RAVEN-MAX

Owners Manual

RAVEN-MAX

Owners Manual

Achtung: Seite 12 u 13 zuerst lesen
Vor einbau des Maxx Exp. Backup erstellen!

Vorwort 3
Hilfe bei technischen Problemen 3
Achtung !!! Wichtige Sicherheitshinweise : 3
Einbauanleitung 4
Initialisierung und Kalibrierung 12
Initialisierung des RAVEN Schritt für Schritt 12
Motivator-Aufnahme Schritt für Schritt 14
Übersicht über die neuen Funktionen 14
Power-Tips zur Motivator-Aufzeichnung 17
Restspeicher-Anzeige 18
Übersicht über die neue Funktion 18
Restspeicher-Anzeige Schritt für Schritt 18
Power-Tips zur Speicheroptimierung 19
Anzeige leerer User-Motive 20
Copy User-Motiv-Funktion 20
Das Kopieren eines User-Motivs Schritt für Schritt 20
Anzeige leerer User-Motive 20
Kopieren eines Patterns 22
Kopieren eines Pattern Schritt für Schritt 22
Power-Tip zum Kopieren eines Patterns 23
Löschen aller User-Motive 24
Löschen aller User-Motive Schritt für Schritt 24
Powertip zum Löschen aller User-Motive 25
Liste der Single-Sounds 27
Aufruf der Single-Sounds 28
Die Drumsets der MAX-Upgrade-Expansion 29
Die Belegung der X-Drumsets 30
Die MAX-Performances 34
Die neuen MAX-Performances Schritt für Schritt 34
MAX-Performance-Liste 35
MIDI Bank- und Programmwechsel-Befehle 35

Garantiehinweis

Zur Erhaltung Ihrer Garantieansprüche bitten wir Sie, folgendes zu beachten:
- Setzen Sie das MAX-Expansion-Board keinen hohen Temperaturen aus
- Halten Sie das Board fern von hoher Feuchtigkeit
- Berühren Sie die Steckkontakte nicht
- Schützen Sie das Board vor elektrostatischer Aufladung
- Betreiben Sie das Board nur im dafür vorgesehenen Erweiterungs-Steckplatz des QUASIMIDI-RAVEN-Synthesizers

Für Schäden, die auf unsachgemäße Handhabung oder Nichtbeachtung der folgenden Einbauanleitung zurückzuführen sind, übernimmt die QUASIMIDI MUSIKELEKTRONIK GmbH keinerlei Haftung. Die Garantiezeit beträgt sechs Monate.

Vorwort

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf der MAX-Synthese Upgrade Expansion. Mit diesem Erweiterungspaket wird Ihr RAVEN extrem aufgewertet. Folgende neue Features warten nach erfolgtem Einbau des MAX-Boards auf Sie:

1.) 1000 neue Sounds
2.) 64 Mb an neuem Samplematerial. Insgesamt stehen somit 112 Mb an gesampleten Klängen zur Verfügung.
3.) Völlig neuartige Klänge auf der Grundlage des Wavefield-Tonerzeugungsalgorithmus.
4.) Zahlreiche neue Funktionen im RAVEN-Betriebssystem, die den gesamten Produktionsablauf nochmals beschleunigen.
5.) Viele neue Loops in User-Motiven, die in eigene Stücke eingebaut werden können.

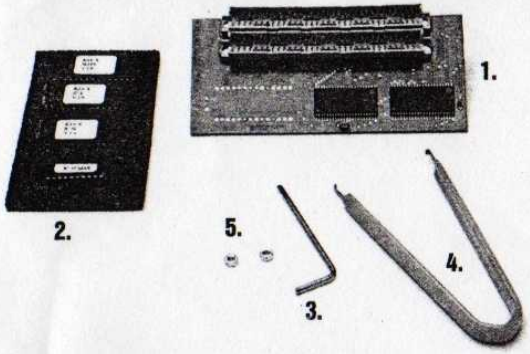
Bevor Sie die neuen Möglichkeiten ausnutzen können, müssen Sie das MAX-Board in den RAVEN einbauen. Bitte befolgen Sie die Einbauanweisung in diesem Handbuch. Sie ist reich illustriert und sollte alle Unklarheiten beseitigen.

Hilfe bei technischen Problemen

Falls Ihnen auch nach intensivem Studium dieser Anleitung irgendetwas unklar sein sollte, rufen Sie uns bitte während unserer Hotline-Zeiten an. Falls Sie sich absolut überfordert fühlen und den Einbau doch lieber in professionelle Hände geben möchten, stellen wir Ihnen einen Umrüst-Service zur Verfügung.
Diesen können Sie entweder in einer unserer Filialen oder in Kirchhain durchführen lassen. In beiden Fällen berechnen wir 50.- DM Bearbeitungsgebühr. Da nicht wenige Kunden MAX in ihren RAVEN einbauen möchten, bitten wir Sie ,die Umrüstung telefonisch anzukündigen. Sie vermeiden dadurch unnötige Wartezeiten. Falls Sie uns den RAVEN und die MAX-Upgrade-Expansion zusenden, schicken Sie bitte beides sorgfältig im Originalkarton verpackt und freigemacht. Wir senden Ihnen das Gerät dann umgehend inklusive der eingebauten MAX-Erweiterung zurück. Die Versandkosten von Kirchhain zu Ihrem Wohnort übernimmt die QUASIMIDI GmbH. Die Bearbeitungsgebühren für den Umbau werden mit 50.- DM per Nachnahme erhoben.

Achtung !!! Wichtige Sicherheitshinweise :

Bevor Sie mit dem Einbau der Erweiterung und des Austauschs der integrierten Schaltkreise (ICs) beginnen, müssen Sie unbedingt das Netzkabel des RAVEN abziehen.



Neben diesem Handbuch befinden sich in der Verpackung:

1.) Das Erweiterungsboard
2.) Die ICs auf Leitschaumstoff
3.) Ein Inbus-Schlüssel
4.) Ein IC-Greifer (Auszugswerkzeug für die Chips).
5.) Zwei M3-Muttern mit Kunststoff-Unterlegscheiben.

Bevor Sie mit dem Umbau des RAVEN beginnen, stellen Sie auf jeden Fall noch einmal sicher, daß der Netzstecker gezogen ist. Stellen Sie dann den RAVEN auf eine feste Unterlage (z.B.: Tisch oder Fußboden), wo er gegen Verrutschen sicher ist. Kontrollieren Sie nach obiger Auflistung den Packungsinhalt Ihres Einbau-Sets. Außer den oben aufgeführten Werkzeugen benötigen Sie nur noch einen Kreuzschlitz-Schraubendreher, um die fünf Schrauben auf der Rückseite des Raven zu entfernen.

Position der fünf Schrauben

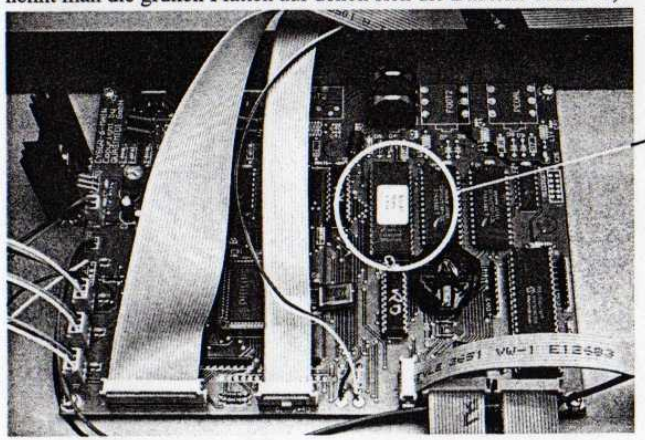
Drehen Sie nacheinander alle fünf Schrauben gegen den Uhrzeigersinn aus der Rückseite des Raven-Deckels. Am besten legen Sie die Schrauben in eine Kaffeetasse (leer), damit die Suche später nicht den Spaß am Musizieren verdirbt. Als nächsten Schritt müssen noch jeweils zwei Schrauben an dem linken und rechten Holzseitenteil entfernt werden, um den Deckel des RAVEN zu öffnen.

Lösen Sie die oberen beiden Inbusschrauben auf der rechten und der linken Seite des RAVEN in den Holzseitenteilen. Stecken Sie hierzu den mitgelieferten Inbus-Schlüssel in die Schraube und entfernen Sie diese durch drehen gegen den Uhrzeigersinn.

Um den Deckel des Raven in eine stabile Position während des Umbaus zu bringen, legen Sie z.B. ein Kissen oder eine zusammengerollte Wolldecke hinter den RAVEN, gegen welches Sie den Deckel lehnen.Heben Sie den Deckel des RAVEN bitte vorsichtig hoch um die Kabelverbindungen zwischen dem Deckel und dem Unterteil nicht zu beschädigen oder gar abzureißen.

Achtung wichtig !!!:

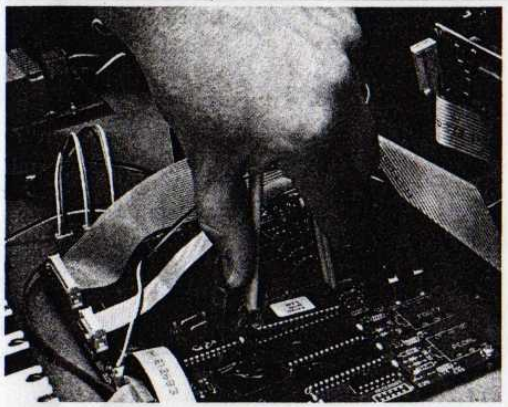
Da es sich bei den mitgelieferten ICs und der Elektronik im RAVEN um hochempfindliche elektronische Bauteile handelt, müssen Sie diese gegen statische Elekrizität schützen. Dazu ist unbedingt notwendig, daß Sie nicht elektrisch aufgeladen sind. Sie können sich am besten elektrisch entladen (erden), wenn Sie einen Heizkörper oder eine Wasserleitungsarmatur in Ihrer Nähe berühren.
Nachdem Sie nun den Deckel nach hinten weggeschwenkt haben, sehen Sie ganz links im RAVEN das Netzteil und rechts davon über dem Keyboard die beiden Hauptplatinen (Platinen nennt man die grünen Platten auf denen sich die Bauteile befinden):



Dies ist das IC mit der Aufschrift:

RAVEN-MAIN V1.xx

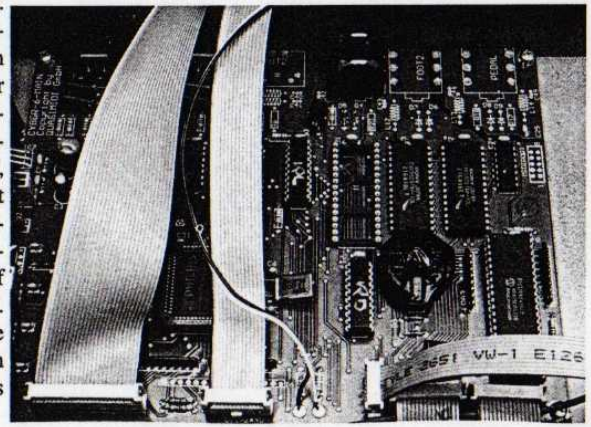
Es befindet sich direkt vor dem Fußtaster-Anschluß auf der linken Platine.

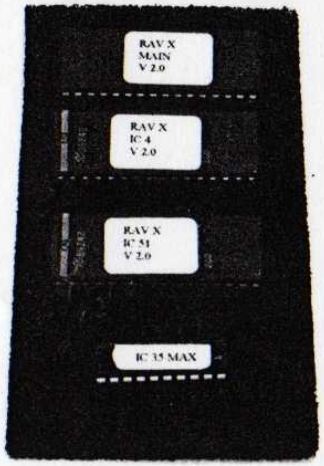


Legen Sie sich jetzt den IC-Greifer und die Schaumstoffmatte mit den ICs bereit. (Wichtig: Bei dem schwarzen Schaumstoff handelt es sich um ein spezielles Material, das die ICs vor elektrischer Aufladung und hohen Spannungen schützt.) Bitte werfen Sie die Matte nicht weg, da Sie dort auch wieder die alten ICs hineinstecken müssen, um diese an QUASIMIDI zurück zu schicken. Nehmen Sie immer nur das IC aus dem Schaumstoff, welches Sie sofort einsetzen.

