

microSTATION

MUSIC WORKSTATION



Bedienungshandbuch

EDS-i Enhanced Definition
Synthesis - integrated

REMS

GENERAL
MI

KORG

Vielen Dank für Ihre Entscheidung zu einer Korg microSTATION Music Workstation. Bitte lesen Sie sich diese Anleitung vollständig durch, um bei der Bedienung alles richtig zu machen.

Über diese Bedienungsanleitung

Die Dokumentation und ihre Verwendung

Zum Lieferumfang der microSTATION gehört die folgende Dokumentation.

- microSTATION Blitzstart
- microSTATION Bedienungshandbuch (PDF)
- microSTATION Voice Name List (PDF)

Die oben erwähnten PDF-Dateien finden Sie im „MANUALS“-Ordner auf der beiliegenden Disc. Die Anleitung für den KORG USB-MIDI-Treiber befindetet sich im selben Ordner wie der Treiber selbst.

microSTATION Blitzstart

Bitte zuerst durchlesen. Dort erfahren Sie nämlich, wie man das Instrument anschließt und die wichtigsten Funktionen verwendet.

microSTATION Bedienungshandbuch

Hier werden die Bedienelemente und Funktionen der microSTATION vorgestellt. Außerdem erfahren Sie, wie man sie anschließt, welche Modi es gibt, wie diese strukturiert sind, wie man Klänge editiert und mit dem Sequenzer arbeitet. Auch der Arpeggiator und die Effekte werden hier vorgestellt.

Schließlich finden Sie hier Tipps für die Fehlerbehebung, eine Übersicht der Fehlermeldungen und die technischen Daten.

microSTATION Voice Name List

Hier finden Sie die Namen der Multisamples, Drumsamples sowie der vorprogrammierten Combinations, Programs, Drumkits, User Arpeggio-Pattern und Demosongs der microSTATION. Damit sparen Sie viel Zeit bei der gezielten Suche nach Sounds.

Konventionen in diesem Handbuch

Parameter im LC-Display: „ “

Parameter, die im Display angezeigt werden, sind in Anführungszeichen („ “) gesetzt.

Symbole , , Anmerkung, Tipps

Mit diesen Symbolen sind Vorsichtshinweise, Hinweise für den MIDI-Einsatz, generelle Anmerkungen und Tipps gekennzeichnet.

Beispielhafte Display-Anzeigen

Die in den Abbildungen gezeigten Display-Seiten und Parameter haben lediglich Beispielcharakter und stimmen also nicht immer mit den bei Ihnen angezeigten Werten überein.

Abkürzungen von MIDI-Parametern

„CC“ (oder „CC#“) verweist auf MIDI-Steuerbefehle (Controller).

Zahlen, die in eckigen Klammern hinter MIDI-Parametern erwähnt werden, d.h. [], vertreten Hexadezimalwerte.

Was ist *RESMS* ?

RESMS (Resonant Structure and Electronic Circuit Modeling System) ist eine von Korg entwickelte Klangformungstechnologie, die den komplexen Charakter und das Verhalten von akustischen und elektrischen Instrumenten wie auch elektronischen Schaltungen in realen Umgebungen präzise nachbildet. *RESMS* simuliert eine Vielzahl von Klangerzeugungscharakteristiken: Instrumentenkörper/-gehäuse, Lautsprecher und Boxen, akustische Umgebungen, Vakuumröhren, Transistoren, usw.

- * Apple, und Mac sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Warenzeichen der Apple Inc.
- * Windows XP, Windows Vista, und Windows 7 sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation
- * Intel, Intel Core et Pentium sont des marques commerciales d’Intel Corporation aux États-Unis et dans d’autres pays.
- * Alle anderen erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Eigentümer.

Inhaltsübersicht

Über diese Bedienungsanleitung	ii	Verwendung der LFOs und Hüllkurven (EGs)	21
Vorstellung der microSTATION ..	1	Einstellen des Filters	21
Die wichtigsten Funktionen der microSTATION	1	Einstellen der Amplitude	22
Bedienelemente und Anschlüsse.....	2	Arpeggiator.....	23
Bedienfeld.....	2	Effekte	23
Rückseite.....	4	Funktionsbelegung der Regler.....	23
Grundwissen	5	Automatischer Import eines Programs in den Sequencer-Modus.....	23
Über die Modi der microSTATION	5	Spielen und Editieren von Combinations	24
Grundlegende Bedienung	7	Spielen einer Combination	24
Verwendung der Spielhilfen	9	Anwahl einer Combination	24
Aufstellung	11	Verwendung des Arpeggiators	25
Ein-/Ausschalten.....	11	Verwendung der Spielhilfen	25
Anschließen des Netzteils	11	Schnelle Editierung einer Combination	25
Einschalten	11	Editieren mit den Reglern.....	25
Ausschalten	11	Speichern der editierten Combination	25
Anschlüsse	12	Editieren einer Combination	26
Anschließen externer Audiogeräte	12	Ein paar Ansätze für Editierarbeiten.....	26
Anschließen eines Dämpferpedals, Fußstasters oder Schwellpedals	13	Ändern der Program-Zuordnung für Timbres	27
Verbinden der microSTATION mit Ihrem Computer.....	14	‘Layer’, ‘Split’ und ‘Velocity Switch’.....	27
Anschließen von MIDI-Geräten	14	Editieren der Parameter	29
Spielen und Editieren von Programs.....	15	MIDI-Parameter	29
Spielen von Programs.....	15	Programs für eine Combination ‘fit machen’ ..	30
Anwahl eines Speichers	15	Arpeggiator-Parameter	30
Verwendung der Spielhilfen	16	Effekte	30
Verwendung des Arpeggiators.....	16	Wiederherstellen der vorigen Version	30
Editieren eines Programs.....	17	Automatischer Import einer Combination in den Sequencer-Modus.....	30
Schnelle Editierung mit den Tastern und Reglern.....	17	Aufzeichnen von Songs (Sequencer-Modus).....	31
Löschen der Änderungen.....	18	Übersicht	31
Speichern Ihrer Änderungen.....	18	Über den Sequencer der microSTATION.....	31
Detaillierte Editierung eines Programs	19	Aufbau des Sequencer-Modus’	31
Bevor Sie sich an die Editierarbeit machen	19	Funktion der einzelnen Taster	32
Vorstellung der Editierseiten.....	20	Spielen im Sequencer-Modus.....	33
Grundlegende Oszillatorparameter	20	Abspielen.....	33
		Anwahl von MIDI-Spuren während der Wiedergabe	33

MIDI-Aufnahmen	34
Aufnahme.....	34
Aufnahme mit der 'Loop'-Funktion.....	35
Aufnahme mit Arpeggiator.....	37
'Play/Mute'-Funktion.....	37
'Grid'-Funktion.....	38
Vorbereitungen für die Aufnahme.....	41
Mehrspuraufnahmen.....	44
Aufzeichnen von SysEx-Befehlen.....	44

Verwendung der Effekte 45

Die Effekte der microSTATION	45
Ein-/Ausgänge der Effekte.....	45
Effekte in den einzelnen Modi.....	45
Routing und Parameter der Effekte	46
Effekteinstellungen für Programs.....	46
Effekteinstellungen für eine Combination bzw. einen Song.....	49
Dynamische Effektmodulation (Dmod).....	49

Arpeggiator-Funktion..... 50

Verwendung des Arpeggiators beim Spielen ..	50
Verwendung des Arpeggiators im Program- Modus.....	50
Verwendung des Arpeggiators im Combination- Modus.....	53
Verknüpfung des Arpeggiators mit einem Program oder einer Combination.....	54

Einstellungen für die gesamte microSTATION und Sichern/ Laden von Daten 55

Aufbau des Global/Media-Modus'	55
Allgemeine Parameter	55
'Basic'-Parameter.....	55
MIDI-Parameter.....	56
Definieren der Spielhilfen.....	56
Fernbedienung	56
Sichern & Laden von Daten	57
Datentypen, die gesichert werden können....	57
Laden von Daten.....	60
Praktische Datenträgerfunktionen.....	62

Anhang.....63

Laden der Werksvorgaben	63
Laden der Werksdaten.....	63
Initialisieren.....	63
Fehlersuche	64
Stromversorgung.....	64
Display.....	64
Audio-Ausgabe.....	64
Programs und Combinations.....	65
Songs.....	65
Arpeggiator.....	66
Effekte.....	66
MIDI.....	67
Das Dämpferpedal bzw. der Fußtaster funktioniert nicht erwartungsgemäß ...	67
Datenträger.....	67
Verwendung eines Computers.....	67
Beiliegende Disc.....	67
Fehlermeldungen	68
Meldungen im Display.....	68
Technische Daten und Sonderzubehör.....	71
Technische Daten.....	71
Sonderzubehör.....	72
Systemanforderungen.....	73
MIDI Implementation Chart	74

Vorstellung der microSTATION

Die wichtigsten Funktionen der microSTATION

EDS-i (Enhanced Definition Synthesis - integrated)

Dieses Klangerzeugungssystem beruht auf dem „EDS“-Verfahren (Enhanced Definition Synthesis), das im M3 und M50 zum Einsatz kommt, darunter die Oszillatoren, Filter, Verstärker, LFOs/Hüllkurven und Effekte. Die Klangqualität ist entsprechend hochwertig.

Die Oszillatorsektion enthält 49MB an hochkarätigen PCM-Wellenformen (nach Umrechnung in das lineare 16-Bit-Format) mit einer Sampling-Frequenz von 48kHz. Die für eine kreative Sound-Programmierung extrem wichtige Filtersektion umfasst zwei Filter je Oszillator, mit denen sich vier verschiedene Charakteristiken erstellen lassen: LPF, HPF, BPF (Bandpass) oder BRP (Bandunterdrückung).

Fast ebenso wichtig ist die Modulationssektion, die ebenfalls erfreulich detailliert ist. Die EDS-i-Klangerzeugung übernimmt zahlreiche Funktionen des EDS-Systems: Den EG (Hüllkurve), LFO, „Key Track“-Generator, AMS (Alternativmodulation) und den AMS-Mixer. Somit können Sie für die Erstellung Ihrer Sounds jederzeit aus dem Vollen schöpfen.

Auch die Effektsektion ist mit 5 Insert- und 2 Master-Effekten sowie einem allgemein nutzbaren Effekt üppig ausgefallen. Außer Standard-Algorithmen wie Delay und Hall erzeugen die 134 verfügbaren Algorithmen auch Effekte wie Chorus, Phaser und Flanger, Kompressor, Limiter sowie das Verstärker- und Boxen-Modeling unserer erfolgreichen „REMS“-Technologie. Mit der „Dmod“-Funktion lassen sich die Effekte flexibel in Echtzeit beeinflussen.

Programs und Combinations

Die microSTATION enthält 512 User-Programs sowie 256+9 (Schlagzeug) GM2-kompatible vorprogrammierte Programs (ROM). Ab Werk stehen 480 Programs zur Verfügung, die in 8 praktische Kategorien unterteilt sind.

Die „Drums“-Programs können eines der 32 User-Drumkits bzw. der 9 GM2-Drumkits (im ROM-Bereich) ansprechen. Ab Werk stehen bereits 27 Drumkits für eine Vielzahl von Musikstilen zur Verfügung.

Ferner gibt es 384 User-Combinations. Ab Werk enthalten 256 Combination-Speicher, die in 8 praktische Kategorien unterteilt sind, aus dem Stand brauchbare Einstellungen. Jede „Combination“ eignet sich für Sounds, die für einzelne Programs zu komplex sind und kann bis zu 16 Programs ansprechen, die gestapelt, unterschiedlichen Zonen zugeordnet oder per „Velocity Switch“ angewählt werden können. Hinzu kommen Effekt und zwei Arpeggiators. Zusätzlich zu einer Combination kann eine externe Audioquelle wiedergegeben werden.

Sequencer und 'Auto Song Setup'-Funktion

Die microSTATION ist mit einem leistungsfähigen 16-Spur-Sequencer ausgestattet, mit dem man bis zu 128 MIDI-Songs bzw. insgesamt 210.000 Noten

aufzeichnen kann. Dank einer hohen Auflösung von 1/480 lassen sich selbst kleinste rhythmische Feinheiten festhalten.

Der Sequencer weist eine erfreulich komfortable Bedienung auf und bietet zahlreiche Funktionen für eine schnelle Song-Erstellung. Die Song-Vorlagen für zahlreiche Musikgenres, die Schleifenaufnahme, Rastersequenzfunktion sowie der Arpeggiator erleichtern zudem die Umsetzung kreativer Einfälle.

Mit der „Auto Song Setup“-Funktion können die Einstellungen eines Programs bzw. einer Combination sowie die Arpeggiator-Wiedergabe im Handumdrehen (d.h. ohne nervtötende Einstellungsarbeiten) aufgezeichnet werden.

Zwei polyphone Arpeggiators

Es stehen fünf Werks-Pattern (Preset) und 640 User-Speicher für eigene Arpeggien zur Verfügung. Der Arpeggiator der microSTATION ist allerdings polyphon und kann die von Ihnen gespielten Noten somit auch in Akkorde und Phrasen umwandeln. Das könnte u.a. zum Erzeugen abwechslungsreicher Schlagzeugbegleitungen, Bassläufe, Gitarren-Riffs und Synthesizerfiguren genutzt werden. Außer Noten können auch bestimmte Parameteränderungen erzeugt werden, was sich für quirlige oder zumindest dynamische Klangmalereien nutzen lässt.

Im Combination- und Sequencer-Modus bietet die microSTATION zwei Arpeggiators, so dass jeweils zwei verschiedene Phrasen verwendet werden können. Somit können der Bass- und Schlagzeugpart z.B. vom Instrument selbst erzeugt werden, während Sie die Akkorde und den Solopart dazu spielen. Die Arbeitsweise der Arpeggiators kann außerdem anhand von Splits und über den Anschlag gesteuert werden.

Realtime Control-Parameter

Die 4 Echtzeitregler lassen sich einerseits für Klangverbiegungen und andererseits zum Steuern des Arpeggiators nutzen. Für diese Regler steht ferner ein externer Modus zur Verfügung, in dem Sie externe MIDI-Instrumente ansteuern können.

'Editor' und 'Plug-In Editor'

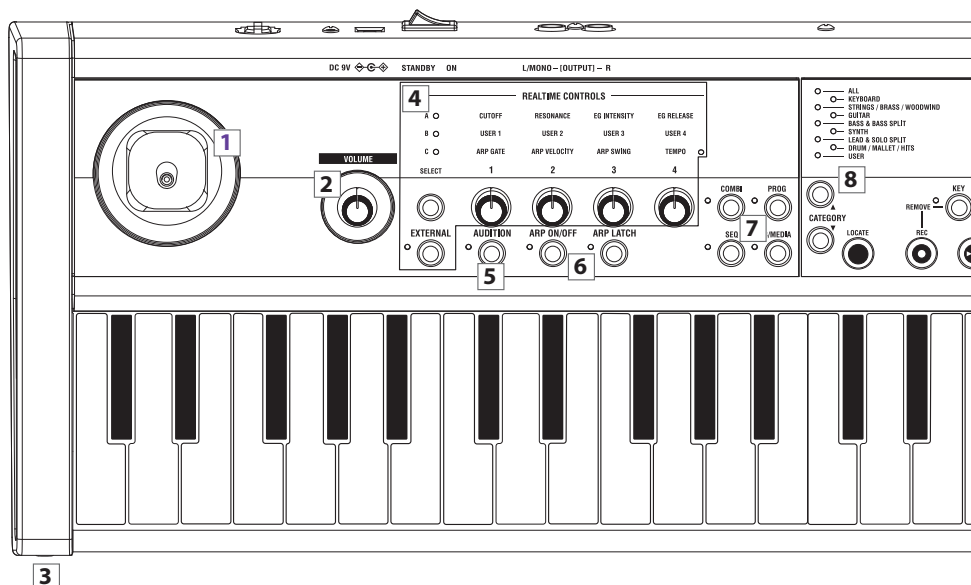
Die beiliegende „microSTATION Editor“ und „microSTATION Plug-In Editor“ Software erlaubt das Editieren der Programs, Combinations, Drumkits und Arpeggio-Pattern am Computer.

Diese Programme bieten sogar Zugriff auf Funktionen, die sich auf der microSTATION selbst nicht einstellen lassen. So können Sie damit z.B. eigene Arpeggio-Pattern und Drumkits erstellen, was auf der microSTATION nicht möglich ist.

„microSTATION Editor“ ist ein autonomes (Stand-Alone) Editierungsprogramm. „microSTATION Plug-In Editor“ ist ein Editor für Programme, die das VST-, Audio Units- oder RTAS-Format unterstützen. Hiermit lassen sich alle notwendigen microSTATION-Einstellungen direkt im Projekt, der Sequenz usw. Ihrer DAW speichern.

Bedienelemente und Anschlüsse

Bedienfeld



1. Joystick

Die Synthese- und Effektparameter können mit Auf/Ab/Links/Rechts-Bewegungen des Joysticks beeinflusst werden. (S. 9)

2. VOLUME-Regler

Hiermit stellen Sie die Lautstärke für die Buchsen OUTPUT L/MONO, R und den Kopfhöreranschluss ein. (S. 11)

3. PHONES-Buchse

Hier kann ein Kopfhörer angeschlossen werden.

Dieser Anschluss gibt dieselben Signale aus wie die Buchsen OUTPUT L/MONO und R.

Die Lautstärke im Kopfhörer richtet sich nach der Einstellung des VOLUME-Reglers.

4. REALTIME CONTROLS

Diese Sektion umfasst 4 Regler und 2 Taster. Diese können folgendermaßen verwendet werden.

- Zum Beeinflussen der Klangparameter und Effekte des gewählten Programs bzw. der Combination.
- Zum Ansteuern externen MIDI-Geräte.
- Zum Einstellen des Arpeggiators sowie des Wiedergabetempos.

SELECT-Taster, Regler 1–4

Mit dem SELECT-Taster kann der A-, B- oder C-Modus der Regler 1–4 gewählt werden. Damit legt man fest, ob Klangparameter, die Effekte oder der Arpeggiator beeinflusst werden. („Echtzeitregler“ S. 9) („Verwendung der REALTIME CONTROLS-Sektion zum Editieren der Sounds und Effekte“ S. 17)

EXTERNAL-Taster

Wenn dieser Taster leuchtet, fungieren die Regler 1–4 als Fernbedienung für externe MIDI-Geräte. (S. 56)

TEMPO-Diode

Im C-Modus der Echtzeitregler kann mit Regler 4 das gewünschte Tempo eingestellt werden. Die Diode

blinkt jeweils im Viertelnottentakt des aktuellen Tempos.

5. AUDITION-Taster

Im Program-Modus kann mit diesem Taster die Wiedergabe einer Phrase gestartet werden, die zum gewählten Klang passt. Wenn er aktiv ist, leuchtet die Diode links daneben.

6. Arpeggiator

ARP ON/OFF-Taster

Hiermit schalten Sie den Arpeggiator ein/aus. Die Diode links neben diesem Taster leuchtet, wenn der Arpeggiator aktiv ist. (S. 50)

ARP LATCH-Taster

Wenn er aktiv ist, werden die Noten des zuletzt gespielten Akkords selbst nach der Freigabe aller Tasten noch verwendet. Solange er aktiv ist, leuchtet die Diode links daneben. (S. 50)

7. Moduswahl

COMBI-, PROG-, SEQ-, GLB/MEDIA-Taster

Drücken Sie einen dieser Taster, um den betreffenden Modus zu wählen. Die microSTATION bietet vier Modi. Bei Anwahl eines Modus leuchtet die Diode links neben dem gedrückten Taster. („Modusanwahl“ S. 7)

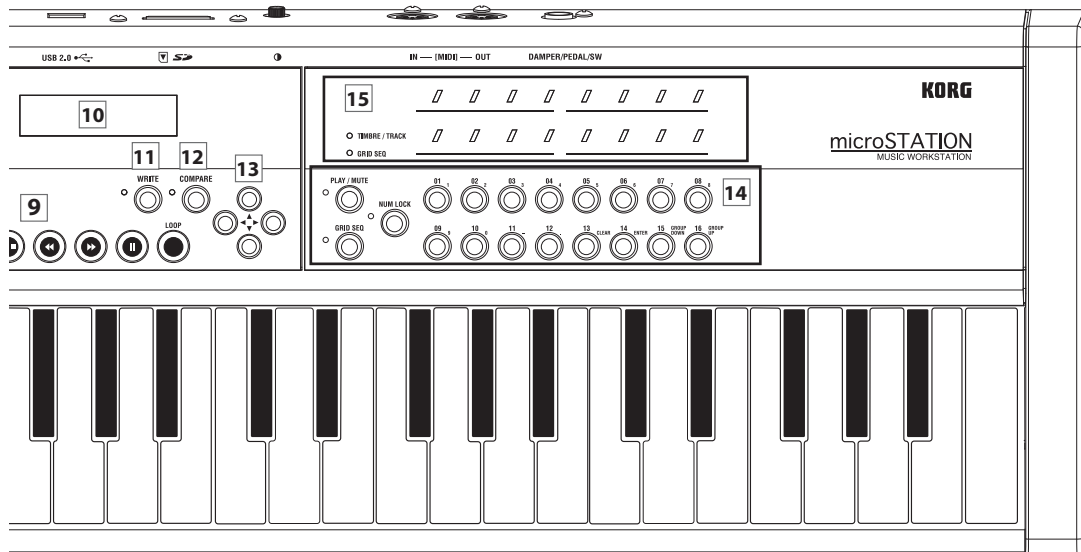
8. CATEGORY

CATEGORY SELECT-Taster

Während der Anwahl eines Programs bzw. einer Combination kann mit diesen Tastern eine Kategorie gewählt werden.

CATEGORY-Dioden

Die Diode der zuletzt gewählten Kategorie leuchtet jeweils.



9. Sequenzer

Mit den Tastern dieser Sektion können im Sequencer-Modus Funktionen wie die Aufnahme und Wiedergabe gesteuert werden. (S. 32)

LOCATE-Taster

REC-Taster

KEY-Taster

▶■-Taster (Start/Stopp)

◀◀ (REW)/▶▶-Taster (FF)

||-Taster (Pause)

LOOP-Taster

10. Display

Hier werden der Name des gewählten Programs bzw. der Combination oder die Werte der gewählten Parameter angezeigt.

11. WRITE-Taster

Mit diesem Taster kann das aktuelle Program bzw. die aktuelle Combination gespeichert werden.

12. COMPARE-Taster

Dieser Taster erlaubt das Vergleichen des Sounds bzw. der letzten Aufnahme mit der vorigen Version.

(„COMPARE-Taster – Vergleichen der editierten Fassung“ S. 8)

13. CURSOR/VALUE

▲▼◀▶-Taster

Mit diesen Tastern können Display-Seiten und Parameter angewählt sowie Parameterwerte editiert werden.

14. Funktionstaster

PLAY/MUTE-Taster

Wenn dieser Taster aktiv ist (d.h. wenn die Diode links daneben leuchtet), dienen die Funktionstaster 01–16 zum Einstellen des Wiedergabe/Stummschaltungsstatus' der Oszillatoren, Timbres und Spuren. Die Dioden der Funktionstaster 01–16

zeigen jeweils an, ob die betreffende Einheit aktiv oder ausgeschaltet ist.

GRID SEQ-Taster

Wenn dieser Taster aktiv ist (d.h. wenn die Diode links daneben leuchtet), ist die „Grid Sequence“-Funktion des Sequencer-Modus' aktiv. Dann dienen die Funktionstaster 01–16 und die zugehörigen Dioden zum Programmieren von Schlagzeug-Pattern.

NUM LOCK-Taster

Wenn dieser Taster aktiv ist (d.h. wenn die Diode links daneben leuchtet), dienen die Funktionstaster 01–16 als Zehnertastenfeld, zum Löschen, für die Bestätigung (Enter) und als Gruppenwahltaster (auf/ab) für Programs und Combinations.

Funktions-Taster 01–16

Wenn die drei oben beschriebenen Taster nicht aktiv sind (Regelfall), haben diese Taster folgende Funktionen.

- Anwahl von Programs oder Combinations.
- (Wenn die TIMBRE/TRACK-Diode leuchtet) Anwahl eines Timbres bzw. einer Spur.

15. Funktionsdioden

Funktionsdioden 01–16

Wenn die drei oben beschriebenen Taster nicht aktiv sind (Regelfall), haben diese Dioden folgende Funktionen.

- Eine Diode leuchtet, um die Nummer des gewählten Speichers innerhalb der aktuellen Program- oder Combination-Kategorie anzuzeigen.
- (Wenn die TIMBRE/TRACK-Diode leuchtet) Die leuchtende Diode verweist auf das Timbre bzw. die Spur, das/die momentan editiert werden kann.

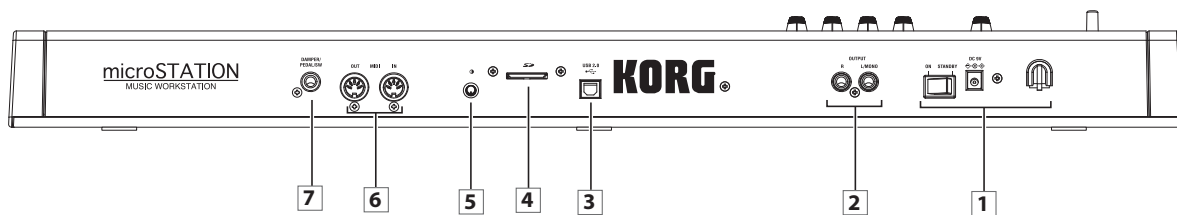
TIMBRE/TRACK-Diode

Diese leuchtet, wenn die Funktionstaster 01–16 für die Anwahl von Timbres oder Spuren dienen.

GRID SEQ-Diode

Diese leuchtet im Sequencer-Modus, wenn Sie den GRID SEQ-Taster drücken, um die „Grid Sequence“-Funktion zu wählen.

Rückseite



1. Stromversorgung

Lesen Sie sich auch „Ein-/Ausschalten“ auf S. 11 durch und befolgen Sie die dort erwähnten Hinweise.

Netzschalter

Hiermit schalten Sie das Instrument ein und aus. (☞ S. 11)

Anschluss für das AC-Netzteil

Schließen Sie hier das beiliegende AC-Netzteil an. (☞ S. 11)

⚠ Schalten Sie das Instrument vor Herstellen oder Lösen der Anschlüsse aus. Beachten Sie, dass unsachgemäßes Vorgehen Ihre Boxen beschädigen oder Fehlfunktionen bewirken kann.

Kabelhaken

Wickeln Sie das Kabel des Netzteils um diesen Haken, nachdem Sie es angeschlossen haben. Der Haken befindet sich auf der Rückseite der microSTATION und verhindert, dass das Netzteilkabel aus Versehen gelöst werden kann. Lassen Sie dem kleinen Stecker etwas Spielraum, um ihn lösen zu können, ohne zuvor das Kabel abzuwickeln. Alles weitere hierzu finden Sie unter „Connections and power“ auf S. 8 im „Blitzstart“-Dokument.

⚠ Die Steckerfassung darf auf keinen Fall gedehnt oder verbogen werden.

2. OUTPUT L/MONO-, R-Buchsen

Hierbei handelt es sich um die Hauptausgänge (stereo). Mit dem VOLUME-Regler kann die Lautstärke der hier anliegenden Signale eingestellt werden. (☞ S. 12)

3. USB 2.0-Port

Über diesen Port können Sie die microSTATION mit Ihrem Computer verbinden.

Wenn Sie auf dem Computer ein DAW-Programm verwenden, kann die microSTATION als Steuerquelle oder Klangerzeuger dienen.

Außerdem können Sie die microSTATION-Parameter dann am Bildschirm editieren – das Instrument verhält sich also quasi wie ein Plug-In.

Anmerkung: Der USB-Port der microSTATION sendet und empfängt nur MIDI-Daten.

4. SD-Kartenschacht

Hier kann eine SD-Karte angeschlossen werden, auf der sich die Programs, Combinations und Songs der microSTATION speichern lassen. (☞ S. 57)

5. Kontrastregler

Mit diesem Regler kann der Display-Kontrast optimiert werden, wenn der Blickwinkel bzw. die Lichtverhältnisse die Leserlichkeit beeinträchtigen.

6. MIDI IN-, OUT-Buchse

Die MIDI-Buchsen der microSTATION können mit einem Computer oder anderem MIDI-Gerät verbunden werden und lassen sich dann zum Senden und Empfangen von Musikdaten, Einstellungen (SysEx) usw. nutzen. (☞ S. 14)

7. DAMPER/PEDAL/SW-Buchse

An diese Buchse kann man ein Dämpferpedal, einen Fußtaster oder ein Schwellpedal anschließen. (☞ S. 13)

Grundwissen

Über die Modi der microSTATION

Die microSTATION enthält eine Vielzahl praktischer Funktionen. So können Sie z.B. Programs und Combinations spielen und editieren, Sequenzen aufzeichnen und abspielen und Dateien verwalten. Diese Funktionen sind in „Modi“ unterteilt. Die microSTATION hat vier Modi.

Program-Modus

Programs stellen die kleinste musikalisch brauchbare Klangeinheit der microSTATION dar.

Im Program-Modus sind folgende Dinge möglich:

- Auswahl und Spielen von Programs
- Verwendung eines Arpeggiators beim Spielen.
- Die Regler können zum Abwandeln des Klangs und zum Einstellen des Arpeggiators verwendet werden.
- Programs editieren
Einstellung der Oszillator-, Filter-, Verstärker-, Hüllkurven-, LFO-, Effekt-, Arpeggiator-Parameter usw.
Es stehen 5 Insert-, 2 Master-Effekte und 1 Total-Effekt zur Verfügung.

Combination-Modus

Combinations sind Gruppen von bis zu 16 Programs, mit denen man Sounds programmieren kann, die für einzelne Programs zu komplex sind.

Im Combination-Modus sind folgende Dinge möglich:

- Auswahl und Spielen von Combinations
- Beim Spielen können 2 Arpeggiators verwendet werden.
- Verwendung der microSTATION als 16-fach multitimbraler Klangerzeuger
- Combinations editieren
Jedem der 16 Timbres kann ein anderes Program zugeordnet werden. Außerdem lassen sich die Lautstärke, die Stereoposition, Tastatur- und sogar Anschlagbereiche definieren. Auch die Effekte und der Arpeggiator können eingestellt werden.
Es stehen 5 Insert-, 2 Master-Effekte und 1 Total-Effekt zur Verfügung.

Sequencer-Modus

Im Sequencer-Modus können Sie MIDI-Parts aufzeichnen, abspielen und editieren. Hier bieten sich folgende Möglichkeiten:

- Mit dem 16-Spur-Sequencer lassen sich MIDI-basierte Songs aufzeichnen und wiedergeben.
- Bei Bedarf können Sie entweder jeweils 1 oder gleich alle 16 Spuren bespielen. SysEx-Daten lassen sich ebenfalls aufzeichnen.
- Aufnahme mit den beiden Arpeggiators.
- Anlegen von bis zu 128 Songs.
- Verwendung der microSTATION als 16-fach multitimbraler Klangerzeuger.
- Ändern der Spureinstellungen
Editieren bestimmter Aspekte der den Spuren zugeordneten Programs.
Editieren der Lautstärke, Stereoposition, der Effekte und der Arpeggiator-Parameter.
Es stehen 5 Insert-, 2 Master-Effekte und 1 Total-Effekt zur Verfügung.

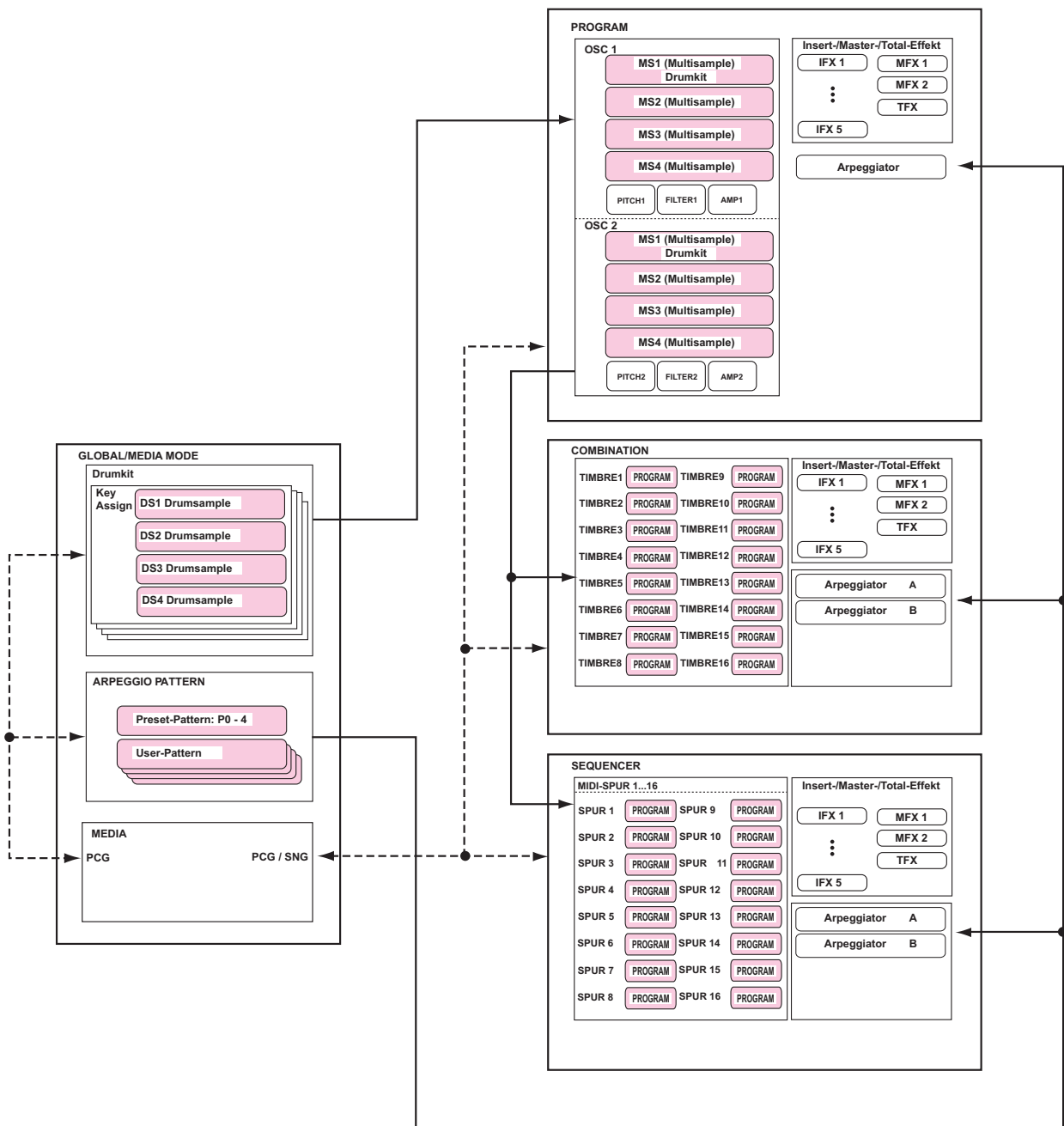
Global/Media-Modus

In diesem Modus können allgemeine microSTATION-Parameter eingestellt und Daten gesichert/geladen werden.

Im Global/Media-Modus sind folgende Dinge möglich:

- Einstellungen, die sich auf die microSTATION insgesamt beziehen, also allgemeine Stimmung, globaler MIDI-Kanal usw.
- Zuweisen der Pedal- und Fußtasterfunktion.
- Formatieren einer SD-Karte.
- Speichern und Laden von Klang- oder Sequenzdaten auf/von einer SD-Karte.
- Sichern der im Sequencer-Modus erstellten Songs im SMF-Format und Laden von SMF-Dateien als Songs im Sequencer-Modus.
- Kalibrieren des stufenlosen Dämpfer- und des Expression-Pedals.

Vorstellung der microSTATION



Grundlegende Bedienung

Nach dem Einschalten können Sie mit folgenden Verfahren Modi und Display-Seiten wählen sowie Einstellungen editieren.

Modusanwahl

- Die Funktionen der microSTATION sind in Modi unterteilt, die man also aufrufen muss. Die Modi sind über folgende Taster erreichbar:

COMBI-Taster: Combination-Modus

PROG-Taster: Program-Modus

SEQ-Taster: Sequencer-Modus

GLB/MEDIA-Taster: Global/Media-Modus

Anwahl einer Combination, eines Programs oder Songs

In der Regel werden Sie für die Auswahl einer Combination oder eines Programs wohl die „COMBI PLAY“- oder „PROG PLAY“-Seite aufrufen.

Der einfachste Weg zur Auswahl der gewünschten Combination bzw. des Programs führt dann über die Auswahl einer Kategorie mit den CATEGORY SELECT-Tastern und die Verwendung der ▲▼- oder der Funktionstaster 01–16.

Detaillierte Bedienungshinweise finden Sie unter „Anwahl eines Speichers“, S. 15 und „Anwahl einer Combination“, S. 24.

Hinweise für die Auswahl von Songs bekommen Sie unter „Wiedergabeverfahren“, S. 33.

Editieren in den einzelnen Modi

Die einzelnen Modi enthalten zahlreiche Parameter und Befehle, die in Gruppen und Seiten unterteilt sind. Zum Editieren eines Parameters bzw. Ausführen eines Befehls müssen Sie die Taster CURSOR/VALUE ▲▼ ◀▶ oder verwenden.

Anwahl eines Parameters und Editieren seines Werts

In diesem Beispiel wollen wir im Program-Modus arbeiten.

- Drücken Sie den PROG-Taster, um in den Program-Modus zu wechseln.

```
PROG PLAY
+001:L/R PIANO >
```

Die Seite „PROG PLAY“ erscheint. In der oberen Display-Zeile wird der Seitenname angezeigt. Darunter sehen Sie den Namen des momentan gewählten Programs.

Das „▶“-Symbol ganz rechts in der unteren Zeile bedeutet, dass Sie mit dem ▶-Taster zu einer anderen Seite gehen können (hier wäre das „PROG EDIT“).

- Drücken Sie den ▶-Taster, um zu „PROG EDIT“ zu gehen.

```
<PROG EDIT
OSC Common >
```

Bei Aufrufen dieser Seite wird in der oberen Display-Zeile „PROG EDIT“ angezeigt. Das „◀“-Symbol links bedeutet hier, dass Sie mit dem ◀-Taster zur vorangehenden Seite (hier also „PROG PLAY“) gehen/zurückkehren können.

In der unteren Display-Zeile werden der Name der Parametergruppe und des Parameters angezeigt. Die Parameter aller Modi sind in mehrere Gruppen unterteilt. In manchen Modi gibt es außer Gruppen auch Subgruppen, was also bedeutet, dass es durchaus mehrere Parameterebenen geben kann.

Das „◀“-, „▶“- oder „◀▶“-Symbol ganz links in der unteren Zeile bedeutet, dass Sie zu einer über- oder untergeordneten Parametergruppe bzw. einem anderen Parameter gehen können. Mit den ▲▼-Tastern kann ein anderer Eintrag gewählt werden.

Das „▶“-Symbol ganz rechts in der unteren Zeile bedeutet, dass Sie zu einer anderen Seite innerhalb der aktuellen Parametergruppe bzw. zum Parameterwert gehen können. Mit den ◀▶-Tastern kann der gewünschte Eintrag gewählt werden.

- Wählen Sie mit den ▲▼- bzw. ◀▶-Tastern eine Gruppe und dort anschließend einen Parameter.

```
<OSC Common
PterStrtch: +00 >
```

„Wenn links neben einem Parameternamen „▶“, „▶▶“ oder „▶▶▶“ angezeigt wird, können Sie den Wert jenes Parameters ändern.“

- Stellen Sie mit den ▲▼- oder den Funktionstastern 01–16 den gewünschten Parameterwert ein.

▲▼-Taster

Mit diesen Tastern kann der Parameterwert in Einzelschritten erhöht oder verringert werden. Wenn Sie einen dieser Taster mehrere Sekunden gedrückt halten, wird der Wert kontinuierlich erhöht oder verringert.

Funktionstaster 01–16

Wenn Sie mit dem NUM LOCK-Taster die „Num Lock“-Funktion aktivieren (die Diode leuchtet), erlauben die Funktionstaster 01–16 die numerische Werteingabe. Dieser Ansatz ist praktisch, wenn Sie genau wissen, welchen Wert Sie einstellen möchten. Geben Sie den Wert mit den Tastern 01 (1) bis 10 (0) ein und bestätigen Sie ihn mit Taster 14 (ENTER).

Taster 11 (–) Taster invertiert das Vorzeichen des Parameterwerts (+/–).

