

## Workshop Roland SH-201, Teil 1

# Eigene Arpeggio-Motive erstellen

Roland hat mit dem SH-201 einen besonders interessanten Synthesizer im Angebot: Trotz seiner Verwandtschaft zum großen V-Synth reißt der „kleine“ Roland nämlich kein schwarzes Loch ins Portemonnaie und ist somit derzeit eines der interessantesten Einsteigerprodukte im Bereich der „virtuell-analogen“ Synthesizer. Aber auch wenn der SH-201 in Design und Funktion durchdacht sein mag, gibt es dennoch einige Schmankerl, die im Verborgenen schlummern.

von Stefan Molz



### Projekt-Infos

**Material:** Roland SH-201-Synthesizer, SH-201-Editor

**Zeitaufwand:** circa 20 Minuten

**Inhalte:** Programmierung des SH-201-internen Arpeggiators

**Schwierigkeit:** Einsteiger

Beat



### 1 AUSGANGSSITUATION

Das Highlight des SH-201 ist sicherlich seine intuitive Oberfläche. Nur wer ins Detail gehen will, ist auf die mitgelieferte Editor-Software angewiesen. Über die sind einige Parameter verfügbar, die über keine dedizierten Hardware-Bedienelemente verfügen. Für die folgenden Schritte gehen wir davon aus, dass Ihr SH-201 betriebsbereit vor Ihnen steht und die dem Gerät beiliegende Editor-Software korrekt installiert wurde. ▶▶

### 2 ARPEGGIEN IM SH-201, DIE ERSTE

Der SH-201 bietet insgesamt 32 vom Anwender belegbare Speicherplätze für solche Notenmuster, die in vier Bänken à acht Slots organisiert sind. Ein Klick auf die Arpeggio-Taste **ONAKTIVIERT** den Arpeggiator, ein zweiter Druck auf diese Taste aktiviert die Hold-Funktion: Ist **HOLDAKTIV**, spielt das Arpeggio auch nach dem Loslassen der Keyboard-Tasten weiter [1]. ▶▶



### 3 ARPEGGIEN IM SH-201, DIE ZWEITE

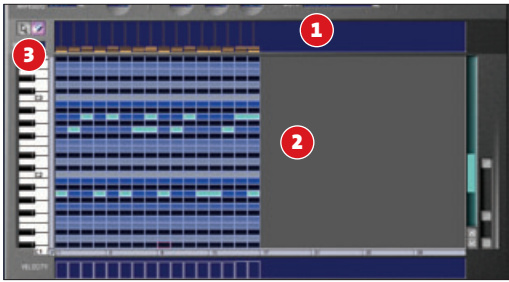
Die Taste mit der Bezeichnung **SELECT** [1] erlaubt den Wechsel zwischen den 32 verschiedenen Notenmustern. Wird diese Taste gedrückt, lassen sich über die Buttons des **BANK** und **NUMBER**-Bereiches die Arpeggien umschalten. Das Tempo des Arpeggiators bestimmen Sie am Gerät wahlweise über die **TAP**- oder **TEMPO**-Tasten [2]. Die Transponierung des Keyboards (und somit auch des Arpeggios) ändern Sie über die beiden **Oct**Buttons [3]. ▶▶

### 4 DAS HAUPTFENSTER DES EDITORS

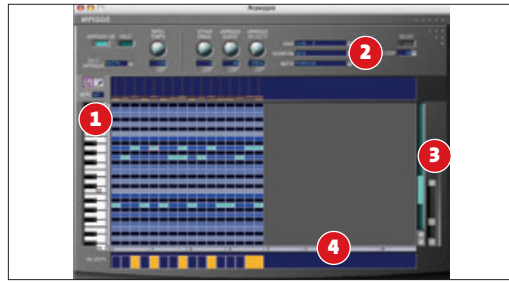
Nicht alle Parameter des Arpeggiators sind unmittelbar über die Hardware zugänglich. Wer tiefer in die Bearbeitung der Arpeggien einsteigen will, ist deshalb auf den mitgelieferten Editor angewiesen. Nachdem Sie die Software gestartet haben, finden Sie rechts unten im Programmfenster diverse Arpeggiator-Optionen: Hier können Sie die Auflösung (**GRID**), die Reichweite (**RANGE**) und die Laufrichtung (**MOTIF**) des Arpeggios bestimmen [1]. ▶▶

