?	Setzen Sie nicht zu viele Events auf eine absolut gleiche Zählzeit (z.B. beim Step Recording oder durch eine Quantisierung); dadurch kann die Verarbeitung dieser Daten verlangsamt werden. Daten können einen Versatz von 1–2 Ticks erhalten, ohne dass das Timing der Ausgabe dieser Daten dadurch beeinträchtigt wird.	S. 68
	Befindet sich an einer Timing-kritischen Position eine Program Change-Information?	Verschieben Sie die Position der entsprechenden Program Change-Meldung so, dass der Sound noch rechtzeitig gewechselt, die Ausgabe der Sounds aber nicht mehr beeinträchtigt wird.	
	Befindet sich an einer Timing-kritischen Position eine höhere Menge an System Exclusive-Informationen?	Verschieben Sie die Position der entsprechenden System Exclusive-Meldung so, dass die Ausgabe der Sounds nicht mehr beeinträchtigt wird. Überprüfen Sie, ob Sie eine System Exclusive-Meldung durch eine Control Change-Information (die weit weniger Daten erzeugt) ersetzen können.	
	Befindet sich an einer Timing-kritischen Position eine höhere Menge an Control Change- bzw. Aftertouch-Informationen?	Überprüfen Sie, ob Teile dieser Daten gelöscht werden können.	
<b>Probleme mit dem Speichervorgang</b>			
Das Studio Set klingt anders als nach Speichern des Studio Sets.	Sichern Sie zusätzlich die Tone-Daten.	Wenn Sie von einem Studio Set verwendete Tones editiert haben oder die Tone-Einstellungen über MIDI-Befehle verändert wurden, müssen Sie außer dem Studio Set auch die zugehörigen Tones sichern.	S. 48
	Überprüfen Sie die Effekt-Einstellungen.	Es ist möglich, dass der Total-Effekt (Tone-Effekt) und der Master-Effekt (System-Effekt) verändert wurden.	S. 52
Die Arpeggio- und Controller-Einstellungen zwischen mehreren Studio Sets unterscheiden sich.	Überprüfen Sie die Arpeggio- und Controller-Einstellungen.	Die Arpeggio- und Controller-Einstellungen werden für jedes Studio Set individuell gesichert.	S. 33, S. 39
<b>Probleme mit externen MIDI-Geräten</b>			
Kein Sound vom externen MIDI-Instrument.	Stimmen der MIDI-Sendekanal der FA-Workstation und der MIDI-Empfangskanal des externen MIDI-Instruments überein?	Stellen Sie beide MIDI-Kanäle auf den gleichen Wert.	S. 90
Exclusive-Meldungen werden nicht empfangen.	Ist Receive Exclusive auf <b>"OFF"</b> gestellt?	Stellen Sie Receive Exclusive auf <b>"ON"</b> .	S. 101
	Stimmen die Device-ID-Nummern der FA-Workstation und der System Exclusive-Meldung bzw. der anderen FA-Workstation überein?	Stellen Sie die Device ID-Nummern auf den gleichen Wert.	S. 101
Bei Verwendung einer DAW-Software: Das Bewegen der Regler ändert den Sound nicht.	Einige DAW-Software-Programme besitzen keine <b>"Soft Thru"</b> -Einstellung für System Exclusive-Meldungen.	Stellen Sie für die Aufzeichnung von System Exclusive-Meldungen den Local Switch auf <b>"On"</b> .	S. 90
Bei hohen Bend Range-Werten (48) wird die Tonhöhe bei Empfang von MIDI Pitch Bend-Meldungen nicht vollständig erhöht.	Auch wenn die Bend Range eines Tones im Bereich von 0–48 eingestellt werden kann, ist die mögliche Tonhöhenverschiebung nach oben begrenzt, abhängig von der ausgewählten Wellenform. Alle Wellenformen ermöglichen eine Erhöhung um bis zu 12 Halbtöne, darüber hinaus ist dieses abhängig von der ausgewählten Wellenform.	-	-

Überblick  
Spielen  
Performance-Funktionen  
Editieren  
Der Sequenzer (Erstellen von Songs)  
Sampler  
Pads  
DAW  
Einstellungen  
Anhang