Bevor Sie nun mit dem Austauschen der ICs beginnen, werfen Sie bitte einen Blick auf die ICs. Das wichtigste Merkmal um ein "Verpolen" zu vermeiden ist eine kleine Kerbe an einer der beiden kurzen Seiten des Bauteils. Diese Kerbe stellt sicher, daß man das IC nicht falsch herum einsetzt und es zerstört. Sehen Sie sich das alte IC im RAVEN genau an und merken Sie sich die Position der Kerbe. Das neue IC muß exakt mit der Kerbe in dieselbe Richtung zeigen wie das alte IC.

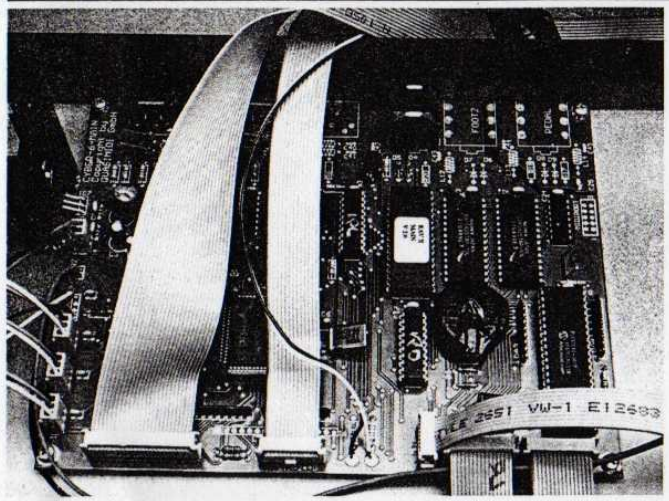
Benutzen Sie nun das mitgelieferte Greifwerkzeug zum Entfernen des alten ICs von der linken Hauptplatine. Dazu setzen Sie das Werkzeug unter den beiden Enden des ICs an und heben unter vorsichtigem Hin- und Herkippen das IC aus dem Sokkel. Achten Sie bitte darauf, daß Sie den IC-Sockel nicht beschädigen und daß die IC-Beine nicht verbogen werden. Stecken Sie das IC auf den leitenden Schaumstoff. Sollte auf der Vorderseite kein Platz mehr sein können Sie auch die Rückseite des Schaumstoffs benutzen.





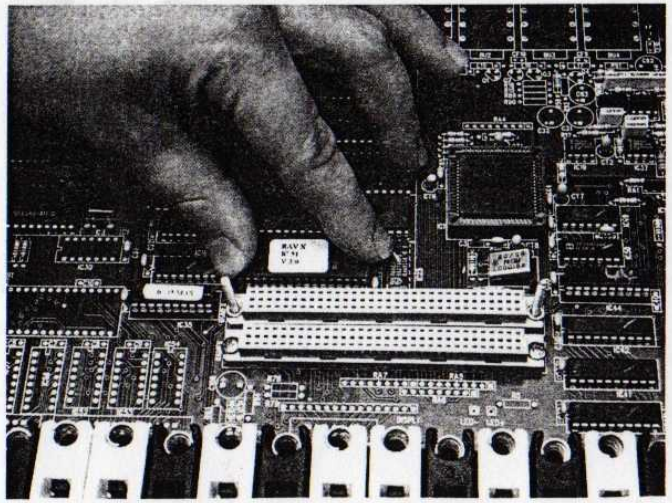
Nun können Sie das neue IC in den leeren Sockel einsetzen. Dazu nehmen Sie das IC mit der Aufschrift "RAV X MAIN V2.0" mit dem IC-Greifer aus dem Schaumstoff und setzen es in den leeren Sockel ein. Beachten Sie die Polung des ICs (Kerbe!) und den korrekten Sitz aller IC-Beine. Setzen Sie das IC nur locker in den Sockel und kontrollieren Sie noch einmal die Polung und die IC-Beine. Wenn alles stimmt können Sie das IC mit der Hand in den Sockel eindrücken (siehe folgende Seite). Ein wenig Druck ist dabei schon erforderlich; gehen Sie jedoch auch hierbei vorsichtig zu Werke um eine Beschädigung der Platine zu vermeiden. Zum Abschluß sollten Sie noch einmal den Sitz der IC-Beine kontrollieren.

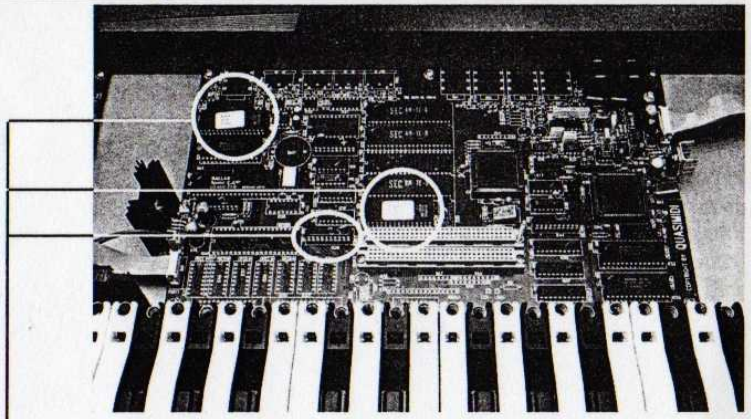
Sie haben nun erfolgreich die erste Hauptplatine Ihres RAVEN umgerüstet und können jetzt mit der Umrüstung der zweiten Hauptplatine fortfahren. Auf dieser Platine müssen drei ICs ausgetauscht werden, und zwar die ICs 4, 35 und 51. Der Ablauf entspricht der Umrüstung der ersten Hauptplatine, so daß Sie die eben ausgeführtern Arbeitschritte bei den folgenden drei ICs nur wiederholen müssen. Nicht oft genug wiederholen können wir hierbei die Wichtigkeit der korrekten Polung der ICs und des korrekten Sitzes der IC-Beine. Selbst "alten Hasen" in der Elektronik passieren Verpolungsfehler immer wieder; deshalb sollten Sie unbedingt mehmals eine Kontrolle durchführen.



Die linke Hauptplatine des RAVEN mit dem neuen IC "RAV X MAIN V2.0"

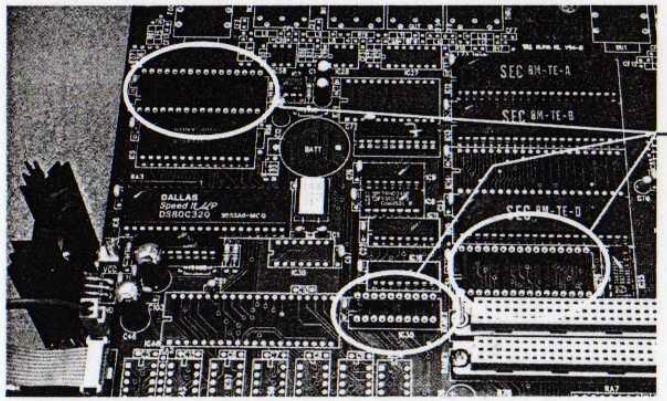
So drücken Sie die ICs in den Sockeln fest



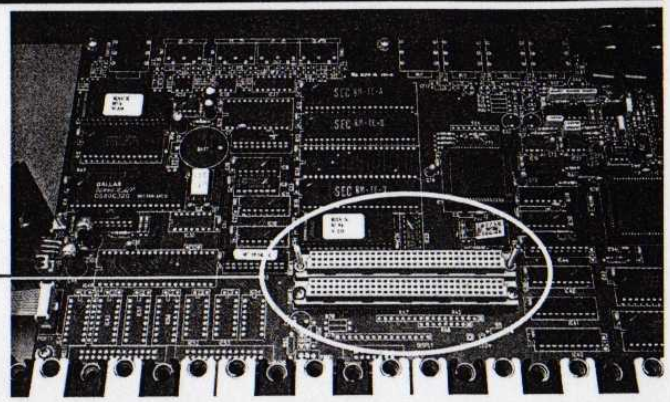


Diese drei ICs müssen auf der rechten Hauptplatine ausgetauscht werden. Gehen Sie hierbei wie bei dem ersten IC vor und achten Sie darauf, die ICs nicht zu vertauschen. Kerbe !

Die rechte Hauptplatine des RAVEN nach der Entfernung der auszutauschenden ICS

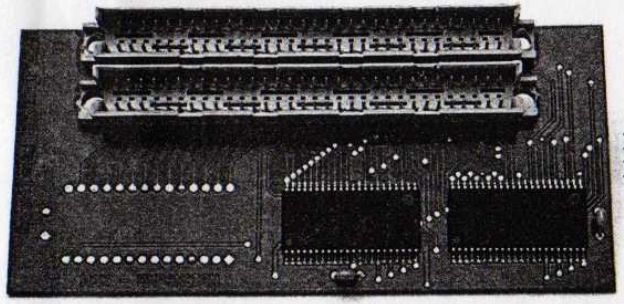


Leere IC-Sockel

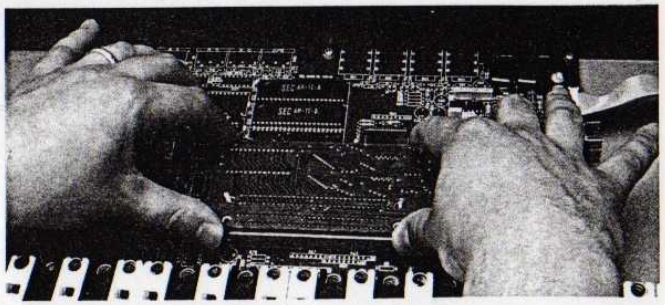


Auf diesen Expansions-Stecker wird Ihre MAX-Expansion aufgesteckt.

Die rechte Hauptplatine des RAVEN nach dem Einbau der neuen ICs



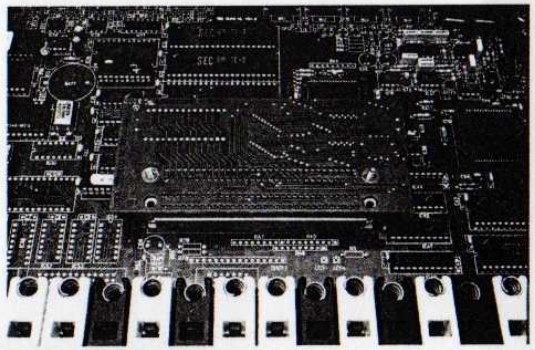
Das MAX-Expansion-Board

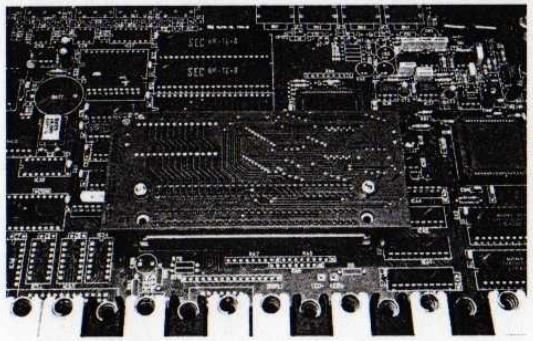


So setzen Sie das MAX-Expansion-Board in den Expansions-Stecker ein. Dabei müssen die ICs auf dem Board in Richtung Geräterückseite liegen.