Mit Taster 12 (.) kann ein Dezimalpunkt eingegeben werden.

Wenn Sie einen eingegebenen Wert doch nicht übernehmen möchten, müssen Sie Taster 13 (CLEAR) drücken.

KEY-Taster

Der KEY-Taster ist nur belegt, wenn der Wert des aktuellen Parameters durch Drücken einer Klaviertaste eingegeben werden kann.

Wenn der Parameter auf eine Note (z.B. G4 oder C#2) oder einen Anschlagwert verweist, können Sie den KEY-Taster gedrückt halten und währenddessen die gewünschte Klaviertaste drücken.

Anmerkung: Mit dem COMPARE-Taster können Sie die editierte Fassung mit dem Original vergleichen.

Anwählen und Ausführen eines Befehls

Die einzelnen Modi enthalten auch mehrere praktische Befehle wie z.B. „Copy“.

Im Program-Modus spart man z.B. viel Zeit, indem man die Arpeggiator- oder Effekteinstellungen kurzerhand von woanders kopiert.

1. Drücken Sie auf der „PROG PLAY“-Seite den ►-Taster, um „PROG EDIT“ zu wählen.
2. Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern „Command“ und drücken Sie den ►-Taster.

```
< PROG EDIT  
⊙ Command >
```

3. Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern den gewünschten Parameter und drücken Sie den ►-Taster.

```
< Copy IFX  
⊙ Src: A003: Roman >
```

4. Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern den Wert oder das Ziel für den Kopierbefehl. Für die Eingabe eines numerischen Werts (Program- oder Combination-Nummer) können Sie NUM LOCK aktivieren und anschließend die Funktionstaster 01–16 verwenden.
5. Wenn Sie alles wunschgemäß eingestellt haben, können Sie mit dem ◀-Taster zurückkehren.
6. Drücken Sie den ▼-Taster, damit das Display „OK?“ anzeigt und betätigen Sie anschließend den ►-Taster.

Drücken Sie den ◀-Taster, wenn Sie den Speicherbefehl abbrechen möchten.

```
< Copy IFX  
^OK? >
```

COMPARE-Taster – Vergleichen der editierten Fassung

Program- oder Combination-Modus

Mit folgendem Verfahren können Sie die editierte Program- oder Combination-Fassung mit dem (gespeicherten) Original vergleichen.

1. Drücken Sie beim Editieren den COMPARE-Taster (seine Diode leuchtet).

Jetzt werden wieder die zuletzt gespeicherten Einstellungen verwendet.

2. Drücken Sie den COMPARE-Taster erneut (die Diode erlischt wieder).

Jetzt wird wieder die editierte Version verwendet.

Anmerkung: Wenn Sie nach Drücken des COMPARE-Tasters die wiederhergestellten (gespeicherten) Einstellungen editieren, erlischt die Diode. Die vorigen Änderungen können dann nicht mehr mit COMPARE aufgerufen werden.

Sequencer-Modus

Mit folgendem Verfahren können Sie die letzte Aufnahme bzw. Änderung mit der vorangehenden Fassung vergleichen.

Während der Arbeit an einem Song kann dies von unschätzbarem Wert sein.

1. Nehmen Sie einen Part auf (Take 1).
2. Nehmen Sie jetzt eine zweite Version auf jene Spur auf (Take 2).
3. Bei Drücken des COMPARE-Tasters (seine Diode leuchtet), hören Sie wieder Take 1.
4. Drücken Sie den Taster erneut (die Diode erlischt), um wieder Take 2 zu hören.
5. Wenn Sie in Schritt 3 eine weitere Fassung (Take 3) aufnehmen, können Sie mit der „Compare“-Funktion nur noch zu Take 1 zurückkehren.
6. Wenn Sie in Schritt 4 eine weitere Fassung (Take 3) aufnehmen, können Sie mit der „Compare“-Funktion nur noch zu Take 2 zurückkehren. Dieses Verfahren erlaubt also auch die Rückkehr zu einer vorigen Version.

Anmerkung: Wenn Sie eine Einstellung ändern, während der COMPARE-Taster leuchtet, erlischt die Diode. Jene Version wird dann jeweils verwendet, wenn der COMPARE-Taster nicht aktiv ist.

Global/Media-Modus

Im Global/Media-Modus ist die „Compare“-Funktion nicht belegt.

Speichern

Geänderte Einstellungen, die Sie behalten möchten, müssen Sie speichern.

Wenn Sie z.B. die Änderungen eines Programs nicht speichern, gehen sie verloren, sobald Sie ein anderes Program anwählen oder das Instrument ausschalten. Dasselbe gilt für Combinations.

Die Einstellungen des Global/Media-Modus' ändern sich zwar nur, wenn man wieder etwas editiert, allerdings werden sie beim Ausschalten wieder gelöscht, wenn man sie nicht speichert.

Alles Weitere zu den Speicherfunktionen finden Sie auf folgenden Seiten:

- Programs ☞ S. 58
- Combinations ☞ S. 58
- Global-Parameter ☞ S. 59
- Eigene Song-Vorlagen
Die (vorprogrammierten und selbst erstellten) Song-Vorlagen werden beim Ausschalten gespeichert. Die Spur- und Effekteinstellungen der von Ihnen angelegten Songs können mit dem Menübefehl „Save Template Song“ gespeichert werden.
- Hinweise zum Sichern der Einstellungen im internen Speicher ☞ S. 58
Detailliertere Hinweise zum Speichern finden Sie auf folgenden Seiten.
- Sichern auf einem Datenträger (Media-Save) ☞ S. 58

Anmerkung: Auf der microSTATION wird die interne Speicherung von Daten als „Write“, bezeichnet. Das Sichern auf einer SD-Karte heißt hingegen „Save“.

Verwendung der Spielhilfen

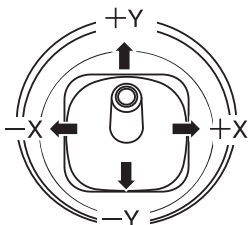
Zusätzlich zur Tastatur bietet die microSTATION einen Joystick, die Regler 1–4 und die Verwendungsmöglichkeit eines Dämpferpedals und Fußtasters oder Schwellpedals.

Damit lassen sich die Klangfarbe, Tonhöhe, Lautstärke, Effektparameter usw. in Echtzeit beeinflussen.

Joystick

Der Joystick kann in vier Richtungen ausgelenkt werden: nach links/rechts, zu Ihnen hin (abwärts) und von Ihnen weg (aufwärts).

Jeder Richtung kann eine andere Funktion (z.B. Program- oder Effektparameter) zugeordnet werden. Die Zuordnungen lassen sich für jedes Program separat definieren. Oftmals wird aber folgendes System verwendet:



Vorgegebene Joystick-Funktionen

Bewegung des Joysticks...	Definition	Funktion
Links	JS-X	Pitch Bend abwärts
Rechts	JS+X	Pitch Bend aufwärts
Aufwärts (von Ihnen weg)	JS+Y	Vibrato
Abwärts (zu Ihnen hin)	JS-Y	Filter-LFO (Wah)

Tastatur

Anschlagdynamik

Mit „Anschlagdynamik“ (Velocity) ist die Kraft gemeint, mit der man die Klaviaturtasten beim Spielen drückt. Damit lassen sich mehrere Klangaspekte beeinflussen: Lautstärke, Klangfarbe, Ansprache („Attack“) usw.

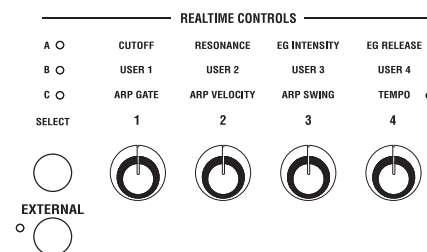
Notennummer

Bestimmte Klangaspekte können je nach der Tonhöhe der gespielten Noten mehr oder weniger stark ins Gewicht fallen.

Auch das ist einstellbar, so dass die Grenzfrequenz des Filters z.B. bei höheren Noten zusehends sinkt, während die Hüllkurven immer schneller reagieren oder die Lautstärke immer weiter abnimmt.

Echtzeitregler

Die „Realtime Controls“-Sektion enthält vier Regler und zwei Taster (SELECT und EXTERNAL).



Mit diesen Bedienelementen können Sie:

- Modulation hinzufügen oder bestimmte Klangaspekte beeinflussen („modulieren“).
- Den Arpeggiator bedienen.
- Externe MIDI-Geräte ansteuern.

1. Drücken Sie den REALTIME CONTROLS SELECT-Taster, um die Funktionsgruppe zu wählen, die Sie ansteuern möchten (Modus A–C) und drehen Sie an den Reglern 1–4.

Mit dem REALTIME CONTROLS SELECT-Taster kann jeweils eine der folgenden Funktionsgruppen gewählt werden.

A- und B-Modus: Die Regler beeinflussen die Sounds oder Effekte.

C-Modus: Die Regler beeinflussen den Arpeggiator und das Tempo.

Die Funktion der Steuersektion kann schnell geändert werden. Solche Umschaltungen haben keinen Einfluss auf die bereits vorgenommenen Einstellungen.

2. Drücken Sie den REALTIME CONTROLS EXTERNAL- Taster und verwenden Sie die Regler 1–4.

Die Echtzeitregler befinden sich im External-Modus. Wenn Sie an den Reglern drehen, senden sie MIDI-Befehle, die von externen MIDI-Instrumenten ausgeführt werden. Die Funktion der einzelnen Regler kann unter „GLOBAL/MEDIA: MIDI - External Setup“ festgelegt werden.

- 🔧 Wenn Sie einen Regler in Richtung Mindest- oder Höchstwert drehen, entspricht der angezeigte Wert nicht immer unbedingt der Reglerposition.

Ändern des Tempos

Im Realtime Control C-Modus dient Regler 4 (TEMPO) zum Einstellen des Tempos für alle Bereiche der microSTATION, genauer gesagt, folgende Dinge.

Beim Einstellen des Tempos blinkt die Diode im entsprechenden Viertelnottentakt.

- Arpeggiator
- Songs im Sequencer-Modus
- LFO-Synchronisation
- Synchronisation (BPM) der Delay-Effekte

Anmerkung: Regler 4 (TEMPO) ist nicht belegt, wenn Sie den „Clock“-Parameter unter „GLOBAL/MEDIA: MIDI - MIDI Clock“ auf „Ext.MIDI“ oder „Ext.USB“ stellen bzw. wenn ein externer MIDI-Takt empfangen wird, nachdem Sie den Parameter auf „Auto“ gestellt haben.

- 🔧 Das Tempo der Vorhörfunktion für die Program-Anwahl kann nicht geändert werden. Solange die Vorhörfunktion aktiv ist, kann Regler 4 nicht verwendet werden.

- Arpeggiator an/aus.
- Gleiche Funktion wie eine Spielhilfe der microSTATION (Echtzeitregler, Joystick usw.)

Definierbares Schwellpedal

Sie können ein Schwell-/Volumenpedal wie das Korg XVP-10 EXP/VOL oder Korg EXP-2 anschließen, dessen Funktion ebenfalls frei definierbar ist.

Auch das Schwellpedal kann für ganz unterschiedliche Dinge verwendet werden, darunter:

- Allgemeine Lautstärke (Master Volume)
- Pegel oder Stereoposition der Kanäle bzw. Expression.
- Modulieren eines Klangaspekts
- Steuern der Effektpegel
- Gleiche Funktion wie eine Spielhilfe der microSTATION (Echtzeitregler, Joystick usw.)

- 🔧 Wenn Sie die DAMPER/PEDAL/SW-Buchsen nutzen, müssen Sie im Global/Media-Modus angeben, welche Spielhilfe Sie angeschlossen haben (Dämpferpedal, Schwellpedal oder Fußtaster).

- 🔧 Ein stufenloses Dämpfer- bzw. ein Schwellpedal muss wahrscheinlich in regelmäßigen Zeitabständen neu kalibriert werden.

Dämpferpedal/Fußtaster/ Schwellpedal

Auf der Rückseite der microSTATION befindet sich eine DAMPER/PEDAL/SW-Buchse, an die man ein Dämpferpedal, ein Schwellpedal oder einen Fußtaster anschließen kann.

Dämpferpedal

Das Dämpferpedal wird auch „Sustain“ oder „Hold“ genannt. Es dient zum Halten der gespielten Noten wie dies auch bei einem akustischen Klavier möglich ist.

Im Combination- und Sequence-Modus können Sie dafür sorgen, dass das Dämpferpedal nur bestimmte Klänge beeinflusst.

Definierbarer Fußtaster

Ein optionaler Korg PS-1 Fußtaster kann für verschiedene Dinge verwendet werden. Ein paar Anwendungsmöglichkeiten wären:

- Beeinflussen bestimmter Klang- oder Effektparameter.
- Portamento an/aus.
- Sequenzielle Program-Anwahl (auf-/abwärts).
- Start/Stop oder Punch In/Out des Sequenzers.
- Tap Tempo.

Aufstellung

Ein-/Ausschalten

Anschließen des Netzteils

Verbinden Sie das AC-Netzteil mit der microSTATION. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Connections and power“ auf S. 8 im „Blitzstart“-Dokument.

- ⚠ Verwenden Sie ausschließlich das beiliegende Netzteil. Die Verwendung anderer Netzteile könnte zu Schäden führen.

Einschalten

- 1. Stellen Sie den VOLUME-Regler der microSTATION auf den Mindestwert.**
Wenn Sie Aktivboxen oder einen Stereo-Verstärker angeschlossen haben, müssen Sie deren Lautstärke ebenfalls auf den Mindestwert stellen.
- 2. Drücken Sie den Netzschalter auf der Rückseite, um das Instrument einzuschalten.**
Im Display erscheinen nun die Modellbezeichnung und die Version des Betriebssystems.
- 3. Schalten Sie Ihren Verstärker oder die Abhöre ein.**
- 4. Drehen Sie den VOLUME-Regler der microSTATION allmählich in die geeignete Position und stellen Sie die Lautstärke der Aktivboxen bzw. des Stereo-Verstärkers ein.**

Ausschalten

- ⚠ Vergessen Sie nicht, eventuell geänderte Einstellungen zu speichern. Wenn Sie vor Speichern der Program-Parameter ein anderes Program aufrufen bzw. das Instrument ausschalten, werden die zuletzt durchgeführten Änderungen wieder gelöscht. Das gilt auch für Combinations. Die Einstellungen des Sequencer- und Global/Media-Modus ändern sich zwar nur, wenn man wieder etwas editiert, allerdings werden sie beim Ausschalten gelöscht. Vergessen Sie also nicht, wichtige Daten zu speichern.

- 1. Stellen Sie den VOLUME-Regler der microSTATION auf den Mindestwert.**
Stellen Sie die Lautstärke der Aktivboxen bzw. des Stereo-Verstärkers auf den Mindestwert.
- 2. Schalten Sie Ihren Verstärker bzw. Ihre Abhöre aus.**
- 3. Drücken Sie den Netzschalter auf der Rückseite, um das Instrument auszuschalten.**

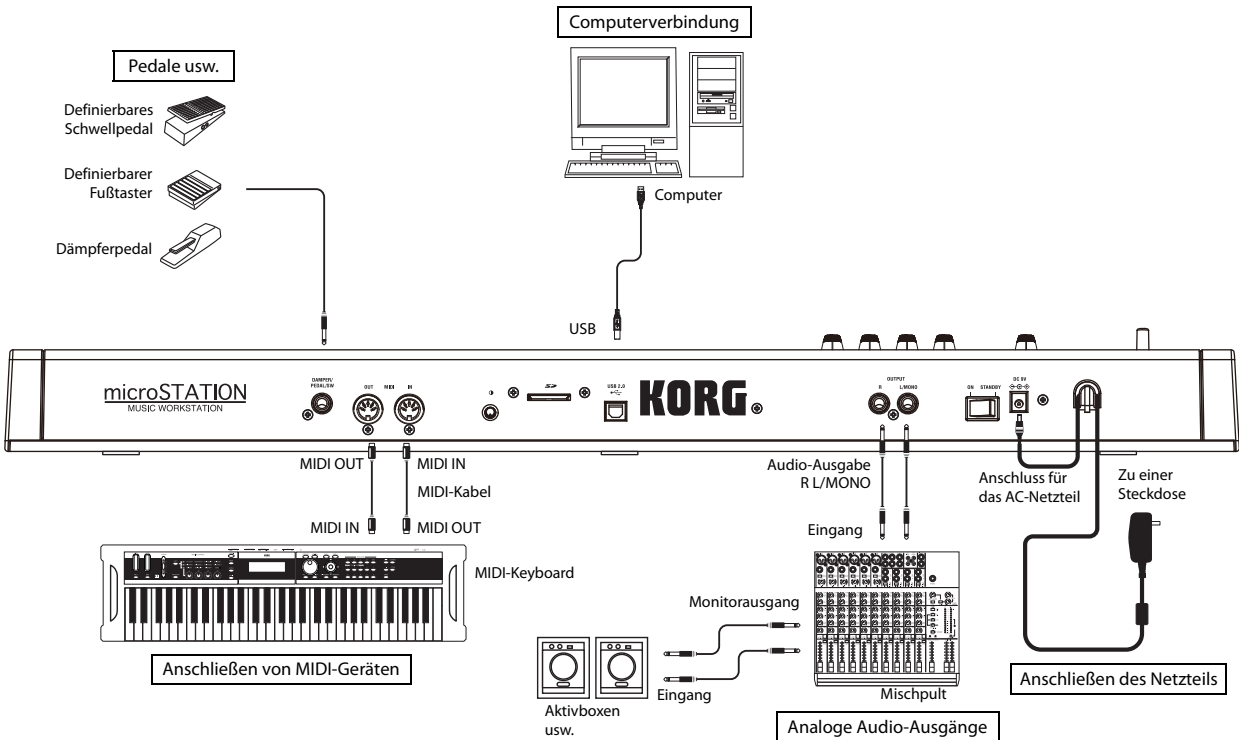
- ⚠ Solange intern Daten gespeichert werden, wird die Meldung „Now executing“ angezeigt. Schalten Sie das Instrument während dieses Vorgangs niemals aus. Wenn Sie das Instruments während dieses Vorgangs nämlich ausschalten, können die Daten nicht vollständig gespeichert werden. Das kann dazu führen, dass sich die microSTATION beim nächsten Einschalten nicht mehr erwartungsgemäß verhält. Dann müssen Sie die microSTATION folgendermaßen initialisieren.

1. Schalten Sie die microSTATION aus.
2. Halten Sie den PLAY/MUTE- und Funktionstaster 08 gedrückt, während Sie die microSTATION wieder einschalten. Die microSTATION wird initialisiert und ihr Speicherinhalt wird überschrieben. Während dieses Vorgangs zeigt das Display die Meldung „Initializing...“ an. Nach der Initialisierung müssen Sie wieder die Werksdaten laden. Siehe („Laden der Werksdaten“ S. 63).

Anmerkung: Die Initialisierung dauert ungefähr 30 Sekunden.

Anschlüsse

⚠ Schalten Sie das Instrument vor Herstellen oder Lösen der Anschlüsse aus. Beachten Sie, dass unsachgemäßes Vorgehen Ihre Boxen beschädigen oder Fehlfunktionen bewirken kann.



Anschließen externer Audiogeräte

Zum Verbinden der microSTATION mit einem analogen Verstärker oder Mischpult verfahren Sie bitte folgendermaßen.

⚠ Wenn Sie das Instrument mit Ihrer Stereoanlage verbinden, bedenken Sie, dass eine hohe Lautstärke Ihre Lautsprecher beschädigen kann. Wählen Sie nie einen übertriebenen Wert.

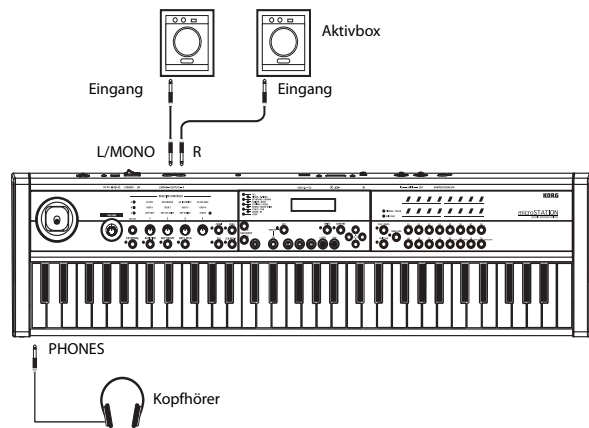
OUTPUT L/MONO und R

Alle Werks-Sounds sprechen diese Ausgänge an.

1. Verbinden Sie die Buchsen OUTPUT L/MONO und R mit den Eingängen einer Aktivbox bzw. eines Mischpults.

Wenn Sie die microSTATION in Stereo anschließen möchten, müssen Sie beide Buchsen (L/MONO und R) verwenden. Im Falle einer Mono-Verbindung darf nur die L/MONO-Buchse angeschlossen werden.

Wenn Sie die microSTATION an eine Stereoanlage oder einen Ghettoblaster mit Audio-Eingängen anschließen möchten, müssen Sie deren/dessen Eingänge (LINE IN, AUX IN bzw. EXTERNAL INPUT) verwenden. (Hierfür benötigen Sie wahrscheinlich ein Adapterkabel mit dem geeigneten Steckertyp.)



Kopfhörer

1. An die Kopfhörerbuchse der microSTATION kann ein optionaler Kopfhörer angeschlossen werden.
2. Die Lautstärke im Kopfhörer muss mit dem VOLUME-Regler eingestellt werden.

Die Kopfhörerbuchse der microSTATION gibt immer dasselbe Signal aus wie die Buchsen OUTPUT L/MONO und R.

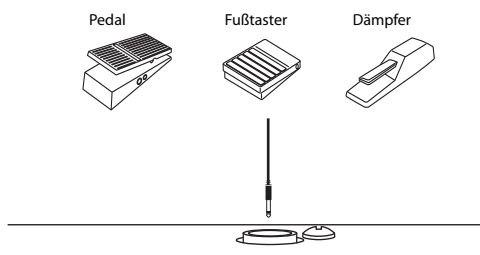
Anschließen eines Dämpferpedals, Fußtasters oder Schwellpedals

Auf der Rückseite der microSTATION befindet sich eine DAMPER/PEDAL/SW-Buchse, an die man ein Dämpferpedal, ein Schwellpedal oder einen Fußtaster anschließen kann.

Mit dem Dämpferpedal können die gespielten Noten länger gehalten werden.

Ein optionaler Fußtaster kann als Sostenuto- oder Leisepedal verwendet werden. Außerdem kann man damit den Arpeggiator ein-/ausschalten, Programs und Combinations wählen und das Tempo „tappen“.

Mit einem optionalen Schwellpedal können Sie die Lautstärke regeln und bestimmte Parameter beeinflussen.



- ⚠ Wenn Sie die DAMPER/PEDAL/SW-Buchse nutzen, müssen Sie im Global/Media-Modus die Funktion der betreffenden Spielhilfe (Dämpferpedal, Schwellpedal oder Fußtaster) wählen.
- ⚠ Im Global/Media-Modus editierte Einstellungen gehen nach dem Ausschalten verloren, können aber gespeichert werden. Änderungen, die Sie behalten möchten, müssen gespeichert werden. (☞ S. 59)

Anschließen eines Dämpferpedals

Ein Dämpferpedal erlaubt das Halten der gespielten Noten. Dieses Instrument unterstützt auch stufenlose Dämpferpedale. So können Sie z.B. ein DS-1H-Pedal von Korg an die DAMPER/PEDAL/SW-Buchse anschließen.

1. **Verbinden Sie ein optional erhältliches DS-1H Pedal mit der DAMPER/PEDAL/SW-Buchse.**
Nur das DS-1H unterstützt die stufenlose Dosierung („Half-Damper“). Andere Fußtaster können die Dämpferfunktion lediglich ein- und ausschalten.
2. **Wählen Sie nach dem Einschalten im Global/Media-Modus die Spielhilfe, die Sie angeschlossen haben und wählen Sie mit „Type“ („GLOBAL/MEDIA: Controllers - PEDAL/SW“) den Parameter, der angesteuert werden soll. Mit „Polarity“ kann die Polarität (Funktionsrichtung) der Spielhilfe eingestellt werden (☞ S. 56).**
Wenn Sie ein stufenloses Dämpferpedal benutzen, sollten Sie es kalibrieren, um sicherzustellen, dass es ordnungsgemäß funktioniert.

Verwendung eines Fußtasters

Ein optionaler PS-1 Fußtaster von Korg, den Sie mit der DAMPER/PEDAL/SW-Buchse verbinden, kann als Sostenuto- oder Leisepedal verwendet werden. Außerdem kann man damit die Effekte ein-/ausschalten, das Tempo „tappen“ und bestimmte Klang- oder Effektaspekte modulieren.

Die Funktion des Fußtasters wird übergreifend definiert und richtet sich also nicht nach dem gerade gewählten Program-, Combination- oder Song-Speicher. Die Funktion muss im Global/Media-Modus definiert werden.

1. **Schließen Sie einen optionalen PS-1 Fußtaster an die DAMPER/PEDAL/SW-Buchse an.**
2. **Wählen Sie nach dem Einschalten im Global/Media-Modus die geeigneten Einstellungen für „Type“, „SW“ und „Polarity“ (GLOBAL/MEDIA: Controllers - PEDAL/SW), um festzulegen, welcher Parameter angesteuert wird und wie herum der Fußtaster funktioniert (☞ S. 56).**

Anschließen eines Schwellpedals

An die DAMPER/PEDAL/SW-Buchse kann ein optionales EXP-2 oder XVP-10 Schwellpedal angeschlossen werden. Dieses lässt sich als Volumenpedal oder zum Beeinflussen des gewählten Parameters verwenden.

Die Funktion des Schwellpedals wird übergreifend definiert und richtet sich also nicht nach dem gerade gewählten Program-, Combination- oder Song-Speicher. Die Funktion muss im Global/Media-Modus definiert werden.

1. **Schließen Sie ein optionales XVP-10 oder EXP-2 an die DAMPER/PEDAL/SW-Buchse an.**
2. **Wählen Sie nach dem Einschalten im Global/Media-Modus die Spielhilfe, die Sie angeschlossen haben und geben Sie mit „Type“ und „Pd1“ („GLOBAL/MEDIA: Controllers - PEDAL/SW“) an, welche Funktion das Pedal haben soll (☞ S. 56).**
Außerdem müssen Sie das Schwellpedal kalibrieren, um sicherzustellen, dass es ordnungsgemäß funktioniert.

Verbinden der microSTATION mit Ihrem Computer

Die microSTATION ist mit MIDI-Buchsen sowie einem USB-Port ausgestattet. Wenn Sie die microSTATION mit einem USB-Port Ihres Computers verbinden, kann sie als MIDI-Klangerzeuger für Ihr DAW-Programm genutzt werden. Eine MIDI-Schnittstelle benötigen Sie hierfür nicht.

Mit dem beiliegenden Editorprogramm können Sie die microSTATION sogar vom Computer aus editieren.

Weitere Hinweise finden Sie im „microSTATION Editor/Plug-In Editor User's Guide“ (PDF).

Anschließen von MIDI-Geräten

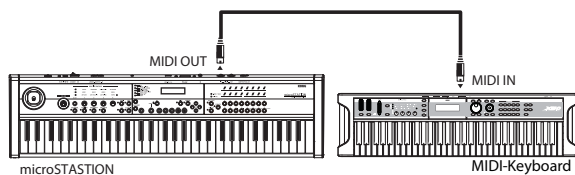
Die MIDI-Buchsen der microSTATION können mit externen MIDI-Geräten verbunden werden und erlauben die Steuerung jener Geräte mit der microSTATION – und umgekehrt.

Apropos MIDI

MIDI ist die Abkürzung für „Musical Instrument Digital Interface“. Das ist ein Standard für den Austausch von Musikdaten zwischen elektronischen Musikinstrumenten und Computern. Wenn Sie zwei oder mehr Geräte über MIDI-Kabel miteinander verbinden, können Sie Musikdaten miteinander austauschen. Das klappt sogar mit Geräten unterschiedlicher Hersteller.

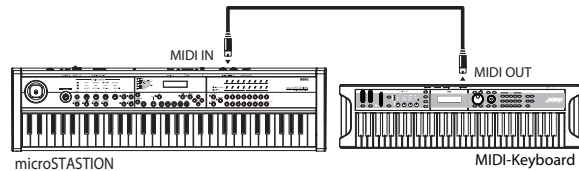
Ansteuern externer Klangerzeuger mit der microSTATION

Um die Tastatur und die übrigen Spielhilfen der microSTATION, den Sequenzer und den Arpeggiator zum Ansteuern externer Module verwenden zu können, müssen Sie die MIDI OUT-Buchse der microSTATION mit dem MIDI IN-Anschluss des Moduls verbinden.



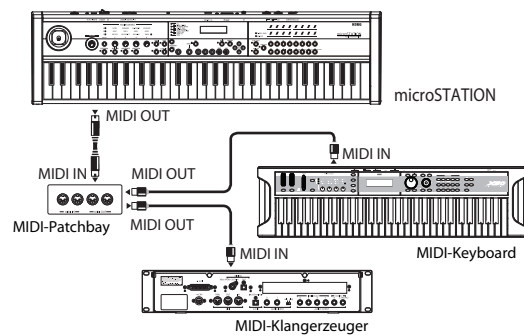
Ansteuern der Klangerzeugung der microSTATION via MIDI

Um mit der Tastatur, den Spielhilfen oder den Spuren des externen Instruments bzw. Sequenzers die Klangerzeugung der microSTATION anzusteuern, müssen Sie die MIDI OUT-Buchse des externen Geräts mit der MIDI IN-Buchse der microSTATION verbinden.



Ansteuern mehrerer Klangerzeuger mit der microSTATION

Bei Verwendung einer „MIDI-Patchbay“ (Steckfeld) können gleich mehrere Instrumente mit MIDI-Daten versorgt werden.



Spiele und Editieren von Programs

Die Programs der microSTATION

Die „Programs“ der microSTATION stellen die kleinste funktionstüchtige Klangeinheit dar. Programs können im Program-Modus gespielt werden.

Die Programs lassen sich aber auch in anderen Modi nutzen.

Im Combination-Modus können Sie z.B. mehrere Programs zu einem komplexen Sound kombinieren.

Im Sequencer-Modus kann jeder Spur des internen Sequenzers ein anderes Program zugeordnet werden. Außerdem lässt sich die microSTATION in diesem Modus als 16-fach multitimbraler Klangerzeuger nutzen, der von einem externen Sequenzer angesteuert wird.

In diesem Kapitel wird erklärt, wie man Programs verwendet, welche Taster im Program-Modus verfügbar sind und wie man Programs editiert.

Spiele von Programs

Anwahl eines Speichers

Programs können auf mehrere Arten gewählt werden.

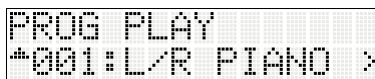
- Verwendung der CATEGORY SELECT-Taster und ▲▼ oder der Funktionstaster 01–16.
- Verwendung eines Fußtasters für die Program-Anwahl
- Anwahl von Programs via MIDI

Weitere Hinweise hierzu finden Sie weiter unten.

Verwendung der CATEGORY SELECT- und ▲▼-Taster

1. Drücken Sie den MODE PROG-Taster (die Diode leuchtet).

Damit rufen Sie den Program-Modus auf und das Display zeigt die „PROG PLAY“-Seite an.



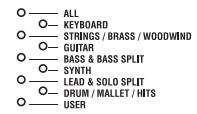
In der unteren Display-Zeile werden die Nummer und der Program-Name angezeigt.

Das „#“-Symbol links neben der Nummer bedeutet, dass Sie mit dem ▲-Taster andere Programs innerhalb der aktuellen Kategorie wählen können. Wenn dort ein „-“ steht, enthält die betreffende Kategorie nur ein Program.

Anmerkung: Wenn Sie die „ScrollText“-Funktion des Global/Media-Modus aktiviert haben, rollen Namen, die nicht komplett angezeigt werden können, durch das Display.

2. Wählen Sie mit den CATEGORY SELECT-Tastern die gewünschte Kategorie.

Es stehen folgende 9 Kategorien zur Verfügung:



Kategorie	Erklärung
ALL	Alle Kategorien
KEYBOARD	Akustisches Klavier, E-Piano, Clavi/Cembalo und Orgel
STRINGS/BRASS/ WOODWIND	Streicher, Chor, Blech-, Holzblas- und Rohrinstrumente
GUITAR	Akustische und elektrische Gitarre
BASS&BASS SPLIT	Akustischer, elektrischer und Synthesizerbass
SYNTH	Schnelle, träge und lebendige Synthesizerklänge
LEAD & SOLO SPLIT	Solosynthesizer
DRUM/MALLET/HITS	Schlagzeug und Percussion, Glocken, melodische Percussion und Klangeffekte
USER	Klänge, die Sie dieser Kategorie zuordnen (ab Werk enthält diese Kategorie nur initialisierte Klänge)

Die CATEGORY-Dioden im Bedienfeld zeigen an, welche Kategorie momentan gewählt ist.

Bei der ersten Anwahl einer Kategorie wird Program 001 jener Kategorie aufgerufen.

3. Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern ein Program.



4. Spielen Sie auf der Tastatur, um das Program zu beurteilen.

Verwendung der CATEGORY SELECT- und Funktionstaster 01–16

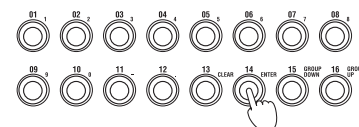
Numerische Anwahl eines Programs

1. Wählen Sie mit den CATEGORY SELECT-Tastern die gewünschte Kategorie.

2. Drücken Sie den NUM LOCK-Taster, um die gleichnamige Funktion zu aktivieren (die Diode leuchtet).

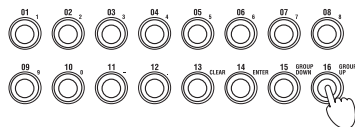


3. Geben Sie mit den Funktionstastern 01 (1)–10 (0) die gewünschte Nummer ein und bestätigen Sie mit Funktionstaster 14 (ENTER). Das Program der entsprechenden Nummer wird geladen.



Program-Anwahl innerhalb einer 16er-Gruppe

1. Wählen Sie mit den CATEGORY SELECT-Tastern die gewünschte Kategorie.
2. Deaktivieren Sie die Taster PLAY/MUTE, NUM LOCK und GRID SEQ (ihre Dioden müssen erlöschen).
3. Jetzt können Sie mit den Funktionstastern 01–16 ein Program im Bereich 1–16 innerhalb der aktuellen Kategorie wählen.
4. Um ein Program ab Speicher 17 zu wählen, müssen Sie den NUM LOCK-Taster aktivieren (Diode leuchtet) und anschließend Funktionstaster 16 (GROUP UP) drücken.



5. Deaktivieren Sie den NUM LOCK-Taster wieder (seine Diode erlischt).
6. Jetzt können Sie mit den Funktionstastern 01–16 ein Program im Bereich 17–32 innerhalb der aktuellen Kategorie wählen.

Solange der NUM LOCK-Taster aktiv ist, können Sie mit den Funktionstastern 15 (GROUP DOWN) und 16 (GROUP UP) zu einer anderen Speichergruppe gehen: 17–32, 33–48, 49–64 usw.

Vorstellung der Program-Speicher

Bei Lieferung enthält die microSTATION 480 Werks-Programs sowie 256 Programs und 9 Schlagzeug-Programs, welche die GM2-Anforderungen erfüllen. Das Instrument bietet die unten aufgeführten Program-Bänke.

Wenn Sie auf der „PROG PLAY“-Seite die „Num Lock“-Funktion aktivieren und Funktionstaster 14 (ENTER) drücken, werden rechts im Display die Bank- und Program-Nummer angezeigt.


Program-Speicher

Bank	Program-Nr.	Erklärung	
A...D	000...127 D:000...095	Werks-Programs	Diese Speicher enthalten bei Auslieferung der microSTATION Werks-Programs, die bereits viele Multisamples ansprechen und Effekte sowie den Arpeggiator verwenden.
D	096...127	Initialisierte Programs	Diese Speicher können Ihre eigenen Sounds enthalten.

Bank	Program-Nr.	Erklärung	
G (GM)	001...128	GM2 Capital-Programs	Diese Bänke enthalten 256 Programs sowie 9 Schlagzeug-Programs.
1...9 (g(1) ...g(9))	001...128	GM2-Variationen	Beide unterstützen GM2. Die Programs dieser Bank können nicht überschrieben werden.
d (g(d))	001...128	GM2 Schlagzeug-Programs	Die GM-Bank enthält 128 Programs, die Bänke g(1)–g(9) enthalten 128 Programs und g(d) enthält 9 Programs. Diese Programs können nicht überschrieben werden.

Innerhalb der Kategorien haben die Programs der microSTATION andere Nummern. Alle vorhandenen Programs sind bereits einer Kategorie zugeordnet. Ihre eigenen Programs können Sie einer beliebigen Kategorie zuordnen.

Die Bänke und Nummern („Bank“, „Program-Nr.“) in der Tabelle weiter oben werden nur beim Speichern Ihrer eigenen Sounds und zum Kopieren von Sounds benötigt.

 Auf der microSTATION selbst können Sie die Programs nicht anhand ihrer Bank- und Speicheradressen aufrufen.

Über die 'Audition'-Funktion

Während der Suche nach einem geeigneten Program können Sie mit dem AUDITION-Taster ein kurzes Riff bzw. eine Phrase starten. Drücken Sie den AUDITION-Taster (er leuchtet) unter dem REALTIME CONTROLS 1-Taster, um ein für das gewählte Program passendes Riff zu starten.



Verwendung der Spielhilfen

Weitere Hinweise zum Joystick und der Steuersektion finden Sie unter .

Verwendung des Arpeggiators

Anhand der Notendaten der Tastatur oder einer an MIDI IN angeschlossenen Quelle kann der Arpeggiator eine Vielzahl Phrasen und Rhythmen erzeugen, darunter Arpeggien, Gitarren- und Keyboard-Begleitungen, Bassläufe und Schlagzeugrhythmen. Die abgespielten Noten können mit den REALTIME CONTROLS-Reglern in Echtzeit abgewandelt werden.

Alles Weitere zum Arpeggiator finden Sie auf .

Editieren eines Programs

Schnelle Editierung mit den Tastern und Reglern

Alle Programs der microSTATION können editiert werden.

Oftmals reicht es aus, wenn man ein vorhandenes Program der microSTATION abwandelt, um über den gewünschten Sound zu verfügen.

Bei Verwendung der „microSTATION Editor/Plug-In Editor“ Software können Sie sogar alles selbst programmieren. Zu diesem Zweck gibt es mehrere initialisierte Program-Speicher.

Bedenken Sie jedoch, dass die komplette Programmierung neuer Sounds oftmals ziemlich aufwändig ist. Daher raten wir, jeweils ein dem beabsichtigten Sound ähnliches Werks-Program als Ausgangspunkt zu verwenden und abzuwandeln.

Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man mit den Echtzeitreglern der microSTATION bestimmte Klangaspekte ändert. Mit diesem Verfahren lassen sich Parameter wie die Filterfrequenz, die Resonanz und die Ausklinggeschwindigkeit der Hüllkurven beeinflussen.

Ein- und Ausschalten von Oszillatoren

Mit dem PLAY/MUTE-Taster sowie den Funktionstastern 01 und 02 können die Oszillatoren des gewählten Programs ein- und ausgeschaltet werden.

1. Aktivieren Sie den PLAY/MUTE-Taster im Bedienfeld (die Diode links daneben leuchtet).



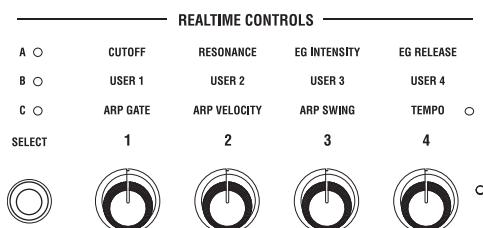
2. Drücken Sie Funktionstaster 01 oder 02, um Oszillator 1 bzw. 2 abwechselnd ein- und auszuschalten.

Die Dioden über Funktionstaster 1 und 2 zeigen den Status des zugeordneten Oszillators an. Ist der zugeordnete Oszillator eingeschaltet, so leuchtet die Diode. Wenn sie nicht leuchtet, ist der Oszillator aus.

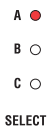
Anmerkung: Bei Programs, die nur einen Oszillator verwenden, kann Oszillator 2 nicht ein- bzw. ausgeschaltet werden.

Verwendung der REALTIME CONTROLS-Sektion zum Editieren der Sounds und Effekte

Mit dem SELECT-Taster und den Reglern 1–4 können Sie den gewählten Klang abwandeln und den Arpeggiator einstellen.



