



# Bedienungsanleitung



## © ZOOM Corporation

Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes in irgendeiner Form reproduziert werden.

## GEBRAUCHS- UND SICHERHEITSHINWEISE

Zum Schutz vor Schäden weisen verschiedene Symbole in diesem Handbuch auf Warnungen und Vorsichtsmaßnahmen hin. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:



Dieses Symbol kennzeichnet Anmerkungen zu besonders großen Gefahrenguellen. Missachtung und Vorsicht Fehlbedienung können zu schweren Verletzungen bis hin zum Tod führen.



Dieses Symbol kennzeichnet Erklärungen zu weiteren Gefahrenguellen. Missachtung und Fehlbedienung Warnung können zu Verletzungen und zu Schäden am Gerät führen.

Zugunsten eines fehlerfreien Betriebs beachten Sie bitte die folgenden Sicherheitshinweise und Vorsichtsmaßnahmen,.

#### Stromversorauna



Da die Leistungsaufnahme des Geräts relativ hoch ist, empfehlen wir nach Möglichkeit den Einsatz eines AC-Netzteils. Verwenden Sie bei Batteriebetrieb ausschließlich Alkaline-Batterien.

#### [Betrieb mit AC-Netzteil]

- · Stellen Sie sicher, dass Sie ein Netzgerät mit 9 V DC, 300 mA und der richtigen Polarität (Innenleiter = Minuspol) verwenden (Zoom AD-0006). Der Einsatz eines anderen Netzteils kann zu Schäden am Gerät führen und ein Sicherheitsrisiko darstellen.
- · Schließen Sie das Netzteil nur an Stromquellen an, die eine geeignete Spannung zur Verfügung stellen.
- · Ziehen Sie das Netzteil immer mit Hilfe der Anschlussbuchse aus dem Gerät: Ziehen Sie jedoch nicht am Kabel
- · Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen, ziehen Sie bitte das Netzteil aus der Steckdose.

#### [Batteriebetrieb]

- · Verwenden Sie vier herkömmliche IEC R6 Alkaline-Batterien (Typ AA).
- · Das PS-04 bietet keine Möglichkeit zum Wiederaufladen Stellen Sie absolut sicher, dass Sie den richtigen Batterietyp verwenden.
- · Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen, entfernen Sie bitte die Batterien aus dem Gehäuse.
- · Falls Batteriesäure ausgelaufen ist, entfernen Sie alle Rückstände der Batterieflüssigkeit im Batteriefach und an den Kontakten mit einem Tuch.
- · Während des Betriebs sollte das Batteriefach geschlossen sein.

#### Arbeitsumgebung

- Verwenden Sie das PS-04 nicht an Orten mit:
- · extremen Temperaturen
  - · hoher Feuchtigkeit oder Dampf
  - · Staub oder Sand
  - starken Erschütterungen.

#### Handhabung



Da es sich bei dem PS-04 um ein elektronisches Qualitätsprodukt handelt, dürfen die Taster und Regler in keinem Fall mit übermäßiger Kraft betätigt werden. Lassen Sie das Gerät nicht fallen und vermeiden Sie Stöße oder übermäßigen Druck auf das Gehäuse.

#### Änderungen am Gerät



Öffnen Sie in keinem Fall das Gehäuse des PS-04 und versuchen Sie nicht, das Gerät in irgendeiner Form zu modifizieren, da dies zu Schäden führen kann.

#### Verkabelung der Ein-und Ausgangsbuchsen



Bevor Sie Änderungen an der Verkabelung vornehmen. sollten Sie das PS-04 sowie alle weiteren Geräte ausschalten. Stellen Sie zudem sicher, dass alle Instrumenten- sowie das Netzkabel entfernt wurden. beyor Sie das PS-04 bewegen.

#### Gebrauchshinweise

#### Elektrische Einstreuungen

Aus Sicherheitsgründen bietet das PS-04 maximalen Schutz gegen elektromagnetische Einstreuungen sowohl vom Gerät selbst als auch von externen Quellen. Allerdings sollten Sie das PS-04 nicht neben Geräten installieren, die sehr anfällig sind für elektromagnetische Strahlung oder diese abgeben, da in diesem Fall Einstreuungen nicht ausgeschlossen werden können.

Wie bei jedem Digitalgerät können auch im PS-04 elektromagnetische Einstreuungen zu Fehlfunktionen führen und Daten verändern oder diese zerstören. Beachten Sie diese Punkte, um das Risiko eventueller Schäden gering zu halten.

#### Reinigung

Reinigen Sie das PS-04 mit einem weichen und trockenen Tuch. Falls nötig, befeuchten Sie das Tuch leicht. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungs-, Lösungsmittel (wie Farbverdünner oder Reinigungsbenzin) oder Wachse, weil diese die Oberfläche angreifen und beschädigen können.

Bitte bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

SmartMedia ist ein eingetragenes Warenzeichen der Toshiba Corporation.

## Inhaltsverzeichnis

## **GEBRAUCHS-&SICHERHEITSHINWEISE 2**

Einleitung 5	5
Lernen Sie das PS-04 kennen       6         Konfiguration des PS-04       6         Recorder-Sektion       6         Effektsektion       6         Rhythmus-Sektion       7         Betriebsmodi des PS-04       7	5 5 5 5 7 7
Bezeichnung der Bedienelemente	<b>3</b> 3 )
Der richtige Anschluss10	)
Über SmartMedia10	)
Batteriebetrieb11	I
Ein- und Ausschalten       11         Einschalten       11         Ausschalten       11	1
Wiedergabe des Demo-Songs 12	2
Zur Aufnahme bitte! 13	3
Kurzanleitung15 Schritt 1:	5
vorbereitung der Aufnahme       15         1-1 Erzeugen eines neuen Projekts       15         1-2 Auswahl des Rhythmus-Pattern       17         Schritt 2: Aufnahme des ersten Tracks       19         2-1 Auswahl der Eingangsquelle       19         2-2 Zuordnung des Insert-Effekts       21         2-3 Track-Auswahl und Aufnahme       22         Schritt 3: Overdub-Aufnahmen       24         3-1 Einstellen der Eingangsempfindlichkeit       24         3-2 Auswahl des Aufnahme-Tracks       24         Schritt 4: Mischung       26         4-1 Stummschalten des Eingangssignals/ Rhythmus-Sounds       26	
4-2 Einstellen von Pegel/Pan/EQ 26	5

4-3 Zuordnung des Send/Return-Effekts	. 28
Schritt 5: Endmischung	30
5-1 Zuordnung des Mastering-Effekts	. 30
5-2 Vorbereitung der Endmischung	
(Bounce)	31
5-3 Durchführen des Bounce-Vorgangs	. 51
(Mixdown)	22
(Mixdowii)	. 52
5-4 wiedergabe der gebouncten fracks	. 55
Poforonzkapital [Pacardar]	26
	20
Der Screen im AUDIO-Iviodus	30
V-Takes	36
Uber V-Takes	. 36
Umschalten der V-Takes	. 36
Anfahren einer Position im Song	
(Locate/Marker-Funktion)	37
Eingabe über Zeit oder Takt	. 37
Setzen eines Markers im Song	. 38
Anfahren eines Markers	. 38
Löschen eines Markers	. 38
Schleifenwiedergabe einer Passage	
(A-B Repeat-Funktion)	39
Aufnahme eines Abschnitts (Punch-In/	
Out-Funktion	۸٥
Manuallas Durah In/Out	40
Manuelles Punch-In/Out	. 40
Auto Punch-In/Out	. 41
Uberspielen menrerer Tracks auf einen	
anderen Track (Bounce-Funktion)	42
Einstellungen für den/die Ziel-Bounce-	
Track(s)	. 42
Auswahl des Bounce-V-Takes	. 43
Ausführen der Bounce-Aufnahme	. 43
Ändern der Parameter des	
Vorzählers	44
Überprüfen der Grade-Einstellung	
eines Projekts	45
Referenzkapitel [Track-Editierung]	46
Editierung eines Datenbereichs	46
Grundlegende Editierung eines Bereichs	. 46
Kopieren eines Datenbereichs	. 47
Bewegen eines Datenbereichs	. 48
Löschen eines Datenbereichs	. 49
Trimmen eines Datenbereichs	49
Editierung über V-Takes	50
Grundlegende Editierung eines V-Takes	50
Löschen eines V-Takes	51
Konjeren eines V-Takes	51 51
Austauschen eines V-Takes	52
(X) $(X)$	1 / .

Referenzkapitel [Mixer] 53
Über den PS-04-Mixer 53
Zuordnung zwischen Eingangssignalen
und Tracks 53
Auswahl einer Eingangsquelle
Auswahl des(r) Aufnahme-Tracks 55
Wiedergabemischung der Tracks 56
Einstellung der Track-Parameter 56
Verkoppeln von Tracks (Stereo-Link) 58
Referenzkapitel [Rhythmus] 59
Über die Rhythmus-Sektion
Erklärung einiger wichtiger Begriffe 59
PATTERN-/SONG-Modus
Pattern/Song
Drum-Track/Bass-Track
Drum-Kit/Bass-Programm
Betrieb im PATTERN-Modus 60
Screens im PATTERN-Modus
Pattern-Auswahl zur Wiedergabe
Ändern des Tempos 61
Manuelles Spielen von Drum-/Bass-Sounds 62
Erzeugen eines Patterns
Kopieren eines Patterns
Löschen eines Patterns 69
Ändern der Pattern-Parameter (Pattern Edit) 69
Einstellungen für den PATTERN-Modus
(Pattern Utility) 71
Betrieb im SONG-Modus 73
Screens im SONG-Modus 73
Erzeugen eines Songs 73
Editieren eines Songs 81
Löschen eines Songs 83
Import von Pattern-/Song-Informationen
aus anderen Projekten
Referenzkapitel [Effekte] 84
Uber Effekte 84
Insert-Effekt
Send-/Return-Effekt 85
Screens im EFFECT-Modus
Grundlagen bei der Verwendung des
Insert-Effekts 86
Auswahl eines Insert-Effekt-Patches
Editierung eines Insert-Effekt-Patches 87
Speichern eines Insert-Effekt-Patches
Umbenennen eines Insert-Effekt-Patches 90
Grundlagen bei Send-/Return-
Effekten
Auswahl eines Send-/Return-Effekt-
Patches
Editieren eines Send-/Return-Effekt-

	. 90
Speichern eines Send-/Return-Effekt-	
Patches	. 91
Umbenennen eines Send-/Return-Effekt-	
Patches	. 91
Die Tuner-Funktion	.92
Gebrauch des chromatischen Tuners	92
Verwendung anderer Tuner	93
Referenzkapitel [System]	.95
Screen im SYSTEM-Modus	.95
Über Projekte	95
Grundlagen der Projekt-Verwaltung	95
Auswahl eines Projekts	96
Erzeugen eines neuen Projekts	. 96
Kopieren eines Projekts	. 96
Löschen eines Projekts	. 97
Schützen eines Proiekts	. 97
Abfragen der verbliebenen Aufnahme-Zeit	97
Umbenennen eines Projekts	. 98
Ändern der Funktion der	
Pegelanzeigen	98
Anpassen des Mic-Gains	99
An-/Abschalten der Display-	
Beleuchtung	gg
Formatieren einer SmartMedia-Card	100
Spezifikationen	101
	101
Fehlerbehebung	101
Fehlerbehebung Probleme während der Wiedergabe .	<b>101</b> <b>102</b>
Fehlerbehebung Probleme während der Wiedergabe . Probleme während der Aufnahme	101 102 102
Fehlerbehebung Probleme während der Wiedergabe . Probleme während der Aufnahme Probleme mit Effekten	102 102 102 103
Fehlerbehebung Probleme während der Wiedergabe . Probleme während der Aufnahme Probleme mit Effekten Probleme mit der Rhythmus-Sektion	102 102 102 103 103
Fehlerbehebung Probleme während der Wiedergabe . Probleme während der Aufnahme Probleme mit Effekten Probleme mit der Rhythmus-Sektion Andere Probleme	<b>102</b> 102 102 103 103 103
Fehlerbehebung Probleme während der Wiedergabe . Probleme während der Aufnahme Probleme mit Effekten Probleme mit der Rhythmus-Sektion Andere Probleme	<b>102</b> 102 102 103 103 103
Fehlerbehebung       Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme       Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion       Andere Probleme         Anhang       Anhang	<b>102</b> 102 102 103 103 103 <b>103</b>
Fehlerbehebung       Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme       Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion       Andere Probleme         Anhang       Effekt-Parameter	<b>102</b> 102 102 103 103 103 <b>104</b>
Fehlerbehebung       Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme       Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion       Andere Probleme         Anhang	<b>102</b> 102 102 103 103 103 <b>104</b> 104 104
Fehlerbehebung       Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme       Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion       Andere Probleme         Anhang	<b>102</b> 102 102 103 103 103 <b>104</b> 104 104 113
Fehlerbehebung       Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme       Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion       Andere Probleme         Anhang          Effekt-Parameter          Insert-Effekt          Send-Effekt	<b>102</b> 102 102 103 103 103 <b>104</b> 104 104 113 114
Fehlerbehebung       Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme       Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion       Andere Probleme         Anhang       Effekt-Parameter         Insert-Effekt       Send-Effekt	<b>102</b> 102 102 103 103 103 <b>104</b> 104 104 113 114 116
Fehlerbehebung         Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme         Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion         Andere Probleme         Anhang         Effekt-Parameter         Insert-Effekt         Send-Effekt         Effekt-Patches         Insert-Effekt	<b>102</b> 102 102 103 103 103 103 <b>104</b> 104 114 113 114 116 116
Fehlerbehebung         Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme         Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion         Andere Probleme         Anhang         Effekt-Parameter         Insert-Effekt         Send-Effekt         Effekt-Patches         Insert-Effekt         Drum-Kits/Bass-Programme	<b>102</b> 102 102 103 103 103 <b>104</b> 104 114 114 116 116 120
Fehlerbehebung         Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme         Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion         Andere Probleme         Anhang         Effekt-Parameter         Insert-Effekt         Send-Effekt         Effekt-Patches         Insert-Effekt	<b>101</b> <b>102</b> <b>102</b> <b>103</b> <b>103</b> <b>103</b> <b>104</b> <b>104</b> <b>104</b> <b>104</b> <b>104</b> <b>104</b> <b>113</b> <b>114</b> <b>116</b> <b>116</b> <b>120</b>
Fehlerbehebung         Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme         Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion         Andere Probleme         Anhang         Effekt-Parameter         Insert-Effekt         Send-Effekt         Effekt-Patches	<b>101</b> <b>102</b> <b>103</b> <b>103</b> <b>103</b> <b>103</b> <b>104</b> <b>104</b> <b>104</b> <b>104</b> <b>104</b> <b>113</b> <b>114</b> <b>116</b> <b>116</b> <b>120</b> <b>121</b>
Fehlerbehebung         Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme         Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion         Andere Probleme         Anhang         Effekt-Parameter         Insert-Effekt         Send-Effekt         Insert-Effekt         Drum-Kits/Bass-Programme         Kompatibilität mit PS-02 und         MRS-4         PS-02	<b>102</b> 102 102 103 103 103 103 <b>104</b> 104 113 114 116 120 121 121
Fehlerbehebung         Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme         Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion         Andere Probleme         Anhang         Effekt-Parameter         Insert-Effekt         Effekt-Parameter	<b>102</b> 102 102 103 103 103 103 <b>104</b> 104 113 114 116 116 120 <b>121</b> 121
Fehlerbehebung         Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme         Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion         Andere Probleme         Anhang         Effekt-Parameter         Insert-Effekt         Effekt-Parameter	<b>102</b> 102 102 103 103 103 <b>104</b> 104 1104 1104 1104 1116 116 120 121 121 121
Fehlerbehebung       Probleme während der Wiedergabe .         Probleme während der Aufnahme       Probleme mit Effekten         Probleme mit der Rhythmus-Sektion Andere Probleme       Andere Probleme         Anhang       Effekt-Parameter         Insert-Effekt       Send-Effekt         Effekt-Patches       Effekt-Patches         Insert-Effekt	<b>102</b> 102 102 103 103 103 <b>104</b> 104 110 110 110 110 111 121 121 121

## Einleitung

Vielen Dank, dass Sie sich für das ZOOM PS-04 Palmtop Studio, in diesem Handbuch kurz "PS-04" genannt, entschieden haben.

Bei dem PS-04 handelt es sich um ein faszinierendes Produkt mit folgenden Merkmalen.

## Vier großartige Funktionen in einem kompakten Gerät

Bei einem Gewicht von lediglich 160 Gramm kombiniert das PS-04 einen SmartMedia-Recorder, einen Mixer, ein Multieffektgerät sowie eine Drum/Bass-Maschine in seinem winzigen Gehäuse. Egal wann oder wo die Inspiration zuschlägt - das PS-04 ist jederzeit bereit, Sie beim Entwickeln und Aufnehmen Ihres ganz eigenen Sounds zu unterstützen.

#### 4-Spur-Recorder mit Bounce-Funktion

Der Recorder kann gleichzeitig vier Spuren wiedergeben und auf zwei Tracks aufnehmen. Jeder Track bietet 10 virtuelle Spuren (V-Takes). Während der Wiedergabe aller vier Spuren können Sie diese Mischung auf zwei unbenutzten V-Takes aufnehmen. Über eine ganze Reihe von Funktionen können Sie die Audiodaten nach der Aufnahme nachbearbeiten und editieren.

#### Vollwertige Mixer-Sektion

Mit Hilfe des integrierten Mixers können Sie den Hi/Lo-EQ, das Pan und den Effektsendpegel in allen Audio- und Drum/Bass-Tracks ganz einfach im Stereo-Mix einstellen. Zudem kann das Eingangssignal direkt auf den Stereo-Mix gespeist werden.

#### Zwei vielseitige Effekt-Streams

Das PS-04 bietet Insert-Effekte, die dem Ein- oder Ausgang zugeordnet werden, sowie Send-/ Return-Effekte, die über die Send-/Return-Schleife im Mixer eingebunden werden. Der Insert-Effekt kann über die Mastering-Funktion auch zur Bearbeitung der Stereo-Mixsumme genutzt werden, was sich besonders für die Endmischung empfiehlt.

#### Die Rhythmus-Sektion bietet eine solide Basis

Realistische PCM-Sounds für Drum und Bass bilden die Basis für über 500 Pattern. Durch Kombination der Patterns und Programmierung der Akkordfolgen können Sie die Begleitung für den gesamten Song erstellen.

#### Flexibles Stimmgerät

Der interne Tuner ist nicht nur für herkömmliche chromatische Stimmungen, sondern auch für 7saitige Gitarren, 5-saitige Bässe und andere unkonventionelle Tunings ausgelegt.

Um dieses hochwertige Produkt optimal zu nutzen, sollten Sie dieses Handbuch vor dem Gebrauch sorgfältig durchlesen.

Wir empfehlen Ihnen, das Handbuch zum schnellen Nachschlagen immer bei der Hand zu haben.

## Konfiguration des PS-04

Stellen Sie sich das PS-04 so vor, als hätten Sie vier separate Hauptsektionen: Recorder, Effekte, Mixer und Rhythmus-Funktion. Diese Sektionen werden im Folgenden erklärt:

## Recorder-Sektion

Der Recorder im PS-04 verfügt über 4 separate Audio-Tracks (ein Track ist ein eigener Abschnitt zur Aufnahme von Audiodaten). Bis zu zwei Tracks können gleichzeitig aufgenommen, bis zu vier Tracks gleichzeitig wiedergegeben werden. Die Tracks sind von 1 – 4 nummeriert, wobei jeder Track über 10 virtuelle Spuren (so genannte V-Takes) verfügt. Bei Aufnahme und Wiedergabe können Sie einen dieser V-Takes auswählen. So können Sie ein schwieriges Gitarrensolo auf mehrere V-Takes aufnehmen und diese später vergleichen, um die beste Aufnahme auszuwählen.



Momentan angewählte V-Takes

## Effektsektion

Das PS-04 verfügt über zwei Arten von Effekten: Insert-Effekte und Send-/Return-Effekte. Der Insert-Effekt wird, der Name deutet es an, an einer bestimmten Stelle im Signalfluss eingeschliffen. Er schaltet eine Reihe von Einzeleffekten wie Kompressor, Amp-Simulator, Chorus etc. in Serie. Er kann zur Bearbeitung des Eingangssignals während der Aufnahme oder für den Stereo-Mix genutzt werden. Der Send-/Return-Effekt wird durch den internen Mixer geroutet und kann über alle Tracks angesteuert werden. Für diesen Effekt können Sie Reverb, Delay oder Chorus anwählen. Das Mischungsverhältnis des Send-/Return-Effekts wird über den Send-Level-Parameter in jedem Track gesteuert (je höher der Wert, desto stärker der Effekt).

## Rhythmus-Sektion

Das PS-04 verfügt intern über eine Rhythmus-Maschine, die immer synchron mit dem Recorder arbeitet. Die Begleit-Pattern setzen sich aus Drum- und Bass-Sounds auf PCM-Basis zusammen. Das PS-04 verfügt über 500 Pattern, wovon 384 bereits programmiert sind. Natürlich können Sie diese Pattern editieren oder eigene, völlig neue Pattern erstellen. Durch Anlage der Pattern in einer Reihenfolge und Eingabe der Akkordfolge, des Tempos und der Zähleinheit legen Sie die Rhythmus-Begleitung für einen ganzen Song an.





## Betriebsmodi des PS-04

Das PS-04 bietet vier Betriebsarten, deren Status über die Beleuchtung der Taster [EFFECT], [RHYTHM] und [SYSTEM] (an/aus) auf der Oberfläche angezeigt wird.

#### AUDIO-Modus

Wählen Sie diesen Modus zur Audio-Wiedergabe und -Aufnahme. Nach dem Einschalten bzw. Deaktivieren eines anderen Modi wird das PS-04 automatisch in diesem Modus geschaltet. In diesem Modus sind die Taster [EFFECT], [RHYTHM] und [SYSTEM] nicht beleuchtet.



#### • EFFECT-Modus

In diesem Modus wählen Sie Patches für den Insert- und Send-/Return-Effekt aus, editieren Parameter und führen andere Effekt-bezogene Funktionen aus. Um in diesen Modus zu wechseln, drücken Sie die Taste [EFFECT], so dass diese leuchtet.

#### RHYTHM-Modus

In diesem Modus steuern Sie die zahlreichen Rhythmus-Funktionen. Um in diesen Modus zu wechseln, drücken Sie die Taste [RHYTHM], so dass diese leuchtet.

Die Rhythmus-Funktionen des PS-04 sind weiter unterteilt in den PATTERN-Modus zur Schleifenwiedergabe von Pattern und den SONG-Modus zur Wiedergabe der Rhythmus-Begleitung für einen ganzen Song. Durch wiederholtes Auslösen der Taste [RHYTHM] schalten Sie zwischen diesen zwei Modi um.

#### SYSTEM-Modus

In diesem Modus erzeugen Sie neue Projekte und konfigurieren das PS-04 grundlegend für den Betrieb. Um in diesen Modus zu wechseln, drücken Sie die Taste [SYSTEM], so dass die Anzeige leuchtet.

## Bedienoberfläche



## Kopfteil



## Rückansicht



## Seitenansicht



## **Der richtige Anschluss**



## Über SmartMedia

Zum Betrieb des PS-04 wird eine SmartMedia-Card benötigt. Vor dem Einschalten müssen Sie die mitgelieferte SmartMedia-Card wie in der Grafik dargestellt einsetzen.

# Schieben Sie die Card beim Einsetzen vollständig in den Slot.

## 

- Wenn Sie versuchen, die SmartMedia-Card verkehrt herum oder auf dem Kopf einzusetzen, kann diese nicht vollständig eingeführt werden. Gewaltsames Einführen der Card kann das Gerät beschädigen.
- Versuchen Sie nicht, die SmartMedia-Card einzusetzen bzw. zu entfernen, während das Gerät eingeschaltet ist. Andernfalls können Daten verloren gehen.
- Das PS-04 ist f
  ür herk
  ömmliche SmartMedia-Cards mit einer Kapazit
  ät von 16 bis 128 MB (Laufwerksspannung 3.3 V) ausgelegt.
- Um SmartMedia-Cards zu verwenden, die bereits im Computer oder in einer Digitalkamera formatiert wurden, müssen Sie diese erneut im PS-04 formatieren (→ S. 100).



## **Batteriebetrieb**

Das PS-04 kann mit Batterien betrieben werden. Setzen Sie geeignete Batterien wie unten beschrieben ein.

- **1.** Drehen Sie das PS-04 um und öffnen Sie die rückseitige Batteriefachabdeckung.
- 2. Setzen Sie im Batteriefach vier IEC R6 Batterien (Typ AA) ein. (Verwenden Sie Alkaline-Batterien.)
- 3. Schließen Sie die Batteriefachabdeckung.

## ANMERKUNG

Wenn die Kapazität der Batterien im Batteriebetrieb nachlässt, erscheint die Meldung "BATT" im Display. Ersetzen Sie alle vier Batterien so schnell wie möglich durch neue.

## Ein- und Ausschalten

Schalten Sie das PS-04 folgendermaßen ein bzw. aus:

## Einschalten

1. Das PS-04 und alle angeschlossenen Geräte müssen ausgeschaltet sein.

Die Pegelsteller am angeschlossenen Instrument, am PS-04 sowie an der Monitoranlage sollten vollständig heruntergedreht sein.

- Setzen Sie nun die SmartMedia-Card im Kartensteckplatz ein (→ S. 10).
- **3.** Stellen Sie den Schalter [ON/OFF] auf der Seite auf "ON". Die Meldung "PS-04" erscheint im Display und das PS-04 fährt hoch.
- **4.** Schalten Sie nun zuerst das Instrument und anschließend das Monitorsystem ein.

## Ausschalten

- 5. Schalten Sie zuerst das Monitorsystem und anschließend das Instrument aus.
- **6.** Schieben Sie nun den Schalter [ON/OFF] auf der Seite des PS-04 auf "OFF". Die Meldung "GOODBYE" erscheint kurz im Display und das PS-04 wird ausgeschaltet.

## ANMERKUNG

Schalten Sie das PS-04 nie durch Abstecken des AC-Netzteils aus. Andernfalls können Daten verloren gehen.

## Warnung

In Verbindung mit dem AC-Netzteil müssen Sie das PS-04 immer über den Schalter [ON/ OFF] auf der Seite an- bzw. ausschalten. Seien Sie insbesondere vorsichtig, wenn über die entsprechende Anzeige ein Zugriff auf die Karte angezeigt wird. Ein Abziehen des AC-Netzteils würde in diesem Fall zu schwerwiegenden Datenverlusten führen.



PS-04 Seitenansicht



## Wiedergabe des Demo-Songs

In diesem Abschnitt ist beschrieben, wie Sie den auf der mitgelieferten SmartMedia-Card gespeicherten Demo-Song wiedergeben.

## ANMERKUNG

Der Demo-Song ist schreibgeschützt. Während der Wiedergabe können Sie die Pegel, das Panning und andere Parameter ändern. Allerdings können Sie diese Änderungen nicht speichern.

1. Verbinden Sie das PS-04 mit dem Monitor-System und stecken Sie die mitgelieferte SmartMedia-Card in das PS-04.

Vor dem Einschalten sollten Sie den Volume-Regler der Monitoranlage herunterdrehen.

## 2. Schalten Sie das PS-04 über den Schalter [ON/OFF] ein.



Die Projektinformationen der SmartMedia-Card werden automatisch geladen. Wenn die mitgelieferte SmartMedia-Card eingesetzt wurde, wird das Demo-Song-Projekt eingeladen.

## **3.** Drücken Sie die Taste [►/■].



Die Taste beginnt daraufhin zu leuchten und die Wiedergabe des Demo-Songs startet.

## **4.** Durch erneutes Drücken der Taste [►/■] beenden Sie die Wiedergabe.



Die Taste erlischt und der Recorder stoppt.

## HINWEIS

Bei Bedarf regeln Sie über die Fader 1 – 4 während der Wiedergabe die Pegel der Audio-Tracks1 – 4. Um den Pegel des Drum- oder Bass-Tracks einzustellen, drücken Sie den Taster [RHYTHM] und verwenden nun die Fader 1 und 2.

## Zur Aufnahme bitte!

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie eine Gitarre an der [INPUT]-Buchse aufnehmen.

- 1. Schließen Sie die Gitarre an der Buchse [INPUT] an.
- **2.** Drücken Sie zuerst die [SYSTEM]-, anschließend die [ENTER]-Taste. Im Display erscheint die Meldung "SELECT".
- **3.** Mit den Cursor-Links/Rechts-Tasten rufen Sie die Anzeige "NEW" im Display auf. Drücken Sie nun zweimal die Taste [ENTER].

Im Display erscheint die folgende Meldung. Das PS-04 ist nun aufnahmebereit.



## 4. Drücken Sie die Taste [TRACK PARAMETER].

Wenn Sie [TRACK PARAMETER] zum ersten Mal auslösen, wird die Meldung "INPUT SEL" für einige Sekunden angezeigt. Anschließend erscheint die Meldung "INPUT".



## HINWEIS

In der Werkseinstellung ist die Buchse [INPUT] als Eingangsquelle angewählt. Um einen Synthesizer bzw. ein anderes Gerät an der Buchse [LINE IN] oder das interne Mikrofon aufzunehmen, müssen Sie die Eingangsquelle entsprechend umschalten ( $\rightarrow$  S. 53).

**5.** Während dem Spielen stellen Sie die Eingangsempfindlichkeit ein, indem Sie den Regler [INPUT LEVEL] auf der Rückseite des PS-04 nachregeln.

Wenn die Meldung "-PEAK-" im Display erscheint, wird das Eingangssignal übersteuert. Drehen Sie den [INPUT LEVEL]-Regler zurück.



#### 6. Stellen Sie den Track-Aufnahmepegel über den Fader 2 ein.

Während dieser Screen dargestellt wird, können Sie den Aufnahmepegel für das Signal an der [INPUT]-Buchse über Fader 2 einstellen. Nach der Anpassung drücken Sie die Taste [EXIT].



## HINWEIS

Wenn das oberste Segment (rechteckiger Block) der Pegelanzeige bei lauten Gitarrenanschlägen erscheint, sollten Sie den Aufnahmepegel reduzieren.

#### 7. Über die Status-Tasten wählen Sie den Ziel-Track für die Aufnahme.

Die Pegelanzeige kennzeichnet den Track mit "REC", der aufnahmebereit geschaltet wurde.



## Um mit der Aufnahme zu beginnen, halten Sie [REC] gedrückt und lösen die Taste [►/■] aus.

Nach dem Vorzähler mit vier Schlägen beginnt die Aufnahme: Spielen Sie Ihre Gitarrenphrase ein.



- Beenden Sie die Aufnahme durch erneutes Drücken der Taste [►/■].
   Die Taster [REC] und [►/■] erlöschen.
- **10.** Um die Aufnahme anzuhören, drücken Sie die Taster [₩] und [►/■].
- Um die Aufnahmebereitschaft aufzuheben, drücken Sie den Status-Taster 1 erneut, so dass "REC" erlischt.

## Kurzanleitung

Dieser Abschnitt erläutert einige grundlegende Bedienschritte im PS-04. Hier erfahren Sie, wie man eine Aufnahme vorbereitet, Spuren aufnimmt, Overdubs vornimmt, den Mixer benutzt und den finalen Stereo-Mix erstellt. Die Erklärung ist in fünf Hauptschritte unterteilt.

#### • Schritt 1: Vorbereitungder Aufnahme

Verkabelung, Erstellen eines Projekt und andere Vorbereitungen für eine Aufnahme.

• Schritt 2: Aufnahme des ersten Tracks.

Aufnahme des ersten Tracks unter Anwendung des Insert-Effektes auf das Eingangs-Signal.

Schritt 3: Overdub-Aufnahmen

Aufnahme weiterer Tracks bei gleichzeitigem Abhören der zuvor aufgenommenen Spuren.

Schritt 4: Mischung

Anpassen von Lautstärke, Panorama und EQ für jeden Track und Einsatz des Send-/Return-Effekts zur Erstellung eines Stereo-Mixes.

#### Schritt 5: Endmischung

Bouncen Sie den fertigen Stereo Mix auf ein leeres Paar V-Takes des PS-04.

## Schritt 1: Vorbereitung der Aufnahme

## 1-1 Erzeugen eines neuen Projekts

Das PS-04 verwaltet alle Informationen, die zu der Erstellung eines Songs benötigt werden, in sogenannten "Projects" (Projekten). Für eine neue Aufnahme müssen Sie zuerst ein Projekt anlegen.

 Verbinden Sie das Instrument, das Sie aufnehmen möchten und Ihr Abhörsystem mit dem PS-04 (→ S. 10).

Um mit Kopfhörern abzuhören, schließen Sie diese an die [Phones]-Buchse an.

**2.** Stellen Sie sicher, dass sich eine SmartMedia-Card im Card Slot befindet. Anschließend schalten Sie zuerst das PS-04, dann das Monitorsystem ein.

Das PS-04 startet immer im AUDIO-Modus, der zur Aufnahme und Wiedergabe dient. Nach dem Einschalten lädt das PS-04 automatisch das zuletzt benutzte Projekt von der SmartMedia-Card.

#### 3. Drücken Sie die [SYSTEM]-Taste.

Die [SYSTEM]-Taste leuchtet und das PS-04 wechselt in den SYSTEM-Modus. Das Display zeigt das System-Menü an, in dem das Projekt verwaltet wird und systembezogene Einstellungen vorgenommen werden können.



4. Stellen Sie sicher, dass "PROJECT" im Display angezeigt wird und drücken Sie die [ENTER]-Taste.



**5.** Mit den Cursor-Links/Rechts-Tasten rufen Sie die Anzeige "NEW" im Display auf. Drücken Sie die Taste [ENTER].

Nun können Sie die Qualität der Audiodaten auswählen (Aufnahmequalität).



6. Wählen Sie mit dem Dial-Regler eine der beiden Qualitätseinstellungen.



•HF (Hi-Fi)

Einstellung für hohe Klangqualität (Grundeinstellung)

LG (Lang)

Einstellung für lange Aufnahmezeit (im Vergleich zu HF verdoppelt)

## 7. Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Ein neues Projekt wird nun erstellt und automatisch geladen. Das PS-04 schaltet zurück in den AUDIO-Modus und die [SYSTEM]-Taste erlischt. Die aktuelle Wiedergabeposition erscheint im Display (diese Ansicht wird als Top-Screen im AUDIO-Modus bezeichnet.)



#### ANMERKUNG

- Wenn Sie ein neues Projekt erstellen, wird der Name "PROJxx" (wobei xx die jeweilige Projektnummer repräsentiert) automatisch zugeordnet.
- Der Projekt-Name kann auf Wunsch geändert werden (→ S. 98).

## 1-2 Auswahl des Rhythmus-Pattern

Das PS-04 verfügt über eine interne Rhythmus-Funktion, die immer synchron zum Aufnahmegerät arbeitet. Diese Funktion erlaubt eine automatische Wiederholung von mehrtaktigen Pattern und verfügt über Drum- (Schlagzeug) und Bass-Sounds. Sie können auch mehrere Pattern zu einer längeren Rhythmusbegleitung kombinieren (Song). Im folgenden Beispiel wählen wir ein einfaches Pattern als rhythmische Orientierungshilfe während der Aufnahme.

#### **1.** Drücken Sie die [RHYTHM]-Taste.

Die [RHYTHM]-Taste leuchtet auf und das PS-04 schaltet in den RHYTHM-Modus, in dem Sie verschiedene rhythmusbezogene Einstellungen vornehmen können.

Die Rhythmus-Funktionen sind unterteilt in den PATTERN-Modus zur Schleifenwiederdergabe von Pattern und den SONG-Modus zur Wiedergabe der Rhythmus-Begleitung für einen ganzen Song. Durch wiederholtes Drücken der [RHYTHM]-Taste schalten Sie zwischen diesen Modi um. Wenn Sie den RYTHM-Modus zum ersten Mal anwählen ist der PATTERN-Modus aktiv und der Name des momentan gewählten Pattern erscheint auf dem Display.



#### 2. Mit dem Dial-Regler wählen Sie das gewünschte Pattern.

Das PS-04 verfügt über 511 Speicherplätze für Pattern, von denen 346 vorprogrammiert sind (leere Speicherplätze werden durch die Anzeige "EMPTY" gekennzeichnet).

In diesem Beispiel wählen wir Pattern 510, das einen Rim-Shot-Klang als Viertelnote spielt.



#### Drücken Sie die Taste [►/■].

Das Pattern wird abgespielt und die [RHYTHM]-Taste blinkt synchron im aktuellen Tempo. Sie können während der Wiedergabe mit dem Dial-Regler auch zu anderen Pattern wechseln.



#### HINWEIS

Nach Anlage eines neuen Projekts wird die Pattern-Wiedergabelautstärke auf Null gesetzt. Um den Rhythmus hören zu können, müssen Sie die Drum-/Bass-Lautstärke erhöhen.

## 4. Mit den Fadern 1 und 2 stellen Sie die Wiedergabelautstärke des Pattern ein.

Im RHYTHM-Modus regelt Fader 1 die Drum-Lautstärke und Fader 2 die Bass-Lautstärke. Schieben Sie Fader 2 vollständig nach unten, um nur die Drum-Spur des Pattern abzuhören.



#### 5. Verwenden Sie Fader 3 und 4, um das Tempo zu ändern.

Der momentane Tempo-Wert (BPM) erscheint auf dem Display. Fader 3 ändert die Einstellungen in 10-BPM-Schritten, Fader 4 in 0.1-BPM-Schritten. Nachdem Sie die Fader benutzt haben, springt das Display wieder auf die ursprüngliche Anzeige zurück. Durch Drücken der Status-Tasten 3 oder 4 können Sie die gegenwärtige Tempo-Einstellung überprüfen.



#### ANMERKUNG

- Die hier vorgenommenen Tempo-Einstellungen gelten für alle Pattern.
- Wenn Sie während der Pattern-Wiedergabe aufnehmen, sollten Sie vor der Audio-Aufnahme das Tempo einstellen. Nachträgliche Tempo-Änderungen führen zu einer asynchronen Wiedergabe zwischen der Audio-Spur und dem Rhythmus.
- 6. Durch erneutes Drücken der [►/■]-Taste beenden Sie die Wiedergabe.
- 7. Mit der [EXIT]-Taste kehren Sie in den Top-Screen im AUDIO-Modus zurück.



Mit der [EXIT]-Taste wechseln Sie von anderen Modi in den AUDIO-Modus.