Nachdem nun alle ICs ausgetauscht sind, können Sie das MAX-Expansion-Board in den Expansions-Stecker einsetzen. Dabei müssen eventuell die beiden langen Schrauben etwas zusammengedrückt werden. Nach dem Einbau das MAX-Boards stecken Sie bitte auf jede der zwei Befestigungsschrauben eine Kunststoff-Unterlegscheibe und schrauben dann das Board mit den Sechskantmuttern fest.
Sie können nun Ihren RAVEN wieder zuschrauben. Überprüfen Sie bitte vorher noch einmal die ICs und das MAX-Board auf korrekten Sitz. Vergessen Sie kein Werkzeug im RAVEN. Setzen Sie den Gehäusedeckel wieder auf und schrauben Sie die vier Inbusschrauben in die Seitenteile ein. Dann verschrauben Sie die Deckelrückseite mit den fünf Kreuzschlitzschrauben. Stecken Sie das Netzkabel wieder ein, denn die Versorgung mit Netzspannung wird die Funktion Ihres RAVEN um ca.100% erhöhen. Die technische Umrüstung Ihres RAVEN ist damit abgeschlossen. Ihr RAVEN muß nun noch initialisiert werden. Wie das geht erfahren Sie auf der nächsten Seite.
Da die ausgebauten ICs wiederverwendbar sind, senden Sie diese bitte auf die Schaumstoffmatte gesteckt in einem wattierten Umschlag innerhalb von 30 Tagen an QUASIMIDI, Eisenbahnstr.13, 35274 Kirchhain zurück. Sollten Sie die ICs nicht zurückschicken, müssen wir Ihnen 100,- DM in Rechnung stellen.

Das MAX-Expansion-Board mit den Kunststoff-Unterlegscheiben





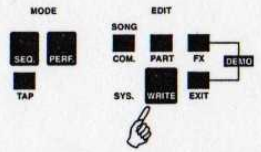
Das festgeschraubte MAX-Expansion-Board

Nach erfolgtem Einbau der Upgrade-Expansion MAX muß der RAVEN initialisiert und kalibriert werden. Bei diesem Vorgang werden alle internen Daten des RAVEN gelöscht! Ohne Initialisierung und Kalibrierung wird der RAVEN nach dem Umbau nicht richtig funktionieren. Daher ist die Initialisierung für die MAX-Expansion genauso wichtig, wie der eben beschriebene Einbau der Chips und des eigentlichen Erweiterungsboards.

Initialisierung des RAVEN Schritt für Schritt

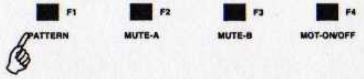
Um den RAVEN zu initialisieren, müssen Sie ihn zunächst ausschalten.

Danach halten Sie die "WRITE"-Taste des RAVEN gedrückt und schalten den RAVEN bei gedrückt gehaltener "WRITE"-Taste wieder ein.



Folgende Darstellung erscheint kurz nach der Einschaltmeldung im Display:

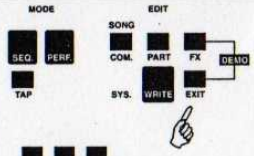
Mit dem "SOFT"-Button [F1] führen Sie die Initialisierung des Raven durch.



Direkt nach der durchgeführten Initialisierung (Initialize...) springt der RAVEN in die folgende Display-Darstellung, wobei die dargestellten Werte in der zweiten Zeile nicht übereinstimmen werden:

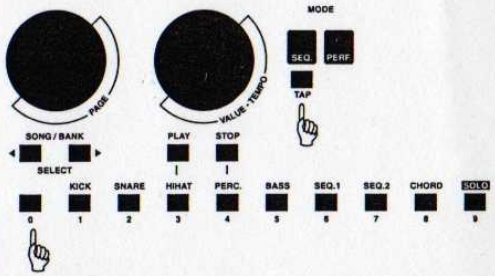
Die Spielhilfen, also die 4 Drehregler, die drei Wheels und das Aftertouch können in diesem Menü auf eine möglichst feine Auflösung eingestellt werden (Kalibrierung). Dieser Vorgang ist im Normalfall nur notwendig, wenn die Speicherschutzbatterie ausgetauscht wurde. Dennoch sollten Sie nach Einbau der MAX-Expansion die Kalibrierung überprüfen und im Bedarfsfall nochmals durchführen. Bei einem optimal kalibrierten RAVEN sollten die Bewegung der Spielhilfen einen Wertebereich von 0 - 127 ermöglichen. Am unteren Ende des Regelweges sollte man also eine 0 erreichen können und am oberen Ende eine 127. Bewegen Sie nun die Spielhifen des RAVEN zwischen den beiden Extremwerten, um die Kalibrierung zu überprüfen.

Falls die Spielhilfen Ihres RAVEN von 0 - 127 reichen, können Sie danach die "EXIT"-TASTE betätigen.



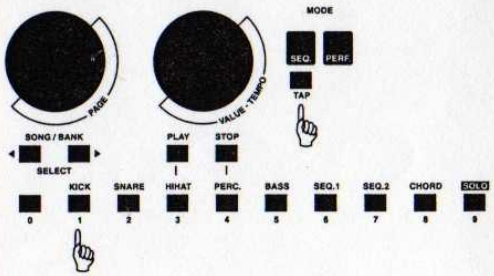
Falls dies nicht der Fall ist, führen Sie eine Kalibrierung durch. Dazu bewegen Sie zunächst alle drei Wheels (Pitch-Bend, Wheel1 und Wheel2) nach unten in die Minimal-Position. Dabei müssen Sie das Pitch-Bend Wheel festhalten, da es sonst von einer Feder in die Mittelposition zurückgezogen wird.

Wenn Sie sich sicher sind, daß alle drei Wheels in der untersten Position sind, halten Sie die "TAP"-Taste gedrückt und tippen die "0"-Taste bei den "TRACK"-Buttons einmal an.



Danach bewegen Sie alle drei Wheels in die oberste Position auf den Maximalwert und halten das Pitch-Bend-Wheel in dieser Position fest.

Wenn Sie sich sicher sind, daß alle drei Wheels in der obersten Position sind, halten Sie die "TAP"-Taste gedrückt und tippen die "1"-Taste bei den "TRACK"-Buttons einmal an.
Danach sollten Sie die Spielhilfen nochmals auf ihren Regelbereich überprüfen. Wenn Sie zufrieden sind, betätigen Sie die "EXIT"-Taste.



Übersicht über die neuen Funktionen

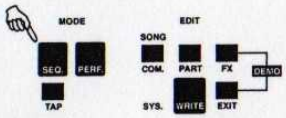
Der Motivator eignet sich hervorragend als Ideengenerator für rhythmische Waber-Flächen, abgefahrene Bass-Loops oder verrückte Begleitgrooves. Bisher konnte man den Motivator nur zum laufenden Sequenzer dazu spielen, nicht aber gleichzeitig in den Sequenzer aufnehmen. Viele unserer Kunden haben sich gewünscht, die Motivator-Effekte direkt als Loops in den Sequenzer einzusetzen. Dies ist nun möglich. Diese Funktion ist nicht nur auf eine spezielle Spur beschränkt, sondern läßt sich auf beliebigen Spuren anwenden. Dadurch können Sie z.B. Percussion-Loops mit dem Arpeggiator erzeugen, Gater-Effekte in die Akkordspur einspielen oder rasante Bass-Sequenzen automatisch erzeugen.

Da die vom Motivator erzeugten Effekte direkt in den Sequenzer aufgenommen werden, kann man ihn beliebig oft auf den Spuren anwenden. Selbst eine Overdub-Aufnahme auf die gleiche Spur mit eingeschaltetem Motivator ist möglich. Hinzu kommt ferner, daß auch die auf dem Motivator arbeitenden Echtzeit-Modulationen Dynamik und Gate-Time in den Sequenzer aufgezeichnet werden.

Die Aufnahmemöglichkeit des Motivators kommt völlig ohne zusätzliche Menüs aus. Wenn Sie den Motivator eingeschaltet haben, wirkt er zunächst wie gewohnt auf der Solo-Spur. Wenn Sie das Edit-Pattern-Menü aufrufen und die vierte Menüseite anwählen, wird der Motivator automatisch auf die zur Aufnahme ausgewählte Spur gelegt. Wenn Sie nun auf Menüseite 5 die [RECORD]-Taste betätigen, nehmen Sie nicht mehr die Noten der Tastatur direkt auf, sondern die Sequenzen, Loops und Gater-Effekte, die der Motivator erzeugt.

Motivator-Aufnahme Schritt für Schritt

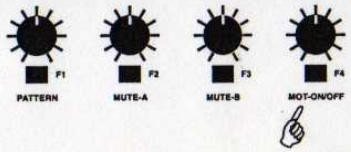
Wählen Sie den Sequenzer-Mode mit der rot umrandeten "SEQ-MODE"-Taste aus.



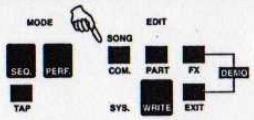
Danach wählen Sie mit den "SONG/BANK"-Select-Tasten einen leeren Song.

Folgende Display-Darstellung erscheint daraufhin:

Mit dem "SOFT"-Button [F4] können Sie den Motivator bereits einschalten. Er arbeitet zunächst wie gewohnt auf der Solo-Spur.



Danach wählen Sie das Edit-Song-Menü mit der "EDIT-SONG"-Taste.

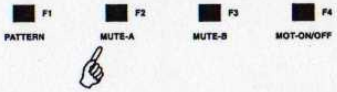


Die folgende Display-Darstellung erscheint:

Mit dem "SOFT"-Button [F2] wählen Sie nun das Edit-Pattern-Menü aus.

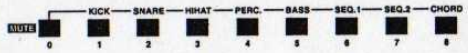
Auf der erscheinenden Menüseite wählen Sie das zu editierende Pattern aus:

Da alle Pattern unbespielt sind, können Sie direkt "SOFT"-Button [F2] drücken, um in das Editier-Menü des angewählten Pattern zu gelangen.



Danach befinden Sie sich im Editiermenü auf der ersten Menüseite:

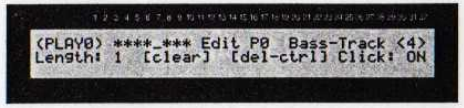
Mit den "TRACK"-Buttons können Sie nun eine Spur auswählen, die Sie in den Sequenzer aufzeichnen möchten.



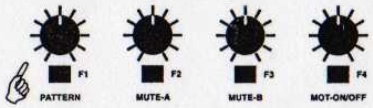
Danach wählen Sie eine leere User-Motiv-Spur aus. Leere User-Motive erkennt man an einem Sternchen (*) vor der Motivnummer.

Mit dem "PAGE"-Dial wählen Sie nun die Menüseite 4 aus.

Es erscheint die folgende Menüseite:



Mit dem "SOFT"-Regler [F1] können Sie die gewünschte Länge des Motivs einstellen.



Danach wählen Sie die Menüseite 5, auf der sich die Aufnahme-Funktionen befinden.

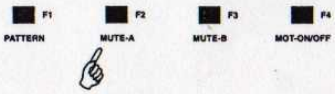
Bevor Sie mit der eigentlichen Aufnahme beginnen, können Sie:

1.) Die Motivator-Einstellungen nach Ihrem Geschmack abändern.
Lesen Sie hierzu das Kapitel "Die Editierung des Motivator" auf Seite 35 ff. des Raven Benutzer-Handbuchs.
2.) Den angewählten Sound abändern.
Lesen Sie hierzu das Kapitel "Die Klangeditierung" auf der Seite 26 ff. des Raven Benutzer-Handbuchs.

Beide im Handbuch beschriebenen Editiermenüs (Motivator- und Klangeditierung) können Sie direkt über die Anwahl der "EDIT-FX"- bzw. "EDIT-PART"-Taster erreichen. Wenn alle Einstellungen wunschgemäß vorgenommen worden sind, können Sie über die "EDIT-SONG"-Taste wieder in den Sequenzer zurückkehren.