1. Wählen Sie mit dem REALTIME CONTROLS SELECT-Taster Modus A, B oder C für die Regler.



Bei wiederholtem Drücken dieses Tasters wählen Sie der Reihe nach A, B oder C und die zugehörige Diode leuchtet.

Anmerkung: Solange den Reglern im REALTIME CONTROLS-Modus A oder B die Steuerbefehle CC70–79 zugeordnet sind, können die zuletzt vorgenommenen Änderungen gespeichert werden. Die im C-Modus gewählten Arpeggiator-Einstellungen werden ebenfalls gespeichert.



2. Drehen Sie am Regler, mit dem der gewünschte Klangaspekt geändert werden kann. Siehe weiter unten.

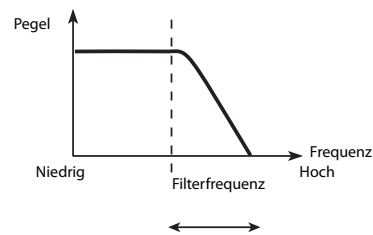
Steuerung im A-Modus

Im A-Modus sind die Regler 1–4 folgenden Funktionen zugeordnet.

Anmerkung: Wenn Sie einen Regler in die Mitte („12 Uhr“) stellen, wird der „interne“ Parameterwert des gewählten Programs verwendet.

Regler [1]: CUTOFF

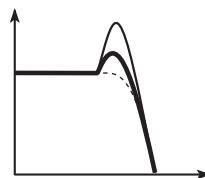
Hiermit kann die Filterfrequenz geändert werden. Damit macht man die Klangfarbe heller oder dunkler.



Regler [2]: RESONANCE

Hiermit kann der Resonanzpegel des Filters geändert werden.

Mit der Filterresonanz kann der Frequenzbereich um den „Cutoff“-Wert betont und somit „nasaler“ gemacht werden.

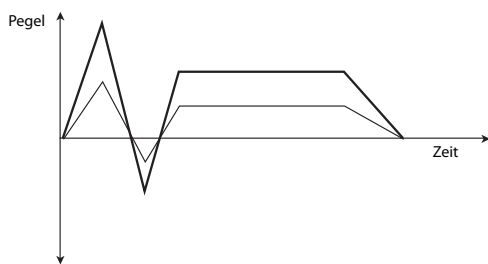


Regler [3]: EG INTENSITY

Hiermit bestimmen Sie, wie stark die Filterhüllkurve das Filter beeinflusst (Intensität).

Mit dem Regler stellen Sie ein, wie intensiv die Hüllkurve das Frequenzverhalten des Filters beeinflusst. Wenn Sie den Regler nach links drehen, richtet sich die Filterfrequenz in der Regel weniger nach dem Hüllkurvenverlauf. Drehen Sie ihn nach rechts, so nimmt der Einfluss der Filterhüllkurve zu. Bedenken Sie dass sich die Filterhüllkurvenintensität entscheidend nach der Filterfrequenz richtet, was also

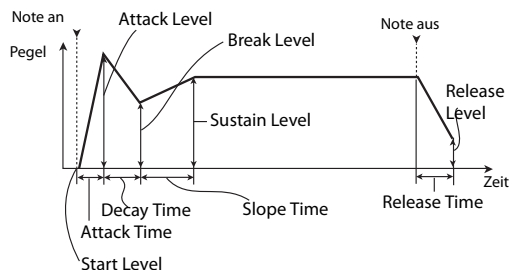
bedeutet, dass Regler 1 auch Regler 3 beeinflusst – und umgekehrt.



Regler [4]: EG RELEASE

Mit diesem Regler bestimmen Sie, wie schnell die Filter- und Amplitudenhüllkurve nach der Freigabe einer Note ausklingen.

Der Regler beeinflusst demnach zwei Hüllkurven: Jene des Filters und jene des Verstärkers (Amplitude). Drehen Sie ihn nach links, wenn die Noten schneller ausklingen sollen, und nach rechts, um die Ausklingfahne zu verlängern.



Beispiel:

1. Wählen Sie das Program „KEYBOARD-kategorie 042: Nu Digi EP“.
Hierbei handelt es sich um einen E-Pianoklang. Diesen wollen wir jetzt abwandeln.
2. Wählen Sie mit dem REALTIME CONTROLS SELECT-Taster den A-Modus (die Diode leuchtet).
3. Spielen Sie auf der Klaviatur, während Sie Regler 1 (Filterfrequenz) ungefähr 3/4 nach rechts drehen.
Das E-Piano klingt jetzt eher wie ein Synthesizer.
4. Drehen Sie Regler 2 (Filterresonanz) ebenfalls 3/4 nach rechts.
5. Belassen Sie Regler 2 in dieser Position, aber drehen Sie Regler 1 jetzt abwechselnd nach links und rechts.

Je weiter Sie den Resonanzpegel anheben, desto stärker erinnert die Klangfarbe an ein Wah-Pedal.

Steuerung im B-Modus

Im B-Modus dienen die Regler zum Beeinflussen der Parameter, die innerhalb des aktiven Programs definiert sind, z.B. Lautstärke, Portamento-Geschwindigkeit, Pan, Filter- und Verstärkerhüllkurve, LFO, Hinwegpegel (Send) zu den Master-Effekten usw.

Die Werks-Programs enthalten bereits sinnvolle „B“-Funktionen. Diese können, wie gesagt, für jedes Program anders eingestellt werden.

Steuerung im C-Modus

Im C-Modus können die Arpeggiator-Parameter eingestellt werden.

Alles Weitere hierzu finden Sie auf .

Speichern der mit den Reglern vorgenommenen Änderungen

Die Regler eignen sich hervorragend für Echtzeit-Klangverbiegungen. Wenn Sie dabei auf einen Sound stoßen, den Sie behalten möchten, müssen Sie den WRITE-Taster drücken, um die neue Version zu speichern („Write Program“).

Die mit den Reglern 1–4 im B-Modus editierten Einstellungen können nur gespeichert werden, wenn Sie den Reglern die Steuerbefehle CC70–79 zugeordnet haben.

Bedenken Sie, dass viele Echtzeitregler gleich mehrere interne Parameterwerte beeinflussen. Beim Speichern eines Programs werden die Änderungen jener Parameter gesichert – nicht die Positionen der Echtzeitregler.

Somit befinden sich die Regler bei Aufrufen der geänderten (und gespeicherten) Program-Fassung wieder „in der Mitte“.

Löschen der Änderungen

Arbeiten mit COMPARE

Beim Editieren von Klängen kann man mit dem COMPARE-Taster wieder die gespeicherte (ursprüngliche) Version aufrufen.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter .

Speichern Ihrer Änderungen

Änderungen, die Sie behalten möchten, müssen Sie speichern. Wenn Sie das Instrument ausschalten oder einen anderen Speicher wählen, gehen alle Änderungen nämlich verloren.

Siehe .

Programs können außerdem auf einer SD-Karte gesichert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter .

Detaillierte Editierung eines Programs

Oftmals kann man neue Sounds programmieren, indem man ein vorhandenes Program abwandelt.

Bevor Sie sich an die Editierarbeit machen

Die drei grundlegenden Klangaspekte: Tonhöhe, Klangfarbe und Lautstärke

Alle Klänge beruhen auf drei Basisaspekten: Tonhöhe, Klangfarbe und Lautstärke.

„Deswegen bietet die microSTATION die Sektionen „Pitch“, „Filter“ und „Amp“ (Amplitude), mit denen sich diese Aspekte beeinflussen lassen.

Mit der „Pitch“-Sektion stellt man die Tonhöhe ein, mit der „Filter“-Sektion die Klangfarbe und mit der „Amp“-Sektion die Lautstärke.

Die Parameter der „Pitch“-Sektion finden Sie unter „PROG EDIT: OSC1“ und „OSC2“. Die Parameter der „Filter“- und „Amp“-Sektion befinden sich dagegen in der „PROG EDIT Flt/Amp“-Gruppe.

Hüllkurven, LFOs und Spielhilfen

Die oben erwähnten Basisaspekte reichen für lebendige Klangfarben in der Regel nicht aus, da sich jene Aspekte dynamisch ändern und sich oftmals auch nach der Tonhöhe der gespielten Noten richten. Außerdem versehen Musiker ihr Spiel oft mit zeitweiligen Verzerrungen.

Diese Aspekte lassen sich mit so genannten „Modulatoren“ beeinflussen: Hüllkurven (EGs) und Niederfrequenzoszillatoren (LFOs). Für die Verzerrungen steht ein Joystick zur Verfügung. Zweck dieser Bausteine ist die zeitweilige Abwandlung des Basis-Sounds eines Programs.

Schauen Sie sich die Abbildung unter „Aufbau eines Programs“ an. Dort sehen Sie, dass der Signalfluss

beim Oszillator/der Tonhöhe beginnt und dann zur „Filter“- und „Amp“-Sektion geht. Das Verhalten dieser drei Sektionen kann mit den EGs und LFOs beeinflusst werden.

Die Abbildung verdeutlicht ferner, dass jedes Program noch weitere Sektionen enthält, darunter „OSC 1/2“, Effekte und ein Arpeggiator.

OSC 1/2

OSC1 enthält „Oscillator/Pitch“, „Filter“, „Amp“, „EG“ und „LFO“. Die microSTATION bietet zwei Oszillatoren –OSC1 und OSC2– und erlaubt daher die Erstellung relativ komplexer Programs.

Anmerkung: Der „Pitch EG“ bezieht sich sowohl auf OSC1 als auch auf OSC2.

Effekte

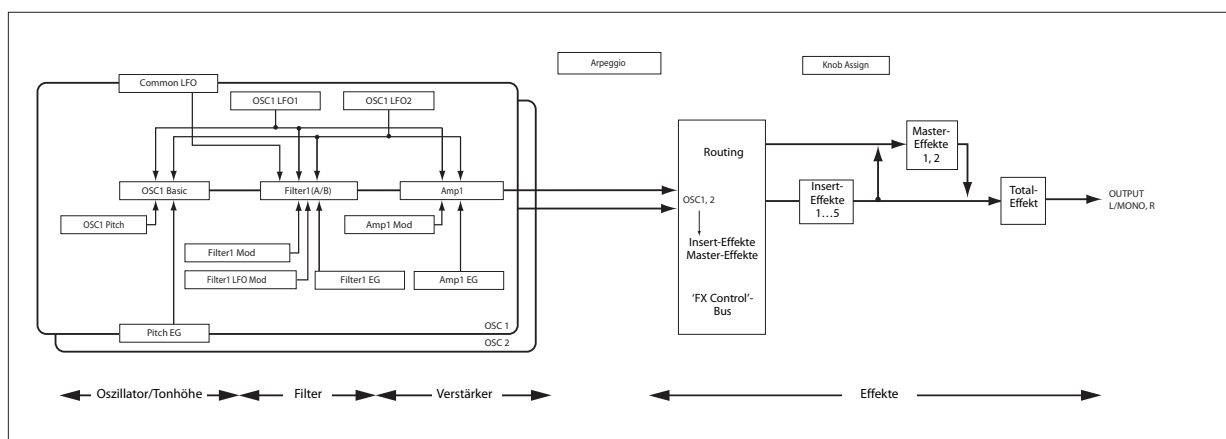
Das Ausgangssignal von OSC 1&2 kann mit den Insert- und Master-Effekten sowie dem Total-Effekt bearbeitet werden. In der Mixersektion können Sie das Routing (d.h. den Signalweg) dieser Signale festlegen.

Es stehen 5 Insert-, 2 Master-Effekte und 1 Total-Effekt zur Verfügung.

Arpeggiator

Jedes Program kann einen Arpeggiator ansprechen. Diesem lässt sich ein Pattern zuordnen, für welches man dann bestimmen kann, über wie viele Oktaven es abgespielt und mit welchen Noten (Zonen) und/oder Anschlagwerten es angesteuert wird.

Aufbau eines Programs



Vorstellung der Editierseiten

Auf der „PROG PLAY“-Seite können Sie Programs wählen und spielen. Außerdem können Sie bestimmte Klangaspekte sowie die Arpeggiator-Einstellungen mit den Echtzeitreglern ändern.

Die „PROG EDIT“-Seite bietet noch viel mehr Parameter für die Editierung des gewählten Programs. Sie ist in mehrere Gruppen unterteilt.

Gruppe	Erklärung
OSC Common	Wahl des polyphonen oder monophonen Spiels. Tonhöhenverhalten, Haltefunktion und Umkehrung.
Filter/Amp	Filtertyp, Frequenz, Resonanz, Intensität der Filterhüllkurve und Anschlagempfindlichkeit.
Filter/Amp EG	Hüllkurvenparameter für das Filter und die Amplitude.
Filter EG	Parameter der Filterhüllkurve.
Amp EG	Parameter der Amplitudenhüllkurve.
Pitch EG/LFO	Parameter der Tonhöhenhüllkurve.
LFO	LFO-Parameter.
OSC1,OSC2	Parameter von Oszillator 1 und 2.
Audition Riff	Parameter der Vorhörfunktion.
Knob Assign	Funktion der Regler 1–4 im B-Modus.
Tempo	Tempoeinstellung für den Arpeggiator.
ARP Setup	Arpeggiator-Parameter.
FX Routing	Effekt-Routing.
IFX 1–5	Parameter der Insert-Effekte.
MFX 1,2	Parameter der Master-Effekte.
TFX	Effekteinstellungen.
Master Vol	Allgemeine Lautstärke.
Command	Befehle
Write Program	Speichern des Programs.
External Setup	Steuerung externer Geräte.

Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter .

Grundlegende Oszillatorparameter

Polyphones/monophones Spiel

Mit „VoiceMode“ (PROG EDIT: OSC Common) bestimmen Sie, ob das Program polyphon („Poly“) oder monophon („Mono“) gespielt werden kann.

```
<OSC Common
VoiceMode*Poly
```

„Poly“ bedeutet, dass Sie bei Bedarf Akkorde (mehrere Noten gleichzeitig) spielen können.

Wenn Sie „Mono“ wählen, können Sie nur jeweils eine Note (d.h. keine Akkorde) spielen.

In den meisten Fällen werden Sie sich wohl für „Poly“ entscheiden. „Mono“ kann jedoch für analog-ähnliche Bass- und Solosynthesizerparts praktisch sein.

Wählen Sie beim Spielen erst „Poly“, dann „Mono“, um den Unterschied zu entdecken.

Steuern der Tonhöhe

Hier können Sie bestimmen, wie sich die Tonhöhe des betreffenden Oszillators ändert. Mit der Tonhöhenhüllkurve und dem LFO lassen sich dynamische bzw. periodische Tonhöhenvariationen erzielen.

Noten-/tastenbezogene Tonhöhenänderungen (‘Pitch Slope’)

Bei Tasteninstrumenten (Klavier, Orgel usw.) steigt die Tonhöhe, wenn man einen Lauf von links (unten) nach rechts (oben) spielt.

Mit „PtchSlope“ der Seite „PROG: EDIT OSC1“ bzw. „OSC2“ kann dieses Verhalten geändert werden.

```
<OSC1
PtchSlope*+1.0
```

Ein positiver Wert (+) bedeutet, dass die Tonhöhe steigt, wenn man einen Lauf von links nach rechts spielt. In der Regel wählen Sie hier wohl „+1.0“.

Pitch Bend

Die Parameter „Pitch JS+X“ und „Pitch JS-X“ der Seite „PROG EDIT: OSC1“ oder „OSC2“ legen das Intervall der Tonhöhenbeugung fest, die auftritt, wenn Sie den Joystick nach links oder rechts auslenken bzw. Pitch Bend-Befehle via MIDI senden.

```
<OSC1
Pitch JS+X*+02
```

Der Wert „+12“ bedeutet, dass die Tonhöhe um bis zu 1 Oktave angehoben werden kann. Der Wert „-12“ bedeutet, dass die Tonhöhe bis zu eine Oktave abgesenkt werden kann.

Hinzufügen von Vibrato

Vibrato erzeugt man am effektivsten mit einem LFO.

Mit „LFO1 Int“ (PROG EDIT: Pitch EG/LFO) bestimmen Sie, wie LFO1 die Tonhöhe modulieren soll.

```
<Pitch EG/LFO
LFO1 Int *+00
```

Portamento

„Portamento“ bedeutet, dass der Reihe nach gespielte Noten aufeinander zu gleiten.

Mit dem „Portamento“-Parameter („PROG EDIT: OSC1“ oder „OSC2“) kann das Portamento ein- oder ausgeschaltet werden. Mit „PortaTime“ bestimmen Sie die Übergangsgeschwindigkeit der Tonhöhe.

```
<OSC1
Portamento*On
```

Je größer der Wert, desto langsamer ändert sich die Tonhöhe. Der Wert „000“ entspricht dem Ausschalten des Portamentos.

Verwendung der LFOs und Hüllkurven (EGs)

Verwendung von LFOs

Pro Oszillator stehen zwei LFOs zur Verfügung: LFO1 und LFO2. Hinzu kommt ein „Common LFO“, der beide Oszillatoren (sofern vorhanden) beeinflusst. LFO1 und LFO2 können demnach für jeden „Subsynthi“ separat programmiert werden. Der „Common LFO“ gilt hingegen für das gesamte Program. Dieser LFO eignet sich vor allem für Modulationen, die für beide Oszillatoren gelten sollen.

Die LFOs können zahlreiche Program-Parameter beeinflussen:

- Tonhöhe (Vibrato-Effekt)
- Filter (Wah-Effekt)
- Lautstärke (Tremolo)
- Stereoposition (Auto-Pan)

Die LFOs lassen sich aber auch anderweitig nutzen.

Grundlegende LFO-Einstellungen

In diesem Beispiel wollen wir LFO1 von Oszillator 1 editieren.

1. Wählen Sie „PROG EDIT: OSC1 – LFO1“.

```

<OSC1
LFO1+Triangle
    
```

2. Rufen Sie der Reihe nach alle Wellenformen von LFO1 auf, um zu erkunden, wie sie funktionieren.

Die meisten Wellenformen eignen sich nur für spezifische Anwendungen.

„Triangle“ und „Sine“ sind die unbestrittenen LFO-Klassiker für Vibrato-, Tremolo-, Pan- und Wah-Effekte.

„Square“ eignet sich Schalteffekte des Filters bzw. der Lautstärke sowie für Sirenenimulationen (Modulation der Tonhöhe).

„Guitar“ ist eine Simulation eines Vibratoarms und ändert die Tonhöhe nur in steigender Richtung.

„Saw“ und „ExpSawDwn“ eignen sich für rhythmisch getimete Änderungen des Filters bzw. der Lautstärke.

„Rnd1 (S/H)“ wird vor allem zum Bearbeiten eines Filters mit betonter Resonanz verwendet. Diese Wellenform erzeugt zufällige Variationen.

3. Wählen Sie nach Ausprobieren der Wellenformen „Triangle“.

4. Wählen Sie „PROG EDIT: LFO – LFO1 Speed“.

```

<LFO
LFO1 Speed+00
    
```

5. Ändern Sie die Geschwindigkeit von LFO1.

6. Mit „LFO1 Fade“ und „LFO1 Delay“ bestimmen Sie, wie schnell LFO1 nach Spielen einer Note zu modulieren beginnt.

Alles Weitere zum zu den LFOs finden Sie auf.

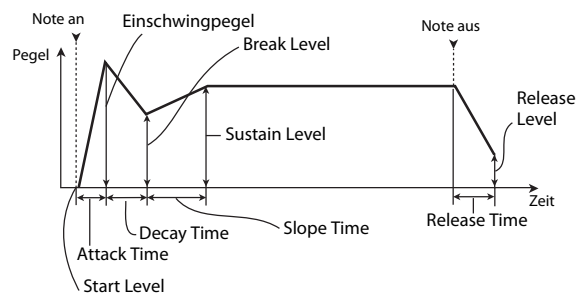
Diese Parameter bestimmen das Verhalten/die Funktionsweise des LFOs. Das Verhalten des LFOs richtet sich nach folgenden Parametereinstellungen.

- Pitch EG/LFO: LFO1Int
- OSC1/OSC2: FltLFO1toA–FltLFO2toB, AmpLFO1Int–AmpLFO2Int, P.LFO1 AMS Int, P.LFO2 AMS Int

EGs (Hüllkurven)

Eine Hüllkurve erzeugt ein Modulationssignal, das der Reihe nach verschiedene Pegelwerte anfährt. Die Geschwindigkeit dieser „Wanderung“ und die jeweiligen Pegelwerte sind programmierbar.

Das Instrument bietet drei Hüllkurven: „Pitch“ (Tonhöhe), „Filter“ und „Amp“ (Lautstärke). Diese erzeugen relative Wertänderungen der relevanten Parameter.



Einstellen des Filters

Mit dem Filter können bestimmte Frequenzbereiche einer Wellenform abgeschwächt oder hervorgehoben werden.

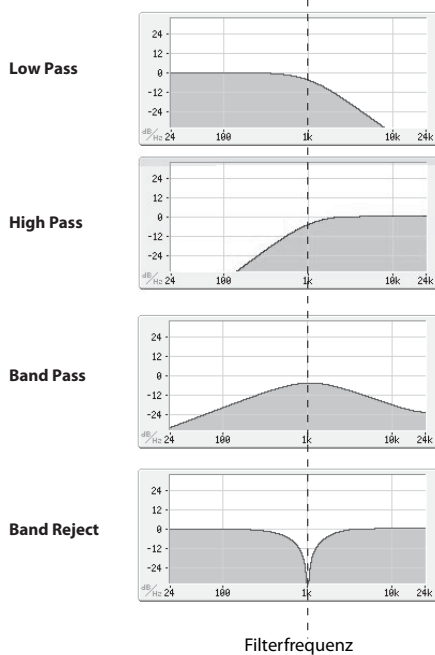
Das Filterverhalten hat einen großen Einfluss auf den Klangcharakter.

Einstellen des Filters

Cutoff (Filterfrequenz)

Mit dem Filter kann der Frequenzbereich über oder unter bzw. um den gewählten Frequenzwert herum

abgeschwächt werden. Das genaue Ergebnis richtet sich nach dem gewählten Filtertyp.

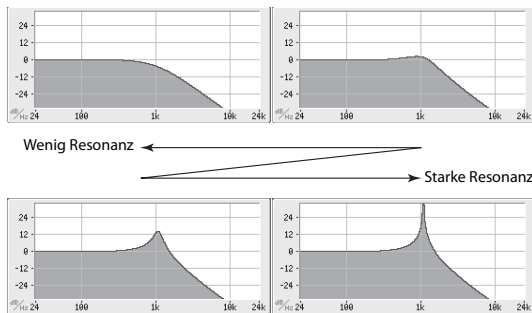


Resonanz

Mit „Resonanz“ können die Frequenzen um den „Frequency“-Wert extra hervorgehoben werden (siehe Abbildung).

Stellen Sie diesen Parameter auf „0“, wenn Sie keine Anhebung des betreffenden Frequenzbereichs benötigen.

Relativ dezente Werte beeinflussen die Klangfarbe des Filters und erzeugen einen „synthetischeren“ Charakter. Bei Anwahl eines hohen Resonanzwerts tritt ein Pfeifton auf, den man „Selbstoszillation“ nennt.



Modulieren des Filters

Mit „Filter EG“ und einem LFO kann die Filterfrequenz moduliert werden. Damit erzielt man dynamische (weil zeitbedingte) Änderungen.

Filter EG

Mit „PROG EDIT: Filter/Amp – Flt EG Int“ bestimmen Sie, wie stark die Filterhüllkurve das Frequenzverhalten des Filters beeinflussen darf. Auf der Seite „PROG EDIT: Filter EG“ kann die Hüllkurve programmiert werden.

```
<Filter/Amp
Flt EG Int#+00
```

LFO-Modulation

Das Filter kann von LFO1 und LFO2 moduliert werden. Die Filtermodulation mit einem LFO eignet sich vornehmlich zum Simulieren eines „Auto-Wah“-Effekts.

Mit den Parametern „FltLFO1toA“, „FltLFO1toB“, „FltLFO2toA“ und „FltLFO2toB“ („PROG EDIT: OSC1“ oder „OSC2“) bestimmen Sie, wie stark der jeweilige LFO die Klangfarbe beeinflussen darf.

```
<OSC1
FltLFO1toA#+00
```

Einstellen der Amplitude

In der „Amp“-Sektion kann man die Lautstärke mit „Amp EG“ sowie LFO 1&2 beeinflussen.

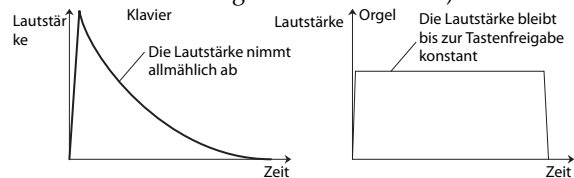
Was bedeutet überhaupt 'Amp'?

Die meisten Signale weisen einen typischen Lautstärkeverlauf auf.

Die Lautstärkehüllkurve eines Klaviers beispielsweise beginnt mit einem hohen Pegel, der nach und nach abnimmt.

Bei einer Orgel hingegen bleibt der Pegel bis zur Tastenfreigabe konstant.

Die Lautstärke von Streich- oder Blasinstrumenten kann im Klangverlauf variiert werden (z.B. durch unterschiedlichen Bogen- oder Blasdruck).



Amplitudenmodulation

Die Lautstärke eines Klangs kann mit folgenden Parametern editiert werden.

LFO1&2

Hier stellen Sie ein, wie stark der betreffende LFO die Lautstärke beeinflusst (Tremolo-Effekt).

Mit den Parametern „AmpLFO1Int“ und „AmpLFO2Int“ („PROG EDIT: OSC1“ oder „OSC2“) bestimmen Sie, wie stark der jeweilige LFO die Lautstärke beeinflussen darf.

```
<OSC1
AmpLFO1Int#+00
```

Anschlagdynamik (Vel)

Bei den meisten Programs richtet sich die Lautstärke der gespielten Noten danach, wie hart man die Tasten anschlägt. Der Parameter, mit dem sich der Einfluss des Anschlags auf die Lautstärke einstellen lässt, heißt „PROG EDIT: Filter/Amp – AmpVel Int“.

```
<Filter/Amp
AmpVel Int#+00
```

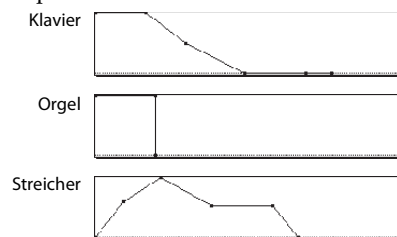
Normalerweise werden Sie hier wohl einen positiven (+) Wert einstellen. Je größer der Wert, desto größer wird der Pegelunterschied zwischen hart und leicht angeschlagenen Noten.

Amp EG

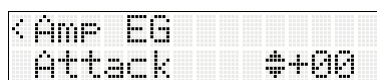
Mit den „Amp EG“-Parametern können Sie einstellen, wie sich die Lautstärke der Noten nach und nach ändert.

Alle Signale haben nämlich eine typischen „Lautstärkeverlauf“, der den Klang erkennbar macht.

Umgekehrt kann man die Erkennung eines Signals erschweren, indem man einem Orgelklang z.B. die „Amp EG“-Einstellungen einer Streicherfläche verpasst.



Die Hüllkurve kann auf der Seite „PROG. EDIT: Amp EG“ eingestellt werden.



Arpeggiator

Auch der innerhalb eines jeden Programs verfügbare Arpeggiator kann wunschgemäß editiert werden.

Außerdem stehen 4 vorprogrammierte und 640 User-Pattern zur Wahl.

Alles Weitere zum Arpeggiator finden Sie auf .

Effekte

Alles Weitere zu den Effekten finden Sie unter .

Insert-Effekte

Die Parameter der Insert-Effekte finden Sie unter „PROG EDIT: IFX1“-„IFX5“.

Der Ausgang der Oszillatoren und des übergeordneten Programs kann an die Insert-Effekte angelegt werden. Letzteren können Sie Effekttypen wie Verzerrung, Kompressor, Equalizer, Wah usw. zuordnen.

Master-Effekte

Die Parameter der Master-Effekte finden Sie unter „PROG EDIT: MFX“. Den Master-Effekten werden in der Regel allgemein brauchbare Typen wie Chorus, Hall (Reverb) oder Delay zugeordnet.

Mit den Parametern „Send1“ und „Send2“ bestimmen Sie den Pegel des Oszillator-, Program- oder Insert-Effektsignals, das an die Master-Effekte angelegt wird. Auch hier können Sie beliebige Effekttypen verwenden.

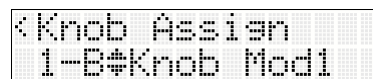
Total-Effekt

Die Parameter des Total-Effekts finden Sie unter „PROG EDIT: TFX“. Den Total-Effekt werden Sie in der Regel zum „Abrunden“ des Sounds verwenden. Die wahrscheinlichsten Effektkandidaten sind hier Kompressor, Limiter und EQ.

Funktionsbelegung der Regler

Jedes Program bietet auch einen „PROG EDIT: Knob Assign“-Bereich, in dem man die Funktionen der Regler 1–4 im B-Modus definieren kann.

1. Drücken Sie auf der „PROG PLAY“-Seite den ►-Taster, um „PROG EDIT“ zu wählen.
2. Drücken Sie den ▲▼-Taster, um „Knob Assign“ zu wählen und betätigen Sie ►.
3. Drücken Sie den u-Taster, um „Knob1B“ zu wählen.



4. Ordnen Sie Regler 1 mit ▲▼ die gewünschte Funktion zu.
5. Drücken Sie den ◀-Taster, um zur Seite zurückzukehren, wo ein Regler gewählt werden kann.
6. Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern einen anderen Regler und ordnen Sie ihm mit ► eine Funktion zu (siehe das Verfahren für Regler 1).

Kehren Sie nach der Funktionszuordnung für die Regler 1–4 zurück zu „PROG PLAY“, wählen Sie den B-Modus der Echtzeitregler und drehen Sie an letzteren, während Sie etwas spielen.

Automatischer Import eines Programs in den Sequencer-Modus

Die „Auto Song Setup“ sorgt für eine automatische Einstellung der Song-Parameter anhand des momentan gewählten Programs.

Das hat den Vorteil, dass die Einstellungen des zuletzt verwendeten Programs sofort zur Verfügung stehen und dass Sie nur noch den Start/Stopp-Taster zu drücken brauchen, um die Aufnahme zu starten. Da die Funktion des Arpeggiators ebenfalls vom Song übernommen werden kann, können Sie beim Spielen (oder Jammen) aufkeimende Einfälle festhalten, ohne erst langwierige Einstellungen vorzunehmen.

Spiele und Editieren von Combinations

Über die Combinations der microSTATION

Eine „Combination“ kann bis zu 16 Programs in mehreren Anordnungen („Layer“, „Splits“ usw.) ansprechen. Das erlaubt die Erstellung von Sounds, die sich mit einem Program alleine nicht erzielen lassen. Die Combinations können im Combination-Modus gespielt werden.

In diesem Kapitel werden nur die wichtigsten Aspekte behandelt: Anwahl von Combinations über das Bedienfeld und Vornehmen bestimmter Änderungen im Combination-Modus.

Spiele einer Combination

Anwahl einer Combination

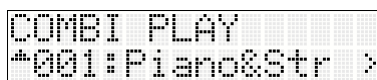
Combinations können auf folgende Arten gewählt werden.

- Verwendung der CATEGORY SELECT-Taster und ▲▼ oder der Funktionstaster 01–16.
 - Verwendung eines Fußtasters
 - Mit Hilfe von MIDI-Programmwechselbefehlen
- Schauen wir uns diese Verfahren jetzt genauer an.

Verwendung der CATEGORY SELECT- und ▲▼-Taster

1. Drücken Sie den MODE COMBI-Taster (die Diode leuchtet).

Damit rufen Sie den Combination-Modus auf und das Display zeigt die „COMBI PLAY“-Seite an.



```
COMBI PLAY
#001:Piano&Str >
```

In der unteren Display-Zeile werden die Nummer und der Combination-Name angezeigt.

Das „#“-Symbol links neben der Nummer bedeutet, dass Sie mit dem ▲-Taster andere Combinations innerhalb der aktuellen Kategorie wählen können. Wenn dort ein „-“ steht, enthält die betreffende Kategorie nur eine Combination.

Wenn Sie die „ScrollText“-Funktion des Global/Media-Modus aktiviert haben, rollen Namen, die nicht komplett angezeigt werden können, durch das Display.

2. Wählen Sie mit den CATEGORY SELECT-Tastern die gewünschte Kategorie.

Es stehen folgende 9 Kategorien zur Verfügung:

Kategorie	Erklärung
ALL	Alle Kategorien
KEYBOARD	Akustisches Klavier, E-Piano, Clavi/Cembalo und Orgel
STRINGS/BRASS/WOODWIND	Streicher, Chor, Blech-, Holzblas- und Rohrinstrumente
GUITAR	Akustische und elektrische Gitarre
BASS&BASS SPLIT	Bassklänge und Splits mit Bass und anderen Klängen
SYNTH	Schnelle, träge und lebendige Synthesizerklänge
LEAD&SOLO SPLIT	Solosynthesizer und Splits mit Soloklängen
DRUM/MALLET/HITS	Schlagzeug und Percussion, Glocken, melodische Percussion und Klangeffekte
USER	Klänge, die Sie dieser Kategorie zuordnen (ab Werk enthält diese Kategorie nur initialisierte Sounds)

Die CATEGORY-Dioden im Bedienfeld zeigen an, welche Kategorie momentan gewählt ist.

Bei der ersten Anwahl einer Kategorie wird Combination 001 jener Kategorie aufgerufen.

3. Wählen Sie mit den Tastern ▲▼ eine Combination.

4. Spielen Sie auf der Tastatur, um die Combination zu beurteilen.

Verwendung der CATEGORY SELECT- und Funktionstaster 01–16

Mit den CATEGORY SELECT- sowie den Funktionstastern 01–16 können ebenfalls Combinations aufgerufen werden (genau wie bei den Programs).

(☞ „Verwendung der CATEGORY SELECT- und Funktionstaster 01–16“, S. 15)

Vorstellung der Combination-Speicher

Ab Werk enthält die microSTATION 256 Combinations, die sich in den beiden weiter unten gezeigten Bänken befinden.


Wenn Sie auf der „COMBI PLAY“-Seite die „Num Lock“-Funktion aktivieren und Funktionstaster 14 (ENTER) drücken, werden rechts im Display die Bank- und Combination-Nummer angezeigt.

Combination-Speicher

Bank	Nummer	Erklärung
A..B	000...127	Werks-Combinations
C	000...127	Initialisierte und User-Combinations

Innerhalb der Kategorien haben die Combinations der microSTATION andere Nummern. Alle vorhandenen Combinations sind bereits einer Kategorie zugeordnet. Ihre eigenen Combinations können Sie einer beliebigen Kategorie zuordnen.

Die Bänke und Nummern („Bank“, „Nummer“) in der Tabelle weiter oben werden im Prinzip nur beim Speichern Ihrer eigenen Sounds und zum Kopieren von Sounds benötigt.

 Auf der microSTATION selbst können Sie die Combinations nicht anhand ihrer Bank- und Speicheradressen aufrufen.

Verwendung des Arpeggiators

Anhand der Notendaten der Tastatur oder einer an MIDI IN angeschlossenen Quelle kann der Arpeggiator eine Vielzahl Phrasen und Rhythmen erzeugen, darunter Arpeggien, Gitarren- und Keyboard-Begleitungen, Bassläufe und Schlagzeugfiguren. Wenn Sie den C-Modus der Echtzeitregler wählen, können Sie mit den Echtzeitreglern die Dauer und Dynamik der Arpeggionoten ändern.

Alles Weitere zum Arpeggiator finden Sie auf S. 50.

Verwendung der Spielhilfen

Die microSTATION bietet zahlreiche Bedienelemente, mit denen man die Sounds beeinflussen kann, darunter ein Joystick und die Echtzeitregler.

Siehe auch die Erläuterungen im Zusammenhang mit den Programs: „Verwendung der Spielhilfen“ auf S. 9.

Schnelle Editierung einer Combination

Alle Combinations der microSTATION können editiert werden.

Sie könnten aber auch alles selbst programmieren und dafür eine initialisierte Combination verwenden.

Mit den REALTIME CONTROLS-Reglern lassen sich die jeweils wichtigsten Parameter auch ohne Aufrufen der Editierseiten (d.h. auf der „COMBI PLAY“-Seite) editieren.

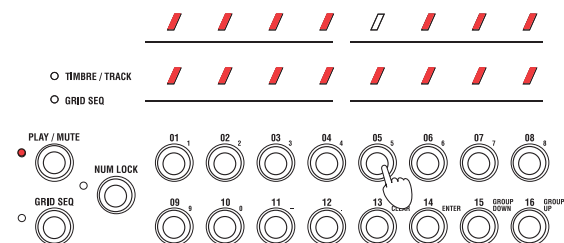
Aktivieren/stummschalten der Timbres

Mit dem PLAY/MUTE-Taster und den Funktionstastern 01–16 können Sie die Timbres abwechselnd aktivieren und stummschalten.

1. Drücken Sie den PLAY/MUTE-Taster (die Diode leuchtet).

Die Dioden der Funktionstaster 01–16 zeigen jetzt an, welche der Timbres 1–16 aktiv sind. Wenn eine Diode leuchtet, ist das zugeordnete Timbre aktiv. Andernfalls ist es stummgeschaltet.

Die Funktionstaster 01–16 vertreten die Timbres 1–16 in einem „1:1“-Verhältnis.




2. Drücken Sie die gewünschten Funktionstaster 01–16, um abwechselnd den „Play“- und „Mute“-Status der betreffenden Timbres zu wählen.

Editieren mit den Reglern

Zahlreiche Parameter können mit den Echtzeitreglern beeinflusst werden.

Die Regler erlauben z.B. die Beeinflussung der Frequenz und des Resonanzgehalts. Außerdem lassen sich der Effektanteil und die Art, wie der Arpeggiator Phrasen erzeugt, ändern.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Echtzeitregler“ auf S. 9.

 Die mit den Reglern vorgenommenen Änderungen können nicht gespeichert werden.

Speichern der editierten Combination

Änderungen, die Sie behalten möchten, müssen Sie speichern. Wenn Sie das Instrument ausschalten oder eine andere Combination wählen, gehen alle Änderungen nämlich verloren.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Speichern eines Programs oder einer Combination“ auf S. 58.

Combinations können außerdem auf einer SD-Karte gesichert werden.

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Memory Protect“ auf S. 59.

Editieren einer Combination

Neue Combinations können erstellt werden, indem man entweder eine vorhandene Combination abwandelt oder anhand einer initialisierten Combination alles selbst programmiert. Mit diesen Verfahren editierte Combinations lassen sich danach speichern.

Anmerkung: Wenn eine Combination ein im Programm-Modus editiertes Program anspricht, wird die editierte Fassung verwendet.

Vorstellung der Editierseiten

Drücken Sie auf der „COMBI PLAY“-Seite den ►-Taster, um die „COMBI EDIT“-Seite aufzurufen. Die „COMBI EDIT“-Seite bietet eine Vielzahl Parameter für die Editierung der gewählten Combination.

Sie ist in mehrere Gruppen unterteilt.

Gruppe	Erklärung
Timbres	Timbre-Parameter, Effekt-Routings, Zuordnung der Arpeggiators zu den Timbres.
Knob Assign	Funktion der Echtzeitregler 1–4 im B-Modus.
Tempo	Tempoeinstellung für den Arpeggiator.
ARP	Arpeggiator-Parameter.
IFX 1 - IFX5	Parameter der Insert-Effekte.
MFY1, MFY2	Parameter der Master-Effekte.
TFX	Effekteinstellungen.
MasterVol	Allgemeine Lautstärke.
Command	Befehle
Write Combi	Speichern der Combination.
External Setup	Steuerung externer Geräte.

Alles Weitere zum Aufrufen der Modi und Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ (S. 7).

Ein paar Ansätze für Editierarbeiten

Ordnen Sie einem Timbre immer zuerst das gewünschte Program zu. (Bedenken Sie allerdings, dass man nicht immer alle 16 Timbres verwenden muss!)

Stellen Sie danach die Tastaturzonen oder Anschlagbereiche sowie eventuelle „Layer“ (Überlagerungen) und „Crossfades“ ein.