## HINWEIS

Das PS-04 speichert automatisch Ihre Fortschritte (Einstellungen und Aufzeichnungen), wenn Sie zu einem anderen Projekt wechseln oder das Gerät abschalten. Sie brauchen also keine speziellen Schritte zum Speichern zu vollziehen.

## Schritt 2: Aufnahme des ersten Tracks

Wählen Sie die Eingangsquelle und die Aufnahmespur und starten Sie den Aufnahmevorgang.

## 2-1 Auswahl der Eingangsquelle

Im PS-04 kann die [INPUT]-, [LINE-IN]-Buchse oder das interne Mikrofon als Eingangsquelle für die Audio-Aufnahme dienen. Wählen Sie die Quelle aus und passen Sie die Aufnahmelautstärke an.

## 1. Drücken Sie die [TRACK PARAMETER]-Taste im Top-Screen des AUDIO-Modus.

Der Track-Parameter-Screen erscheint. Dieser Screen bietet Zugriff auf verschiedene Eingangsund spurbezogene Einstellungen. Wenn Sie den Screen zum ersten Mal aufrufen, ist Input als Bearbeitungsziel angewählt und die gegenwärtig gewählte Eingangsquelle wird angezeigt.



Während der Wahl der Eingangsquelle verhalten sich die Status-Tasten und Fader wie folgt.



#### ful das Signal an der Buch

## ANMERKUNG

- Die Funktion der Fader hängt davon ab, welcher Screen gerade im PS-04 angewählt ist.
- Wenn Sie den Screen wechseln und dort einen Fader bewegen, hat das auf den Fader-Wert im vorherigen Screen keinen Einfluss, da die Einstellungen für jeden Screen individuell gespeichert werden.

#### 2. Verwenden Sie die Status-Tasten 1 - 4 um die Eingangsquelle zu wählen.

Je nachdem, welche Eingangsquelle gewählt ist, verändert sich das Display wie folgt (die "REC"-Anzeige für die Eingangsquelle wechselt von blinkender zu konstanter Anzeige).

#### Kurzanleitung

Das interne Mic ist angewählt (Status-Taster 1) Die Buchse [INPUT] ist angewählt (Status-Taster 2)





Die Buchse [LINE IN] ist angewählt (Status-Taster 3 oder 4)



#### HINWEIS

- Wenn das interne Mic als Eingangsquelle dient, leuchtet die [MIC]-Taste. Sie wählen das Mikrofon an, indem Sie die [MIC]-Taste im obersten Screen des AUDIO-Modus drücken. (In diesem Fall müssen Sie den erwähnten Track-Parameter-Screen nicht aufrufen.)
- Sie können auch mehrere Eingangsquellen gleichzeitig verwenden (→S. 53).
- Wenn die [MIC]-Taste blinkt, kann das interne Mikrofon verwendet werden.
- Das interne Mic kann nicht verwendet werden, wenn "GUITAR/BASS" als Insert-Effekt-Algorithmus angewählt ist (außer der Effekt-Typ "CABI" ist im PRE AMP/DRIVE-Modul angewählt oder abgeschaltet): Die "REC"-Anzeige für das interne Mic ist abgeschaltet.
- **3.** Wenn die [INPUT]-Buchse als Eingangsquelle dient, spielen Sie Ihr Instrument und passen die Eingangsempfindlichkeit über den [INPUT LEVEL]-Regler auf dem rückseitigen Bedienfeld des PS-04 an.



Wenn Sie die [INPUT]-Buchse verwenden, müssen Sie die Empfindlichkeit über den [INPUT LEVEL]-Regler anpassen: Dabei darf das Instrument nicht zerren, wenn es mit maximalem Pegel gespielt wird (erscheint die Anzeige "-PEAK-" im Display, ist eine Verzerrung im Signal aufgetreten).

## HINWEIS

- Für das interne Mikrofon stehen zwei Gain-Einstellungen (on-mic/off-mic) zur Verfügung. Die Grundeinstellung ist "on-mic", kann aber auf Wunsch geändert werden (→ s. 99).
- Wenn die [LINE IN]-Buchse benutzt wird, passen Sie die Ausgangslautstärke im Quellgerät an, so dass keine Verzerrungen in der Eingangsstufe des PS-04 auftreten.

# **4.** Um den Aufnahmepegel einzustellen, bedienen Sie den Fader für die Eingangsquelle, während Sie das Instrument spielen.

Wenn einer der oben abgebildeten Screens aktiv ist, können Sie den Aufnahmepegel für jede Quelle über die Fader 1-4 anpassen. Der aktuelle Wert wird angezeigt, sobald Sie einen Fader bewegen. Der ungefähre Wert für jede Quelle wird über die Pegelanzeigen angezeigt.

RECIVI IND

Sobald innerhalb des PS-04 eine Signalverzerrung auftritt, bleibt das oberste Segment der Aussteuerungsanzeige eine Weile stehen. In diesem Falle reduzieren Sie die Fader Einstellung.

#### **5.** Nach der Einstellung drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Der obersten Screen des AUDIO-Modus wird wieder angezeigt.

## 2-2 Zuordnung des Insert-Effekts

Der Insert-Effekt wird an einem bestimmten Punkt im Signalweg angewendet. Er besteht aus seriell geschalteten Einzel-Effekten wie etwa Kompressor, Amp-Simulator, Chorus etc. Nach der Anlage eines Projekts wird ein für Clean-Gitarren optimiertes Effektprogramm (Patch) geladen. Im folgenden Beispiel werden wir das gewünschte Patch auswählen und den Effekt auf das Input-Signal anwenden.

## HINWEIS

Um aufzunehmen, ohne das Signal dabei durch den Insert-Effekt zu schicken, drücken Sie die [TUNER/BYPASS]-Taste. Dies aktiviert den Bypass-Zustand.

## 1. Drücken Sie die [EFFECT]-Taste im Top-Screen im AUDIO-Modus.

Die [EFFECT]-Taste leuchtet und das PS-04 wechselt in den EFFECT-Modus. Im Top-Screen im Display können Sie verschiedene Einstellungen für den Insert-Effekt vornehmen.



## 2. Wählen Sie über die Cursor-Tasten Auf/Ab den gewünschten Algorithmus aus.

Ein "Algorithmus" ist eine Kombination einzelner Effekte, die gleichzeitig im Insert-Effekt verwendet werden können. Die Art des Einzel-Effekts und der Einschleifpunkt werden durch die Wahl des Algorithmus bestimmt. Die folgenden Algorithmen stehen zur Auswahl:

Algorithmus	Beschreibung				
GUITAR/BASS	Dieser Algorithmus eignet sich für die Aufnahme von Gitarre/Bass				
MIC	Dieser Algorithmus eignet sich für Gesangs- und andere Mikrofonaufnahmen.				
LINE	LINE Dieser Algorithmus dient zur Aufnahme von Stereo-Instrumenten (z.B. Synthesizer).				
DUAL	DUAL         Dieser Algorithmus eignet sich für die Aufnahme von zwei komplett getrennten Kanä mit zwei Mono- Eingängen und zwei Mono-Ausgängen.				
MASTERING	Dieser Algorithmus dient zur Bearbeitung des Stereo-Mix im Mixdown.				

#### 

Der MASTERING-Algorithmus ist ein spezieller Algorithmus zur Erstellung des finalen Stereo-Mixes. Da dieser Insert-Effekt direkt vor der [OUTPUT]-Buchse eingeschliffen ist, kann er nicht zur Aufnahme von Tracks verwendet werden. Kurz nachdem Sie einen Algorithmus ausgewählt haben, wird der Name des in diesem Algorithmus aktiven Patch (Effekt-Programm) angezeigt.



#### 3. Drehen Sie am Dial-Regler, um ein Patch auszuwählen.

Informationen über die verschiedenen verfügbaren Patches enthält die Liste im letzten Kapitel ( $\rightarrow$  S.116) dieser Betriebsanleitung.

#### HINWEIS

- Sie können ein Patch bearbeiten, um den Klang oder die Intensität zu ändern (→S. 87).
- Der Aufnahmepegel kann sich je nach angewähltem Patch ändern. Sollte das Signal nach der Effekt-Bearbeitung extrem verzerrt klingen, passen Sie den Patch-Pegel entsprechend an (Ausgangspegel Insert-Effekt) (→ S. 87).

#### 4. Mit der [EXIT]-Taste kehren in den Top-Screen im AUDIO-Modus zurück.

## 2-3 Track-Auswahl und Aufnahme

Wählen Sie den Track aus, auf den Sie das vom Insert-Effekt erzeugte Signal aufnehmen möchten. In diesem Beispiel werden wir Track 1 für die Aufnahme wählen.

#### **1.** Drücken Sie die Status-Taste 1 im Top-Screen im AUDIO-Modus.

Suchen Sie nun mit den Status-Tasten 1- 4 einen Aufnahme-Track aus. Wenn Sie die Status-Taste 1 drücken, schaltet Track 1 in Aufnahmebereitschaft und die zugehörige "REC"-Anzeige erscheint. Nun wird das Eingangssignal über den Insert-Effekt auf die Spur geschickt.

#### HINWEIS

- Wenn [LINE IN] als Eingangsquelle und nur Track 1 als Aufnahmespur gewählt wurde, wird das Links/Rechts-Signal gemischt und als Mono-Signal auf die Spur gespeist.
- Um ein Signal über die [LINE IN]-Buchse in Stereo aufzunehmen oder um einen im Insert-Effekt erzeugten Stereo-Effekt beizubehalten, müssen Sie zwei Spuren gleichzeitig in Aufnahmebereitschaft schalten (→ S. 55).

#### **2.** Mit Fader 1 passen Sie die Abhörlautstärke des Aufnahme-Signals an.

#### 

- Sobald der Aufnahme-Track gewählt ist, wird das Eingangssignal über den entsprechenden Track zum Stereo-Mix geschickt. Passen Sie die Abhörlautstärke des jeweiligen Tracks über den Fader an.
- Wenn Sie keinen Aufnahme-Track angewählt haben, wird das Eingangssignal direkt auf den Stereo-Mix geschickt. Die Fader 1 - 4 haben keinen Einfluss auf die Abhörlautstärke.

# 3. Setzen Sie den Recorder mit der Taste [₩] an den Anfang zurück und drücken dann die [►/■]-Taste, während Sie die [REC]-Taste gedrückt halten.

Die Taster [REC] und [ $\blacktriangleright/\blacksquare$ ] leuchten nun. Sie hören einen Vorzähler mit vier Schlägen (1 Takt). Mit dem Ende des Vorzählers beginnt die Aufnahme. Spielen und nehmen Sie Ihr Instrument auf, während Sie den Guide-Rhythmus hören.



## HINWEIS

- Die Anzahl der Vorzählerschläge kann auf Wunsch geändert werden (→ S. 44).
- Wenn das Eingangssignal verzerrt ist, wiederholen Sie Schritt 2-1, um die Eingangsempfindlichkeit oder den Aufnahmepegel nachzuregeln.

#### 4. Beenden Sie die Aufnahme durch erneutes Drücken der Taste [►/■].

Die Taster [REC] und [▶/■] erlöschen und die Aufnahme wird beendet. Nach der Aufnahme erscheint im Display kurz die Meldung "WAIT".

#### ANMERKUNG

- Die Dauer der "WAIT"-Anzeige hängt von der Länge der Aufnahme ab.
- Schalten Sie das Gerät nicht ab, solange "WAIT" angezeigt wird. Sonst ist es möglich, dass die Aufnahmedaten verloren gehen und Fehlfunktionen auftreten.

# **5.** Um die Aufnahme zu überprüfen, drücken Sie zuerst die [₩]-Taste, um das Aufnahmegerät an den Anfang zurückzusetzen und dann die [►/■]-Taste.

Die Aufnahme wird zusammen mit dem als Guide-Rhythmus ausgewählten Pattern abgespielt

## HINWEIS

Wenn Sie möchten, können Sie auch einen Punkt in Minuten/Sekunden/Millisekunden oder in Takten/Schlägen bestimmen und direkt zu diesem Punkt springen (→ S. 37).

## 6. Durch erneutes Drücken der [►/■]-Taste beenden Sie die Wiedergabe.

Um die Aufnahme zu wiederholen, folgen Sie den Schritten 3 - 4.

**7.** Drücken Sie die Status-Taste 1, damit die "REC"-Anzeige für Track 1 erlischt. Track 1 ist nun nicht mehr in Aufnahmebereitschaft geschaltet.

## HINWEIS

- Die Aufnahme kann bearbeitet werden (→ S. 46).
- Wenn Sie den V-Take aktivieren, können Sie auf den selben Track aufnehmen, ohne die letzte Aufnahme zu verlieren (→ S. 36).

## Schritt 3: Overdub-Aufnahmen

Spielen Sie nun ein anderes Instrument und nehmen Sie es auf, während Sie den Track, aus Schritt 2 abhören. Diese Aufnahme zusätzlicher Parts nennt man "Overdubbing".

## 3-1 Einstellen der Eingangsempfindlichkeit und des Insert-Effekts

Wählen Sie die Eingangsquelle und die benötigte Insert-Effekt-Einstellung, wie bei Schritt 2.

1. Drücken Sie die [TRACK PARAMETER]-Taste im obersten Screen des AUDIO-Modus und wählen Sie die Eingangsquelle.

Wenn Sie die [INPUT]-Buchse verwenden, ist es notwendig, die Eingangsempfindlichkeit über den [INPUT LEVEL]-Knopf anzupassen.

- Mit dem Fader f
  ür die Eingangsquelle stellen Sie den Aufnahmepegel ein. Nach Abschluss dieser Arbeitsschritte dr
  ücken Sie die [EXIT]-Taste, um in den obersten Screen im AUDIO-Modus zur
  ückzukehren.
- **3.** Drücken Sie die [EFFECT]-Taste und wählen Sie den Algorithmus und das Patch auf die gleiche Weise, wie in Schritt 2 beschrieben.

Wenn Sie das Patch ausgewählt haben, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um in den obersten Screen im AUDIO-Modus zurückzukehren.

## 3-2 Auswahl des Aufnahme-Tracks

Nehmen Sie das neue Instrument auf Track 2 auf, während Sie Track 1 abhören.

1. Drücken Sie die Status-Taste 2 im obersten Screen des AUDIO-Modus.

Track 2 wird in Aufnahmebereitschaft geschaltet.

**2.** Mit Fader 2 passen Sie die Abhörlautstärke des aufzunehmenden Signals an.

Falls notwendig, benutzen Sie während der Wiedergabe Fader 1, um die Balance der Abhörlautstärke zwischen Track 1 und 2 anzupassen.

3. Setzen Sie den Recorder mit der [I◀]-Taste an den Anfang zurück und drücken Sie dann die [▶/■]-Taste, während Sie die [REC]-Taste gedrückt halten.

Die [REC]- und  $[\blacktriangleright/\blacksquare]$ -Taste leuchten auf und der Vorzähler ist zu hören. Spielen und nehmen Sie Ihr Instrument auf, während Sie die Orientierungsspur hören.

**4.** Beenden Sie die Aufnahme in Track 2 durch erneutes Drücken der [►/■]-Taste.

Die "WAIT"-Anzeige wird kurz im Display angezeigt, dann kehrt das PS-04 in den vorherigen Zustand zurück.

# **5.** Um die Aufnahme zu überprüfen, drücken Sie zuerst die [↔]-Taste, um das Aufnahmegerät an den Anfang zurückzusetzen und dann die [►/■]-Taste.

Die Aufnahmen von Track 1 und 2 werden zusammen mit dem Guide-Rhythmus wiedergegeben. Regeln Sie Fader 1 und 2 nach Bedarf, um die Lautstärkenverhältnisse zu regeln.

## HINWEIS

Um die Aufnahme zu wiederholen, folgen Sie den Schritten 3 - 5. Es ist auch möglich zu einem Punkt innerhalb der Aufnahme zu springen und von dort an die Aufnahme zu überspielen ( $\rightarrow$  S. 37). Das automatische Überspielen einer bestimmten Passage ist über die Auto-Punch-In/Out-Funktion möglich ( $\rightarrow$  S. 41).

## 6. Durch erneutes Drücken der [►/■]-Taste beenden Sie die Wiedergabe.

**7.** Drücken Sie die Status-Taste 2 damit die "REC"-Anzeige für Track 2 erlischt. Nehmen Sie mehr Tracks auf die gleiche Weise auf.

## Schritt 4: Mischung

Nach Aufnahme der Tracks 1 - 4 erstellen Sie den Stereo-Mix durch das Anpassen der Pegel, des EQs (Equalizer), des Pan (Stereo-Positionierung), der Send-/Return-Effekte und anderer Track-Parameter.

## 4-1 Stummschalten des Eingangssignals/Rhythmus-Sounds

Schalten Sie das Eingangsignal und den Orientierungsrhythmus ab, so dass keine unerwünschten Klänge in der finalen Aufnahme zu hören sind.

**1.** Um den Guide-Rhythmus zu muten, wechseln sie mit der [RHYTHM]-Taste in den RHYTHM-Modus und ziehen die Fader 1 und 2 vollständig nach unten.

Anschließend kehren Sie mit der [EXIT]-Taste in den obersten Screen im AUDIO-Modus zurück.

## HINWEIS

Sie können im Mix auch Drum- und Bass-Klänge hinzufügen: Die Track-Parameter (Pegel, EQ, Pan/Balance, Send-/Return-Effekt) für Drum/Bass können auch eingestellt werden.

- 2. Um den Eingang stumm zu schalten, drücken Sie die [TRACK PARAMETER]-Taste im obersten Screen des AUDIO-Modus, um das Eingangsanzeige-Display anzuzeigen.
- **3.** Ziehen Sie die Fader für die momentan gewählte Eingangsquelle vollständig nach unten und drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Der oberste Screen des AUDIO-Modus wird wieder angezeigt.

## HINWEIS

Das Eingangssignal kann auch direkt auf den Stereo-Mix gespeist werden.

## 4-2 Einstellen von Pegel/Pan/EQ

Über die Track Parameter des integrierten Mixers passen Sie Pegel/Panorama/EQ in jedem Track an.

- **1.** Um die Lautstärkenverhältnisse der Tracks einzustellen, verwenden Sie die Fader 1 4 im obersten Screen des AUDIO-Modus.
- 2. Um Panorama- und EQ-Einstellungen für jeden Track vorzunehmen, drücken Sie die [TRACK PARAMETER]-Taste und benutzen Sie die Links/Rechts-Cursor-Tasten oder die Status-Tasten, um den entsprechenden Track auszuwählen.

Sobald die Track-Parameter angezeigt werden, benutzen Sie die Links/Rechts-Cursor-Tasten oder die Status-Tasten, um einen Track anzuwählen.

Die Aussteuerungsanzeige des angewählten Tracks blinkt.



## 3. Mit den Cursor-Tasten Auf/Ab wählen Sie die Track-Parameter an.

Der entsprechende Track-Parameter wird im Display angezeigt. Die verfügbaren Track-Parameter und ihr Regelbereiche sind in der unten stehenden Tabelle angezeigt.

Parameter	Anzeige	Regelbereich Beschreibung		
HI EQ ON/OFF	EQ HI	ON / OFF	Schaltet den Hi EQ an bzw. aus.	
HI EQ GAIN	HI G	-12 – 12	Regelt den Hi-EQ-Hub zwischen -12 dB bis +12 dB. Dieser Parameter wird nur ange- zeigt, wenn Hi EQ auf ON geschaltet ist.	
HI EQ FREQUENCY	EQ EQUENCY HIF		Bestimmt die Hi-EQ-Frequenz. Dieser Par meter wird nur dann angezeigt, wenn Hi E auf ON geschaltet ist.	
LO EQ ON/OFF			Schaltet den Lo EQ an bzw.aus.	
LO EQ GAIN	LO G	-12 – 12	Regelt den Lo-EQ-Hub zwischen -12 dB bis +12 dB. Dieser Parameter wird nur ange- zeigt, wenn Lo EQ auf ON geschaltet ist	
LO EQ FREQUENCY	LO F	63 – 2000 (Hz)	Bestimmt die Lo-EQ-Frequenz. Dieser Para- meter wird nur dann angezeigt, wenn Lo EQ auf ON geschaltet ist.	
SEND ON/OFF	SEND	ON / OFF	Bestimmt, ob das Signal auf den Send-/ Return-Effekt gespeist wird oder nicht.	
SEND LEVEL	SEND_L	0 – 100	Passt den Send-Pegel für den Send-/Return- Effekt an. Dieser Parameter wird angezeigt, wenn SEND auf ON geschaltet ist.	
PAN PAN		L100 – 0 – R100	Regelt die Panoramaposition (L/R-Position) des Track-Signals. Wenn STEREO LINK auf ON geschaltet ist, regelt dieser Parameter die L/R-Lautstärke-Balance.	
FADER	FA]]ER	0 – 127	Steuert den aktuellen Lautstärkepegel.	
STEREO LINK	S-LINK	ON / OF	Schaltet die Stereo-Link-Funktion (um die Parameter der Tracks 1/2 und 3/4 miteinan- der zu verkoppeln) an und aus (weitere Infor- mationen auf Seite 58.)	
V TAKE	TR X-Y	X=1 - 4 Y=1 - 10	Wählt den V-Track für diesen Track (weitere Informationen auf Seite 36). X steht für die Track-, Y für die V-Take-Nummer.	
REC LEVEL	REELVL	0 – 127	Regelt den Aufnahmepegel.	

#### 4. Mit dem Dial-Regler passen Sie den Wert an.

## 4-3 Zuordnung des Send-/Return-Effekts

Der Send-/Return-Effekt, ist ein Effekt, der auf allen Tracks des integrierten Mixers funktioniert. Für diesen Effekt können Sie entweder Reverb, Delay oder Chorus anwählen. Die untere Abbildung zeigt den Signalfluss für den Send-/Return-Effekt.



Durch das Anpassen des Send-Pegels (der Signalpegel, der in den Send-/Return-Effekt gespeist wird) kann die Intensität des Send-/Return-Effekts für jeden Track individuell eingestellt werden.

# 1. Drücken Sie mehrmals die [EFFECT]-Taste, um die Anzeige "SEND" im Display aufzurufen.

Die Anzeige "SEND" wird für ein paar Sekunden angezeigt und anschließend wird das momentan für den Send-/Return-Effekt gewählte Patch angezeigt (dieser Screen wird als oberster Send-/ Return-Effekt Screen bezeichnet.)



## HINWEIS

Wiederholtes Drücken der [EFFECT]-Taste schaltet zwischen dem obersten Insert-Effekt-Screen und dem obersten Send-/Return-Effekt-Screen hin und her.

#### 2. Drehen Sie am Dial-Regler, um ein Patch auszuwählen.

Der Send-/Return-Effekt verfügt über 40 Speicherplätze für Patches, von denen 30 bereits vorprogrammiert sind. Informationen über die verschiedenen verfügbaren Patches, finden Sie in der Liste im letzten Kapitel ( $\rightarrow$  S.116) dieser Betriebsanleitung. 119).

# **3.** Wenn Sie das Patch ausgewählt haben, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um in den obersten Screen im AUDIO-Modus zurückzukehren.

#### ANMERKUNG

Die Grundeinstellung für den Send-Pegel für jeden Track ist Null. Aus diesem Grund reicht es nicht aus, ein Patch nur auszuwählen, um den Send-/Return-Effekt zu aktivieren.

- Drücken Sie die [TRACK PARAMETER]-Taste im obersten Screen des AUDIO-Modus und benutzen Sie dann die Cursor-Tasten Links/Rechts oder die Status-Tasten, um den Track auszuwählen.
- **5.** Benutzen Sie die Cursor-Tasten Auf/Ab, um die Anzeige "SEND\_Lxxx" (xxx ist der Wert) im Display anzuzeigen.



- **6.** Drehen Sie den Dial-Regler, um den Send-Pegel für diesen Track anzuheben, während Sie die Aufnahme abspielen.
- 7. Passen Sie den Send-Pegel in den anderen Tracks auf die gleiche Weise an.
- 8. Mit der [EXIT]-Taste kehren Sie in den Top-Screen im AUDIO-Modus zurück.

## Schritt 5: Endmischung

Normalerweise bezeichnet der Begriff Endmischung den Vorgang des Aufzeichnens eines kompletten Stereo-Mixes auf einen externes Master-Aufnahmegerät oder Ähnliches. In unserem Fall werden wir anstelle eines externen Recorders ein freies Paar V-Takes im PS-04 verwenden.

## 5-1 Einsatz des Mastering-Effekts

Der MASTERING-Algorithmus des Insert-Effekts kann verwendet werden, um die Lautheit des Stereo-Mixes zu erhöhen oder dazu einen bestimmten Frequenzbereich hervorzuheben. Im folgenden Beispiel erfahren Sie, wie Sie einen Stereo-Mix mit dem MASTERING-Algorithmus Patches bearbeiten.



 Drücken Sie mehrmals die [EFFECT]-Taste, um den obersten Insert-Effekt-Screen im Display aufzurufen.

# **2.** Verwenden Sie die Cursor-Tasten Auf/Ab, um den MASTERING-Algorithmus anzuwählen.

Die Anzeige "MASTERING" erscheint für ein paar Sekunden und anschließend wird das momentan für den MASTERING-Algorithmus gewählte Patch angezeigt. Wenn ein Patch dieses Algorithmus gewählt ist, wird der Effekt direkt vor der [OUTPUT]-Buchse eingeschleift.



# **3.** Mit dem Dial-Regler wählen Sie während der Wiedergabe der Aufnahme das Patch an.

Informationen über die verfügbaren Patches, finden Sie in der Liste im letzten Kapitel dieses Handbuchs ( $\rightarrow$ S. 119).

**4.** Wenn Sie den passenden Effekt gefunden haben, Drücken Sie die [EXIT]-Taste. Der oberste Screen des AUDIO-Modus wird wieder angezeigt.

## 5-2 Vorbereitung der Endmischung (Bounce)

Den Aufzeichnungsvorgang des im PS-04 gemixten Signals (so wie es an der [OUTPUT]-Buchse ausgegeben wird) auf einen oder zwei Audio-Tracks nennt man "Bounce". Die folgenden Schritte zeigen, wie Sie die internen Einstellungen ändern müssen, um das gemischte Signal der Audio-Tracks 1-4 auf ein unbenutztes V-Takes-Paar zu bouncen.



**1.** Drücken Sie die [EDIT/UTILITY]-Taste im obersten Screen des AUDIO-Modus. Das AUDIO-Modus-Utility-Menü zur Einstellung verschiedener Audio-Funktionen erscheint.



**2.** Mit den Cursor-Links/Rechts-Tasten rufen Sie die Anzeige "BOUNCE" im Display auf. Drücken Sie nun die Taste [ENTER].

Es erscheint ein Screen, in dem Sie wählen können, ob Sie den Inhalt der Bounce-Ziel-Tracks abspielen oder stumm schalten wollen. Die Werkseinstellung ist "MUTE".



## 3. Mit dem Dial-Regler schalten Sie auf "PLAY" um.

Dies ermöglicht es Ihnen auf separate V-Takes der Bounce-Ziel-Tracks aufzunehmen, während die Aufnahmen aller vier Tracks wiedergegeben werden.

**4.** Mit den Cursor-Links/Rechts-Tasten öffnen Sie die Anzeige "TAKE" im Display.

Hier wählen Sie die V-Takes aus, die als Bounce-Ziel verwendet werden sollen.

TAKE Cr

Die Grundeinstellung ist "CR" (Current): Der momentan angewählte V-Take ist das Bounce-Ziel ist. Wenn Sie den Bounce in dieser Einstellung vollziehen, wird der Inhalt der Bounce-Quelle V-Take gelöscht. Aus diesem Grund müssen Sie einen separaten V-Take als Bounce-Quelle wählen.

5. Mit dem Dial-Regler wählen Sie die V-Take für den Bounce-Vorgang aus.

Sobald Sie eine Nummer ausgewählt haben, wird der Bounce auf dem V-Take des angewählten Tracks ausgeführt. Für dieses Beispiel wählen Sie bitte "10" (V-Take 10).



**6.** Nach Eingabe der Einstellungen drücken Sie die [EXIT]-Taste zwei mal, um in den obersten Screen im AUDIO-Modus zurückzukehren.

## 5-3 Durchführen des Bounce-Vorgangs (Mixdown)

Wählen Sie Tracks 1 und 2 an, um den Stereo-Mix aufzuzeichnen.

- 1. Drücken Sie die [44]-Taste, um das Aufnahmegerät an den Anfang zu setzen.
- **2.** Drücken Sie die Status-Taste 2, während Sie die Status-Taste 1 gedrückt halten, so dass die "REC"-Anzeige für Track 1 und 2 sichtbar wird.

Um zwei Tracks gleichzeitig aufzunehmen, drücken Sie beide Status-Tasten zusammen, um die Tracks in Aufnahmebereitschaf zu versetzen. Nur die Tracks 1 und 2 oder 3 und 4 können kombiniert werden.



#### **3.** Drücken Sie die [BOUNCE]-Taste.

Die Bounce-Funktion ist eingeschaltet und die Anzeige "BOUNCE" erscheint im Display. Bei dieser Einstellung wird der Stereo-Mix (das Signal, wie es an der [OUTPUT]-Buchse anliegt) auf die V-Takes 10 der Tracks 1 und 2 geschickt.



**4.** Um den Mixdown auszuführen, drücken Sie die [▶/■]-Taste am Anfang der Aufnahme während Sie die [REC]-Taste gedrückt halten.

Sollten während der Bounce-Aufnahme Verzerrungen auftreten, schalten Sie den Insert-Effekt mit der [TUNER/BYPASS]-Taste ab. Prüfen Sie, ob die Verzerrungen dadurch aufhören.

• Keine Verzerrungen, wenn der Insert-Effekt abgeschaltet ist.

Verringern Sie den Patch-Pegel-Parameter für den Insert-Effekt (→ S. 87).

- Weiterhin Verzerrungen, obwohl der Insert-Effekt abgeschaltet ist.
   Schieben Sie die Fader 1–4 etwas nach unten oder reduzieren Sie die EQ-Pegel.
- 5. Nach der Aufnahme stoppen Sie den Recorder mit der [►/■]-Taste.
- **6.** Drücken Sie die [BOUNCE]-Taste, um die Bounce-Funktion abzubrechen. Die "BOUNCE"-Anzeige erlischt. Mit der Status-Taste heben Sie die Aufnahme-Auswahl auf.

## 5-4 Wiedergabe der gebouncten Tracks

Sie können die V-Takes der Bounce-Ziel-Tracks auswählen, um die gebouncte Aufnahme wiederzugeben. Diese mal müssen Sie die Effekte und Track-Parameter abschalten, damit sie nicht doppelt wiedergegeben werden.

1. Drücken Sie die [TUNER/BYPASS]-Taste im Top-Screen des AUDIO-Modus.

Der Insert-Effekt ist abgeschaltet.



**2.** Drücken Sie die [TRACK PARAMETER]-Taste und wählen Sie über die Cursor-Links/Rechts- oder Status-Tasten einen der Bounce-Ziel-Tracks aus.

**3.** Mit den Cursor-Tasten Auf/Ab-Tasten rufen Sie den folgenden Screen auf.

In diesem Screen können Sie den V-Take für den Track aussuchen.



- **4.** Drehen Sie den Dial-Regler, um die Nummer des V-Takes anzuwählen, der als Bounce-Ziel ausgewählt wurde (im Beispiel: V-Take 10).
- **5.** Gehen Sie auf gleiche Art und Weise vor, um den V-Take für den anderen Track auszuwählen.
- **6.** Stellen Sie die Track-Parameter wie folgt ein, damit der Klang der Bounce-Ziel-V-Takes unverfälscht wiedergegeben kann.

Track-Parameter	SEND	HI-EQ	LO-EQ	PAN
Track 1	OFF	OFF	OFF	L100
Track 2	OFF	OFF	OFF	R100

7. Nach Eingabe der Einstellungen drücken Sie die [EXIT]-Taste, um in den obersten Screen im AUDIO-Modus zurückzukehren.

## HINWEIS

Bei Bedarf können Sie die Parameter der beiden Tracks miteinander verkoppeln (→ S. 58).

**8.** Ziehen Sie die Fader der Bounce-Ziel-Tracks hoch und die übrigen Fader ganz nach unten.



## HINWEIS

Wenn der eingestellte Fader-Wert 100 entspricht, sind Aufnahme- und Wiedergabe-Pegel identisch (die gegenwärtige Fader-Einstellung kann über den Track Parameter FADER überprüft werden.)

 Drücken Sie die [I<I]-Taste, um den Recorder an den Anfang zu setzen und drücken Sie die [►/■]-Taste.

Die gebouncte Aufnahme wird abgespielt. Durch erneutes Drücken der Taste [►/■] beenden Sie die Wiedergabe.

**10.** Wenn Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind, versetzen Sie das PS-04 in den Zustand, in dem es sich vor dem Bounce befand.

## **Referenzkapitel** [Recorder]

Dieser Abschnitt beschreibt die Audio-Aufnahme und -Wiedergabe.

## Screens im AUDIO-Modus

Direkt nach Einschalten des PS-04 wird automatisch der AUDIO-Modus angewählt und der Counter zeigt die aktuelle Position an. Dies ist der Top-Screen im AUDIO-Modus. Er wird auch dann geöffnet, wenn Sie aus dem EFFECT-, RHYTHModer SYSTEM-Modus zum AUDIO-Modus zurückkehren.

Die Cursor-Tasten Links/Rechts können zum Umschalten des Top-Screen-Counters zwischen diesen drei Formaten verwendet werden: Minuten/ Sekunden/Millisekunden, Takt/Schlag, Marker.



Im Top-Screen kann durch Drücken der Cursor-Tasten Auf/Ab der Name und die Nummer des momentan ausgewählten Projekts auf dem Display gezeigt werden.



Um zum Top-Screen zurückzukehren, drücken Sie die  $[\mathbf{\nabla}]$ -Taste.

## V-Takes

## Über V-Takes

Jeder Audio-Track verfügt über zehn virtuelle Tracks, V-Takes genannt. Einer dieser V-Takes wird jeweils für die Aufnahme oder Wiedergabe ausgewählt. So kann man beispielsweise ein schwieriges Gitarren-Solo auf verschiedene V-Takes aufnehmen, um diese später zu vergleichen und den besten Take auszuwählen.

## Umschalten der V-Takes

Folgendermaßen wählen Sie den V-Take für einen Track aus.

 Stellen Sie sicher, dass die Wiedergabe angehalten und der Top-Screen im AUDIO-Modus aktiv ist. Drücken Sie [TRACK PARAMETER].

Der Track-Parameter-Screen wird erscheint. In diesem Screen können Sie verschiedene Einstellungen für die einzelnen Tracks vornehmen. Wenn Sie den Screen zum ersten Mal aufrufen, erscheint "INPUT SEL" und die momentan ausgewählte Eingangsquelle wird angezeigt.

#### 2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts wählen Sie den Audio-Track aus und schalten dessen V-Take um.

Der Name des ausgewählten Tracks wird kurz angezeigt. Dann sehen Sie die Track-Parameter und ihre Einstellungen. Die Pegelanzeige für diesen Track leuchtet.

## HINWEIS

Wenn ein Audio-Track ausgewählt ist, können Sie mit den Status-Tastern den Track wechseln.


 Drücken Sie die [▼]-Taste wiederholt, um "TR x-y" im Display anzuzeigen (x ist die Nummer des Tracks, y die Nummer des V-Takes).

In diesem Screen können Sie den V-Take für den momentan ausgewählten Track verändern.



# 4. Mit dem Dial-Regler wählen Sie den gewünschten V-Take aus.

Wählen Sie einen leeren V-Take, erscheint "E" (für "Empty") rechts von der Nummer des V-Takes.



- Mit den Status- oder Cursor-Tasten Links/Rechts wählen Sie einen anderen Track und anschließend den V-Take für diesen Track aus.
- **6.** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um in den Top-Screen im AUDIO-Modus zurückzukehren.

### Anfahren einer Position im Song (Locate/Marker-Funktion)

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie an eine Position springen, die in Minuten/Sekunden/Millisekunden oder in Takten/Beats angegeben ist (Locate-Funktion) und wie Sie einen Marker setzen und diesen anfahren (Marker-Funktion).

### Eingabe über Zeit oder Takt

Sie können einen Punkt entweder in Minuten/ Sekunden/Millisekunden oder in Takten/Beats angeben und zu diesem Punkt springen.

#### 1. Schalten Sie im Top-Screen des AU-DIO-Modus das Format des Counters auf Time oder Measure/Beat.

Wird der Top-Screen des AUDIO-Modus angezeigt, können Sie den numerischen Counter benutzen, um zu jeden beliebigen Punkt zu springen.

# 2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts wählen Sie ein Zeichen an (blinkt).

Das blinkende Zeichen kann geändert werden.



# **3.** Bewegen Sie den Dial-Regler, um den Wert am Cursor zu verändern.

Wenn der Wert verändert wird, springt der Recorder sofort zu dieser Position. Mit der Taste [▶/■] starten Sie die Wiedergabe ab dieser Position.

#### HINWEIS

Die numerische Anzeige für Takte/Beats hängt vom Taktmaß und vom Tempo des Songs/Patterns ab, das im RHYTHM-Modus ausgewählt wurde (weitere Informationen auf Seite 59).

#### Setzen eines Markers im Song

Wenn Sie einen Marker im Projekt setzen, können Sie diesen Punkt später direkt anfahren. Bis zu 100 Marker können pro Projekt vergeben werden.

#### **1.** Gehen Sie vom Top-Screen des AU-DIO-Modus zu dem Punkt, an dem Sie einen Marker setzen wollen.

#### HINWEIS

Einen Marker kann bei laufender als auch bei gestoppter Wiedergabe gesetzt werden.

#### 2. Drücken Sie die [MARK]-Taste.

Ein Marker wurde an dieser Stelle platziert und die Marker-Nummer wird kurz im Display angezeigt.



Marker werden automatisch mit einer Nummer zwischen 01 und 99 versehen (die Nummer 00 ist dem Anfang des Projekts zugeordnet). Wenn Sie einen neuen Marker zwischen vorhandene Marker setzen, werden alle nachfolgenden Marker wie unten dargestellt neu nummeriert.



#### Anfahren eines Markers

Sie können jede Marker-Position anfahren (Locate-Funktion).

- **1.** Öffnen Sie den Top-Screen im AU-DIO-Modus.
- 2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts schalten Sie den Counter auf Marker ein.