## Mögliche Fehlerursachen

Problem	Überprüfung	Aktion	Seite
<b>Probleme mit dem Sampling</b>			
Der Sound des externen Eingangssignals ist nicht stereo.	Ist der STEREO SW auf <b>"MONO"</b> gestellt?	Wählen Sie für STEREO SW die Einstellung <b>"STEREO"</b> .	S. 79
Der gesampelte Sound besitzt deutliche Nebengeräusche bzw. klingt verzerrt.	Ist der Eingangspegel (Input Level) optimal eingestellt?	Wenn der Input Level zu hoch ist, verzerrt der Sound. Wenn der Input Level zu niedrig ist, ist das Verhältnis von Nutzsignal und Nebengeräuschen ungünstig, und der Sound enthält entsprechende Nebengeräusche. Stellen Sie den Input Level möglichst hoch ein, ohne dass das Signal verzerrt.	S. 79
	Sind die Effekte optimal eingestellt?	Einige Effekttypen verstärken das Signal so, dass dieses lauter erklingt als das Originalsignal, oder sie verzerren das Signal absichtlich. Bei einigen Effekte werden Nebengeräusche hinzugefügt oder sogar absichtlich erzeugt. Schalten Sie die Effekte vorläufig aus. und überprüfen Sie dann den Anteil der Nebengeräusche bzw. Verzerrung. Stellen Sie dann die Effekte so ein wie gewünscht.	-
	Werden mehrere Samples gleichzeitig gespielt?	Auch wenn der Pegel einzelner Samples in sich optimal ist, kann bei Spielen mehrerer Samples der Gesamtpegel verzerren. Verringern Sie dann die Lautstärke einzelner Samples, so dass der Gesamtsound nicht mehr verzerrt.	S. 81
<b>Probleme mit dem Mikrophon oder anderen externen Aufnahmequellen</b>			
Das externe Eingangssignal ist nicht hörbar bzw. zu leise.	Ist die Lautstärke des Eingangssignals zu niedrig eingestellt?	<b>Bei Verwendung der LINE-Buchse:</b> Erhöhen Sie die Ausgangslautstärke des externen Gerätes. <b>Bei Verwendung der GUITAR/MIC-Buchse:</b> Erhöhen Sie den Pegel des Eingangssignals mithilfe des <b>[LEVEL]</b> -Reglers auf der Rückseite. Wenn die Lautstärke des Eingangssignals dann immer noch zu niedrig ist, erhöhen Sie den Wert des Parameters <b>"Audio Input Level"</b> .	S. 80
	Sind alle Kabel korrekt angeschlossen?	Überprüfen Sie die Verbindungen.	S. 8
	Sind eventuell Kabel defekt?	-	-
	Verwenden Sie Kabel mit integriertem Widerstand?	Verwenden Sie nur Kabel ohne eingebauten Widerstand.	-
Der Mikrophon-Sound ist nicht hörbar bzw. zu leise.	Ist das Mikrophonkabel korrekt angeschlossen?	Überprüfen Sie die Verbindungen.	S. 8
	Ist das Mikrophonkabel defekt?	-	-
	Ist die Lautstärke des Mikrophonsignals zu niedrig eingestellt?	Erhöhen Sie den Pegel des Eingangssignals mithilfe des <b>[LEVEL]</b> -Reglers auf der Rückseite. Wenn die Lautstärke des Eingangssignals dann immer noch zu niedrig ist, erhöhen Sie den Wert des Parameters <b>"Audio Input Level"</b> .	S. 80
	Steht der <b>[MIC/GUITAR]</b> -Schalter auf <b>"GUITAR"</b> ?	Stellen Sie den <b>[MIC/GUITAR]</b> -Schalter auf <b>"MIC"</b> .	S. 9
<b>Probleme mit der SD-Karte</b>			
Die SD-Karte wird nicht erkannt.	Überprüfen Sie das Format der SD-Karte.	Formatieren Sie die SD-Karte mit der FA-Workstation.	S. 96
Die Daten der SD-Karte sind beschädigt.	Wurde die Karte physisch belastet, z.B. durch Herunterfallen?		
	Wurde das Gerät ausgeschaltet, während auf die SD-Karte zugegriffen wurde?		
	Besitzt die SD-Karte noch das Dateiformat eines anderen Gerätes (Rechner, Digital-Kamera)?		
Es können keine Backup-Daten auf der SD-Karte gesichert werden.	Ist die SD-Karte schreibgeschützt?	Entfernen Sie den Schreibschutz.	S. 108
	Besitzt die SD-Karte noch genügend freien Speicher?	Überprüfen Sie dieses.	-
	Überprüfen Sie das Format der SD-Karte. Die FA-Workstation kann nur SD-Karten mit dem Format <b>"FAT"</b> erkennen.	Formatieren Sie die SD-Karte mit der FA-Workstation.	S. 108
<b>Probleme mit der USB-Verbindung</b>			
Die FA-Workstation wird vom Rechner nicht erkannt.	Unterstützt der USB-Anschluss des Rechners das USB 2.0 Hi-Speed-Format?	Der verwendete USB-Anschluss des Rechners muss das USB 2.0 Hi-Speed-Format unterstützen.	-