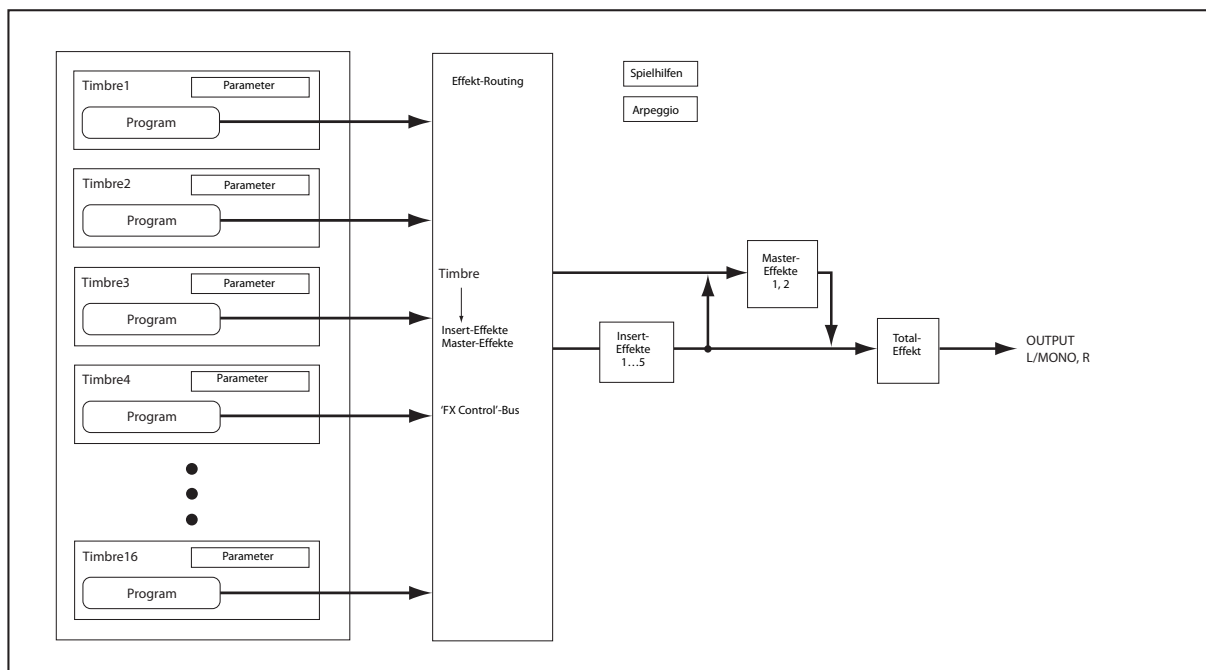
Stellen Sie dann die Lautstärke des Timbres ein und fügen Sie eventuell weitere Timbres hinzu.

Schmecken Sie das Ergebnis mit den Insert- und Master-Effekten sowie dem Total-Effekt ab. Bei Bedarf können übrigens ganz andere Effekte verwendet werden als diejenigen, welche die Programs im Program-Modus ansprechen.

Ganz zuletzt können Sie dann den Arpeggiator und die Spielhilfen einstellen.

Anmerkung: Außerdem gibt es einen Befehl, mit dem man die Effekt- und Arpeggiator-Einstellungen eines Programs kopieren kann.

Combination-Struktur und entsprechende Seiten






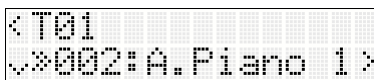
Ändern der Program-Zuordnung für Timbres

Schon allein die Wahl anderer Programs für die Timbres 1–16 hat einen gravierenden Einfluss auf den schlussendlichen Sound.

1. Wählen Sie „COMBI EDIT: Timbres - Timbre 01“ und drücken Sie den ►-Taster.

Auf der ersten „Timbre 01“-Seite können Sie Timbre 1 das gewünschte Program zuordnen („Program Select“).

Drücken Sie den ►-Taster erneut, damit links neben der Nummer ein Symbol („“, „“ oder „“) angezeigt wird.



2. Mit folgenden Verfahren kann man den Timbres Programs zuordnen.

- Wählen Sie mit den CATEGORY SELECT-Tastern eine Kategorie und mit ▲▼ eine Speichernummer.
- Wählen Sie mit den CATEGORY SELECT-Tastern eine Kategorie, aktivieren Sie den NUM LOCK-Taster und geben Sie mit den Funktionstastern 01–16 eine Nummer ein.

Anmerkung: MIDI-Programmwechselbefehle eines externen MIDI-Geräts können ebenfalls zum Aufrufen von Combinations verwendet werden.

3. Stellen Sie jetzt die Parameter des nächsten Timbres ein. Sorgen Sie dafür, dass weder die PLAY/MUTE-, noch die NUM LOCK-Diode leuchtet und wählen Sie anschließend mit den Funktionstastern 01–16 ein anderes Timbre. Drücken Sie für unser Beispiel Funktionstaster 02, um das 2. Timbre zu wählen.

4. Wählen Sie für Timbre 2 ein Program (siehe Schritt 2).

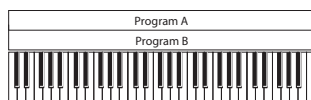
‘Layer’, ‘Split’ und ‘Velocity Switch’

Für die Timbres einer Combination kann man Noten- und Anschlagzonen definieren, mit denen man bestimmt, wo oder wie das betreffende Timbre angesteuert wird.

Die den Timbres zugeordneten Programs können auf drei Arten verteilt werden: „Layer“, „Splits“ und „Velocity Switch“-Anordnungen. Innerhalb einer Combination können diese Spielchen sogar gleichzeitig verwendet werden.

Layer

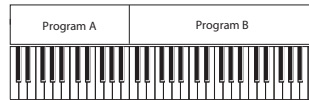
Mit „Layer“ ist gemeint, dass zwei oder mehr Programs gleichzeitig angesteuert werden.



Layer:
Es werden zwei oder mehr Programs gleichzeitig angesteuert.

Split

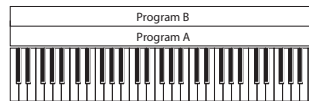
„Split“ bedeutet, dass die Programs in einem eingeschränkten (meist komplementären) Bereich angesteuert werden.



Split:
Die Programs können nur in einem bestimmten Bereich angesteuert werden.

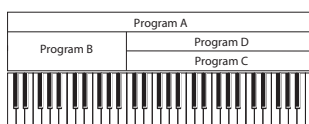
‘Velocity Switch’

Ein „Velocity Switch“ bezeichnet Einstellungen, bei denen je nach Anschlagwert unterschiedliche Programs angesteuert werden.



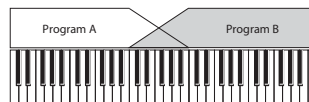
Hart ↑ Anschlagdynamik
Leicht ↓
‘Velocity Switch’:
Die beim Spielen erzeugten Anschlagwerte bestimmen, welches Program angesteuert

Im Combination-Modus der microSTATION können Sie jedem der 16 Timbres ein anderes Program zuordnen und dann mit Hilfe der oben beschriebenen Methoden komplexe Konfigurationen erstellen.



Hart ↑ Anschlagdynamik
Leicht ↓
Beispiel:
„B“ und „C/D“ sind als Split konfiguriert. Im unteren Tastaturbereich werden „A“ und „B“ als Layer gespielt. Im oberen Bereich werden „C“ und „D“ als „Velocity Switch“-Paar mit „A“ kombiniert.

Ferner können Sie Ausblendcharakteristika für Noten- und Anschlagbereich festlegen. Dann entstehen fließende Übergänge an den Rändern der Zonen. Daraus ergeben sich Überblendungen zwischen Noten- und Anschlagbereichen („Crossfades“).

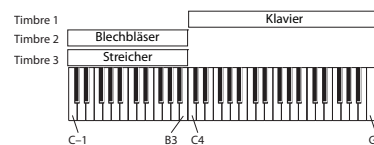


Keyboard X-Fade (Notenüberblendung):
Wenn Sie einen Lauf im Bass beginnen und allmählich immer höhere Noten spielen, sinkt die Lautstärke von „A“, während der Pegel von „B“ zunimmt.

Ober- und Untergrenze des Noten- und Anschlagbereichs

‘Splits’ und ‘Layer’

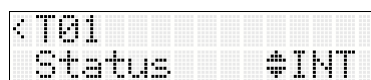
Jetzt wollen wir eine Combination erstellen, in der sowohl ein „Split“ als auch ein „Layer“ zum Einsatz kommt.



1. Wählen Sie für Timbre 1 einen Klavierklang, für Timbre 2 einen Bass und für Timbre 3 ein Streicher-Program.

(☞ „Ändern der Program-Zuordnung für Timbres“, S. 27)

2. Wählen Sie „COMBI EDIT: Timbres - Timbre 01 – Status“.



3. Stellen Sie „Status“ von Timbre 1 auf „INT“.

4. Stellen Sie „Status“ der Timbres 2 und 3 ebenfalls auf „INT“.

Diese Timbres können mit den Funktionstastern 02 und 03 aufgerufen werden.

5. Stellen Sie den MIDI-Kanal der Timbres ein. Wählen Sie „COMBI EDIT: Timbres - Timbre 01 – MIDI Ch“.

```
<T01
MIDI Ch.  #Gch
```

6. Stellen Sie „MIDI Ch.“ der Timbres 1–3 auf „Gch“ (globaler MIDI-Kanal).

Die anderen beiden Timbres können mit den Funktionstastern 02 und 03 aufgerufen werden.

7. Stellen Sie den Notenbereich der Timbres ein (d.h. die Zone, innerhalb derer sie angesteuert werden). Wählen Sie „COMBI EDIT: Timbres - Timbre 01, Key Zone – Top“.

8. Stellen Sie „Top“ von Timbre 1 auf „G9“ und „Bottom“ auf „C4“.

Wenn Sie den KEY-Taster gedrückt halten, können die Noten auch durch Drücken der betreffenden Klaviaturtaste eingegeben werden.

```
<T01/Key Zone
Top      #G9
```

```
<T01/Key Zone
Bottom   #C4
```

9. Stellen Sie „Top“ der Timbres 2 und 3 auf „B3“ und „Bottom“ auf „C-1“.

Diese Timbres können mit den Funktionstastern 02 und 03 aufgerufen werden.

Mit Noten ab dem „C4“ wird nur noch Timbre 1 angesteuert.

Die Timbres 2 und 3 werden beim Spielen eines „B3“ und aller darunter liegenden Noten gleichzeitig angesteuert.

Fließende Übergänge ('Slopes')

Statt mit „harten“ (d.h. abrupten) Splits zu arbeiten, können Sie mit den „Slope“-Parametern fließende Übergänge programmieren und somit Fade-Ins und Fade-Outs erzeugen.

Schauen wir uns das einmal anhand des obigen Beispiels an.

1. Stellen Sie „Bottom“ von Timbre 1 auf „G3“ und „Top“ von Timbre 2 auf „G4“. Damit erzeugen Sie eine Überlagerung.

2. Stellen Sie „Btm Slope“ von Timbre 1 auf „12“ und „Top Slope“ von Timbre 2 auf „12“.

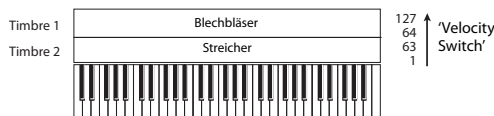
Jetzt ändert sich der Klang in jenem Bereich allmählich, d.h. es kommt zu einer Überblendung.

```
<T01/Key Zone
Btm Slope #12
```

```
<T01/Key Zone
Top Slope #12
```

Umschaltungen über den Anschlag

Jetzt wollen wir die unten gezeigte „Velocity Switch“-Combination programmieren.



1. Wählen Sie für Timbre 1 einen Blechklang und für Timbre 2 ein Streicher-Program.

(☞ „Ändern der Program-Zuordnung für Timbres“, S. 27)

2. Stellen Sie „Status“ der Timbres 1 und 2 auf „INT“ und „MIDI Ch.“ auf „Gch“ (globaler MIDI-Kanal).

(☞ Schritt 2–5 unter „Splits“ und „Layer“.)

3. Rufen Sie den Parameter „COMBI EDIT: Timbres - Timbre 01, Vel Zone – Top“ auf.

4. Stellen Sie „Top“ von Timbre 1 auf „127“ und „Bottom“ auf „64“.

Wenn Sie den KEY-Taster gedrückt halten, können die Anschlagwerte auch durch Drücken einer beliebigen Klaviaturtaste eingegeben werden.

```
<T01/Vel Zone
Top      #127
```

```
<T01/Vel Zone
Bottom   #064
```

5. Stellen Sie „Top“ von Timbre 2 auf „63“ und „Bottom“ auf „1“.

Fließende Übergänge ('Velocity Slopes')

Wie bei den Notenbereichen lassen sich auch die Unter- und Obergrenze der Anschlagbereiche überblenden, was zu Fade-In/Fade-Out-Konstellationen statt abrupten Umschaltungen führt. Wandeln wir das obige Beispiel einmal dahingehend ab.

1. Stellen Sie die Anschlagbereiche der beiden Timbres so ein, dass eine geringfügige Überlagerung auftritt.

2. Stellen Sie „Top Slope“ und „Btm Slope“ anschließend so ein, dass die Umschaltung allmählich (statt abrupt zwischen den Anschlagwerten „63“ und „64“) erfolgt.

Editieren der Parameter

Lautstärke der Timbres

Mit dem „Volume“-Parameter (COMBI EDIT: Timbres - Timbre 01–16) stellen Sie die Lautstärke der einzelnen Timbres ein.

```
<T01
Volume      +127
```

Mit den Funktionstastern 01–16 kann das änderungsbedürftige Timbre gewählt werden.

Stereoposition der Timbres

Mit dem „Pan“-Parameter (COMBI EDIT: Timbres - Timbre 01–16) stellen Sie die Stereoposition der einzelnen Timbres ein.

```
<T01
Pan         #C064
```

Die „Pan“-Einstellung wird mit jener des angesprochenen Programs kombiniert. Dabei bedeutet der Wert „C064“ für ein Timbre, dass die Stereoposition des angesprochenen Programs unverändert übernommen wird. Bei anderen Pan-Werten des Timbres wird das Panoramaverhältnis der Oszillatoren entsprechend weiter nach links oder rechts verschoben. „L001“ bedeutet hart links und „R127“ hart rechts.

Aktivieren/Stummschalten von Timbres

Wenn Sie den PLAY/MUTE-Taster aktivieren (die Diode links daneben leuchtet), dienen die Funktionstaster 01–16 zum Ein- oder Ausschalten der zugeordneten Timbres. Beim Editieren kann es oftmals hilfreich sein, wenn man sich die Timbres anhört, um zu beurteilen, was sie zum Gesamtkunstwerk beitragen.

MIDI-Parameter

Status

Hier können Sie den Timbres einen MIDI-Kanal zuordnen und bestimmen, ob sie die interne Klangerzeugung ansprechen sollen. Wählen Sie „INT“, wenn ein Timbre die interne Klangerzeugung ansprechen soll. Für nicht benötigte Timbres sollten Sie „Off“ wählen. Die Noten der Timbres, für welche Sie „Off“, „EXT“ oder „EX2“ wählen, werden vom Instrument nicht wiedergegeben. Wählen Sie „EXT“ oder „EX2“ für Timbres, mit denen Sie einen externen MIDI-Klangerzeuger ansprechen möchten.

```
<T01
Status      #INT
```

MIDI-Kanal

Mit dem „MIDI Ch.“-Parameter (COMBI EDIT: Timbres - Timbre 01–16) ordnen Sie den Timbres einen MIDI-Kanal zu.

```
<T01
MIDI Ch.    +Gch
```

Für Timbres, die Sie mit der Tastatur der microSTATION ansteuern möchten, wählen Sie am besten „Gch“ (globaler MIDI-Kanal). Alle auf der Tastatur gespielten Noten werden dann nämlich automatisch zu den betreffenden Timbres übertragen. „Gch“ ist eine kluge Wahl, weil Sie den Global-Kanal danach beliebig ändern können, ohne befürchten zu müssen, dass Sie den Empfangskanal der Timbres neu einstellen müssen.

Innerhalb der Werks-Combinations verwenden die Timbres, denen ein Arpeggiator zugeordnet ist, oftmals einen anderen MIDI-Kanal als „Gch“. Solche Timbres werden nur angesteuert, solange der betreffende Arpeggiator aktiv ist. (Mit dieser Vorgehensweise sorgen Sie dafür, dass die Arpeggionoten nur erklingen, wenn Sie das wirklich wollen.) Bitte achten Sie dort vor allem darauf, wie die Zuordnungen von Arpeggiator A&B, der Status und die Wahl des MIDI-Kanals miteinander verknüpft sind.

MIDI-Filtereinstellungen

Auf der Seite „COMBI EDIT: Timbres - Timbre 01–16 MIDI Filter“ können die MIDI-Filter der Timbres eingestellt werden.

Für viele MIDI-Datentypen kann festgelegt werden, ob sie gesendet und empfangen werden dürfen oder nicht. Bei Anwahl von „On“ wird der betreffende Befehl gesendet und empfangen.

Ein MIDI-Filter hat aber keinen direkten Einfluss auf die betreffende Funktion: Es regelt lediglich, ob die betreffende Funktion die zugeordneten MIDI-Befehle sendet und empfängt.

Beispiel: Sie haben für Timbre 1 einen Bassklang und für Timbre 2 ein Klavier gewählt und einen Split eingestellt. Wenn Sie die unten erwähnten Einstellungen vornehmen, werden die Haltebefehle des Dämpferpedals nur von Timbre 2 (Klavier) ausgewertet.

1. Wechseln Sie zur Seite „COMBI EDIT: Timbres - Timbre 01, MIDI Filter – Damper“.

```
<T01/MIDI Filter
Damper      +Off
```

2. Stellen Sie „Damper“ von Timbre 1 auf „Off“.
3. Drücken Sie Funktionstaster 02, um Timbre 2 zu wählen.
4. Stellen Sie „Damper“ von Timbre 2 auf „On“.

```
<T01/MIDI Filter
Damper      +On
```

Programms für eine Combination 'fit machen'

Oftmals klingt eine Combination noch überzeugender, wenn man hier und da noch ein wenig an den angesprochenen Programs feilt. Wenn man solche Änderungen im Combination-Modus vornimmt, gelten Sie nur dort – d.h. das zu Grunde liegende Program bleibt, wie es ist.

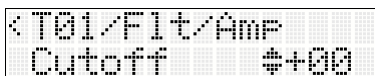
Transpose, Detune

Hier stellen Sie die Grundtonhöhe des Timbres ein.

- Wenn Sie in einer „Layer“-Combination zwei oder mehr Timbres das gleiche Program zuordnen, können Sie eines über den Parameter „Transpose“ bis zu einer Oktave höher oder tiefer transponieren oder mit „Detune“ leichte Verstimmungen programmieren, um Schwebungen zu erzeugen, die den Sound fetter machen.
- In einer „Split“-Combination können Sie die Tonhöhe der Timbres, die sich um die beiden Zonen kümmern, mit dem Parameter „Transpose“ (in Halbtönen) aneinander angleichen.
- Wenn Sie die Tonhöhe eines Drum-Programs ändern möchten, verwenden Sie den Parameter „Detune“. Wenn Sie hier nämlich einen „Transpose“-Wert einstellen, ändert sich die Zuordnung der Schlagzeugklänge zu den Notennummern.

'Filter' und 'Amp'

Mit den Parametern unter „COMBI EDIT: Timbres - Timbre 01 Filter/Amp“ können das Filter und die Amplitude des Timbres geändert werden.

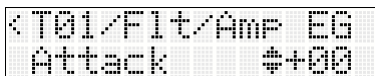


<T01/Flt/Amp
Cutoff #+00

Derartige Änderungen haben keinen Einfluss auf das angesprochene Program selbst bzw. auf andere Combinations, die jenes Program verwenden.

'Filter EG' und 'Amp EG'

Mit den Parametern unter „COMBI EDIT: Timbres - Timbre 01 Filter/Amp EG“ können die Filter- und Amplitudenhüllkurve des Timbres geändert werden.



<T01/Flt/Amp EG
Attack #+00

Derartige Änderungen haben keinen Einfluss auf das angesprochene Program selbst bzw. auf andere Combinations, die jenes Program verwenden.

Arpeggiator-Parameter

Anhand der Notendaten der Tastatur oder einer an MIDI IN angeschlossenen Quelle kann der Arpeggiator eine Vielzahl Phrasen und Rhythmen erzeugen, darunter Arpeggien, Gitarren- und Keyboard-Begleitungen, Bassläufe und Schlagzeugfiguren. Wenn Sie der Steuersektion die C-Ebene zuordnen, können Sie mit den Echtzeitreglern die Dauer und Dynamik der Arpeggionoten ändern. Alles Weitere zum Arpeggiator finden Sie auf S. 50.

Effekte

Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Verwendung der Effekte“ auf S. 45.

Wiederherstellen der vorigen Version

'Compare'-Funktion

Die „Compare“-Funktion erlaubt das Vergleichen der editierten Combination-Fassung mit der gespeicherten (nicht editierten) Version. (☞ „COMPARE-Taster – Vergleichen der editierten Fassung“, S. 8)

Automatischer Import einer Combination in den Sequencer-Modus

Die „Auto Song Setup“-Funktion sorgt für eine automatische Einstellung der Song-Parameter anhand der momentan gewählten Combination.

Das hat den Vorteil, dass die Einstellungen der zuletzt verwendeten Combination sofort zur Verfügung stehen und dass Sie nur noch den Start/Stop-Taster zu drücken brauchen, um die Aufnahme zu starten. Da auch die Funktion des Arpeggiators vom Song übernommen werden kann, können Sie beim Spielen (oder Jammen) aufkeimende Einfälle festhalten, ohne erst langwierige Einstellungen vorzunehmen. (☞ „'Auto Song Setup'-Funktion“, S. 43)

Aufzeichnen von Songs (Sequencer-Modus)

Übersicht

Über den Sequencer der microSTATION

Der Sequencer der microSTATION bietet 16 MIDI-Spuren, 128 Song-Speicher und ein Fassungsvermögen von 210.000 MIDI-Ereignissen.

Auf die 16 MIDI-Spuren können Sie MIDI-Daten aufzeichnen, die dann die interne Klangzerzeugung und/oder externe Instrumente ansteuern. Eine „Master“-Spur für Tempodaten usw. ist ebenfalls vorhanden.

Dieser Umstand wird nur noch von so praktischen Funktionen wie einem Arpeggiator, studiotauglichen Effekten und zahlreichen Steuerfunktionen übertroffen, die auch live eine gute Figur machen.

🔧 Wenn Sie das Instrument ausschalten, gehen die im Sequencer-Modus vorgenommenen Einstellungen, die Song-Daten und User-Pattern verloren. Diese müssen Sie bei Bedarf auf einer SD-Karte sichern, bevor Sie das Instrument ausschalten.

Wenn Sie die Einstellungen eines Songs (zugewiesene Programs, Spur- und Effektparameter, Arpeggiator-Einstellungen usw.) als Song-Vorlage sichern möchten, wählen Sie den Song-Befehl „Save Template Song“.

Nach dem Einschalten enthält die microSTATION keinerlei Song-Daten. Wenn Sie also einen Song mit dem Sequencer abspielen möchten, müssen Sie ihn zunächst von einer SD-Karte laden. (☞ S. 61)

Die gewählte Song-Vorlage wird beim Einschalten automatisch geladen. Mit „Initial Song“ (Global/Media-Modus) können Sie die Vorlage definieren, die mit diesem Verfahren geladen werden soll.

Aufbau des Sequencer-Modus'

Der Sequencer-Modus ist folgendermaßen gegliedert: Hinweise zu den einzelnen Modi und zum Aufrufen von Display-Seiten finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf S. 7.

Songs

Ein Song umfasst die MIDI-Spuren 1–16, eine Master-Spur, Song-Parameter wie den Song-Namen und die Arpeggiator-Funktion.

Intern kann die microSTATION maximal 128 Songs puffern.

Die MIDI-Spuren 1–16 enthalten „Setup“-Einstellungen, die sich jeweils am Beginn befinden – und natürlich Musikdaten. Die Master-Spur kümmert sich um das Tempo und Taktartwechsel.

Siehe hierzu (☞ „Setup parameters & Musical data“, S. 29) im Referenzhandbuch.

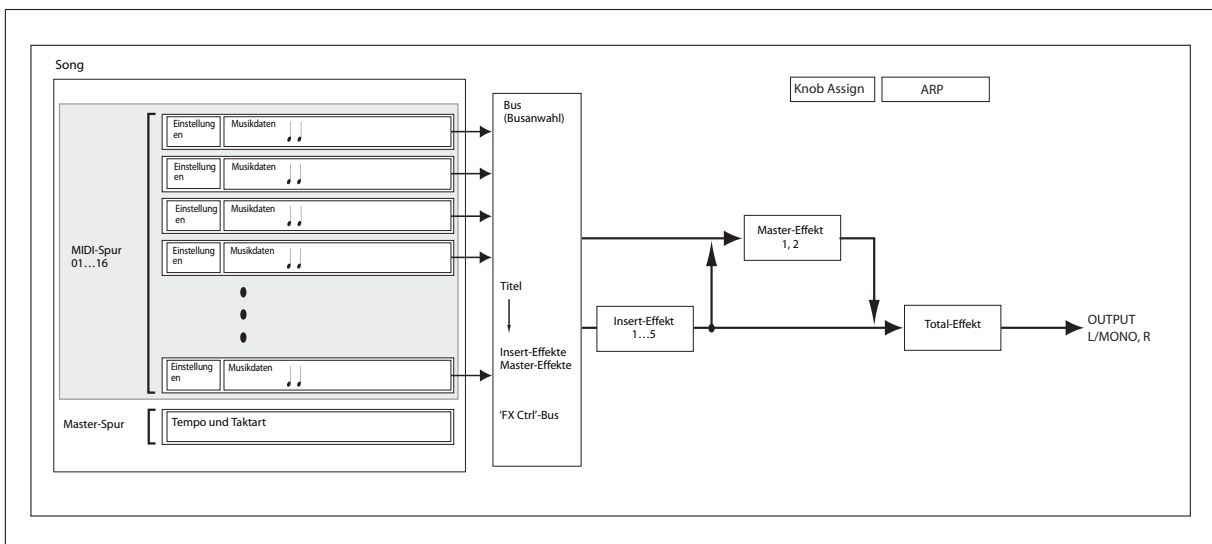
Aufnehmen und Editieren von Songs

Die Song-Daten werden auf „Spuren“ aufgenommen. Die MIDI-Spuren können in Echtzeit bespielt werden. Für die Echtzeitaufnahme stehen 6 Modi zur Verfügung.

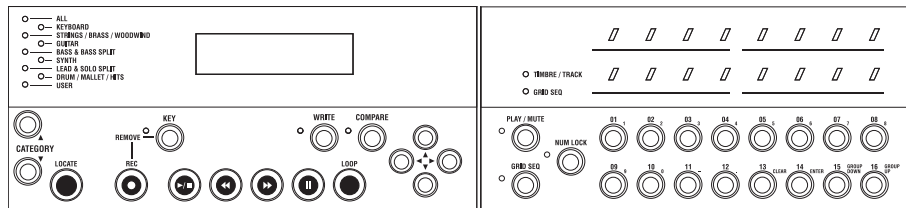
Die microSTATION bietet außerdem eine „Grid Sequence“-Funktion für die schnelle Erstellung von Schlagzeug-Pattern. Hier dienen die Funktionstaster 01–16 und die zugehörigen Dioden zum Programmieren von Schlagzeugnoten.

MIDI-Spuren kann man entweder übergreifend oder taktweise editieren. MIDI-Befehle wie Pitch Bend, Aftertouch und Steuerbefehle (CC) können bei Bedarf auch nachträglich eingefügt oder geändert werden.

Aufbau des Sequencer-Modus'



Funktion der einzelnen Taster



LOCATE-Taster

Mit diesem Taster können Sie zu einer zuvor festgelegten Position innerhalb des Songs gehen. Anfangs handelt es sich um den Beginn von Takt 1.

Um die aktuelle Position als Zielpunkt zu definieren, halten Sie den WRITE-Taster gedrückt, während Sie LOCATE betätigen.

Wenn Ihnen das zu umständlich erscheint, können Sie die gewünschte Position auch mit dem „Location Point“-Befehl definieren.

REC-Taster

Mit diesem Taster aktivieren Sie die Aufnahmebereitschaft. Seine Diode leuchtet. Jetzt können Sie mit dem Start/Stopp-Taster die Aufnahme starten („Aufnahme“, S. 34).

KEY-Taster (REMOVE)

In den meisten Fällen erlaubt dieser Taster die Wahl einer Note, indem man die betreffende Klaviaturtaste drückt.

Während der Schleifenaufnahme dient er dagegen zum Entfernen von Daten (REMOVE): Halten Sie ihn gedrückt, während Sie die Taste der Note drücken, die aus der Passage gelöscht werden soll. Wenn Sie diesen Taster gemeinsam mit REC gedrückt halten, werden alle Ereignisse gelöscht.

▶■-Taster (Start/Stopp)

Hiermit können Sie die Aufnahme bzw. Wiedergabe starten und anhalten.

◀◀-Taster (REW)

Während der Song-Wiedergabe bzw. im Pause-Betrieb können Sie hiermit zurückspulen. Wenn Sie den Taster gedrückt halten, leuchtet er und der Song wird bei laufender Wiedergabe zurückgespult. (Während der Aufnahme bzw. nach Anhalten der Wiedergabe/Aufnahme ist diese Funktion nicht belegt.)

Anmerkung: Die Spulgeschwindigkeit (zurück und vor) kann mit dem „FF/REW Speed“-Befehl eingestellt werden.

▶▶-Taster (FF)

Während der Song-Wiedergabe bzw. im Pause-Betrieb können Sie hiermit vorspulen. Wenn Sie den Taster gedrückt halten, leuchtet er und der Song wird bei laufender Wiedergabe vorgespult. (Während der Aufnahme bzw. nach Anhalten der Wiedergabe/Aufnahme ist diese Funktion nicht belegt.)

||-Taster (Pause)

Mit diesem Taster wird die Wiedergabe zeitweilig angehalten. In dem Zustand leuchtet der Taster dann. Um die Wiedergabe fortzusetzen, betätigen Sie den Taster erneut (er erlischt).

LOOP-Taster

Mit diesem Taster können Sie die zuvor definierte Passage unendlich wiederholen.

Drücken Sie ihn wiederholt, um die „Loop“-Funktion abwechselnd ein- und auszuschalten. Wenn Sie die „Loop“-Funktion ausschalten, wird wieder der vorige Aufnahmemodus gewählt.

▶ Während der Aufnahme auf mehrere Spuren steht die „Loop“-Funktion nicht zur Verfügung.

PLAY/MUTE-Taster

Wenn dieser Taster aktiv ist (d.h. wenn die Diode links daneben leuchtet), dienen die Funktionstaster 01–16 zum Einstellen des Wiedergabe/Stummschaltungsstatus' der Spuren.

GRID SEQ-Taster

Wenn dieser Taster aktiv ist (d.h. wenn die Diode links daneben und die Dioden links der Funktionstaster leuchten), ist die „Grid Sequence“-Funktion aktiv. Dann können Sie mit den Funktionstastern 01–16 Schlagzeustrukturen programmieren (die Dioden 1–16 zeigen dann den Status der einzelnen Schritte an). Die „Loop“-Funktion wird hierfür automatisch aktiviert.

NUM LOCK-Taster

Wenn dieser Taster aktiv ist (d.h. wenn die Diode links daneben leuchtet), dienen die Funktionstaster 01–16 zum Einstellen von numerischen Werten bzw. der Funktionen „CLEAR“, „ENTER“, „GROUP DOWN“ und „GROUP UP“.

Solange keine der oben erwähnten Funktionen aktiv ist (Dioden aus), kann man mit den Funktionstastern 01–16 Spuren wählen.

Funktionstaster 01–16

Die Funktion dieser 16 Taster richtet sich nach dem Status der Taster PLAY/MUTE, GRID SEQ und NUM LOCK: Man kann damit Spuren wählen, Spuren aktivieren oder Stummschalten, die Rasterfunktion programmieren oder Werte eingeben.

TIMBRE/TRACK-Diode

Diese leuchtet, wenn die Funktionstaster 01–16 für die Anwahl von Timbres oder Spuren dienen.

GRID SEQ-Diode

Diese leuchtet im Sequencer-Modus, wenn Sie den GRID SEQ-Taster drücken, um die „Grid Sequence“-Funktion zu aktivieren.

Funktionsdioden 01–16

Die Funktion dieser Dioden richtet sich nach dem Status der Taster PLAY/MUTE, GRID SEQ und NUM LOCK: Sie zeigen an, welche Spur gewählt ist (wenn TIMBRE/TRACK leuchtet), welche Spuren abgespielt werden oder für welche Schritte Sie Noten programmiert haben (wenn GRID SEQ leuchtet).

Spielen im Sequencer-Modus

Abspielen

Wiedergabeverfahren

Bevor man einen Song mit dem Sequencer der microSTATION abspielen kann, muss man ihn erstmal aufzeichnen oder laden.

Einfachheitshalber wollen wir hier die Demodaten verwenden. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Loading the demo songs“ im „Blitzstart“-Dokument.

1. Drücken Sie den MODE SEQ-Taster, um in den Sequencer-Modus zu wechseln.

```
SEQ [001:01]
*000:Spinter >
```

2. Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern den Song, den Sie abspielen möchten.

Wenn das Instrument mehr als einen Song enthält, erscheint links neben der Song-Nummer ein „■“- oder „■“-Symbol. Das bedeutet, dass Sie mit den ▲▼-Tastern den gewünschten Song wählen können. Wenn nur ein Song vorhanden ist, werden diese Symbole nicht angezeigt.

3. Drücken Sie den Start/Stopp-Taster.

Die Song-Wiedergabe beginnt.

Die Positionsanzeige oben rechts im Display zeigt den aktuellen Takt und den erreichten Taktschlag an.

4. Drücken Sie den Start/Stopp-Taster erneut, um die Wiedergabe anzuhalten.

Wenn Sie ihn dann wieder betätigen, wird die Wiedergabe ab der erreichten Stelle fortgesetzt.

Weitere Hinweise zu den Tastern LOCATE, Pause, ◀◀ (REW) und ▶▶ (FF) finden Sie auf S. 32.

Die Spulgeschwindigkeit (zurück und vor) kann mit dem „FF/REW Speed“-Befehl eingestellt werden.

Springen zur gewünschten Position

Mit dem LOCATE-Taster können Sie direkt zu einer zuvor gepufferten Position springen. Anfangs ist die Position „001:01“ definiert.

Mit dem „Set Location Point“-Befehl kann eine andere Position definiert werden.

Das geht noch schneller, wenn Sie an der gewünschten Stelle den WRITE-Taster gedrückt halten, während Sie den LOCATE-Taster betätigen.

Schleifenwiedergabe

Mit dem LOOP-Taster können Sie die gewählte Passage in einer Schleife abspielen. In diesem Beispiel wollen wir die Takte 1–4 des Demosongs wiederholen.

1. Drücken Sie den LOOP-Taster, um die „Loop“-Funktion zu aktivieren (der Taster leuchtet).

2. Drücken Sie den ►-Taster, um den „Loop M:“-Parameter (SEQ: PLAY - LOOP - P) aufzurufen.

```
<LOOP-P [001:01]
√Loop M:001-001>
```

3. Wählen Sie als Anfangstakt der Schleife „1“ und als Endtakt „4“.

```
<LOOP-P [001:01]
Loop M001-#004
```

4. Drücken Sie den Start/Stopp-Taster, um die Demosong-Wiedergabe zu starten.

Die Takte 1–4 werden jetzt fortwährend wiederholt.

Anmerkung: Bei Bedarf können auch einzelne MIDI-Spuren während der Wiedergabe und Aufzeichnung geschleift werden (☞ „Einstellungen für die Schleifenwiedergabe“, S. 36).

Anwahl von MIDI-Spuren während der Wiedergabe

Beim Einschalten lädt die microSTATION automatisch eine Song-Vorlage für den Sequencer-Modus. Das hat den Vorteil, dass allen 16 Spuren bereits Programs zugeordnet sind.

In diesem Beispiel wollen wir den Sequencer-Modus aufrufen und danach die einzelnen Spuren anwählen, um zu erkunden, welche Programs sie ansprechen.

1. Drücken Sie den MODE SEQ-Taster, um in den Sequencer-Modus zu wechseln.

2. Wechseln Sie zur Seite für die Song-Anwahl und wählen Sie mit den Funktionstastern 01–16 eine Spur.

Wenn die TIMBRE/TRACK-Diode leuchtet, können die Funktionstaster 01–16 zum Anwählen von Spuren verwendet werden.

Die leuchtende Diode verweist auf die momentan gewählte Spur.

Nach der Anwahl zeigt das Display eine Seite an, auf der Sie der Spur ein anderes Program zuordnen können. Sie brauchen aber nichts zu ändern, wenn Sie nur wissen möchten, um welches Program es sich handelt.

```
<T03:TRACK 03
√*001:A.Piano 1>
```

Die Kategorie des gewählten Programs wird mit Hilfe der CATEGORY-Dioden links neben dem Display angezeigt.

3. Beim Spielen auf der Tastatur hören Sie das der momentan gewählten Spur zugeordnete Program.

Anmerkung: Allen Spuren der Song-Vorlagen sind bereits Programs zugeordnet. Sie könnten die Funktionstaster 01–16 also auch verwenden, um beim Live-Spiel schnell zwischen mehreren Sounds hin und her zu wechseln.

MIDI-Aufnahmen

Alles, was Sie auf der Tastatur der microSTATION spielen und mit den Spielhilfen anstellen, kann in Echtzeit aufgezeichnet werden.

In den allermeisten Fällen werden Sie wohl nur jeweils auf eine Spur aufnehmen.

Anmerkung: Es gibt aber auch eine Alternative: „Mehrspuraufnahmen“ (S. 44).

Aufnahme

Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man im Sequencer-Modus mit Hilfe einer Song-Vorlage einen Schlagzeug- und Basspart aufzeichnet.

Wenn Sie den Sequencer-Modus der microSTATION aufrufen, wird automatisch die gewählte Song-Vorlage geladen. Eine Song-Vorlage enthält Programm-Zuordnungen, Lautstärke- und Pan-Einstellungen usw. für jede Spur.

Anmerkung: Mit dem „Initial Song“-Befehl („GLOBAL/MEDIA: Basic“ im Global/Media-Modus) können Sie angeben, welche Vorlage automatisch geladen werden soll.

Aufnahme des Schlagzeugparts

Mit dem „Drums“-Programm, das Spur 1 zugeordnet ist, wollen wir folgenden Rhythmus aufzeichnen.



1. Drücken Sie den MODE SEQ-Taster, um in den Sequencer-Modus zu wechseln.
2. Drücken Sie den REC-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.
Der REC-Taster leuchtet und der Start/Stopp-Taster blinkt.

Die Diode von Funktionstaster 01 leuchtet, um anzugeben, dass Spur 1 aufnahmebereit ist.

Anmerkung: Wenn nötig, können Sie jetzt mit Funktionstaster 02–16 eine andere Spur aufnahmebereit machen. Die im Display angezeigten Parameter erlauben das Einstellen des Tempos und die Wahl des Aufnahmemodus'.

Während der Aufnahmebereitschaft können Sie mit den ▲▼-Tastern zu einer Seite wechseln, wo weitere Aufnahmeparameter eingestellt werden können. Wählen Sie mit den ◀▶-Tastern einen Parameter und ändern Sie mit ▲▼ seinen Wert.

Nehmen Sie für dieses Beispiel folgende Einstellungen vor:

Tempo und Aufnahmemodus
„M“ (Aufnahmemodus): OVW (überschreiben)

Wählen Sie ein Tempo, bei dem Sie ruhigen Gewissens aufnehmen können.

```
<REC [001:01]
♪:120.00 M:OVW>
```

Taktart und Quantisierung

„TS“ (Taktart): 4/4, „Q“ (Quantisierung): Hi

```
<REC [001:01]
♪TS: 4/4 Q:Hi>
```

Mit „Q“ bestimmen Sie, ob und wie das Timing Ihres Spiels während der Aufnahme korrigiert wird. (Zuvor aufgenommene Daten werden jedoch nicht mehr korrigiert.)

Beispiel: Sagen wir, Sie haben während der Aufnahme Achtelnoten gespielt, deren Timing nicht ganz sauber war (siehe Abbildung 1). Wenn Sie „Q“ zuvor auf „♩“ gestellt hatten, würden sich die Noten jetzt an den in Abbildung 2 gezeigten Stellen befinden. Wenn Sie „Q“ dagegen auf „Hi“ stellen, wird das Timing Ihres Spiels nicht korrigiert.



Aufnahmebeginn

Geben Sie an, wo die Aufnahme gestartet werden soll.

„Set“ (Position): [001:01]

```
<REC [001:01]
♪Set [:001 :01]>
```

Tempo und Tempomodus

Hier können tempobezogene Parameter eingestellt werden. Wählen Sie für unser Beispiel „Manu“, damit der Song das mit „♩ (Tempo)“ eingestellte Tempo verwendet.