Auf diesem Screen können Sie einen Marker auswählen. Stimmen der gewählte Marker und die momentane Song-Position überein, wird "MARK" links neben der Marker-Nummer angezeigt.





# **3.** Bewegen Sie den Dial-Regler, um die Nummer des Markers auszuwählen.

Wenn Sie eine Marker-Nummer auswählen, springt der Recorder sofort zu der gewählten Position.

#### Löschen eines Markers

Sie können Marker löschen, die Sie nicht mehr benötigen.

- Öffnen den Top-Screen im AUDIO-Modus und stellen Sie den Counter auf Mark ein.
- 2. Bewegen Sie den Dial-Regler, um die Nummer des Markers auszuwählen, den Sie löschen möchten.



#### 

Wenn sich die momentane Song-Position nicht mit dem Marker deckt, kann dieser nicht gelöscht werden. Wird "MARK" links von der Nummer des Markers angezeigt, dann decken sich Marker und momentane Song-Position.

#### 3. Drücken Sie die [MARK]-Taste.

Der ausgewählte Marker wird gelöscht und alle folgenden werden neu nummeriert, siehe unten.



#### ANMERKUNG

- Ist ein Marker erst einmal gelöscht, kann er nicht wiederhergestellt werden.
- Der Marker am Songanfang (Nummer 00) kann nicht gelöscht werden.

### Schleifenwiedergabe einer Passage (A-B-Repeat-Funktion)

"A-B Repeat" ist eine Funktion, die eine bestimmte Passage eines Projekts wiederholt abspielt. Mit ihrer Hilfe hören Sie den gleichen Part in der Schleife ab oder nehmen in der Schleife auf.

#### 1. Drücken Sie bei angehaltenem Recorder im Top-Screen des AUDIO-Modus die [EDIT/UTILITY]-Taste.

Das Audio-Utility-Menü erscheint: Hier greifen Sie auf Track-Edit-Funktionen und A-B-Repeat zu.



#### 2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts öffnen Sie die Anzeige "A-B REPT" und drücken dann [ENTER].

Im Display erscheint die Meldung "REPEAT OF": Die A-B-Repeat-Funktion ist nicht aktiv.

# **3.** Bewegen Sie den Dial-Regler auf ON und drücken Sie [ENTER].

Die Meldung "START" wird angezeigt: Der Startpunkt (Point A) kann nun gesetzt werden. Wenn Sie den Counter umstellen, können Sie den Startpunkt in Takten/Beats oder als Marker setzen.

#### 4. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts und dem Dial-Regler wählen Sie den Startpunkt. Drücken Sie [ENTER].

"END" wird unterhalb des Counters angezeigt: Der Endpunkt (Point B) kann nun gesetzt werden.



# 5. Wählen Sie den Endpunkt (siehe Schritt 3) und drücken Sie [ENTER].

Die A-B-Repeat-Funktion ist aktiviert. Während die Funktion eingeschaltet ist, wird ein rotierendes Symbol am linken Rand des Counters angezeigt, siehe auch unten.



#### HINWEIS

- Setzen Sie Point B vor Point A, dann wird die Passage B → A wiederholt.
- Um die Einstellungen f
  ür Point A und B zu ändern, f
  ühren Sie die Schritte 1 - 5 noch einmal durch.

#### 6. Durch Drücken der Taste [►/■] starten Sie die Schleifen-Wiedergabe.

Die Schleifen-Wiedergabe beginnt. Am Endpunkt (Point B) springt der Recorder zum Startpunkt (Point A) und die Wiedergabe wird fortgesetzt.



# 7. Drücken Sie [►/■] erneut, um die Schleifen-Wiedergabe zu beenden.

Solange die A-B-Repeat-Funktion aktiv ist, können Sie die definierte Passage auch nach Ausschalten des Recorders in der Schleife abspielen.

#### **8.** Um die A-B-Repeat-Funktion abzuschalten, wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 und stellen Sie die A-B-Repeat-Funktion auf OFF.

#### HINWEIS

Sie können die Schleifen-Wiedergabe mit speziellen Funktionen wie Auto Punch-In/Out kombinieren. Wenn Sie Point A und Point B direkt außerhalb des Aufnahmebereichs setzen, wird der Recorder automatisch zu Point A zurückkehren, wenn das Auto Punch-In/Out abgeschlossen ist. Nun wird die Aufnahme zur Kontrolle wiedergegeben.

### Aufnahme eines Abschnitts (Punch-In/Out-Funktion)

Mit der Punch-In/Out-Funktion nehmen Sie einen Part in einem bereits vorhandenen Track neu auf. Das Umschalten vom Wiedergabe- in den Aufnahmemodus wird "Punch-In" genannt, das Zurückschalten zur Wiedergabe "Punch-Out".

Im PS-04 können Sie den Punch-In/Out wahlweise manuell über die Tasten ("Manuelles Punch-In/ Out") oder automatisch an vorher definierten Punkten durchführen ("Auto Punch-In/Out").

### ■ Manuelles Punch-In/Out

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie mit Hilfe der Tasten einen manuellen Punch-In/Out durchführen, um einen Teil eines Tracks neu aufzunehmen.

1. Drücken Sie im Top-Screen des AU-DIO-Modus wiederholt die Status-Taste des Tracks, in dem Sie Punch-In/Out durchführen wollen, bis "REC" erscheint.

Wenn nötig, justieren Sie die Empfindlichkeit und

den Aufnahmepegel des aufzunehmenden Instruments noch einmal.

- 2. Während dem Spielen des Instrument stellen Sie den Wiedergabepegel über den zugehörigen Fader ein.
- Starten Sie mit der [►/■]-Taste an einer Position einige Takte vor dem Punch-In-Punkt die Wiedergabe.
- **4.** Wenn Sie den Punch-In-Punkt erreicht haben, dann drücken Sie die [REC]-Taste.

Die Taste leuchtet auf und die Aufnahme beginnt an diesem Punkt (Punch-In).

#### Wenn Sie den Punch-Out-Punkt erreicht haben, dann drücken Sie die [REC]-Taste noch einmal.

Die [REC]-Taster geht aus und das PS-04 wechselt von Aufnahme zu Wiedergabe (Punch-Out).

#### 6. Mit der Taste [►/■] stoppen Sie die Wiedergabe des Recorders.

Nach der Aufnahme erscheint im Display kurz die Meldung "WAIT".

#### HINWEIS

Die Dauer der "WAIT"-Phase hängt von der Aufnahme-Einstellung des Recorders ab.

- Um das neu aufgenommene Material abzuhören, gehen Sie zu Schritt 4 und drücken Sie die [►/■]-Taste.
- **8.** Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, dann drücken Sie die Status-Taste dieses Tracks, um "REC" auszublenden.

#### Auto Punch-In/Out

Hier definieren Sie den Abschnitt, der mit dem automatische Punch-In/Out überschrieben wird.

1. Drücken Sie im Top-Screen im AU-DIO-Modus wiederholt die Status-Taste des Punch-In/Out-Tracks, bis "REC" erscheint.

Bei Bedarf justieren Sie die Empfindlichkeit und den Aufnahmepegel des Instruments noch einmal.

2. Während dem Spielen des Instrument stellen Sie den Wiedergabepegel über den zugehörigen Fader ein.

#### **3.** Wechseln Sie zu der Position für den Punch-In und drücken Sie die Taste [AUTO PUNCH IN/OUT].

"AUTO PUNCH IN/OUT" blinkt in der Mitte des Displays und die momentane Position wird als Punch-In-Punkt gesetzt.



#### **4.** Wechseln Sie zu der Position für den Punch-Out und drücken Sie die Taste [AUTO PUNCH IN/OUT] erneut.

"AUTO PUNCH IN/OUT" blinkt nicht mehr, sondern wird konstant angezeigt. Die momentane Position wird als Punch-Out-Punkt gesetzt.

#### HINWEIS

Die Auto-Punch-In/Out-Einstellung kann während laufender oder gestoppter Wiedergabe vorgenommen werden.

- **5.** Mit der Locate-Funktion springen Sie an eine Position ein paar Takte vor dem Punch-In-Punkt.
- Um die Auto-Punch-In/Out-Prozedur zu proben, drücken Sie einfach die [▶/■]-Taste. Um tatsächlich Auto-

Punch-In/Out durchzuführen, halten Sie [REC] gedrückt und lösen die [►/ ■]-Taste aus.

#### ● Wenn nur [►/■] gedrückt wurde (Probe)

Wird der Punch-In-Punkt erreicht, wird der ausgewählte Track stumm geschaltet (mute). Am Punch-Out-Punkt wird Mute wieder aufgehoben (in der Zwischenzeit wird das Eingangssignal abgehört).

Punch-In-Punkt		-Punkt Pu	Punch-Out-Punkt	
Track	Play	Mute	Play	

#### Wenn [REC] + [►/■] gedrückt wurde (ausgewählte Funktion)

Ab dem Punch-In-Punkt beginnt automatisch die Aufnahme (Punch-In). Am Punch-Out-Punkt wird die Aufnahme automatisch beendet und die Wiedergabe wieder aktiviert (Punch-Out).



#### HINWEIS

Für die Passage, die aufgenommen/gemutet wird, blinkt "REC" nicht mehr, sondern wird konstant angezeigt.

#### Wenn der Punch-In/Out abgeschlossen ist, drücken Sie die [▶/■]-Taste, die nun erlischt.

Im Display erscheint kurz die Meldung "WAIT".

 Um das neu aufgenommen Material abzuhören, drücken Sie die [AUTO PUNCH IN/OUT]-Taste, um die Auto-Punch-In/Out-Funktion aufzuheben. Gehen Sie zu der Position in Schritt 4 und drücken Sie [▶/■].

Wenn Sie die Auto-Punch-In/Out-Funktion aufheben und die Anzeige erlischt, sind die Einstellungen für Punch-In/Out gelöscht. Wiederholen Sie die Schritte 3 - 7, um die Aufnahme zu wiederholen. **9.** Wenn Sie zufrieden sind, drücken Sie die Status-Taste in diesem Track, um "REC" zu deaktivieren.

### Überspielen mehrerer Tracks auf einen anderen Track (Bounce-Funktion)

"Bounce" mischt die Signale der Tracks 1 – 4 und des Drum/Bass-Tracks und nimmt sie auf einen oder zwei Tracks auf (dieses Verfahren wird auch "Ping-Pong-Recording" genannt).

Selbst wenn alle Tracks 1 - 4 aufgenommen wurden, können Sie das Ergebnis auf einen oder zwei V-Takes übertragen. Durch Wechseln der V-Takes können Sie das gebouncte Material anschließend abhören und weitere Aufnahmen durchführen. Mit diesem Verfahren können Sie einen kompletten Mixdown ohne einen externen Master-Recorder direkt im PS-04 durchführen.



#### HINWEIS

- Sie können sogar Eingangssignale in den Bounce einbeziehen.
- Wenn Sie nur einen Track als Bounce-Ziel anwählen, wird das Signal mono aufgenommen.

#### Einstellungen f ür den/die Bounce-Zieltrack(s)

In der Default-Einstellung des PS-04 werden die Bounce-Zieltracks stumm geschaltet. Um einen Track wiederzugeben, während Sie auf einem anderen V-Take dieses Tracks bouncen, führen Sie folgende Schritte aus, damit die Aufnahmetracks doch wiedergegeben werden.

#### 1. Drücken Sie bei angehaltenem Recorder im Top-Screen des AUDIO-Modus die [EDIT/UTILITY]-Taste.

Das Audio-Modus-Utility-Menü erscheint.

- 2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts öffnen Sie die Anzeige "BOUNCE" und drücken dann [ENTER].
- **3.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige "TRACK" im Display auf und drücken dann [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



In diesem Screen können Sie eine der folgenden zwei Einstellungen für den Bounce-Zieltrack vornehmen.

#### • MUTE (Default)

Die Bounce-Zieltracks werden gemutet.

• PLAY

Die Bounce-Zieltracks werden wiedergegeben.

- 4. Drehen Sie den Dial-Regler, um die Einstellung "PLAY" anzuwählen.
- **5.** Drücken Sie die [EXIT]-Taste wiederholt, um in den Top-Screen im AU-DIO-Modus zurückzukehren.

#### Auswahl des Bounce-V-Takes

In der Werkseinstellung des PS-04 wird der Bounce auf dem V-Take aufgenommen, der momentan für die Aufnahmetracks angewählt ist.

Um einen Track wiederzugeben, während Sie einen seiner V-Takes für den Bounce nutzen, führen Sie folgende Schritte aus.

#### 1. Drücken Sie bei angehaltenem Recorder im Top-Screen des AUDIO-Modus die [EDIT/UTILITY]-Taste.

Das Audio-Modus-Utility-Menü erscheint.

- 2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts öffnen Sie die Anzeige "BOUNCE" und drücken dann [ENTER].
- Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige "TAKE" im Display auf und drücken dann [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



In diesem Screen können Sie den Ziel-V-Take über eine der beiden folgenden Einstellungen auswählen.

#### • CR (Default)

Das Ergebnis des Bouncens wird auf dem momentan ausgewählten V-Take des Aufnahmetracks aufgezeichnet.

• 1 – 10

Das Ergebnis des Bouncens wird auf dem V-Take aufgezeichnet, dessen Nummer Sie hier eingeben.

- **4.** Bewegen Sie den Dial-Regler, um den V-Take, der den Bounce aufnehmen soll, auszuwählen.
- Drücken Sie die [EXIT]-Taste wiederholt, um in den Top-Screen im AU-DIO-Modus zurückzukehren.

#### Ausführen der Bounce-Aufnahme

In diesem Beispiel bouncen wir die Audio-Tracks 1 - 4 auf den V-Take 10 der Tracks 1/2.

#### Setzen Sie die Bounce-Ziel-Einstellung auf "PLAY" und wählen Sie "10" als Bounce-Ziel-V-Take.

Weitere Informationen finden Sie im nächsten Abschnitt.

2. Drücken Sie wiederholt die Status-Taste 1, bis "REC" erscheint. Halten Sie die Status-Taste 1 gedrückt.



#### Drücken Sie nun wiederholt die Status-Taste 2, bis "REC" in Track 2 angezeigt wird.

In dieser Einstellung wird das gleiche Signal auf V-Take 10 der Tracks 1 und 2 aufgezeichnet, das auch am [OUTPUT] anliegt.



#### HINWEIS

- Wenn Sie stereo bouncen, wird der linke Kanal auf einen Track mit einer ungeraden, der rechte auf einen Track mit einer geraden Zahl aufgenommen.
- Bei Bedarf können Sie auch das Drum-/Bass-Track-Signal und das Eingangssignal zum Bounce hinzufügen.

#### 4. Drücken Sie die [BOUNCE]-Taste.

Die Bounce-Funktion ist eingeschaltet und "BOUNCE" erscheint rechts im Display.

## **5.** Spielen Sie die Tracks 1 - 4 ab und stimmen Sie die Level ab.

Die Einstellungen für Level, Panorama und die Send/Return-Effekt-Level beeinflussen das Ergebnis des Bouncens. Während der Aufnahme sollten Sie den Pegel im Auge behalten, um Übersteuerungen zu vermeiden.

 Drücken Sie die [◄]-Taste, um den Recorder wieder an den Startpunkt zu setzen, halten Sie die [REC]-Taste und drücken Sie die [►/■]-Taste.

Beide Tasten leuchten auf und der Bounce beginnt.

 Wenn der Bounce abgeschlossen ist, drücken Sie die [►/■]-Taste. Die Taste erlischt.

Der Recorder hält an.

8. Stellen Sie den entsprechenden Track auf den Bounce-Ziel-V-Take ein und starten Sie die Wiedergabe, um die Aufnahme zu kontrollieren.

Ziehen Sie die Fader in den anderen Tracks herunter, um Sie zu muten. Wenn das gebouncte Material in Stereo vorlag, setzen Sie die PAN-Parameter in Track 1 auf L100 und in Track 2 auf R100, um mit einem korrekten Stereobild abzuhören (Informationen zur Parametereingabe finden Sie auf S. 56).

Führen Sie die Schritte 5 - 8 noch mal durch, um die Bounce-Aufnahme zu wiederholen.

#### 

Wenn Sie einen anderen V-Take auswählen, ist das Parameter-Set für diesen Track immer noch aktiv. Um den Bounce korrekt abzuhören, bringen Sie die EQ- und die Effekt-Einstellungen auf die ursprünglichen Werte.

**9.** Um die Bounce-Funktion abzubrechen, drücken Sie die Taste [BOUNCE] erneut. Die Anzeige "BOUNCE" verschwindet. Wenn Sie den Bounce abgeschlossen haben, setzen Sie die Parameter und die V-Take-Auswahl in den ursprünglichen Zustand zurück.

### Ändern der Parameter des Vorzählers

In der Default-Einstellung eines Projekts wird vor einer Aufnahme vier Schläge lang eingezählt. Wenn Sie wollen, können Sie Länge und Lautstärke des Vorzählers ändern.

#### 1. Drücken Sie bei angehaltenem Recorder im Top-Screen des AUDIO-Modus die [EDIT/UTILITY]-Taste.

Das Audio-Modus-Utility-Menü erscheint.

2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts öffnen Sie die Anzeige "PRECOUNT" im Display.

#### 3. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



- **4.** Um die Anzahl der Einzähler zu verändern, bewegen Sie den Dial-Regler und wählen Sie eine der folgenden Einstellungen aus.
- OFF

Kein Vorzähler

- 1-8
  - 1 8 Schläge Vorzähler
- SP

Spezial-Vorzähler



### **5.** Um die Lautstärke des Vorzählers zu verändern, benutzen Sie die Cursor-Tasten Links/Rechts.

Die folgende Meldung erscheint im Display.



**6.** Mit dem Dial-Regler stellen Sie die Lautstärke des Vorzählers ein.

Der Regelbereich reicht von 0 - 15.

7. Abschließend drücken Sie die [EXIT]-Taste zwei Mal, um zum Top-Screen im AUDIO-Modus zurückzukehren.

Bei der nächsten Aufnahe verhält sich der Vorzähler nach den gewählten Einstellungen.

### Überprüfen der Grade-Einstellung eines Projekts

Um die Grade-Einstellung (Soundqualität) des aktuellen Projekts zu prüfen, gehen Sie folgendermaßen vor. Mit diesem Vorgang können Sie die Einstellungen nur prüfen, jedoch nicht verändern.

1. Drücken Sie bei angehaltenem Recorder im Top-Screen des AUDIO-Modus die [EDIT/UTILITY]-Taste.

Das Audio-Modus-Utility-Menü erscheint.

2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige "GRADE" im Display auf.

### GRAJE

#### 3. Drücken Sie nun [ENTER].

Die Aufnahmequalität des aktuellen Projekts wird wie folgt angezeigt.

• HI-FI

Soundqualität Hi-Fi

• LONG

Soundqualität Long

 Wenn die Einstellung abgeschlossen ist, drücken Sie die [EXIT]-Taste zwei Mal, um zum Top-Screen im AUDIO-Modus zurückzukehren.

### **Referenzkapitel** [Track-Editierung]

Dieser Abschnitt beschreibt, wie man die Audio-Daten der Tracks 1 - 4 editiert. Dabei wird zwischen zwei Methoden unterschiedene: Bearbeitung eines Datenbereichs oder Editierung eines gesamten V-Takes.

### Editierung eines Datenbereichs

Die notwendigen Schritte, um eine Region eines V-Take für Funktionen wie Kopieren oder Verschieben, sind weiter unten erläutert.

#### Grundlegende Editierung eines Bereichs

Wenn Sie einen Teil der Audiodaten editieren, sind einige Schritte immer gleich. Diese sind:

1. Drücken Sie bei angehaltenem Recorder im Top-Screen des AUDIO-Modus die [EDIT/UTILITY]-Taste.

Das Audio-Utility-Menü erscheint.



#### 2. Überprüfen Sie, ob "TRK EDIT" angezeigt wird und drücken Sie [ENTER].

Das Track-Edit-Menü erscheint. Dieses Menü gibt Ihnen Zugriff auf Editierfunktionen für einen bestimmten Bereich.



- **3.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts rufen Sie eine der folgenden Funktionen auf.
- Copy

Kopieren eines bestimmten Datenbereichs

Move

Verschieben eines bestimmten Datenbereichs

Erase

Löschen eines bestimmten Datenbereichs

#### • Trim

Trimmen eines bestimmten Datenbereichs (die restlichen Daten werden gelöscht)

#### 4. Drücken Sie nun [ENTER].

Die Editierfunktion ist ausgewählt und Sie können den Track/V-Take für die Editierung bestimmen.



# **5.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts wählen Sie den Track/V-Take aus, den Sie verändern möchten.

Sie können den Track auch mit den Status-Tasten 1 – 4 auswählen. Zudem können Sie auch V-Takes anwählen, die momentan nicht den Tracks 1 - 4 zugeordnet sind.



Wenn Track 4 angewählt ist, drehen Sie den Dial-Regler nach rechts und öffnen folgende Anzeige:



"1\_2" bedeutet, dass die Tracks 1 und 2 für das paarweise Editieren ausgewählt wurden. Entsprechendes gilt bei "3\_4" für Track 3 und 4. In diesem Fall ist der momentan ausgewählte V-Take der jeweiligen Tracks das Ziel der Editierfunktionen.

### 6. Drücken Sie nun [ENTER].

Die folgenden Schritte unterscheiden sich je nach Funktion, die in Schritt 3 ausgewählt wurde. Lesen Sie den Abschnitt für den jeweiligen Befehl. 7. Durch wiederholtes Drücken der [EXIT]-Taste kehren Sie zum Top-Screen im AUDIO-Modus zurück.

#### 

Nach dem Editieren und Überschreiben der Audiodaten auf einem Track können die Originaldaten nicht wieder hergestellt werden. Benutzen Sie die Funktionen also mit Vorsicht, um Datenverluste zu vermeiden.

#### Kopieren eines Datenbereichs

Sie können den Inhalt eines Datenbereichsauf eine bestimmte Region in einem Track/V-Take kopieren. Dadurch werden die Daten im Zielbereich gelöscht. Die Quelldaten bleiben aber unverändert.



#### 1. Lesen Sie "Grundlegende Editierung eines Bereichs", um Quelldaten auszuwählen und drücken Sie [ENTER].

Die Meldung "START" erscheint und Sie können den Startpunkt festlegen.



2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts verschieben Sie den Cursor, mit dem Dial-Regler verändern Sie den Wert.

Sie können den Startpunkt auch in Takten/Beats oder als Marker eingeben. Dazu stellen Sie das Counter-Format durch wiederholtes Drücken der Cursor-Tasten Links/Rechts, um. Wenn keine Audiodaten vorhanden sind, wird "\*" angezeigt.

#### 3. Drücken Sie nun [ENTER].

Die Meldung "END" erscheint und Sie können den Endpunkt festlegen.



## **4.** Bestimmen Sie den Endpunkt wie in Schritt 2.

#### 5. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Display wechselt zu "DST x-y" (x ist die Nummer des Tracks und y die Nummer des V-Takes). So können Sie einen Zieltrack -V-Take für das Kopieren aus wählen.



#### ANMERKUNG

- Wenn Sie einen einzelnen Track als Quelle ausgewählt haben, wird auch nur ein einzelner Zieltrack ausgewählt.
- Wenn Sie zwei benachbarte Tracks (1\_2 oder 3\_4) als Quelle ausgewählt haben, werden auch zwei benachbarte Zieltracks ausgewählt. In diesem Fall wird automatisch der momentan ausgewählte V-Take des jeweiligen Tracks zum Edit-Ziel.
- Um den Zieltrack/V-Take auszuwählen, gehen Sie genau so vor wie bei der Auswahl des Quelltracks/V-Takes und drücken dann [ENTER].

Die Meldung "TO" erscheint und Sie können den Startpunkt festlegen.



#### 7. Bestimmen Sie den Start-Punkt wie in Schritt 2 und drücken Sie [ENTER].

Im Display erscheint die Meldung "ENT/EXIT".

# 8. Um den Kopiervorgang durchzuführen, lösen Sie [ENTER] erneut aus.

Wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist, wird das Track-Edit-Menü wieder eingeblendet. Mit [EXIT] (statt [ENTER]) brechen Sie den Vorgang ab und kehren zum vorherigen Screen zurück.

### Bewegen eines Datenbereichs

Sie können die Audiodaten einer bestimmten Region auf einen Track/V-Take verschieben. Dadurch werden sowohl die im Zielbereich vorhandenen als auch die Quelldaten gelöscht.



Ziel-Track für Move-Funktion

 Lesen Sie "Grundlegende Editierung eines Bereichs", um die Quelldaten eines Tracks/V-Takes zu bewegen und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die Meldung "START" erscheint und Sie können den Startpunkt festlegen.



#### 2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts bewegen Sie den Cursor, mit dem Dial-Regler verändern Sie den Wert.

Sie können den Startpunkt auch in Takten/Beats oder als Marker angeben. Wenn keine Audiodaten vorhanden sind, wird "\*" angezeigt.

### 3. Drücken Sie nun [ENTER].

Die Meldung "END" erscheint und Sie können den Endpunkt festlegen.



# **4.** Bestimmen Sie den Endpunkt wie in Schritt 2 beschrieben.

### 5. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Display wechselt zu "DST x-y" (x ist die Nummer des Tracks und y die Nummer des V-Takes). So können Sie einen Zieltrack -V-Take auswählen.



#### 

- Wenn Sie einen einzelnen Track als Quelle ausgewählt haben, wird auch nur ein einzelner Zieltrack ausgewählt.
- Wenn Sie zwei benachbarte Tracks (1\_2 oder 3\_4) als Quelle ausgewählt haben, werden auch zwei benachbarte Zieltracks ausgewählt. In diesem Fall wird automatisch der momentan ausgewählte V-Take des jeweiligen Tracks zum Ziel.

#### Bestimmen Sie den Zieltrack/V-Take genau so wie den Quelltrack/ V-Take und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Die Meldung "TO" erscheint und Sie können den Startpunkt festlegen.



#### 7. Bestimmen Sie den Start-Punkt wie in Schritt 2 und drücken Sie [ENTER].

Im Display erscheint die Meldung "ENT/EXIT".

#### 8. Um das Verschieben durchzuführen, lösen Sie die Taste [ENTER] erneut aus.

Nach dem Verschieben erscheint das Track-Edit-Menü wieder.

Durch Drücken von [EXIT] statt [ENTER] können Sie den Vorgang abbrechen und zum vorherigen Screen zurückkehren.

#### Löschen eines Datenbereichs

Sie können die Audiodaten einer bestimmten Region löschen und diese in den Mute-Zustand (keine Aufnahme) zurückversetzen.



 Lesen Sie "Grundlegende Editierung eines Bereichs", um die zu löschenden Daten im Track/V-Take auszuwählen und drücken Sie [ENTER].

Im Display erscheint "START": Hier legen Sie den Startpunkt für den Löschvorgang fest.



2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts bewegen Sie den Cursor, mit dem Dial-Regler verändern Sie den Wert.

Sie können die Position in Takten/Beats oder als Marker angeben. Sind keine Audiodaten vorhanden, wird "\*" angezeigt.

#### 3. Drücken Sie nun [ENTER].

Die Meldung "END" erscheint und Sie können den Endpunkt festlegen.



**4.** Bestimmen Sie den Endpunkt wie in Schritt 2 beschrieben.

#### 5. Drücken Sie nun [ENTER].

Im Display erscheint die Meldung "ENT/EXIT".

#### 6. Um das Löschen durchzuführen, lösen Sie [ENTER] erneut aus.

Wenn der Löschvorgang abgeschlossen ist, wird

das Track-Edit-Menü wieder eingeblendet. Mit [EXIT] (statt [ENTER]) brechen Sie den Vorgang ab und kehren zum vorherigen Screen zurück.

#### Trimmen eines Datenbereichs

Sie können Daten einer bestimmten Region löschen und den Start-/Endpunkt der Region neu definieren (Trimming). Zum Beispiel löschen Sie so nicht benötigte Abschnitte am Anfang und Ende eines auf zwei Tracks gebouncten Mixdowns.



#### ANMERKUNG

Werden Daten vor einer bestimmten Region gelöscht (getrimmt), rücken die verbleibenden Daten entsprechend nach. Daher stimmt das Timing im Kontext mit anderen Tracks/V-Takes danach eventuell nicht mehr.

 Lesen Sie "Grundlegende Editierung eines Bereichs", um Daten f
ür das Trimming auszuw
ählen und dr
ücken Sie [ENTER].

Die Anzeige "START" erscheint und Sie können den Startpunkt des Bereichs festlegen, der nach dem Trimmen erhalten bleiben soll.



#### 2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts bewegen Sie den Cursor, mit dem Dial-Regler verändern Sie den Wert.

Sie können die Position auch in Takten/Beats oder als Marker bestimmen. Sind keine Audiodaten vorhanden, wird "\*" angezeigt.

Alle Daten vor dem hier definierten Punkt werden gelöscht.

#### 3. Drücken Sie nun [ENTER].

Die Meldung "END" erscheint und Sie können den Endpunkt des Bereichs festlegen, der nach dem Trimmen erhalten bleiben soll.



### **4.** Bestimmen Sie den Endpunkt wie in Schritt 2 beschrieben.

Alle Daten hinter dieser Position werden gelöscht.

#### 5. Drücken Sie nun [ENTER].

Im Display erscheint die Meldung "ENT/EXIT".

# **6.** Um das Trimming auszuführen, lösen Sie die Taste [ENTER] erneut aus.

Nach dem Trimming erscheint das Track-Edit-Menü wieder.

Mit [EXIT] (statt [ENTER]) brechen Sie den Vorgang ab und kehren zum vorherigen Screen zurück.

### Editierung über V-Takes

Aufgenommenes Material kann auch mit Hilfe von V-Takes verändert werden. Zum Beispiel können die Daten zweier V-Takes ausgetauscht oder ein nicht mehr benötigter V-Take gelöscht werden.

#### Grundlegende Editierung eines V-Takes

Wenn Sie Audiodaten eines V-Takes editieren, sind einige Schritte immer gleich. Diese sind:

#### **1.** Drücken Sie die [TRACK PARAME-TER]-Taste im Top-Screen des AU-DIO-Modus.

Die Parameter der Tracks 1-4 werden angezeigt.

#### HINWEIS

Die Parameter der Tracks 1 – 4 können auch im EFFECT-Modus gesteuert werden.

# 2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts wählen Sie den Audio-Track, dessen

#### V-Take Sie verändern möchten.

Der Name des ausgewählten Tracks wird kurz angezeigt, dann werden die Track-Parameter und ihre Einstellungen eingeblendet.



**3.** Mit den Cursor-Tasten Auf/Ab öffnen Sie die Meldung "TR x-y" im Display (x ist die Nummer des Tracks, y die Nummer des V-Takes).

## **4.** Mit dem Dial-Regler wählen Sie den V-Take zur Editierung aus.

Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts schalten Sie während der V-Take-Auswahl die Tracks um.

#### HINWEIS

- Es ist zudem möglich, einen anderen als den momentan für den Track ausgewählten V-Take aufzurufen.
- Wenn Sie einen leeren V-Take wählen, erscheint "E" (für "Empty") rechts von der Nummer des V-Takes.

# 5. Drücken Sie die [INSERT/DELETE (COPY)]-Taste.

In diesem Screen rufen Sie die V-Take-Editierfunktionen durch wiederholtes Drücken der [INSERT/ DELETE(COPY)]-Taste auf. Die folgenden Befehle stehen zur Auswahl. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts wählen Sie eine Funktion aus.

#### • DELETE

Löschen der Audiodaten eines V-Take.

#### • COPY

Kopieren der Audiodaten eines V-Take auf einen anderen.

### СОРУ

#### • EXCHANGE

Austauschen der Audiodaten zwischen zwei V-Takes.

#### 6. Drücken Sie nun [ENTER].

Die nachfolgenden Schritte unterscheiden sich je nach gewählter Funktion. Lesen Sie den Abschnitt für den jeweiligen Befehl.

7. Durch wiederholtes Drücken der [EXIT]-Taste kehren Sie in den Top-Screen im AUDIO-Modus zurück.

#### Löschen eines V-Takes

Sie können die Audiodaten eines V-Take löschen. Der V-Take wird dabei auf den nicht aufgenommenen Zustand zurück gesetzt.



 Lesen Sie "Grundlegende Editierung eines V-Takes", um den zu löschenden Track/V-Take auszuwählen und öffnen Sie "DELETE" im Display.



### 2. Drücken Sie nun [ENTER].

Im Display erscheint die Meldung "ENT/EXIT".

#### Um das Löschen durchzuführen, lösen Sie die Taste [ENTER] erneut aus.

Der V-Take ist gelöscht und das Track-Parameter-Menü erscheint wieder.

Mit [EXIT] (statt [ENTER]) brechen Sie den Vorgang ab und kehren zum vorherigen Screen zurück.

#### Kopieren eines V-Takes

Sie können die Audiodaten eines bestimmten V-Take auf jeden anderen V-Take kopieren. Dadurch werden im Zielbereich vorhandene Daten gelöscht. Die Daten im Quell-V-Take bleiben unverändert.



 Lesen Sie "Grundlegende Editierung eines V-Takes", um den zu kopierenden Track/V-Take auszuwählen und öffnen Sie "COPY" im Display.



### 2. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. Nun können Sie einen Ziel-V-Take für den Kopiervorgang auswählen.



**3.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts bewegen Sie den blinkenden Cursor, mit dem Dial-Regler wählen Sie den Ziel-V-Take aus.

### 4. Drücken Sie nun [ENTER].

Im Display erscheint die Meldung "ENT/EXIT".

#### 5. Um das Kopieren durchzuführen, lösen Sie [ENTER] erneut aus.

Der Kopiervorgang wird ausgeführt und das Track-Parameter-Menü erscheint wieder.

Mit [EXIT] (statt [ENTER]) brechen Sie den Vor-

gang ab und kehren zum vorherigen Screen zurück.

#### Austauschen eines V-Takes

Sie können Audiodaten zwischen V-Takes austauschen.



 Lesen Sie "Grundlegende Editierung eines V-Takes", um die Quelldaten auszuwählen und öffnen Sie die Anzeige "EXCHANGE".



#### 2. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. Hier können Sie den Zieltrack/V-Take auswählen.



**3.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts bewegen Sie den blinkenden Cursor, mit dem Dial-Regler wählen Sie den V-Take aus, der Ziel dienen soll.

#### 4. Drücken Sie nun [ENTER].

Im Display erscheint die Meldung "ENT/EXIT".

#### Um den Exchange-Vorgang durchzuführen, lösen Sie die Taste [ENTER] erneut aus.

Der Exchange wird ausgeführt und das Track-Parameter-Menü erscheint wieder.

Mit [EXIT] (statt [ENTER]) brechen Sie den Vorgang ab und kehren zum vorherigen Screen zurück.

### **Referenzkapitel** [Mixer]

Dieser Abschnitt erläutert einige Funktionen und Bedienschritte des Mixers im PS-04.

### Über den PS-04-Mixer

Im Mixer des PS-04 kann ein abschließender Stereo-Mix angelegt werden, indem man die Parameter (Level, Panorama, EQ, Send/Return-Effekt-Level etc.) der Audio-und Drum-/Bass-Tracks mischt. Die Eingangssignale von [INPUT], [LINE IN] oder des eingebauten Mikrofons können direkt dem Stereo-Mix zugeführt werden wobei Panorama und Send/Return-Effekt-Pegel auch für diese Signale geregelt werden können.

#### HINWEIS

- Die Eingangssignale können nur dann in den Mix gespeist werden, wenn sich kein Track in Aufnahmebereitschaft befindet. Andernfalls wird das Eingangssignal auf diesen Track geroutet und das Pan sowie der Send/Return-Effekt-Level sind nicht mehr aktiv.
- Das Eingangssignal und das Signal direkt vor dem [OUTPUT] können mit einem Insert-Effekt versehen werden (→ S. 84).
- Das Signal des Mixers kann bei Bedarf auf jeden Track gebounct werden (→ S.42).

### Zuordnung zwischen Eingangssignalen und Tracks

Dieser Abschnitt beschreibt, wie man bis zu zwei Eingangssignale auswählt und Tracks zur Aufnahme zuweist.

#### Auswahl einer Eingangsquelle

Das PS-04 ermöglicht es, bis zu zwei Signale (Eingangsquellen) auszuwählen (aus [INPUT], [LINE IN] oder dem eingebauten Mikrofon) und sie den Recorder-Tracks zuzuweisen. Wenn Sie möchten, können Sie den [INPUT] und den [LINE IN] auf einen einzelnen Track routen oder [INPUT] und das eingebaute Mikrofon auf zwei verschiedene Tracks aufnehmen. Um den Eingang auszuwählen und den Aufnahmepegel einzustellen, gehen Sie wie folgt vor.

#### 1. Drücken Sie im Top-Screen des AU-DIO- oder EFFECT-Modus die [TRACK PARAMETER]-Taste.



Das Track-Parameter-Menü, für den Eingang und die Tracks 1 – 4 erscheint.

#### 2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts öffnen Sie die Anzeige "INPUT SEL" im Display.

Die Anzeige "INPUT SEL" erscheint kurz im Display. Dann wird die Eingangsquelle angezeigt.



#### HINWEIS

Die "REC"-Anzeigen beziehen sich auf das eingebaute Mikrofon, die [INPUT]- und [LINE IN]-Buchse. Wenn diese Anzeige permanent an ist, ist die Quelle angewählt (aktiv). In allen anderen Fällen blinkt die Anzeige.

### **3.** Mit den Status-Tasten 1 – 4 wählen Sie die Eingangsquelle an.

Um einen einzelnen Eingang auszuwählen, drücken Sie eine der Status-Tasten 1 – 4. Um zwei Eingänge zu wählen, drücken Sie zwei Status-Tasten gleichzeitig.

Mögliche Kombinationen der Eingänge sind in der Tabelle unten aufgelistet.

#### HINWEIS

- Der [LINE IN] wird durch Auslösen der Status-Tasten 3 oder 4 angewählt.
- Wenn Sie den [LINE IN] mit einer anderen Eingangsquelle kombinieren, wird das L/R-Signal des [LINE IN] mono zusammengemischt.
- 4. Wenn [INPUT] als Eingangsquelle gewählt ist, spielen Sie das angeschlossene Instrument und stellen die Eingangsempfindlichkeit mit dem [IN-PUT LEVEL]-Regler ein, damit der Sound nicht verzerrt wird.