## Probleme mit der Wireless LAN-Verbindung

\* **Lesen Sie bei Problemen mit der Daten-Kommunikation auch die Anleitung des Gerätes, welches als Wireless LAN-Zugriffspunkt dient.**

Problem	Grund/Aktion	Seite
Es besteht keine Verbindung zum ausgewählten Wireless LAN- Zugriffspunkt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stellen Sie sicher, dass Ihr Wireless LAN-Zugriffspunkt den WPS-Standard unterstützt. Ist dieses nicht der Fall, verwenden Sie die Verbindungs-Option, die beschrieben ist unter <b>“Verbindung im Ad-Hoc-Modus”</b> (S.106).</li> <li>• Der 802.11a/b Wireless-Standard wird nicht unterstützt. Sie können nur den 802.11g/n (2.4 GHz) Wireless Standard verwenden.</li> <li>• Die WEP Authentifizierungs-Methode wird nicht unterstützt. Sie können nur die WPA- bzw. WPA2 Authentifizierungs-Methode verwenden.</li> <li>• Stellen Sie sicher, dass für den verwendeten Wireless LAN-Zugriffspunkt das <b>“Dynamic Host Configuration Protocol”</b> (DHCP) eingeschaltet ist.</li> <li>• Wenn eine Verbindung zu einem Wireless LAN-Zugriffspunkt nicht möglich ist, die vorher funktionierte, gelöscht wurde, stellen Sie sicher, dass der Ad-Hoc-Modus auf <b>“OFF”</b> geschaltet ist.</li> <li>• Das Funksignal wurde eventuell nicht erkannt. Wählen Sie den gewünschten Wireless LAN-Zugriffspunkt erneut aus, und stellen Sie die Verbindung her. Siehe <b>“Grundlegende Verbindungsmethode (WPS)”</b> (S.104).</li> <li>• Das Instrument kann sich nur eine begrenzte Anzahl von Netzwerk-Verbindungen merken, daher kann es passieren, dass ältere Einträge durch neuere Einträge überschrieben werden. Sie müssen die Verbindung zum Wireless LAN-Zugriffspunkt erneut herstellen. Bei einem <b>“Factory Reset”</b> werden alle Verbindungsdaten gelöscht.</li> </ul>	S. 104
Im Display erscheint die Anzeige <b>“Access Point Not Supported”</b> , und es kann keine Verbindung zum Wireless LAN-Zugriffspunkt hergestellt werden.	Der gewählte Wireless LAN-Zugriffspunkt wird nicht unterstützt. Wählen Sie die WPA- oder WPA2 Authentifizierungs-Methode.	
Die Datenkommunikation ist instabil.	<p>Der Grund kann eine instabile Funkfrequenz sein. Dieses kann zur Folge haben, dass die Reaktionszeit träge ist oder bei einer Übertragung von Audiodaten Aussetzer zu hören sind. Versuchen Sie in diesem Fall:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• den Abstand zwischen Wireless LAN-Zugriffspunkt und dem Instrument zu verringern</li> <li>• den Kanal des Wireless LAN-Zugriffspunktes zu verändern.</li> </ul>	
Das Instrument wird in der app als Instrumenteneintrag nicht gefunden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ist das Instrument eingeschaltet?</li> <li>• Ist der Wireless USB-Adapter (WNA1100-RL) am USB FOR UPDATE-Anschluss der FA-Workstation angeschlossen?</li> <li>• Ist das Instrument mit dem Drahtlos-Netzwerk verbunden?</li> <li>• Sind das Instrument und das iPad mit dem gleichen Netzwerk (Wireless LAN-Zugriffspunkt) verbunden?</li> <li>• Ist der Wireless LAN-Zugriffspunkt so eingestellt, dass eine Kommunikation zwischen Wireless LAN-Geräten erlaubt ist? Lesen Sie dazu bei Bedarf die Anleitung des verwendeten Wireless LAN-Zugriffspunktes.</li> </ul>	
Das iPad wird nicht mit dem Internet verbunden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ist der Wireless LAN-Zugriffspunkt mit dem Internet verbunden?</li> <li>• Besteht eine Ad-Hoc Mode-Verbindung?</li> </ul> <p>Das iPad oder ein anderes Gerät, das im Ad-Hoc-Modus drahtlos verbunden ist, kann nicht mit dem Internet oder einem anderen Drahtlosgerät kommunizieren. Geräte, die eine Mobiltelefonfunktion (bzw. SIM-Karte) besitzen (z.B. iPad, iPhone), können sich über das Mobilfunknetz mit dem Internet verbinden. Achten Sie bei Mobilfunkverbindungen auf eventuell entstehende Mehrkosten.</p>	