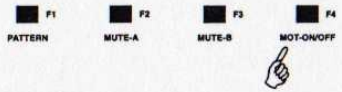
Wenn Sie in den Sequenzer-Bereich zurückgekehrt sind erscheint wieder die Menüseite 5 des Edit-Pattern-Menüs.

Mit "SOFT"-Button [F2] kann die Aufnahme gestartet werden. Nach einem Vorzähler von 4 Schlägen können Sie einspielen.



Nachdem Sie die Aufnahme fertiggestellt haben, sollten Sie das Pattern zwischenspeichern! Wählen Sie hierzu die Menüseite 1 des Edit-Pattern-Menüs mit dem "PAGE"-Dial.

Mit "SOFT"-Button [F4] können Sie die [keep]-Funktion aufrufen. Die Klang-Einstellung und die Motiv-Pattern Zuordnung wird nun im Temporär-Speicher festgehalten.



Vergessen Sie nicht, vor einem Wechsel des Songs oder dem Aufruf der Performance-Betriebsart den Song endgültig zu speichern. Dies geschieht im Write-Menü des Raven. Die nötige Menüseite ruft der Raven beim Drücken der "WRITE"-Taste automatisch auf!

Power-Tips zur Motivator-Aufzeichnung

Wenn Sie erste Erfahrungen mit diesem neuen Feature gesammelt haben, werden Sie sich über die folgenden Powertips freuen.

1.) Bei der Aufnahme in der Arpeggiator-Betriebsart liegt ja bekanntlich die Gate-Time des Motivators auf Wheel 2. Wenn Sie den anzusteuernden Part des RAVEN in den Part-Mode "LEAD" oder "MONO" versetzen, können Sie mit dem Portamento-Effekt arbeiten. Der Portamento-Effekt wird ausgelöst, sobald sich das Notenende der letzten Note hinter dem Anfang der nächsten Note befindet. Die Gate-Time des Arpeggiators läßt sich soweit verstellen, daß dieser Zustand eintritt. Aufgrund dieser überlappenden Notenlängen werden die Noten einer Sequenz nicht mehr einzeln angespielt sondern auf die entsprechenden Tonhöhen "gezogen". Sie kennen diesen Effekt vielleicht noch von der Glide-Funktion der TB-303. Wenn der Arpeggiator läuft, können Sie nun ganz gezielte Glide-Effekte positionieren indem Sie die Gate-Time der gewünschten Noten mit Wheel 2 verlängern.

2.) Eine andere Anwendung besteht darin, nachträglich im Dub-Record Aufnahmemodus einzelne längere Noten hinzufügen, die ebenfalls eine Überlappung erzwingen. Mit Hilfe dieser beiden Tricks lassen sich ziemlich ausgefallene Sequenzen erzeugen, die man spieltechnisch gar nicht genauso hinbekommt.

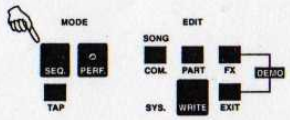
3.) Um sehr maschinenhafte Sequenzen zu erzeugen, läßt sich eine Eigenheit des Drum-Grid-Editors ausnutzen. Der Drum-Grid-Editor erzeugt nämlich sehr kurze, einheitliche Notenlängen. Diese Verkürzung der Noten wirkt sich auch auf die Sequenzen aus. Dazu müssen Sie bei einer angewählten Sequenzer-Spur einfach einmal kurz das Drumgrid aufrufen und danach wieder verlassen. Über die [undo]-Funktionen können Sie die Funktion rückgängig machen, falls Sie mit dem Ergebnis unzufrieden sind.

Übersicht über die neue Funktion

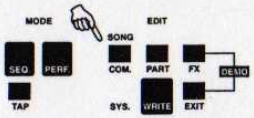
Der Speicher eines jeden Sequenzers ist irgendwann einmal erschöpft. Auch der Raven bildet da keine Ausnahme. Um den Speicherbedarf besser einschätzen zu können, haben wir dem Raven eine Restspeicheranzeige spendiert. Diese kann im Edit-Pattern-Menü aufgerufen werden. Die Anzeige ist übrigens in erster Linie für Kunden interessant, die regen Gebrauch von USER-Motiven machen. Ohne die Verwendung dieser Motive wird man die Speichergrenze nicht erreichen können.

Restspeicher-Anzeige Schritt für Schritt

Wählen Sie den Sequenzer-Mode mit der rot umrandeten "SEQ-MODE"-Taste aus.



Danach wählen Sie das Song-Edit Menü mit der "EDIT-SONG"-Taste.

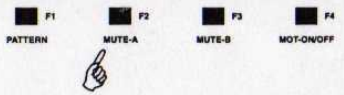


Es erscheint die folgende Display-darstellung:

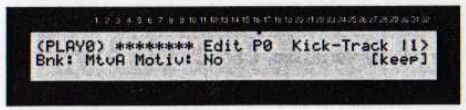
Mit "SOFT"-Button [F2] wählen Sie das Edit-Pattern-Menü.

Die folgende Display-Meldung erscheint:

Drücken Sie erneut "SOFT"-Button [F2] um in das Edit-Pattern Menü des angewählten Patterns zu gelangen.



Die erste Menüseite des Edit-Pattern Menüs erscheint.



Mit dem "PAGE"-Dial wählen Sie nun die Menüseite 7 des Edit-Pattern Menüs.

Folgende Menüseite erscheint:

Der Restspeicher des Raven wird in Prozent angezeigt. In den folgenden Power-Tips geben wir Ihnen Tips zur Speicheroptimierung.

Power-Tips zur Speicheroptimierung

1.) Wie Sie vielleicht wissen, verbrauchen nicht nur Noten Speicher des User-Memories. Die Spielhilfen des RAVEN gehen in der MAX-Version mit dem Speicher zwar umsichtiger um als so manch anderer Sequenzer, dennoch verbrauchen sie trotz der MAX-Controller-Optimierung eben mehr Speicher als Noten, weil sie zahlreicher sind. Dies wird einem klar, wenn man sich vor Augen hält, daß man in den seltensten Fällen 32 tel Noten verwenden wird während Controller kontinuierlich mit mindestens 96tel Auflösung aufgenommen werden müssen, um einen kontinuierlichen Verlauf zu erhalten. Bei wilden Bewegungen der Spielhilfen können da unerwartet viele Werte im Sequenzer entstehen. Aus diesem Grunde sollte man überflüssige Controller tunlichst vermeiden. Die drei Wheels des Raven wird man ohnehin nur einsetzen, wenn man z.B. einen Filterverlauf programmieren will. Es gibt aber einen Datenfresser, den viele Kunden unbewußt verwenden. Da diese Spielhilfe nicht bewußt eingesetzt wird, ist meist auch die Stärke der Veränderung nur sehr gering bzw. gar nicht zu hören. Diese Spielhilfe ist das Aftertouch. Der Raven-Sequenzer nimmt Aftertouch als LFO-Modulationsstärke (Vibrato) auf. Meist drückt man die Tasten des Keyboards beim Spielen automatisch etwas herunter, ohne ein Vibrato auslösen zu wollen. Die entstehenden Daten belegen natürlich völlig unnötig Speicher im Sequenzer. Um dies zu verhindern können Sie schon vor der Aufnahme das Aftertouch einfach ausschalten.
Betätigen Sie hierzu die "EDIT-SYSTEM"-Taste und wählen Sie dort die zweite Menüseite. Das angewählte Untermenü steuert verschiedene Keyboard-Parameter. Mit dem "SOFT"-Regler [F4] können Sie die Aftertouch-Funktion ausschalten.

2.) Wenn Sie schon bestehende Aufnahmen "ausdünnen" möchten, wählen Sie auf der Menüseite 4 des "EDIT-PATTERN"-Menüs den Parameter [del-ctrl] mit "SOFT"-Button [F3]. Danach werden alle aufgezeichneten Spielhilfen dieser Spur gelöscht.

3.) Benutzen Sie nur Motivlängen, die für die komplette Wiedergabe einer Spur notwendig sind. Es macht z.B. keinen Sinn, eine 4tel Bassdrum mit einer Motivlänge von 8 Takten aufzunehmen. Außerdem können Sie für eine 4tel Bassdrum genausogut ein ROM-Motiv nehmen, bei dem Sie im Edit-Part Menü nur die Klangfarbe verändern. Dabei haben Sie noch kein User-Motiv erzeugt!

Anzeige leerer User-Motive

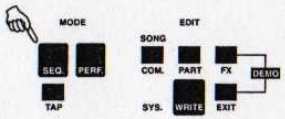
Bei der Anwahl eines User-Motivs im Edit-Pattern-Menü ist es oft sinnvoll, gleich zu erkennen, welcher Motivspeicher bereits bespielt ist und welcher noch leer ist. Auf diesem Wege spart man sich das versehentlich Löschen einer bereits bespielten Spur und die unnötig lange Suche nach einer freien Motivnummer. Gerade bei 8-taktigen Motiven, bei denen erst im letzten Takt etwas passiert laden zu einem versehentlichen Löschen geradezu ein.
Leere User-Motive werden in Zukunft mit einem Sternchen gekennzeichnet. Dieses Sternchen wird direkt vor der Motivnummer des User-Motivs angezeigt.

Copy User-Motiv-Funktion

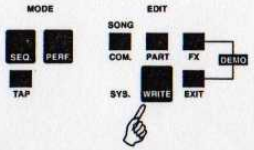
Manchmal möchte man bei einem bestehenden User-Motiv Veränderungen vornehmen, ohne das Original-Motiv zu verlieren. Zu diesem Zweck kann man sich im Write-Menü des RAVEN eine Kopie des User-Motivs erzeugen. An dieser Kopie kann man dann ohne irgendwelche Verluste Veränderungen vornehmen.

Das Kopieren eines User-Motivs Schritt für Schritt

Das Kopieren der User-Motive ist natürlich nur in der Sequenzer-Betriebsart zu erreichen. Wählen Sie daher diese Betriebsart mit der "SEQ-MODE"-Taste aus, falls Sie in der Performance Betriebsart sind.



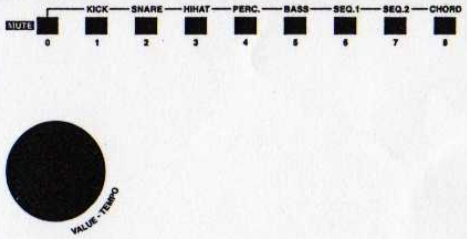
Danach betätigen Sie die "WRITE"-Taste.



Daraufhin erscheint die folgende Display-Meldung:

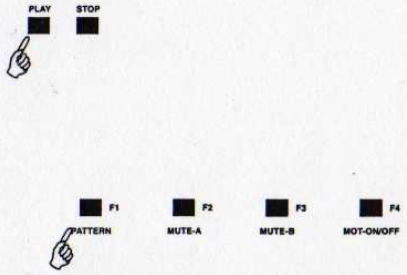
Mit dem "PAGE"-Dial wählen Sie die Menüseite 8. Die folgende Menüseite wird im Display angezeigt:

Mit den Track-Buttons wählen Sie die Spur, deren User-Motiv Sie kopieren möchten.



Mit dem "VALUE"-Dial wählen Sie anschließend die gewünschte User-Motiv-Nummer.

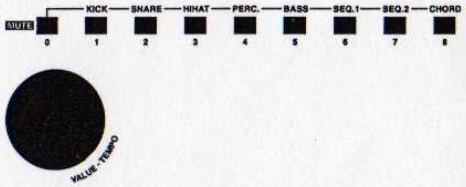
Falls Sie sich die gewünschte Motiv-Nummer nicht gemerkt haben - kein Problem. Sobald Sie die "PLAY"-Taste des Sequenzers drücken, hören Sie das angewählte User-Motiv.



Mit dem "SOFT"-Button [F1] bestätigen Sie anschließend Ihre Auswahl.