Tempo-Modus: Manu (manuell)

```
<REC [001:01]
♪:120.00 :Manu>
```

Metronom

Sie können auch einstellen, wie das interne Metronom funktionieren soll. Für unser Beispiel benötigen wir das Metronom nur während der Aufnahme.

Metronome (Metronomsignal): REC

```
<REC [001:01]
♪Metronome :Rec>
```

Metronombus

Wählen Sie hier die Ausgänge, an die das Metronomsignal ausgegeben werden soll.

Metro Bus: L/R

```
<REC [001:01]
♪Metro Bus :L/R>
```


Aufzeichnen von Songs (Sequencer-Modus)

Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern ein „Drums“-Program.

4. **Drücken Sie den LOOP- und anschließend den REC-Taster. (In welcher Reihenfolge Sie diese Taster drücken, ist unerheblich.)**

Der LOOP-Taster leuchtet und Spur 1 ist aufnahmebereit.

Das Display zeigt den Beginn und das Ende der Schleife an („Loop M: ***.***“).

```
<LOOP-R [001:01]
√Loop M: 001-001 >
```

5. **Stellen Sie die Werte „M: 001-004“ ein, um die Takte 1-4 als Schleifenpassage zu definieren.**

6. **Stellen Sie alle aufnahmebezogenen Parameter ein (siehe Schritt 2 unter „Aufnahme des Schlagzeugparts“, S. 34).**

Während der Schleifenaufnahme steht eine Probefunktion zur Verfügung.

Um diese Probefunktion zu nutzen, müssen Sie „AutoRehrl“ aktivieren („On“).

```
<LOOP-R [001:01]
AutoRehrl=On
```

Mit der Probefunktion kann die Aufnahme bei laufender Schleife zeitweilig deaktiviert werden, was es Ihnen z.B. erlaubt eine andere Spur zu wählen ohne den zuletzt aufgenommenen Part zu löschen. Solange die Probefunktion aktiv ist, werden die auf der Tastatur gespielten Noten nicht aufgenommen. Das können Sie zum Ausprobieren anderer Klänge oder eines Laufes verwenden.

7. **Drücken Sie den Start/Stop-Taster, um die Aufnahme zu starten.**

Spielen Sie die einzelnen Noten des beabsichtigten Schlagzeugparts. Nehmen Sie zuerst die Bassdrum auf. Spielen Sie danach die Snare, die HiHat und eventuell noch weitere Parts ein.

Wenn Ihnen bestimmte Dinge nicht gefallen

Halten Sie den KEY-Taster gedrückt und betätigen Sie im richtigen Moment die Tasten der Klänge (Noten), die Sie wieder löschen möchten.

Dieses Verfahren erlaubt das gezielte Löschen überflüssiger Noten, ohne die Schleifenaufnahme anzuhalten.

Wenn der Schlagzeugpart steht, können Sie den Basspart auf Spur 2 aufnehmen, ohne die Aufnahme kurz anzuhalten.

8. **Drücken Sie Funktionstaster 08, um Spur 2 zu wählen.**

Damit wählen Sie Spur 2 (die Diode von Funktionstaster 02 leuchtet) und aktivieren gleichzeitig die Probefunktion. Der Sequencer kehrt zurück zum Beginn der Schleife und der Schlagzeugpart wird abgespielt. Was Sie jetzt eventuell auf der Tastatur spielen, wird nicht aufgenommen.

Wenn Sie einen anderen Bassklang bevorzugen, müssen Sie mit dem ►-Taster „Program Select“

wählen. Wählen Sie anschließend mit den ▲▼-Tastern ein Bass-Program.

Spielen Sie wieder auf der Tastatur, um den Bassklang zu beurteilen. Wenn Sie den geeigneten Klang für Spur 2 sowie den gewünschten Basslauf gefunden haben, können Sie die Aufnahme fortsetzen.

9. **Drücken Sie Funktionstaster 02, um die Probefunktion zu deaktivieren.**

Die Diode von Funktionstaster 02 blinkt jetzt in regelmäßigen Zeitabständen: Machen Sie sich an die Aufnahme.

Mit diesem Funktionstaster können Sie die Probefunktion abwechselnd ein- und ausschalten.

10. **Spielen Sie den Part, der auf Spur 2 aufgezeichnet werden soll.**

11. **Drücken Sie den Start/Stop-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.**

Die Diode von Funktionstaster 02 blinkt jetzt unregelmäßig, um anzuzeigen, dass die betreffende Spur Daten enthält.

Einstellungen für die Schleifenwiedergabe

Während der Wiedergabe oder Aufnahme können auch nur ganz bestimmte MIDI-Spuren in einer Schleife abgespielt werden.

Wenn Sie z.B. Spur 1 in einer Schleife abspielen möchten, müssen Sie den „Loop“-Parameter (SEQ EDIT: Tracks - T01: TK01, Play Loop) aktivieren.

Wählen Sie anschließend mit „Start M“ und „End M“ den ersten und letzten Takt der Passage, die wiederholt werden soll.

Wenn Sie „Play Intro“ auf „On“ stellen, wird zuerst die Einleitung gespielt. Danach wird die oben gewählte Passage dann in einer Schleife abgespielt.

Einstellungsbeispiele

- Spur 1: „Loop“: On, „Start M“: 005, „End M“: 008, „Play Intro“: On
- Spur 2: „Loop“: On, „Start M“: 009, „End M“: 010, „Play Intro“: Off

Starten Sie die Wiedergabe nach Anwahl der oben abgebildeten Einstellungen ab Takt 1, so werden die gewählten Takte folgendermaßen abgespielt.

Takte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Spur 1	1	2	3	4	5	6	7	8	5	6	7	8	5
Spur 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

Wenn Sie „Play Intro“ von Spur 1 auf „Off“ stellen, wird die gewählte Passage folgendermaßen abgespielt.

Takte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Spur 1	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5
Spur 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

Aufnahme mit Arpeggiator

Die vorprogrammierten Song-Vorlagen ordnen in der Regel der Schlagzeug- und Bass- oder Gitarrenspur Arpeggio-Pattern für den betreffenden Musikstil zu. Das bedeutet, dass Sie die Schlagzeug- und Bass-/Gitarrenspur sehr leicht einspielen können, indem Sie den ARP ON/OFF-Taster aktivieren.

1. Wählen Sie den „Create New“-Befehl, um einen neuen Song anzulegen (☞ „Anlegen eines neuen Songs“, S. 41).

Dieser Song verwendet die Einstellungen der Vorlage P00: Pop.

2. Drücken Sie Funktionstaster 01, um Spur 1 (Schlagzeug) zu wählen.
3. Aktivieren Sie den ARP ON/OFF-Taster und drücken Sie eine beliebige Taste.

Damit starten Sie eine Schlagzeugfigur, die vom Arpeggiator erzeugt wird.

Hören Sie sich die Phrase an und drücken Sie den ARP ON/OFF-Taster, um den Arpeggiator wieder anzuhalten.

Anmerkung: Mit „Pattern Select“ (SEQ EDIT: ARP - ARP-A Setup) können Sie bei Bedarf ein anderes Arpeggio-Pattern wählen.

4. Starten Sie die Aufnahme. Aktivieren Sie den ARP ON/OFF-Taster.
5. Drücken Sie den REC-Taster und Start/Stop, um die Aufnahme zu starten.

Anmerkung: Die Diode von Funktionstaster 01 blinkt regelmäßig, um anzuzeigen, dass die Aufnahme läuft.

6. Drücken Sie während des Einzählers von 2 Takten eine beliebige Taste und halten Sie sie gedrückt.
7. Lassen Sie die Aufnahme ungefähr 8 Takte laufen und halten Sie sie dann mit dem Start/Stop-Taster an.

Der Arpeggiator hält ebenfalls an.

Anmerkung: Die Diode von Funktionstaster 01 blinkt jetzt unregelmäßig, um anzuzeigen, dass die betreffende Spur Daten enthält.

8. Nehmen Sie jetzt den Gitarrenpart auf. Bei neuen Songs, welche die Vorgaben verwenden, ist Spur 4 ein für einen akustischen Gitarrenpart geeignetes Arpeggio-Pattern zugeordnet. Drücken Sie Funktionstaster 04, um die Gitarrenspur zu wählen. Spielen Sie anschließend die Akkorde für den Gitarrenpart (siehe die Beschreibung oben bis Schritt 7).
9. Drücken Sie den Start/Stop-Taster, um sich den aufgezeichneten Schlagzeug- und Basspart anzuhören.

‘Play/Mute’-Funktion

Die microSTATION bietet eine „Play/Mute“-Funktion, mit der man zeitweilig nicht benötigte MIDI-Spuren (1–16) stummschalten kann. Beispiel: Es können Spuren aktiviert oder deaktiviert werden, deren Rhythmik Sie während der Aufnahme weiterer Parts eventuell aus dem Konzept bringt. Sehen wir uns „Play/Mute“ einmal in der Praxis an.

Aktivieren/Stummschalten bestimmter Spuren während der Wiedergabe

Hier wollen wir die „Play/Mute“-Funktion mit dem oben aufgezeichneten Schlagzeug- und Basspart ausprobieren.

1. Aktivieren Sie den PLAY/MUTE-Taster (die Diode links daneben leuchtet).

Bei wiederholtem Drücken des Tasters wird die Funktion abwechselnd ein- und ausgeschaltet.

2. Drücken Sie den Start/Stop-Taster, um die Wiedergabe des Schlagzeug- und Bassparts zu starten.

3. Drücken Sie Funktionstaster 02.

Die Diode von Funktionstaster 02 erlischt und das Basspart fällt weg.

Wenn Sie Funktionstaster 02 erneut drücken, leuchtet Diode 02 wieder und der Bass wird wieder abgespielt.

Aktivieren/Stummschalten bestimmter Spuren während der Aufnahme

Die „Play/Mute“-Funktion kann auch während der Aufnahme verwendet werden. In diesem Beispiel wollen wir den oben aufgezeichneten Schlagzeug- und Basspart um einen E-Pianopart ergänzen. Einfachheitshalber wollen wir hier die „Play/Mute“-Funktion verwenden.

1. Aktivieren Sie den LOOP-Taster und drücken Sie den REC-Taster. Drücken Sie anschließend Funktionstaster 03, um Spur 3 zu wählen.

2. Ordnen Sie Spur 3 einen E-Pianoklang zu.

3. Drücken Sie den Start/Stop-Taster, um die Aufnahme zu starten.

Drücken Sie den 03-Taster, wenn Sie den Part zunächst üben möchten (die 03-Diode leuchtet).

Wenn Sie Funktionstaster 03 erneut drücken, wird Ihr Spiel aufgezeichnet. (Die 03-Diode blinkt dann regelmäßig.)

4. Aktivieren Sie den PLAY/MUTE-Taster. Drücken Sie Funktionstaster 02, um den Basspart (Spur 2) stummzuschalten.

Aufzeichnen von Songs (Sequencer-Modus)

Die 02-Diode erlischt und die 03-Diode blinkt in regelmäßigen Zeitabständen.

5. Spielen Sie auf der Tastatur, um den Pianopart auf Spur 3 aufzunehmen.
6. Wenn Sie Funktionstaster 02 erneut drücken, wird der Basspart von Spur 2 wieder abgespielt.

Wenn Sie eine Note zuviel gespielt haben, halten Sie den KEY-Taster gedrückt und betätigen im richtigen Moment die betreffende Taste. Um den gesamten Part zu löschen, müssen Sie den KEY-Taster gedrückt halten, während Sie den REC-Taster betätigen.

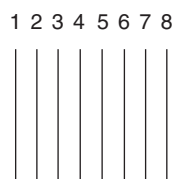
'Grid'-Funktion

Was ist die 'Grid'-Funktion?

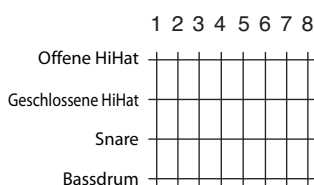
Mit der „Grid“-Funktion können Sie z.B. Schlagzeugparts wie mit einer Drummaschine programmieren. Dieses Verfahren hat den Vorteil, dass selbst weniger versierte Tastenschlagzeuger überzeugende Begleitungen vorbereiten können.

Was ist 'Grid' (Raster)

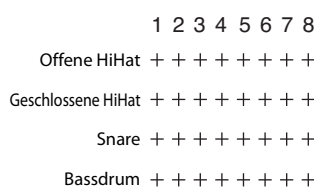
Sagen wir, das Raster erstreckt sich über 8 Positionen. Die vertikalen Linien vertreten Achtelnoten. Unser Beispiel bezieht sich auf einen Takt, also wollen wir acht vertikale Linien zeichnen.



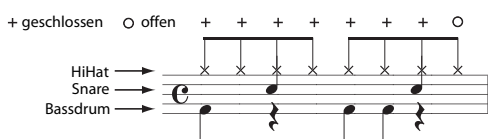
Als nächstes zeichnen wir mit horizontalen Linien die Notenummern (d.h. unterschiedliche Klänge) ein. Da wir vier Schlagzeuginstrumente aufzeichnen möchten, benötigen wir vier horizontale Linien.



Mit „+“-Symbolen werden jetzt die Schnittlinien zwischen den vertikalen und horizontalen Linien eingezeichnet. Jedes „+“-Symbol vertritt eine Rasterposition. Ein leeres Achtelnotenraster sieht demnach folgendermaßen aus.



In diesem Beispiel wollen wir folgende „8-Beat“-Rhythmusfigur aufzeichnen.



In der Abbildung unten sehen Sie die Rasterdarstellung der oben notierten Schlagzeugfigur.

Die „●“-Symbole geben die Positionen an, wo das entsprechende Schlagzeuginstrument erklingen soll.

	1	2	3	4	5	6	7	8
Offene HiHat	+	+	+	+	+	+	+	●
Geschlossene HiHat	●	●	●	●	●	●	●	+
Snare	+	+	●	+	+	+	●	+
Bassdrum	●	+	+	+	●	●	+	+

Die „Grid“-Funktion der microSTATION erlaubt das Ein- (●) und Ausschalten (+) der Rasterpositionen.

Diese Einstellungen werden mit den Funktionstastern 01–16 vorgenommen und von den Dioden 01–16 angezeigt. Mit den Funktionstastern 01–16 können bis zu 64 Rasterschritte ein-/ausgeschaltet werden. Im Falle eines 4/4-Takts mit Achtelnoten können Sie also bis zu 8 Takte programmieren. Bei einem 4/4-Takt mit Sechzehnteln können bis zu 4 Takte programmiert werden.

Aufnahme mit der 'Grid'-Funktion

Schauen wir uns jetzt an, wie man mit der „Grid“-Funktion einen einfachen Schlagzeugrhythmus programmiert.

Anmerkung: Die „Grid“-Funktion verwendet für alle Noten denselben Anschlagwert („Init Vel“) und dieselbe Dauer („Init Dur“). Allerdings lassen sich diese Einstellungen bei Bedarf später noch ändern.

Die mit der „Grid“-Funktion programmierten Noten können während der Wiedergabe bzw. Aufnahme nicht wieder gelöscht werden. Hierfür müssen Sie die Wiedergabe bzw. Aufnahme zunächst anhalten.

1. Legen Sie einen neuen Song an.

(☞ „Aufnahme mit der 'Loop'-Funktion“, S. 35, Schritt 1–3)

2. Ordnen Sie Spur 1 ein „Drums“-Programm zu.

(☞ „Aufnahme mit der 'Loop'-Funktion“, S. 35, Schritt 3–5)

3. Drücken Sie den GRID SEQ-Taster.

Dadurch schalten Sie die Grid-Funktion ein. Die Diode oben links neben dem GRID SEQ-Taster und die GRID SEQ-Diode links neben den Funktionstastern leuchten.

Wenn Sie die „Grid“-Funktion aktivieren, wird auch die „Loop“-Funktion aktiviert.

Anmerkung: Der LOOP-Taster leuchtet nicht, wenn Sie die „Grid“-Funktion aktivieren. Da die Schleife beim Verlassen der „Grid“-Funktion aber nicht ausgeschaltet wird, leuchtet der LOOP-Taster in dem Moment wohl.

Wenn Sie die „Grid“-Funktion aktivieren, erscheint eine Seite, auf der Sie die Schleifenlänge („LpEnd“) und die Unterteilung der Taktschläge („Q“) einstellen können.

```
GRID<C3 >001-001
LpEnd:001 Q:♪ >
```

Stellen Sie „LpEnd“ für unser Beispiel auf „002“.

Anfangs werden die Einstellungen der zuletzt verwendeten Schleife („Loop M***_***“) übernommen. Wenn die Schleife also woanders beginnen soll, müssen Sie die „Grid“-Funktion

10. Drücken Sie Funktionstaster 09, um den zweiten Takt zu wählen. Betätigen Sie danach die Funktionstaster 09, 13 und 14, um an jenen Stellen Noten zu programmieren.

Die Dioden der Funktionstaster 09, 13 und 14 leuchten.



11. Drücken Sie den Start/Stop-Taster, um die Wiedergabe zu starten und hören Sie sich die Bassdrum-Noten an.

Die Funktionsdioden 09–16 leuchten der Reihe nach im Tempo und die Bassdrum erklingt an den programmierten Stellen.

Drücken Sie den Start/Stop-Taster, um die Wiedergabe wieder anzuhalten.

12. Jetzt wollen wir die Snare programmieren. Halten Sie den KEY-Taster gedrückt, während Sie die Taste D3 betätigen.

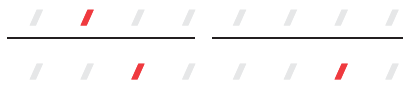
13. Drücken Sie Funktionstaster 01, um den ersten Takt zu wählen. Betätigen Sie danach die Funktionstaster 11 und 15, um an jenen Stellen Noten zu programmieren.

Die Dioden der Funktionstaster 11 und 15 leuchten.



14. Drücken Sie Funktionstaster 02, um den zweiten Takt zu wählen. Betätigen Sie danach die Funktionstaster 11 und 15, um an jenen Stellen Noten zu programmieren.

Die Dioden der Funktionstaster 11 und 15 leuchten.



15. Drücken Sie den Start/Stop-Taster, um die Wiedergabe zu starten und hören Sie sich die Bassdrum- und Snare-Noten an.

Drücken Sie den Start/Stop-Taster, um die Wiedergabe wieder anzuhalten.

16. Jetzt wollen wir die geschlossene HiHat programmieren. Halten Sie den KEY-Taster gedrückt, während Sie die Taste F#3 betätigen.

17. Drücken Sie Funktionstaster 01, um den ersten Takt zu wählen. Betätigen Sie danach die Funktionstaster 09–16, um an jenen Stellen Noten zu programmieren.

Die Dioden der Funktionstaster 09–16 leuchten.



18. Drücken Sie Funktionstaster 02, um den zweiten Takt zu wählen. Betätigen Sie danach die Funktionstaster 09–15, um an jenen Stellen Noten zu programmieren.

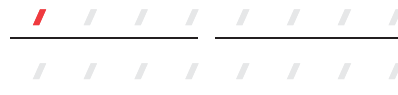
Die Dioden der Funktionstaster 09–15 leuchten.



Jetzt wollen wir die offene HiHat programmieren.

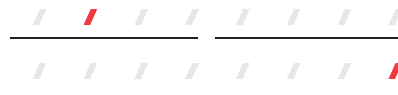
19. Halten Sie den KEY-Taster gedrückt, während Sie die Taste A#3 betätigen.

20. Deaktivieren Sie alle Rasterpositionen im ersten Takt.



21. Drücken Sie Funktionstaster 02, um den zweiten Takt zu wählen. Betätigen Sie danach die Funktionstaster 16, um an jener Stelle eine Note zu programmieren.

Die Diode von Funktionstaster 16 leuchtet.



Damit wären alle Noten eingegeben. Hören Sie sich das Pattern jetzt an.

22. Drücken Sie den Start/Stop-Taster, um die Wiedergabe zu starten.

Wenn Sie den KEY-Taster gedrückt halten, während Sie eine Taste drücken, ändert sich der Status der Funktionsdioden: Mit der Taste C3 wählen Sie die Anzeige der Bassdrum-Noten, mit D3 die Snare-Anzeige, mit F#3 die Anzeige der geschlossenen HiHat und mit A#3 die Anzeige der offenen HiHat.

Editieren eines mit der 'Grid'-Funktion aufgezeichneten Pattern

Der Anschlagwert und die Dauer (im Verhältnis zur Taktunterteilung) der mit „Grid“ programmierten Noten können nachträglich geändert werden.

In diesem Beispiel wollen wir Ihnen zeigen, wie man die geschlossene HiHat unseres „Grid“-Pattern dynamischer gestaltet.

1. Drücken Sie den GRID SEQ-Taster, um die „Grid“-Funktion zu aktivieren.
2. Halten Sie den KEY-Taster gedrückt und betätigen Sie die Taste F#3, um die Notenummer zu wählen, die Sie editieren möchten.
3. Springen Sie mit dem ▼-Taster zur „Grid Edit“-Seite und drücken Sie den ►-Taster.



In der oberen Display-Zeile wird der Name der Note angezeigt, deren Einträge Sie editieren können.

In der unteren Zeile sehen Sie von links nach rechts: Rasterposition, Anschlagwert und Notendauer. Für Rasterpositionen, an denen die Note nicht angesteuert wird, wird statt des Anschlag- und Dauerwerts „---“ angezeigt.

Die Rasterposition wird immer als „x – y“ angegeben (x= Nummer einer Funktionstaste 01–08; y= Nummer einer Funktionstaste 09–16). Hierbei handelt es sich um einen Wert zwischen „1–1“ und „8–8“.

In unserem Beispiel wollen wir für die Rasterpositionen „1–1“, „1–5“, „2–1“ und „2–5“ Akzente mit einem Anschlagwert von „120“ programmieren.

4. Wählen Sie mit dem ▲▼-Taster die Rasterposition, die Sie editieren möchten.

```
<[F#3]Vel/Dur
1-5 :100/:080%>
```

5. Wählen Sie mit dem ►-Taster den Anschlagwert.

```
<[F#3]Vel/Dur
1-5 #100/:080%>
```

6. Stellen Sie mit den ▲▼-Tastern den gewünschten Wert ein.

```
<[F#3]Vel/Dur
1-5 #120/:080%>
```

7. Ändern Sie die Anschlagwerte der übrigen Noten.

8. Drücken Sie den Start/Stop-Taster, um die Wiedergabe zu starten.

🔊 Die Wiedergabe findet immer außerhalb des „Grid Edit“-Bereichs statt.

Ergänzen eines mit der 'Grid'-Funktion erstellten Pattern

Während der Programmierung eines Rhythmus' mit der „Grid“-Funktion können Sie bei Bedarf weitere Noten in Echtzeit hinzufügen.

1. Drücken Sie den REC-Taster, ohne die „Grid“-Funktion zu verlassen.

Damit aktivieren Sie die Aufnahmebereitschaft.

Die Länge der geschleiften Passage, das Tempo und die Quantisierung werden von der „Grid“-Funktion übernommen.

2. Spielen Sie auf der Klaviatur, um das Instrument zu suchen, das Sie hinzufügen möchten. Für dieses Beispiel wollen wir Händeklatschen (Note D#3) hinzufügen.

3. Drücken Sie den Start/Stop-Taster, um die Aufnahme zu starten.

Nach einem Einzähler von zwei Takten wird der Schlagzeugrhythmus in einer Schleife abgespielt.

4. Drücken Sie an den gewünschten Stellen die Taste des „Clap“-Sounds. Wenn Ihnen der neue Part nicht gefällt, können Sie ihn löschen, ohne die Wiedergabe anzuhalten. Halten Sie den KEY-Taster gedrückt, während Sie an den richtigen Stellen die Klaviaturtaste der unerwünschten Noten drücken.

Anmerkung: Die Anschlagwerte der hinzugefügten Noten richten sich nach der Einstellung für „Vel (Velocity Mode)“.

5. Wenn alle Noten „im Kasten“ sind, drücken Sie den Start/Stop-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.

Wie Sie sehen, kann man die „Grid“-Funktion also ohne weiteres mit der Echtzeitaufnahme kombinieren und somit spontane Einfälle hinzufügen.

Vorbereitungen für die Aufnahme

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie man einen neuen Song anlegt und die wichtigsten Aufnahmeparameter einstellt: Program-Wahl, Lautstärke und Stereoposition für jede Spur.

🔊 Bevor Sie mit der Aufnahme beginnen, müssen Sie im Global/Media-Modus den Speicherschutz („Memory Protect“) deaktivieren.

Anlegen eines neuen Songs

Mit dem „Create New“-Befehl kann ein neuer Song angelegt werden.

1. Drücken Sie den MODE SEQ-Taster, um in den Sequencer-Modus zu wechseln.
2. Drücken Sie den ►-Taster, um das Menü aufzurufen.
3. Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern „Song Command“ und drücken Sie den ►-Taster.
4. Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern „Create New“ und drücken Sie den ►-Taster.
5. Stellen Sie mit „Length“ die Länge in Takten ein.

```
<Create New
Length #064>
```

Anmerkung: Diese Taktanzahl kann auch später noch geändert werden.

6. Drücken Sie den ►-Taster, damit das Display „OK?“ anzeigt. Betätigen Sie anschließend noch einmal ►.

Jetzt wird ein neuer Song angelegt.

```
<Create New
^OK?>
```

Spurparameter

Jetzt wollen wir den MIDI-Spuren die gewünschten Sounds zuordnen, ihre Lautstärke usw. einstellen.

Anmerkung: Unter „Anwahl eines Parameters und Editieren seines Werts“, S. 7 wird erklärt, wie man Display-Seiten aufruft und den gewünschten Parameter anwählt.

1. Ordnen Sie den Spuren Programs zu.

Sorgen Sie dafür, dass die TIMBRE/TRACK-Diode leuchtet und wählen Sie mit den Funktionstastern 01–16 die änderungsbedürftige Spur.

Das Display zeigt die „Program Select“-Seite an.

```
<T04:A. Guitar
>*045:Finsertif >
```

Wenn Sie einen Funktionstaster 01–16 betätigen, während das Display etwas anderes als die Spurparameter anzeigt, erscheint beim Drücken eines dieser Taster automatisch die „Program Select“-Seite.

Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern ein Program. Die Arbeitsweise ist die gleiche wie für die Timbres innerhalb einer Combination (S. 27).

Anmerkung: Bei Bedarf können Sie die Einstellungen einer Combination oder eines Programs übernehmen.

2. Wählen Sie mit den Funktionstastern 01–16 eine andere Spur und ordnen Sie ihr mit ▲▼ ein Program zu.

Stellen Sie die übrigen Spurparameter ein und wählen Sie mit den Funktionstastern 01–16 jeweils die änderungsbedürftige Spur.

3. Stellen Sie mit „Volume“ die Lautstärke der Spuren ein.

```
<T04:A. Guitar
>Volume :127 >
```

4. Stellen Sie mit „Pan“ die Stereoposition der Spuren ein.

```
<T04:A. Guitar
>Pan #C064 >
```

5. Geben Sie mit „Status“ an, wohin die Spuren ihre Daten senden sollen.

```
<T04:A. Guitar
>Status :BTH >
```

Um die interne 16-fach multitimbrale Klangerzeugung anzusprechen, müssen Sie entweder „INT“ oder „BTH“ wählen.

6. Ordnen Sie den Spuren mit „MIDI Ch.“ den gewünschten MIDI-Kanal zu.

```
<T04:A. Guitar
>MIDI Ch. :04 >
```

In den meisten Fällen muss der „MIDI Ch.“-Wert für alle Spuren 1–16 anders lauten. Spuren, die

denselben MIDI-Kanal verwenden, werden nämlich immer simultan angesteuert.

7. Stellen Sie mit „Bus“ das Ausgangs-Routing der Spuren ein.

```
<T04:A. Guitar
>Bus :IFX4 >
```

(S. „Effekteinstellungen für eine Combination bzw. einen Song“, S. 49)

8. Stellen Sie die Effekte ein.

Stellen Sie die Parameter der benötigten Effekte (IFX1–IFX5, MFX1, MFX2 und TFX) ein.

(S. „Effekteinstellungen für eine Combination bzw. einen Song“, S. 49)

9. Stellen Sie eventuell noch andere Dinge ein.

Andere Parameter, die Sie einstellen können, sind: Arpeggiator (ARP), MIDI-Filter (MIDI Filter), Notenbereich (Key Zone) und Anschlagbereich (Vel Zone).

Speichern der Song-Einstellungen

Die soeben vorgenommenen Einstellungen können als Vorlage („Template“) gespeichert werden.

Wenn Sie einen bestimmten Einstellungssatz öfter benötigen, sollten Sie ihn als Vorlage speichern, um beim nächsten Song schneller arbeiten zu können.

Verwendung von Song-Vorlagen

Laden Sie eine Song-Vorlage

Wenn beim Einschalten des Instruments automatisch eine Song-Vorlage für den Sequencer-Modus geladen werden soll, müssen Sie folgendermaßen verfahren.

1. Drücken Sie den GLB/MEDIA-Taster, um in den Global/Media-Modus zu wechseln.
2. Wählen Sie „Global/Media: Basic – Initial Song“.

```
<Basic
>Initial Song >
```

3. Wählen Sie die Song-Vorlage, die beim Einschalten geladen werden soll.

Oft benötigte Einstellungen können mit dem „Save Template“-Befehl als Vorlage gespeichert und danach beliebig oft verwendet werden.

```
<Basic/InitSong
>#P00:Pof >
```

Laden einer Vorlage

Die Arbeit mit Song-Vorlagen hat den Vorteil, dass Sie im Handumdrehen über passende Klänge für den jeweiligen Musikstil verfügen.

1. Wählen Sie den „Load Template“-Befehl des Sequencer-Modus‘.

- Wählen Sie mit „From“ die Vorlage, die Sie laden möchten.

```
<Load Template
√From:P00:Pop >
```

- Führen Sie den „Load Template“-Befehl aus.

```
<Load Template
^OK? >
```

Übernahme der Klänge einer Combination/eines Programs

Bei Bedarf können Sie die Einstellungen einer Combination oder eines Programs für den anstehenden Song übernehmen.

‘Auto Song Setup’-Funktion

Mit der „Auto Song Setup“-Funktion können Sie die Einstellungen des Programs bzw. der Combination, das/die Sie gerade im Program- bzw. Combination-Modus verwenden, zu einem neuen Song kopieren.

In diesem Beispiel wollen wir Ihnen zeigen, wie man die „Auto Song Setup“-Funktion des Combination-Modus‘ zum Einrichten eines Songs verwendet.

- Wechseln Sie in den Combination-Modus und wählen Sie die gewünschte Combination.

Bei Bedarf können Sie die Stereoposition, Lautstärke, sowie die Arpeggiator-Parameter noch abwandeln. Wenn Sie diese Änderungen behalten möchten, müssen Sie den „Write Combi“-Befehl ausführen.

- Drücken Sie den REC-Taster.

Der REC-Taster blinkt und das Display zeigt folgende Seite an.

```
<Auto Song Setup
OK? >
```

- Für die automatische Einrichtung müssen Sie den ►- oder REC-Taster drücken.

Bei Verwendung dieser Funktion wechselt das Instrument automatisch in den Sequencer-Modus und kopiert die Combination-Einstellungen zu einem neuen Song. Diese Funktion wählt immer den ersten noch freien Song-Speicher.

Die microSTATION aktiviert automatisch die Aufnahmebereitschaft und das Metronom verhält sich den zuletzt vorgenommenen Einstellungen entsprechend.

Wenn die Timbres und der Arpeggiator unterschiedliche MIDI-Kanäle verwenden, wird die Mehrspuraufnahme aktiviert. Wenn Sie nur jeweils auf eine Spur aufnehmen möchten, müssen Sie sie wählen.

- Drücken Sie den Start/Stopp-Taster, um die Echtzeitaufnahme zu starten.

Drücken Sie den Start/Stopp-Taster erneut, um die Aufnahme anzuhalten.

Kopieren der Einstellungen einer Combination oder eines Programs

Im Sequencer-Modus können Sie die Einstellungen einer Combination oder eines Programs als Song-Einstellungen übernehmen („Copy Combi“ bzw. „Copy Prog“).

In diesem Beispiel wollen wir Ihnen zeigen, wie man den „Copy Combi“-Befehl zum Einrichten eines Songs verwendet.

Anmerkung: Stellen Sie den Global-Kanal auf „01“ (S. 56).

- Legen Sie einen neuen Song an. (S. „Anlegen eines neuen Songs“, S. 41)
- Wählen Sie den „Copy Combi“-Befehl und drücken Sie den ►-Taster.
- Wählen Sie die Combination, deren Einstellungen Sie verwenden möchten (d.h. die Quelle).

```
<Copy Combi
√From:A000:Pian >
```

- Da wir hier auch die Effekteinstellungen der Combination kopieren möchten, müssen Sie „With FX?“ auf „Yes“ stellen.

```
<Copy Combi
With FX? →Yes >
```

- Wenn Sie „Multi Rec?“ auf „Yes“ stellen, werden die MIDI-Kanalzuordnungen der Spuren geändert bzw. weitere Spuren hinzugefügt, um sicherzustellen, dass Ihr Song bei der Wiedergabe genau so klingt wie bei der Aufnahme.

```
<Copy Combi
Multi Rec? →Yes >
```

- Drücken Sie den ►-Taster, um die Daten zu kopieren.

```
<Copy Combi
^OK? >
```

- Starten Sie die Aufnahme.

Drücken Sie den LOCATE-Taster um zur Song-Position „001:01“ zu gehen. Drücken Sie den REC- und anschließend den Start/Stopp-Taster.

Anmerkung: Wenn Sie bereits während des Einzählers eine Taste drücken, wird der Arpeggiator zeitgleich mit dem Song gestartet.


- Drücken Sie am Ende des Songs den Start/Stopp-Taster.

Wenn Sie sich während der Aufnahme verspielt haben oder das Ganze noch einmal wiederholen möchten, können Sie die „Compare“-Funktion verwenden (drücken Sie den COMPARE-Taster), um den vorigen Zustand wiederherzustellen.

Mehrspuraufnahmen

Die microSTATION erlaubt die Simultanaufnahme auf mehrere Spuren. Das kann in folgenden Situationen hilfreich sein.

- Wenn Sie die Daten eines externen MIDI-Sequenzers mit der microSTATION aufnehmen möchten.
- Wenn Sie außer dem selbst gespielten Part auch die Noten der Arpeggiator-Pattern einer mit „Auto Song Setup“ importierten Combination aufnehmen möchten.

 Im Schleifenmodus kann man nicht auf mehrere Spuren gleichzeitig aufnehmen.

Im folgenden Beispiel wollen wir zeigen, wie man simultan auf die Spuren 1–8 aufnimmt.

1. Drücken Sie den REC-Taster.

Die REC-Diode leuchtet, um anzuzeigen, dass die microSTATION aufnahmebereit ist.

Im folgenden gehen wir davon aus, dass Spur 1 bereits aufnahmebereit ist (d.h. die Diode der Funktionstaste 01 leuchtet).

2. Halten Sie Funktionstaster 01 gedrückt, während Sie die Taster 02, 03, 04, 05, 06, 07 und 08 betätigen. Geben Sie 01 danach wieder frei.

Die TIMBRE/TRACK-Diode blinkt und die Dioden der Funktionstaster 01–08 leuchten: Die microSTATION ist jetzt bereit für die Mehrspuraufnahme.

Den Mehrspurmodus erkennt man an der blinkenden TIMBRE/TRACK-Diode und den leuchtenden Funktionsdioden 01–16.

Wenn Sie im Mehrspurmodus den PLAY/MUTE-Taster drücken, zeigen die Dioden der Funktionstaster 01–16 den Status der einzelnen Spuren an.

Blinkt: Diese Spur ist aufnahmebereit

Leuchtet: Wiedergabe. Diese Spur hören Sie während der Aufnahme.

Aus: Diese Spur ist stummgeschaltet. Der Part dieser Spur ist während der Aufnahme stummgeschaltet.

Der Status der einzelnen Spuren kann mit den Funktionstastern 01–16 geändert werden. Bei wiederholtem Drücken eines Tasters ändert sich der Status der betreffenden Spur.

Wenn eine aufnahmebereite Spur nicht bespielt werden soll, müssen Sie im Bereitschaftsbetrieb des Mehrspurmodus' ihren Funktionstaster 01–16 drücken.

3. Drücken Sie den Start/Stop-Taster, um die Mehrspuraufnahme zu starten.

Aufzeichnen von SysEx-Befehlen

Es können auch SysEx-Befehle eines externen MIDI-Geräts sowie intern erzeugte „Parameter Change“-Befehle (Änderungen der Spur- und Effekteinstellungen) auf die gewünschte Spur aufgezeichnet werden.

Die so aufgezeichneten Daten bewirken bei der Wiedergabe wieder dieselben Einstellungsänderungen der Spuren bzw. des externen MIDI-Geräts.

 Die microSTATION kann SysEx-Befehle der Formate GM, XG und GS zwar aufzeichnen, aber ihr interner Klangerzeuger wertet sie nicht aus.

Aufzeichnen von Klangänderungen (Lautstärke, Pan usw.)

Wenn Sie bei laufender Aufnahme die Lautstärke, Stereoposition oder andere Klangaspekte einer Spur ändern, werden diese Änderungen aufgezeichnet und später wieder abgespielt.

Um die Einstellungen mehrerer Spuren zu ändern, müssen Sie die Mehrspuraufnahme aktivieren.

Anmerkung: Die beeinflussbaren Parameter senden entweder Steuer- (CC) oder SysEx-Befehle. Bedenken Sie jedoch, dass sie nur aufgezeichnet und abgespielt werden, wenn Sie die Parameter „Ctrl Chg“ und „SysEx“ (Global/Media: MIDI - MIDI Filter) aktivieren. Wechseln Sie in den Global/Media-Modus und überprüfen Sie, ob diese Parameter aktiv („On“) sind.

Anmerkung: Mit „Parameter“ (Global/Media: MIDI - MIDI/SEQ Out) können Sie bestimmen ob Wertänderungen der unterstützten Parameter als CC-Befehle (Pan: CC10= Stereoposition, Volume: CC7= Lautstärke, Send 1/2: CC93= Hinwegpegel zu Effekt 1 bzw. 2) oder als SysEx-Befehle gesendet werden.

Verwendung der Effekte

Die Effekte der microSTATION

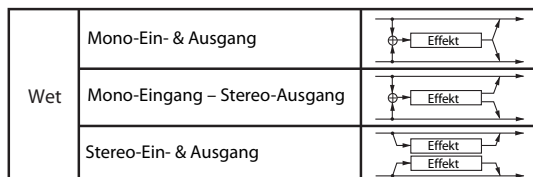
Es stehen 134 hochwertige Digital-Effekte zur Verfügung. Die microSTATION bietet 5 Insert- und 2 Master-Effekte sowie 1 Total-Effekt. Hinzu kommt eine Mixerfunktion für das Routing der Effekte. Alle Blöcke sind mit Stereo-Ein- und -Ausgängen versehen.

Bestimmte Effektparameter können mit den Spielhilfen der microSTATION oder via MIDI in Echtzeit beeinflusst werden. Dafür steht die dynamische Modulation („Dmod“) zur Verfügung. Die Synchronisation der Effekte mit einem MIDI-Takt/ dem Tempo ist ebenfalls möglich. Ferner kann man mit einem LFO synchronisierte Modulationseffekte erzielen.

Ein-/Ausgänge der Effekte

Insert-Effekte

Die Insert-Effekte (IFX 1–5) weisen Stereo-Ein-/Ausgänge auf. Wenn Sie den „Wet/Dry“-Parameter auf „Dry“ (keine Bearbeitung) stellen, wird das empfangene Stereo-Signal unverändert ausgegeben. Wählen Sie hingegen „Wet“ (Effektbearbeitung), so wird ein bearbeitetes Signal ausgegeben. Dafür stehen mehrere Verfahren zur Verfügung:



Insert-Effekt 1 kann man folgende Typen zuordnen: S01: St.Comp–S63: Rotary SP und D00: St.MltLmt–D10: Rotary OD.

Den Insert-Effekten 2–4 können folgende Typen zugeordnet werden: S01: St.Comp–S61: Amp-Trml und D00: St.MltLmt–D09: Vocoder.

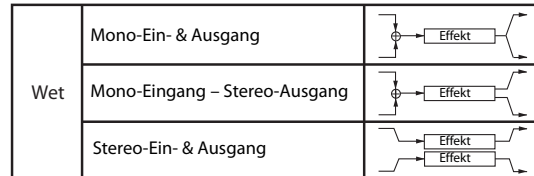
Insert-Effekt 5 kann man folgende Typen zuordnen: S01: St.Comp–S61: Amp-Trml.