Wenn die Meldung "-PEAK-" im Display erscheint, ist das Signal übersteuert.

# **5.** Um den Aufnahmepegel einzustellen, spielen Sie das Instrument und passen den Fader für diesen Eingang an.

Wenn das Track-Parameter-Menü für die Eingänge angezeigt wird, können Sie den Eingangspegel für jede Quelle über die Fader 1 - 4 regeln. Zur optischen Kontrolle dienen der im Display angezeigte Wert und die Pegelanzeige.

Wenn zwei Quellen angewählt sind, schalten Sie mit den Cursor-Tasten Auf/Ab zwischen diesen um, um sie jeweils einzustellen.

Wenn das Signal übersteuert, leuchtet das oberste Segment der Pegelanzeige. Mit dem Fader senken Sie den Aufnahmepegel für diese Quelle ab.

# RECLVL 100

#### HINWEIS

Der Aufnahme-Pegel des [LINE IN] wird mit Fader 3 oder 4 eingestellt (die Aufnahme-Pegel im rechten und linken Kanal sind immer verkoppelt).

Statue-Taeto	Pattern-	Eingangsquelle		
otatus-Taste	Name	Input 1	Input 2	
1	MIC	Internes Mic		
2	INPUT	[INPUT]-Buchse		
3 oder 4	LINE	[LINE IN]-Buchse L	[LINE IN]-Buchse R	
1+2	MIC+INPUT	Internes Mic	[INPUT]-Buchse	
1 + 3 oder 1 + 4	MIC+LINE	Internes Mic	[LINE IN]-Buchse L + R	
2 + 3 oder 2 + 4	LIN+INPUT	[LINE IN]-Buchse L + R	[INPUT]-Buchse	

6. Mit der [EXIT]-Taste kehren Sie in den Top-Screen im AUDIO- oder EF-FECT-Modus zurück.

#### Auswahl des(r) Aufnahme-Tracks

Wählen Sie nun die Tracks für die Aufnahme aus. Die Signalverarbeitung unterscheidet sich für Mono- (ein Signal) oder Stereo-Quellen (zwei Signale) bzw. wenn ein oder zwei Tracks angewählt sind.

#### 1. Öffnen Sie den Top-Screen des AU-DIO-Modus im Display.

Im Top-Screen des AUDIO-Modus können Sie über die Status-Tasten 1 - 4 die Aufnahmebereitschaft der Tracks 1 - 4 verändern.

#### **2.** Um nur einen Track auf Aufnahmebereitschaft zu schalten, lösen Sie die entsprechende Status-Taste aus.

"REC" erscheint im Display oberhalb des Level-Meters des Tracks. Das bedeutet, dass der Track in Aufnahmebereitschaft geschaltet ist.



Wenn die Quelle mono ist (ein Signal), wird das Signal unverändert auf den Track geroutet. Ist die Quelle stereo (zwei Signale), wird das Signal gemixt und dann auf den Track geroutet.



**3.** Um zwei Tracks in Aufnahmebereitschaft zu schalten, halten Sie die Status-Taste in einem Track gedrückt und lösen dann die Status-Taste im anderen Track aus.

Nur die Kombinationen 1 & 2 oder 3 & 4 sind möglich. Wenn Sie die Status-Tasten 1/2 oder 3/4 drükken, erscheint "REC" oberhalb der Pegelanzeige für den jeweiligen Track. Das zeigt, dass die Tracks auf Aufnahmebereitschaft geschaltet sind.



Ist die Quelle mono (ein Signal), wird das Signal unverändert auf den Track geroutet. Ist die Quelle stereo (zwei Signale), wird das Signal von Eingang 1 auf den Track mit der ungeraden, das Signal von Eingang 2 auf den Track mit der geraden Nummer geroutet.



#### HINWEIS

Um die Aufnahmebereitschaft zu deaktivieren, lösen Sie die momentan angewählte Status-Taste erneut aus.

### Wiedergabemischung der Tracks

Der Pegel der Audio-Tracks 1 - 4 sowie des Drumund Bass-Tracks wird folgerndermaßen eingestellt.

 Um den Pegel der Audio-Tracks 1 – 4 zu regeln, öffnen Sie den Top-Screen im AUDIO-Modus und benutzen die Fader 1 - 4 während der Wiedergabe.

Im AUDIO-Modus sind die Fader 1 - 4 den Tracks 1 - 4 zugeordnet. Der Pegel jedes Tracks wird im jeweiligen Level-Meter angezeigt.



2. Um den Pegel im Drum- und Bass-Track einzustellen, drücken Sie die [RHYTHM]-Taste, um den Top Screen des RHYTHM-Moduszu öffnen und verwenden dann die Fader 1 und 2.

Im RHYTHM-Modus ist Fader 1 dem Drum-, Fader 2 dem Bass-Track zugeordnet. Die Level von Drum- und Bass-Track wird von Level-Meter 1 und 2 angezeigt.



Einstellung der Track-Parameter

Im Mixer des PS-04 kann man Einstellungen für Parameter wie Panorama, EQ und Send/Return-Effekt-Pegel vornehmen. Die Parameter können für die Audio-Tracks 1 – 4, den Drum-, den Bass-Track und der Eingangssignale eingestellt werden. Das Einstellen der Parameter wird unten beschrieben.

 Abhängig davon, welchen Track oder Eingang Sie bearbeiten möchten, öffnen Sie entweder den Top-Screen im AUDIO- oder im RHYTHM-Modus und drücken die [TRACK PARAME-TER]-Taste.

Im AUDIO-Modus können Sie die Parameter der Audio-Tracks 1 - 4 oder der Eingänge verändern. Im RHYTHM-Modus verändern Sie dagegen die Parameter des Drum- und Bass-Tracks.

#### 2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts wählen Sie einen Track oder Eingang an.

Der Name des Tracks wird kurz angezeigt, dann wird ein Parameter und sein Wert eingeblendet.

#### HINWEIS

Wenn ein Audio-Track angewählt ist, schalten Sie mit den Status-Tastern zwischen den Tracks um.

#### **3.** Über die Cursor-Tasten Auf/Ab wählen Sie den Track-Parameter aus, den Sie editieren möchten.

Die vorhandenen Track/Input-Parameter sind in der Tabelle auf der nächsten Seite aufgeführt.

Parameter	Display- Anzeige	Regel- bereich	Beschreibung	Audio - Track	Drum-/ Bass- Track	Input
HI EQ GAIN	HI G	-12 - 12	Verstellen Sie den Hi-EQ an ozw.aus. Verstellen Sie den Hi-EQ-Boost/Cut im Bereich zwischen -12 dB und +12 dB. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn der Hi-EQ auf ON steht.	0	0	
HI EQ FREQUENCY	HI F	500 – 8000 (Hz)	Wählt die Frequenz des Hi-EQ. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn der Hi-EQ auf ON steht.	0	0	
LO EQ ON/ OFF	EQ LO	ON / OFF	Schaltet den Lo-EQ an bzw.aus.	0	0	
LO EQ GAIN	LO G	-12 – 12	Verstellen Sie den Lo-EQ-Boost/Cut im Bereich zwischen -12 dB und +12 dB. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn der Lo-EQ auf ON steht.	0	0	
LO EQ FREQUENCY	LO F	63 – 2000 (Hz)	Wählt die Frequenz des Lo-EQ. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn der Lo-EQ auf ON steht.	ο	0	
SEND ON/OFF	SEND	ON / OFF	Wählt aus, ob das Signal dieses Tracks zum Send/Return-Effekt geführt wird oder nicht.	ο	0	ο
SEND LEVEL	SEND_L	0 – 100	Stellt den Pegel des Signals ein, das zum Send/Return-Effekt geführt wird. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn der SEND auf ON steht.	0	0	0
PAN	PAN	L100 – 0 – R100	Bestimmt die Stereo-Position des Track- Signals. Ist STEREO-LINK aktiv, steuert dieser Parameter die Balance der Links/ Rechts-Signale.	0	0	ο
FADER	FA]]ER	0 – 127	Steuert den aktuellen Lautstärkepegel.	0	0	
STEREO LINK	5-LINK	ON / OF	Schaltet die Stereo-Link-Funktion (Parameter-Verkopplung der Tracks 1/2 und 3/4) an oder aus (weitere Informationen auf Seite 58).	0		
V TAKE	TR X-Y	X=1 - 4 Y=1 - 10	Wählt den V-Take für diesen Track aus (weitere Informationen auf Seite 36). X ist die Track-, Y die V-Take-Nummer.	0		
REC LEVEL	REELVL	0 – 127	Regelt den Aufnahme-Pegel.			0

4. Bewegen Sie den Dial-Regler, um den Wert des in Schritt 3 ausgewählten Parameters zu verändern.

#### **5.** Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, um die gewünschten Einstellungen vorzunehmen.

Mit den Status- oder Cursor-Tasten-Links/Rechts wechseln Sie zwischen den Track, um die Parameter in einem anderen Track einzustellen.

#### 6. Mit [EXIT] kehren Sie in den ursprünglichen Screen zurück.

Der Top-Screen des AUDIO-Modus oder des RHYTHM-Modus erscheint wieder.

### Verkoppeln von Tracks (Stereo-Link)

Zwei benachbarte Tracks können verknüpft werden, um ihre Parameter (bis auf das Umschalten der V-Takes) gemeinsam zu steuern: Dies wird als "Stereo-Link" bezeichnet. Diese Funktion eignet sich besonders für die Aufnahme von Stereo-Material.

#### ANMERKUNG

Die Stereo-Link-Funktion kann nur für die Tracks 1/2 und 3/4 aktiviert werden, nicht für andere Kombinationen.

#### **1.** Drücken Sie im Top-Screen des AU-DIO-Modus oder des EFFECT-Modus die [TRACK PARAMETER]-Taste.

Das Track-Parameter-Menü für den Eingang und die Tracks 1 – 4 erscheint.

2. Mit den Cursor-Tasten-Links/Rechts wählen Sie einen der beiden Tracks aus, die Sie stereo verkoppeln möchten und drücken wiederholt die Cursor-Taste-[▼], bis "S-LINK" im Display erscheint.

### S-LINK OF

#### HINWEIS

Sie können auch die Status-Tasten verwenden, um einen Track auszuwählen.

#### **3.** Drehen Sie das Dial, um die Einstellung "ON" für das Stereo-Link anzuwählen.

Wenn Sie Track 1 oder 2 wählen, werden die Tracks 1 und 2 verbunden. Wenn Sie Track 3 oder 4 wählen, werden die Tracks 3 und 4 verbunden.



Die verkoppelten Tracks verhalten sich wie folgt.

- Der PAN-Parameter fungiert als BALANCE und steuert die Lautstärke-Balance zwischen linkem und rechtem Kanal (der Wert wird für beide Tracks auf 0 zurückgesetzt).
- Bei den übrigen Parametern außer PAN und V-TAKE wird der Wert des ungeradzahligen Tracks auf den geradzahligen übertragen.
- Wenn Sie einen Parameter in einem Track ändern, wird dieser Parameter entsprechend auch im anderen Kanal verändert. Um den geradzahligen V-Take im Display darzustellen, drücken Sie die Cursor-Taste-[▼], für den ungeradzahligen die Taste [▲].
- Wenn Sie den Fader des Tracks mit einer ungeraden Nummer bewegen, verändert sich der Pegel beider Tracks (der Fader des geradzahligen Tracks hat keine Funktion).
- **4.** Um die Stereo-Link-Funktion aufzuheben, setzen Sie den Stereo-Link-Parameter auf OFF.

In diesem Abschnitt wird die Rhythmus-Funktion des PS-04 beschrieben.

### Über die Rhythmus-Sektion

Die Rhythmus-Sektion im PS-04 verwendet interne Drum- und Bass-Sounds für die Rhythmus-Begleitung, die während der Aufnahme und Wiedergabe der Audio-Tracks abgespielt werden kann. Während der Aufnahme können Sie ein einfaches Pattern abspielen, dass als Metronom fungiert. Oder Sie vervollständigen die Audio-Aufnahmen mit einer Drum-/Bass-Begleitung und bouncen das Resultat auf ein V-Take-Pärchen.

Die Rhythmus-Wiedergabe steht in allen Modi mit Ausnahme des SYSTEM-Modus zur Verfügung. Unabhängig davon können Sie Rhythmus-Pattern erzeugen oder editieren. Um Rhythmus-bezogene Einstellungen vorzunehmen, aktivieren Sie den RHYTHM-Modus über die Taste [RHYTHM].

### Erklärung einiger wichtiger Begriffe

Im Folgenden werden Begriffe erklärt, die für die Bedienung der Rhythmus-Sektion relevant sind.

#### ■ PATTERN-/SONG-Modus

Die Rhythmus-Sektion arbeitet mit zwei Betriebsmodi: Der PATTERN-Modus dient zur Schleifenwiedergabe von Drum-/Bass-Pattern, während der SONG-Modus zum Arrangieren und zur Wiedergabe des Patterns in einer Sequenz dient, die als Rhythmus-Begleitung für den gesamten Song dient. Initial ist bei der Projekt-Anlage PATTERN-Modus aktiv. Mit dem Taster [RHYTHM] schalten Sie zwischen dem PATTERN- und SONG-Modus um.

#### ■ Pattern/Song

Ein Programm, das maximal bis zu 99 Takte mit Drum/Bass-Sounds enthält, wird als Pattern bezeichnet. Das PS-04 bietet eine Kapazität von 511 Patterns pro Projekt. 346 Pattern sind bereits vorprogrammiert und ermöglichen es, einen Rhythmus durch Auswahl eines Pattern abzuspielen.

Reco	rder			
Track 1				
Track 2				
Track 3				
Track 4				
Rhytl	ım			
1	2	3	4	
Patte	m	Patt	ern	
Dru	m-Track	Dru	um-Track	•••
Bas	s-Track	Ba	ss-Track	

Ein Pattern-Arrangement in der gewünschten Wiedergabefolge, mit einem spezifischen Tempo, Takt und einer Bass-Phrase (Akkord-Typ/Tonart) wird als Song bezeichnet. Das PS-04 kann einen Song mit bis zu 999 Takten pro Projekt speichern.



#### 

Pattern und Songs werden als Teil eines Projekts gespeichert. Zudem können Sie Patternund Song-Informationen aus einem anderen Projekt importieren.

#### Drum-Track/Bass-Track

Der Abschnitt im PS-04 zur Aufnahme von Drum-Pattern wird als Drum-Track bezeichnet, der zur Anlage der Bass-Sound-Pattern wird Bass-Track genannt. Bei der Anlage eines Patterns speichern Sie auf diesen beiden Tracks Spiel-Informationen.

#### Drum-Kit/Bass-Programm

Eine Zusammenstellung aus Sounds für den Drum-Track wird als Drum-Kit bezeichnet. Bei Bass-Sounds spricht man von einem Bass-Programm. Drum-Kits bestehen aus einer Kombination mit 16 Drum-/Percussion-Sounds wie Bass-Drum, Snare etc.. Das PS-04 verfügt über sieben Drum-Kits. Ein Bass-Programm ist eine Zusammenstellung aus Bass-Sounds wie E- oder Akustik-Bass in verschiedenen Tonhöhen (2 Oktaven, 16 Schritte). Das PS-04 bietet fünf Bass-Programme zur Auswahl. Die Drum-Kit-/Bass-Programm-Sounds können in Pattern und Songs benutzt werden sowie direkt über die Status-Taster 1-4 auf der Bedienoberfläche gespielt werden.

### **Betrieb im PATTERN-Modus**

Hier wird beschrieben, wie Sie im PATTERN-Modus Pattern wiedergeben, anlegen und editieren.

#### Screens im PATTERN-Modus

Der PATTERN-Modus bietet mehrere Screens. Wenn Sie den RHYTHM-Modus über die Taste [RHYTHM] aktivieren und die Rhythmus-Funktion aus dem SONG- in den PATTERN-Modus schalten, wird zuerst der Screen zur Auswahl des Patterns eingeblendet. Dies ist der Top-Screen im PATTERN-Modus.

• Top-Screen im PATTERN-Modus

NAST I 000

Wenn Sie hier die Cursor-Tasten Auf/Ab auslösen, werden folgende Screens eingeblendet:

#### Locate-Screen

Hier wird die aktuelle Position im Pattern in Taktund Beat-Werten angegeben. Während der Rhythmus gestoppt ist, können Sie mit den Cursor-Tasten Links/Rechts und dem Dial-Regler Takt- oder Beatweise im Pattern navigieren.



#### Rhythm-Pad-Screen

Dieser Screen blendet Informationen über den Inhalt des aktiven Drum-/Bass-Tracks ein. In diesem Screen wird der Status des Drum-Kits oder Bass-Sounds über die einzelnen Segmente der Pegelanzeige (rechteckige Blöcke) visualisiert. In diesem Screen können Sie mit den Status-Tastern 1 – 4 die Sounds des Drum-Kits oder Bass-Programms manuell spielen ( $\rightarrow$  S. 62).



#### Pattern-Auswahl zur Wiedergabe

Wählen Sie im PS-04 eines von 511 Pattern aus.

1. Wenn der Recorder gestoppt ist, rufen Sie den Top-Screen des PAT-TERN-Modus durch mehrmaliges Drücken der [RHYTHM]-Taste auf.



# **2.** Wählen Sie mit dem Dial-Regler ein Rhythmus-Pattern zur Wiedergabe.

Von 511 möglichen Pattern in einem neuen Projekt sind 346 vorprogrammiert (für andere Pattern wird die Bezeichnung "EMPTY" eingeblendet).

**3.** Über die Fader 1/2 stellen Sie die Lautstärke im Drum-/Bass-Track ein.

Im RHYTHM-Modus steuert Fader 1 den Pegel im Drum-Track, Fader 2 die Lautstärke im Bass-Track.

#### ANMERKUNG

Direkt nach Anlage eines neuen Projekts wird die Drum- und Bass-Lautstärke auf 0 gesetzt. Um die Rhythmus-Wiedergabe zu hören, müssen Sie den Drum-/Bass-Pegel anheben.

#### **4.** Drücken Sie die Taste [►/■].

Die Taste leuchtet: Der Recorder und das Rhythmus-Pattern beginnen mit der Wiedergabe (vorhandene Audio-Tracks werden nun wiedergegeben). Über die Pegelanzeige im Display können Sie den Signalpegel im Drum- und Bass-Track überprüfen.



Signal-Pegel im Bass-Track Signal-Pegel im Drum-Track

# **5.** Stellen Sie die Track-Pegel nun nach Bedarf ein.

### 6. Um die aktuelle Position zu prüfen, drücken Sie die Cursor-Taste [▲].

Die Anzeige wechselt zum Locate-Screen: Hier wird die aktuelle Position in Takt- und Beat-Werten dargestellt.



#### HINWEIS

Wenn Sie den Locate-Screen aufrufen, während das Pattern gestoppt ist, und die Einheit mit den Cursor-Tasten Links/Rechts anwählen, können Sie mit dem Dial-Regler beliebig im Pattern navigieren.

# Durch erneutes Drücken der Taste [►/■] beenden Sie die Wiedergabe.

Die Taste erlischt und die Wiedergabe stoppt.

### Ändern des Tempos

Sie können das Wiedergabe-Tempo des Patterns folgendermaßen ändern.

#### 1. Drücken Sie den Taster [RHYTHM] mehrmals, um das PS-04 in den PAT-TERN-Modus zu schalten.

Das Tempo kann unabhängig vom Wiedergabestatus immer eingestellt werden. Während die Taste [RHYTHM] blinkt, kann das aktuelle Tempo überprüft werden,.



# **2.** Verändern Sie das Tempo mit den Fadern 3 und 4.

Im RHYTHM-Modus dienen die Fader 3 und 4 zur Steuerung des Tempos im Bereich von 40 bis 250 BPM (Beats pro Minute).



Kurz nach Einstellen des Tempos schaltet das Display in den Zustand von Schritt 1 zurück.

#### ANMERKUNG

- Das hier eingestellte Tempo bezieht sich auf alle Pattern. Wenn Sie bisher keine Tempo-Informationen für einen Song programmiert haben, wird der Song nun in diesem Tempo wiedergegeben.
- Wenn Sie die aufgenommenen Audio-Tracks 1 – 4 abhören und nachträglich das Tempo ändern, kommt zu Verschiebungen zwischen Audiomaterial und Rhythmustempo.

#### Manuelles Spielen von Drum-/ Bass-Sounds

Der Rhythm-Pad-Screen im PATTERN-Modus ermöglicht es Ihnen, Drum- und Bass-Sounds direkt über die Status-Taster 1 – 4 manuell zu spielen. Nach Auswahl eines Drum-Kits im Rhythm-Pad-Screen werden die 16 Drum-/Percussion-Sounds in 4-er Gruppen aufgeteilt (diese werden Bänke genannt) und jeder Sound einer Bank wird je einem Taster zugeordnet. Entsprechend wählen Sie zuerst die Bank mit dem gewünschten Sound aus und drücken dann den jeweiligen Status-Taster.

In der Abbildung unten ist dargestellt, wie die Drum-/Percussion-Sounds den Bänken zugeordnet sind.

Bank 4 STICK	HIGH	LOW	RIDE
	BONGO	BONGO	Cymbal
Bank 3 COWBELL	MUTE HIGH	OPEN HIGH	LOW
	CONGA	CONGA	CONGA
Bank 2 TOM 1	TOM 2	TOM 3	CRASH CYMBAL
Bank 1 KICK	SNARE	CLOSED HI-HAT	OPEN HI-HAT

Wenn ein Bass-Programm angewählt ist, werden die Bänke und Status-Taster unterschiedlichen Tonhöhen zugeordnet. Entsprechend wählen Sie zuerst die Bank mit der gewünschten Tonlage aus und drücken dann den jeweiligen Status-Taster.

Bei Bedarf können Sie auch eine andere Skala und Tonart mit anderen Bank- und Status-Tasten-Zuordnungen anwählen. In der Abbildung unten ist dargestellt, wie die Sounds zugeordnet werden, wenn "E MIN" (E -Moll) angewählt wird.

Bank 4	B2	C3	D3	E3
Bank 3	E2	F#2	G2	A2
Bank 2	B1	C2	D2	E2
Bank 1	E1	F#1	G1	A1

Wenn "G MAJ" (G-Dur) gewählt wird, ist das Arrangement folgendermaßen:

Bank 4	D3	E3	F#3	G3
Bank 3	G2	A2	B2	C3
Bank 2	D2	E2	F#2	G2
Bank 1	G1	A1	B1	C2

Wenn Sie "E MIN2" (E-Moll 2) wählen, enthält Bank 1 E1, G1, B1, C2 und Bank 2 E1, G1, B1, E2. Die Bänke 3 und 4 sind mit den Bänken 1 und 2 identisch, allerdings um 1 Oktave höher. Wenn Sie "E MAJ2" (E-Dur 2) wählen, werden G1 und C2 von "E MIN2" zu G#1 und C#2.

Um ein Drum-Kit oder ein Bass-Programm manuell zu spielen, gehen Sie folgendermaßen vor.

#### Drücken Sie den Taster [RHYTHM] mehrmals, um das PS-04 in den PAT-TERN-Modus zu schalten.

Zuerst wählen Sie das gewünschte Drum-Kit/Bass-Programm aus (Informationen zur Auswahl eines Drum-Kits/Bass-Programms auf Seite 70).

# 2. Drücken Sie den Taster [▼], um den Rhythm-Pad-Screen aufzurufen.

Während dieser Screen dargestellt wird, fungieren die Status-Taster und Fader folgendermaßen:

Status-Taster 1 – 4

Spielen das Drum-Kit/Bass-Programm.

Fader 3

Regelt die Velocity des Sounds.

Fader 4

Schaltet die Bank um.

#### HINWEIS

- Sie können die Bänke auch mit den Cursor-Tasten Auf/Ab umschalten.
- Wie im Top-Screen steuern die Fader 1 und 2 den Pegel des Drum-Kits/Bass-Programms.
- **3.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts wählen Sie DR (Drum-Kit) oder BS (Bass-Programm) an.

Der aktuell gewählte Typ wird auf der linken Seite im Display angezeigt.



# **4.** Wählen Sie die Bank zum Einspielen mit Fader 4 aus.

Die Bank wird im Display angezeigt.

#### Drücken Sie einen der Status-Taster 1 – 4.

Wenn ein Drum-Kit angewählt ist, hören Sie den Drum-Sound, der dieser Taste zugeordnet ist. Bei einem Bass-Programm wird die Bassnote abgespielt, die der Taste in der aktuellen Bank zugeordnet ist.

Während der Status-Taster gedrückt wird, leuchtet das entsprechende Segment im Display auf.

#### 6. Stellen Sie die Spielstärke über Fader 3 ein.

Insgesamt stehen drei Spielstärke-Einstellungen (Velocity) zur Verfügung. Die Einstellung wird für ein paar Sekunden angezeigt, bevor die Anzeige in den ursprünglichen Zustand zurückkehrt.

#### 7. Skala und Tonart im Bass-Programm ändern Sie mit den Dial-Regler.

Wenn der Dial-Regler verändert wird, während der Rhythm-Pad-Screen angezeigt wird, verändert sich die Auswahl für die Skala (Major/Major2/Minor/ Minor2) und Tonart (12-Ton).



Wenn beispielsweise F# Minor angewählt wird, ist die Bank und das Noten-Arrangement folgendermaßen:



#### Mit der Cursor-Taste[▲] kehren Sie in den Top-Screen im PATTERN-Modus zurück.

#### HINWEIS

Bei der Pattern-Aufnahme wählen Sie Drum-Sounds und Bass-Noten auf dieselbe Art an.

#### Erzeugen eines Patterns

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie ein Pattern durch Aufnahme des Drum-Kits und Bass-Programms in einem leeren Pattern-Slot anlegen. Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Pattern zu erzeugen: Durch Step-Eingabe, wo Sounds bei angehaltener Wiedergabe einzeln eingegeben werden, oder durch Echtzeit-Eingabe, bei der Sie den Part über die Status-Taster und Fader einspielen.

#### Vorbereiten der Aufnahme

Leere Pattern sind ab Werk auf 4/4-Takt und 2 Takte voreingestellt. Bevor Sie mit der Eingabe beginnen, geben Sie Taktmaß und Takt-Konfiguration folgendermaßen ein:

#### ANMERKUNG

Nach der Pattern-Aufnahme können Sie das Taktmaß oder die Taktzahl nicht mehr ändern. Diese Werte müssen vorher festgelegt werden.

#### Drücken Sie die [RHYTHM]-Taste mehrmals, um den obersten Screen im PATTERN-Modus zu öffnen.

# 2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler ein leeres Pattern.

Leere Pattern sind mit "EMPTYxxx" gekennzeichnet (wobei xxx für die Pattern-Nummer steht).

ЕМРТҮ ЭЧЭ

#### 3. Drücken Sie [EDIT/UTILITY].

Nun wird das Pattern-Utility-Menü mit den Einstellungen im PATTERN-Modus eingeblendet.



#### **4.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts öffnen Sie die Anzeige "TIMSIG" im Display. Drücken Sie nun [ENTER].

Das gewählte Taktmaß erscheint im Display.



#### ANMERKUNG

Wenn "<>" auf beiden Seiten des aktuellen Werts angezeigt wird, wurde das Pattern bereits aufgenommen und das Taktmaß festgelegt. Der Wert kann daher nicht geändert werden.

#### 5. Ändern Sie die Einstellung mit dem Dial-Regler und drücken Sie [EXIT].

Das Taktmaß wird zwischen 1/4 bis 8/4 eingestellt.

6. Um die Anzahl der Takte einzugeben, öffnen Sie mit den Cursor-Tasten Links/Rechts die Anzeige "BARLEN". Drücken Sie nun [ENTER].

Die aktuelle Taktlänge wird eingeblendet.

# 2

#### 

Wenn "<>" auf beiden Seiten des aktuellen Werts angezeigt wird, wurde das Pattern bereits aufgenommen und das Taktmaß festgelegt. Der Wert kann daher nicht geändert werden.

#### 7. Stellen Sie den Wert mit dem Dial-Regler ein.

Die Taktlänge wird zwischen 1 und 99 eingestellt.

#### **8.** Mit [EXIT] kehren Sie zum Top-Screen im PATTERN-Modus zurück.

#### Step-Eingabe im Drum-Track

Für die Step-Eingabe muss die Wiedergabe im PS-04 angehalten: Auf diese Weise können Sie alle Sounds einzeln in der Reihenfolge eingeben, in der sie später wiedergegeben werden sollen. Bei der Drum-Step-Eingabe definieren Sie die Step-Breite (das Intervall zwischen Sounds) und geben dann an, ob es sich um eine Note oder eine Pause handelt.

Wenn Sie die Taste [▶/■] auslösen, nachdem Sie die Status-Taste gedrückt haben, werden die Wiedergabeinformationen an dieser Stelle eingefügt und die Eingabeposition rückt um den definierten Step weiter. Wenn Sie nur die Taste [▶/■] auslösen, werden keine Informationen eingegeben und die Position rückt um einen Step weiter: Es wird also eine Pause eingefügt (siehe Abbildung unten).



#### HINWEIS

Die Step-Länge variiert in Abhängigkeit zur kleinsten momentan gewählten Noteneinheit (Quantize-Setting). Ab Werk ist eine Sechzehntel-Note voreingestellt, jedoch kann dieser Wert bei Bedarf verändert werden (→ S. 71).

## **1.** Im Top-Screen im PATTERN-Modus drücken Sie die [REC]-Taste.

Die [REC]-Taste leuchtet und die Step-Eingabe ist aktiv. Dabei wird die aktuelle Position in Takt/Beats/ Ticks (1/48-stel einer Viertelnote) angegeben.



#### 2. Stellen Sie sicher, dass "D" in der linken Display-Ecke angezeigt wird.

Während der Step-Eingabe können Sie mit den Cursor-Tasten Links/Rechts den Track-Typ umschalten. "D" steht für Drum-Track.

**3.** Zur Noteneingabe wählen Sie mit Fader 4 die Bank an, die den gewünschten Sound enthält, und drücken dann den Status-Taster für diese Note.

Die Note wird eingefügt und das Segment für diesen Sound erscheint. Informationen über die Zuordnung zwischen Sounds, Bänken und Status-Tastern finden Sie im Abschnitt "Manuelles Spielen von Drum-/Bass-Sounds".



#### HINWEIS

- Die Velocity-Einstellung kann über Fader 3 geändert werden. Diese Information wird ebenfalls gespeichert.
- Wenn Sie mehrere Status-Taster gemeinsam gedrückt halten, werden mehrere Sounds an der selben Position eingefügt.

#### Drücken Sie die Taste [►/■].

Die Step-Position rückt um eine 16-tel Note (12 Ticks) vor.



#### Zur Eingabe einer Pause drücken Sie nur die Taste [►/■].

Die Step-Position rückt um eine 16-tel Note vor, ohne dass Informationen eingefügt werden.

]0  0  -24
------------

#### 6. Wiederholen Sie die Schritte 3 – 5, um das gesamte Rhythmus-Pattern einzugeben.

Wenn Sie das Ende des Patterns erreicht haben, schaltet der Recorder automatisch auf den ersten Takt zurück: Nun können Sie weitere Drum-/Percussion-Sounds eingeben.

7. Um einen eingegebenen Sound zu löschen, drücken Sie wiederholt die Taste [▶/■], um zu seiner Position zu wechseln. Dann halten Sie den Taster [INSERT/DELETE (COPY)] gedrückt, während Sie die zugehörige Status-Taste auslösen.

Der Sound, der dieser Status-Taste entspricht, wird gelöscht.

#### 8. Um die Step-Eingabe zu beenden, drücken Sie [REC] erneut: Die Taste erlischt nun.

Der Top-Screen im PATTERN-Modus wird wieder eingeblendet. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [▶/■] auslösen, wird das Pattern wiedergegeben und Sie können Ihre Eingaben überprüfen.

#### HINWEIS

Durch Wiederholung des Eingabe-Vorgangs können Sie weitere Wiedergabe-Informationen in diesem Track einfügen.

#### Step-Eingabe im Bass-Track

Zur Step-Eingabe im Bass-Track muss die "Sound-Dauer" als zusätzlicher Wert eingegeben werden. Darüber hinaus ist der Eingabevorgang insoweit identisch, als Sie die Status-Tasten sowie die Fader 3 und 4 zur Eingabe der Noten und Pausen nutzen.

Wenn beispielsweise die Step-Länge konstant ist, kann die Dauer variiert werden, was zu unterschiedlich langen Sounds führt (siehe Abbildung unten).

#### HINWEIS

Die Step-Länge variiert in Abhängigkeit zur kleinsten momentan gewählten Noteneinheit (Quantize-Einstellung). Ab Werk ist eine Sechzehntel-Note voreingestellt, jedoch kann dieser Wert bei Bedarf verändert werden ( $\rightarrow$  S. 71).

#### ANMERKUNG

Im Bass-Track kann pro Eingabe immer nur ein Sound erzeugt werden. Wenn die Sound-Dauer auf einen höheren Wert als der Step eingestellt ist, wird der Abschnitt, der in den nächsten Step reicht, abgeschnitten (der Sound für diesen Step hat Vorrang).

### **1.** Im Top-Screen im PATTERN-Modus drücken Sie die [REC]-Taste.

Die [REC]-Taste leuchtet, die Step-Eingabe ist aktiviert.



#### Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts ändern Sie die Anzeige auf der linken Display-Seite auf "B".

"B" steht für Bass-Track.



#### **3.** Bei Bedarf stellen Sie mit dem Dial-Regler die Tonart und Skala ein.

Weitere Einzelheiten erfahren Sie im Abschnitt "Manuelles Spielen von Drum-/Bass-Sounds".

## 4. Zur Noten-Eingabe wählen Sie über die Cursor-Tasten Auf/Ab die Dauer.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet und zeigt die Dauer der eingegebenen Note an:

### 1-1/4

Folgende Zeitwerte stehen zur Auswahl:

- 8-5 .... 8 Beats 5 Beats
  4 ..... Ganze Note
  3 ..... Punktierte Halbe Note
  2 ..... Halbe Note
  3/2 .... Punktierte Viertelnote
  1 ..... Viertelnote
  3/4 .... Punktierte Achtelnote
  1/2 .... Achtelnote
- 1/3 . . . . Achteltriole
- 1/4 . . . . Sechzehntel Note
- 1/6 . . . . Sechzehntel Triole



Quantize-Setting: Sechzehntel Note

- 1/8 ..... Zweiunddreißigstel Note
- 1/12 .... Zweiunddreißigstel Triole
- 1/16 .... Vierundsechzigstel Note
- 1/24 .... Vierundsechzigstel Triole
- **5.** Mit Fader 4 wählen Sie die Bank mit der Tonhöhe an und drücken dann den zugehörigen Status-Taster.

#### HINWEIS

Der Velocity-Wert wird über Fader 3 geändert. Damit wird die Wiedergabe-Intensität verändert.

#### 6. Drücken Sie die Taste [►/■].

Die Step-Position rückt um eine 16-tel Note (12 Ticks) vor. Zur Eingabe einer Pause lassen Sie die Schritte 4 und 5 aus und drücken lediglich die Taste [▶/■]. Dadurch wird eine 16-tel Pause eingefügt.

#### Drücken Sie wiederholt [►/■], um zur Eingabeposition für die nächste Note zu gelangen. Wiederholen Sie dann die Schritte 4 – 6.

Wenn die Dauer oder die Bank mit der vorher eingegebenen Note identisch ist, müssen Sie den Parameter nicht erneut spezifizieren.

Wenn Sie das Pattern-Ende erreichen, schaltet der Recorder automatisch auf den ersten Takt zurück.

 Um einen Sound zu löschen, navigieren Sie durch wiederholtes Drücken der Taste [▶/■] zu dieser Position. Halten Sie die Taste [INSERT/DELE-TE (COPY)] gedrückt und lösen Sie nun die jeweilige Status-Taste aus.

Der dieser Taste zugeordnete Sound wird gelöscht.

#### 9. Mit [REC] beenden Sie die Eingabe.

Die Taste erlischt und der Top-Screen im PAT-TERN-Modus wird eingeblendet. Wenn Sie nun die Taste [▶/■] auslösen, wird das Pattern wiedergegeben und Sie können Ihre Eingaben überprüfen.

#### HINWEIS

Durch Wiederholung des Eingabe-Vorgangs können Sie weitere Wiedergabe-Informationen in diesem Track einfügen.

#### Echtzeit-Eingabe im Drum-/Bass-Track

Über die Status-Taster können Sie die Drum- und Bass-Begleitung auch in Echtzeit während der Pattern-Wiedergabe eingeben.

### **1.** Öffnen Sie den Rhythm-Pad-Screen im PATTERN-Modus.

#### 2. Wählen Sie über die CURSOR-Tasten Links/Rechts den Track aus, den Sie bearbeiten möchten.

In der linken Display-Ecke steht wahlweise "DR" (für Drum-Track) oder "BS" (für Bass-Track).

#### Wählen Sie die Bank, die den gewünschten Sound/Tonhöhe enthält, und drücken Sie die Status-Taste, um den Sound zu überprüfen.

Bei Bedarf stellen Sie die Tonart und Skala für das Bass-Programm ein. Informationen zum Umschalten der Bänke und Einstellen der Tonart/Skala für den Bass finden Sie im Abschnitt "Manuelles Spielen von Drum-/Bass-Sounds" ( $\rightarrow$  S. 62).

#### Halten Sie den Taster [REC] gedrückt und lösen dann die Taste [►/■] aus.

Nun wird ein Vorzähler mit 4 Schlägen wiedergegeben. Nach dem Vorzähler beginnt die Aufnahme.



#### HINWEIS

Der Vorzähler kann geändert werden (→ S. 72).

# **5.** Spielen Sie das Drum-Kit/Bass-Program mit den Status-Tasten.

Das Timing wird automatisch auf die kleinste Noteneinheit (Voreinstellung: 16-tel Note) angepasst. Beim Bass-Track wird zudem die Dauer, für die der Status-Taster gedrückt wird, aufgenommen. Am Pattern-Ende springt es wieder auf den Anfang und Sie können die Aufnahme fortsetzen.

#### HINWEIS

Die kleinste Noteneinheit (Quantize-Einstellung) kann verändert werden ( $\rightarrow$  S. 71).

#### 6. Um die Aufnahme zu pausieren, drücken Sie den Taster [REC].

Die Taste blinkt und das PS-04 aktiviert den Wiedergabe-Modus für das Pattern. Wenn Sie in diesem Zustand eine Status-Taste auslösen, wird das Resultat nicht aufgenommen. Auf diese Weise können Sie prüfen, welche Sounds oder Tonhöhen den Status-Tastern zugeordnet sind und Bänke sowie Skalen während der Eingabe umschalten.