Auf der nächsten Menüseite können Sie den Ziel-Speicherplatz auswählen. Auf dieser Motivnummer wird die Kopie anschließend liegen.

Dazu wählen Sie die gewünschte Spur wieder mit den "TRACK"-Buttons und die Motivnummer mit dem "VALUE"-Dial.



Wie Sie sehen, können Sie auch andere Spuren auswählen als die Ursprungsspur. Dadurch ist es möglich, zweimal die gleiche Sequenz mit zwei unterschiedlichen Sounds zu produzieren, um einen noch fetteren Sound zu erzielen. Auch die Doppelung einer Basslinie mit einer Bass-Drum ist so kein Problem.

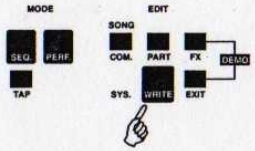
Wenn Sie die Kopie erzeugen möchten wählen Sie den "SOFT"-Button [F1], wenn Sie es sich anders überlegt haben "SOFT"Button [F2].

Die Kopie eines Pattern ist immer sinnvoll, wenn Sie z.B. eine leicht abgewandelte Form des Patterns an einer anderen Position des gleichen Songs benötigen. Mit der im RAVEN vorgestellten Pattern-Kopier Funktion können Sie aber sogar ein Pattern in einen anderen Song übertragen. Folgendermaßen wird die Pattern-Kopie Funktion ausgerufen:

Kopieren eines Pattern Schritt für Schritt

Wählen Sie einen Song aus, aus dem Sie ein Pattern kopieren möchten. Dies geschieht über die "SONG/BANK-SELECT"-Tasten.

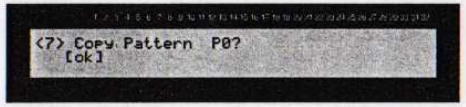
Wählen Sie mit der "WRITE"-Taste das Write-Menü aus.



Es erscheint die folgende Menüseite:

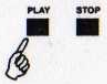
Mit dem "PAGE"-Dial wählen Sie anschließend die Menüseite 7.

Danach erscheint die folgende Menüseite:

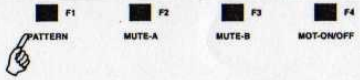


Mit dem "VALUE"-Dial können Sie das gewünschte Pattern auswählen. Leere Pattern werden mit einem Sternchen dargestellt.

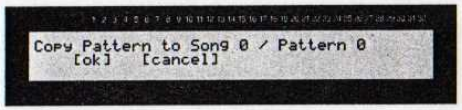
Falls Sie unsicher sind, welches Pattern Sie kopieren möchten, können Sie die "PLAY"-Taste betätigen. Das angewählte Pattern wird dann gespielt.



Nach erfolgter Auswahl betätigen Sie den "SOFT"-Button [F1].



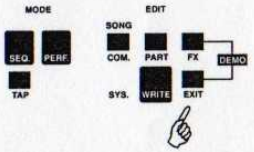
Danach erscheint die folgende Menüseite:



Mit Hilfe des "VALUE"-Dials können Sie nun den gewünschten Pattern-Speicherplatz auswählen.

Anschließend haben Sie die Wahl zwischen "SOFT"-Button [F1] um die Kopie durchzuführen und [F2] um den Vorgang abzubrechen.

Mit der "EXIT"-Taste können Sie das Write-Menü wieder verlassen.



Power-Tip zum Kopieren eines Patterns

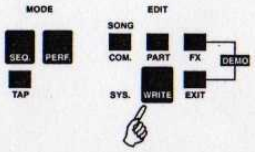
Oft will man innerhalb eines Songs in zwei aufeinanderfolgenden Pattern zwar unterschiedliche User-Motive einspielen, dabei aber die Instrumentierung von dem einen zum anderen Pattern beibehalten. Auch hierfür eignet sich die Pattern-Kopie Funktion bestens. Als erstes erzeugen Sie sich eine Kopie des Patterns. Danach wählen Sie für die einzelnen Spuren des Patterns freie User-Motive aus (diese erkennen Sie an den Sternchen *). Das Pattern ist nun quasi gelöscht. Wenn Sie nun aber eine Aufnahme in dem Sequenzer beginnen, sind alle im Pattern abgelegten Spur-Parameter genau so eingestellt, wie in dem ursprünglichen Pattern, von dem Sie die Kopie erzeugt haben. So ist es sehr leicht, ein in sich geschlossenes Arrangement aufzubauen.

Wenn man bereits einige Songs eingespielt hat und dabei regen Gebrauch von User-Motiven gemacht hat, kann es vor der Produktion eines völlig neuen Songs sinnvoll sein, den Speicher des Raven zu löschen. Man kann dann mit vollen 100% User-Speicher beginnen und stößt bei dem neuen Song mit Sicherheit nicht an irgendwelche Speichergrenzen. Bevor man das Löschen der User-Motive vornimmt, sollte man die vorhandenen Daten sichern. Dies geschieht mit Hilfe der "Send all Pattern/Songs/User-Motivs"-Funktion auf der Menüseite 6 des Write-Menüs. Mit dieser Funktion sendet der Raven unter anderem alle User-Motive des Speichers über die MIDI-Schnittstelle an ein beliebiges Gerät zur MIDI-Datensicherung. Dies kann ein externer Sequenzer, MIDI-Datafiler (z.B. STYLE-DRIVE) oder irgend ein anderes Gerät sein, welches Systemexclusive Daten empfängt und auf Diskette sichern kann. Ideal ist ein Computer mit einem MIDI-Interface. Auch die meisten Sequenzerprogramme auf dem ATARI ST, MAC oder PC sind in der Lage, diese Daten aufzuzeichnen und auf Diskette oder Festplatte abzulegen.
Erst wenn Sie sicher sind, daß die User-Motive entweder nicht mehr gebraucht werden oder bereits extern gespeichert worden sind, sollten Sie die Löschfunktion verwenden.

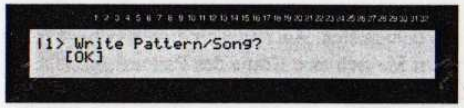
Löschen aller User-Motive Schritt für Schritt

Das Löschen der User-Motive ist natürlich nur in der Sequenzer-Betriebsart zu erreichen. Wählen Sie daher diese Betriebsart mit der "SEQ-MODE"-Taste aus, falls Sie in der Performance Betriebsart sind.

Danach betätigen Sie die "WRITE"-Taste.



Daraufhin erscheint die folgende Display-Meldung:



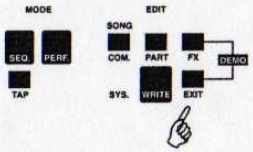
Mit dem "PAGE"-Dial wählen Sie die Menüseite 9. Die folgende Menüseite wird im Display angezeigt:

Mit "SOFT"-Button [F1] können Sie das Löschen der User-Motive einleiten.

Im Display erscheint daraufhin eine Sicherheitsabfrage, die versehentliches Löschen verhindern soll:

Sie können nun mit Hilfe der "SOFT"-Buttons [F1] und [F2] entscheiden, ob die Motive tatsächlich gelöscht werden [F1] oder ob der Vorgang abgebrochen wird [F2].

Anschließend können Sie das Write-Menü mit der "EXIT"-Taste wieder verlassen.



Powertip zum Löschen aller User-Motive

Manchmal hat man einige User-Motive eingespielt, die dann doch in keinem Song Verwendung finden. Unter Umständen sind sie sogar so schlecht, daß sie eigentlich nur kostbaren Speicherplatz belegen. Da wir alle nicht besonders ordnungsliebend sind, werden diese Motive oft noch jahrelang als Datenmüll mitgeführt.
Da man an der Motivnummer noch nicht sehen kann, ob ein Motiv gut oder schlecht ist, ist ein nachträgliches Suchen und Löschen auch oft sehr zeitaufwendig. Wenn man wie folgt beschrieben vorgeht, wird der Speicher aufgeräumt, ohne daß man sich dieser Sucherei hingibt. Bei diesem Vorschlag macht man sich ein Feature des Ravens zu nutze, daß im "Send Temporary Dump"-Befehl des Write-Menüs zur Anwendung kommt. Der aktive Song wird nämlich mit Hilfe dieses Befehl mit allen darin verwendeten User-Motiven gesendet. User-Motive die nicht in dem Song vorkommen, werden auch nicht gedumped. Als ersten Schritt wird man demnach alle Songs mit Hilfe des "Send Temporary Dump"-Befehls nacheinander über MIDI abspeichern. Wenn alle Songs gesichert sind löscht man alle User-Motive aus dem Speicher. Als nächsten Schritt werden die einzelnen Songs wieder in den Raven zurückgedumped. Als Ergebnis hat man einen User-Speicher, der nur benutzte User-Motive enthält.
Doch Vorsicht! Wenn man mehrere Songs mit den gleichen User-Motiven angefertigt hat, macht diese Vorgehensweise nicht viel Sinn. Dann hat man als Ergebnis nämlich unter Umständen das gleiche User-Motiv an unterschiedlichen Speicherplätzen abgelegt. Im schlimmsten anzunehmenden Fall ist der Speicher nach diesér Aktion voller als vorher.

X-Basses

E001 AcidBas1
E002 Acidbas2
E003 Acidbas3
E004 AttBass
E005 AttkBass
E006 Baaas
E007 BassBlas
E008 Bassich
E009 Bass_x
E010 BlubBass
E011 Bobbass
E012 Boombass
E013 DetuneTB
E014 DoubleTB
E015 Dyn303_2
E016 Dyn303_3
E017 Dyn303_4
E018 Dyn303_5
E019 DynBass1
E020 DynBass2
E021 Dyn_303
E022 FattBass
E023 FeroBass
E024 FiltBaas
E025 FiltBass
E026 Filter1
E027 Filter4
E028 FM_Bass1
E029 FM_Bass2
E030 FM_Bass3
E031 FM_Bass5
E032 FM_Bass6
E033 FM_Knack
E034 FunkBas1
E035 FunkBas2
E036 FunkBas3
E037 FunkBas4
E038 FunkBass
E039 FunkBas6
E040 Gap_Bass
E041 HardBass
E042 HardMKS1
E043 HohlBas4
E044 KnarzBas
E045 KrummBas
E046 MBass
E047 MKSBass
E048 MKS_Res
E049 MoogBas3
E050 MoogBas4
E051 PercBass
E052 PlukBass
E053 PongBass
E054 RhodBass
E055 SynBass
E056 TB301996
E057 TB303_1
E058 TB303_2
E059 TB303_3
E060 TB303_4
E061 TB303_5
E062 TB303_6
E063 TB303_7
E064 TB303_8
E065 TB304
E066 TB_Deep
E067 TB_Deep2
E068 TB_Reso
E069 TB_Velor
E070 Wave2Bas
E071 Wave303a
E072 WaveBass

X-Synths1

E073 Agressi
E074 Agressi2
E075 Aufgeh
E076 Blubba
E077 Chaot
E078 Chaotsyn
E079 Chroma
E080 Chromb
E081 ClockSyn
E082 Cloudy2
E083 Clumsy
E084 D6like
E085 DAF
E086 Decay
E087 Digilog
E088 DigiPad1
E089 DigSeq3
E090 Direkt1
E091 Direkt2
E092 DirtSynt
E093 Draht1
E094 Draht2
E095 Draht3
E096 Draht4
E097 Drahtig1
E098 Drahtig2
E099 Drahtig3
E100 DrahtSyn
E101 DrahtWav
E102 Dream
E103 Dreamy
E104 DrumSynt
E105 Dynamo
E106 DynFilt1
E107 DynFilt2
E108 DynFilt3
E109 DynFilt4
E110 DynFilt5
E111 DynFilt6
E112 DynFilt7
E113 DynFilt8
E114 DynFlt11
E115 DynFlt12
E116 Enough
E117 Filteres
E118 FiltFunk
E119 FMBottle
E120 FMFilt6
E121 FMOrgSyn
E122 FMSepter
E123 FM_Orgn1
E124 FM_Orgn2
E125 Form
E126 FormWav2
E127 FormWave
E128 FunkBrss