Master-Effekte

Die Master-Effekte MFX1 und MFX2 haben einen Stereo-Ein- und -Ausgang. Mit „Send1“ und „Send2“ bestimmen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten.

Die Master-Effekte geben nur das bearbeitete Signal aus. Die Ausgänge der Master-Effekte sind mit dem L/R-Bus verbunden. Den Ausgangspegel der Effekte kann man mit „Return1“ und „Return2“ einstellen. Diese Signale werden mit den Ausgangssignalen von „Bus L/R“ gemischt und gemeinsam an den Total-Effekt ausgegeben.

Wählen Sie „000: No Effect“, um die Ausgabe zu deaktivieren. Die Art, wie das Signal ausgegeben wird, richtet sich nach dem gewählten Effektyp.

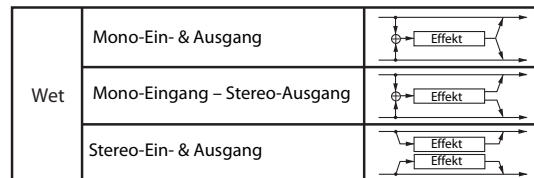


Master-Effekt 1 kann man folgende Typen zuordnen: S01: St.Comp–S87: Phsr-Flng und D00: St.MltLmt–D13: Early Ref.

Master-Effekt 2 kann man folgende Typen zuordnen: S01: St.Comp–S120: Rev-Gate.

Total-Effekt

Der Total-Effekt (TFX) bietet einen Stereo-Ein- und Ausgang. Mit dem „Dry“-Anteil des „Wet/Dry“-Parameters bestimmt man, wie laut das unbearbeitete Signal an den Stereo-Ausgängen sein soll. Die Ausgabe des bearbeiteten Signals („Wet“) richtet sich dagegen folgendermaßen nach dem gewählten Effektyp.



Dem Total-Effekt kann man folgende Typen zuordnen: 01: St.Comp–61: Amp-Trml.

Effekte in den einzelnen Modi

Program-Modus

Bei Programs kann man den Sound der Oszillatoren (OSC 1 & 2) bekanntlich mit dem „Filter“ und „Amp“ bearbeiten. Die Insert-Effekte lassen sich quasi als zusätzliche Bearbeitungsblöcke nutzen. Die Master-Effekte empfehlen sich eher als „Sahnehäubchen“, d.h. zum Hinzufügen von Hall usw., während man dem Ergebnis mit dem Total-Effekt dann noch den Feinschliff gibt.

Combination- und Sequencer-Modus

Im Combination- und Sequencer-Modus können die Insert-Effekte ganz bestimmten Timbres bzw. Spuren zugeordnet werden. Die Master-Effekte empfehlen sich auch hier als „Sahnehäubchen“, während man dem Ergebnis mit dem Total-Effekt dann noch den Feinschliff geben kann.

Verwendung der Effekte

Die Einstellungen können für jede Combination (Combination-Modus) bzw. jeden Song (Sequencer-Modus) einzeln gespeichert werden.

Im Sequencer-Modus kann man bekanntlich SysEx-Daten aufnehmen und editieren. Das könnten Sie für die Anwahl anderer Effekte und Änderungen der Effektparameter –in Echtzeit– nutzen und in dieser Form aufzeichnen.

Routing und Parameter der Effekte

Die Insert- und Master-Effekte sowie der Total-Effekt haben in allen Modi die gleiche Struktur. Die Routing-Einstellungen bestimmen, wie die Oszillatoren eines Programs, die Timbres einer Combination und die Spuren eines Songs mit den Effektblöcken verbunden werden. Schauen wir uns jetzt an, wie man das Routing und die Effektparameter in den einzelnen Modi einstellt.

Effekteinstellungen für Programs

Routing

1. Wählen Sie den „Bus“-Parameter (PROG EDIT: FX Routing).

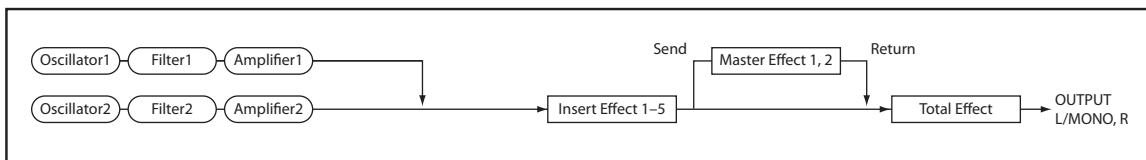
```
<FX Routing
Bus      #IFX1
```

2. Mit „Bus“ bestimmen Sie, wohin das Ausgangssignal der Oszillatoren übertragen wird. Hier wollen wir „IFX1“ wählen, um die Oszillatoren mit Insert-Effekt 1 zu verbinden.

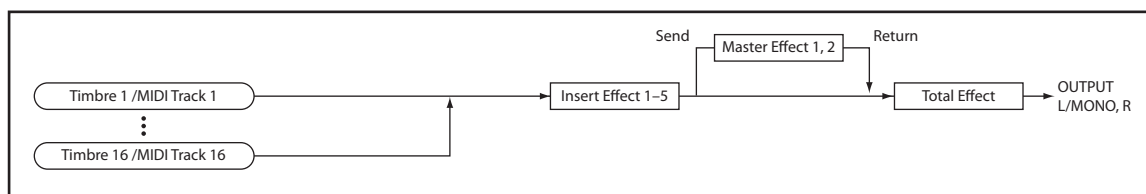
L/R: Das Ausgangssignal der Oszillatoren wird an keinen Insert-Effekt angelegt. Es wird aber wohl zum Total-Effekt und von dort aus zu OUTPUT L/ MONO und R übertragen.

IFX1–IFX5: Das Signal der Oszillatoren wird zu Insert-Effekt 1–5 übertragen.

Program-Modus



Combination-, Sequencer-Modus



Off: Das Signal der Oszillatoren wird weder zu OUTPUT L/MONO, R, noch zu den Insert-Effekten 1–5 übertragen. (Wählen Sie diese Einstellung, wenn die Oszillatoren direkt mit den Master-Effekten verbunden werden sollen. Hierfür müssen Sie dann „OSC1 Send1“, „OSC1 Send2“, „OSC2 Send1“ und „OSC2 Send 2“ einstellen.

3. „OSC1 Send1“, „OSC1 Send2“, „OSC2 Send1“ und „OSC2 Send 2“ vertreten den Hinwegpegel der Oszillatoren zu den Master-Effekten.

Diese Parameter sind nur belegt, wenn Sie „Bus“ auf „L/R“ oder „Off“ stellen.

```
<FX Routing
OSC1 Send1 #127
```

Wenn Sie „Bus“ auf „IFX1“–„IFX5“ gestellt haben, muss der Hinwegpegel zu den Master-Effekten mit „Send1“ und „Send2“ am Ausgang der Insert-Effekte eingestellt werden (PROG EDIT: IFX1–IFX5).

4. „FXCtrl Bus“ bedeutet, dass das Ausgangssignal der Oszillatoren 1 und 2 an den „FX Control“-Bus angelegt wird.

Wählen Sie diese Einstellung, wenn das Eingangssignal eines Effekts von einem anderen Signal gesteuert werden soll. Es stehen zwei Busse für die Effektsteuerung zur Verfügung..

```
<FX Routing
FXCtrl Bus #1
```

Insert-Effekt

Zum Einstellen der Parameter von Insert-Effekt 1 verfahren Sie bitte folgendermaßen.

Die Editierung der übrigen Insert-Effekte erfolgt nach dem gleichen Muster.

1. Gehen Sie zur Seite „PROG EDIT: IFX1“ und drücken Sie den ►-Taster.

Auf der ersten „IFX1“-Seite kann Insert-Effekt 1 der gewünschte Effekttyp zugeordnet werden („IFX Select“).

Drücken Sie den ►-Taster erneut und wählen Sie mit den ▲▼-Tastern den gewünschten Effekttyp für IFX1.

```
< IFX1
#S01: St. Comp >
```

Mit dem Menübefehl „Copy IFX“ können Sie die Einstellungen eines anderen Effekts usw. kopieren. Mit „Swap IFX“ können Sie die Effekteinstellungen zweier Prozessoren (z.B. IFX1 und 5) gegeneinander austauschen.

Wenn Sie mit dem ►-Taster die Seite rechts aufrufen, erscheinen die Parameter des gewählten Insert-Effekts. (☞ Schritt 5)

2. Stellen Sie den Status (an/aus) und die Verbindungen von Insert-Effekt 1 ein.

Aktivieren Sie Insert-Effekt 1 mit „On/Off“.

Die Einstellung „Off“ entspricht der Anwahl von „000: No Effect“, d.h. das Signal wird unbearbeitet ausgegeben.

```
< IFX1
On/Off +On
```

3. Stellen Sie „Chain“ auf „On“.

Wenn Sie „Chain“ auf „On“ stellen, ist der Insert-Effekt seriell verbunden.

```
< IFX1[1+2]
Chain +On
```

Stellen Sie „Chain To“ auf „IFX2“.

Die Wahl von „IFX2“ besagt, dass die Insert-Effekte folgendermaßen miteinander verbunden sind: IFX1 → IFX2. Diese Verbindung wird in der oberen Display-Zeile angezeigt.

```
< IFX1[1+2]
Chain To +IFX2
```

4. Stellen Sie mit „Pan (CC8)“, „Bus“, „FXCtrl Bus“, „Send1“ und „Send2“ die Stereoposition sowie das Routing am Ausgang des Insert-Effekts ein.

Wenn Sie „Chain“ auf „On“ stellen, werden nur die Einstellungen des letzten Effekts in der Kette verwendet. („FXCtrl Bus“ stellt eine Ausnahme dar.)

„Pan (CC8)“: Bestimmt die Stereoposition.

```
< IFX2
Pan(CC#8)#C064
```

„Bus“: Bestimmt das Ausgabeziel. In der Regel werden Sie hier wohl „L/R“ wählen.

```
< IFX2
Bus +L/R
```

„Send1“, „Send2“: Hinwegpegel zu den Master-Effekten. Wählen Sie für dieses Beispiel „127“.

```
< IFX2
Send1 +127
```

„FXCtrl Bus“: Das Ausgangssignal des Insert-Effekts wird zum „FX Control“-Bus übertragen. Das erlaubt die Verwendung eines anderen Signals zum Beeinflussen des Eingangssignals für den nächsten Effekt. Es stehen zwei „FX Control“-Busse zur Verfügung, so dass Sie über ein Höchstmaß an Flexibilität verfügen.

```
< IFX2
FXCtrl Bus#1
```

5. Auf den Seiten rechts neben „PROG EDIT: IFX1 – IFX Select“ können die Parameter von Insert-Effekt 1 editiert werden.

```
< St. Comp
Wet/Dry :Wet >
```

Doppelslot-Algorithmen

Doppelslot-Algorithmen („D00: St.MltLmt“-„D13: Early Ref“) benötigen doppelt soviel Rechenkapazität wie „normale“ Effekte.

„D00: St.MltLmt“-„D10: Rotary OD“ können Insert-Effekt 1 zugeordnet werden. „D00: St.MltLmt“-„D09: Vocoder“ stehen für die Insert-Effekte 2–4 zur Verfügung und „D00: St.MltLmt“-„D13: Early Ref“ kann man Master-Effekt 1 zuordnen.

Wenn ein Prozessor einen Doppelslot-Effekt verwendet, ist der nachfolgende Effekt nicht verfügbar. Beispiel: Wenn Sie IFX1 einen Doppelslot-Algorithmus zuordnen, steht IFX2 nicht zur Verfügung. Wenn Sie MFX1 einen Doppelslot-Algorithmus zuordnen, steht MFX2 nicht zur Verfügung.

Master-Effekte

1. Mit „Send1“ und „Send2“ (siehe Schritt 3 oder 9) bestimmen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten. Wenn Sie „Send1“ und „Send2“ auf „0“ stellen, wird kein Signal zu den Master-Effekten übertragen. „Send1“ entspricht MFX1 und „Send2“ verweist auf MFX2.

Hier wollen wir die Einstellungen von Master-Effekt 1 ändern.

2. Wählen Sie „PROG EDIT: MFX1“ und drücken Sie den ►-Taster.

Auf der ersten „MFX1“-Seite kann Master-Effekt 1 der gewünschte Effekttyp zugeordnet werden („MFX1 Select“).

Drücken Sie den ►-Taster erneut und wählen Sie mit den ▲▼-Tastern den gewünschten Effekttyp für MFX1.

```
< MFX1
#S30: Small Phs >
```

Die Arbeitsweise ist die gleiche wie für die Insert-Effekte (☞ Schritt 5).

Anmerkung: Doppelslot-Algorithmen kann man nur MFX1 zuordnen (☞ „Doppelslot-Algorithmen“, S. 47).

Wenn Sie mit dem ►-Taster die Seite rechts aufrufen, erscheinen die Parameter des gewählten Master-Effekts (☞ Schritt 5).

3. Stellen Sie den Status (an/aus) und den Rückwegpegel von Master-Effekt 1 ein.

Aktivieren Sie Master-Effekt 1 mit „On/Off“.

„Off“ bedeutet, dass der Master-Effekt stummgeschaltet ist.

```
<MFX1
On/Off      +On
```

Mit „Return1“ bestimmen Sie den Ausgangspegel von Master-Effekt 1.

```
<MFX1
Return1     +127
```

Anmerkung: Bei Effekten mit „Wet/Dry“-Parameter muss der Ausgangspegel über den „Wet“-Wert eingestellt werden. Damit wird der eingestellte „Return“-Wert multipliziert (wobei „Return“= 127 einer Multiplikation mit „1.0“ entspricht). Und das liefert dann den tatsächlichen Ausgangspegel des Master-Effekts.

Anmerkung: Der Ausgangspegel von Master-Effekt 2 kann mit „PROG EDIT: MFX2 – Return2“ eingestellt werden.

4. Aktivieren Sie „Chain“.

Wenn Sie „Chain“ auf „On“ stellen, sind Master-Effekt 1 und 2 seriell miteinander verbunden (MFX1 → MFX2).

```
<MFX1      [1→2]
Chain      +On
```

Die Anschlussreihenfolge kann nicht geändert werden.

Die Reihenfolge lautet immer MFX1 → MFX2.

Mit „ChainLevel“ bestimmen Sie den Pegel von Master-Effekt 1 am Eingang von MFX2.

```
<MFX1      [1→2]
ChainLevel+127
```

5. Auf den Seiten rechts neben „PROG EDIT: MFX1 – MFX1 Select“ können die Parameter von Master-Effekt 1 editiert werden.

```
<Small Phs
Wet/Dry :Wet >
```

Mit den Parametern „Return1“ und „Return2“ („PROG EDIT: MFX1“ oder „MFX2“) können die Master-Effekte an den Total-Effekt angelegt werden.

Das Ausgangssignal des Total-Effekts wird an die Ausgänge OUTPUT L/MONO und R angelegt.

2. Wählen Sie „PROG EDIT: TFX“ und drücken Sie den ►-Taster.

Auf der ersten „TFX“-Seite kann dem Total-Effekt der gewünschte Effekttyp zugeordnet werden („TFX Select“).

Drücken Sie den ►-Taster erneut und wählen Sie mit den ▲▼-Tastern den gewünschten Effekttyp für den Total-Effekt.

```
<TFX
On/Off      +On
```

Dem Total-Effekt kann kein Doppelslot-Algorithmus zugeordnet werden (☞ „Doppelslot-Algorithmen“, S. 47).

Wenn Sie mit dem ►-Taster die Seite rechts aufrufen, erscheinen die Parameter des gewählten Total-Effekts (☞ Schritt 4).

3. Aktivieren Sie den Total-Effekt mit „On/Off“.

Die „Off“-Einstellung entspricht der Anwahl von „000: No Effect“, d.h. das Eingangssignal wird unverändert ausgegeben.

```
<TFX
#08:St.G7EQ >
```

4. Auf den Seiten rechts neben „PROG EDIT: TFX – TFX Select“ können die Effektparameter wunschgemäß eingestellt werden.

```
<St.G7EQ
@B1:+00.0/80 >
```

Total-Effekt

1. Um ein Signal an den Total-Effekt anzulegen, müssen Sie den „Bus“-Parameter am Ausgang der Oszillatoren bzw. „Bus“ am Ausgang des Insert-Effekts auf „L/R“ stellen.

Effekteinstellungen für eine Combination bzw. einen Song

Im Combination- und Sequencer-Modus können Sie das Routing der Timbres bzw. Spuren auf die Insert- und Master-Effekte sowie den Total-Effekt separat festlegen. Die Arbeitsweise ist in beiden Modi ungefähr gleich. Die nachfolgende Beschreibung bezieht sich auf den Combination-Modus.

Routing

Hier wollen wir Timbre 1 Insert-Effekt 1 zuordnen und die Einstellungen von IFX1 ändern.

1. Geben Sie mit „Bus“ (COMBI EDIT: Timbres - Timbre 01) an, wohin Timbre 1 sein Signal übertragen soll. In diesem Beispiel wollen wir „IFX1“ wählen (d.h. das Timbre soll an Insert-Effekt 1 angelegt werden).

```
<T01
  Bus      #IFX1
```

„Send1“ und „Send2“ vertreten den Hinwegpegel zu den Master-Effekten. Diese können nur eingestellt werden, wenn Sie das Timbre nicht mit einem Insert-Effekt verbunden haben.

Diese Funktion ist nur belegt, wenn Sie „Bus“ auf „L/R“ oder „Off“ gestellt haben.

```
<T01
  Send1    #000
```

Anmerkung: Der tatsächliche Hinwegpegel wird durch die Multiplikation dieser Werte mit den unter „Send1“ bzw. „Send2“ gemachten Einstellungen für Oszillator 1 und 2 bestimmt. Wenn die „Send1“- oder „Send2“-Einstellung des Programs „0“ lautet, können Sie den Hinwegpegel auch mit dem Höchstwert nicht erhöhen.

Wenn Sie „Bus“ auf „IFX1“-„IFX5“ stellen, müssen Sie den Hinwegpegel zu den Master-Effekten mit „Send1“ bzw. „Send2“ am Ausgang von IFX1-IFX5 festlegen.

2. Mit „FX Ctrl Bus“ übertragen Sie das Ausgangssignal des Timbres zum „FX Control“-Bus. Wählen Sie diese Einstellung, wenn das Eingangssignal eines Effekts von einem anderen Signal gesteuert werden soll.

Es stehen zwei „FX Control“-Busse zur Verfügung, so dass Sie erfreulich flexibel arbeiten können.

Insert-Effekte

1. Wählen Sie „COMBI EDIT: IFX1“ und drücken Sie den ►-Taster.

Auf der ersten „IFX1“-Seite kann Insert-Effekt 1 der gewünschte Effekttyp zugeordnet werden („IFX Select“).

Drücken Sie den ►-Taster erneut und wählen Sie mit den ▲▼-Tastern den gewünschten Effekttyp für IFX1.

```
<IFX1
  #S03:St.Limitr>
```

2. Stellen Sie den Status (an/aus) und die Verbindungen von Insert-Effekt ein (siehe die Ausführung über Programs).
3. Stellen Sie die Stereoposition und das Routing des Insert-Effekts mit „Pan (CC8)“, „Bus“, „FXCtrl Bus“, „Send1“ und „Send2“ ein (siehe die Ausführung über Programs).

4. Auf den Seiten rechts neben „COMBI EDIT: IFX1 – IFX Select“ können die Parameter von Insert-Effekt 1 editiert werden.

Diese Parameter werden genau wie bei einem Program eingestellt (§S. 46).

MIDI Die Parameter „Dmod“, „Pan (CC#8)“, „Send1“ und „Send2“ eines Insert-Effekts können via MIDI beeinflusst werden. Die betreffenden MIDI-Befehle müssen auf dem „Ctrl Ch“-Kanal empfangen werden.

Für Timbres, die einem Insert-Effekt zugeordnet sind, wird rechts neben der Kanalnummer (Ch01-16) ein „*“ angezeigt. Wenn mehrere Timbres mit unterschiedlichen MIDI-Kanälen an denselben Insert-Effekt angelegt werden, können Sie mit diesem Parameter bestimmen, welcher MIDI-Kanal zum Beeinflussen des Effekts verwendet werden soll.

Master-Effekte

Total-Effekt

Diese Parameter können genau wie bei einem Program eingestellt werden (§S. 47).

MIDI Auch die Master-Effekte und der Total-Effekt können dynamisch moduliert werden (Dmod), sofern die betreffenden MIDI-Befehle auf dem „Ctrl Ch“-Kanal empfangen werden.

Dynamische Effektmodulation (Dmod)

Dank der dynamischen Effektmodulation (Dmod) können Sie bestimmte Effektparameter mit MIDI-Steuerbefehlen (CC) oder den Reglern der microSTATION beeinflussen.

Außerdem kann der LFO oder die Verzögerungszeit zum MIDI-Takt/Tempo des Arpeggiators oder Sequenzers synchronisiert werden, was ebenfalls eine Steuerung darstellt.

Arpeggiator-Funktion

Verwendung des Arpeggiators beim Spielen

Der Arpeggiator ist eine Funktion, die anhand der gespielten Akkorde automatisch Arpeggien (gebrochene Akkorde) erzeugt. In der Regel werden Sie ihn wohl mit gehaltenen Akkorden ansteuern.



Der auf der Tastatur gespielte Akkord wird als Grundlage für die Arpeggien verwendet.



Der Arpeggiator der microSTATION aber kann noch mehr: Er ist polyphon und kann eine Vielzahl von Akkordtransformationen und Phrasen erzeugen, die bei Bedarf von der Tonhöhe und dem Noten-Timing abhängen. Sie können mit dem Arpeggiator eine Vielfalt von Pattern abspielen, darunter auch typische Schlagzeug-Grooves, Bass-, Gitarren- und Keyboard-Läufe. Wer ganz weit gehen möchte, sollte den Arpeggiator bereits bei der Klangprogrammierung berücksichtigen, um „lebendige“ Flächen, Synthi-Sounds und Klangeffekte zu erzielen.

Im Combination- und Sequencer-Modus bietet die microSTATION einen „dualen“ polyphonen Arpeggiator, der zwei Pattern gleichzeitig abspielen kann. Sie können also beispielsweise dem Bass und dem Schlagzeug separate Arpeggien zuweisen oder per „Split“ bzw. „Velocity Switch“ zwischen zwei Phrasen hin und her wechseln.

Die microSTATION bietet 5 vorprogrammierte Arpeggio-Pattern: **UP**, **DOWN**, **ALT1**, **ALT2** und **RANDOM**, wie es sich gehört. Sie können bis zu 640 eigene Pattern erstellen und speichern. Viele Speicher enthalten bei Auslieferung bereits überaus brauchbare Werks-Arpeggien.

Verwendung des Arpeggiators im Program-Modus

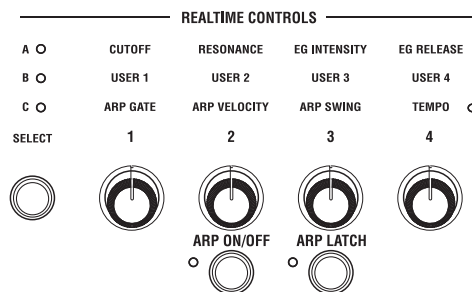
1. Drücken Sie den PROG-Taster, um in den Program-Modus zu wechseln und wählen Sie ein Program (☞ „Anwahl eines Speichers“, S. 15).

Bei Anwahl bestimmter Programs beginnt die Diode des ARP ON/OFF-Tasters zu leuchten. (☞ „Verknüpfung des Arpeggiators mit einem Program oder einer Combination“, S. 54)?

Sobald Sie etwas auf der Tastatur spielen, fängt der Arpeggiator an zu spielen. Auch bei den anderen Programs kann man den Arpeggiator aktivieren, indem man den ARP ON/OFF-Taster drückt (die Diode links daneben leuchtet dann).


2. Mit den Reglern auf der Frontplatte und den angezeigten Parametern können Sie die Arpeggio-Wiedergabe beeinflussen (siehe „Einstellungen mit den Bedienelementen“ und „Einstellungen im Display“).

Steuern des Arpeggio-Pattern und -Tempos



Ein-/Ausschalten des Arpeggiators

Drücken Sie den ARP ON/OFF-Taster wiederholt, um den Arpeggiator abwechselnd ein- und auszuschalten.

Wenn die Diode leuchtet, während Sie auf der Tastatur spielen, wird das selektierte Arpeggio wiedergegeben. 

Anmerkung: Dieser Status wird mit den übrigen Program-Parametern gespeichert.

⚠ Innerhalb einer Combination oder eines Songs passiert bei Aktivieren des ARP ON/OFF-Tasters eventuell nichts. Das richtet sich nach den Einstellungen für Arpeggiator „A“ und „B“.

Haltefunktion für die Arpeggiowiedergabe

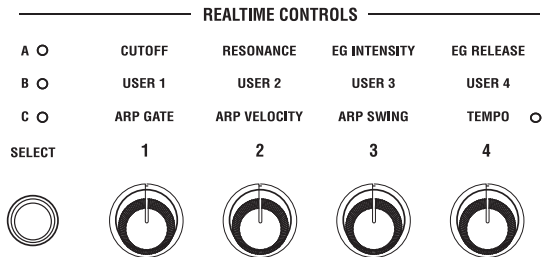
Mit dem ARP LATCH-Parameter können Sie dafür sorgen, dass der Arpeggiator selbst weiterläuft, wenn Sie alle Tasten freigeben.

An (Diode leuchtet): Selbst nach der Tastenfreigabe läuft das Arpeggio-Pattern weiter.



Aus (Diode erloschen): Das Arpeggio nur wird so lange wiedergegeben, bis Sie die Tasten loslassen.

Einstellen des Arpeggiator-Tempos



1. Drücken Sie den REALTIME CONTROLS SELECT-Taster, um in den C-Modus zu wechseln.
2. Stellen Sie mit Regler 4 (TEMPO) das Tempo ein.

Das Tempo lässt sich im Bereich 40.00–300.00 einstellen. Die Diode rechts neben „TEMPO“ im Bedienfeld blinkt jeweils im Viertelnotentempo.

Anmerkung: Die Tempo-Einstellung wird mit den übrigen Program-Parametern gespeichert.

Anmerkung: Das Tempo kann auch mit „PROG EDIT: Tempo – ♩:“ eingestellt werden.

Anmerkung: Die Geschwindigkeit, mit der die Arpeggien abgespielt werden, richtet sich auch nach der „Resolution“-Einstellung (PROG EDIT: Arp Setup).

- Wenn Sie den „Clock“-Parameter (GLOBAL/MEDIA: MIDI - MIDI Clock) auf „External MIDI“, „External USB“ oder „Auto“ stellen, wird bei Empfang von MIDI Clock-Daten „EXT“ statt eines Tempowerts für „PROG EDIT: Tempo – ♩:“ angezeigt. Das bedeutet, dass das Instrument zum Tempo eines externen MIDI-Geräts synchron läuft. Das Tempo kann dann nicht mehr auf der microSTATION selbst eingestellt werden.

Länge (Dauer) der Arpeggiator-Noten

Mit Regler 1 im C-Modus können Sie die Länge der Arpeggiatornoten (Dauer) ändern.

Drehen Sie ihn nach links, um die Noten kürzer zu machen bzw. nach rechts, um die Noten zu verlängern. Befindet sich der Regler in der Mitte („12 Uhr“), so entspricht der Anschlagwert dem „Gate“-Wert (PROG EDIT: ARP Setup).

Anmerkung: Der Status dieses Reglers gehört zu den speicherbaren Program-Parametern.

Anmerkung: Eventuell erzielen Sie mit Regler 4 (EG RELEASE) im A-Modus noch interessantere Ergebnisse.

Anschlagwerte der Arpeggiatornoten

Mit Regler 2 im C-Modus können Sie die Intensität (Stärke) der Arpeggiatornoten ändern.

Drehen Sie ihn nach links, um die Noten leiser zu machen; drehen Sie ihn nach rechts, wenn Sie lautere Noten bevorzugen. Befindet sich der Regler in der Mitte („12 Uhr“), so entspricht der Anschlagwert dem „Velocity“-Wert des Programs (PROG EDIT: ARP Setup).

Anmerkung: Der Status dieses Reglers gehört zu den speicherbaren Program-Parametern.

Anmerkung: Eventuell erzielen Sie mit den Reglern 1 (CUTOFF) 2 (RESONANCE) und 3 (EG-INTENSITY) im A-Modus noch interessantere Ergebnisse.

Arpeggio-Wiedergabe mit einem 'Shuffle'-Rhythmus

Mit Regler 3 im C-Modus können bestimmte Arpeggio-Noten zeitlich versetzt werden.

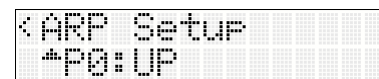
Anmerkung: Der Status dieses Reglers gehört zu den speicherbaren Program-Parametern.

- Dieser Regler hat keinen Einfluss auf die vorprogrammierten Pattern (P0–P4). Er gilt nur für die Pattern 000–639.

Arpeggiator-Parameter

Wählen Sie „PROG EDIT: Arp Setup“.

Anwahl eines Arpeggio-Pattern



Es kann ein Preset- (P0–P4) oder User-Pattern (000–639) gewählt werden. Ab Werk enthalten die Speicher 000–511 bereits eine Vielzahl Figuren. Auch in den Speichern 512–639 werden Sie noch fündig.

Wählen Sie den Parameter für die Pattern-Anwahl und rufen Sie mit den ▲▼-Tastern das gewünschte Pattern auf.

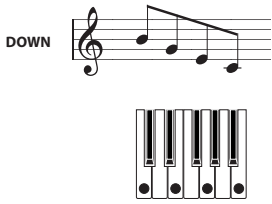
Sie können das gewünschte Pattern auch direkt wählen, indem Sie NUM LOCK aktivieren, die Nummer mit den Funktionstastern 01 (1)–10 (0) eingeben und schließlich mit Funktionstaster 14 (ENTER) bestätigen.

P0: UP

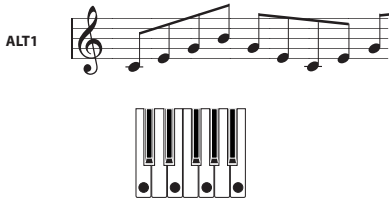


Arpeggiator-Funktion

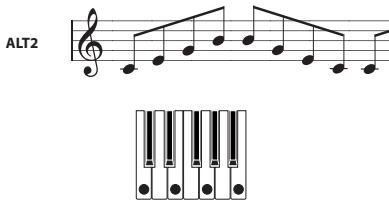
P1: DOWN



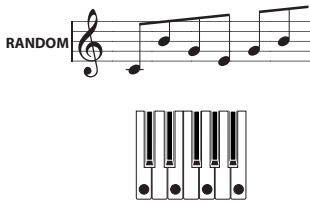
P2: ALT1



P3: ALT2

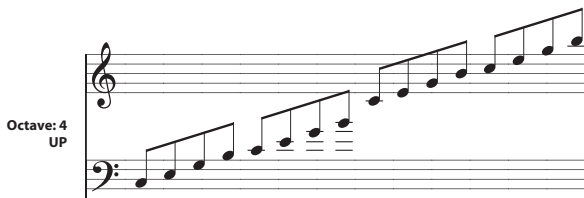
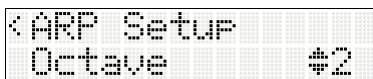


P4: RANDOM



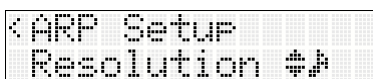
Anwahl des Arpeggio-Tonumfangs

Mit dem „Octave“-Parameter können Sie angeben, über wie viele Oktaven sich die Arpeggionoten erstrecken sollen.



Ändern des Arpeggio-Notenwerts

Mit dem „Resolution“-Parameter kann der Notenwert der Arpeggionoten geändert werden. Der Einstellbereich lautet $\frac{1}{3}$ - $\frac{1}{1}$.



Festlegen der Arpeggio-Notenreihenfolge

Mit „Sort“ bestimmen Sie, ob das Arpeggio die Noten in Tonhöhenreihenfolge oder aber in der Reihenfolge abspielt, in der Sie die Auslösernoten angeschlagen haben.



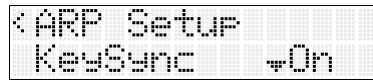
On: Die Arpeggionoten werden in Tonhöhenreihenfolge abgespielt (die Reihenfolge, in der Sie die Tasten drücken, ist unerheblich).

Off: Die Arpeggionoten werden in der Reihenfolge abgespielt, in der Sie die Tasten drücken.



Synchronisieren des Arpeggiators mit den Auslösertasten

Mit „KeySync“ bestimmen Sie, ob ein Arpeggio bei Spielen einer oder mehrerer Noten von vorne beginnt oder weiterhin zum Tempo synchron läuft.

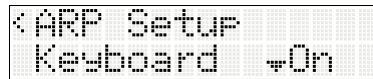


On: Das Arpeggio beginnt bei jeder neu gespielten Note von vorn. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie das Arpeggio zu Beginn eines Taktes in Echtzeit (z.B. live) starten möchten.

Off: Das Arpeggio läuft jederzeit zum aktuellen Tempo synchron.

Ansteuern des Arpeggiators und simultane Wiedergabe der Auslösernoten

Mit dem „Keyboard“-Parameter bestimmen Sie, ob die Auslösernoten für den Arpeggiator auch separat ausgegeben werden.



On: Die Auslösernoten werden auch wie ganz normal gespielte Noten wiedergegeben.

Off: Die Auslösernoten steuern nur den Arpeggiator an.

Festlegen der Auslöserzone für den Arpeggiator

Die Tasten in der Zone zwischen „Top Key“ und „BottomKey“ dienen zum Auslösen des Arpeggiators. Die Tasten außerhalb dieses Gebiets können dagegen wie sonst verwendet werden. Ihre Funktion richtet sich daher nicht nach dem An/Aus-Status des Arpeggiators.

```
<ARP Setup
  Top Key  +G9
```

Festlegen der Anschlagwerte für die Auslösung des Arpeggiators

Mit Anschlagwerten zwischen „Top Vel“ und „Bottom Vel“ wird der Arpeggiator angesteuert. Bei Anschlagwerten außerhalb dieses Gebiets verhalten sich die Tasten dagegen wie sonst und richten sich nicht nach dem An/Aus-Status des Arpeggiators.

```
<ARP Setup
  Top Vel  +127
```

Verwendung des Arpeggiators im Combination-Modus

Im Combination-Modus gibt es zwei Arpeggiators, so dass jeweils zwei verschiedene Phrasen verwendet werden können.

1. Drücken Sie den COMBI-Taster, um in den Combination-Modus zu wechseln und wählen Sie eine Combination (☞ „Anwahl einer Combination“, S. 24).

Bei Anwahl bestimmter Combinations beginnt die Diode des ARP ON/OFF-Tasters zu leuchten (☞ „Verknüpfung des Arpeggiators mit einem Program oder einer Combination“, S. 54).

Sobald Sie etwas auf der Tastatur spielen, fängt der Arpeggiator an zu spielen. Auch bei den anderen Combinations kann man den Arpeggiator aktivieren, indem man den ARP ON/OFF-Taster drückt (die Diode links daneben leuchtet dann).

2. Mit den Reglern auf der Frontplatte und den angezeigten Parametern können Sie die Arpeggio-Wiedergabe beeinflussen (siehe „Einstellungen mit den Bedienelementen“ und „Einstellungen im Display“).

🔊 Die Einstellungen des ARP ON/OFF- und ARP LATCH-Tasters sowie der REALTIME CONTROLS-Regler im C-Modus gelten immer sowohl für Arpeggiator „A“ als auch für „B“. Dieser Status wird gemeinsam mit den übrigen Combination-Parametern gesichert.

Anmerkung: Die Haltefunktion kann auch mit „PROG EDIT: Arp Setup – Latch“ eingestellt werden.

Arpeggiator-Parameter

Nutzung der Arpeggiators

Aktivieren Sie „Run“ für den/die Arpeggiator(s), den/ die Sie verwenden möchten. Diese(r) kann/können dann mit dem ARP ON/OFF-Taster gestartet und angehalten werden.

```
<ARP-A Setup
  Run      :On >
```

Trotzdem setzt sich Arpeggiator „A“ oder „B“ aber nur in Bewegung, wenn Sie ihm mit „ARP Assign“ ein Timbre zuordnen (☞ „Zuordnen des Arpeggiators zu einem Timbre“).

Zuordnen des Arpeggiators zu einem Timbre

In diesem Beispiel wollen wir Timbre 1 einen Klavierklang sowie Arpeggiator „A“ und Timbre 2 einen Bassklang sowie Arpeggiator „B“ zuordnen.

1. Wählen Sie mit „Program Select“ (COMBI EDIT: Timbres - Timbre01) ein Klavier-Program.

```
<T01
  *002:A.Piano 1 >
```

2. Stellen Sie „ARP Assign“ (COMBI EDIT: Timbres - Timbre01) auf „A“.

```
<T01
  ARP Assign#A
```

3. Aktivieren Sie die TIMBRE/TRACK-Diode und drücken Sie Taster 02, um Timbre 2 zu wählen und ordnen Sie ihm mit „Program Select“ (COMBI EDIT: Timbres - Timbre02) ein Bass-Program zu.

4. Stellen Sie „ARP Assign“ (COMBI EDIT: Timbres - Timbre02) auf „B“.

Arpeggiator-Einstellungen

5. Nehmen Sie mit „COMBI EDIT: Arpeggiator - Arp-A Setup“ bzw. „Arp-B Setup“ die gewünschten Einstellungen für Arpeggiator „A“ bzw. „B“ vor.

```
<ARP-A Setup
  *P0:UP
```

Stellen Sie die Parameter „Pattern“, „Resolution“, „Octave“, „Sort“, „Latch“, „Key Sync.“ und „Keyboard“ für Arpeggiator „A“ und „B“ ein.

Struktur eines User Arpeggio-Pattern

Schauen wir uns doch einfach einmal die Arpeggiator-Einstellungen der Combination „BASS & BASS SPLIT-Kategorie 039: [<Moon Jam>]“ an.

- Wählen Sie die Combination „BASS & BASS SPLIT-Kategorie 039: [<Moon Jam>]“.
- Wie Sie unter „ARP Assign“ sehen, ist Arpeggiator „A“ Timbre 3 zugeordnet, während Arpeggiator „B“ Timbre 6 und 7 ansteuert.

```
<T03  
oARP Assign:A >
```

```
<T06  
oARP Assign:B >
```

Wenn Sie auf der Tastatur spielen, steuert Arpeggiator „B“ nur Timbre 6 an. (Timbre 7 ist ein „Dummy-Timbre“, das Timbre 5 ansteuert.) Arpeggiator „A“ steuert das Program von Timbre 3 an.

- Wenn Sie den „Run“-Parameter von Arpeggiator „A“ oder „B“ auf „Off“ stellen, wird jener Arpeggiator nicht mehr angesteuert.

Wenn Sie ihn wieder auf „On“ stellen und auf der Tastatur spielen, läuft der Arpeggiator wieder.

```
<ARP-A Setup  
vRun :On >
```

- Schauen Sie sich jetzt die „Top Key“- und „Bottom Key“-Einstellungen („COMBI EDIT: Arpeggiator - Arp-A Setup“ und „Arp-B Setup“) an: Arpeggiator „A“ und „B“ werden mit den Noten ab dem C4 aufwärts angesteuert.

Verknüpfung des Arpeggiators mit einem Program oder einer Combination

Sie können bestimmen, ob bei Aufrufen eines Programs oder einer Combination auch die Arpeggiator-Einstellungen übernommen bzw. ob die aktuellen Einstellungen beibehalten werden sollen.

Laut Vorgabe werden die Arpeggio-Einstellungen ebenfalls geladen. Wählen Sie die andere Option, wenn Sie bei laufendem Arpeggiator andere Programs oder Combinations aufrufen möchten.

Dieses Verhalten muss mit „Load ARP“ (GLOBAL/MEDIA: Basic-ARP) eingestellt werden.

Aufbau des Global/Media-Modus'

Der Global/Media-Modus enthält Einstellungen, welche die gesamte microSTATION betreffen, darunter die Gesamtstimmung, die Transposition, das Ein-/Ausschalten der Effekte und den globalen MIDI-Kanal. Außerdem können Sie die Pedalfunktion (Dämpfer, Fußtaster oder Schwellpedal) definieren und Daten auf einem Datenträger sichern bzw. von dort laden.

Alles Weitere zum Aufrufen der einzelnen Seiten finden Sie unter (☞ „Grundlegende Bedienung“, S. 7).