Um zum Pattern-Aufnahme-Modus zurückzukehren, drücken Sie die Taste [REC] erneut.

#### 7. Wenn Sie einen Fehler gemacht haben, drücken Sie die Taste [INSERT/ DELETE (COPY)] an einem Punkt direkt vor dem Fehler.

Während die Taste gehalten wird, werden alle Wiedergabe-Informationen auf dem Track gelöscht.



# 8. Wenn die Eingabe abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste [►/■].

Die Tasten [REC] und [►/■] erlöschen und der Top-Screen im Pattern-Modus wird wieder geöffnet.

#### Kopieren eines Patterns

Sie können jedes Pattern in einem Projekt an eine beliebige Position kopieren.

#### 1. Drücken Sie die [RHYTHM]-Taste mehrmals, um den obersten Screen im PATTERN-Modus zu öffnen.

#### Wählen Sie das Quell-Pattern f ür den Kopiervorgang mit dem Dial-Regler aus. Dr ücken Sie nun die Taste [IN-SERT/DELETE (COPY)].

Daraufhin wird die folgende Meldung eingeblendet: In diesem Zustand wählen Sie das Ziel aus.



**3.** Mit dem Dial-Regler wählen Sie die Ziel-Pattern-Nummer an.



#### HINWEIS

Wenn Sie ein leeres Pattern anwählen, wird die Meldung "E" (für "Empty") rechts neben der Nummer dargestellt.

- **4.** Drücken Sie die [ENTER]-Taste. Im Display erscheint "ENT/EXIT".
- **5.** Um den Kopiervorgang auszuführen drücken Sie die [ENTER]-Taste. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Wenn Sie die [ENTER]-Taste auslösen, wird wieder der Top-Screen im PATTERN-Modus geöffnet, wobei das Ziel-Pattern für den Kopiervorgang angewählt ist.

#### Löschen eines Patterns

Sie können jedes Pattern in einem Projekt in den ursprünglich leeren Zustand zurückversetzen.

- **1.** Drücken Sie die [RHYTHM]-Taste mehrmals, um den obersten Screen im PATTERN-Modus zu öffnen.
- 2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler ein Pattern aus. Drücken Sie nun zwei Mal [INSERT/DELETE (COPY)].

Daraufhin wird die folgende Meldung eingeblendet.



### **3.** Um den Löschvorgang auszuführen drücken Sie [ENTER]. Mit [EXIT] brechen Sie den Vorgang ab.

Wenn Sie [ENTER] auslösen, wird das Pattern in den Ausgangszustand (keine Daten) zurückgesetzt und der Top-Screen im PATTERN eingeblendet.

EMPTY 098

#### ANMERKUNG

Gelöschte Projekte können nicht wiederhergestellt werden. Geben Sie also Acht.

#### Ändern der Pattern-Parameter (Pattern Edit)

Die Parameter in einem Pattern (Drum-Kit, Bassprogramm: Akkord-Typ, Tonart) können bei Bedarf geändert werden.

#### Grundlegender Vorgang der Pattern-Editierung

Um die spezifischen Parameter eines Patterns zu ändern, gehen Sie folgendermaßen vor.

1. Drücken Sie die [RHYTHM]-Taste mehrmals, um den obersten Screen im PATTERN-Modus zu öffnen.

#### Wählen Sie mit dem Dial-Regler das Pattern aus und drücken Sie [EDIT/ UTILITY].

Das Utility-Menü im PATTERN-Modus wird eingeblendet. In diesem Menü können Sie nicht nur das Pattern editieren, sondern zudem den Vorzähler einstellen und Pattern aus externen Projekten laden.



#### **3.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts rufen Sie "PTN EDIT" im Display auf. Drücken Sie nun die Taste [ENTER].

Daraufhin wird das Edit-Menü zur Eingabe Patternspezifischer Parameter eingeblendet.



4. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts wählen Sie den gewünschten Parameter aus und bestätigen die Auswahl mit der Taste [ENTER].

Folgende Parameter können angewählt werden:

DRUM KIT ... Auswahl Drum-Kit BASS PRG ... Auswahl Bass-Programm ORGROOT ... Original-Tonart des Patterns ORGCHORD .. Original-Akkord des Patterns DRUM LVL ... Drum-Kit-Pegel BASS LVL ... Bass-Programm-Pegel NAME ...... Pattern-Name

# **5.** Mit dem Dial-Regler verändern Sie den Wert für den in Schritt 4 angewählten Parameter.

Weitere Details zu den einzelnen Parametern finden Sie im folgenden Abschnitt. Bei Bedarf springen Sie mit der Taste [EXIT] einen Schritt zurück und wählen einen anderen Parameter an.

#### 6. Drücken Sie die [EXIT]-Taste mehrmals, um zum obersten Screen im PATTERN-Modus zurückzukehren.

#### Drum-Kit/Bass-Programm

Auswahl des Drum-Kits oder Bass-Programms für das Pattern.

Lesen Sie den Abschnitt "Grundlegender Vorgang der Pattern-Editierung" und öffnen Sie das "DRUM KIT" oder "BASS PRG" im Display. Mit [ENTER] schalten Sie das Display folgendermaßen um.

#### • Wenn "DRUM KIT" ausgewählt wurde



#### • Wenn "BASS PRG" ausgewählt wurde



Über den Dial-Regler können Sie nun einen neuen Sound anwählen. Informationen zu den verfügbaren Drum-Kits und Bass-Programme finden Sie in der Liste im letzten Abschnitt dieses Handbuchs.

#### Einstellen des Pattern-spezifischen Akkord-Typs/Tonart

Sie können den Akkord-Typ und die Tonart für den Bass-Track Pattern-bezogen einstellen. Bei der Anlage eines Songs wird der spezifizierte Akkord/ Tonart als Basis für die Bass-Track-Phrase benutzt, die sich dann gemäß der für den Song eingegebenen Akkordfolge verändert.

Lesen Sie "Grundlegender Vorgang der Pattern-Editierung" und öffnen Sie im Display den Eintrag "ORG ROOT" (Tonartvorgabe) oder "ORG CHORD" (Akkord-Typ). Mit der Taste [ENTER] schalten Sie das Display folgendermaßen um.

#### • Wenn "ORG ROOT" gewählt wurde





#### • Wenn "ORG CHORD" gewählt wurde

Aktueller Akkord-Typ



Die Tonart kann zwischen E und D# in Halbton-Schritten, der Akkord-Typ auf MAJOR oder MINOR eingestellt werden. Wählen Sie Einstellungen, die für die Bass-Track-Phrase geeignet sind.

#### HINWEIS

Bei Pattern, die nur im PATTERN-Modus oder ohne Bass-Track genutzt werden, muss keine Einstellung vorgenommen werden.

#### Einstellen des Drum-/Bass-Pegels

Sie können die Lautstärke im Drum-Kit und Bass-Programm beliebig einstellen. Lesen Sie "Grundlegender Vorgang der Pattern-Editierung" und öffnen Sie im Display "DRUM LVL" oder "BASS LVL" für die Drum- bzw. Bass-Lautstärke. Mit [ENTER] schalten Sie das Display folgendermaßen um.



Mit dem Dial-Regler stellen Sie die Lautstärke im Bereich zwischen 1 bis 15 (Voreinstellung) ein.

#### Ändern des Pattern-Namens

Sie können einem Pattern einen Namen zuordnen. Lesen Sie den Abschnitt "Grundlegender Vorgang der Pattern-Editierung" und öffnen Sie im Display den Eintrag "NAME". Mit [ENTER] schalten Sie das Display folgendermaßen um.





Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts wählen Sie den zu ändernden Buchstaben an (blinkt). Geben

Sie das Zeichen mit dem Dial-Regler oder über die Fader 1 – 3 ein (maximal 5 Zeichen). Die Fader sind folgenden Zeichenbereichen zugeordnet:

Fader 1..... Zeichen (A – Z) Fader 2..... Zahlen (0 – 9) Fader 3..... Symbole (+, -, @, Leerzeichen)

#### Einstellungen f ür den PAT-TERN-Modus (Pattern Utility)

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie den kleinsten Wert für die Noteneingabe festlegen, die Vorzähler-Funktion für die Echtzeit-Eingabe und andere PAT-TERN-bezogene Einstellungen steuern.

#### Grundlegende Bedienung des Pattern-Utility-Menüs

Führen Sie folgende Schritte aus:

- Drücken Sie den Taster [RHYTHM] mehrmals, um das PS-04 in den PAT-TERN-Modus zu schalten.
- 2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler das Pattern zur Wiedergabe aus und drücken Sie [EDIT/UTILITY].

Das Pattern-Utility-Menü wird eingeblendet.

# QUANTIZE

### **3.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts wählen Sie eine dieser Optionen an.

#### • QUANTIZE

Hier bestimmen Sie den kleinsten Notenwert für die Echtzeit- und Step-Eingabe.

BARLEN

Hier legen Sie die Taktzahl für ein leeres Pattern fest. Für bereits programmierte Pattern wird die Anzahl der Takte angezeigt.

• TIMSIG

Hier stellen Sie das Taktmaß (Anzahl der Beats) für ein leeres Pattern ein. Für programmierte Pattern wird die Anzahl der Beats eingeblendet.

COUNT

Hier stellen Sie den Vorzähler für die Echtzeit-Eingabe ein.

CLICK VOL

Hier stellen Sie die Click-Lautstärke ein.

IMPORT

Hier importieren Sie Song-Informationen und alle Pattern eines anderen Projekts, das auf einer SmartMedia-Card gespeichert ist ( $\rightarrow$  S. 83).

• PTN EDIT

Öffnen Sie das Pattern-Edit-Menü, um Patternspezifische Parameter zu verändern ( $\rightarrow$  S. 69).

#### 4. Mit [ENTER] rufen Sie den aktuellen Wert für das angewählte Objekt auf.

Die nachfolgenden Schritte unterscheiden sich je nach Auswahl des Elements. Lesen Sie den Abschnitt für das jeweilige Element.

# **5.** Nach der Eingabe kehren Sie mit dem Taster [EXIT] zum Top-Screen im PATTERN-Modus zurück.

Durch einmaliges Auslösen öffnen Sie das Pattern-Utility-Menü. Mit dem nächsten Tastendruck öffnen Sie den Top-Screen im PATTERN-Modus.

#### Einstellen des kleinsten Notenwerts (Quantize-Einstellung)

Um den kleinsten Notenwert für die Echtzeit-Eingabe einzustellen, gehen Sie folgendermaßen vor. Lesen Sie den Abschnitt "Grundlegende Bedienung des Pattern-Utility-Menüs" und öffnen Sie den Eintrag "QUANTIZE". Mit der Taste [ENTER] schalten Sie das Display folgendermaßen um.



In diesem Screen können Sie das Tempo mit dem Dial-Regler ändern. Folgende Einstellungen stehen zur Auswahl:

4 ..... Viertelnote 8 ..... Achtelnote

#### Referenzkapitel [Rhythmus]

12	Achteltriole
16 (Default)	Sechzehntel-Note
24	Sechszehntel Triole
32	Zweiunddreißigstel Note
Ні	1 Tick (1/48 einer Viertelnote)

#### HINWEIS

Die Quantize-Einstellung gilt für die gesamte Rhythmus-Sektion.

#### Einblenden/Ändern der Taktanzahl in einem Pattern

Um die Taktanzahl im aktuell angewählten Pattern anzuzeigen oder zu verändern, gehen Sie folgendermaßen vor. Lesen Sie den Abschnitt "Grundlegende Bedienung des Pattern-Utility-Menüs" und öffnen Sie den Eintrag "BARLEN". Mit [ENTER] schalten Sie das Display folgendermaßen um.



Wenn ein leeres Pattern angewählt wurde, können Sie den Wert mit dem Dial-Regler zwischen 1 und 99 einstellen. Die Werkseinstellung ist 2.

#### ANMERKUNG

Wenn "<>" auf beiden Seiten des Werts angezeigt wird, wurde das Pattern bereits aufgenommen und die Anzahl der Takte festgelegt.

# Anzeigen/Ändern des Taktmaß eines Patterns

Um die Anzahl der Beats pro Takt im angewählten Pattern anzuzeigen oder zu ändern, gehen Sie folgendermaßen vor. Lesen Sie den Abschnitt "Grundlegende Bedienung des Pattern-Utility-Menüs" und öffnen Sie den Eintrag "TIMSIG". Mit [ENTER] schalten Sie das Display folgendermaßen um.





Wenn ein leeres Pattern angewählt wurde, können Sie den Wert mit dem Dial-Regler zwischen 1/4 und 8/4 einstellen. Die Voreinstellung ist "MUTE".

#### 

Wenn "<>" auf beiden Seiten des Werts angezeigt wird, wurde das Pattern bereits aufgenommen und das Taktmaß festgelegt. In diesem Zustand kann der Wert nicht geändert werden.

#### Einstellen des Vorzählers

Um den Vorzähler für die Echtzeit-Eingabe zu verändern, gehen Sie folgendermaßen vor. Lesen Sie den Abschnitt "Grundlegende Bedienung des Pattern-Utility-Menüs" und öffnen Sie den Eintrag "COUNT". Mit [ENTER] schalten Sie das Display folgendermaßen um.



Mit dem Dial-Regler wählen Sie eine der folgenden Vorzähler-Einstellungen aus.

• OFF

Der Vorzähler wird nicht wiedergegeben.

• 1-8

1-8 Vorzähler werden wiedergegeben.

• SP

Hier wird ein spezieller Vorzähler aktiviert (siehe Seite 44).

#### Ändern der Metronom-Lautstärke

Sie können die Lautstärke des Metronoms ändern, das Sie während der Echtzeit-Aufnahme eines Rhythmus-Patterns hören. Lesen Sie den Abschnitt "Grundlegende Bedienung des Pattern-Utility-Menüs", wählen Sie "CLICK VOL" aus und drükken Sie die Taste [ENTER]. Stellen Sie nun die Lautstärke mit dem Dial-Regler ein (OFF, 1-15).
### **Betrieb im SONG-Modus**

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie einen Song wiedergeben, anlegen und editieren.

### Screens im SONG-Modus

Der SONG-Modus bietet mehrere Screens. Wenn Sie mit dem [RHYTHM]-Taster vom PATTERNin den SONG-Modus umschalten, wird im Top-Screen die aktuelle Pattern-Nummer angezeigt.

#### • Top-Screen im SONG-Modus



Wenn Sie im Top-Screen die Cursor-Tasten Auf/Ab auslösen, werden folgende Screens eingeblendet:

#### Locate-Screen

Hier wird die aktuelle Position im Song in Taktund Beat-Werten angegeben. Wenn die Wiedergabe im PS-04 angehalten ist, können Sie in diesem Screen zu jeder Position im Song navigieren.



#### Akkord-Screen

Hier werden die Akkord-Informationen (Tonart und Akkord-Typ) an der aktuellen Position angezeigt. Die Anzeige wird der Song-Wiedergabe angepasst.



#### Rhythm-Pad-Screen

Dieser Screen blendet Informationen zum Inhalt des aktiven Drum-/Bass-Tracks (Sound und Tonhöhe) ein. In diesem Screen können Sie die Drum-/ Bass-Sounds mit den Status-Tastern 1 - 4 manuell spielen. Weitere Informationen finden Sie in der Beschreibung zum Rhythm-Pad-Screen im PAT-TERN-Modus ( $\rightarrow$  S. 62).

### Erzeugen eines Songs

Durch Anordnen der Pattern in der gewünschten Reihenfolge und Programmierung von Akkord- und Tempo/Timing-Informationen können Sie eine Rhythmus-Begleitung für den gesamten Song anlegen. Zur Anlage eines Songs stehen die beiden folgenden Verfahren zur Verfügung.

#### • Step-Eingabe

Bei dieser Methode erzeugen Sie einzelne Rhythmus-Pattern durch Beschreibung des Patterns und der Taktanzahl. Die Eingabe kann an jedem Punkt im Song erfolgen. Zudem ist es möglich, ein neues Pattern anzuwählen, während das vorherige weiter abgespielt wird. Dieser Modus ist zur genauen Eingabe der Patterns geeignet.

#### • FAST (Formula Assisted Song Translator)

Bei dieser Methode legen Sie die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns vom Song-Anfang bis zum Ende mit einfachen Formeln fest. Das Ergebnis wird in einem einzigen Arbeitsschritt in den Song geschrieben. Da in diesem Modus keine Eingabe mitten im Song möglich ist, muss der gesamte Song-Aufbau von vorneherein festgelegt sein.

### 

Nach Anlage eines neuen Projekts wird die Lautstärke im Drum- und Bass-Track auf 0 gesetzt. Vor der Anlage oder Wiedergabe eines Songs wechseln Sie in den RHYTHM-Modus und heben die Track-Lautstärke über die Fader 1 und 2 auf einen geeigneten Wert an.

### Step-Eingabe

Bei dieser Methode definieren Sie eine Pattern-Nummer und die Anzahl der Takte, um die Pattern einzeln einzugeben.

1. Drücken Sie den Taster [RHYTHM] mehrmals, um die Rhythmus-Sektion in den SONG-Modus zu schalten.

### 2. Drücken Sie die [REC]-Taste.

Wie unten dargestellt blendet die Anzeige im Display die aktuelle Position ein. Nun ist die Step-Eingabe für den Song möglich.



Mit der Meldung "EOS" (End of Song) wird die End-Position im Song angezeigt. Bei einem leeren Song befindet sich EOS direkt am Anfang. Daher geschieht nichts, wenn Sie den Song nun wiedergeben. Durch die Eingabe von Informationen wird die EOS-Position weiter nach hinten verschoben.



### 3. Drücken Sie die Taste [INSERT/DE-LETE (COPY)].

Nun wählen Sie die Pattern-Nummer sowie die Anzahl der Takte aus, die eingefügt werden sollen.



**4.** Wählen Sie über den Dial-Regler eine Pattern-Nummer aus.



 Mit den Cursor-Tasten Auf/Ab wählen Sie die Taktzahl aus, die eingefügt werden soll. Schließen Sie die Auswahl mit [ENTER] ab.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Zustand können Sie das Pattern anwählen, das für die eingegebenen Takte wiedergegeben wird.

2 INDO2X

### 6. Wenn Sie ein Pattern angewählt haben, bestätigen Sie diese Auswahl mit [ENTER].

Die Pattern-Information wird an der aktuellen Position eingegeben: Das EOS wird um die angegebene Taktanzahl nach hinten verschoben. Das Display kehrt zur Darstellung der aktuellen Position zurück.



### HINWEIS

Wenn die Eingabe bestätigt und der Screen mit der Position angezeigt wird, erscheint die Meldung "EV". Damit wird angezeigt, dass Event-Informationen (Pattern, Akkord, Tempo etc.) an der aktuellen Position eingegeben wurden.

### 7. Mit Hilfe der Cursor-Tasten Links/ Rechts verschieben Sie die Positionsanzeige zur EOS-Position.

Im Screen mit der aktuellen Position navigieren Sie mit den Cursor-Tasten Links/Rechts im Takt-, mit dem Dial-Regler in Beat-Schritten. Am Ende des Songs wird die Meldung "EOS" eingeblendet.



### HINWEIS

- Bei Bedarf können Sie das Pattern innerhalb eines Taktes (in Beat-Schritten) umschalten.
- Wenn das Intervall bis zum nächsten Eingabepunkt länger ist als das Pattern selbst, wird das Pattern in der Schleife wiedergegeben. Ist

es kürzer als das Pattern, schaltet der Song zum nächsten Pattern weiter, bevor das Pattern vollständig wiedergegeben wurde.

# **8.** Wiederholen Sie die Schritte 3 – 7, um alle Informationen einzugeben.

### **9.** Wenn alle nötigen Pattern-Informationen eingegeben wurden, drücken Sie die [REC]-Taste.

Die [REC]-Taste erlischt und das PS-04 kehrt zum Top-Screen im SONG-Modus zurück. Mit der Taste [▶/■] geben Sie den erzeugten Song wieder.

### • Überschreiben von Informationen

Um ein Pattern zu ändern, das bereits eingegeben wurde, verschieben Sie den Eingabe-Punkt und drücken die Cursor-Taste [▼]. Der Name des aktuellen Pattern wird angezeigt. Wählen Sie über den Dial-Regler ein neues Pattern aus.



Um Pattern-Informationen an einer momentan leeren Position hinzufügen, bewegen Sie den Eingabepunkt an diese Stelle und drücken die Taste [♥]. Im Display erscheint die Meldung "←PTN". Wählen Sie über den Dial-Regler ein neues Pattern aus.

### • Einfügen eines Patterns in einen Song

Bewegen Sie den Eingabe-Punkt und führen Sie die Schritte 3 – 7 aus. Die neuen Pattern-Informationen werden an diesem Punkt eingefügt und die nachfolgenden Pattern um die Länge des eingefügten Patterns nach hinten verschoben.



#### Löschen von Pattern-Informationen

Navigieren Sie zu dem Punkt, an dem Sie Informationen löschen möchten, und lösen Sie die Cursor-Taste [▼] aus. In diesem Zustand drücken Sie die Taste [EDIT/UTILITY]. Die aktuellen Informationen werden gelöscht und das vorherige Pattern bleibt bis zum nächsten Eingabe-Punkt aktiv.



### • Löschen eines Takts

Während der Song-Eingabe ([REC]-Taste leuchtet) drücken Sie dreimal die Taste [INSERT/DELETE (COPY)].

Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste. Der Takt wird gelöscht.



### FAST-Eingabe

Bei der FAST-Methode (Formula Assisted Song Translator) dienen einfache Formeln zur Anlage des Rhythmus-Patterns für den gesamten Song. Die Grundlagen zur Kombination von Patterns werden im Folgenden beschrieben.

### Anordnen von Pattern

Mit dem Symbol "+" (Plus) reihen Sie die Pattern aneinander. Die Eingabe 0 + 1 + 2 ergibt beispielsweise die folgende Wiedergabe-Sequenz:



#### Wiederholen von Pattern

Verwenden Sie das Symbol "x" (Multiplizieren), um Pattern-Wiederholungen einzugeben. "x" hat den Vorrang vor "+". Die Eingabe  $0 + 1 \ge 2 + 2$ ergibt beispielsweise die folgende Wiedergabe-Sequenz:



#### Wiederholen mehrerer Patterns

Verwenden Sie die Symbole "(" und ")" (Klammer offen/geschlossen), um eine Gruppe von Pattern für die Wiederholung zu gruppieren. Formeln in Klammern haben den Vorrang vor Formeln ohne Klammern. Die Eingabe  $0 + (1 + 2) \ge 2 + 3$  ergibt beispielsweise die folgende Wiedergabe-Sequenz:



Folgende Taster und Fader werden bei der FAST-Eingabe genutzt.



Um beispielsweise die Formel  $0 + (1 + 2) \ge 2$  einzugeben, gehen Sie folgendermaßen vor:





### HINWEIS

Bei der FAST-Eingabe werden Nullen am Anfang weggelassen. So wird Pattern 001 mit "1" und Pattern 050 mit "50"bezeichnet.

### ANMERKUNG

- Bei der FAST-Methode muss ein Song in einem Durchgang angelegt werden. Die Anlage partieller Songs ist nicht möglich.
- Um einen im FAST-Modus erzeugten Song zu editieren, bearbeiten Sie die Formel und schreiben den Song neu oder verwenden die Step-Eingabe.

### **1.** Drücken Sie den Taster [RHYTHM] mehrmals, um die Rhythmus-Sektion in den SONG-Modus zu schalten.

### 2. Drücken Sie [EDIT/UTILITY].

Das Song-Utility-Menü zum Import eines Songs aus einem anderen Projekt, zum Transponieren eines Songs etc. wird eingeblendet.

# **3.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige "FAST" im Display auf. Drücken Sie [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet und die numerische Eingabe wird aktiviert.



### Geben Sie die Formel über die Cursor-Tasten Links/Rechts und die Fader 1 – 3 ein.

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben, gehen Sie folgendermaßen vor:

### • Einfügen einer Zahl/Formel

Navigieren Sie mit den Cursor-Tasten Links/Rechts zu der Stelle und geben Sie die neue Zahl/Symbol ein.

### • Löschen einer Zahl/Formel

Navigieren Sie mit den Cursor-Tasten Links/Rechts zu der Stelle, an der Sie eine Zahl/Symbol löschen möchten. Drücken Sie nun die Taste [INSERT/ DELETE (COPY)]. Die Zahl/Symbol wird gelöscht und die nachfolgenden Zahlen/Symbole rücken nach.

# **5.** Um die eingegebene Formel als Song auszugeben, drücken Sie die Taste [ENTER].

Die Pattern-Folge für den Song wird gemäß der Formel erstellt. Dann kehrt das PS-04 in den Zustand von Schritt 2 zurück. Wenn Sie mit [EXIT] zum Top-Screen zurückkehren und dann die Taste [▶/■] auslösen, wird der gesamte Song zur Kontrolle wiedergegeben.

### HINWEIS

- Die mit der FAST-Methode eingegebenen Formeln werden für jedes Projekt gespeichert.
   Bei Bedarf wiederholen Sie die Schritte 1 – 5, um die Zahlen und Symbole der Formeln zu editieren und den Song neu zu schreiben.
- Die unterschiedlichen Eingabe-Modi wirken sich in keiner Weise auf den Song aus: Der Song klingt immer identisch, egal ob er mit der Step-Eingabe oder der FAST-Methode erzeugt wurde. Ein Song, der mit der FAST-Methode geschrieben wurde, kann daher auch mit Hilfe der Step-Eingabe überarbeitet werden.

### Eingabe der Akkordfolge-Daten

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie Akkord-Informationen (Tonart und Akkord-Typ) für den Song anlegen. Bei Songs, die bereits Akkord-Informationen enthalten, wird die Bass-Phrase gemäß der Akkordfolge transponiert und verändert.

### HINWEIS

- Wenn sich die Original-Tonhöhe für das Pattern von der für den Song unterscheidet, wird die Song-Einstellung für die Transponierung der Bass-Phrase benutzt.
- Wenn sich der Original-Akkord-Typ für das Pattern von dem für den Song unterscheidet, wird die Song-Einstellung für die Transformation der Bass-Phrase benutzt (einige Phrasen werden eventuell nicht transformiert).
- Drücken Sie die [RHYTHM]-Taste wiederholt, um in den Top-Screen im SONG-Modus zurückzukehren.
- **2.** Drücken Sie die [REC]-Taste.

### 3. Bei Bedarf navigieren Sie zu dem Punkt, an dem Sie den ersten Akkord eingeben möchten.

Im unten dargestellten Beispiel wurde die Start-Position im Song angewählt. Die Meldung "EV" bedeutet, dass an diesem Punkt bereits Event-Informationen eingegeben wurden.



### **4.** Mit den Cursor-Tasten Auf/Ab öffnen Sie die Akkord-Informationen (Tonart + Akkord-Typ) im Display.

An einem Punkt, an dem Pattern-Informationen eingegeben sind, wird automatisch die Akkord-Information "E--" (Tonart: E, Akkord-Typ: keine Veränderung) eingefügt. "r" weist darauf hin, dass die Tonart eingegeben werden kann.



### HINWEIS

- Wenn "--" (keine Veränderung) als Akkord-Typ angewählt ist, wird die Bass-Phrase des Patterns unverändert wiedergegeben. (Natürlich wird die gesamte Phrase trotzdem gemäß der Song-Tonart transponiert.)
- Wenn keine Information am aktuellen Punkt eingegeben wurde, wird "—ROOT" (Tonart) oder "—CHORD" (Akkord-Typ) angezeigt.

### **5.** Wählen Sie die Tonart mit dem Dial-Regler an.

Die Tonart wird zwischen E und D# eingestellt.

### 6. Drücken Sie die Cursor-Taste [▼].

"C" weist darauf hin, dass der Akkord-Typ in diesem Screen verändert werden kann.



### 7. Wählen Sie den Akkord-Typ mit dem Dial-Regler aus.

Folgende Einstellungen stehen zur Auswahl:

Display	Bedeutung	Display	Bedeutung
	Keine Änderung	75054	7th Suspended 4th
MAJ	Major Triad	5054	Suspended 4th
п	Minor Triad	n7k5	Minor 7th flat 5
7	Dominant 7th	n6	Minor 6th
<i>n</i> 7	Minor 7th	6	Major 6th
M7	Major 7th	n9	Minor 9th
AUG	Augment	M9	Major 9th
DIM	Diminish	nM7	Minor Major 7th



### Mit der Cursor-Taste [▶] rücken Sie zum nächsten Takt vor, um dort Akkord-Informationen einzugeben. Wiederholen Sie dann den Vorgang.

Im Screen zur Eingabe von Akkord-Informationen können Sie den Eingabepunkt mit Hilfe der Cursor-

Tasten Links/Rechts taktweise verschieben. (Um die Position zu überprüfen, öffnen Sie den Positions-Screen durch mehrmaliges Drücken der Cursor-Taste [▲].)

Bei Bedarf können Sie die Akkord-Informationen wie unten dargestellt auch mitten in einem Pattern und/ oder Takt ändern. Dazu wechseln Sie in den Positions-Screen, geben über den Dial-Regler die aktuelle Position in Takten/Beats ein und rufen wieder den Eingabe-Screen für die Akkord-Informationen auf.

Em	ı			Am	1	B7		Em				Ar	n			
Takt _				2				3				4				_
Tant		F	PAT	TĖF	RŅ /	A				F	PAT	TĖI	RŅ I	В		
Beat 1	+	-		÷		+	1	-	+			÷			-	

# **9.** Wiederholen Sie die Schritte 5 – 8 und geben Sie weitere Informationen ein.

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben oder etwas ändern möchten, gehen Sie folgendermaßen vor.

### • Ändern der Akkord-Informationen

Verschieben Sie die aktuelle Position an den Punkt, an dem Sie die Änderung vornehmen möchten. Drücken Sie mehrmals die Cursor-Taste [♥], um den Eingabe-Screen für die Akkord-Informationen zu öffnen: Zur Änderung der Werte verwenden Sie den Dial-Regler.

#### Löschen der Akkord-Informationen

Verschieben Sie die Position an den Punkt, an dem Sie die Akkord-Informationen löschen möchten. Drücken Sie nun mehrmals die Cursor-Taste [▼], um den Eingabe-Screen für die Akkord-Informationen zu öffnen und drücken Sie die Taste [EDIT/ UTILITY]. Nun wird die Position auf den Zustand "←ROOT" oder "←CHORD" zurückgesetzt (die vorherigen Akkord-Informationen werden genutzt).

### **8.** Mit [REC] beenden Sie die Eingabe.

Die [REC]-Taste erlischt und der Top-Screen im SONG-Modus wird eingeblendet. Mit der Taste [▶/■] geben Sie den Song zur Kontrolle wieder.

### Eingabe anderer Event-Informationen

Ein Song enthält unterschiedliche Event-Informationen inklusive Pattern, Akkord, Tempo und Beat. Man kann sich den Song wie unten dargestellt als eine Art Matrix vorstellen. Wenn die Song-Eingabe aktiv ist ([REC]-Taste leuchtet), können sie über die Cursor-Tasten Links/Rechts und den Dial-Regler zur aktuellen Position wechseln und über Cursor-Tasten Auf/Ab den gewünschten Event eingeben oder die Event-Informationen editieren.



 Drücken Sie die [RHYTHM]-Taste wiederholt, um in den Top-Screen im SONG-Modus zurückzukehren.

### 2. Drücken Sie die [REC]-Taste.

Die Event-Eingabe und -Editierung wird aktiviert und der Positions-Screen erscheint. Wenn auf der rechten Seite "EV" angezeigt wird, wurden an dieser Stelle bereits Event-Informationen eingeben.



**3.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts (Takte) oder dem Dial-Regler (Beats) wechseln an Sie an die Position, an der Sie neue Event-Informationen eingeben möchten.

### HINWEIS

Wenn der Screen mit der aktuellen Position eingeblendet wird, kann die Eingabe-Position nur in Beats definiert werden. Zur Eingabe von Event-Informationen an einem bestimmten Beat innerhalb eines Takts müssen Sie zuerst die Position im darüberliegenden Screen spezifizieren. (Die Eingabe-Position der Taktmaß-Informationen kann allerdings nur in Takt-Einheiten definiert werden.)

 Mit der Cursor-Taste [♥] öffnen Sie den Eingabe-Screen für den gewünschten Event-Typ.

Wenn die Event-Informationen für diesen Punkt bereits eingegeben wurden, wird der Wert angezeigt.





Die verfügbaren Event-Inhalte und Display-Formate sind unten dargestellt.

Event-Typ	Anzeige, wenn keine Event-Informationen eingegeben wurden	Regelbereich	Kleinste Eingabe- Einheit
Pattern	← PTN	000 – 510	
Chord/Akkord	$\leftarrow ROOT  / \leftarrow CHORD$	Siehe Seite 78	
Tempo	← BPM	40,0 – 250,0	
Drum-Kit	← DRKIT	0 – 6 (Siehe Seite 120)	Maßeinheit/Beat
Bass-Programm	← BSPRG	0 – 4 (Siehe Seite 120)	
Drum-Pegel	← DRVOL	0 – 15	
Bass-Pegel	← BSVOL	0 – 15	
Takteinheit	← TIMSIG	1/4 – 8/4	Maßeinheit

# **5.** Mit dem Dial-Regler geben Sie den Event-Wert ein.

# **6.** Die Informationen für andere Events geben Sie auf dieselbe Weise ein.

Zur Eingabe weiterer Informationen für den selben Event-Typ nutzen Sie die Cursor-Tasten Links/ Rechts, um im Event-Eingabe-Screen taktweise zur aktuellen Position zu wechseln. Dann geben Sie die Informationen an der neuen Position ein. (Um die aktuelle Position zu überprüfen, wechseln Sie mit der Cursor-Taste [▲] in den Screen mit aktuellen Position.)

Um die aktuelle Position in Beats einzugeben, wechseln Sie mit der Cursor-Taste [▲] zum Screen mit der aktuellen Position, navigieren mit dem Dial-Regler zur gewünschten Position und rufen dann wieder den Screen zur Event-Eingabe auf.

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben oder etwas ändern möchten, gehen Sie folgendermaßen vor.

### Ändern der Event-Informationen

Verschieben Sie die aktuelle Position an den Punkt, an dem Sie die Änderung vornehmen möchten. Mit den Cursor-Tasten Auf/Ab öffnen Sie das Event, das Sie ändern möchten, und verändern den Event-Wert mit dem Dial-Regler.

### • Löschen der Event-Informationen

Verschieben Sie die aktuelle Position an den Punkt, an dem sich das zu löschende Event befindet. Mit den Cursor-Tasten Auf/Ab öffnen Sie das Event, das Sie löschen möchten, und drücken dann die Taste [EDIT/UTILITY].

# 7. Mit der Taste [REC] beenden Sie die Eingabe.

Die [REC]-Taste erlischt und der Top-Screen im SONG-Modus wird eingeblendet. Mit der Taste [▶/■] geben Sie den fertigen Song zur Kontrolle wieder.

### Editieren eines Songs

In diesem Abschnitt ist erklärt, wie Sie einen selbst erzeugten Song editieren.

### Kopieren eines bestimmten Takt-Abschnitts

Teile eines Songs können als Taktbereich definiert und an eine andere Position kopiert werden.



### Drücken Sie die [RHYTHM]-Taste wiederholt, um in den Top-Screen im SONG-Modus zurückzukehren. Drücken Sie nun die [REC]-Taste.

Die Song-Step-Eingabe ist nun aktiviert.

### 2. Drücken Sie die Taste [INSERT/DE-LETE (COPY)] zwei Mal.

Daraufhin wird der folgende Screen eingeblendet.



### **3.** Wählen Sie mit dem Dial-Regler den Start-Quelltakt für die Kopie aus und drücken Sie [ENTER].

Die Meldung "END" erscheint: Nun können Sie den Endpunkt anwählen.



### **4.** Wählen Sie mit dem Dial-Regler den End-Quelltakt für die Kopie aus und drücken Sie [ENTER].

Die Meldung "TO" erscheint und Sie können den Startpunkt im Ziel des Kopiervorgangs anwählen.



 Mit dem Dial-Regler wählen Sie den Ziel-Takt aus, der als Startpunkt für den Kopiervorgang dient.

# 6. Um den Kopiervorgang auszuführen drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

### HINWEIS

Wenn Sie den Kopiervorgang ausführen, wird der Song um die Anzahl der kopierten Takte verlängert und der EOS-Punkt nach hinten verschoben.

### 7. Mit der [REC]-Taste kehren Sie zum Top-Screen im SONG-Modus zurück.

Die Taste [REC] erlischt.

### Transponieren des Songs

Sie können den Bass-Track im Rhythmus-Song in Halbtonschritten transponieren.

**1.** Drücken Sie die [RHYTHM]-Taste wiederholt, um in den Top-Screen im SONG-Modus zurückzukehren.

### 2. Drücken Sie [EDIT/UTILITY].

Das Utility-Menü im SONG-Modus wird eingeblendet.

# TRANSPOSE

### **3.** Stellen Sie sicher, dass die Meldung "TRANSPOSE" im Display angezeigt wird und drücken Sie [ENTER].

Der Modus zum Transponieren eines Songs ist aktiviert.



### Mit dem Dial-Regler geben Sie das gewünschte Intervall in Halbtonschritten ein (-6 bis 0 bis +6).

Die Werkseinstellung ist "0" (keine Transponierung). Wenn Sie beispielsweise +6 anwählen, wird der Song um 6 Halbtöne nach oben transponiert.

### **5.** Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Im Display erscheint die Meldung "ENT/EXIT".

# 6. Um die Transponierung auszuführen drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Wenn die Transponierung abgeschlossen ist, wird das "TRANSPOSE"-Display wieder eingeblendet.

### HINWEIS

Um in den Ausgangszustand zurückzukehren, transponieren Sie den Song erneut.

### Löschen eines Songs

Sie können den gesamten Inhalt eines Songs löschen und ihn in den Ausgangszustand (leer) zurückversetzen.

 Drücken Sie die [RHYTHM]-Taste wiederholt, um in den obersten Screen im SONG-Modus zurückzukehren.

### 2. Drücken Sie die Taste [INSERT/DE-LETE (COPY)].

Im Display erscheint die Meldung "CLEAR".