Überblick

Spielen

Performance-Funktionen

Editieren

Der Sequenzer (Erstellen von Songs)

Sampler

Pads

DAW

Einstellungen

Anhang

# MIDI-Implementionstabelle

## Klangerzeugungs-Sektion

Date : Jan. 1, 2014

Model FA-06/08

Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mono, Poly *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Note Number	: True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note On Note Off	o o	o o	
After Touch	Key's Channel's	x o	o *1 o *1	
Pitch Bend		o	o *1	
Control Change	0, 32	o	o *1	Bank select
	1	o	o *1	Modulation
	2	o	o	Breath type
	4	o	o	Foot type
	5	o	o	Portamento time
	6, 38	o	o	Data entry
	7	o	o *1	Volume
	10	o	o *1	Panpot
	11	o	o *1	Expression
	16	o	o (Tone Modify 1)	General purpose controller 1
	17	o	o (Tone Modify 2)	General purpose controller 2
	18	o	o (Tone Modify 3)	General purpose controller 3
	19	o	o (Tone Modify 4)	General purpose controller 4
	64	o	o *1	Hold 1
	65	o	o	Portamento
	66	o	o	Sostenuto
	67	o	o	Soft
	68	o	o	Legato foot switch
	71	o	o	Resonance
	72	o	o	Release time
	73	o	o	Attack time
74	o	o	Cutoff	
75	o	o	Decay time	
76	o	o	Vibrato rate	
77	o	o	Vibrato depth	
78	o	o	Vibrato delay	
80	o	o (Tone Variation 1)	General purpose controller 5	
81	o	o (Tone Variation 2)	General purpose controller 6	
82	o	o (Tone Variation 3)	General purpose controller 7	
83	o	o (Tone Variation 4)	General purpose controller 8	
84	o	o	Portamento control	
91	o	o (Reverb)	General purpose effect 1	
93	o	o (Chorus)	General purpose effect 3	
1-31, 33-95	o	-	General purpose controller	
96, 97	x	x	Increment, Decrement	
98, 99	x	x	NRPN LSB, MSB	
100, 101	x	o	RPN LSB, MSB	
1-31, 33-127	o	-	DAW CONTROL	
Program Change	: True Number	o *1 *****	o *1 0-127	Program Number 1-128
System Exclusive		o *3	o *1	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	x x x	x x x	
System Realtime	: Clock : Commands	x x	o x	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	x x x x o *1 x	o o x o (123-127) o x	
Notes		*1 O X is selectable. *2 Recognized as M=1 even if M≠1. *3 Transmitted only when "Transmitted Edit Data" is ON or RQ1 is received.		

Mode 1: Omni On, Poly  
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni On, Mono  
Mode 4: Omni Off, Mono

o: Yes  
x: No

Sequencer-Sektion

Date : Jan. 1, 2014

Version : 1.00

Model FA-06/08

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	All channel x	All channel 1-16	There is no specific basic channel
Mode Default Message Altered	x x *****	x x	
Note Number : True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocity Note On Note Off	o o	o o	
After Touch Key's Channel's	o o	o *1 o *1	
Pitch Bend	o	o *1	
Control Change 0-119	o	o *1	
Program Change : True Number	o *****	o *1 0-127	
System Exclusive	o	o *1	
System Common : Song Position : Song Select : Tune	o *1 x x	o *1 x x	
System Realtime : Clock : Commands	o *1 o *1	o *1 o *1	
Aux Messages : All Sound Off : Reset All Controllers : Local Control On/Off : All Notes Off : Omni Mode Off : Omni Mode On : Mono Mode On : Poly Mode On : Active Sensing : System Reset	o o o *2 o *2 o o o o o o x	o *1 *3 o *1 x x *4 o *1 *3 o *1 *3 o *1 *3 o *1 *3 o o x	
Notes	*1 O X is selectable *2 Not recorded when received, but can be created and transmitted using Microscope *3 First, a a note-off message is recorded for each note that is currently on; then this message itself is recorded *4 The All Notes Off message itself is not recorded; a note-off message is recorded for each note that is currently on		