X-Synths2

F001 FunkMoog
F002 Funky1
F003 Funky2
F004 Grummel
F005 HardMKS
F006 HardMKS3
F007 HardSynt
F008 HoloSyn1
F009 HoloSyn2
F010 Hubba
F011 Jazzy
F012 Juno1
F013 Juno1062
F014 Juno1063
F015 Juno2
F016 Juno60
F017 JunoSaw
F018 JunoSyn1
F019 JunTripu
F020 KillWave
F021 Knaatsch
F022 Lasslos
F023 Lassmich
F024 MetalSyn
F025 MixSynt
F026 MixSynt2
F027 MixSynt3
F028 MKSWavc1
F029 MSDistor
F030 MSSpace
F031 Nitron
F032 Nohonk
F033 Occult
F034 Occult2
F035 Octaver
F036 Od_1996
F037 PercPoly
F038 PercSyn2
F039 PercSyn4
F040 PercSyn5
F041 Phaser1
F042 Plugger
F043 PolySyn1
F044 PolySyn2
F045 PolySyn3
F046 PolySyn4
F047 Prophet
F048 Q_Factor
F049 Rav_Moog
F050 RealSqr

X-Synths3

F051 ResoFil1
F052 ResoFil2
F053 ResoFil3
F054 ResoFilt
F055 ResoForm
F056 ResoTec
F057 Resynth
F058 ReverSyn
F059 ReveSyn2
F060 ReveSyn3
F061 Saegezhn
F062 Sausage
F063 Schmatz1
F064 SeqReso
F065 ShitSynt
F066 Spectrl2
F067 Spectrl3
F068 Spinnett
F069 SpinSyn1
F070 SqareRes
F071 StabSynt
F072 SuperMKS
F073 Swept
F074 SynHorn

F075 SynKoto
F076 TDSynth
F077 Trigger
F078 Trigger2
F079 Vcc5V
F080 VeloFilt
F081 VeloWave
F082 VoxWave4
F083 Wcc3
F084 Wet_Wet
F085 Wet_Wet2

X-Pads1

F086 AnaBrass
F087 AutoFilt
F088 AutoSwee
F089 Chromc
F090 DeepPad2
F091 Deep_Pad
F092 Develop
F093 DigDream
F094 DigPerc
F095 DigPerc2
F096 Doom
F097 Dumpfo2
F098 DynFlt10
F099 Edgar_F
F100 FatOberh
F101 FatPad
F102 FMFilt1
F103 FMFilt2
F104 FMFilt3
F105 FMFilt4
F106 FMFilt5
F107 FMFilter
F108 FM_Dyn1
F109 FM_Fat1
F110 FM_Fat2
F111 FM_Oct1
F112 FM_Pad
F113 FunkyPad
F114 GapSaw
F115 Genesis1
F116 Genesis2
F117 Genesis3
F118 Glasharp
F119 Haunted
F120 Holdme
F121 Juno1061
F122 Knastrin
F123 Lassdoch
F124 LosAtmos
F125 Melsweea
F126 Melsweeb
F127 Melsweep
F128 MKSFlch

X-Pads2

G001 MKSTune
G002 MKS_Reso
G003 MS_Juno
G004 Mystic1
G005 Mystic2
G006 No_Multi
G007 Od_2001
G008 Od_2010
G009 Pad2001
G010 Padding
G011 PercPad2
G012 PercPad3
G013 PercSwel
G014 PercWave
G015 PerPoly2
G016 Pitch_XP
G017 RisePad
G018 Schabela
G019 Schimmer
G020 Schweber
G021 SineSau
G022 Sirius
G023 SoftPad
G024 SoftPad1
G025 SoftPad3
G026 Solina
G027 Space20x
G028 SpecPad1
G029 SpecPad2
G030 Subsoft
G031 Suspense
G032 Sweep
G033 Sweeper
G034 SwelSol2
G035 Swel_Sol
G036 Swirler
G037 Tangram2
G038 Velomat
G039 VoxWind
G040 VSHohner
G041 Wideopen

X-Leads

G042 Absin
G043 Absinl
G044 Absin_d
G045 E_L_P
G046 Filtfade
G047 FMAmbien
G048 GabTriad
G049 GapSine1
G050 GapsQuar
G051 GapTrian
G052 Hardcor1
G053 Hardcor2
G054 Hardsolo
G055 Hubbasol
G056 Moog_i
G057 MS1cWav
G058 MSGuitar
G059 MS_1
G060 MS_2
G061 Muffler
G062 Natron
G063 OuikFX
G064 Perc_Sol
G065 Quartsht
G066 Schraeg3
G067 Sin_Dist
G068 SloatFX
G069 SoloPoly
G070 SpaceFlu
G071 SquarSol
G072 SubSine
G073 TriPuls
G074 Topic
G075 Tubelite

X-Sequenc

G076 AbsinSQ
G077 AnaPerc1
G078 AnaPerc2
G079 AnaPerc3
G080 AnaSeq
G081 BassSeq
G082 BPM_116
G083 DigPoly1
G084 DigPoly2
G085 DigPoly3
G086 DigSeq1
G087 DigSeq2
G088 DigSeq4
G089 DnFilt10
G090 DnFilt11
G091 DynFilt9
G092 FM_Seq2
G093 FM_Seq_1
G094 FunkMog2
G095 FunnySeq
G096 GlockoGP
G097 HardMKS2
G098 HousSeq
G099 MoogSyn2
G100 Moog_Seq
G101 NoiseSeq
G102 PercPPG
G103 PercPPG2
G104 PercSyn1
G105 PercSyn3
G106 Plug1
G107 Plug2
G108 Plug3
G109 PlugMul
G110 PPGWave1
G111 QuintSeq
G112 ResofMoo
G113 Schraeg1
G114 Sequenzr
G115 Shortie
G116 ShortSeq
G117 SineWav2
G118 Spectral
G119 Stabil
G120 SuprSeq
G121 TD_Palm
G122 TD_Palm2
G123 TD_Palm3
G124 Tri_Seq
G125 VeloSeq1
G126 VeloSeq2
G127 WaveSeq
G128 WaveTbl1

X-Effects

H001 Aliasing
H002 ArpDeep
H003 ArpDeep2
H004 ArpPowow
H005 Chord
H006 Chord_2
H007 Divorced
H008 Dr_Atmo
H009 DrahtWv2
H010 E_S_D_M
H011 FMDown
H012 FreeReso
H013 Gater
H014 HiVolt
H015 HosChrd2
H016 HosChrd3
H017 HosChrd4
H018 HosChrd5

H019 HousChrd	H038 Uranus	H055 Voc_Hook	H072 T909CHH	H092 TF_Drm1
H020 HousCord	H039 WaveTbl2	**X-Drums**	H073 T909Cras	H093 TF_Drm3
H021 Loop	H040 WindWave		H074 T909hTom	H094 TF_Drm4
H022 Mystic	H041 Wobbler	H056 CoreToms	H075 T909Kdr3	H095 TF_Drm6
H023 Mystic3	**X-Vocals**	H057 T081BD	H076 T909Kdr4	H096 TIndSna1
H024 Pitcher2		H058 T082BD	H077 T909lTom	H097 TIto_LDS
H025 Platelop	H042 Chor_1n	H059 T084BD	H078 T909oHH	H098 TLongBD1
H026 Plitter	H043 Chor_Ef1	H060 T087BD	H079 T909Ride	H099 TMS20_el
H027 PPGWave2	H044 Comeon	H061 T606CyHH	H080 T909Snd1	H100 TMS_20_k
H028 Rausch1	H045 Get_Up	H062 T606HHHH	H081 TBdrSp12	H101 TopHH212
H029 Rausch2	H046 Gohoo	H063 T606LowT	H082 TBlop2	H102 TPichup2
H030 Rausch3	H047 Hhh2	H064 T606opHH	H083 TCgOtOff	H103 TPong
H031 ResUp	H048 Hhhhh	H065 T808clHH	H084 TCng1Plm	H104 TShrtBD1
H032 SpinSyn3	H049 Hoooo	H066 T808Clp	H085 TCngOtf2	H105 TSnare1
H033 SubBass	H050 Housy	H067 T808Cymb	H086 TCngotof	H106 TSnare6
H034 TalkTB	H051 Oh_Yeah	H068 T808HTom	H087 TDefect	H107 TSP12Met
H035 Timing	H052 Righther	H069 T808Kick	H088 TDrtClp2	H108 TUdus_1
H036 UKW_87	H053 Voclhupe	H070 T808Kik3	H089 TelSnre2	H109 TUdus_24
H037 Up_Down3	H054 Voclpups	H071 T808lTom	H090 TelSnre3	H110 TUdus_9
			H091 TFipSnap	H111 TZosch

Aufruf der Single-Sounds

Mit der Synthese-Upgrade Expansion MAX erhalten Sie nicht weniger als 1000 neue Single-Sounds. Um die Suche in diesem riesigen Klangvorrat zu erleichtern, haben wir auch bei den neuen Sounds eine Kategorisierung durchgeführt.

495 Sounds der 1000 finden Sie innerhalb der Soundgroups X-Basses - X-Drums. Die übrigen Singlesounds sind Bestandteil der 16 neuen Drumsets. Da es sich bei den darin enthaltenen Single-Sounds ausschließlich um Drum- und Effektsounds handelt, lassen sie sich wesentlich besser dort verwalten und erleichtern somit die Suche erheblich. Außerdem lassen sich auf diesem Wege am meisten dieser Sounds gleichzeitig verwenden. Die Drumsets schließen sich direkt den übrigen Soundgroups an (Klangnummer H112 - H127, siehe folgende Seite).

Die ersten 495 Singlesounds lassen sich in allen Spuren aufrufen, außer der Kick, Snare, HiHat und Percussion-Spur. Dort findet man hinter den internen Drumsets direkt die 16 neuen X-Drumsets. Eine weitere Ausnahme stellt die Kick-Drumspur dar. Da wir mit MAX nicht weniger als 63 neue Kicks anbieten, haben wir den internen Drumsets direkt diese neuen Kickdrums angefügt. Sie finden die Liste dieser 63 neuen Kicks direkt im Anschluß an die Auflistung der Drumsets in diesem Handbuch.

Der Aufruf der bereits vorhandenen Sounds ändert sich aufgrund der Erweiterung überhaupt nicht. Somit bleiben alle Ihre Songs und Performances so, wie sie bereits vorher gewesen sind. Wenn Sie die neuen Sounds in den alten Songs einsetzen möchten, können Sie jedoch jederzeit die neuen Klänge den Motiven zuordnen. Der Aufruf der Single-Sounds per MIDI wird im Kapitel "MIDI Bank- und Programmwechsel-Befehle" erklärt.

Die Drumsets der MAX-Upgrade-Expansion lassen sich auf allen Spuren aufrufen. Auf der Percussion-Spur hat man zusätzlich die Möglichkeit, eines der Drumsets nach seinem eigenen Geschmack abzuändern. Ändern lassen sich die Panorama-Positionen der einzelnen Instrumente, die Effekt-Sends, die Lautstärke sowie die Stimmung der Drumsounds. Eine Beschreibung hierzu finden Sie im Raven Benutzerhandbuch auf Seite 65, "Editieren der Drumsets".