### 5 DAS ARPEGGIO-FENSTER DES EDITORS

Über die kleine orangene Taste im **ARPEGGIO**-Bereich des Editors öffnen Sie das **DETAIL**Fenster. Hier finden Sie alle Parameter des SH-201-Arpeggiators an einem Platz, inklusive der Möglichkeit, eigene Patterns über einen integrierten Matrix-Editor zu erstellen. Neben den bereits bekannten Knöpfen und Tasten finden Sie hier unter anderem zwei Drehregler, mit der Sie die Anschlagstärke manipulieren können (**ARPEGGIO ACCENT**, **ARPEGGIO VELOCITY**[1]). ▶▶



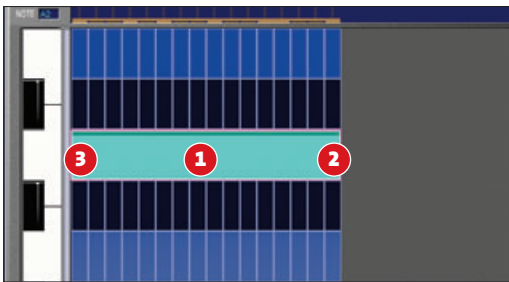
**6 DAS ARPEGGIO-FENSTER DES EDITORS II**  
 Während das kleine Fenster im oberen Bildschirmdrittel das Arpeggio nur im Groben visualisiert [1], ist der Matrix-Editor [2] das Herz des Arpeggio-Editors. Die Bedienung orientiert sich an der Pianorollenansicht eines Softwaresequenzers. Unter [3] können Sie zwischen zwei verschiedenen Werkzeugen wählen. Den Pfeil nutzen Sie zum Hinzufügen (via Doppelklick), Kopieren und Verschieben von Events, das Radierwerkzeug dient dem Löschen von Events. ▶▶



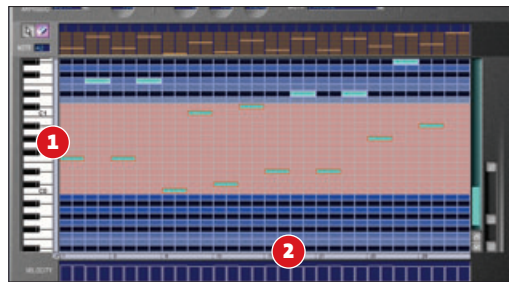
**7 DAS ARPEGGIO-FENSTER DES EDITORS III**  
 Wenn Sie ein Feld in der Matrix via Pfeilwerkzeug auswählen, erscheint der Name der dahinter stehenden Note im NOTE-Fenster [1]. Über das DURATION Aufklappmenü [2] können Sie global für das gesamte Arpeggio Einfluss auf die Länge der wiederzugebenden Noten nehmen. Mit den Zoom-Tasten am rechten Rand des Editors [3] können Sie die im Matrix-Bereich dargestellten Events vergrößern. Die Zeitleiste [4] erleichtert die Orientierung. ▶▶



**8 EIGENES ARPEGGIO I**  
 Wenn Sie ein eigenes Arpeggio erstellen wollen, können Sie über die SELECT-Schaltfläche [1] eines der 32 im ROM abgelegten Arpeggien als Ausgangsbasis wählen. Um alle Werte auf einheitliche Ausgangswerte zu setzen, wählen Sie den Eintrag INITIALIZE. Bestimmen Sie nun die Länge des Patterns über das END STEP Menü [2]. Ein Arpeggio kann bis zu 32 Steps umfassen, wodurch auch komplexere Phrasen realisierbar sind. ▶▶