🔧 Im Global/Media-Modus editierte Einstellungen gehen nach dem Ausschalten verloren. Änderungen, die Sie behalten möchten, müssen gespeichert werden. Sie lassen sich außerdem auf einer SD-Karte sichern. (☞ S. 59, S. 60)

🔧 Im Global/Media-Modus ist die „Compare“-Funktion, mit der Sie noch einmal die nicht editierte Fassung aufrufen können, nicht verfügbar.

Anmerkung: Mit der beiliegenden „microSTATION Editor“ Software können Sie außerdem Drumkits, Arpeggien und eigene Skalen programmieren.

```
<Basic
AT Curve #3
```

Umgehen eines Effekts

Die Insert- und Master-Effekte sowie der Total-Effekt können bei Bedarf umgangen werden.

```
<Basic/EffectSW
IFX1-5 ↵On
```

```
<Basic/EffectSW
MFX1&2 ↵On
```

```
<Basic/EffectSW
TFX ↵On
```

Anhalten des Arpeggiators

Wenn Sie „All ARP“ auf „Off“ stellen, ist kein Arpeggiator mehr verfügbar. Das ist sogar der Fall, wenn Sie den ARP ON/OFF-Taster aktivieren.

```
<Basic/ARP
All ARP ↵On
```

Allgemeine Parameter

'Basic'-Parameter

Auf der „GLOBAL/MEDIA: Basic“-Seite können die grundlegenden Aspekte der microSTATION eingestellt werden.

Ändern der Gesamtstimmung

Bei Bedarf können Sie die Stimmung an jene eines anderen Instruments angleichen.

```
<Basic
MTune#++00cents
```

Spiele in einer anderen Tonart (Transpose)

Mit der „Transpose“-Funktion kann die Tonhöhe in Halbtönen geändert werden.

```
<Basic
Transpose #+00
```

Einstellen des Anschlagverhaltens und der Aftertouch-Ansprache

Sie können bestimmen, wie stark sich Anschlagunterschiede beim Spielen auf die Lautstärke und Klangfarbe der Noten auswirken. Für via MIDI IN empfangene Aftertouch-Befehle kann ebenfalls eine geeignete Kurve gewählt werden.

Verknüpfung des Arpeggiators mit einem Program oder einer Combination

Sie können bestimmen, ob bei Aufrufen eines Programs oder einer Combination auch die Arpeggiator-Einstellungen übernommen bzw. ob die aktuellen Einstellungen beibehalten werden sollen.

```
<Basic/Load ARP
with Prog ↵On
```

```
<Basic/Load ARP
with Combi ↵On
```

Speicherschutz

```
<Basic/M.Protect
Program *Off
```

MIDI-Parameter

Auf der Seite „GLOBAL/MEDIA: MIDI“ befinden sich die MIDI-Parameter, die sich auf die gesamte microSTATION beziehen.

Definieren des 'Global'-Kanals

Das Instrument bietet einen so genannten „Global“-Kanal. Die betreffende Kanalnummer muss im Global/Media-Modus eingestellt werden und gilt als Basiskanal für die Übertragung und den Empfang von MIDI-Befehlen der microSTATION.

```
<MIDI  
Channel *01
```

'Local'-Einstellung

Hiermit bestimmen Sie, ob die beim Spielen auf der microSTATION erzeugten MIDI-Befehle zur internen Klangerzeugung übertragen werden oder ob die Tastatur, der Joystick und die Echtzeitregler nur zu externen MIDI-Geräten übertragen werden sollen.

```
<MIDI  
Local Ctrl+On
```

Wahl des MIDI-Takts

Hier können Sie dafür sorgen, dass der Arpeggiator und Sequenzer der microSTATION zum MIDI-Takt eines externen Geräts (Sequenzer, Drummaschine usw.) synchron laufen.

```
<MIDI/Clock  
Clock*Internal
```

Definieren der Spielhilfen

Auf der Seite „GLOBAL/MEDIA: Controllers - PEDAL/SW“ können Sie die Funktion der an die DAMPER/PEDAL/SW-Buchse angeschlossenen Spielhilfe, des ARP ON/OFF-Tasters und des LATCH ON/OFF-Tasters definieren. Außerdem können Sie den Echtzeitreglern 1–4 die gewünschten Steuerbefehle für die Steuerung externer Geräte im C-Modus zuordnen.

Funktion des Dämpferpedals/definierbaren Fußtasters/Schwellpedals

```
<Controllers  
√PEDAL/SW >
```

Fernbedienung

Mit dem EXTERNAL-Taster kann der Fernbedienungsmodus aktiviert werden, in dem die Regler 1–4 der microSTATION zum Steuern eines externen MIDI-Geräts verwendet werden können.

Die Regler 1–4 senden dann Werte für die Steuerbefehle (CC), die Sie ihnen zugeordnet haben. Für diese Zuordnungen stehen 128 „Setup“-Speicher zur Verfügung.

Ab Werk enthält die microSTATION bereits sinnvolle Einstellungen für die Fernbedienung von Soft-Synthesizern (z.B. Korg Legacy Collection) und DAW-Programmen.

Die Einstellungssätze können auf der Seite „GLOBAL/MEDIA: MIDI - External Setup“ editiert werden (☞ „Editieren eines 'Setup'-Speichers“, S. 57).

Arbeiten mit den 'Setup'-Speichern

Anmerkung: Die microSTATION erlaubt die Fernbedienung aller Geräte und Programme, die sich via MIDI steuern lassen. Das bedeutet aber auch, dass man ihr zunächst sagen muss, wofür man die Fernbedienung nutzen möchte. Unser folgendes Beispiel bezieht sich auf den Program-Modus.

1. Drücken Sie den EXTERNAL-Taster, um den External-Modus der Echtzeitregler zu wählen.
2. Wechseln Sie zur Seite „PROG EDIT: External – External Setup“.

```
<External Setup  
#000:KLC M1
```

3. Wählen Sie den „Setup“-Speicher, dessen Einstellungen Sie verwenden möchten.
4. Die Display-Seiten unterhalb „External Setup“ zeigen die Einstellungen der einzelnen Regler an.

```
<External Setup  
01.Gch/#008:064 >
```

5. Bei Drehen an den Reglern 1–4 werden auf dem zugeordneten MIDI-Kanal die gewählten Steuerbefehle (CC) gesendet.

Wenn das Display einen Echtzeitregler anzeigt (siehe Schritt 4), sehen Sie einerseits den zugeordneten MIDI-Befehl und andererseits den gesendeten Wert.

```
<External Setup  
02.Gch/#071:064 >
```

Anmerkung: Die Tastatur und die Spielhilfen der microSTATION verhalten sich jedoch weiterhin wie in den übrigen Modi.

6. Wenn Sie nach Anwahl der „PROG PLAY“-Seite an einem Regler drehen, zeigt das Display seine Zuordnung und den gesendeten Wert an.

```
====2.Gch/#071====  
066
```

7. Wechseln Sie in den Combination-Modus und wählen Sie die „External“-Ebene der Echtzeitregler.

Die Einstellungen bleiben erhalten, so dass Sie ein angeschlossenes MIDI-Gerät usw. ansteuern können.

Selbst beim Wechsel in den Program- bzw. Combination-Modus ändert sich nichts an den Reglerfunktionen. Mithin können Sie auf der microSTATION problemlos andere Sounds wählen, ohne die Kontrolle über das externe MIDI-Gerät zu verlieren. Umgekehrt bedeutet dies, dass Sie beim Spielen auch andere „Setup“-Speicher aufrufen können, ohne das Verhalten der microSTATION zu beeinträchtigen.

- 🔍 Der Modus der Echtzeitregler muss für jeden Modus (Program, Combination und Sequencer) separat gewählt werden.

Editieren eines 'Setup'-Speichers

- 🔍 Im Global/Media-Modus editierte Einstellungen bleiben zwar bis zum Ausschalten erhalten, gehen dann aber verloren. Änderungen, die Sie behalten möchten, müssen mit „Write Global“ gespeichert werden.

1. Drücken Sie den MODE GLB/MEDIA-Taster, um in den Global/Media-Modus zu wechseln.

2. Gehen Sie zur Seite „GLOBAL/MEDIA: MIDI - External Setup“ und drücken Sie den ►-Taster.

Auf der ersten „External Setup“-Seite können Sie den „Setup“-Speicher wählen, den Sie editieren möchten („External Set Select“).

Drücken Sie den ►-Taster erneut, um „External Set Select“ zu wählen.

```
<MIDI/External
#100:External S>
```

3. Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern den änderungsbedürftigen „Setup“-Speicher und drücken Sie den ►-Taster.

Jetzt erscheint die Seite, wo ein Regler gewählt werden kann.

```
<External/Set100
#Knob 1 >
```

4. Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern den gewünschten Regler und drücken Sie den ►-Taster.

5. Wählen Sie für „Channel“ den MIDI-Kanal, auf dem der Regler seine Daten senden soll.

```
<Set100/Knob1
Channel #Glb >
```

6. Wählen Sie mit „CC#“ den Steuerbefehl, den der Regler senden soll.

```
<Set100/Knob1
CC# #003 >
```

7. Ordnen Sie jetzt auch den übrigen Reglern einen MIDI-Kanal und Steuerbefehl zu.

Anmerkung: Eine Übersicht der CC-Zuordnungen innerhalb der vorprogrammierten Setups und ihren Einsatzzweck finden Sie im Dokument „microSTATION External Setups“ (PDF).

Sichern & Laden von Daten

Datentypen, die gesichert werden können

Die Daten der microSTATION können intern und auf einer handelsüblichen SD-Karte gesichert bzw. via MIDI (als Bulk Dump) archiviert werden.

Interne Speicherung

Folgende Daten können intern gespeichert werden:

- Programs
Programs 000–127 der Bänke A–D
- Combinations
Combinations 000–127 der Bänke A–C
- „Global“-Einstellungen
(GLOBAL/MEDIA: Basic–Controllers)
- Eigene Song-Vorlagen U00–U15
Song-Einstellungen wie Name, Tempo, Spureinstellungen, Arpeggiator- und Effektparameter können intern gespeichert werden. Die Musikdaten der Song-Spuren werden aber nicht intern gespeichert. Auch Wiedergabeparameter wie „Time Signature“, „Metronome“, „PLAY/MUTE“ sowie die „Track Play Loop“-Einstellungen (einschließlich Start- und Endtakt) werden nur zeitweilig verwendet. Mit dem „Save Template Song“-Befehl im Sequencer-Modus können diese Einstellungen gespeichert werden.

- 🔍 Im Sequencer-Modus editierte Daten können nicht intern gespeichert werden. Sichern Sie sie also extern.

- User Drumkits 00 (INT)–47 (USER)
- User Arpeggio-Pattern 000–639
User Drumkits User-Arpeggien können auf der microSTATION selbst nicht programmiert werden. Dafür müssen Sie „microSTATION Editor/Plug-In Editor“ verwenden und die Einstellungen dann zur microSTATION übertragen, indem Sie den „Write Drumkit“- bzw. „Write Arpeggio Pattern“-Befehl des Editors ausführen.

Über die Werks- und Preset-Daten

Mit „Werksdaten“ sind Daten gemeint, die sich ab Werk im internen Speicher der microSTATION befinden. Diese Daten (mit Ausnahme der Demosongs) können jedoch überschrieben werden, weil sie sich in den unter „Interne Speicherung“

erwähnten Speichern befinden. Diese Daten werden im Systembereich der microSTATION gesichert.

Solche Daten können mit dem „Load PCG“-Befehl im Global/Media-Modus von einer SD-Karte geladen werden.

Die „Preset-Daten“ dagegen kann man nicht mit einem „Write“-Befehl überschreiben. Hierzu gehören:

- GM-Programs
- GM-Drumkits 48(GM)–56(GM)
- Vorprogrammierte Song-Vorlagen P00–P15

Sichern auf einem Datenträger

Folgende Daten lassen sich auf Datenträgern sichern.

- **.PCG-Dateien:**
Programs, Combinations, Drumkits, „Global“-Parameter sowie selbst erstellte Arpeggio-Pattern.
- **.SNG-Dateien:**
Songs.
- **.MID-Dateien:**
Sichern der im Sequencer-Modus erstellten Songs als SMF-Dateien (Standard MIDI Files).

Datenspeicherung mit dem beiliegenden Editor

Mit dem „Save“-Befehl können Sie die Daten auf der Festplatte Ihres Computers sichern und später mit dem Editor wieder öffnen.

Interne Speicherung

Speichern eines Programs oder einer Combination

Die im Program- oder Combination-Modus vorgenommenen Einstellungen können intern gesichert werden. Die betreffende Speicherfunktion heißt auf dem Instrument „Write“. Wenn Sie die editierten Versionen auch nach Ausschalten des Instruments noch brauchen, müssen Sie sie speichern.

Es stehen zwei Speicherverfahren für Programs und Combinations zur Verfügung.

- 🔧 Vor dem Speichern muss man im Global/Media-Modus den Schreibschutz deaktivieren. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Memory Protect“ auf S. 59.
- 🔧 Eine Combination enthält niemals die Sounds der verwendeten Timbres, sondern nur Verweise auf die entsprechenden Programs. Wenn Sie ein Program editieren, das auch von einer Combination angesprochen wird, kann es also sein, dass Ihre Combination plötzlich ganz anders klingt.

In diesem Beispiel verwenden wir den Program-Modus. (Die Vorgehensweise ist im Combination-Modus aber dieselbe.)

Arbeiten mit dem WRITE-Button

Mit diesem Verfahren kann nur das momentan gewählte Program bzw. die gewählte Combination gespeichert werden.

1. Drücken Sie den WRITE-Taster.

Es erscheint die Rückfrage „OK?“.



```
<Write Program
OK? >
```

Drücken Sie den ►-Taster, um den „Write“-Befehl auszuführen.


Speichern auf einer Editierseite

1. Überprüfen Sie, ob das Program, das Sie speichern möchten, gewählt ist.
2. Rufen Sie eine Editierseite auf und wählen Sie „Write Program“.



```
<PROG EDIT
Write Program >
```

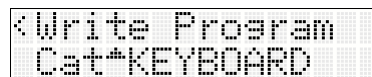
3. Ändern Sie bei Bedarf den Namen des Programs. Wählen Sie mit den ◀▶-Tastern die Zeichenposition und ordnen Sie ihr mit ▲▼ das gewünschte Zeichen zu.



```
<#----->
INIT PROG
```

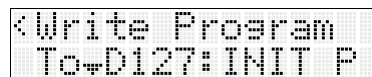
4. Ordnen Sie das Program mit „Cat“ einer Kategorie zu.

Das Program kann dann über die hier gewählte Kategorie aufgerufen werden.



```
<Write Program
Cat*KEYBOARD
```

5. Wählen Sie mit „To“ die Bank- und Speicheradresse des Programs.



```
<Write Program
To*D127: INIT P
```

Anmerkung: Wenn Sie die „Num Lock“-Funktion aktivieren und Funktionstaster 14 (ENTER) drücken, werden die Bank- und Speichernummer oben rechts auf der „PROG PLAY“-Seite angezeigt.

6. Um den Speicherbefehl zu starten, müssen Sie dafür sorgen, dass „OK?“ im Display angezeigt wird und anschließend den ►-Taster drücken.



```
<Write Program
OK? >
```

Speicherverfahren für Klangparameter

Die Parameter, welche den Klang (Sound) eines Programs ausmachen sowie die Parameter, mit denen man Programs innerhalb einer Combination oder eines Songs editieren kann, nennen wir die „Klangparameter“.

Es gibt zwei Klangparametertypen, deren Einstellungen unterschiedlich gespeichert werden.

- **Absolut:** Dieser Typ beeinflusst nur jeweils einen Program-Parameter. Änderungen eines Program-Parameters werden vom „Tone“-Pendel übernommen und umgekehrt. Wenn Sie also den einen editieren, ändert sich auch der andere. Dieser „Tone“-Typ arbeitet demnach „absolut“.

- **Relativ:** Dieser „Tone“-Typ beeinflusst mindestens zwei Program-Parameter. „Filter/Amp EG Attack Time“ wirkt sich z.B. gleich auf 6 Program-Parameter aus. Der Wert eines relativen Parameters gibt an, wie stark die eigentlichen Program-Parameter „verbogen“ werden. Der Wert „0“ eines relativen Parameters (bzw. die Mittelstellung eines Reglers) besagt infolgedessen, dass die verknüpften Parameterwerte nicht versetzt werden. Mit allen anderen Werten addieren bzw. subtrahieren Sie etwas zu/von den Parametereinstellungen.

Program-Modus:

- Die Werte der relativen „Tone“-Parameter werden beim Speichern in die Program-Parameter „hineingerechnet“. Die „Tone“-Parameter selbst werden wieder auf „0“ gestellt.
- Die Werte absoluter „Tone“-Parameter werden „original“ gespeichert und liegen also nach dem erneuten Laden wieder vor.

Combination-Modus:

- Die Einstellungen relativer und absoluter „Tone“-Parameter werden als „Tone“-(Versatz)Werte für die einzelnen Timbres gespeichert.

Über den Editierpuffer von Programs und Combinations

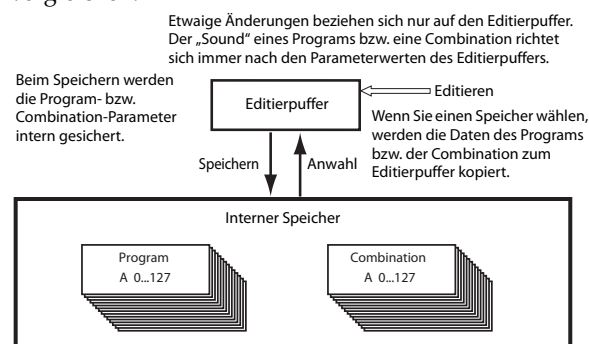
Wenn Sie auf der Seite „PROG PLAY“ oder „COMBI PLAY“ einen Speicher wählen, werden die Daten des Programs bzw. der Combination zum so genannten „Editierpuffer“ der microSTATION kopiert.

Änderungen, die Sie auf den Seiten des Program- oder Combination-Modus vornehmen, betreffen nur die Daten im Editierpuffer.

Wenn Sie diese Änderungen behalten möchten, müssen Sie sie mit „Write“ intern sichern. Beim Ausführen dieses „Write“-Befehls werden die Daten des Editierpuffers unter der gewählten Program- oder Combination-Nummer der selektierten Bank gesichert.

Wenn Sie ein anderes Program bzw. eine andere Combination selektieren, ohne eventuelle Änderungen zuvor zu speichern, werden die Daten des neu selektierten Programs bzw. der neu gewählten Combination zum Editierpuffer kopiert. Ihre Änderungen gehen dann verloren.

Anmerkung: Wenn Sie im Program- oder Combination-Modus den COMPARE-Taster betätigen, werden die intern gespeicherten Originaldaten vorübergehend zum Editierpuffer kopiert. So können Sie Ihre Änderungen mit der gespeicherten Originalversion vergleichen.



Speichern globaler Einstellungen

Im Global/Media-Modus geänderte Einstellungen können ebenfalls intern gespeichert werden. Wenn Sie die editierten Einstellungen auch nach Ausschalten des Instruments noch brauchen, müssen Sie sie unbedingt speichern.

1. Wählen Sie „GLOBAL/MEDIA: Write Global“.

Im Display erscheint die Meldung „OK?“.

```
<Write Global
OK? >
```

- Die „Effect SW“-Einstellungen werden nicht gespeichert.

2. Drücken Sie den ►-Taster, um den „Write“-Befehl auszuführen.

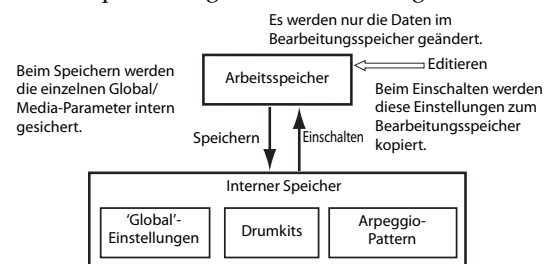
Sobald die Daten gespeichert sind, erscheint die Meldung „Complete“.

Der Speicher im Global/Media-Modus

Wenn Sie das Instrument einschalten, werden die Daten des Global/Media-Modus' aus dem internen Speicher zum Global/Media-Bereich kopiert. Daten, die Sie im Global/Media-Modus editieren, werden im Editierpuffer geändert und müssen von Hand gespeichert werden.

Erst beim Speichern werden diese Einstellungen also definitiv geändert.

Wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne die Daten zuvor zu speichern, gehen die Änderungen verloren.



Memory Protect

Um das versehentliche Überschreiben von Programs, Combinations, Drumkits und Arpeggio-Pattern zu verhindern, bietet die microSTATION eine „Memory Protect“-Funktion, welche die interne Speicherung verhindert.

Bevor Sie editierte Daten speichern oder von einem Datenträger laden, müssen Sie wie nachfolgend beschrieben vorgehen, um den Speicherschutz zu deaktivieren.

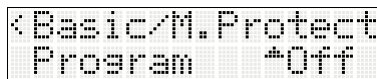
Der Speicherschutz muss auch deaktiviert sein, wenn die oben aufgeführten Daten von einem Datenträger oder per MIDI-Datendump geladen werden – und vor Starten der Aufnahme im Sequencer-Modus.

1. Drücken Sie den GLB/MEDIA-Taster, um in den Global/Media-Modus zu wechseln.

2. Wählen Sie „GLOBAL/MEDIA: Basic - Memory Protect“.

```
<Basic
^Memory Protect>
```

3. Deaktivieren Sie die „Memory Protect“-Funktion für den Datentyp, den Sie im internen Speicher der microSTATION sichern möchten.



Sichern auf einem Datenträger (Media-Save)

Hinweise zu Daten, die auf einem Datenträger gesichert werden können, finden Sie unter „Datentypen, die gesichert werden können“ auf S. 57.

- Die Song-Daten (Sequencer-Modus) der microSTATION können nicht intern gespeichert werden. Diese Daten werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten. Diese müssen Sie also auf einer handelsüblichen SD-Karte sichern. Das sollten Sie übrigens mit allen Daten (Sounds usw.) tun, die Sie auf keinen Fall verlieren möchten. So etwas nennt man eine „Sicherheitskopie“ oder „Backup“.

Unterstützte Datenträger: Technische Daten der SD-Karten

Es werden die MS-DOS-Formate FAT16 und FAT32 unterstützt.

Verwaltbare Speicherkapazität: FAT16: 2 Gigabyte (GB)

SDHC-Karten werden unterstützt.

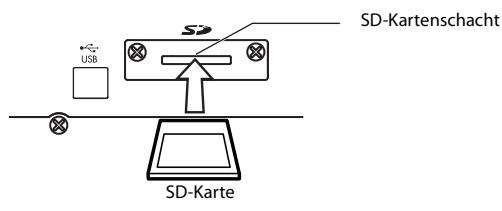
- Eine Karte gehört nicht zum Lieferumfang. Diese müssen Sie also separat kaufen.

Anschließen/Entnehmen einer SD-Karte

Eine SD-Karte, die Sie in den SD-Kartenschacht schieben, kann zum Sichern und Laden von Programm-, Combination- und Song-Daten verwendet werden.

Anschließen einer Karte

- Schieben Sie die SD-Karte in den SD-Schacht. Das Etikett der Karte muss beim Einlegen in den SD-Schacht sichtbar sein. Schieben Sie die Karte so weit, bis Sie ein Klicken hören.



- Schauen Sie vor dem Einschleiben nach, ob Sie die Karte richtig herum halten. Wenn Sie sie nämlich falsch herum in den Schacht zwingen, wird sie beschädigt und eventuell unleserlich.

Entnehmen der Karte

- Entnehmen Sie die SD-Karte niemals, solange noch Daten darauf gespeichert bzw. von ihr geladen werden.
- Ziehen Sie die SD-Karte aus dem Schacht.

Drücken Sie die Karte nach innen. Sie hören dann ein Klicken und die Karte springt halb aus dem Schacht. Entnehmen Sie sie danach. Weitere Handhabungshinweise entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung der verwendeten Karte.

Sichern

Wählen Sie die Display-Seite des Datentyps, den Sie archivieren möchten.

Vorsicht beim Speichern

- Wenn Sie eine Karte mit der microSTATION formatieren oder das erste Mal etwas darauf speichern, wird im Stammverzeichnis ein Ordner namens „Korg/MICRO_ST“ angelegt. Beim Sichern von Daten wird in jenem Ordner eine Datei mit einem automatisch vergebenen Namen angelegt. Die Datei bekommt automatisch die Kennung des gespeicherten Dateityps: „.PCG“, „.SNG“ oder „.MID“. Ändern Sie diese Kennungen niemals auf Ihrem Computer, weil die microSTATION solche Dateien sonst für Standard MIDI Files hält und nicht erwartungsgemäß lädt.

Datensicherung mit dem Editor

Der 'Save'-Befehl

Klicken Sie in „microSTATION Editor/Plug-In Editor“ auf den [UTILITY]-Button und wählen Sie im dann erscheinenden Menü „Save“. Damit sichern Sie die Einstellungen als „microSTATION Editor/Plug-In Editor“-Datei auf Ihrem Computer.

Der 'Export'-Befehl

Klicken Sie in „microSTATION Editor/Plug-In Editor“ auf den [UTILITY]-Button und wählen Sie im dann erscheinenden Menü „Export“. Damit sichern Sie die Einstellungen als „.PCG“-Datei auf Ihrem Computer, die jedoch von der microSTATION gelesen werden kann.

Laden von Daten

Datentypen, die geladen werden können

Laden von einem Datenträger

Es können folgende Daten von einem Datenträger geladen werden:

- .PCG-Dateien:** Programs, Combinations, Drumkits, „Global“-Parameter und User Arpeggio-Pattern
- .SNG-Dateien:** Songs
- .MID-Dateien:** Standard MIDI Files (SMF-Format)

Laden der Werkseinstellungen und Demosongs

Bei Bedarf können Sie die Werksdaten und Demosongs der microSTATION wieder in den internen Speicher laden.

Siehe hierfür „Laden der Werksdaten“ (S. 63) und „Loading the demo songs“ („Blitzstart“, S. 15).

- **Werksdaten:** Befinden sich auf der beiliegenden Disc und auf der Korg-Webpage. Programs, Combinations, Drumkits, „Global“-Parameter sowie selbst erstellte Arpeggio-Pattern
- **Demosong-Daten:** Im internen Speicher der microSTATION.

Laden von Daten eines Datenträgers (Media-Load)

Laden aller Programs, Combinations, Drumkits und Arpeggien

Hier wird gezeigt, wie man alle Daten einer „PCG“-Datei lädt, d.h. die Programs, Combinations, Drumkits, „Global“-Parameter und selbst erstellte Arpeggio-Pattern.

- **Bevor Sie Programs, Combinations, Songs, Drumkits und User Arpeggio-Pattern laden können, müssen Sie den Speicherschutz im Global/Media-Modus deaktivieren.** (S. „Memory Protect“, S. 59)

Anmerkung: Weitere Hinweise zu den Daten, die von einem Datenträger geladen werden können, finden Sie auf S. 60.

1. **Bereiten Sie den Datenträger mit den gewünschten Daten vor.** (S. „Anschließen/Entnehmen einer SD-Karte“, S. 60)
2. **Wählen Sie „GLOBAL/MEDIA: Media - Load, Load PCG“ und drücken Sie den ►-Taster.**

Jetzt werden die „PCG“-Dateien auf dem Datenträger angezeigt.

```
<Media/Load PCG
#0000.PCG >
```

3. **Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern die „PCG“-Datei mit den benötigten Program- oder Combination-Daten und drücken Sie den ►-Taster.**

```
<0000.PCG
#All PCG >
```

4. **Wählen Sie „All PCG“ und drücken Sie den ►-Taster.**

Im Display erscheint die Meldung „OK?“.

5. **Drücken Sie den ►-Taster, um den Ladevorgang auszuführen.**

Alle Daten der „PCG“-Datei werden in den internen Speicher der microSTATION geladen.

- **Entnehmen Sie einen Datenträger niemals, solange noch Daten geladen werden.**

Anmerkung: Programs und Combinations können auch bankweise geladen werden.

Laden einzelner Speicher einer 'PCG'-Datei

Die microSTATION erlaubt sogar das Laden einzelner Programs, Combinations, Drumkits oder Arpeggio-Pattern. Das können Sie zum Ändern der Reihenfolge nutzen, in welcher die Speicher live aufgerufen werden müssen.

- **Bedenken Sie, dass etwaige Änderungen eines Programs für alle Combinations gelten, die jenes Program ansprechen.**

Sehen wir uns nun an, wie man eine ursprünglich in Bank A befindliche Combination in den Speicher C127 lädt.

1. **Wählen Sie „GLOBAL/MEDIA: Media - Load PCG“.**

```
<Media/Load PCG
#0001.PCG >
```

2. **Wählen Sie mit den PCG-Tastern die Combination, die Sie laden möchten und drücken Sie den ►-Taster.**

```
<0001.PCG
#Combinations >
```

3. **Wählen Sie innerhalb der „PCG“-Datei „Combinations“ und drücken Sie den ►-Taster.**

```
<Combinations
#Bank A >
```

- Wählen Sie unter „Combinations“ den Eintrag „Bank A“ und drücken Sie den ►-Taster.

```
COMBI PLAY
#006:INIT COMBI >
```

- Wählen Sie unter „Bank A“ die Combination, die Sie laden möchten und drücken Sie den ►-Taster.

Anmerkung: Beim Spielen auf der Tastatur hören Sie jetzt die gewählte Combination. Die Timbres sprechen allerdings die zugeordneten internen Programs an, die eventuell ganz andere Sounds enthalten.

4. **Wählen Sie „C127“ als Zielspeicher und drücken Sie den ►-Taster.**

```
<Bank A
#006:INIT COMBI >
```

Es erscheint die Rückfrage „OK?“.

5. **Drücken Sie den ►-Taster, um die Daten zu laden.**

Die Einstellungen der Combination in der archivierten „A“-Bank befinden sich jetzt in Speicher C127.

- Wählen Sie als Kategorie „ALL“, aktivieren Sie „Num Lock“ und geben Sie die Nummer „384“ ein, um Combination C127 zu wählen.

```
COMBI PLAY[C:127]
+384: INIT COMBI >
```

Anmerkung: Die Bank- und Speichernummer werden oben rechts auf der „COMBI PLAY“-Seite angezeigt, wenn Sie die „Num Lock“-Funktion aktivieren und Funktionstaster 14 (ENTER) drücken.

Laden eines Songs (.SNG) für die Arbeit im Sequencer-Modus

Hier wollen wir vormachen, wie man einen Song lädt.

Wir gehen davon aus, dass der Song Programs, Drumkits und Arpeggio-Pattern enthält, die Sie editiert haben. Daher laden Sie am besten alle Datentypen.

- Siehe „Laden aller Programs, Combinations, Drumkits und Arpeggien“ (S. 61) zum Laden der „PCG“-Datei, welche die von der „SNG“-Datei angesprochenen Daten enthält.
- Wählen Sie auf der Seite „GLOBAL/MEDIA: Media - Load“ den Befehl „Load SNG“.

```
<Media/Load
^Load SNG >
```

- Wählen Sie mit den ▲▼-Tastern die „SNG“-Datei, die Sie laden möchten und drücken Sie den ►-Taster.

```
<Media/Load SNG
+0000.SNG >
```

- Wählen Sie den benötigten Song und drücken Sie den ►-Taster.

```
<0001.SNG
+000: NEW SONG >
```

Um alle Song-Daten zu laden, müssen Sie „All SNG“ wählen.

Es erscheint die Rückfrage „OK?“.

- Drücken Sie den ►-Taster, um den „Load“-Befehl auszuführen.

Die Daten werden in den internen Speicher der microSTATION geladen.

- Entnehmen Sie einen Datenträger niemals, solange noch Daten geladen werden.

Laden eines neuen microSTATION-Betriebssystems

Das Betriebssystem der microSTATION kann aktualisiert werden, indem man sich die aktuelle Systemversion von der Korg-Webpage (<http://www.korg.com>) herunterlädt und dann vom Computer zur microSTATION überträgt. Alles Weitere hierzu finden Sie auf der Korg-Webpage.

Praktische Datenträgerfunktionen

Formatieren eines Datenträgers

Zum Formatieren eines Datenträgers müssen Sie folgendermaßen verfahren:

Neue Karten bzw. solche, die Sie zuvor mit anderen Geräten verwendet haben, werden von der microSTATION nicht erkannt. Sie müssen vielmehr zunächst mit der microSTATION formatiert werden.

- Beim Formatieren werden alle auf dem Datenträger gesicherten Daten gelöscht. Überzeugen Sie sich also vorher davon, dass er keine wichtigen Daten mehr enthält.
- Der Inhalt einer formatierten Karte kann mit dem COMPARE-Taster nicht wiederhergestellt werden.

- Legen Sie den Datenträger in das Laufwerk (S. 60).
- Wählen Sie „GLOBAL/MEDIA: Media - Format“ und drücken Sie den ►-Taster.

```
<Media
^Format >
```

Es erscheint die Rückfrage „OK?“.

- Drücken Sie den ►-Taster, um den „Format“-Befehl auszuführen.

Sobald die Formatierung beendet ist erscheint die Meldung „Complete“ im Display.

- Die Datenträger müssen immer mit der microSTATION formatiert werden. Datenträger, die Sie zuvor mit anderen Geräten verwendet haben, sind wahrscheinlich unbrauchbar.

Anhang

Laden der Werksvorgaben

Laden der Werksdaten

Die ab Werk in der microSTATION gespeicherten Programs, Combinations, Drumkits, User Arpeggio-Pattern und „Global“-Parameter können bei Bedarf wiederhergestellt werden.

Um wieder die Werkseinstellungen der microSTATION zu verwenden, müssen Sie diese Daten von einer SD-Karte laden, zu der Sie die Daten kopiert haben oder die microSTATION an einen USB-Port Ihres Computers anschließen und die Daten mit „microSTATION Editor/Plug-In Editor“ übertragen.

Die Werksdaten befinden sich auf einer Disc, die zum Lieferumfang der microSTATION gehört. Bei Bedarf können Sie sich die aktuellen Daten von der folgenden Webpage herunterladen.

Korg-Webpage: <http://www.korg.com/>

- 🔧 Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange Daten geladen werden.
- 🔧 Um die Daten laden zu können, müssen Sie den „Memory Protect“-Parameter aller Bereiche, die zurückgestellt werden sollen, auf „Off“ stellen. Solange hier „On“ gewählt ist, kann der „Load“-Befehl nicht ausgeführt werden.
- 🔧 Beim Laden der Werksdaten gehen Ihre eigenen Einstellungen verloren. Wenn Sie sie nicht verlieren möchten, müssen Sie sie vor dem Laden mit „Save All“ oder „Save PCG“ extern sichern.

Hier zeigen wir Ihnen, wie man die Werksdaten mit einem Computer zu einer SD-Karte kopiert, die dann in den Schacht der microSTATION geschoben werden muss, um die Daten im Global/Media-Modus laden zu können.

Anmerkung: User-Bänke und User-Pattern, die keine Werksprogramme enthalten, ändern sich nicht. Um die User-Bänke und -Pattern zu löschen, müssen Sie die microSTATION initialisieren und anschließend die Werksprogramme laden. (☞ S. 63 „Initialisieren“)

Benötigte Dinge

- SD-Karte: eine SD-Karte mit einer Kapazität von mindestens 128MB.
- Computer: Hinweise zu den Systemanforderungen finden Sie unter „Systemanforderungen“ (☞ S. 73)
- SD-Kartenleser/-Kartenschreiber

Arbeitsweise für das Laden der Daten

1. **Schieben Sie Ihre SD-Karte in den Kartenschacht der microSTATION und formatieren Sie die SD-Karte** (siehe „Formatieren eines Datenträgers“ auf S. 62).

Anmerkung: Eine SD-Karte, die Sie bereits mit der microSTATION verwendet haben, braucht nicht erneut formatiert zu werden.

- 🔧 Beim Formatieren werden alle auf dem Datenträger gesicherten Daten gelöscht.

Vergewissern Sie sich also vorher, dass keine wichtigen Daten mehr vorhanden sind.

Beim Formatieren der SD-Karte bekommt letztere die Ordnerstruktur „KORG“ – „MICRO_ST“.

2. **Holen Sie die SD-Karte aus der microSTATION.**
3. **Kopieren Sie die Werksdaten (PRELOAD.PCG) mit Hilfe Ihres Computers vom „Factory Preload Sounds“-Ordner der beiliegenden Disc zum „MICRO_ST“-Ordner der SD-Karte.**

- 🔧 Wenn der „MICRO_ST“-Ordner bereits einen Ordner namens „PRELOAD.PCG“ enthält, wird dieser überschrieben.

4. **Wählen Sie „MEDIA/Load - Load PCG“.**

```
<Media/Load
√Load PCG >
```

5. **Wählen Sie den benötigten „PCG“-Datensatz (Dateiname: PRELOAD.PCG) und drücken Sie den ►-Taster.**

```
<Media/Load PCG
- PRELOAD.PCG >
```

6. **Wählen Sie „All PCG“ und drücken Sie den ►-Taster.**

```
<MICRO.PCG
√All PCG >
```

Im Display erscheint die Frage „OK?“.

7. **Drücken Sie den ►-Taster, um die Daten zu laden.**

```
<Load PCG
OK? >
```

Eine „PCG“-Datei enthält folgende Daten.

- Programs: Bank A, B, C, D (000–095)
- Combinations: Bank A, B
- Drumkits: 00 (INT)–47 (INT)
- User Arpeggio-Pattern: 000...639
- ‘Global’-Parameter

Initialisieren

Wenn sich die microSTATION permanent unerwartet verhält, müssen Sie sie initialisieren.

1. **Schalten Sie die microSTATION aus.**
2. **Halten Sie den PLAY/MUTE- und Funktionstaster 08 gedrückt, während Sie die microSTATION wieder einschalten.**

Jetzt wird die microSTATION initialisiert. Solange die Daten gespeichert werden, zeigt das Display die Meldung „Initializing...“ an.

Nach der Initialisierung müssen Sie die Werksdaten von einer SD-Karte oder mit „microSTATION Editor/Plug-In Editor“ per USB zum Instrument übertragen. (☞ „Laden der Werksdaten“)

Fehlersuche

Falls unerwartet Probleme auftreten, suchen Sie die Symptome in der nachfolgenden Liste und treffen Sie die entsprechenden Maßnahmen.

Stromversorgung

Das Instrument kann nicht eingeschaltet werden

- Haben Sie das AC-Netzteil an eine Steckdose angeschlossen? ☞S. 11
- Haben Sie den POWER-Taster (Stromversorgung) aktiviert? ☞S. 11

Display

Das Gerät ist eingeschaltet, aber im Display wird nichts angezeigt. Die microSTATION funktioniert normal, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder andere Dinge versuchen.

- Ändern Sie den Display-Kontrast mit dem Kontrastregler auf der Rückseite. ☞S. 4

Das Instrument ist eingeschaltet, aber das Display verhält sich nicht normal bzw. es wird eine Fehlermeldung angezeigt. Außerdem hören Sie beim Spielen auf der Tastatur nichts bzw. die microSTATION verhält sich nicht erwartungsgemäß.

- Dieses Problem tritt auf, wenn bestimmte Daten unvollständig geladen wurden oder Fehler enthalten. Das kommt z.B. vor, wenn Sie die microSTATION ausschalten, während noch Daten geladen werden bzw. während noch ein Program usw. gespeichert wird. In solchen Fällen müssen Sie den internen Speicher der microSTATION automatisch initialisieren. („Initialisieren“ auf S. 63)

Es kann kein anderer Modus/keine andere Display-Seite aufgerufen werden.

- In folgenden Fällen kann man in der Tat weder den Modus noch die Seite wechseln:
→ Bei laufender Aufnahme bzw. Wiedergabe eines Songs.

Die Timbre-/Spurparameter des Combination- oder Sequencer-Modus' können nicht geändert werden

- Bestimmte Parameter kann man nur editieren, solange die Klangerzeugung nicht angesprochen wird. Wenn das Dämpferpedal gedrückt oder falsch kalibriert ist, werden eventuell noch Noten gehalten, die Sie in grauer Vorzeit gespielt haben.

- Verwenden Sie ein Dämpferpedal, dessen Polarität genau dem Gegenteil von „Polarity“ entspricht (Global/Media: Controllers–PEDAL/SW)?
- In bestimmten Fällen kann man das Problem beheben, indem man den Global/Media-Befehl „HalfDmpr Calib“ ausführt.