### **3.** Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Im Display erscheint die Meldung "ENT/EXIT".

# **4.** Um den Löschvorgang auszuführen drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

### Import von Pattern-/Song-Informationen aus anderen Projekten

Sie können den Song und alle Pattern eines anderen Projekts auf einer SmartMedia-Card importieren und im aktuellen Projekt nutzen.

### ANMERKUNG

Wenn der Import durchgeführt wird, werden alle Pattern- und Song-Informationen im aktuellen Projekt überschrieben.

### Drücken Sie die [RHYTHM]-Taste, um den obersten Screen im SONGoder PATTERN-Modus zu öffnen.

Der Pattern-/Song-Import kann sowohl im SONGals auch im PATTERN-Modus ausgeführt werden.

### **2.** Drücken Sie [EDIT/UTILITY].

### **3.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige "IMPORT" im Display auf. Drücken Sie nun die Taste [ENTER].

Anschließend können Sie die Nummer des Projekts auswählen, aus dem Sie den Song und die Pattern importieren möchten.



**4.** Wählen Sie das Projekt für den Import mit dem Dial-Regler aus.

### **5.** Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Im Display erscheint die Meldung "ENT/EXIT".

### 6. Um den Import auszuführen drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Wenn der Import abgeschlossen ist, wird wieder die Meldung "IMPORT" eingeblendet.

## **Referenzkapitel** [Effekte]

In diesem Kapitel wird der Gebrauch sowie die Editierung der internen Effekte des PS-04 erklärt.

### Über Effekte

Das PS-04 verfügt über zwei Arten von Effekten: "Insert-Effekte" werden an einem bestimmten Punkt im Signalfluss eingeschliffen, "Send-/ Return-Effekte" werden über den internen Mixer eingebunden und können über alle Tracks angesprochen werden. Die beiden Typen können gleichzeitig benutzt werden.

### Insert-Effekt

Der Insert-Effekt ist ein Multi-Effekt, der mehrere Einzeleffekte wie Kompressor, Amp-Simulator o.a. kombiniert. Er kann wahlweise direkt hinter dem Eingang oder direkt hinter dem Stereo-Ausgang des Mixers eingeschliffen werden.

Eine Kombination aus Einzeleffekten im Insert-Effekt wird als Algorithmus bezeichnet. Der Insert-Effekt bietet fünf Algorithmus-Typen, wobei der Insert-Punkt je nach Auswahl des Algorithmus variiert. Die verfügbaren Algorithmen und Insert-Positionen sind in der folgenden Tabelle aufgeführt.

Algorithmus	Beschreibung	Insert-Punkt
GUITAR / BASS	Dieser Algorithmus eignet sich für Gitarre-/Bass-Aufnahme.	Direkt hinter dem Eingang (1)
МІС	Dieser Algorithmus eignet sich für die Mic-Aufnahme von Vocals, Akustikgitarre etc.	Direkt hinter dem Eingang (1)
LINE	Dieser Algorithmus eignet sich für die Aufnahme von Gerä- ten mit Line-Ausgängen wie Synthesizer.	Direkt hinter dem Eingang (1)
DUAL	Dieser Algorithmus bietet zwei völlig getrennte Mono-Ein- und Ausgänge.	Direkt hinter dem Eingang (1)
MASTERING	Dieser Algorithmus eignet sich zur Bearbeitung des finalen Stereo-Mixes.	Direkt vor der [OUTPUT]-Buchse (2)



ZOOM PS-04



Die Einzeleffekte, die den Algorithmus bilden, werden als "Effekt-Module" bezeichnet. Die verfügbaren Effekt-Modultypen und -Sequenzen variieren je nach Algorithmus (siehe Abbildung oben).

Ein Effekt-Modul besteht aus dem "Effekt-Typ", der den Grundsound vorgibt, sowie den Effektparametern, die diesen Effekt beschreiben. Die Einstellungen für Effekt-Typ und -Parameter für jedes Modul werden als "Patch" gespeichert. Für jeden Algorithmus stehen zwischen 20 und 60 Patches zur Verfügung. Sie können die Patches nicht nur laden und verwenden, sondern die Effekt-Parameter verändern und das Resultat als eigenes Patch abspeichern.

Die Anzahl der verfügbaren Patches pro Algorithmus wird in der untenstehenden Tabelle angezeigt.

Algorithmus	Anzahl der Patches (vorprogrammierte Patches)
GUITAR/BASS	60 (50)
MIC	30 (20)
LINE	30 (20)
DUAL	30 (20)
MASTERING	20 (15)

#### HINWEIS

Die Ein-/Ausgangs-Konfiguration variiert in den verschiedenen Algorithmen zwischen drei Konfigurationen: Mono-Eingang/Stereo-Ausgang,

Stereo-Eingang/Stereo-Ausgang, sowie Dual-Mono-Input/Dual-Mono-Output.

### Send/Return-Effekt

Der Send-/Return-Effekt steht gleichzeitig in allen Tracks zur Verfügung. Er dient dazu, die Audiound Drum/Bass-Tracks mit Reverb, Delay oder Chorus zu bearbeiten. Das Signal dieser Tracks wird in den Effekt-Schaltkreis eingespeist (Send) und der Effekt-Sound wird direkt vor der [OUT-PUT]-Buchse wieder zugemischt (Return). Die Intensität des Send-/Return-Effekts wird über einen Pegelsteller (Send-Pegel) eingestellt, der das Signal zum Effekt schickt.



Der Send-/Return-Effekt besteht aus dem "Effekt-Typ", der den Grundsound bestimmt, sowie den Effektparametern, welche die Intensität und die Bedienung des Effekts beschreiben. Diese beiden Komponenten werden als "Patch" gespeichert. Der

### Referenzkapitel [Effekte]

Send-/Return-Effekt kann 40 Patches nutzen. Ab Werk sind 30 Patches vorprogrammiert.

### HINWEIS

Die Patches für den Insert- und Send-/Return-Effekt werden projektbezogen gespeichert.

### Screens im EFFECT-Modus

Um Einstellungen am Insert- und Send-/Return-Effekt vorzunehmen, müssen Sie das PS-04 durch Drücken der [EFFECT]-Taste im AUDIO-, RHYTHM- oder SYSTEM-Modus in den EFFECT-Modus schalten. Wenn Sie in den EFFECT-Modus wechseln, wird einer der folgenden Screens eingeblendet.

### • Top-Screen des Insert-Effekts

In diesem Screen wählen Sie das Insert-Effekt-Patch aus. Direkt nachdem der Screen sich öffnet, wird der Name des momentan angewählten Algorithmus kurz angezeigt, bevor dann der Patch-Name erscheint.



### • Top-Screen des Send-/Return-Effekts

In diesem Screen wählen Sie das Send-/Return-Effekt-Patch aus. Direkt nachdem der Screen sich öffnet, wird die Meldung "SEND" kurz angezeigt, bevor dann der Patch-Name erscheint.



Mit der [EFFECT]-Taste schalten Sie im EFFECT-Modus zwischen den beiden oberen Screens um.

### Grundlagen bei der Verwendung des Insert-Effekts

In diesem Abschnitt werden Schritte zur Auswahl und Editierung eines Insert-Effekt-Patches erklärt.

### Auswahl eines Insert-Effekt-Patches

Um das Insert-Effekt-Patch umzuschalten, führen Sie folgende Schritte aus:

### 1. Drücken Sie die [EFFECT]-Taste wiederholt, um den Top-Screen für den Insert-Effekt zu öffnen.

Das aktuell angewählte Patch wird angezeigt.



### 2. Mit den Cursor-Tasten Auf/Ab wählen Sie nun den gewünschten Algorithmus an.

Nach Auswahl des Algorithmus wird das aktuell für diesen Algorithmus gewählte Patch angezeigt.

### ANMERKUNG

Abhängig vom Algorithmus wird sich der Insert-Punkt für den Insert-Effekt unterscheiden (weitere Informationen auf Seite 84).

### **3.** Wählen Sie das Patch mit dem Dial-Regler an.

Wenn Sie ein neues Patch anwählen, werden dessen Einstellungen sofort aktiviert.

### HINWEIS

Wenn "EMPTY" angezeigt wird, haben Sie ein leeres Patch angewählt. In diesem Fall hat der Insert-Effekt keine Funktion.

### Um den Insert-Effekt zeitweise zu deaktivieren, drücken Sie die Taste [TUNER/BYPASS].

Wenn Sie die Taste [TUNER/BYPASS] im EFFECT-Modus auslösen, wird der Insert-Effekt auf Bypass geschaltet und die interne Tuner-Funktion aktiviert. (Weitere Informationen zur Tuner-Funktion auf Seite 92.)

Wenn Sie die Tasten [TUNER/BYPASS] oder [EXIT] auslösen, kehrt das PS-04 in den Zustand von Schritt 2 zurück.

### HINWEIS

Wenn Sie die Taste [TUNER/BYPASS] in einem anderen Modus außer dem EFFECT-Modus auslösen, wird kurz die Meldung "BYPASS" eingeblendet und der Insert-Effekt auf Bypass geschaltet. Durch erneutes Drücken der [TUNER/BYPASS]-Taste wird der ursprüngliche Zustand hergestellt.

Der Signalpfad bei Verwendung des Insert-Effekts hängt von der Insert-Position und der Kanalzahl (mono oder stereo) ab. Die möglichen Kombinationen werden unten dargestellt.

In der Abbildung steht " $M \rightarrow S$ " für "Mono-In/Stereo-Out", " $S \rightarrow S$ " für "Stereo-In/Stereo-Out" und "DUAL" für "Mono-In x 2/Stereo-Out x 2".

### Insert-Position direkt hinter dem INPUT



#### Stereo-Track-Aufnahme



### Insert-Position direkt hinter dem internen Mixer



### Editierung eines Insert-Effekt-Patches

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie die Effekt-Typen und Effekt-Parameter eines Patches ändern und eigene Patches erzeugen.

- 1. Öffnen Sie den Top-Screen des Insert-Effekts.
- 2. Wählen Sie den benötigten Algorithmus und bestimmen Sie über den Dial-Regler das Patch zur Editierung.



### 3. Drücken Sie [EDIT/UTILITY].

Nun wird der Name des aktuell gewählten Effekt-Moduls angezeigt. (Bei Modulen mit mehreren Effekt-Typen wird der aktuell gewählte Effekt-Typ angezeigt.)







### HINWEIS

Während der Editierung geben die Pegelanzeigen grob Aufschluss über den Parameterwert.

### 4. Wählen Sie über die CURSOR-Tasten Links/Rechts das Modul aus, das Sie editieren möchten.

Die Effekt-Module werden in der unten abgebildeten Reihenfolge umgeschaltet.

### HINWEIS

Einige Effekt-Typen verfügen über viele Effekt-Parameter, die auf zwei Seiten verteilt werden. Bei einigen dieser Effekt-Typen zeigt die Meldung auf der rechten Display-Seite (P1/P2) die aktuell dargestellte Seite an.

### **5.** Der benutzte Effekt-Typ kann mit den Cursor-Tasten Auf/Ab verändert werden.

Das gilt nur für Effekt-Module mit mehreren Effekt-Typen. (Weitere Details finden Sie in der Liste im letzten Abschnitt dieses Handbuchs.) Wenn Sie zum Beispiel den Effekt-Typ im Modul DELAY/MODULATION auf FLANGE ändern, erscheint folgende Meldung.



Es hängt vom Effekt-Typ ab, welcher Effekt-Parameter eingestellt wird. Durch Umschalten des Effekt-Typs schalten Sie auch den Effekt-Parameter um.



### HINWEIS

Wenn Sie die gespeicherten Werte verändern, erscheint die Meldung "ED" (für "Editiert") in der rechten oberen Ecke des Displays. Diese Meldung verschwindet, wenn Sie den Parameter auf den ursprünglichen Wert zurücksetzen.

### 6. Mit den Fadern 1 – 4 stellen Sie die Effekt-Parameter ein.

Während der Editierung werden die Fader 1-4unterschiedlichen Effekt-Parametern zugeordnet. Wenn Sie einen Fader bewegen, wird der zugeordnete Parameterwert kurz im Display eingeblendet. Die Pegelanzeigen geben grob Aufschluss über den Parameterwert. Eine Liste der Parameter in jedem Modul/Effekt-Typ finden Sie auf Seite 104.







Grobe Anzeige der Parameter-Einstellung

### HINWEIS

Mit den Status-Tastern 1 – 4 blenden Sie den Wert des jeweiligen Effekt-Parameters ein. Nun kann der Parameterwert über den Dial-Regler eingestellt werden. Diese Methode eignet sich besonders zur genauen Werte-Anpassung.

### 7. Um das Effekt-Modul an- bzw. abzuschalten, öffnen Sie den Namen des Moduls (oder Effekt-Typs) im Display und lösen [TUNER/BYPASS] aus.

Wenn das Effekt-Modul inaktiv ist, erscheinen abwechselnd der Modul- (oder Effekt-Typ-)Name und die Meldung "-OFF-" im Display.



### HINWEIS

Das TOTAL-Modul (ZNR/Patch-Lautstärke) ist immer aktiv und kann nicht abgeschaltet werden.

- **8.** Wiederholen Sie die Schritte 4 7, um andere Module zu editieren.
- **9.** Um die Patch-Lautstärke (Ausgabe-Lautstärke) einzustellen, öffnen Sie über die Cursor-Tasten Links/Rechts das Modul "TOTAL" im Display und bewegen dann Fader 1.

Der Regelbereich für die Patch-Lautstärke reicht von 0 - 30.

### 10. Um die Empfindlichkeit der ZNR (Zoom Noise Reduction) einzustellen, öffnen Sie über die Cursor-Tasten Links/Rechts das Modul "TO-TAL" und bewegen dann Fader 2.

Stellen Sie den Wert so hoch wie möglich ein, ohne dass der Sound abrupt abgeschnitten wird, wenn das Instrument ausklingt.

### 11. Nach der Anpassung drücken Sie die Taste [EXIT].

Der Top-Screen im Insert-Effekt wird wieder eingeblendet. Wenn Sie ohne vorheriges Speichern zu einem anderen Patch wechseln, gehen alle Änderungen verloren. Das Speichern eines Patches ist im folgenden Abschnitt beschrieben.

### Speichern eines Insert-Effekt-Patches

Um ein editiertes Patch zu erhalten, gehen Sie folgendermaßen vor.

### Drücken Sie im Top-Screen des Insert-Effekts die Taste [EDIT/UTILITY] und editieren Sie das Patch.

### Wenn die Editierung abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste [INSERT/ DELETE (COPY)].

Die Patch-Nummern des Speicherziels und die des aktuell angewählten Patches werden abwechselnd im Display angezeigt.



**3.** Wählen Sie mit dem Dial-Regler die Nummer aus, an der Sie das Patch speichern möchten.

# 4. Um den Speichervorgang auszuführen drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das editierte Patch wird gespeichert und der Top-Screen im Insert-Effekts wird wieder eingeblendet.

### Umbenennen eines Insert-Effekt-Patches

Der Name des angewählten Insert-Effekt-Patches kann folgendermaßen verändert werden.

- Wählen Sie im Top-Screen des Insert-Effekts das Patch, das umbenannt werden soll, und drücken Sie die Taste [EDIT/UTILITY].
- 2. Lösen Sie die Cursor-Tasten Links/ Rechts wiederholt aus, bis der erste Buchstabe im Patch-Namen blinkt.

Das blinkende Zeichen kann geändert werden.



# **3.** Wählen Sie über den Dial-Regler ein Zeichen aus.

Informationen zu den verfügbaren Zeichen finden Sie auf Seite 71.

### HINWEIS

Sie können auch die Fader 1 - 3 zur Zeicheneingabe nutzen.

**4.** Springen Sie mit den Cursor-Tasten Links/Rechts zu dieser Position.

5. Wiederholen Sie die Schritte 3 – 4, um den Patch-Namen zu komplettieren.

### 6. Abschließend drücken Sie [ENTER].

Um den eingegebenen Namen zu erhalten, speichern Sie das Patch.

### Grundlagen bei Send-/ Return-Effekten

Dieser Abschnitt beschreibt Schritte zur Auswahl und Editierung eines Send-/Return-Effekt-Patches.

### Auswahl eines Send-/Return-Effekt-Patches

Um das Send-/Return-Patch umzuschalten, führen Sie folgende Schritte aus:

### 1. Drücken Sie die [EFFECT]-Taste wiederholt, um den obersten Screen für den Send-/Return-Effekt zu öffnen.

Die Meldung "SEND" wird kurz im Display angezeigt und anschließend erscheint der Name des aktuell angewählten Patches.



### 2. Wählen Sie das Patch mit dem Dial-Regler an.

Wenn Sie ein neues Patch anwählen, werden dessen Einstellungen sofort aktiviert.

### HINWEIS

Die Intensität des Send-/Return-Effekts kann für jeden Track als Track-Parameter eingestellt werden ( $\rightarrow$  S. 56).

### Editierung eines Send-/Return-Effekt-Patches

In diesem Abschnitt ist beschrieben, wie Sie das Send-/Return-Effekt-Patch verändern.

 Öffnen Sie den Top-Screen im Send-/Return-Effekts. Wählen Sie mit dem Dial-Regler ein Pattern.

### 2. Drücken Sie [EDIT/UTILITY].

Das Patch kann nun editiert werden. Der Name des angewählten Effekt-Typs wird angezeigt.



### **3.** Mit den Cursor-Tasten Auf/Ab wählen Sie nun einen Effekt-Typ an.

Informationen über die Effekt-Typen für den Send-/ Return-Effekt finden Sie in der Liste im letzten Abschnitt dieses Handbuchs.



# **4.** Mit den Fadern 1 – 4 stellen Sie den Parameterwert ein.

Wenn Sie einen Fader bewegen, wird der zugeordnete Parameterwert kurz im Display eingeblendet. Die Pegelanzeigen geben grob Aufschluss über den Wert. Eine Liste mit den editierbaren Parametern finden Sie im letzten Abschnitt dieses Handbuchs.



Grobe Anzeige der Parameter-Werte

### HINWEIS

- Mit den Status-Tastern 1 4 blenden Sie den Wert des zugeordneten Effekt-Parameters ein. Nun kann der dargestellte Parameterwert über den Dial-Regler eingestellt werden.
- Bei Send-/Return-Effekten sind die Parameter auf zwei Seiten angeordnet (die aktive Seite ist mit P1/P2 gekennzeichnet). Wählen Sie mit den Cursor-Tasten Links/Rechts die Seite an und geben Sie die Werte über die Fadern ein.
- **5.** Wiederholen Sie diesen Vorgang nach Bedarf, um andere Parameter einzustellen.

### 6. Nach der Anpassung drücken Sie die Taste [EXIT].

Der Top-Screen des Send-/Return-Effekts wird wieder eingeblendet.

### ANMERKUNG

Wenn Sie ohne vorheriges Speichern zu einem anderen Patch wechseln, gehen alle Änderungen verloren. Das Speichern eines Patches ist im folgenden Abschnitt beschrieben.

### Speichern eines Send-/Return-Effekt-Patches

Um ein editiertes Patch zu erhalten, gehen Sie folgendermaßen vor.

- Drücken Sie im Top-Screen des Send-/Return-Effekts [EDIT/UTILITY] und editieren Sie das Patch.
- Wenn die Patch-Editierung abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste [INSERT/DELETE (COPY)].

Die Patch-Nummern des Speicherziels und die des aktuell angewählten Patches werden abwechselnd im Display angezeigt.



**3.** Wählen Sie mit dem Dial-Regler die Nummer aus, an der Sie das Patch speichern möchten.

# **4.** Um den Speichervorgang auszuführen drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Das editierte Patch wird gespeichert und der Top-Screen im Send-/Return-Effekts wird eingeblendet.

### Umbenennen eines Send-/ Return-Effekt-Patches

Der Name des angewählten Send-/Return-Effekt-Patches kann folgendermaßen verändert werden.

- Wählen Sie im Top-Screen des Send-/Return-Effekts das Patch, das umbenannt werden soll, und drücken Sie die Taste [EDIT/UTILITY].
- 2. Lösen Sie die Cursor-Tasten Links/ Rechts wiederholt aus, bis der erste Buchstabe im Patch-Namen blinkt.



# **3.** Wählen Sie über den Dial-Regler ein Zeichen aus.

Informationen über die verfügbaren Zeichen finden Sie auf Seite 71.

### HINWEIS

Sie können auch die Fader 1 - 3 zur Zeicheneingabe nutzen.

- Navigieren Sie mit den Cursor-Tasten Links/Rechts zu der blinkenden Position.
- 5. Wiederholen Sie die Schritte 3–4, um den neuen Namen für das Patch zu komplettieren.

### 6. Abschließend drücken Sie [ENTER].

Der Top-Screen des Send-/Return-Effekts wird wieder eingeblendet. Um den eingegebenen Namen zu erhalten, speichern Sie das Patch.

### **Die Tuner-Funktion**

Das PS-04 verfügt über einen vielseitigen Tuner, der sich auch für 7-saitige Gitarren und unkonventionelle Stimmungen eignet. In diesem Abschnitt wird der praktische Einsatz beschrieben.

### Gebrauch des chromatischen Tuners

Der chromatische Tuner analysiert die Stimmung in Halbtonschritten und arbeitet folgendermaßen.

### Schließen Sie das gewünschte Instrument an der [INPUT]-Buchse an: In diesem Fall muss "INPUT" als Eingangsquelle angewählt sein.

### HINWEIS

Es ist zudem möglich, das Signal des internen Mics oder der [LINE IN]-Buchse auf den Tuner zu speisen. In diesem Fall schalten Sie die Eingangsquelle entsprechend um.

### 2. Drücken Sie in einem EFFECT-Screen die Taste [TUNER/BYPASS].

Mit dieser Taste schalten Sie den Insert-Effekt auf Bypass und aktivieren den internen Tuner. Wenn der Tuner zum ersten Mal benutzt wird, wird die Meldung "CHROMATIC" für einige Sekunden angezeigt und der chromatische Tuner ausgewählt. Im Tuner-Betrieb zeigt die Meldung "CR" auf der rechten Seite, dass dieser Tuner-Typ angewählt ist.



### HINWEIS

Durch Drücken der Cursor-Tasten Links/Rechts schalten Sie den Tuner-Typ um. Weitere Einzelheiten erfahren Sie im nächsten Abschnitt.

# **3.** Schlagen Sie nun die Leersaite an, die Sie stimmen möchten.

Die Tonhöhe wird automatisch erkannt und das

Display zeigt, um welchen Betrag die aktuelle von der korrekten Tonhöhe abweicht.





- Stimmen Sie die Saite, bis die gewünschte Note innerhalb der Symbole "<>" angezeigt wird.
- **5.** Stimmen Sie die anderen Saiten nach demselben Prinzip.

# 6. Über den Dial-Regler können Sie die Referenztonhöhe verändern.

Die aktuelle Referenztonhöhe erscheint kurz im Display. Ab Werk ist das Gerät auf A = 440 Hz kalibriert. Die Tonhöhe kann im Bereich zwischen 435 bis 445 Hz in 1-Hz-Schritten verändert werden. Das Display blendet nach wenigen Momenten wieder die vorherige Meldung ein.



### HINWEIS

Nach dem Aus- und Einschalten wird die Referenz wird auf A = 440 Hz zurückgesetzt.

## 7. Mit der [EXIT]-Taste verlassen Sie die Tuner-Funktion.

Der Bypass für den Insert-Effekt wird aufgehoben und die vorherige Anzeige eingeblendet.

### Verwendung anderer Tuner

Neben dem chromatischen Tuner unterstützt das PS-04 verschiedene andere Tuner-Typen inklusive spezieller Modi für Gitarre und Bass. Für diese Typen müssen Sie jedoch zuerst die Saitennummer auswählen, bevor Sie diese Saite für Saite stimmen.

- Schließen Sie das gewünschte Instrument an der [INPUT]-Buchse an: In diesem Fall muss "INPUT" als Eingangsquelle angewählt sein.
- 2. Drücken Sie im EFFECT-Screen die Taste [TUNER/BYPASS] und wählen Sie über die Cursor-Tasten Links/ Rechts einen Tuner-Typen aus.

Die Tuner-Typen und Saitennummern werden in der folgenden Tabelle dargestellt.

Tuning-Typ	GUITAR (GT)	BASS (BS)	OPEN-A (OA)	OPEN-D (OD)	OPEN-E (OE)	OPEN-G (OG)	DADGAD (D modal) (DA)
	6E	ЧE	6E	6]	6E	6]	6]
	SA	ЭA	5A	58	51	56	5A
	Ч]]	21	ЧE	4]]	ЧE	Ч]]	Ч]]
Saitennummer/ Notenname	36	16	ЭA	3F. <b>0</b>	36 <b>0</b>	36	36
	21	51	220	2A	21	21	28
	IE		IE	1]]	IE	1]]	I]]
	7]						

### Referenzkapitel [Effekte]

Wenn beispielsweise "GT" (Guitar) als Tuner-Typ angewählt wurde, blendet das Display die Saitennummer und die Zielnote ein.



**3.** Schlagen Sie diese Note nun offen an und stimmen Sie sie.

### **4.** Mit den Cursor-Tasten Auf/Ab wählen Sie nun eine andere Saitennummer an.

Wenn beispielsweise "GT" (Guitar) als Tuner-Typ angewählt wurde, schalten Sie sich mit dem CUR-SOR-Taster [▼] in dieser Reihenfolge durch die Saiten:

 $6E \rightarrow 5A \rightarrow 4D \rightarrow 3G \rightarrow 2B \rightarrow 1E \rightarrow 7B \rightarrow 6E \dots$ 

**5.** Stimmen Sie die anderen Saiten nach demselben Prinzip.

# **6.** Mit der [EXIT]-Taste verlassen Sie die Tuner-Funktion.

Der Bypass für den Insert-Effekt wird aufgehoben und die vorherige Anzeige wird wieder eingeblendet.

### HINWEIS

Bei Bedarf können Sie die Referenztonhöhe des Tuners verändern. Die Werkseinstellung beträgt A = 440 Hz. Der Vorgang ist mit dem des chromatischen Tuners identisch. In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie im SYSTEM-Mode Projekte verwalten und Einstellungen treffen, die das gesamte PS-04 betreffen.

### Screen im SYSTEM-Modus

Mit der [SYSTEM]-Taste schalten Sie das PS-04 bei angehaltener Wiedergabe in den SYSTEM-Modus, in dem Sie das Projekt verwalten und Einstellungen für das gesamte Gerät vornehmen. Das System-Menü wird eingeblendet.

PROJECE

### HINWEIS

Wenn Sie aus dem AUDIO-, RHYTHM- oder EFFECT-Modus in den SYSTEM-Modus schalten, wird der Inhalt des aktuellen Projekts automatisch gespeichert.

### Über Projekte

Das PS-04 verwaltet Audio-Daten und Parameterinformationen in so genannten Projekten. Ein Projekt enthält folgende Daten:

- Audio-Daten f
  ür alle V-Takes der Tracks 1 – 4
- Nummer der f
  ür die Tracks 1 4 angew
  ählten V-Takes
- Alle Parametereinstellungen in den Tracks
- Alle internen Mixer-Settings
- Alle Patterns, die f
  ür die Drum- und Bass-Tracks genutzt werden
- · Song-Inhalte der Drum- und Bass-Tracks
- Effekt-Patch-Einstellungen
- Weitere Systemeinstellungen

### ANMERKUNG

Alle Schritte, die Sie mit dem PS-04 ausführen, betreffen nur das aktuell geladene Projekt. Es ist nicht möglich, mehrere Projekte gleichzeitig zu verwalten.

### Grundlagen der Projekt-Verwaltung

Bei der Projekt-Verwaltung sind folgende Schritte für jeden Vorgang identisch.

# 1. Wenn der Recorder gestoppt ist, drücken Sie die Taste [SYSTEM].

Das PS-04 schaltet in den SYSTEM-Modus und das System-Menü wird eingeblendet.



### 2. Stellen Sie sicher, dass die Meldung "PROJECT" im Display angezeigt wird und drücken Sie [ENTER].

Nun wird das Projekt-Menü eingeblendet, in dem Sie verschiedene Arbeitsschritte ausführen.



**3.** Mit den Cursor-Links/Rechts-Tasten wählen Sie das gewünschte Element an und drücken die Taste [ENTER].

Das Projekt-Menü bietet die folgenden Optionen.

• SELECT

Auswahl und Einladen eines Projekts.

• NEW

Erzeugen eines neuen Projekts.

COPY

Kopie des momentan geladenen Projekts.

- DELETE Löschen eines spezifischen Projekts.
- **PROTECT** Schreibschutz für das aktive Projekt.
- CAPACITY

Anzeige der verbliebenen Aufnahme-Zeit.

### ZOOM PS-04

### Referenzkapitel [System]

#### NAME

Umbenennen des momentan geladenen Projekts. Die nachfolgenden Schritte unterscheiden sich je nach Auswahl der Option. Lesen Sie die entsprechenden Abschnitte im Folgenden.

### Auswahl eines Projekts

Folgendermaßen wählen Sie ein Projekt auf einer SmartMedia-Card aus und laden es ein.

### HINWEIS

Wenn Sie das PS-04 einschalten, wird das zuletzt aktive Projekt automatisch geladen.

 Lesen Sie "Grundlegende Schritte bei der Projektverwaltung" und öffnen Sie die Meldung "SELECT". Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste.



2. Wählen Sie über den Dial-Regler die Nummer des Projekts an, das Sie laden möchten.

# **3.** Drücken Sie [ENTER], um das Projekt zu laden.

Wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist, wird der Top-Screen im AUDIO-Modus eingeblendet.

### Erzeugen eines neuen Projekts

Folgendermaßen erzeugen Sie ein neues Projekt auf der SmartMedia-Card.

 Lesen Sie "Grundlegende Schritte bei der Projektverwaltung" und öffnen Sie die Meldung "NEW". Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet. In diesem Screen legen Sie den Aufnahme-Grad (die Qualität der Audio-Tracks) fest.



### HINWEIS

Der Aufnahme-Grad kann nur für das ganze Projekt gesetzt werden.

### 2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler einen Aufnahme-Grad.

#### • HF (Hi-Fi)

In dieser Einstellung hat die Klangqualität Vorrang. Eine 16MB-SmartMedia-Card bietet, bezogen auf einen Mono-Track, eine Aufnahmezeit von etwa 7 Minuten.

#### LG (Long)

In dieser Einstellung hat die Aufnahmezeit Vorrang. Eine 16MB-SmartMedia-Card bietet, bezogen auf einen Mono-Track, eine Aufnahmezeit von etwa 15 Minuten.

### **3.** Um das Projekt zu erzeugen, drükken Sie [ENTER]. Mit [EXIT] brechen Sie den Vorgang ab.

Mit [ENTER] legen Sie neues Projekt auf der SmartMedia-Card an und laden es ein.

### HINWEIS

- Dem neu erzeugten Projekt wird automatisch der Name "PROJxx" zugeordnet (xx entspricht der Projekt-Nummer).
- Sie können den Projektnamen nach Bedarf ändern (→ S. 98).

### Kopieren eines Projekts

Folgendermaßen kopieren Sie den Inhalt des momentan geladenen Projekts.

### 1. Lesen Sie "Grundlegende Schritte bei der Projektverwaltung" und öffnen Sie die Meldung "COPY". Drükken Sie nun die [ENTER]-Taste.

Daraufhin wird der folgende Screen eingeblendet.

Ziel-Projekt-Nummer für die Kopie



2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler die Projektnummer für den Kopiervorgang aus und drücken Sie [ENTER].

Im Display erscheint die Meldung "ENT/EXIT".

**3.** Um den Kopiervorgang auszuführen drücken Sie erneut [ENTER]. Mit [EXIT] brechen Sie den Vorgang ab.

Wenn Sie den Kopiervorgang ausführen, wird das kopierte Zielprojekt geladen und der Top-Screen im AUDIO-Modus erscheint.

### Löschen eines Projekts

Folgendermaßen löschen Sie ein Projekt von der SmartMedia-Card.

### ANMERKUNG

Gelöschte Projekte können nicht wiederhergestellt werden. Verwenden Sie diese Funktion mit Vorsicht, um nicht versehentlich wichtige Projektdaten zu löschen.

# **1.** Öffnen Sie die Meldung "DELETE". Drükken Sie nun [ENTER].

Daraufhin wird der folgende Screen eingeblendet.



### 2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler das Projekt an und drücken Sie [ENTER].

Im Display erscheint die Meldung "ENT/EXIT".

# **3.** Um den Löschvorgang auszuführen drücken Sie erneut [ENTER]. Mit [EXIT] brechen Sie den Vorgang ab.

Es ist zudem möglich, das aktuell geladene Projekt zu löschen. In diesem Fall wird automatisch das vorhergehende Projekt geladen.

### 

Ein schreibgeschütztes Projekt (siehe nächster Abschnitt) kann nicht gelöscht werden.

### Schützen eines Projekts

Sie können das aktuelle Projekt mit einem Schreibschutz gegen Änderung sperren.

Ein schreibgeschütztes Projekt kann normal wiedergegeben und auch editiert werden, allerdings können diese Änderungen nicht auf der SmartMedia-Card gespeichert werden.

Verwenden Sie diese Funktion, um ein abgeschlossenes Projekt gegen versehentliches Überschreiben oder Löschen zu schützen.

### Lesen Sie "Grundlegende Schritte bei der Projektverwaltung" und öffnen Sie die Meldung "PROTECT". Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.

Protect on/off-Einstellung

### 2. Wählen Sie mit dem Dial-Regler die Einstellung "ON".

Der Schreibschutz wird aktiviert: Nun können Sie keine Änderungen mehr in diesem Projekt speichern. Um den Schreibschutz aufzuheben, öffnen Sie den Screen erneut und wählen die Einstellung "OFF".

### **3.** Drücken Sie die [EXIT]-Taste wiederholt, um in den ursprünglichen Screen zurückzukehren.

Bei jedem Tastendruck springen Sie um eine Ebene zurück.

### Abfragen der verbliebenen Aufnahme-Zeit

Folgendermaßen überprüfen Sie die verfügbare Aufnahmezeit auf der SmartMedia-Card.

 Lesen Sie "Grundlegende Schritte bei der Projektverwaltung" und öffnen Sie die Meldung "CAPACITY". Drücken Sie nun die [ENTER]-Taste.

Die verfügbare Aufnahmezeit wird angezeigt (bezogen auf einen Mono-Track).



### HINWEIS

Die hier dargestellte Zeit hängt von der Grad-Einstellung für die Aufnahme ab ( $\rightarrow$  S. 96).

### 2. Mit [EXIT] kehren Sie zum ursprünglichen Screen zurück.

Bei jedem Tastendruck springen Sie um eine Ebene zurück.

### Umbenennen eines Projekts

Sie können das momentan geladene Projekt umbenennen.

# **1.** Öffnen Sie die Meldung "NAME". Drükken Sie nun die [ENTER]-Taste.

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



- **2.** Verändern Sie das blinkende Zeichen mit dem Dial-Regler
- **3.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts wechseln Sie zu der blinkenden Position und verändern den Buchstaben mit dem Dial-Regler.

Informationen über die verfügbaren Zeichen finden Sie auf Seite 71.

### HINWEIS

Die Fader 1 – 3 können auch zur Zeicheneingabe genutzt werden, während Fader 4 die Position (blinkt) verschiebt.

- **4.** Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, bis der Name eingegeben ist.
- **5.** Mit [EXIT] kehren Sie zum ursprünglichen Screen zurück.

Bei jedem Tastendruck springen Sie um eine Ebene zurück.

### Ändern der Funktion der Pegelanzeigen

Bei dem auf den Pegelanzeigen im Display dargestellten Signalpegel kann es sich wahlweise um die Lautstärke vor (Pre-Fader) oder hinter (Post-Fader) der Pegelanpassung handeln. Diese Einstellung ändern Sie folgendermaßen.

# 1. Wenn der Recorder gestoppt ist, drücken Sie die Taste [SYSTEM].

Das System-Menü wird eingeblendet.

### 2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts öffnen Sie die Anzeige "LVLMET" im Display. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.





- **3.** Wählen Sie mit dem Dial-Regler eine der folgenden Einstellungen:
- POS (Post-Fader)

Der Signalpegel hinter den Fadern 1 - 4 wird angezeigt (Werkseinstellung).

• PRE (Pre-Fader)

Der Signalpegel vor den Fadern wird angezeigt.

### **4.** Mit [EXIT] kehren Sie zum ursprünglichen Screen zurück.

Bei jedem Tastendruck springen Sie um eine Ebene zurück.

### **Anpassen des Mic-Gains**

Folgendermaßen passen Sie die Empfindlichkeit für das interne Mic an.

### 1. Wenn der Recorder gestoppt ist, drücken Sie die Taste [SYSTEM].

Das System-Menü wird eingeblendet.

2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige "INT MIC" im Display auf. Drücken Sie nun die Taste [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



# **3.** Wählen Sie mit dem Dial-Regler eine der folgenden Einstellungen:

• LO

Die Einstellung (on-mic) eignet sich für die Direktabnahme von Vocals und Akustikgitarren (Werkseinstellung).

• HI

Diese Einstellung (off-mic) eignet sich für die Raumabnahme, beispielsweise für eine Band.

### **4.** Um zum ursprünglichen Screen zurückzukehren, drücken Sie wiederholt die Taste [EXIT].

Bei jedem Tastendruck springen Sie um eine Ebene zurück.

### HINWEIS

Die Eingangsempfindlichkeit wird für jedes Projekt abgespeichert.

### An-/Abschalten der Display-Beleuchtung

Folgendermaßen schalten Sie die Display-Beleuchtung des PS-04 ein bzw. ab. Wenn das PS-04 mit Batterien betrieben wird, können Sie durch Ausschalten der Beleuchtung die Lebensdauer der Batterien verlängern.

### 1. Wenn der Recorder gestoppt ist, drücken Sie die Taste [SYSTEM].

Das System-Menü wird eingeblendet.

### 2. Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige "LCD" im Display auf. Drücken Sie nun [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



# **3.** Mit dem Dial-Regler schalten Sie die Beleuchtung ein oder aus.

Die Werkseinstellung ist "on" (Beleuchtung aktiviert).

### 4. Um zum ursprünglichen Screen zurückzukehren, drücken Sie wiederholt die Taste [EXIT].

Bei jedem Tastendruck springen Sie um eine Ebene zurück.

### Formatieren einer Smart-Media-Card

Mit dem folgenden Vorgang formatieren Sie eine SmartMedia-Card, die im PS-04 eingesetzt ist.