Die Drumsets befinden bei der Kick, Snare-, HiHat und Percussion-Spur sich auf den Programmplätzen H001 - H016. Bei den übrigen Spuren liegen die Drumsets auf den Programmplätzen H112 - H127 (Zur Unterscheidung sind diese Programmnummern in eckige Klammern gefaßt):

H001	[H112]	New_909	H009	[H120]	HipSet
H002	[H113]	New_808	H010	[H121]	FunSet
H003	[H114]	New_606	H011	[H122]	809Set
H004	[H115]	MS20Set	H012	[H123]	JWD_Set
H005	[H116]	HardSet	H013	[H124]	AllSnare
H006	[H117]	VocalSet	H014	[H125]	All_Perc
H007	[H118]	RoomSet	H015	[H126]	SFX_Set
H008	[H119]	Electro	H016	[H127]	Mix_Max

Bei der Kick-Drum Spur erscheint nicht der Name des Drumsets sondern direkt der Name der angewählten Kick-Drum. Insgesamt findet man nicht nur die 16 zu den Drumsets gehörigen Kicks, sondern nicht weniger als 63 verschiedene. Es folgt eine Auflistung sämtlicher verfügbarer Kicks des Erweiterungsboards MAX:

H001	Kick3909	H017	BD_77B	H033	DickKick	H049	longbd1b
H002	Kick3808	H018	BigRomK2	H034	Dst_Kck1	H050	Longbd1c
H003	NewKick2	H019	BigRomK3	H035	Dst_Kck2	H051	Longbd1d
H004	MS_Kick	H020	BigRomK4	H036	Dst_Kck3	H052	MsKick2
H005	DstKckH	H021	BigRomK5	H037	Dst_Kck4	H053	NewKick1
H006	PowKick	H022	BigRomK8	H038	Dst_Kck5	H054	ShortBd1
H007	BigRomK6	H023	BigRomK9	H039	Dst_Kck7	H055	THeadKd
H008	V909BD_R	H024	BigRoomK	H040	GameBass	H056	THeadKk
H009	HipHopBD	H025	Blop1b	H041	HardBasd	H057	V_77_BD
H010	BaseBass	H026	BrkKick1	H042	HardKick	H058	V_81_BD
H011	BdrSP12	H027	BrkRoom	H043	Kick2909	H059	V_82_BD
H012	BdrSP12b	H028	BrkRoom2	H044	Kick4909	H060	V_84_BD
H013	Kick1808	H029	CoreKick	H045	Kick909H	H061	V_85_BD
H014	Kick1909	H030	DanceKk	H046	KickRev	H062	V_87_BD
H015	SpacKick	H031	DanceKkb	H047	KickShrt	H063	WumpKick
H016	BD_77A	H032	DetunKk	H048	longBd1		

	New_909	New_808	New_606	MS20_Set	HardSet	VocalSet	RoomSet	Electro
C 2	Kick3909	Kick3808	NewKick2	MS_Kick	DstKckH	PowKick	BigRomK6	V909BD_R
C#2	Rim909	Rim808	Rim808	MSRimSht	Rim909	Voc_Hoc	Shack	Topf
D 2	Snar3909	snare808	snare606	MSSnare	DrySnar2	Panik	RevSnar4	snare606
D#2	Clap909	Clap808	ClapFilt	MS_L_KL	DirtClp2	Clap808	DirtClap	SnipSnd2
E 2	Snar2909	Snar2808	RevSnar2	MS_20_El	IndSnr	Panik2	Rev_Drum	SpacBurn
F 2	LTom909	ltom808	ltom606	F_Drum5	DirtTom1	ltom808	Distanz	ElecTom
F#2	Chh909	chh808	Hhat606	MS_20_CH	DirtHH	chh808	MS_20_CH	TuneCym
G 2	LTom909	ltom808	ltom606	F_Drum5	DirtTomb	ltom808	BrkRoom2	Cow808b
G#2	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH	ResoCymb
A 2	MTom909	mtom808	htom606	F_Drum5	DirtTom1	mtom808	Distanz	ElecTom1
A#2	TR909oH2	N_o_HH	opHH606	MS_20OHR	N_O_HHR	N_o_HH	MS_20_OH	PithCym4
H 2	MTom909	mtom808	hTom606	F_Drum5	DirtTomb	mtom808	BrkRoom2	Klock_2
C 3	HTom909	htom808	htom606	F_Drum5	DirtTom2	htom808	Distanz	ElecTom2
C#3	cras909	cras909	cras909	MSChDep	cras909	VocalHit	KicRev	Cymb606b
D 3	htom909	htom808	htom606	F_Drum5	DirtTomb	htom808	Brkroom2	Klock_2
D#3	Ride909	Cymb808	Cymb606	SciFi	Splash2	YeaMod	SpacBurn	Cymb606
E 3	Cras909R	Cras909R	Cras909R	SpCrash	Cras909R	Yeah	Hall	Cras909R
F 3	Percu10	PithCym4	Percu10	PithCym3	Knack	StarWars	High_Sea	NotReal
F#3	Shake_HL	Shake_HL	Shake_HL	SpacBurn	Shake_HL	Shake_HL	HallRev	Shake_HL
G 3	splash2	splash2	TuneCym	Ssszt	ResoCymb	Come	Orgasm	TuneCym
G#3	Cow808	Cow808	Cow808	SciFi3	CoreTom3	Cow808	MS_20_kl	PitchCow
A 3	BRKCrsh	Cras909b	ModCymb	Sledge	DetnCras	You_Are	Sledge	ModCymb
A#3	HoMod	HoMod	HoMod	KlickerB	HoMod	HoMod	KlickerB	Hipe
H 3	Ride2	Ride2	Murmel	High_Sea	Ride2	Bavaria	High_Sea	Murmel
C 4	Cng3slap	Cng3slap	Iya_AHDS	Klock_2	Cng3slap	Cng3slap	IYAHD_R	Iya_AHDS
C#4	Cngotof2	Cngotof2	Iya_AHDO	Klock_1	Cngotof2	Cngotof2	IyHDM_R	Iya_AHDO
D 4	cng1slap	TR808cl2	Iya_HDS	KXIU	cng1slap	TR808Cl2	IYHDOT_R	Iya_HDS
D#4	cngtips	TR808cm2	Iya_LDS	KXIULO	cngtips	TR808cm2	IYHDS_R	Iya_LDS
E 4	cngopen	hcong808	Iya_LDO	KXIUNLO	cngopen	hcong808	IyLDM_R	Iya_LDO
F 4	Ito_Hdot	ItLDS_R	Iya_HDOT	NotReal	Ito_Hdot	Ito_Hdot	IyLDO_R	Iya_HDOT

F#4	Ito_HDS	ItLdot_R	Iya_HDM	PitchSD	Ito_HDS	Ito_HDS	PitchSD	Iya_HDM
G 4	Udus_8	ItLDM_R	Udus_1	PitchSnr	Udus_8	Udus_8	Udus8R	Udus_1
G#4	Udus_9	ItHDMT_R	Udus_24	PlingSd2	Udus_9	Udus_9	Udus9R	Udus_24
A 4	Shake_LD	ItAHD_R	Shake_MS	Revers1	Shake_LD	Shake_VS	Revers1	Shake_MS
A#4	Knack	Knack	Shake_VS	ShortTic	Knack	Knack	ShortTic	Floppy
H 4	Zosch_c3	Zosch_c3	Shlack	Zosch_c3	Zosch_c3	Sabber	Zosch_c3	Shlack
C 5	Noisy	Noisy	ShrtStim	Noisy	Noisy	Noisy	Noisy	ShrtStim
C#5	guirosh2	guirosh2	guirosh2	guirosh2	E_Rasso	On	guirosh2	Bummaiih
D 5	guiro2	guiro2	guiro2	guiro2	E_Rasso2	guiro2	guiro2	Bumeiei
D#5	clave808	clave808	Sticki	Shrtbloc	clave808	clave808	Shrtbloc	Sticki
E 5	MS_L_Kl	MS_L_Kl	Voc_Hoc	ResoCymb	SP12Meta	MS_L_Kl	Tunnel	BigBoob2
F 5	Plaste	Plaste	Oberton	PitchCow	Plaste	Plaste	PitchCow	Oberton
F#5	RevFX2	RevFX2	Reverse1	PitchRev	Reverse2	Oah1	PitchRev	RevFX1
G 5	RevFX1	RevFX1	Reverse3	Reverse2	Reverse3	Oah2	Reverse2	RevFX2
G#5	Teleport	Teleport	PithCym1	Tacitus	Fernseh	Teleport	Tacitus	PithCym2
A 5	MS_20_kl	MS_20_kl	PlingSD2	Udus_1	MS_20_kl	MS_20_kl	Udus1_r	PlingSD2
A#5	shack	shack	shack	shack	shack	Cum	shack	shack
H 5	Shake_vs	Shake_vs	Panik	Scifi2	Shake_vs	Shake_vs	Shake_VS	Fernseh
C 6	Sleig_s3	Sleig_s3	Panik2	Sleig_s3	Sleig_s3	NoWah	Sleig_s3	F_Drum6
C#6	Topf	Topf	Topf	Topf	Topf	Go	Topf	Topf
D 6	V_77_BD	V_81_BD	V_82_BD	MSKICK2	V_85_BD	V_87_BD	MSKICK2	DickKick
D#6	F_Drum8	F_Drum3	Pongo1	F_Drum3	F_Drum1b	F_Drum3	F_Drum3	F_Drum8
E 6	F_Drum2	Rapzosch	Pongo3	PithHH1	F_Drum2b	Kraehe	PithHH1	Pongo3
F 6	Eagle	Echolot	Panik3	Pongo2	PithCym6	Echolot	Pongo2	KW_Zap
F#6	Deepdish	Deeper2	DeepREV	DeepLFO	PithCym5	Deeper2	DeepLFO	DeepREV
G 6	F_Drum1	F_Drum4	Pongo4	Deep_Sea	F_Drum6	F_Drum4	Deep_Sea	Pongo4
G#6	Bottle1b	G_Block2	Bottle1b	Defectb	Bottle1b	Bottle1b	Defectb	Bottle1b
A 6	FunClip	G_Block3	E_Rasso	DiBiDip	FunClip	FunClip	DiBiDip	Machine2
A#6	Bottle1	G_Block1	ClckWork	DryRev	F_Drum7	Bottle1	DryRev	ClckWork
H 6	Rim808	Rim808	HighStk	DrySnar1	Rim808	FingSnip	DrySnar1	HighStk
C 7	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1