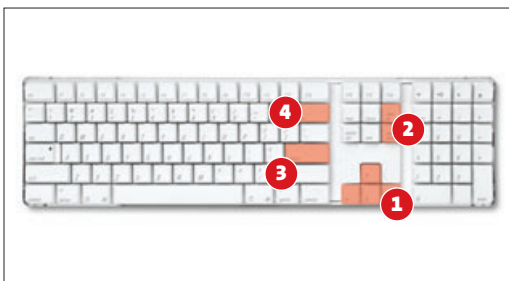
**9 ERSTELLEN VON EVENTS**  
 Durch einen Doppelklick erstellen Sie ein neues Event in der Matrix. Die Anschlagsstärke einzelner Noten beeinflussen Sie, indem Sie das Event in der Mitte [1] auswählen, die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus auf oder ab bewegen. Die Länge ändern Sie, indem Sie das rechte Ende mit der Maus anfassen und bei gedrückter Maustaste nach rechts verschieben [2]. Um das Event in der Matrix zu verschieben, müssen Sie es am linken Ende anfassen [3]. ▶▶



**10 LÖSCHEN VON EVENTS**  
 Vorgenannte Bearbeitungsschritte bezogen sich auf das Pfeilwerkzeug. Ist der Radierer ausgewählt, können Sie einzelne Events löschen. Um mehrere Events zur gleichen Zeit zu entfernen, klicken Sie mit dem Radiergummi einfach auf den Bereich der grauen Balken [1, 2], welcher der gewünschten Zählzeit beziehungsweise Note entspricht. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um eine Mehrfachauswahl zu treffen. ▶▶



**11 SPEICHERN VON ARPEGGIEN**  
 Arpeggien werden als Bestandteil eines Sound-Patches im Gerät gespeichert. Um Ihr selbst erstelltes Arpeggio dauerhaft in der SH-201-Hardware abzulegen, müssen Sie deshalb die Taste WRITE [1] im Hauptfenster des Editors drücken. Hierdurch speichern Sie den aktiven Klang und das Arpeggio-Muster auf einem der 32 Speicherplätze ab. Wenn Sie den Klang erneut im Editor öffnen und in den ARPEGGIO-Bereich wechseln, können Sie das Arpeggio natürlich weiterbearbeiten. ▶▶



**12 TASTATUR-KOMMANDOS**  
 Im Editor sind zahlreiche Tastaturkürzel verfügbar. Über die [Pfeil]-Tastendes Cursor-Blocks [1] wechseln Sie beispielsweise die Auswahl der aktiven Zelle in Einerschritten. Mit den [auf]-/[Bild-ab]-Tasten [2] springen Sie in größeren Schritten zwischen Notenwerten. Ein neues Event legen Sie über die [Return]-Taste [3] an der ausgewählten Position an, während die [Delete]-Taste [4] dem Löschen des aktuell ausgewählten Events dient. ▶▶



**13 TASTATUR-KOMMANDOS II**  
 Um die Anschlagsstärke um eins zu erhöhen oder zu senken, drücken Sie [Command](Mac)/[Windows] [1+] und den [O]/[Unten]Pfeil [2]. Über [Command]/[Strg] in Kombination mit den [auf]-/[Bild-ab]-Tasten [3] ändern Sie die Anschlagsstärke hingegen in Zehnerschritten. Die Länge von Noten verändern Sie über [Strg] die [L]-/[Rechts]-Cursor-Tasten [2]. Mit [Strg] und der [+]/oder [ ] Taste [4] zoomen Sie in das Matrix-Fenster hinein oder heraus. ▶▶



**14 PARAMETER-AUTOMATION**  
 Über die zwei Tasten, die sich unter dem Label RECORDING befinden, lassen sich sowohl Noten als auch Controller-Daten aufnehmen. So können Sie beispielsweise die Cutoff-Frequenz des Filters automatisieren. Insgesamt können Sie Phrasen aufnehmen, die jeweils bis zu acht Takte lang sein dürfen. Da eine Phrase nur MIDI-Events (Noten, Controller-Daten) und keine Patch-Daten enthält, lassen sie sich universell für Klangverläufe innerhalb eines Arpeggios einsetzen. ■