### ANMERKUNG

Wenn Sie ein SmartMedia-Card einsetzen, die nicht vorher im PS-04 formatiert wurde, ist die Audio-Aufnahme/Wiedergabe und das Speichern von Daten nicht möglich. Bevor Sie eine neue SmartMedia-Card verwenden, müssen Sie diese im PS-04 formatieren.

1. Stecken Sie die neue SmartMedia-Card ein und schalten Sie das PS-04 ein.

### **2.** Drücken Sie die [SYSTEM]-Taste.

Das System-Menü wird eingeblendet.

**3.** Mit den Cursor-Tasten Links/Rechts rufen Sie die Anzeige "CARD" im Display auf. Drücken Sie nun die Taste [ENTER].

Das Display wird folgendermaßen umgeschaltet.



### Um die Formatierung auszuführen drücken Sie die [ENTER]-Taste zwei Mal.

Wenn Sie die Taste zum ersten Mal auslösen, wird eine Bestätigung gefordert. Mit dem zweiten Tastendruck wird die Formatierung eingeleitet. Nach der Formatierung wird ein neues Projekt erzeugt und automatisch eingeladen. Wenn Sie anstelle von [ENTER] die Taste [EXIT] auslösen, wird der Vorgang abgebrochen und der vorherige Screen eingeblendet.

## **Spezifikationen**

#### Recorder

Physikalische Tracks4 Virtuelle Takes 40 (10 V-Takes pro Track) Gleichzeitige Aufnahme-Tracks 2 Gleichzeitige Wiedergabe-Tracks 7 (4 Audio + Stereo-Drum + Bass) Aufnahmemedien SmartMedia-Card (3.3 V, 16 – 128 MB) Max. Aufnahmezeit (übertragen auf einzelnen Mono-Track) 7 Min. (HI-FI), 16 MB 15 Min. (LONG) 32 MB 16 Min. (HI-FI). 32 Min. (LONG) 64 MB 33 Min. (HI-FI), 67 Min. (LONG) 128 MB 67 Min. (HI-FI), 134 Min. (LONG) \*Die Aufnahmezeiten sind geschätzte Werte. In der Praxis können die Zeiten je nach Einstellung kürzer ausfallen. Projekte 100

#### Mixer

Fader 4 Track-Parameter EQ, Effekt-Send, Pan (Balance) Stereo-Linking Track 1 + 2 oder 3 + 4

#### Effekte

Algorithmen	5 (GUITAR/BASS, MIC,
	DUAL, LINE, MASTERING)
Effekt-Module	Insert-Effekt 5,
	Send/Return-Effekt 1
Effekt-Typen	Insert-Effekt 87,
	Send/Return-Effekt 6
Effekt-Patches	Insert-Effekt 170,
	Send/Return-Effekt 40
Tuner-Modi	Chromatisch, Gitarre, Bass,
	Open A/D/E/G, D-modal

#### Rhythmus

Stimmen	Drum 5, Bass 1
Drum-Kits	7
Bass-Programr	ne5
Auflösung	48 PPQN

Tempo Taktmaß Rhythm-Pattern	40 – 250 BPM 1/4 – 8/4 511 pro Projekt, 99 Takte/
Rhythm-Song Noten/Events	1 pro Projekt, 999 Takte/ Song Ungef. 10000 pro Song
A/D-Wandlung D/A-Wandlung Samplefrequenz	20-Bit, 64-faches Oversampling 20-Bit, 8-faches Oversampling 31.25 kHz
Display	42 x26 mm LCD, beleuchtet
Eingänge Guitar-/Mikrofon-	Eingang Standard-Monoklinkenbuchse Nenn-Eingangspegel -50 bis +4 dBm variabel Eingangsimpedanz 16 kOhm bis 1 MOhm variabel
Line-Input	Stereo-Miniklinkenbuchse Nenn-Eingangspegel -20 dBm Eingangsimpedanz10 kOhm
Ausgänge Masterausgang	Standard-Stereoklinkenbuchse Nennausgangspegel +3 dBm Ausgangslastimpedanz
Kopfhörerausgan	10 kOhm oder mehr g Stereo-Miniklinkenbuchse 50 mW an einer 32-Ohm-Last
Stromversorgun	g
AC-Netzteil	9 V DC, Minuspol innen 300
Batterie	mA (Zoom AD-0006) 4 x IEC R6 (Typ AA); ungef. Betriebsdauer der Batterien 7 Stunden/10 Stunden (Beleuchtung aktiv/inaktiv)
Abmessungen Gewicht Zubehör im Liefe	85 (B) x 133 (T) x 36 (H) mm 160 g (ohne Batterien) rumfang

\* 0 dB = 0,775 Vrms

 Design und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung verändert werden.

SmartMedia-Card

Sofern Probleme während dem Betrieb des PS-04 auftreten, sollten Sie zuerst folgende Punkte überprüfen.

### Probleme während der Wiedergabe

### Kein Sound, schwaches Signal

- Überprüfen Sie die Verkabelung und Lautstärke-Einstellung der Monitoranlage.
- Eventuell sind die Fader 1 4 vollständig heruntergezogen.
- Nach Anlage eines neuen Projekts wird die Lautstärke im Drum-/Bass-Track auf 0 gesetzt. Stellen Sie sicher, dass die Fader im Drum-/Bass-Track nicht völlig heruntergezogen sind.
- Stellen Sie sicher, dass eine SmartMedia-Card im Card-Slot eingesetzt ist.

### Fader haben keinen Einfluss auf die Lautstärke

- Bei Tracks, die stereo verkoppelt sind, hat der Fader im geradzahligen Kanal keine Funktion. Verwenden Sie den Fader in ungeradzahligen Kanal oder deaktivieren Sie den Stereo-Link.
- Überprüfen Sie, ob der richtige Modus gewählt wurde. Die Lautstärke der Audio-Tracks kann nur im AUDIO- oder EFFECT-Modus, die Lautstärke im Drum-/Bass-Track nur im RHYTHM-Modus eingestellt werden.

### Recorder stoppt während der Wiedergabe

 Wenn Sie einen Track während der Wiedergabe für die Aufnahme anwählen, wird eine temporäre Datei im PS-04 erzeugt. Wenn die verbliebene Kapazität der SmartMedia-Card dadurch vollständig belegt wird, kann die Wiedergabe zwangsläufig unterbrochen werden. In diesem Fall heben Sie die Record-Auswahl auf.

### Störgeräusche im Mixdown

- Blenden Sie die Quelle für den Eingang ein und ziehen Sie den Aufnahmepegel vollständig herunter.
- Wenn der Insert-Effekt dem Ausgangssignal zugeordnet ist, prüfen Sie, ob der Pegel des Effekt-Patches sinnvoll eingestellt ist.

### Probleme während der Aufnahme

### Angeschlossene Geräte werden nicht oder sehr leise übertragen.

- Pr
  üfen Sie die Einstellung der Eingangsquelle (→ S. 53).
- Wenn die [INPUT]-Buchse benutzt wird, pr
  üfen Sie, ob die Einstellung am [INPUT LEVEL]-Regler korrekt ist.
- Wenn das interne Mic benutzt wird, stellen Sie die Empfindlichkeit auf einen geeigneten Wert ein (→ S. 99).
- Wenn [LINE IN] genutzt wird, versuchen Sie, den Ausgangspegel am Zuspieler anzuheben.

### Aufnahme auf einem Track nicht möglich

- Die Anzeige "REC" muss im entsprechenden Track eingeblendet werden.
- Bei einem schreibgeschützten Projekt ist die Aufnahme nicht möglich. Verwenden Sie ein anderes Projekt oder deaktivieren Sie den Schreibschutz (→ S. 97).
- Stellen Sie sicher, dass eine SmartMedia-Card im Card-Slot eingesetzt ist.

### Bounce ist nicht möglich

- Prüfen Sie, ob im Display "BOUNCE" angezeigt wird (→ S. 43).
- Stellen Sie sicher, dass der gewünschte Track als Bounce-Ziel angewählt ist.
- Stellen Sie sicher, dass die Fader 1 4 f
  ür die Drum-/Bass-Tracks nicht heruntergezogen sind.

### Die Aufnahme ist übersteuert

- Wenn der Insert-Effekt dem Ausgangssignal zugeordnet wurde, sollten Sie prüfen, ob die Settings geeignet sind.
- Wenn die [INPUT]-Buchse benutzt wird, prüfen Sie, ob die Einstellung am [INPUT LEVEL]-Regler korrekt ist.
- Prüfen Sie, ob der Parameter EQ GAIN sehr hoch eingestellt wurde. In diesem Fall kann der Sound übersteuern, obwohl der Fader sehr niedrig eingestellt ist.
- Wenn lediglich das oberste Segment auf der Pegelanzeige während der Auswahl der Eingangsquelle erscheint, wird das zugehörige Signal übersteuert. Reduzieren Sie den Aufnahmepegel.

### **Probleme mit Effekten**

### Der Insert-Effekt funktioniert nicht.

 Das PS-04 darf nicht auf Bypass geschaltet sein (→ S. 86).

### Der Send-/Return-Effekt funktioniert nicht.

 Prüfen Sie, ob der SEND-Parameter auf ON gestellt wurde und stellen Sie sicher, dass der Parameter SEND\_L nicht auf Minimum eingestellt ist.

### Probleme mit der Rhythmus-Sektion

### Das Rhythmus-Pattern oder die Song-Wiedergabe kann nicht abgehört werden

- Nach Anlage eines neuen Projekts wird die Lautstärke im Drum- und Bass-Track auf 0 gesetzt. Stellen Sie sicher, dass die Fader im Drum- und Bass-Track nicht heruntergezogen sind.
- Stellen Sie sicher, dass der richtige Modus f
  ür die Rhythmus-Sektion eingestellt ist (→ S. 59).

### Andere Probleme

### Tuner kann nicht genutzt werden

- Stellen Sie sicher, dass sich das PS-04 im EFECT-Modus befindet. Die Tuner-Funktion steht nur in diesem Modus zur Verfügung.
- Überprüfen Sie den Anschluss des Instruments und stellen Sie sicher, dass die richtige Eingangsquelle angewählt ist.

### Im Display erscheint "STOP PLAY".

 Die angewählte Funktion kann während dem Recorder-Betrieb nicht ausgeführt werden. Halten Sie den Recorder zuerst an.

### Im Display erscheint "NOCARD".

- Prüfen Sie, ob eine SmartMedia-Card eingesetzt ist.
- Um eine neue SmartMedia-Card zu verwenden, müssen Sie diese zuerst im PS-04 formatieren (→ S.100).

### **Effekt-Parameter**

### Insert-Effekt

### **GUITAR/BASS-Algorithmus**

#### COMP-Modul

TYP	Parameter				
COMP	Sorgt für eine gleichmäßige Dynamik.				
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL		
Parameter	Regelbereich	Beschreibung			
SENS	0 - 10	Bestimmt die Empfindlichkeit des Kompressors.			
ATTACK	0 - 10	Bestimmt die Attack-Geschwindigkeit der Kompression.			
LEVEL	1 - 8	Regelt den Ausgangspegel des Modul	3.		

### • PRE AMP/DRIVE-Modul

TYP		Parameter					
J-CLN	Cleaner Sound,	Cleaner Sound, Simulation eines Transistor-Combos.					
US-CLN	Cleaner Sound,	Simulation eines	Röhren-Amps.				
US-DRV	Drive-Sound, Si	mulation eines Re	öhren-Amps.				
TWEED	Kleiner Röhren-	Combo mit trock	ener Verzerrung.				
CLASSA	Einzigartiger Cr	unch-Sound nach	dem Vorbild eine	s britischen Com	oo-Amps.		
UK-CRU	Crunch-Sound r	ach dem Vorbild	eines britischen R	öhren-Topteils.			
UK-DRV	Drive-Sound na	ch dem Vorbild ei	nes britischen Röl	hren-Topteils.			
CMB335	Simuliert einen	Röhren-Combo n	nit langem Sustain	ι.			
MTLPNL	High-Gain-Driv	e-Sound nach der	n Vorbild eines Rö	öhren-Topteils.			
BLKBTM	Simuliert ein Rö	öhren-Topteil mit	fettem Bass und d	lezenter Verzerrun	g.		
MDLEAD	Drive-Sound, de	er einen High-Gai	n-Amp für Lead-S	Sounds nachahmt.			
FZ-STK	Sixties-Sound, t	ypisch für eine Fu	uzzbox über ein A	mp-Stack.			
TE BASS	Simuliert einen	Bass-Amp mit ei	nem cleanen Low-	Mid-Bereich.			
FD BASS	Simuliert einen	Bass-Amp mit Vi	ntage-artigem Dri	ve.			
	GAIN TONE LEVEL						
	* Die Parameter	für die Typen J-C	LN bis FD BASS	sind identisch.			
SNSBASS	Höhenreicher D	rive-Sound für Ba	uss.				
CR	Kombination au	Kombination aus Crunch-Sound und Lautsprechersimulation.					
TS	Kombination au	Kombination aus Vintage-Overdrive und Lautsprechersimulation.					
GV	Kombination au	Kombination aus Vintage-Distortion und Lautsprechersimulation.					
MZ	Kombination au	s Metal-typischer	Verzerrung und I	autsprechersimul	ation.		
9002	Kombination au	s Zoom-9002-Dis	tortion und Lauts	prechersimulation	l		
	GAIN	TONE	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH	
	* Die Parameter	für die Typen SN	SBASS bis 9002 s	ind identisch.			
ACOSIM	Verwandelt den	Klang einer E-Gi	tarre in den Sound	l einer Akustikgit	arre.		
	ТОР	BODY	LEVEL	CABI	SPEAKR	DEPTH	
E-ACO PRE	Preamp für elek	troakustische Gita	arre.	045		DEDTU	
	COLOR Simuliant don L	IONE		CABI	SPEAKR	DEPTH	
CABINET			Guarren-/Bass-Ai	mps.			
	UADI	SFEARK					

Parameter	Regelbereich	Beschreibung
GAIN	1 - 30	Steuert die Verstärkung/Gain.
TONE	0 - 10	Steuert die Klangfarbe.
LEVEL	1 - 8	Regelt den Ausgangspegel des Moduls.
CABI	Tabelle 1	Dient zur Auswahl des Boxen-Typs.
SPEAKR	Tabelle 2	Dient zur Auswahl des Lautsprecher-Typs.
DEPTH	0 - 10	Steuert das Boxenresonanz des Lautsprechers.
TOP	1 - 30	Steuert das Resonanzverhalten der Saiten.
BODY	0 - 10	Steuert das Resonanzverhalten des Korpus.
COLOR	1 - 4	Steuert die Klangfärbung des elektroakustischen Gitarren-Preamps.

#### Tabelle 1: CABI

CM	Combo: Combo-artige Lautsprecherbox.
br	Bright Combo: Höhenreicherer Klang als beim Combo-Sound.
Ft	Flat: Lautsprecherbox mit neutralem Klangverhalten.
St	Stack: 4x12-er Lautsprecherbox.
bC	BassCombo: Combo-artige Lautsprecherbox für Bass.
bS	BassStack: Lautsprecherbox für Bass.

#### Tabelle 2: SPEAKR

C1	Combo 1: Sound eines Gitarren-Combos mit einem 12-Zoll-Speaker.
C2	Combo 2: Sound eines Gitarren-Combos mit zwei 12-Zoll-Speakern.
C3	Combo 3: Sound eines Gitarren-Combos mit einem 10-Zoll-Speaker.
GS	Gt Stack: Sound eines Gitarren-Stacks mit vier 10-Zoll-Speakern.
GW	Gt Wall: Sound von mehreren kombinierten Gitarren-Stacks.
bC	Bs Combo: Sound eines Bass-Combos mit einem 15-Zoll-Speaker.
bS	Bs Combo: Sound eines Bass-Stacks mit vier 6,5-Zoll-Lautsprechern.

### • 3 BAND EQ-Modul

ТҮР	Parameter				
FO	3-Band-Equalizer.				
LQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL	
Parameter	Regelbereich		Beschreibung		
HIGH	-12 - 12	Verstärkung/Dämpfu	Verstärkung/Dämpfung in den Höhen.		
MID	-12 - 12	Verstärkung/Dämpfu	Verstärkung/Dämpfung in den Mitten.		
LOW	-12 - 12	Verstärkung/Dämpfung in den Bässen.			
LEVEL	1 - 8	Regelt den Ausgangs	spegel des Moduls.		

### DELAY/MODULATION-Modul

TYP	Parameter				
CHORUS	Verleiht dem Sound einen pulsierenden und sphärischen Charakter.				
CHOROS	DEPTH	RATE	MIX		
	Der Flanger erze	eugt einen sehr sp	ezifischen, weller	nartigen Sound.	
FLANGE	DEPTH	RATE	FB		
DHASE	Erzeugt den klassischen Kammfilter-Effekt.				
THACE	POSI	RATE	COLOR		
	Das Tremolo verändert die Lautstärke in periodischen Abständen.				
THEMOLO	DEPTH	RATE	CLIP		
	Hier wird der Wah-Effekt anschlagsdynamisch gesteuert.				
AUTO WAIT	TYPE	POSI	RESO	SENS	
DITCH	Verändert die Tonhöhe des Originalsignals.				
	SHIFT	TONE	BAL		

	Simuliert den K	lang einer Violin	- durc	h Einfaden d	les Anschlags		
SLOW-A	POSI				les / msemags.		
	Automatischer	Vibrato-Effekt					
VIBE	DEDTH	BATE	1	BAI			
	Hier wird der Se	nAIL ound stufenweise	gafilt	ort			
STEP			DESO				
	Der Bingmodul	tor orzougt sinor	moto	Ilicohon Sou	nd		
RING					na.		
	PUSI	Modulationsoffals		DAL			
CRY			ι. Τ	OFNO			
	Cibt dam Source	neou	d air	JENJ mlicho Dofie	itian		
EXCITE			lu Tau				
	FREQ				4		
AIR			Idem	es dem Sour		e verieint.	
	SIZE		<u> </u>				
WIDE	Simuliert eine S	tereo-Aufnahme	mit zv	wei Mics.			
	TIME	WETLVL	E	DRYLVL			
DELAY	Delay-Effekt m	it einer Verzögeru	ingsze	it von bis zu	1 Sekunde.		
	TIME	FB		MIX			
F-WAH	Die Wah-Freque	enz wird im Temp	o der	Rhythmus-I	Funktion veränder	t.	
	TYPE	FREQ		DIRMIX	R MODE	R WAVE	R SYNC
ARRM P	Die Tonhöhe wi	rd im Tempo der	Rhyth	nmus-Funkti	on verändert.		
	TYPE	TONE	F	RWAVE	R SYNC		
Parameter	Rea	elbereich			Beso	chreibung	
	EXC	ITE: 0 - 30					
DEPTH	Andere Pa	arameter: 0 - 10		<ul> <li>Regelt die Intensität des Effekts.</li> </ul>			
BATE	7 414010 1 4	1 - 30		Regelt die Geschwindigkeit des Effekts			
MIX		0 - 30		Regelt das Mischungsverhältnis des Effekts.			
MIX	FI ANO	3E: -10 - 10					
FB	DEI			- Steuert das Feedback.			
		2/11:0 3		Schaltet das Modul zwischen AE (hinter dem EO-Modul) und			
POSI	AF; bF		bF (vor dem PRE AMP/DRIVE-Modul) um.				
COLOR		1 - 4		Stellt den Typ des Phasings ein.			
CLIP		0 - 10		Verstärkt d	en Effekt.		
		F-WAH' bPF I	PF	Bestimmt	den Filter-Tvn		
TYPE	ARRM	P. Tabelle 3		Dient zur	Auswahl der Pitch	Änderung	
SHIFT		12 - 24		Bestimmt	das Intervall des F	Pitch Shifters	
TONE		0 - 10		Steuert die	Klangfarbe	nen binnersi	
BAI		0 - 30		Steuert die	Balance zwische	n Original- und F	ffektsound
	SL O	W-A: 1-30		Bestimmt	t die Attack-Geschwindigkeit.		
TIME	WIF	$F \cdot 1 = 64$					
1.1.1.2	DELA	∆V·1 - 100		Steuert die Delay-Zeit.			
CUDVE		0 - 10		Bestimmt	die Phase der Atte	ock Kurve	
CORVE	OTE			Destimint	ule I hase del Atta	ick-Kuive.	
RESO	Andoro Do	$\frac{1}{10}$		<ul> <li>Regelt die Intensität des Effektcharakters.</li> </ul>			
CENC							
SENS	EXCITE: 1 - 5		Regent die		les Ellekis.		
FREQ		ALL: 1 - 5		Regelt die	Frequenz.		
LOWDOT	Г-VVAП: 1 - 20		Bestimmt	stimmt die Scheitelfrequenz des Wah-Effekts.			
LOWBSI	0 - 10		Betont den	Bassbereich.			
SIZE	1 - 10		Regelt die	raumliche Breite.	1.01. 1. 1. 20.07.	<u> </u>	
WETLVL	0 - 30		Bestimmt	das Mischungsvei	rhaltnis des Effekt	-Sounds.	
DRYLVL		0 - 30		Bestimmt	das Mischungsver	hältnis des Origir	alsounds.
DIRMIX		0 - 20		Bestimmt	nt das Mischungsverhältnis des Originalsounds.		
R MODE	Ta	abelle 4		Dient zur A	Auswahl des Mod	us und der Breite.	
R WAVE	Ta	abelle 5		Dient zur A	Auswahl der Steuerwellenform.		

### R SYNC Tabelle 6 Bestimmt die Schwingung der Steuerwellenform.

### Tabelle 3

1	Halbton tiefer→Originaltonhöhe	9	1 Oktave tiefer + Originaltonhöhe→1 Oktave höher + Original- tonhöhe
2	Originaltonhöhe→ Halbton tiefer	10	1 Oktave höher + Originaltonhöhe→ 1 Oktave tiefer + Original- tonhöhe
3	Dopplung→ Detune + Originalton- höhe	11	Quinte tiefer + Originaltonhöhe→ Quarte höher + Originalton- höhe
4	Detune + Originaltonhöhe→ Dopp- lung	12	Quarte höher + Originaltonhöhe→ Quinte tiefer + Originalton- höhe
5	Originaltonhöhe→ 1 Oktave höher	13	0 Hz + Originaltonhöhe→1 Oktave höher
6	1 Oktave höher→ Originaltonhöhe	14	1 Oktave höher→ 0 Hz + Originaltonhöhe
7	Originaltonhöhe→ 2 Oktaven tiefer	15	0 Hz + Originalsound→ 1 Oktave höher + Originaltonhöhe
8	2 Oktaven tiefer→ Originaltonhöhe	16	1 Oktave höher + Originalsound → 0 Hz + Originaltonhöhe

#### Table 4: R MODE

OFF	Die Frequenz bleibt konstant
UP	Minimum→ Maximum
dn	Maximum→ Minimum
Hi	Einstellung→ Maximum
Lo	Minimum→ Einstellung

#### Tabelle 5: R WAVE

1	Ansteigende Sägezahnwelle	5	Dreieckwelle
2	Ansteigende Sichelwelle	6	Quadrierte Dreieckwelle
3	Abfallende Sägezahnwelle	7	Sinuswelle
4	Abfallende Sichelwelle	8	Rechteckwelle

#### Tabelle 6: R SYNC

05	Achtelnote	b1	1 Takt
1	Viertelnote	b2	2 Takte
2	Halbe Note	b3	3 Takte
3	Punktierte Halbe Note	b4	4 Takte

### TOTAL-Modul

TYP	Parameter		
	Steuert die Lautstärke des Patches.		
	PATLVL		
7NB	Blendet Störgeräusche in Spielpausen aus.		
2001	ZNR		
Parameter	Regelbereich	Beschreibung	
PATLVL	1 - 30	Steuert die Lautstärke des Patches.	
ZNR	OFF, 1 - 30	Steuert die Empfindlichkeit.	

### **MIC-Algorithmus**

### COMP-Modul

TYP	Parameter				
COMP	Sorgt für eine gleichmäßige Dynamik.				
CONF	THRESH	RATIO	ATTACK	LEVEL	
LIMIT	Begrenzt Signalspitzen.				
	THRESH	RATIO	RELEAS	LEVEL	

Parameter	Regelbereich	Beschreibung	
THRESH	-24 - 0	Steuert die Empfindlichkeit.	
RATIO	COMP: 1 - 26	Bestimmt den Grad der Signalkompression.	
	LIMIT: 1 - 54, ∞		
ATTACK	0 - 10	Bestimmt die Attack-Geschwindigkeit der Kompression.	
LEVEL	0 - 12	Regelt den Ausgangspegel des Moduls.	
RELEAS	0 - 10	Bestimmt die Dauer zwischen Threshold und Kompressionsende.	

### MIC PRE-Modul

TYP	Parameter						
MICPRE	Vorverstärker für externes Mic.						
	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESS			
Parameter	Regelbereich		Beschreibung				
COLOR	1 - 6	Bestimmt das Freque	Bestimmt das Frequenzverhalten. (Tabelle 7)				
TONE	0 - 10	Steuert die Klangfart	Steuert die Klangfarbe.				
LEVEL	1 - 8	Regelt den Ausgangs	Regelt den Ausgangspegel des Moduls.				
DE-ESS	0 - 10	Bestimmt die Dämpf	Bestimmt die Dämpfung der Konsonanten.				

### Tabelle 7: COLOR

1	Neutrales Klangverhalten
2	Носһраß
3	Charakteristik einer Akustikgitarre
4	Charakteristik einer Akustikgitarre mit Hochpaß
5	Vocal-Charakteristik
6	Vocal-Charakteristik mit Hochpaß

### • 3 BAND EQ-Modul

Siehe GUITAR/BASS-Algorithmus.

### DELAY/MODULATION-Modul

TYP	Parameter						
CHORUS	Verleiht dem Sound einen pulsierenden und sphärischen Charakter.						
	DEPTH	RATE	MIX				
FLANGE	Der Flanger erzeugt einen sehr spezifischen, wellenartigen Sound.						
	DEPTH	RATE	FB				
PHASE	Erzeugt den klassischen Kammfilter-Effekt.						
	POSI	RATE	COLOR				
TREMOL	Das Tremolo verändert die Lautstärke in periodischen Abständen.						
	DEPTH	RATE	CLIP				
РІТСН	Verändert die Tonhöhe des Originalsignals.						
	SHIFT	TONE	BAL				
SLOW-A	Simuliert den Klang einer Violine durch Einfaden des Anschlags.						
	TIME	CURVE					
VIBE	Automatischer Vibrato-Effekt.						
	DEPTH	RATE	BAL				
STEP	Hier wird der Sound stufenweise gefiltert.						
	DEPTH	RATE	RESO				
RING	Der Ringmodulator erzeugt einen metallischen Sound.						
	POSI	RATE	BAL				
CRY	"Sprechender" Modulationseffekt.						
	RESO	SENS					
EVOITE	Gibt dem Sound mehr Schärfe und räumliche Definition.						
----------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	-----------------	------------------	------------------	--------	--------	--
EXCILE	FREQ	DEPTH	LOWBST				
Simuliert einen Raumeindruck, indem es dem Sound räumliche Tiefe verleiht.							
Ain	SIZE	TONE	MIX				
	Delay-Effekt mit einer Verzögerungszeit von bis zu 1 Sekunde.						
DELAI	TIME	FB	MIX				
DOURI	Doubling-Effekt, das Delay kann in 1-ms-Schritten bis auf 100 ms angehoben werden.						
DOODL	TIME	TONE	MIX				
E-WAH	Die Wah-Freque	nz wird im Temp	o der Rhythmus-I	unktion veränder	t.		
I-WAII	TYPE	FREQ	DIRMIX	R MODE	R WAVE	R SYNC	
	Die Tonhöhe wird im Tempo der Rhythmus-Funktion verändert.						
	TYPE	TONE	R WAVE	R SYNC			

Parameter	Regelbereich	Beschreibung	
DEPTH	EXCITE: 0 - 30	Regelt die Intensität des Effekts	
	Andere Parameter: 0 - 10	Regen die intensität des Eliekts.	
RATE	1 - 30	Regelt die Geschwindigkeit des Effekts.	
MIX	0 - 30	Regelt das Mischungsverhältnis des Effekts.	
FLANGE: -10 - 10		Stevert das Feedback	
10	DELAY: 0 - 10	Stodert das Foodbleck.	
COLOR	1 - 4	Stellt den Typ des Phasings ein.	
CLIP	0 - 10	Verstärkt den Effekt.	
SHIFT	-12 - 24	Bestimmt das Intervall des Pitch Shifters.	
TONE	0 - 10	Steuert die Klangfarbe.	
BAL	0 - 30	Steuert die Balance zwischen Original- und Effektsound.	
POSI	AF; bF	Schaltet das Modul zwischen AF (hinter dem EQ-Modul) und bF (vor dem PRE AMP/DRIVE-Modul) um.	
TIME	SLOW-A: 1-30	Bestimmt die Attack-Geschwindigkeit.	
TIME	DELAY, DOUBL: 1 - 100	Steuert die Delay-Zeit.	
CURVE	0 - 10	Bestimmt die Phase der Attack-Kurve.	
DECO	STEP: 0 - 10	Develt die Tetenseitette des Dffeltenbergelterne	
RESU	Andere Parameter: 1 - 10	Regen die intensität des Effektenarakters.	
SENS	-101, 1 - 10	Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.	
EREO	EXCITE: 1 - 5	Regelt die Frequenz.	
FNEW	F-WAH: 1 - 10	Bestimmt die Scheitelfrequenz des Wah-Effekts.	
LOWBST	0 - 10	Betont den Bassbereich.	
SIZE	1 - 10	Regelt die räumliche Breite.	
DIRMIX	0 - 20	Bestimmt das Mischungsverhältnis des Originalsounds.	
R MODE	Tabelle 4 des GUITAR/BASS- Algorithmus	Dient zur Auswahl des Modus und der Breite.	
R WAVE	Tabelle 5 des GUITAR/BASS- Algorithmus	Dient zur Auswahl der Steuerwellenform.	
R SYNC	Tabelle 6 des GUITAR/BASS- Algorithmus	Steuert die Schwingung der Steuerwellenform.	
	F-WAH: bPF, LPF	Bestimmt den Filter-Typ.	
TYPE	ARRM P: Tabelle 3 des GUI- TAR/BASS-Algorithmus	Dient zur Auswahl der Pitch-Änderung.	

# TOTAL-Modul

Siehe GUITAR/BASS-Algorithmus.

# LINE-Algorithmus

#### COMP-Modul

Siehe MIC-Algorithmus.

#### ● ISOLATOR-Modul

TYP	Parameter						
	Unterteilt das Signa	l in drei l	Frequenzbär	nder und bestimmt da	s jeweilige Mischung	sverhältnis.	
ISOLATON	XOVRLo	(OVRLo XC		MIXHi	MIXMID	MIXLOW	
			r				
Parameter	Regelbereic	Regelbereich		Be	schreibung		
XOVRLo	50 - 14000		Bestimmt die Trennfrequenz zwischen Bass/Mitten.				
XOVRHi	50 - 14000		Bestimmt die Trennfrequenz zwischen Mitten/Höhen.				
MIXHi	OFF, -24 - 6	OFF, -24 - 6		Bestimmt das Mix-Verhältnis in den Höhen.			
MIXMID	OFF, -24 - 6		Bestimmt das Mix-Verhältnis in den Mitten.				
MIXLOW	OFF, -24 - 6	3	Bestimmt das Mix-Verhältnis im Bass.				

#### 3 BAND EQ-Modul

Siehe GUITAR/BASS-Algorithmus.

# MODULATION/DELAY-Modul

TYP		Parameter				
CHOBUS	Verleiht dem Sound einen pu	ulsierenden und sphärischen Charakter.				
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX			
	Der Flanger erzeugt einen se	ehr spezifischen, wellenartigen Sound.				
TEANOL	DEPTH	RATE	FB			
PHASE	Erzeugt den klassischen Kar	nmfilter-Effekt.				
	RATE	COLOR				
TREMOL	Das Tremolo verändert die I	autstärke in periodischen Abständen.				
ITTEMOL	DEPTH	RATE	CLIP			
DITCH	Verändert die Tonhöhe des C	Driginalsignals.				
Thom	SHIFT	TONE	BAL			
BING	Der Ringmodulator erzeugt einen metallischen Sound.					
	RATE	BAL				
DOUBI	Doubling-Effekt, das Delay	kann in 1-ms-Schritten bis auf 100 ms angehoben werden.				
DOODE	TIME	TONE	MIX			
Parameter	Regelbereich	Beschrei	ibung			
DEPTH	0 - 10	Regelt die Intensität des Effekts.				
RATE	1 - 30	Regelt die Geschwindigkeit des Effekt	ts.			
MIX	0 - 30	Regelt das Mischungsverhältnis des E	ffekts.			
FB	-10 - 10	Steuert das Feedback.				
COLOR	1 - 4	Stellt den Typ des Phasings ein.				
CLIP	0 - 10	Verstärkt den Effekt.				
SHIFT	-12 - 24	Bestimmt das Intervall des Pitch Shifters.				
TONE	0 - 10	Steuert die Klangfarbe.				
BAL	0 - 30	Steuert die Balance zwischen Original	- und Effektsound.			
TIME	1 - 100	Steuert die Delay-Zeit.				

## TOTAL-Modul

Siehe GUITAR/BASS-Algorithmus.

# **DUAL-Algorithmus**

#### COMP-Modul

TYP	Parameter						
COMP L/r	Sorgt für eine gleichmäßig	ge Dynamik.					
	THRESH	RATIO	ATTACK	LEVEL			
LIMIT L /r	Begrenzt Signalspitzen.	egrenzt Signalspitzen.					
	THRESH	RATIO	RELEAS	LEVEL			
Parameter	Regelbereich		Beschreibung				
THRESH	-24 - 0	Steuert die Empfindlichkeit.					
PATIO	COMP: 1 - 26	Postimmt don Grad	Destimant das Card das Circallan				
hallo	LIMIT: 1 - 54, ∞	Bestimini den Grad C	Bestimmt den Grad der Signatkompression.				
ATTACK	0 - 10	Bestimmt die Attack-Geschwindigkeit der Kompression.					
LEVEL	0 - 12	Regelt den Ausgangs	Regelt den Ausgangspegel des Moduls.				
RELEAS	0 - 10	Bestimmt die Dauer	zwischen Threshold und K	Compressionsende.			

## MIC PRE-Modul

TYP	Parameter					
	Vorverstärker für externes M	lic.				
	COLOR		TONE	LEVEL		
Parameter	Regelbereich	Beschreibung				
COLOR	1 - 6	Bestimmt das Frequenzverhalten. (Tabelle 7 des MIC-Algorithmus)				
TONE	0 - 10	Steuert die Klangfarbe.				
LEVEL	1 - 8	Reg	elt den Ausgangspegel des Moduls			

#### • 3 BAND EQ-Modul

TYP	Parameter						
EQ L/r	3-Band-Equalizer.						
	HIGH	MID	LOW	LEVEL			
Parameter	Regelbereich		Beschreibung				
HIGH	-12 - 12	Verstärkung/Dämpfu	Verstärkung/Dämpfung in den Höhen.				
MID	-12 - 12	Verstärkung/Dämpfu	Verstärkung/Dämpfung in den Mitten.				
LOW	-12 - 12	Verstärkung/Dämpfu	Verstärkung/Dämpfung in den Bässen.				
LEVEL	1 - 8	Regelt den Ausgangs	Regelt den Ausgangspegel des Moduls.				

## DOUBLING-Modul

TYP	Parameter			
	Doubling-Effekt, das Delay kann in 1-ms-Schritten bis auf 100 ms angehoben werden.			
DOODE L/I	TIME		TONE	MIX
Parameter	Regelbereich	Beschreibung		bung
TIME	1 - 100	Steuert die Delay-Zeit.		
TONE	0 - 10	Steuert die Klangfarbe.		
MIX	0 - 30	Regelt das Mischungsverhältnis des Effekts.		

#### Anhang

TYP	Parameter						
<b>ΒΛΤΙ VI</b>	Steuert die Lautstärke des Patches.						
FAILVL	PATLVL						
7NDI/r	Blendet Störgeräusche in Spielpausen aus.						
	ZNR L/r						
	i						
Parameter	Regelbereich	Beschreibung					
PATLVL	1 - 30	Steuert die Lautstärke des Patches.					
ZNR L/r	OFF, 1 - 30	Steuert die Empfindlichkeit.					

# **MASTERING-Algorithmus**

#### MULTI COMP-Modul

TYP		Parameter									
М-СОМР	Unte Mise	erteilt da chungsv	s Signal in dr erhältnis.	ei Frequ	enzbä	inder und best	immt die Kom	pression sow	ie das jeweilig	je	
	xo	VRLo	XOVRHi	SNS	iHi	SNSMID	SNSLOW	MIXHi	MIXMID	MIXLOW	
Parameter		Regelbereich				Beschreibung					
XOVRLo		50 - 14000			Bestimmt die Trennfrequenz zwischen Bass/Mitten.						
XOVRHi		50 - 14000			Bestimmt die Trennfrequenz zwischen Mitten/Höhen.						
SNSHi			0 - 24 Regelt die Eingangsempfindlichkeit des Kompressors in den Höher				n Höhen.				
SNSMID			0 - 24		Rege	elt die Eingan	gsempfindlichl	eit des Kom	pressors in der	n Mitten.	
SNSLOW			0 - 24		Regelt die Eingangsempfindlichkeit des Kompressors in den Bässen.				1 Bässen.		
MIXHi			OFF, -24 - 6		Bestimmt das Mix-Verhältnis in den Höhen.						
MIXMID			OFF, -24 - 6		Bestimmt das Mix-Verhältnis in den Mitten.						
MIXLOW			OFF, -24 - 6		Best	immt das Mix	-Verhältnis im	Bass.			

# NORMALIZER-Modul

TYP	I	Parameter							
	Bestimmt den Eingangspegel im MULTI COMP-Modul.								
	GAIN								
- ·	<b>-</b> · ·								
Parameter	Regelbereich	Beschreibung							
GAIN	-12 - 12	Regelt den Pegel.							

# • 3 BAND EQ-Modul

Siehe GUITAR/BASS-Algorithmus.

#### DIMENSION-Modul

ТҮР	Parameter						
DIMENSIOn	Erzeugt räumliche Breite.						
DIMENSION	RISE_1		RISE_2				
		1					
Parameter	Regelbereich	Beschreibung					
RISE_1	0 - 30	Steuert den Grad der Verstärkung der Stereokomponente.					
RISE_2	0 - 30	Steuert die Räumlichkeit inklusive der monophonen Komponente.					