Mode 1: Omni On, Poly  
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni On, Mono  
Mode 4: Omni Off, Mono

o: Yes  
x: No



## Roland FA-06, FA-08: Synthesizer-Keyboard (kompatibel zum General MIDI 2 System)

Keyboard	
FA-06:	61 Tasten (mit Anschlagdynamik)
FA-08:	88 Tasten (Ivory Feel-G-Klavatur mit Druckpunkt-Simulation)
Klangerzeugung	
Maximale Polyphonie	128 Stimmen (variabel, abhängig von der Auslastung)
Parts	16 Parts
Tones	SuperNATURAL Acoustic SuperNATURAL Synth SuperNATURAL Drum Kit PCM Synth PCM Drum Kit * GM2-kompatible-Sounds sind enthalten.
Wave Expansion Slots	2 virtuelle Slots * Der Inhalt der Wave Expansion Slots ist überschreibbar. Die Sounds können von der Axial Sound Library-Webseite herunter geladen und mithilfe eines USB Flash-Speichers in den internen Speicher der FA-Workstation übertragen werden.
Effekte	Multi-Effekte: 16 System-Effekte, 68 Typen (der Vocoder ist nur für Part 1 nutzbar) Part EQ: 16 System-Effekte Drum Part COMP+EQ: 6 System-Effekte Chorus: 3 Typen Reverb: 6 Typen Master Compressor (kann auf Insert FX umgeschaltet werden (78 Typen)) Master EQ Total Effects (TFX): 29 Typen Mic Input Reverb: 8 Typen
Sequencer	
MIDI Tracks	16
Datei-Format	Original, SMF Export/Import-Funktion, WAV Export-Funktion * Sampler Trigger-Daten können aufgezeichnet werden.
Sampler	
Format	16-bit linear, 44.1 kHz, WAV/AIFF/MP3 Import-Funktion
Maximale Polyphonie	8
Anzahl der Samples	16 Pads x 4 Banks (für jeden Song) * Die Samples können nicht als Wave-Daten für die interne Klangerzeugung verwendet werden.
Andere	
Funktionen	Favorite Rhythm Pattern Arpeggio Chord Memory
Controller	D-BEAM Controller Pitch Bend/Modulationshebel Assignable Switch x 2 (S1/S2) Control-Regler x 6 Sample Pad Tempo-Regler
Display	5-inch Graphic Color LCD
Externer Speicher	SD Card (SDHC-kompatibel)

Anschlüsse	Kopfhörer (Headphones): Stereoklinke MAIN Output-Buchsen (L/MONO, R): TRS-Klinke Sub Output-Buchse: Stereoklinke AUDIO INPUT-Buchsen LINE: Stereo-Miniklinke GUITAR/MIC: Monoklinke FOOT PEDAL-Buchsen (CTRL 1, CTRL 2, HOLD) MIDI-Anschlüsse (IN, OUT) USB FOR UPDATE-Anschluss USB COMPUTER-Anschluss (USB Hi-Speed AUDIO/MIDI) (Verwenden Sie USB-Kabel und einen Rechner, welche das USB 2.0 Hi-Speed-Format unterstützen.) DC IN-Buchse
Stromversorgung	
AC-Adapter	
Stromverbrauch	
1,300 mA	
Abmessungen	
FA-06: 1,008 (W) x 300 (D) x 101 (H) mm	
FA-08: 1,415 (W) x 340 (D) x 142 (H) mm	
Gewicht (ohne AC-Adapter)	
FA-06: ca. 5,7 kg	
FA-08: ca. 16,5 kg	
Beigefügtes Zubehör	
Kurzanleitung Informationsblatt <b>“SICHERER BETRIEB DES GERÄTES”</b> SD-Karte (ab Werk im Instrument installiert) SD Card-Schutzvorrichtung (ab Werk am Instrument installiert) AC-Adapter Netzkabel	
Zusätzliches Zubehör	
Keyboard-Ständer (*1): FA-06: KS-18Z, KS-12 FA-08: KS-G8, KS-G8B, KS-18Z, KS-12, KS-J8 Pedalschalter: DP-Serie Expression Pedal: EV-5 USB Flash-Speicher (*2) Wireless USB Adapter: WNA1100-RL *1 Bei Verwendung eines KS-18Z bzw. KS-J8 sollte das Instrument nicht höher als einen Meter aufgestellt werden. *2 Verwenden Sie vorzugsweise einen USB Flash-Speicher von Roland (M-UF-Serie; diese unterstützen das USB 2.0 Hi-Speed-Protokoll). Für die Funktionsfähigkeit anderer USB Flash-Speicher kann keine Garantie übernommen werden.	

\* Änderungen der technischen Daten und des Designs sind ohne vorherige Ankündigung möglich. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

### HINWEIS

Details zur Verwendung eines Ständers finden Sie unter **“Positionieren des Instruments auf einem Ständer”** (S.17).



**Roland**