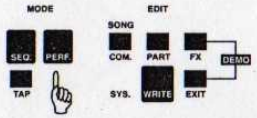
	HipSet	FunSet	809_Set	JWD-Set	AllSnare	All_Perc	SFX_Set	Mix_Max
C 2	HipHopBD	Longbd1d	Kick1808	Gamebass	Kick1808	Kick1909	SpacKick	Basebass
C#2	HipStick	Knack	Rim909	FipSnap	Rim909	Rim909	ElecRim	AnaHHb
D 2	HipHopSn	IndSnr2	snar2909	Snare6	snar3808	snar1909	HiSnare	Snare6
D#2	Clap909	Machine1	ElecClap	FlngClap	Clap808B	NormClap	ClapFilt	WashClap
E 2	Rev_Drum	Distorto	Snar3808	Snar3808	Snare2	Snare1	KW_Zap	Snar2808
F 2	HipTom2	Pongo1	ltom808	CoreTom1	WrdTom1	WrdTom1	Blop2b	SP12Tom3
F#2	HipClHH1	Ssszt	chh808b	GrovHead	chh909	chh909	PithCym4	HiHat1
G 2	HipTom	Pongo2	ltom909	Gametom1	WrdTom1	WrdTom1	Blop2b	LTom808
G#2	HipHiHat	SssztF	N_FOT_HR	Follow	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH
A 2	HipTom2	Pongo3	mtom808	Gametom2	WrdTom2	WrdTom2	Blop2b	SP12Tom2
A#2	HipopHH1	SssztF2	OpHH212	OpHH12	HipopHHR	TR909oH2	PithCym6	OHH606R
H 2	HipTom	Pongo4	mtom909	CoreTom2	WrdTom2	WrdTom2	Blop2b	mtom808
C 3	HipTom3	WrdTom3	htom808	Gametom3	WrdTom3	WrdTom3	Blop2b	SP12Tom1
C#3	KicRev	Downster	cras909	Cymb606R	cras909	SpCrashR	DetnCras	Cymb808R
D 3	HipTom3	WrdTom2	htom909	CoreTom3	WrdTom3	WrdTom3	Blop2b	htom808
D#3	Ride2	Ride909	Cymb808	DeepCymb	Ride909	Ride909R	DetnRide	Cymb808
E 3	HipCrash	HipCrash	Cras909R	Cras909R	Cras909R	Cras909R	DetunCmb	Cras909R
F 3	High_Sea	Zipping	PithCym4	PithCym4	AnaSnar2	Cng1Mute	Atmoso	PithCym4
F#3	HallRev	Sprazzel	Shake_HL	HighStk2	AnaSnare	Cng1Palm	BigBoobs	Shake_HL
G 3	Orgasm	Rohr	splash2	splash2	BigSn12b	Cng1PlmB	BlubbUp	splash2
G#3	MS_20_kl	Barrel	Cow808	Defect	BigSna12	Cng1Slap	Brickn	Cow808
A 3	Sledge	Bigboob2	Cras909b	Cras909b	BreakSnr	Cng1SlpB	Bumeiei	Cras909b
A#3	KlickerB	HoMod	HoMod	HoMod	DetnSnar	Cng2Mute	Bummaiih	HoMod
H 3	High_Sea	Bigboss	Ride2	Ride2	DrySnar1	Cng2Plm	ClosHH1b	Ride2
C 4	IYAHD_R	Blop1	Cng3slap	Gloeckl3	DrySnar2	Cng3Palm	ElSnare1	Cng3slap
C#4	IyHDM_R	Blop2	Cngotof2	Gloeckl2	ElSnar3b	Cng3Slap	ElSnare2	Cngotof2
D 4	IYHDOT_R	Blop3	TR808cl2	TR808cl2	ElSnar5b	CngDeepB	ElSnare3	TR808cl2
D#4	IYHDS_R	cngtips	TR808cm2	TR808cm2	ElSnare1	CngMffl	ElSnare4	TR808cm2
E 4	IyLDM_R	cngopen	hcong808	Cupoftea	ElSnare2	CngMute	ElSnare5	hcong808
F 4	IyLDO_R	Ito_Hdot	ItHdot_R	ItHdot_R	ElSnare3	CngOtof	ElSnar3b	ClicTimp

F#4	PitchSD	Ito_HDS	ItHDS_R	ItHDS_R	ElSnare4	CngOtof2	ElSnar5b	Clav808b
G 4	Udus8R	Udus24R	Udus_8	Factory2	ElSnare5	CngotofB	ElEffect	Udus_8
G#4	Udus9R	Udus_8	Udus_9	Deepmet	FlngSd	CngotOff	KicRev	Udus_9
A 4	Revers1	Shake_LD	Shake_LD	Shake_LD	FlSnare	CngPalm	LFOFX	Shake_LD
A#4	ShortTic	LTom808b	Knack	Knack	F_Drum5	CngPalm	LFOFX2	Knack
H 4	Zosch_c3	Zosch_c3	Zosch_c3	Nautilus	HireSnr6	CngSlap	Machine2	Zoschhh
C 5	Noisy	Noisy	Longnois	Oberton	HiSnare	CngSlpHd	Machine1	Morlock
C#5	guirosh2	SssztF4	guirosh2	guirosh2	IndSnr	CngSlpOf	Astonish	guirosh2
D 5	guiro2	SssztF5	guiro2	E_Rasso2	IndSnr2	CngTips	AeHoHo	Razorrad
D#5	Shrtbloc	Tincan	Ninten1	clave808	MSSnare	CngXHigB	Block	clave808
E 5	Tunnel	Battle2	MS_L_Kl	CorTom1B	OldSnare	Ito_HDMT	Clap909b	MS_L_Kl
F 5	PitchCow	Blubber	Plaste	Plaste	PitchSD	Ito_Hdot	PlingSnd	SSSztF3
F#5	PitchRev	RevFX2	RevFX2	RevFX2	PitchSnr	Ito_Hds	Racing	RevFX2
G 5	Reverse2	RevFX1	RevFX1	RevFX1	PithSnr2	Ito_LDM	SDRev2	SSSztF2
G#5	Tacitus	Razorrad	Teleport	Teleport	RevSnar1	Ito_LDOT	TelePort	Teleport
A 5	Udus1_r	MS_20_kl	Klick_1	Klick_2	RevSnar2	Ito_LDS	SP12Meta	Klock_1
A#5	shack	shack	shack	FlngHH	RevSnar3	IyaHD_R	SssztF2	Eoei
H 5	Shake_VS	Shake_vs	Brickn_b	DeepShak	RevSnar4	Iya_Ahdo	SssztF	Dunst
C 6	Sleig_s3	Sleig_s3	Sleig_s3	Upstairs	RevSnar5	Iya_Ahds	Ssszt	Explode
C#6	Topf	Topf	Brickn2	Subsonic	RevSnar6	Iya_HDM	SynGun	SnipSnd2
D 6	Kick3808	V_77_BD	V_81_BD	V_81_BD	Rev_Drum	Iya_Hdot	V_84_BD	V_81_BD
D#6	F_Drum3	F_Drum8	Rompler	LfoFX	Snar1909	Iya_Hds	Tacitus	F_Drum3
E 6	PithHH1	DetnSnar	AnaSnar2	Subsnare	Snar2808	Iya_LDM	TinCan	Trancsnr
F 6	Pongo2	Flipperb	Sabber2	Sabber2	Snar2909	Iya_LDO	Hey_Mod	Zijiu1
F#6	DeepLFO	Deepdish	Deeper2	HigCSlap	SubSnare	Iya_LDS	Dragon	Zijiu2
G 6	Deep_Sea	F_Drum1	LfoFX2	DownupFc	Snar3909	Shake_HL	DstKck7b	F_Drum4
G#6	Defectb	Bottle1b	Rohrup	Rohrup	Snare1	Shake_LD	ElecStk	Bottle1b
A 6	DiBiDip	Chh909b	Rohrdown	Rohrdown	Snare6	Shake_MS	Elector	FunClip
A#6	DryRev	Sprazel2	MedStk1	Pong	Snare606	Shake_VS	Elector2	Bottle1
H 6	Hohlbloc	DryRevB	CloseHH1	HuiFX1	Snare808	Sleig_S3	Rim808	LT606_B
C 7	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1

Die Upgrade-Expansion MAX enthält auch 50 neue Performances, die eine Vorstellung von den neuen Klangmöglichkeiten vermitteln sollen. Die neuen Performances liegen auf den Programmplätzen E-00 - E-49. Um die neuen Performances zu hören gehen Sie folgendermaßen vor:

Die neuen MAX-Performances Schritt für Schritt

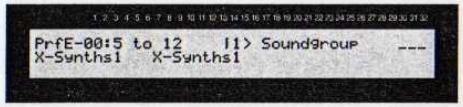
Wechseln Sie in die Performance-Betriebsart des RAVEN. Dies erreichen Sie durch Betätigen der "PERF-MODE"-Taste.



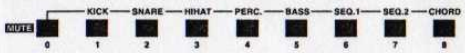
Die folgende Display-Darstellung erscheint:

Mit der rechten "SONG/BANK-SELECT"-Taste springen Sie nun so lange durch die Bänke, bis Sie an der Speicherbank "E" angekommen sind.

Sie sollten sich nun in der Speicherbank "E"befinden. Sie erkennen dies im Diplay an der Performance-Bank Anzeige (PrfE-00).



Die Auswahl der 10 Performances einer 10er Bank geschieht wie gewohnt mit den "TRACK"-Buttons:



Um zwischen den 10er Bänken umzuschalten, verwenden Sie wie gewohnt die beiden "SONG/BANK-SELECT"-Taster.

Auch die neuen Performances des RAVEN nutzen die vielfältigen Möglichkeiten der Spielhilfen aus. Scheuen Sie sich also nicht, ausgiebigen Gebrauch von den Wheels zu machen, um die volle Leistungsfähigkeit des RAVEN auszunutzen.
Auf der folgenden Seite sehen Sie die Auflistung aller 50 neuen Performances.

MAX-Performance-Liste

E-00 _5_to_12	E-10 Dream_On	E-20 Jelly	E-30 Ph.Glass	E-40 Solosaur
E-01 303Drive	E-11 Effectiv	E-21 Just1Key	E-31 Pia_Pad	E-41 StarDust
E-02 ArpFilta	E-12 Emmerich	E-22 Line_SPL	E-32 Playbox	E-42 Stringer
E-03 BigSynth	E-13 FlangPad	E-23 MelloGen	E-33 PongPing	E-43 SweeMono
E-04 Breit...	E-14 Free_Run	E-24 Morftool	E-34 Practise	E-44 TBC_Line
E-05 Chorder	E-15 Fun_Sequ	E-25 Mysticle	E-35 Radium96	E-45 TB_Squee
E-06 Cosmowal	E-16 GagaYaba	E-26 Neptuned	E-36 RotateTB	E-46 UnionJug
E-07 Delayla	E-17 Gimme_TB	E-27 Omikron	E-37 Sekwenza	E-47 Venus
E-08 Distortd	E-18 Glasnost	E-28 Pad+LFO	E-38 Seqfettt	E-48 WeirdPan
E-09 DreamLan	E-19 Hawkwind	E-29 Party	E-39 Smooth	E-49 Zischel

MIDI Bank- und Programmwechsel-Befehle

Bei der Vielzahl der Single-Klänge und Performances des RAVENS kam man schon vor dem Einbau der MAX Upgrade-Expansion nicht umhin, bei dem MIDI-Aufruf der Klangfarben neben dem Programmwechsel auch den Bank-Change-Befehl (MIDI-Controller 0) einzusetzen.
Die Single-Sounds des Ravens sind nach der MAX-Aufrüstung auf insgesamt 8 Speicherbänke á 128 Klangfarben verteilt. Speicherbank A - D beherbergt die bereits bekannten Single-Sounds und die Speicherbänke E - H die Single-Sounds der MAX-Expansion. Für jeden Wechsel einer Speicherbank benötigen Sie einen Bank-Change-Befehl. Direkt nach dem Bank-Change-Befehl muß der gewünschte Programmwechsel folgen, damit der Speicherbankwechsel durchgeführt wird.

Speicherbank	MIDI-Controller	Controller-Wert
A (intern)	0 (Bank-Change)	0
B (intern)	0 (Bank-Change)	1
C (intern)	0 (Bank-Change)	2
D (intern)	0 (Bank-Change)	3
E (MAX)	0 (Bank-Change)	4
F (MAX)	0 (Bank-Change)	5
G (MAX)	0 (Bank-Change)	6
H (MAX)	0 (Bank-Change)	7

In den Single-Soundlisten der MAX-Expansion dieses Handbuchs sind den Single-sound-Nummern die entsprechenden Buchstaben vorangestellt.

Auf den Drumspuren sind nicht alle Single-Sounds, sondern nur die Drumsets erreichbar. Diese liegen auf der Speicherbank H (Bank-Change 7). Im Falle der Kick-Drum haben Sie die Auswahl zwischen 63 verschiedenen Bassdrums und auf der Snare-, HiHat und Percussion-Spur haben Sie den Zugriff auf 16 zusätzliche neue Drumsets.
Die neuen Performances liegen auf der Performance-Speicherbank E. Sie erreichen die neue Bank daher mit der Bank-Change-Nummer 5 und dem nachfolgenden Programmwechsel.
Im Kapitel "Anwahl der Klangfarben über MIDI" auf Seite 76 des RAVEN Benutzerhandbuchs finden Sie weitere Informationen zum Bank-Wechsel Befehl.