#### TOTAL-Modul

Siehe GUITAR/BASS-Algorithmus.

# Send-Effekt

ТҮР	Parameter					
HALL	Simuliert die Akustik in einer Konzerthalle.					
ROOM	Simuliert die Akust	Simuliert die Akustik in einem Raum.				
SPRING	Simuliert den Sound	d eines Fo	ederhalls.			
PLATE	Simuliert einen Plat	tenhall.				
	PREDLY DE		CAY	HI EQ	LO EQ	LEVEL
	* Die Parameter für	* Die Parameter für die Typen HALL bis PLATE sind identisch.				
CHODUS	Verleiht dem Sound	einen pu	ılsierenden u	und sphärischen Char	akter.	
CHORUS	LFOTYP	DE	PTH	RATE	PREDLY	LEVEL
	Delay-Effekt mit ein	ner Verzö	igerungszeit	von bis zu 1 Sekunde	2.	
DELAI	TIME		FB	DAMP	PAN	LEVEL
Parameter	Begelbereich		1	Be	schreibung	
	HALL - PLATE: 1 - 100				<b>J</b>	
PREDLY	CHORUS: 1 - 30		Steuert die	e Pre-Delay-Zeit.		
DECAY	1 - 30		Steuert die Reverb-Zeit.			
HI EQ	-12 - 6		Steuert den Höhenanteil im Effekt-Sound.			
LO EQ	-12 - 6		Steuert den Bassanteil im Effekt-Sound.			
LEVEL	0 - 30		Bestimmt das Mischungsverhältnis des Effekt-Sounds.			
LFOTYP	Mn, St		Bestimmt die LFO-Phase: Mn (mono) oder St (stereo).			
DEPTH	0 - 10		Regelt die Intensität des Effekts.			
RATE	1 - 30		Regelt die Geschwindigkeit des Effekts.			
TIME	1 - 999, 1.0	)	Steuert die Delay-Zeit.			
FB	0 - 10		Steuert das Feedback.			
DAMP	0 - 10		Bestimmt	die Höhendämpfung	im Delay.	
PAN	L10 - L1, C, r1	- r10	Bestimmt die Stereo-Position des Delay-Sounds.			

# **Rhythmus-Pattern**

Basic		
Nr.	Pattern-Name	
000	08ST1	
001	08ST2	
002	08ST3	
003	08ST4	
004	08ST5	
005	08ST6	
006	08ST7	
007	08ST8	
008	08ST9	
009	08STA	
010	08STB	
011	08STC	
012	16ST1	
013	16ST2	
014	16ST3	
015	16ST4	
016	16ST5	
017	16ST6	
018	16ST7	
019	16ST8	
	Bock	
Nr.	Pattern-Name	
020	BCK01	
021	BCK02	
022	RCK03	
023	BCK04	
024	BCK05	
025	BCK06	
026	BCK07	
027	BCK08	
029		
020	BCK09	
020	RCK09 BCK10	
020	RCK09 RCK10 RCK11	
028 029 030 031	RCK09 RCK10 RCK11 RCK12	
028 029 030 031 032	RCK09 RCK10 RCK11 RCK12 RCK13	
028 029 030 031 032 033	RCK09 RCK10 RCK11 RCK12 RCK13 RCK14	
029 029 030 031 032 033 034	RCK09 RCK10 RCK11 RCK12 RCK13 RCK14 RCK15	
028 029 030 031 032 033 034 035	RCK09 RCK10 RCK11 RCK12 RCK13 RCK14 RCK15 RCK16	
025 029 030 031 032 033 034 035 036	RCK09 RCK10 RCK11 RCK12 RCK13 RCK13 RCK14 RCK15 RCK16 RCK17	
028 029 030 031 032 033 034 035 036 037	RCK09 RCK10 RCK11 RCK12 RCK13 RCK13 RCK14 RCK15 RCK16 RCK17 RCK18	
028 029 030 031 032 033 034 035 036 037 038	RCK09 RCK10 RCK11 RCK12 RCK13 RCK13 RCK14 RCK15 RCK16 RCK17 RCK18 RCK19	
029 030 031 032 033 034 035 036 037 038 039	RCK09 RCK10 RCK11 RCK12 RCK13 RCK13 RCK14 RCK15 RCK16 RCK17 RCK16 RCK17 RCK18 RCK19 RCK20	
029 030 031 032 033 034 035 036 037 038 039 040	RCK09   RCK10   RCK11   RCK12   RCK13   RCK14   RCK15   RCK16   RCK17   RCK18   RCK19   RCK20   RCK21	
029 030 031 032 033 034 035 036 037 038 039 040 041	RCK09   RCK10   RCK11   RCK12   RCK13   RCK14   RCK15   RCK16   RCK17   RCK18   RCK19   RCK20   RCK21	
029 029 030 031 032 033 034 035 036 037 038 039 040 041 042	RCK09 RCK10 RCK11 RCK12 RCK13 RCK13 RCK14 RCK15 RCK16 RCK17 RCK18 RCK19 RCK20 RCK21 RCK22 RCK22 RCK23	
029 029 030 031 032 033 034 035 036 037 038 037 038 039 040 041 041 042 043	RCK09 RCK10 RCK11 RCK12 RCK13 RCK13 RCK14 RCK15 RCK16 RCK17 RCK18 RCK19 RCK20 RCK21 RCK22 RCK22 RCK22 RCK23 RCK24	
029 029 030 031 032 033 034 035 036 037 038 039 040 041 042 043 044	RCK09   RCK10   RCK11   RCK12   RCK13   RCK14   RCK15   RCK16   RCK17   RCK18   RCK19   RCK20   RCK21   RCK22   RCK23   RCK24   RCK25	

045	RCK26
046	RCK27
047	RCK28
048	RCK1V
049	RCK2V
050	RCK3V
051	RCK4V
052	RCK5V
053	RCK6V
054	RCK7V
055	RCK8V
056	RCK1F
057	RCK2F
058	RCK3F
059	RCK4F
060	RCK5F
061	RCK6F
062	BCK7F
063	RCK8F
064	RCK9B
	lard Bock
Nr .	Pattern-Name
065	HBK01
066	HBK02
067	HBK03
068	HBK04
069	HBK05
070	HBK06
071	HBK07
072	HBK1V
073	HBK2V
074	HBK3V
075	HBK4V
076	HBK1F
077	HBK2E
078	HBK3F
079	HBK4E
015	Metal
Nr	Battorn Namo
080	MTL 01
081	MTL02
082	MTL03
083	MTL 04
000	MTL1V
004	MTL2V
980	MTI 1F
087	MTI 2F
007	THR01
000	
003	

090	PUK01
091	PUK02
	Funk
Nr.	Pattern-Name
092	FNK01
093	FNK02
094	FNK03
095	FNK04
096	FNK05
097	FNK06
098	FNK07
099	FNK08
100	FNK09
101	FNK10
102	FNK11
103	FNK12
104	FNK1V
105	FNK2V
106	FNK3V
107	FNK4V
108	FNK1F
109	FNK2F
110	FNK3F
111	FNK4F
	DiniB
	niid
Nr.	Pattern-Name
Nr. 112	Pattern-Name RNB01
Nr. 112 113	Pattern-Name RNB01 RNB02
Nr. 112 113 114	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03
Nr. 112 113 114 115	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04
Nr. 112 113 114 115 116	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04 RNB05
Nr. 112 113 114 115 116 117	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04 RNB05 RNB06
Nr. 112 113 114 115 116 117 118	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04 RNB05 RNB06 RNB07
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04 RNB05 RNB06 RNB07 RNB08
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04 RNB05 RNB06 RNB06 RNB07 RNB08 RNB09
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04 RNB05 RNB06 RNB07 RNB08 RNB09 RNB09 RNB10
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04 RNB05 RNB05 RNB06 RNB07 RNB08 RNB09 RNB10 RNB1V
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04 RNB05 RNB05 RNB06 RNB07 RNB07 RNB08 RNB09 RNB09 RNB10 RNB1V RNB1V RNB2V
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04 RNB05 RNB06 RNB06 RNB07 RNB08 RNB09 RNB10 RNB10 RNB10 RNB1V RNB1V RNB1V RNB2V RNB1F
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04 RNB05 RNB05 RNB06 RNB07 RNB08 RNB09 RNB10 RNB10 RNB10 RNB1V RNB2V RNB1F RNB2F
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04 RNB05 RNB06 RNB07 RNB07 RNB08 RNB09 RNB10 RNB10 RNB10 RNB1V RNB1V RNB1F RNB2V RNB1F RNB2F Hip hop
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 Nr.	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04 RNB05 RNB05 RNB06 RNB07 RNB07 RNB07 RNB08 RNB09 RNB10 RNB10 RNB1V RNB1V RNB1F RNB2V RNB1F RNB2F Hip hop Pattern-Name
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 Nr. 126	Pattern-Name RNB01 RNB02 RNB03 RNB04 RNB05 RNB05 RNB06 RNB07 RNB07 RNB08 RNB09 RNB10 RNB10 RNB1V RNB1V RNB1V RNB2V RNB1F RNB2F Hip hop Pattern-Name HIP01
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 Nr. 126 127	Pattern-Name   PAttern-Name   RNB01   RNB02   RNB03   RNB04   RNB05   RNB06   RNB07   RNB08   RNB09   RNB10   RNB1V   RNB2V   RNB1F   RNB2F   Hip hop   HIP01   HIP02
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 Nr. 126 127 128	Pattern-Name   RNB01   RNB02   RNB03   RNB04   RNB05   RNB06   RNB07   RNB08   RNB09   RNB10   RNB1V   RNB2V   RNB1F   RNB2F   Hip hop   Pattern-Name   HIP01   HIP02   HIP03
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 Nr. 126 127 128 129	Pattern-Name   RNB01   RNB02   RNB03   RNB04   RNB05   RNB06   RNB07   RNB08   RNB09   RNB10   RNB1V   RNB2V   RNB1F   RNB2F   Hip hop   Pattern-Name   HIP01   HIP03   HIP04
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 Nr. 126 127 128 129 130	Pattern-Name   RNB01   RNB02   RNB03   RNB04   RNB05   RNB06   RNB07   RNB08   RNB09   RNB10   RNB10   RNB17   RNB2V   RNB1F   RNB2F   Hip hop   Pattern-Name   HIP01   HIP03   HIP04   HIP05
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 Nr. 126 127 128 129 130 131	Pattern-Name   RNB01   RNB02   RNB03   RNB04   RNB05   RNB06   RNB07   RNB08   RNB07   RNB08   RNB07   RNB07   RNB08   RNB10   RNB10   RNB10   RNB17   RNB24   RNB25   Hip hop   Pattern-Name   HIP01   HIP02   HIP03   HIP05   HIP06
Nr. 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 Nr. 126 127 128 129 130 131 132	Pattern-Name   RNB01   RNB02   RNB03   RNB04   RNB05   RNB06   RNB07   RNB08   RNB09   RNB10   RNB2V   RNB2F   Hip hop   Pattern-Name   HIP01   HIP03   HIP04   HIP05   HIP06   HIP07

100	
133	HIP08
134	HIP09
135	HIP10
136	HIP11
137	HIP12
138	HIP13
139	HIP14
140	HIP15
141	HIP16
142	HIP17
143	HIP18
144	HIP19
145	HIP20
146	HIP21
147	HIP22
148	HIP1V
149	HIP2V
150	HIP3V
151	HIP4V
152	HIP5V
153	HIP6V
154	HIP7V
155	HIP8V
156	HIP9V
157	HIPOV
158	HIP1F
159	HIP2F
160	HIP6F
160 161	HIP6F HIPFU
160 161	HIP6F HIPFU Dance
160 161 Nr.	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name
160 161 Nr. 162	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01
160 161 Nr. 162 163	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02
160 161 Nr. 162 163 164	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03
160 161 Nr. 162 163 164 165	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC04
160 161 Nr. 162 163 164 165 166	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC04 DNC05
160 161 Nr. 162 163 164 165 166 167	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC03 DNC04 DNC05 DNC06
160 161 Nr. 162 163 164 165 166 167 168	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC03 DNC04 DNC05 DNC06 DNC1V
160   161   Nr.   162   163   164   165   166   167   168   169	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC03 DNC04 DNC05 DNC06 DNC06 DNC1V DNC2V
160   161   Nr.   162   163   164   165   166   167   168   169   170	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC03 DNC04 DNC05 DNC06 DNC06 DNC06 DNC1V DNC2V DNC2V DNC3V
160 161 Nr. 162 163 164 165 166 167 168 169 170	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC04 DNC05 DNC06 DNC1V DNC2V DNC2V DNC3V DNC3V
160   161   Nr.   162   163   164   165   166   167   168   169   170   171	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC04 DNC05 DNC06 DNC1V DNC2V DNC2V DNC3V DNC3V DNC4V DNC1F
160   161   Nr.   162   163   164   165   166   167   168   169   170   171   172	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC04 DNC05 DNC06 DNC1V DNC2V DNC2V DNC3V DNC3V DNC4V DNC4V DNC1F DNC2F
160   161   Nr.   162   163   164   165   166   167   168   169   170   171   172   173	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC04 DNC05 DNC06 DNC1V DNC1V DNC2V DNC3V DNC4V DNC4V DNC1F DNC2F DNC3F
160   161   Nr.   162   163   164   165   166   167   168   169   170   171   172   173   174	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC04 DNC05 DNC06 DNC1V DNC1V DNC2V DNC3V DNC4V DNC4V DNC1F DNC2F DNC3F DNC3F
160   161   Nr.   162   163   164   165   166   167   168   169   170   171   172   173   174	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC04 DNC05 DNC05 DNC06 DNC1V DNC1V DNC1V DNC2V DNC2V DNC4V DNC4V DNC4F DNC3F DNC3F DNC4F <b>House</b>
160 161 Nr. 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 Nr.	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC04 DNC05 DNC06 DNC1V DNC2V DNC2V DNC3V DNC4V DNC4V DNC4F DNC2F DNC3F DNC3F DNC4F <b>House</b> Pattern-Name
160   161   Nr.   162   163   164   165   166   167   168   169   170   171   172   173   174   175   Nr.   176	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC04 DNC05 DNC05 DNC06 DNC1V DNC2V DNC2V DNC3V DNC4V DNC4V DNC4V DNC4F DNC2F DNC2F DNC3F DNC4F House Pattern-Name HUS01
160   161   Nr.   162   163   164   165   166   167   168   169   170   171   172   173   174   175   Nr.   176   177	HIP6F HIPFU Dance Pattern-Name DNC01 DNC02 DNC03 DNC04 DNC05 DNC05 DNC1V DNC2V DNC2V DNC3V DNC4V DNC4V DNC4F DNC2F DNC3F DNC3F DNC4F House Pattern-Name HUS01 HUS02

178	HUS03			
179	HUS04			
180	HUS1V			
181	HUS2V			
182	HUSIE			
102	LUST			
103	Techno			
Iechno				
104				
104				
185	TCHUZ			
186	TCH03			
187	TCH04			
188	TCH05			
189	TCH06			
190	TCH07			
191	TCH08			
192	TCH09			
193	TCH10			
194	TCH1V			
195	TCH2V			
196	TCH1F			
197	TCH2F			
D	rum'n'hass			
Nr.	Pattern-Name			
198	DNB01			
199	DNB02			
200	DNB02			
200				
201				
202	DND05			
203				
204				
205	DNB2V			
206	DNB1F			
207	DNB2F			
	Trip			
Nr.	Pattern-Name			
208	TRP01			
209	TRP02			
210	TRP03			
211	TRP04			
	Ambient			
Nr.	Pattern-Name			
212	AMB01			
213	AMB02			
214	AMB03			
215	AMB04			
216	AMB1V			
217	AMB2V			
218	AMB1F			
219	AMB2F			
	Blues			
Nr	Pattern-Name			
220	BI S01			
220	BL SO2			
<b>44</b> I	DL302			

222	BLS03
223	BLS04
224	BLS05
225	BLS06
226	BLS1V
227	BLS2V
228	BI S1F
229	BLS2F
	Country
Nr	Pattern-Name
230	CTR01
200	CTR02
201	CTP03
232	CTR04
233	
234	
235	
236	
237	CIR2F
	Jazz
Nr.	Pattern-Name
238	JZZ01
239	JZZ02
240	JZZ03
241	JZZ04
242	JZZ05
243	JZZ06
244	JZZ07
245	JZZ1V
246	JZZ2V
247	JZZ1F
248	J772F
	Shuffle
Nr.	Pattern-Name
249	SEL 01
250	SEL 02
251	SEL 03
251	SEL 04
252	SEL 05
255	
204	SFLIV
255	SFL2V
256	SFLIF
257	SFL2F
	Ska
Nr.	Pattern-Name
258	
259	SKA01
	SKA01 SKA02
260	SKA01 SKA02 SKA03
260 261	SKA01 SKA02 SKA03 SKA04
260 261	SKA01 SKA02 SKA03 SKA04 Reggae
260 261 Nr.	SKA01 SKA02 SKA03 SKA04 Reggae Pattern-Name
260 261 Nr. 262	SKA01 SKA02 SKA03 SKA04 Reggae Pattern-Name RGG01
260 261 Nr. 262 263	SKA01 SKA02 SKA03 SKA04 Reggae Pattern-Name RGG01 RGG02
260 261 Nr. 262 263 264	SKA01 SKA02 SKA03 SKA04 Reggae Pattern-Name RGG01 RGG02 RGG03
260 261 Nr. 262 263 264 265	SKA01 SKA02 SKA03 SKA04 Reggae Pattern-Name RGG01 RGG02 RGG03 RGG04

266	RGG1V
267	RGG2V
268	RGG1F
269	RGG2F
	African
Nr.	Pattern-Name
270	AFR01
271	AFR02
272	AFR03
273	AFR04
274	AFR05
275	AFR06
275	
2/0	
2//	AFRU8
278	AFR1V
279	AFR2V
280	AFR1F
281	AFR2F
	Latin
Nr.	Pattern-Name
282	LTN01
283	LTN02
284	LTN03
285	LTN04
286	LTN05
287	LTN06
288	LTN07
289	LTN08
290	LTN09
291	ITN10
292	LTN11
203	LTN12
200	
294	
295	
296	
297	LTN4V
298	LIN1F
299	LIN2F
300	LTN3F
301	LTN4F
	Ballad
Nr.	Pattern-Name
302	BLD01
303	BLD02
304	BLD03
305	BLD04
306	BLD05
307	BLD06
308	BLD07
309	BLD08
310	BLD09
311	BLD10
312	BLD11
313	BLD1V
010	

314	BLD2V
315	BID1F
316	BLD II BLD2E
010	Finleitung
Nr	Pattern-Name
317	ITR01
318	ITR02
319	ITR03
320	ITR04
321	ITR05
322	ITR06
323	ITR07
324	ITR08
325	ITR09
326	ITR10
327	ITR11
328	ITR12
329	ITR13
330	ITR14
331	ITR15
332	ITR16
333	ITR17
334	ITR18
335	COUNT
Ending	
Nr.	Pattern-Name
336	OTR01
337	OTR02
338	OTR03
339	OTR04
340	OTR05
341	OTR06
342	OTR07
k	Kein Sound
Nr.	Pattern-Name
343	ALMUT
344	EMPTY
508	
	Metronom
Nr.	Pattern-Name
509	MTR34
510	MTR44

# **Effekt-Patches**

# Insert-Effekt

# GUITAR/BASS-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	STNDRD	Basissound für die Aufnahme
1	RCT-BG	High-Gain-Amp-Sound der amerikanischen "Rectifier"-Serie
2	9002LD	Sond des ZOOM 9002
3	NYFUSN	Cleaner Sound für die Aufnahme
4	F-TWED	Sound eines kleinen amerikanischen Röhrenamps
5	J-CHO	Cleaner JC-Sound
6	ARMWAH	Wah mit ARRM
7	BEATLE	Class-A-artiger Mersey-Beat-Sound
8	JIMVIB	Nachempfundenes legendäres Vibrato
9	BLKPNL	Heavy-Metal-Sound der amerikanischen "5100-er" Topteile
10	SP-DRV	Weicher Drive-Sound
11	CMPCLN	Natürlicher Kompressor-Sound
12	FUNKY	Spitzer Funk-Sound
13	PNCCLN	Luftiger, normaler Sound mit Punch
14	WETRHY	Schneidender Sound für Balladen
15	PHASER	Cleaner Sond, der einen Vintage-Phaser emuliert
16	12-CLN	Cleaner Sound mit zugemischter, höherer Oktave
17	JZTONE	Cleaner Sound für Jazz
18	ARPEG	Cleaner Sound für Arpeggios
19	ACSIM1	Simuliert einen unveränderten Akustikgitarrensound
20	ACSIM2	Auffälliger Detune-Sound ohne Modulation
21	AG-D	Bright-Sound für elektroakustische Gitarren
22	AG-G	Warmer Sound für elektroakustische Gitarren
23	BOTTLE	Slide-Sound für elektrische Gitarren
24	Crunch	Kombination aus dem Crunch-Sound der "800"-Serie und Delay
25	FDRCLN	Clean-Sound eines amerikanischen Vintage-Röhrenamps
26	50SRNB	Tremolo-Sound für Rhythm & Blues
27	CRUCMP	Crunch-Sound mit einem Hauch Kompression
28	MATCRU	Crunch-Sound eines modernen Class-A-Amps
29	ROCBLY	Rockabilly-Sound mit kurzem Delay
30	STRIHT	Vielseitiger, straighter Lead-Sound
31	MRSDRV	High-Gain-Verzerrung mit langem Sustain
32	BALLAD	Warmer Lead-Sound
33	MADBSS	Verzerrter Bass-Sound für Akkorde in hohen Lagen und Solo-Spiel
34	SOLDAN	High-Gain-Amp-Sound für Single-Coil-Zwischenstellungen
35	DUPLEX	Räumlicher Lead-Sound mit Dual-Overlay-Effekt
36	BLEFNG	Allround-Sound für Fingerpicking
37	MELODY	Geschmackvoller Sound für Melodiespiel
38	WILDFZ	Vintage-Fuzzbox
39	CRY	ZOOMs originaler Cry-Effektsound
40	B-PICK	Tighter Sound für Plektrum-Spiel
41	B-OD	Retro-Distortion-Sound
42	B-DRV	Sound mit starker Verzerrung
43	B-FING	Allround-Sound für Fingerpicking

44	B-SLAP	Höhenreicher Slap-Sound
45	B-COMP	Anschlagsdynamischer Sound mit Attack
46	B-EDGE	Tighter Sound mit Höhenanhebung
47	B-SOLO	Chorus-Sound für Melodie-Spiel
48	BS-8VA	Sound mit zugemischter, höherer Oktave
49	B-WAH	Funk-Bass mit Auto-Wah
50-59	EMPTY	

# **MIC-Algorithmus**

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	VO-STD	Standard Vocal-Effekt
1	VO-ROK	Rock-Vocal-Effekt
2	VO-BLD	Vocal-Effekt für Balladen mit verstimmtem Chorus
3	VOECHO	Vocal-Echo
4	VO-C1	Weicher Sound für Kondensatormikrofone
5	VO-C2	Fügt etwas Tiefe für Kondensatormikrofone hinzu
6	TAPECP	Simuliert analoges Multi-Recording
7	DEEP	Delay für Vocals, beispielsweise beim Abschneiden von Rufen oder Sounds
8	FANFAN	Klingt wie wenn man in einen Ventilator spricht
9	AG-LIV	Sound für die Mic-Aufnahme mit einer Live-Stimmung, nicht nur für Gitarre
10	AG-BRT	Höhenreicher und ausgeprägter Sound für die Mic-Aufnahme
11	AG-SLO	Großartiger Solosound
12	AG-EGE	Aufnahme-Sound für Akustikgitarre mit angehobenen Höhen
13	AG-STM	Aufnahme-Sound für akustische Schlaggitarre
14	WIND	Sound mit deutlichen Mitten
15	BRASS	Crispes, kurzes Delay
16	PIANO	Verstärkt die Tiefe und Definition
17	AG-MX1	Verbesserter Schlaggitarrensound
18	AG-MX2	Angehobener Sound für Arpeggios
19	SWEEP	Fügt einzelnen Percussion-Schlägen Schärfe hinzu
20-29	EMPTY	

# LINE-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	SYNLD1	Für monophone Synthesizer-Solos
1	ORGAN	Phaser für Synthesizer/Orgel
2	EP-CHO	Schöner Chorus für E-Piano
3	SYNLD2	Retro-Jet-Sound für Synthesizer-Lead-Passagen
4	SOLNR	Simlation eines analogen String-Ensembles
5	ORGROC	Wummernde Verzerrung für Rock-Orgel
6	CLVFLG	Wah für Clavinet
7	CNCERT	Concert-Hall-Effekt für Piano
8	HONKEY	Simlation eines Honky-Tonk-Pianos
9	SHUDDR	Slice-Sound für Techno-Tracks
10	TKPIKO	Für Sequenzer-Phrasen oder Muted-Guitar
11	MTONE	Distortion mit verstärktem Mittenfundament
12	DOUBLR	Doubling für Vocal-Tracks

## Anhang

13	BASBST	Verstärkt den Bassbereich
14	MN2ST	Verleiht einer monophonen Klangquelle Räumlichkeit
15	DIRTY	Lo-Fi-Distortion über einen Ring-Modulator
16	SWPPHA	Phaser mit kraftvoller Resonanz
17	8VA	SFX mit einem um 1 Oktave tieferen Sound
18	SFXLAB	Starker SFX-Sound für Synthesizer
19	AMRDIO	Simulation eines AM-Radios
20-29	EMPTY	

# **DUAL-Algorithmus**

Nr.	Patch-Name	Empfohlener Eingang L/R	Beschreibung						
0	ALMTY	Vocal/Gitarre	Natürlicher Sound für Gitarrenballaden						
1	CONTMP	Vocal/Gitarre	Hebt Bässe und Höhen an, senkt die Mitten ab						
2	GENTLE	Vocal/Gitarre	Warmer Sound zur Arpeggio-Begleitung						
3	BRECHO	Vocal/Gitarre	Höhenreicher Sound mit Echo						
4	VO+PF	Vocal/Piano	Für Piano-Balladen						
5	VO+EP	Vocal/Keyboard	Für E-Piano und gedoppelte Vocals						
6	VO+VO1	Vocal/Vocal	Natürlicher Sound für ein Vokalduo						
7	VO+VO2	Vocal/Vocal	Für Harmonie-Vocals						
8	VO+VO3	Vocal/Vocal	Warmer Sound für ein Vokalduo						
9	ONEREC	Line-Quelle/Gitarre	Für Aufnahmen mit einem Stereo-Mic						
10	ENSBLE	Guitar/Piano	Für Gitarre mit starkem Anschlag und weiches						
			Piano						
11	ENHNCE	Gitarre/Vocal	Verbessert die Klarheit, starke Definition für Balladen						
12	AMRDIO	Vocal/Vocal	Simuliert ein monophones AM-Radio						
13	BIGSHP	Gitarre/Gitarre	Verbessert die gesamte Transparenz						
14	BRIGHT	Gitarre/Gitarre	Höhenreiches, scharfes Klangbild						
15	WARMY	Vocal/Vocal	Warmer Sound mit auffälligem Mittenbereich						
16	FAT+	Gitarre/Vocal	Dezente Mitten						
17	FOLK D	Gitarre/Gitarre	Frischer Clean-Sound						
18	CNTMPY	Vocal/Piano	Vielseitiger Crisp-Sound						
19	TV NWS	Vocal/Vocal	TV-Newscaster-Sound						
20-29	EMPTY								

# **MASTERING-Algorithmus**

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	ROCK	Haucht jedem Rock-lastigen Sound "Leben" ein
1	LIVE	Sorgt für ein Live-Gefühl
2	WARM	Sorgt für ein warmes Feeling
3	TIGHT	Hartes Feeling
4	CLAFY	Betont den High-End-Bereich
5	VOCAL	Bringt die Vocals nach vorne
6	FULL	Starke Kompression über das gesamte Frequenzspektrum
7	CLEAR	Power-Tuning mit betontem Mittenbereich
8	POWER	Kraftvoller Bassbereich
9	+ALFA	Hebt die Gesamtlautstärke an
10	AL-POP	Herkömmliches Mastering
11	STWIDE	Für umfangreiche Bounce-Aufnahmen
12	CLR DM	Verbessert die Klarheit und Räumlichkeit
13	DISCO	Für Club-Sound
14	BOOST	Für einen HiFi-artigen Anstrich
15-19	EMPTY	

# Send/Return-Effekt

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	TIGHT	Hall-Reverb mit einem harten Klangeindruck
1	SOFT	Hall-Reverb mit einem weichen Klangeindruck
2	LARGE	Simuliert die Akustik in einer großen Halle
3	SMALL	Simuliert die Akustik in einer kleinen Halle
4	BALLAD	Für langsame Balladen
5	BUDKAN	Simuliert das Hallverhalten der Budokan-Halle in Tokyo
6	SECBRS	Reverb für eine Bläser-Sektion
7	SHORT	Kurzes Reverb
8	REALPL	Simulation eines Federhalls
9	DOME	Reverb in einem überdachten Stadion
10	BIGAPL	Simuliert eine große Aufnahmekabine
11	BRGT R	Room-Reverb mit einem harten Klangeindruck
12	LIVE	Simuliert die Akustik in einem Club
13	WARMTH	Weiches, natürliches Reverb
14	POWER	Gate-Reverb
15	VNTSPR	Simuliert einen analogen Federhall
16	CLEASP	Sauberes Reverb mit kurzer Reverb-Time
17	DOKAN	Simuliert das Hallverhalten einer Tonpfeife
18	NATL-C	Leicht-modulierender Chorus zur Begleitung
19	VO CHO	Chorus, der Vocals mehr Farbe verleiht
20	GT CHO	Chorus für dünne Gitarrensounds
21	FLAT-C	Schnell-modulierender Chorus
22	DEEP-C	Vielseitiger tiefer Chorus
23	DETLINE	Für Instrumente mit starken Obertönen wie ein E-Piano oder Synthesi-
	BETONE	zer
24	ECHO	Prächtiges, analog-artiges Delay
25	DLY375	Entspricht dem häufig genutzten Tempo 120
26	LNGDLY	Langes Delay für Balladen

27	SRTDLY	Vielseitiges kurzes Delay
28	SLO LD	Belässt schnelle Phrasen tight
29	WRMDLY	Simuliert ein warmes Analogdelay
35-39	EMPTY	

# Drum-Kits/Bass-Programme

## Drum-Kits

Nr.	Pattern-Name	Kit-Name
0	LIVE	Live-Kit
1	POWER	Power-Kit
2	JAZZ	Jazz-Kit
3	ANALOG	Analog-Kit
4	GENE	Basis-Kit
5	FUNK	Funk-Kit
6	SCRAT	Scratch-Kit

## Bass-Programme

Nr.	Pattern-Name	Programm-Name
0	FING	Fingerbass
1	PICK	Pick-Bass
2	SLAP	Slap-Bass
3	ACSTK	Akustischer Bass
4	SYNTH	Synth-Bass

# Kompatibilität mit PS-02 und MRS-4

# ■ PS-02

Wenn die SmartMedia-Card des PS-02 im PS-04 eingesetzt wird, verhält sich das Gerät folgendermaßen:

- Wenn alle Audio-Tracks eines Songs in der Stellung "HF" (Hi-Fi) aufgenommen wurden, wird automatisch ein Projekt mit dem Statusgrad "HI-FI" erzeugt.
- Wenn alle Audio-Tracks eines Songs im Grad "LG" (long) aufgenommen wurden, wird automatisch ein Projekt mit dem Grad "LONG" erzeugt.
- Wenn Audio-Tracks mit "HF"- und "LG"-Status in einem Song gemischt wurden, wird das Projekt dem Grad "HI-FI" zugeordnet. Unabhängig davon werden "LG"-Tracks nicht wiedergegeben.

# MRS-4

- Die Daten des PS-04 sind nicht mit denen des MRS-04 kompatibel.
- Die Zoom Corporation übernimmt keinerlei Verantwortung für Folgen, die sich aus dem Einsatz von SmartMedia-Cards aus dem MRS-4 im PS-04 ergeben.

# Daten auf SmartMedia-Cards

#### PRJECTxx.INI

Informationen über Marker-Einstellungen, Track-Parameter, Effekte

#### RHYTHMxx.SEQ

Information der Rhythmus-Sektion

#### xx-yz.AUD

Audiodaten

#### MAC\_PRM.INI

Nummer des zuletzt editierten Projekts

- \* "xx" entspricht der Projektnummer 00-99, "y" der Track-Nummer 0-3, "z" der V-Take-Nummer 0-9.
- \* Benennen Sie die Dateien nicht mit Hilfe eines herkömmlichen SmartMedia-Lese-/Schreibgerät um. Wenn die Dateien unterschiedliche Namen haben, werden Sie im PS-04 nicht erkannt.

# STICHWORTREGISTER

#### Symbole

-											76
(											76
)											76
+											76

# 

A-B Repeat
Algorithmus 21, 84
Anschlüsse 10
AUDIO-Modus 36
Audio-Track 6
Auto Punch-In/Out 41

## B

Bedienoberfläche
Beleuchtung 99
Bass-Programm 60
Manuelles Spielen 62
Auswahl 70
Bass-Programmliste 120
Bass-Track 60
Batterien 11
Bounce

# ∎C

Chord/Akkord	
Chord-Typ	70
Eingabe einer Akkord-	
folge	78

## D

Datenkompatibilität	121
Demo-Song	12
Drum-Kit	60
Auswahl	70
Manuelles Spielen	62
Drum-Kit-Liste	120
Drum-Track	60

## E

Editierung von Pattern 6	9
EFFECT-Modus 8	6
Effekt 6,8	4
Effekt-Parameter 8	5
Effekt-Typ 8	5
Eingangsquelle 19,5	3
EQ 2	6

# ∎F

FAST-Eingabe 7	7	(	(		(							'	1				•																																					•	•					•	•						•							•	•					•	•				•				•			•	•			•				•				•	•								•	•	•	•																														
----------------	---	---	---	--	---	--	--	--	--	--	--	---	---	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---	--	--	--	--	---	---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	---	---	--	--	--	--	---	---	--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	---	---	--	--	---	--	--	--	---	--	--	--	---	---	--	--	--	--	--	--	--	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

# ∎G

Gain-Setting des internen Mics 99

# ■H

# 

Import 93
Insert-Effekt 21,84
Ändern des Projekt-
Namens
Auswahl eines Patches86
Editieren eines Patches . 87
Effektparameterliste 104
Effekt-Typ-Liste 104
Patch-Liste116
Speichern eines Patches . 89

# ■K

## EL

LO EQ
Locate-Funktion
Löschen
Ev
Löschen eines bestimmten
Datenbereichs
Löschen eines Patterns 69
Löschen eines Projekts 97
Löschen eines Songs 83
Löschen eines V-Takes . 51

## M

Manueller Punch-In/Out 40
Marker-Funktion 37
Mastering-Effekt
Metronom
Mixdown
Mixer
Mischung
Modus
MRS-4121

# **0**

Overdubbing															24	
-------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----	--

## **P**

PAN
Panning
Patch
Pattern
Ändern des Pattern-
Namens
Ändern des Tempos 61
Ändern spezifischer Pattern-
Merkmale 69
Anzeigen/Ändern der
Taktzahl 72
Anzeigen/Ändern der
Zähleinheit
Auswahl und Wiedergabe

Einstellen der Drum/Bass-Erzeugen eines Patterns. 63 Kopieren eines Patterns. 68 Löschen eines Patterns . 69 Import aus einem anderen Pattern-Liste ..... 1 14 Projekt ..... 83 PATTERN-Modus..... 59 Locate-Screen ..... 60 Rhythm-Pad-Screen... 60 Top-Screen ..... 60 Pattern-Utility ..... 71 Pegelanzeige ..... 99 Power-On/Off ..... 11 Ändern des Projekt-Anzeige der verbleibenden Erzeugen ..... 15,96 Löschen . . . . . . . . . . . . . 97 Prüfen des Grades . . . . 45 PS-02 ..... 121 Punch-In/Out ..... 40 Auto Punch-In/Out . . . 41

#### Q

Quantize.																	7	1
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---

Manueller Punch-In/Out 40

#### R

Record
Aufnahme des ersten
Tracks 19
Overdubbing 24
Vorzähler 44
Vorbereitungen 15
Recorder
RHYTHM-Modus 7, 59

Rhythmus								6	i, :	59
Rückseite.										9

#### **S**

Seitliches Bedienfeld
Send-/Return-Effekt 28,85
Auswahl eines Patches 90
Editieren eines Patches . 90
Effekt-Typ-Liste 113
Effektparameterliste 113
Patch-Liste119
Speichern eines Patches . 91
Umbenennen eines
Patches 91
SmartMedia 10
Formatieren 100
Gespeicherte Daten 121
Song 59
Edit 81
Einfügen eines Patterns. 75
Eingabe der Akkordfolge-
Informationen 78
Eingabe von Event-
Informationen 7
Erzeugen eines Songs 73
FAST-Eingabe76
Import aus einem anderen
Projekt 93
Kopieren eines Taktes 81
Löschen
Löschen eines Patterns . 75
Step-Eingabe 73
Transponieren 82
Überschreiben eines
Patterns 75
SONG-Modus 59,73
Chord-Screen 73
Locate-Screen 73
Rhythmus-Pad-Screen. 73
Top-Screen 73
Spezifikationen 101
Step-Eingabe
Bass-Track 64
Drum-Track 66

Song	73
Stereo-Link	58
System	95
SYSTEM-Modus	95

## **T**

Tempo 61
Bedienoberfläche 8
Track
Auswahl des Aufnahme-
Tracks 55
Bearbeitung der einzelnen
Track-Signale 56
Verkoppeln von zwei
Tracks
Wiedergabemischung
von Tracks 56
Track-Editierung 46
Editieren eines spezifizierten
Bereichs 46
Editierung eines V-Takes 50
Track-Parameter 27, 56
Transponieren 82
Trimmen 49
Tuner-Funktion 93

#### ٧

V-TAKE 6, 3	6,	57
Kopieren		51
Löschen		51
Austausch		52
Umschalten		36
Verzeichnis		70



# **ZOOM CORPORATION**

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan Tel.: +81-42-369-7116 Fax: +81-42-369-7115 Internetadresse: http://www.zoom.co.jp

PS-04 - 5002-1