Audio-Ausgabe

Sie hören nichts

- Stimmen die Verbindungen mit dem Verstärker, Mischpult oder Kopfhörer? ☞S. 12
- Ist der Verstärker/das Mischpult eingeschaltet und haben Sie eine geeignete Lautstärke gewählt?
- Haben Sie die „Local“-Funktion aktiviert?
→ Stellen Sie „Local Ctrl“ (GLOBAL/MEDIA: MIDI) auf „On“.
- Haben Sie den VOLUME-Regler auf einen geeigneten Wert gestellt? ☞S. 2
- Haben Sie dem „Foot Pedal Assign“-Parameter die „Master Volume“-Funktion zugeordnet und das Pedal zumindest ein wenig gedrückt?
- Wenn nur ein Oszillator im Program-Modus nicht spielt, haben Sie seinen „Play/Mute“-Parameter wahrscheinlich nicht auf „Play“ gestellt. ☞S. 17
- Wenn nur ein bestimmtes Timbre im Combination-Modus nicht spielt, haben Sie seinen „Play/Mute“-Parameter wahrscheinlich nicht auf „Play“ gestellt. ☞S. 29
- Wenn nur eine Spur im Sequencer-Modus nicht spielt, haben Sie ihren „Play/Mute“-Parameter wahrscheinlich nicht auf „Play“ gestellt. ☞S. 37
- Wählen Sie als „Status“ entweder „INT“ oder „BTH“. ☞S. 29, S. 42
- Haben Sie „Key Zone“ und „Velocity Zone“ so eingestellt, dass beim Spielen auch Noten erzeugt werden?
- Haben Sie den Pegel des Oszillators, des Timbres oder der Spur stark abgesenkt?
- Haben Sie den „Master Volume“-Wert am Ausgang des Total-Effekts stark reduziert?
- Spielen Sie mehr Noten als die Polyphonie (120 Stimmen) erlaubt?

Notenhänger

- Haben Sie „Hold“ (PROG EDIT: OSC Common) auf „Off“ gestellt?
- Stellen Sie „Polarity“ (Global/Media: Controllers–PEDAL/SW) richtig ein.
→ Wenn die Einstellung bereits in Ordnung ist, können Sie das Problem eventuell beheben, indem Sie den „HalfDmpr Calib“-Befehl des Global/Media-Modus' ausführen.
- Wenn der ARP ON/OFF-Taster aktiv ist, müssen Sie ihn ausschalten.

Die Noten werden doppelt abgespielt

- Haben Sie die „Local“-Funktion ausgeschaltet?
- Stellen Sie „Local Ctrl“ (GLOBAL/MEDIA: MIDI) auf „Off“.

Sie hören Rauschen oder Flötentöne

- Bei Verwendung der „MIDI/Tempo Sync“-Funktion zum Steuern der Verzögerungszeit eines Delay-Effekts rauscht der Effekt ab und zu. Das liegt daran, dass das Delay-Signal kurz aussetzt. An sich ist das aber keine Fehlfunktion.
- Bestimmte Effekte wie „S19: St.Record“ erzeugen absichtlich Rauschen. Vielleicht haben Sie die Resonanz eines Filters so stark angehoben, dass es zu einer Selbstoszillation kommt. Überprüfen Sie die Einstellung.
- Bei Verwendung der folgenden Effekalgorithmen mit den erwähnten Routings entsteht eine Rückkopplungsschleife, die einen Pfeifton nach sich zieht. Seien Sie also vorsichtig.
Wenn Sie das Signal eines Oszillators, Timbres, einer Spur oder eines Insert-Effekts an den „FX Control“-Bus anlegen und gleichzeitig direkt ausgeben, aber in dieser Form erneut an den „FX Control“-Bus anlegen, tritt lautes Rauschen auf. (Es könnte aber auch passieren, dass ein Gleichstromsignal mit Höchstpegel erzeugt wird, das dann zu absoluter Stille führt.)
- Bei Verwendung des „S03: St.Limitr“- oder „S06: St.Gate“-Algorithmus, für den Sie als „Env Sel“ entweder „FX Ctl1“ oder „FX Ctl2“ wählen und gleichzeitig „Trigger Monitor“ aktivieren (kann nur mit „microSTATION Editor/Plug-In Editor“ eingestellt werden).
- Bei Verwendung des „D09:Vocoder“- Algorithmus, für den Sie als „Mod Src“ entweder „FX Ctl1“ oder wählen und „Modulator High Mix“ auf einen anderen Wert als „0“ stellen (kann nur mit „microSTATION Editor/Plug-In Editor“ eingestellt werden).

Es können keine Akkorde gespielt werden

- Haben Sie „Voice Assign Mode“ auf „Mono“ gestellt?

Es wird die falsche Tonhöhe verwendet

- Haben Sie „MTune“ und „Transpose“ (Global/Media: Basic) richtig eingestellt?
- Haben Sie „PitchSlope“ („Prog Edit: OSC1“ oder „OSC2“) auf „+1.0“ gestellt?
- Stimmen die „Transpose“- und „Detune“-Einstellungen der einzelnen Timbres bzw. Spuren?

Programs und Combinations

Die Parameter von Oszillator 2 werden nicht angezeigt

- Haben Sie ein Program gewählt, das Oszillator 2 anspricht?

Das Program ist unhörbar

- Haben Sie den Pegel des Oszillators bzw. der „Amp“-Hüllkurve abgesenkt?
- Haben Sie „Play/Mute“ des Oszillators auf „Play“ gestellt?

Nach dem Laden von Daten klingen die Combinations komisch.

- Haben die von der betreffenden Combination angesprochenen Programs noch dieselbe Adresse?

Das Program kann nicht gespeichert werden.

- Haben Sie „Memory Protect – Program“ oder „Combi“ auf „Off“ gestellt (GLOBAL/MEDIA: Basic)? ☞ S. 55

Songs

Wenn ein Program von einer Song-Spur angesprochen wird, klingt es anders als im Program-Modus

- Wenn Sie ein Program im Sequencer-Modus einer Spur zuordnen, werden die Arpeggiator- und Effekteinstellungen des Program-Modus nicht übernommen.
- Mit dem SEQ EDIT-Befehl „Copy ARP“, „Copy IFX“ oder „Copy MFX/TFX“ usw. können die Einstellungen des Program-Modus kopiert werden.

Nach dem Laden klingt ein Song nicht wie erwartet.

- Gibt es die Programs, die der betreffende Song ansprechen soll, noch unter denselben Adressen?
- Songs sichert man am besten mit „Save All“, damit außer den Sequenzdaten auch die Programs gesichert werden. Beim Laden müssen Sie dann sowohl die „PCG“- als auch die „SEQ“-Datei wählen.

Die Wiedergabe beginnt nach Drücken des Start/Stop-Tasters im Sequencer-Modus nicht.

- Haben Sie „Clock“ (Global/Media: MIDI-MIDI Clock) auf „Internal“ oder „Auto“ gestellt?

Aufnahme im Sequencer-Modus unmöglich

- Haben Sie die MIDI-Spur gewählt, auf die Sie aufnehmen möchten?
- Haben Sie „Memory Protect – Song“ deaktiviert (Global/Media: Basic)? ☞ S. 55
- Haben Sie „Clock“ (Global/Media: MIDI-MIDI Clock) auf „Internal“ oder „Auto“ gestellt?

- Haben Sie während der Schleifenaufnahme eventuell den Probemodus aktiviert?
→ Verlassen Sie den Probemodus wieder. ☞ S. 36

Nach Verwendung des Song-Befehls „Copy Combi“ verhält sich der Arpeggiator während der Aufnahme nicht wie im Combination-Modus

- Haben Sie die richtigen Einstellungen für „Copy Combi“ gewählt? ☞ S. 43
→ Stellen Sie „Multi Rec?“ im „Copy Combi“-Fenster auf „Yes“, bevor Sie die Daten kopieren. Diese Einstellung wird automatisch vorgenommen.

Es können keine Programmwechsel aufgezeichnet werden

- Haben Sie das MIDI-Filter „Prog Chg“ der betreffenden Spur aktiviert? Die Vorgabe hierfür lautet „Off“.
→ Stellen Sie „Prog Chg“ vor Starten der Aufnahme auf „On“.

Es können keine Klangänderungen aufgezeichnet werden

- Klangänderungen werden mit Hilfe von SysEx-Daten aufgezeichnet. Haben Sie das MIDI-Filter „SysEX“ (Global/Media-Modus) der betreffenden Spur aktiviert? Die Vorgabe hierfür lautet „Off“.

Die im Global/Media-Modus geladenen SMF-Daten klingen komisch

- Stellen Sie die Parameter mit dem „GM Initialize“-Befehl wieder auf die Vorgaben.
- Stellen Sie „Bank Map“ (Global/Media: Basic) auf „GM(2)“.

Während der Verwendung der „Grid“-Funktion können bereits eingegebene Noten mit den Funktionstastern 01–16 nicht wieder deaktiviert werden

- Haben Sie den Sequenzer angehalten? Bei laufender Wiedergabe können keine Noten deaktiviert/hinzugefügt werden.
- Wenn Sie die eingegebenen Noten nicht hören, müssen Sie die Einstellungen von Spurparametern wie „Status“ und „Play/Mute“ überprüfen.
→ Ändern Sie die Einstellungen bei Bedarf und spielen Sie ein paar Noten auf der Tastatur.

Arpeggiator

Der Arpeggiator kann nicht gestartet werden

- Haben Sie den ARP ON/OFF-Taster aktiviert (leuchtet die Diode links daneben)? ☞ S. 50
- Haben Sie den „Run“-Parameter (Combination- oder Sequencer-Modus) auf „On“ gestellt? Haben Sie den Arpeggiator mit „ARP Assign“ einem Timbre bzw. einer Spur zugeordnet? ☞ S. 53
- Haben Sie „Clock“ (GLOBAL/MEDIA: MIDI - MIDI Clock) auf „Internal“ oder „Auto“ gestellt?
- Haben Sie „All ARP“ (GLOBAL/MEDIA: Basic-ARP) auf „Off“ gestellt? ☞ S. 55

Effekte

Die Effekte sind unhörbar

- Haben Sie Effekalgorithmus 000 gewählt?
→ Wählen Sie einen anderen Algorithmus als „000: No Effect“ für „IFX1-5“, „MFX 1, 2“ bzw. „TFX“.
- Haben Sie die Parameter „Effect SW – IFX1-5 Off“, „MFX1&2 Off“ und „TFX Off“ (GLOBAL/MEDIA: Basic) auf „Off“ gestellt? ☞ S. 55
- Im Combination- und Sequencer-Modus: Vielleicht haben Sie zwar „Send 1“ oder „Send 2“ des Timbres/der Spur auf einen geeigneten Wert gestellt, nicht aber „Return 1“ bzw. „Return 2“ des betreffenden Master-Effekts.
Oder: Vielleicht haben Sie „Send 1“ und „Send 2“ des angesprochenen Programs so niedrig eingestellt, dass das Timbre/die Spur dem nichts entgegen zu setzen hat.

Anmerkung: Der tatsächliche Hinwegpegel ergibt sich aus der Multiplikation des Oszillator-Effektanteils mit dem Effektanteil des Timbres/der Spur, welches/die das Program anspricht.

- Haben Sie den Ausgang auf einen Insert-Effekt geroutet?

MIDI

Die microSTATION wertet die eingehenden MIDI-Befehle nicht aus.

- Stimmen die MIDI-Verbindungen bzw. der USB-Anschluss? ☞ S. 14
- Stimmt der Empfangskanal mit dem Übertragungskanal überein?

Die microSTATION wertet die eingehenden MIDI-Befehle nicht erwartungsgemäß aus.

- Haben Sie die MIDI-Filter „Prog Chg“, „Bank Chg“, „Combi Chg“, „Ctrl Chg“, „AfterTouch“ und „SysEx“ (GLOBAL/MEDIA: MIDI) auf „On“ gestellt? (Die Vorgabe für „SysEx“ lautet „Off“.)
- Unterstützt die microSTATION die gerade empfangenen MIDI-Befehle überhaupt, und wenn ja: was macht sie damit?

Die Programmwechsel werden falsch ausgewertet.

- Haben Sie „Bank Map“ richtig eingestellt?
- Wenn im Sequencer-Modus keine Programmwechsel empfangen werden, müssen Sie die „Prog Chg“-Einstellung der Spuren überprüfen. Die Vorgabe lautet „Off“.

Das Dämpferpedal bzw. der Fußtaster funktioniert nicht erwartungsgemäß

Fehlerhafte Ansprache des Dämpferpedals

- Führen Sie den Global/Media-Befehl „HalfDmpr Calib“ aus, um die Pedalansprache zu kalibrieren.

Die Ansprache des Fußtasters ist falsch

- Führen Sie den Global/Media-Befehl „Pedal Calib“ aus, um die Empfindlichkeit des Fußtasters zu kalibrieren.

Datenträger

Die SD-Karte kann nicht formatiert werden.

- Erfüllt die Karte die Voraussetzungen der microSTATION? ☞ S. 60
- Haben Sie die Speicherkarte richtig eingelegt? ☞ S. 60
- Ist der Schreibschutz des Datenträgers eventuell aktiv?

Die SD-Karte erlaubt kein Laden/Sichern von Daten

- Haben Sie die Speicherkarte richtig eingelegt? ☞ S. 60
- Haben Sie den Datenträger formatiert? ☞ S. 62
- Ist der Schreibschutz des Datenträgers eventuell aktiv?

Verwendung eines Computers

Die microSTATION wertet die MIDI-Befehle externer Instrumente nicht aus.

- Haben Sie das USB-Kabel ordnungsgemäß angeschlossen? ☞ S. 14

Der Computer erkennt die microSTATION nicht

- Ist das USB-Kabel ordnungsgemäß angeschlossen?

Beim Lösen der Computerverbindung tritt ein Fehler auf

- Lösen Sie die Verbindung der microSTATION niemals, solange das Host-Programm noch läuft.

Nach Herstellen der Verbindung werden Sie aufgefordert, Software oder einen Treiber zu installieren.

- Unterstützt das Betriebssystem Ihres Computers die microSTATION? ☞ S. 73

Wenn die USB-Kommunikation träge ist oder zu starken Temposchwankungen führt

- Haben Sie den MIDI-Treiber für den verwendeten USB-Port installiert?
- Unter Windows muss dieser Treiber für jeden USB-Port separat installiert werden. Wenn Sie die microSTATION an einen USB-Port anschließen, für welchen der KORG USB-MIDI-Treiber (Windows) noch nicht installiert wurde, müssen Sie das nachholen.


Beiliegende Disc

Der Treiber kann nicht installiert werden

- Ist das USB-Kabel ordnungsgemäß angeschlossen?
- Haben Sie die „Accessory Disc“ in das optische Laufwerk gelegt?
- Überprüfen Sie, ob die Disc ordnungsgemäß eingelegt wurde.
- Ist die Linse des optischen Laufwerks verschmutzt?
- Reinigen Sie den Lesekopf mit einem handelsüblichen Reiniger.
- Funktioniert die USB-Verbindung?
- Wenn Sie Windows XP-Anwender sind, klicken Sie auf [Systemsteuerung] → [System] und dort auf das [Hardware]-Register. Kontrollieren Sie unter „Gerätemanager“ die Einstellungen des „Universal Serial Bus-Controllers“ und „USB Root Hubs“.

- Wurde die microSTATION als unbekanntes Gerät erkannt?
- Wenn Sie Windows XP-Anwender sind, klicken Sie auf [Systemsteuerung] → [System] und dort auf das [Hardware]-Register. Markieren Sie dort [Gerätemanager]. Wenn die microSTATION nicht erkannt wurde, gilt sie als „Anderes Gerät“ bzw. „Unbekanntes Gerät“. Schließen Sie das USB-Kabel noch einmal an. Wenn die microSTATION wieder als „Unbekanntes Gerät“ geführt wird, kann der Computer nicht viel mit ihr anfangen. Löschen Sie den „Unbekanntes Gerät“-Eintrag und installieren Sie den Treiber noch einmal.

Ihr Programm reagiert nicht auf die microSTATION

- Ist das USB-Kabel ordnungsgemäß angeschlossen?
- Haben Sie den Treiber installiert?
- Hat Ihr Computer die microSTATION erkannt?
- Wenn Sie Windows XP-Anwender sind, klicken Sie auf [Systemsteuerung] → [Sounds und Audiogeräte] und dort auf das [Hardware]-Register.
- Unter Windows Vista oder Windows 7: Überprüfen Sie die Einstellungen von „Audio-, Video- und Gamecontroller“ im „Gerätemanager“.
- Sind Sie Mac OS X-Anwender, so gehen Sie zu Macintosh HD → Programme → Dienstprogramme → „Audio-MIDI-Konfiguration“. Klicken Sie auf das Register „MIDI-Geräte“ und überprüfen Sie, ob die microSTATION erkannt wurde.
-  Bestimmte Hardware-Konfigurationen eines Computers verhindern die Erkennung der microSTATION.
- Überprüfen Sie die Zuordnungen und USB-MIDI-Porteinstellungen der microSTATION.
- Vielleicht unterstützt das angeschlossene Gerät oder Computerprogramm die gesendeten Befehle nicht. Schauen Sie in der Bedienungsanleitung des angeschlossenen Geräts oder Programms nach, ob es die von Ihnen gesendeten Befehle unterstützt.
- Wenn Sie SysEx-Daten senden und empfangen möchten, müssen Sie „MIDI Filter – SysEx“ (GLOBAL/MEDIA: MIDI) auf „On“ stellen. Das ist z.B. notwendig, wenn Sie die microSTATION mit einem Computer verbunden haben und die microSTATION-Einstellungen vom Rechner aus (oder in beiden Richtungen) editieren möchten. Bei Verwendung von „microSTATION Editor/Plug-In Editor“ wird dieser Parameter automatisch auf „On“ gestellt.
- Laden Sie sich die neueste Treiber- und „microSTATION Editor/Plug-in Editor“-Version herunter. Die neuen Versionen des Editors, Plug-In-Editors und Korg USB-MIDI-Treibers finden Sie auf folgender Webpage.
Korg-Webpage: <http://www.korg.com/>

Fehlermeldungen

Meldungen im Display

A

Access denied

Bedeutet: Diese Meldung erscheint, wenn Sie den Song-Befehl „Memory Status“ bei laufender Wiedergabe oder Aufnahme anwählen.

Abhilfe: Halten Sie den Sequenzer an und wählen Sie den „Memory Status“-Befehl erneut.

C

Can't calibrate

Bedeutet: Die Kalibrierung konnte nicht ordnungsgemäß ausgeführt werden.

Abhilfe: Wiederholen Sie den Vorgang noch einmal.

Can't undo

Bedeutet: Nach der Aufnahme im Sequencer-Modus bzw. nach der letzten Editierung reicht die Speicherkapazität für die Verwendung der „Compare“-Funktion nicht mehr aus. Die zuletzt aufgenommenen bzw. editierten Daten bleiben zwar erhalten, können mit „Compare“ aber nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Abhilfe: Wenn Sie die „Compare“-Funktion noch brauchen, löschen Sie am besten nicht mehr benötigte Song- und Spurdaten. Sichern Sie die Daten vor Ausführen dieses Befehls auf einem Datenträger.

Completed

Bedeutet: Der Befehl wurde erfolgreich ausgeführt und ist beendet.

Abhilfe: Der Befehl wurde erfolgreich ausgeführt.

D

DestMeasureEmpty

Bedeutet: Der gewählte Takt enthält keine Daten.

Abhilfe: Wählen Sie einen Takt, der wohl Daten enthält.

Dest same as src

Bedeutet: Sie haben denselben Song bzw. dieselbe Spur als Ziel für die Kopie gewählt.

Abhilfe: Wählen Sie einen anderen Song bzw. eine andere Spur als Ziel.

Dest. empty

Bedeutet: Die für die Editierung gewählte Spur enthält keine Daten.

Abhilfe: Wählen Sie eine Spur, die wohl Daten enthält.

Dest. song empty

Bedeutet: Den als Ziel gewählten Song gibt es nicht.

Abhilfe: Legen Sie mit dem „Create New“-Befehl einen neuen Song an und wiederholen Sie den Kopiervorgang.

F

File exists

Bedeutet: Der neu eingegebene Name wird bereits von einer anderen Datei auf dem Datenträger verwendet.

Abhilfe: Löschen Sie jene Datei oder wählen Sie einen anderen Namen.

File invalid

Bedeutet: Sie versuchen eine Datei mit einem unbekanntem Format zu laden oder zu öffnen.

File not found

Bedeutet: Sie versuchen eine Datei zu löschen, die es nicht gibt.

Abhilfe: Überprüfen Sie den Datenträger bzw. die Datei.

File read only

Bedeutet: Sie versuchen eine Datei zu löschen, die nur gelesen werden kann.

Bedeutet: Die Datei, die Sie zu speichern versuchen, hat denselben Namen wie eine schreibgeschützte Datei auf dem Datenträger.

Abhilfe: Sichern Sie die Datei unter einem anderen Namen.

Format failed

Bedeutet: Beim Formatieren des Datenträgers ist ein Fehler aufgetreten.

Abhilfe: Verwenden Sie einen anderen Datenträger.

FX size mismatch

Bedeutet: Beim Kopieren oder Austausch eines Insert-Effekts haben Sie versucht, IFX5 (Insert-Effekt 5) bzw. MFX2 (Master-Effekt 2) einen Doppelslot-Algorithmus zuzuordnen.

Abhilfe: IFX5 bzw. MFX2 kann kein Doppelslot-Algorithmus zugeordnet werden.

FX type mismatch

Bedeutet: Diese Meldung erscheint beim Kopieren oder Austauschen von Effekteinstellungen, wenn die Quelle oder das Ziel (Insert-Effekt, Master-Effekt oder Total-Effekt) einen Algorithmus verwendet, der dem anderen IFX, MFX bzw. TFX nicht zugeordnet werden kann.

Abhilfe: Nicht alle Algorithmen können jedem IFX, MFX oder TFX zugeordnet werden. Überprüfen Sie den Effekttyp der Quelle und des Ziels.

I

Illegal name

Bedeutet: Sie haben einen ungültigen Dateinamen eingegeben.

Abhilfe: Ändern Sie den Dateinamen. Die Namen dürfen nur Zeichen enthalten, die von MS-DOS unterstützt werden.

M

Measure#Exceeded

Bedeutet: Nach Ausführen dieses Editierbefehls würde es mehr als 999 Takte geben – das geht nicht.

Abhilfe: Löschen Sie alle überflüssigen Takte.

Media full

Bedeutet: Sie möchten im Global/Media-Modus eine Datei auf einem Datenträger sichern, dessen Speicherkapazität bereits erschöpft ist.

Abhilfe: Löschen Sie nicht mehr benötigte Dateien oder verwenden Sie einen anderen Datenträger.

Media Invalid

Bedeutet: Der gewählte Datenträger kann nicht gelesen werden.

Memory Full

Bedeutet: Sie versuchen im Sequencer-Modus einen Song oder eine Spur zu editieren, aber die Kapazität der verfügbaren Ereignisse ist erschöpft.

Abhilfe: Löschen Sie nicht mehr benötigte Songs, um die Speicherkapazität zu vergrößern.

Bedeutet: Während der Echtzeitaufnahme im Sequencer-Modus haben Sie das Fassungsvermögen der microSTATION erschöpft. Daher wurde die Aufnahme vorzeitig angehalten.

Abhilfe: Löschen Sie nicht mehr benötigte Songs, um die Speicherkapazität zu vergrößern.

Memory Protected

Bedeutet: Der interne Speicherbereich für Programs, Combinations, Drumkits, oder Arpeggio-Pattern ist geschützt.

Bedeutet: Der „Auto Song Setup“-Befehl kann nicht ausgeführt werden, weil der Song schreibgeschützt ist.

Abhilfe: Wechseln Sie in den Global/Media-Modus, um den Schreibschutz zu deaktivieren und wiederholen Sie den Befehl noch einmal.

MIDI recv error

Bedeutet: Der Datenumfang des empfangenen SysEx-Befehls stimmt nicht bzw. die Daten können nicht ausgewertet werden.

Abhilfe: Überprüfen Sie die MIDI-Verbindung und die MIDI-Daten.

N

No readable data

Bedeutet: Die Dateigröße beträgt „0“; oder: die für das Laden oder einen anderen Befehl verlangten Daten können nicht ausgewertet werden. Vielleicht ist die Datei aber auch beschädigt.

No media

Bedeutet: Der im Global/Media-Modus gewählte Befehl setzt die Anwesenheit eines Datenträgers voraus, der jedoch fehlt.

Abhilfe: Schließen Sie einen Datenträger an.

No song location

Bedeutet: Sie möchten mit „Locate: Append“ eine „SNG“-Datei laden, für welche die interne Speicherkapazität nicht mehr ausreicht.

Abhilfe: Führen Sie den „Delete“-Befehl im Sequencer-Modus aus, um überflüssige Songs zu löschen und versuchen Sie es danach noch einmal.

Not enough mem.

Bedeutet: Sie haben die Echtzeitaufnahme im Sequencer-Modus gestartet, obwohl die minimal dafür benötigte Speicherkapazität nicht mehr ausreicht.

Abhilfe: Löschen Sie nicht mehr benötigte Songs, um die Speicherkapazität zu vergrößern.

Bedeutet: Sie möchten im Global/Media-Modus eine „SNG“-Datei oder ein Standard MIDI File laden, deren/dessen Daten nicht mehr in den Sequenzpuffer passen.

Abhilfe: Löschen Sie nicht mehr benötigte Songs, um die Speicherkapazität zu vergrößern.

Not formatted

Bedeutet: Sie möchten den Datenträger schnell („Quick Format“) formatieren, aber das geht nicht, weil er noch nicht physisch formatiert wurde.

Abhilfe: Formatieren Sie den Datenträger zuerst komplett auf Ihrem Computer.

R

Read failed

Bedeutet: Beim Lesen der Daten eines Datenträgers ist ein Fehler aufgetreten.

Abhilfe: Führen Sie den Befehl noch einmal aus. Wenn der Fehler wieder auftritt, ist die Datei bzw. der Datenträger eventuell beschädigt.

Root dir is full

Bedeutet: Es können keine weiteren Dateien mehr im Stammverzeichnis („Root“) der Karte gesichert werden.

Abhilfe: Verwenden Sie Ihren Computer zum Löschen überflüssiger Dateien oder Ordner.

S

SMF data error

Bedeutet: Die Datei, die Sie laden möchten, ist kein Standard MIDI File.

SMF div. error

Bedeutet: Das Standard MIDI File, das Sie laden möchten, verwendet einen Zeitcode.

SMF format error

Bedeutet: Das Standard MIDI File, das Sie laden möchten, verwendet nicht das Format „0“ oder „1“.

SMF has no data

Bedeutet: Sie versuchen, ein Standard MIDI File zu laden, das keine Daten enthält.

Source is empty

Bedeutet: Die als Quelle definierte Spur enthält keine Daten.

Abhilfe: Wählen Sie eine Spur, die wohl Daten enthält.

Stop & Retry

Bedeutet: Diese Meldung erscheint, wenn Sie den GRID SEQ-Taster bei laufender Sequenzwiedergabe oder Aufnahme drücken.

Abhilfe: Halten Sie den Sequencer an und drücken Sie den GRID SEQ-Taster erneut.

T

Too Many Events

Bedeutet: Sie versuchen ein Standard MIDI File zu laden, das mehr als ± 65.535 Ereignisse pro Takt enthält.

Bedeutet: Diese Änderung würde dazu führen, dass mindestens ein Takt mehr als ± 65.535 Ereignisse enthält.

Abhilfe: Löschen Sie alle überflüssigen Daten.

W

Write failed

Bedeutet: Beim Sichern der Daten auf dem Datenträger ist ein Fehler (während der Kontrolle) aufgetreten.

Abhilfe: Vielleicht ist der Datenträger beschädigt. Am besten verwenden Sie einen anderen Datenträger. Arbeiten Sie nach Möglichkeit nie mit beschädigten Datenträgern.

Write protected

Bedeutet: Der eingelegte Datenträger ist schreibgeschützt.

Abhilfe: Deaktivieren Sie den Schreibschutz des Datenträgers und versuchen Sie es noch einmal.

Technische Daten und Sonderzubehör

Technische Daten

Betriebstemperatur		0–+40°C (ohne Kondensbildung)		
Tastatur		61 Noten, Mini-Tastatur mit natürlicher Ansprache (anschlagdynamisch, aber ohne Aftertouch)		
System		EDS-i (Enhanced Definition Synthesis - integrated)		
	Modi	Combination, Program, Sequencer, Global/Media		
Klangerzeugung	Polyphonie	Max. 120 Stimmen im „Single“-Modus Max. 60 Stimmen im „Double“-Modus * Die tatsächliche Polyphonie richtet sich nach den Einstellungen der Oszillatoren (Stereo-Samples, „Velocity Crossfades“ usw.).		
		PCM-Standardspeicher	49MB (umgerechnet in das 16-Bit-Linearformat) 360 Multisamples, 484 Drumsamples (darunter 24 Stereo-Drumsamples)	
	Programs	Oszillatoren	OSC1 (Single), OSC1+2 (Double): Stereo-Multisamples werden unterstützt 4 Anschlagbereiche je Oszillator („Velocity Switching“, „Crossfades“, „Layer“).	
		Filter	4 Routing-Möglichkeiten (einfach, in Serie, parallel, 24dB) 2 Multimodus-Filter je Stimme (Hoch-, Tief- oder Bandpass bzw. Bandsperre)	
		Modulation	Pro Stimme: 2 Hüllkurven (Filter & Amp), 2 LFOs, 2 „Key Track“-Generatoren (Filter & Amp) und 2 AMS-Mixer Außerdem: Tonhöhenhüllkurve (Pitch EG), gemeinschaftlicher LFO, 2 gemeinschaftliche „Key Track“-Generatoren	
	Combinations	16 Timbres	Bis zu 16 Timbres. Einstellbarer Noten- und Anschlagbereich mit „Velocity Split“/„Layer“/„Crossfade“-Konfigurationen, Änderungen der zugeordneten Programs mit „Tone Adjust“-Funktion	
		Masterkeyboard-Funktionen	Erlauben die Steuerung externer MIDI-Geräte	
	Drumkits	Stereo- und Mono-Drumsamples. 4-fach Anschlagbereiche („Velocity Switch“) mit „Crossfade“ und einstellbarer Überblendungskurve („Linear“, „Power“, „Layer“).		
	Anzahl der... -Combinations -Programs -Drumkits	User-Combinations	384 Combinations/256 ab Werk	
		User-Programs	512 Programs/480 ab Werk	
		User Drumkits	48 Drumkits/25 ab Werk	
		Preset-Programs	256 GM2-Programs + 9 GM2-kompatible „Drums“-Programs	
Effekte	5 Insert-Effekte	„In-Line“-Bearbeitung; Stereo-Ein-/Ausgabe.		
	2 Master-Effekte	Zwei Busse; Stereo-Hin-/Rückweg.		
	1 „Total“-Effekt	Bearbeitung der an den MAIN-Ausgängen anliegenden Signale (z.B. mit einem Kompressor, Limiter oder EQ); Stereo-Ein-/Ausgang.		
	Effekttypen	Insgesamt 134 Typen (davon 74 für Insert-Effekte, 101 für Master-Effekt 1, 120 für Master-Effekt 2 und 61 für den Total-Effekt)		
	Modulation	Dynamische Modulation, Synchronisation der Delay-Effekte und LFOs		
	Bus für Effektsteuerung	„Side Chain“ (stereo) für Kompressor, Gate, Vocoder usw.		
Zwei polyphone Arpeggiators	Program-Modus: ein Arpeggiator. Combination- und Sequencer-Modus: zwei Arpeggiators.			
	5 Preset Arpeggio-Pattern			
	640 User Arpeggio-Pattern (512 ab Werk)			
'Audition Riff'-Funktion		383 „Audition“-Riffs, transponierbar		
Sequencer	Spuren	16 MIDI-Spuren + 1 Master-Spur		
	Songs	128 Songs		
	Auflösung	480PPQ (Schritte/Viertelnote)		
	Tempo	40.00–300.00BPM (Auflösung: 1/100BPM)		
	bis zu	210.000 MIDI-Ereignisse		
	'Grid Sequence'-Funktion	Erlaubt die Programmierung von Phrasen und Rhythmen (64 Rasterschritte pro Takt)		
	Song-Vorlagen	16 Preset-/16 User-Templates (Song-Vorlagen)		
	Format	Korg microSTATION-Format, SMF (Format „0“ und „1“) wird unterstützt		
Demosongs	3 Songs			
Global/Media	Global	Gesamtstimmung, Transposition, MIDI-Parameter		
	Media	Load, Save, Utility		

Spielhilfen	Joystick		
	REALTIME CONTROLS	Regler 1–4 SELECT-Taster	REALTIME CONTROL, Arpeggiator-Steuerung, Tempoeinstellung
		EXTERNAL	Im External-Modus können die vier Regler für die MIDI-Fernbedienung verwendet werden. 128 „Setups“ können gespeichert werden. (102 sind ab Werk vorhanden. Hiermit können Sie Software-Synthesizer und DAW-Programme ansteuern.)
Arpeggiator/Audition	AUDITION-Taster, ARP ON/OFF-Taster, ARP LATCH ON/OFF-Taster		
Bedienoberfläche	Display	16 Zeichen x 2 Zeilen (LCD, hintergrundbeleuchtet)	
	Modi/Kategorien	Taster: COMBI, PROG, SEQ, GLB/MEDIA, CATEGORY, Kategoriedioden	
	Werteingabe	Cursortaster/Werteingabe: ▲▼◀▶, Funktionstaster 01–16 (0–9, –, ., ENTER, GROUP DOWN, GROUP UP), COMPARE, WRITE	
	SEQUENCER	Taster: LOCATE, REC, START/STOPP, REW, FF, PAUSE, LOOP, KEY, GRID, SEQ, PLAY/MUTE, Funktionstaster 01–16	
	Andere	VOLUME-Regler, Display-Kontrast	
Audio-Ausgänge	OUTPUT L/MONO, R	6,3mm-Klinkenbuchse (mono)	
	Kopfhöreranschluss	Stereo-Miniklinke (3,5mm)	
Anschlüsse für Spielhilfen	DAMPER/PEDAL/SW-Buchse x1, unterstützt stufenlose Spielhilfen		
MIDI	IN, OUT		
USB	1x USB (TYPE B), MIDI-Schnittstelle		
SD-Kartenschacht	Verwaltbare Speicherkapazität: FAT32: 2 Gigabyte (GB). Unterstützt SD- und SDHC-Karten.		
Stromversorgung	Anschluss für AC-Netzteil (DC 9V 1700mA), Netzschalter		
Abmessungen (B x T x H)	778 x 210 x 82 (mm)		
Gewicht	2,6kg		
Leistungsaufnahme	6W		
Zubehör	Netzteil, Blitzstart 'Accessory Disc' (Bedienungsanleitung (PDF), External Setups (PDF), KORG USB-MIDI-Treiber, microSTATION Editor/Plug-In Editor usw.)		

Sonderzubehör

XVP-10	Schwell-/Volumenpedal
EXP-2	Schwellpedal
DS-1H	Dämpferpedal
PS-1	Fußtaster/Pedal

Systemanforderungen

KORG USB-MIDI-Treiber

Windows

Computer:

USB-Port zwingend erforderlich (ein USB Host-Controller von Intel wird empfohlen)

Betriebssystem:

Microsoft Windows XP Home Edition/Professional/x64 Edition Service Pack 3 oder neuer

Microsoft Windows Vista Service Pack 2 oder neuer (auch 64-Bit-Version)

Microsoft Windows 7 (auch 64-Bit-Version)

Macintosh

Computer:

USB-Port zwingend erforderlich

Betriebssystem:

Mac OS X 10.4.11 oder neuer

microSTATION Editor, microSTATION Plug-In Editor

Windows

Computer:

Prozessor: Intel Pentium III/1GHz oder schneller, Pentium D bzw. Core Duo oder schneller empfohlen

Speicher: 512MB oder mehr (1GB oder mehr empfohlen)

Bildschirm: 1024 x 768 Pixel, 16-Bit-Farben oder besser
Computer mit USB-Port, der die Anforderungen von Windows XP, Windows Vista oder Windows 7 erfüllt

Betriebssystem:

Microsoft Windows XP Home Edition/Professional Edition Service Pack 3 oder neuer, Windows Vista Service Pack 2 oder neuer bzw. Windows 7

Aber nur die 64-Bit-Vollversion von Windows 7 und Windows Vista Service Pack 2.

Macintosh

Computer:

Prozessor: Apple G4 800MHz oder neuer (Intel Mac wird unterstützt), G5 bzw. Core Duo oder schneller empfohlen

Speicher: 512MB oder mehr (1GB oder mehr empfohlen)

Bildschirm: 1024 x 768 Pixel, 32.000 Farben oder mehr
Apple Macintosh mit USB-Port, der die Anforderungen von Mac OS X erfüllt

Betriebssystem:

Mac OS X 10.4.11 oder neuer

* Von „microSTATION Plug-In Editor“ unterstützte Formate

Windows: VST, RTAS

Macintosh: VST, Audio Unit, RTAS

* „microSTATION Plug-In Editor“ muss außerdem die Anforderungen des Host-Programms erfüllen.



Es kann nur jeweils eine „microSTATION Editor“- bzw. „microSTATION Plug-In Editor“-Instanz verwendet werden. Folglich kann man mit diesen Editoren nur jeweils eine microSTATION ansteuern.

microSTATION

MIDI Implementation Chart

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 – 16	1 – 16	Memorized
	Changed	1 – 16	1 – 16	
Mode	Memorized Messages Altered	× *****	3 ×	
Note Number:	True Voice	0 – 127 *****	0 – 127 0 – 127	All note numbers 0–127 can be transmitted by the Arpeggiator or as sequence data
Velocity	Note On Note Off	○ 9n, V=1 – 127 ×	○ 9n, V=1 – 127 ×	
Aftertouch	Polyphonic (Key) Monophonic (Channel)	○ ○	○ ○	Polyphonic aftertouch and Channel aftertouch transmitted only as sequence data *A (receive) *A (receive)
Pitch Bend		○	○	*C
Control Change	0, 32	○	○	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1, 2, 17, 19, 20, 21	○	○	Joystick (+Y, -Y), Realtime Knobs 1-4B *C
	4, 5, 7, 8, 10	○	○	Pedal, Portamento Time, Volume, IFX pan, Pan *C
	11, 12, 13	○	○	Expression, Effect Control 1, 2 *C
	64, 65, 66, 67	○	○	Damper, Portamento Sw, Sostenuto, Soft *C
	70–79	○	○	Sound (Realtime knobs 1–4A: 74, 71, 79, 72) *C
	16, 80, 81, 82, 83	○	○	Foot Switch, Controller (16, 80, 81, 83) *C
	91, 92, 93, 94, 95	○	○	Send 1, 2, Effect ON/OFF (IFXs, MFXs, TFX) *C
	14, 22, 23, 24, 31	○	○	Arpeggiator Controllers *C, *2
	6, 38, 96, 97	×	○	Data Entry (MSB, LSB), Increment, Decrement *C
	100, 101	×	○	RPN (LSB, MSB) *C, *3
	0–119	○	○	Realtime Knobs 1-4B, Seq. Data *C (Seq when received)
	0–119	○	○	External Mode (Knobs) *C, *4
	120, 121	×	○	All Sound Off, Reset All Controllers *C
Program Change	Variable Range	○ 0 – 127 *****	○ 0 – 127 0 – 127	*P
System Exclusive		○	○	*E, *5
System Common	Song Position	○	○	*1
	Song Select Tune	○ 0 – 127 ×	○ 0 – 127 ×	*1
System Real Time	Clock	○	○	*1
	Command	○	○	*1
Aux Messages	Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	× × ○ ×	○ ○ 123 – 127 ○ ×	

Notes *P, *A, *C, *E: Transmitted/received when Global/Media MIDI Filter (Program Change, Aftertouch, Control Change, SysEx) is Enable, respectively.
 *1: When Global/Media MIDI Clock is Internal, transmitted but not received. The opposite for Ext.MIDI/Ext.USB.
 *2: Valid if assigned as a MIDI control change in Global/Media Controllers. The number shown here is the CC default assignment.
 *3: RPN (LSB,MSB)=00,00: Pitch bend range, 01,00: Fine tune, 02,00: Coarse tune
 *4: Valid if assigned as a MIDI control change in Global/Media External Setup.
 *5: In addition to Korg exclusive messages, Inquiry, GM System On, Master Volume, Master Balance, Master Fine Tune, and Master Coarse Tune are supported.

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO ○ : Yes
 Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO × : No

Bitte erkundigen Sie sich bei Ihrem Korg-Händler nach der MIDI-Implementierung.

WICHTIGER HINWEIS FÜR KUNDEN

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

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

KORG KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan