

MEMORY-MODUS

Anwahl von Effektprogrammen

Bedienung —

1. Wählen Sie den Memory-Modus, indem Sie [MEMORY] drücken (auch, wenn die MEMORY-LED schon leuchtet).
2. Benutzen Sie die [-]/[+]-Tasten, um sich aufwärts oder abwärts durch die Programme zu bewegen, oder betätigen Sie die Pedalschalter auf dem Panel. (Siehe Seite 11 für weitere Einzelheiten zu der Verwendung der Pedalschalter.)

Der Name des Effektprogrammes erscheint in der Anzeige.

Hinweis: Wenn der Cursor-Pfeil auf einem der Felder "TEMPO", "SONG" oder "PTN" steht, können die [-]/[+]-Tasten nicht für die Anwahl von Effektprogrammen benutzt werden, und statt des Effektprogrammnamens erscheint die Anzeige der Begleitfunktionen. Benutzen Sie in diesem Fall die Taste [⇒ **CURSOR**], um den Cursor "aus der Anzeige heraus" zu bewegen.

Parameterwerte eines Effektprogrammes prüfen

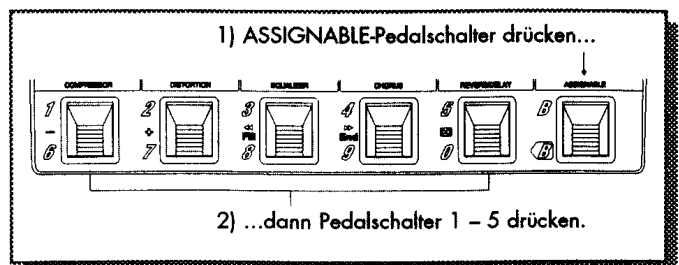
Im Memory-Modus können Effekt-Parameter nicht bearbeitet werden (die Bearbeitung geschieht im Manual- oder Memory-Edit-Modus). Sie können jedoch die Werte der Haupt-Parameter des selektierten Effektprogrammes betrachten, indem Sie den zugehörigen Parameterknopf drehen. Der aktuelle Wert des Parameters wird in der Anzeige dargestellt und ändert sich nicht; sogar wenn Sie an dem Knopf drehen. (Sub-Parameter können im Memory-Modus nicht betrachtet werden. Sie können diese Werte jedoch mit der Compare-Funktion vom Memory-Edit-Modus aus betrachten, ohne sie zu verändern; siehe Seite 53.)

Pedalschalter-Funktionen

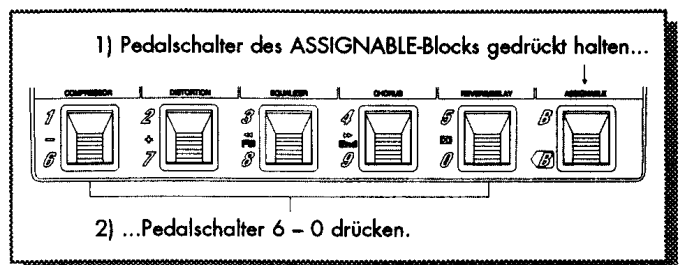
Anwahl von Effektprogrammen

Bedienung —

1. Während MEMORY im ASSIGNABLE-Block selektiert ist (die MEMORY-LED sollte leuchten; wenn sie blinkt, drücken Sie einmal den Pedalschalter des ASSIGNABLE-Blocks), drücken Sie den gewünschten Pedalschalter 1 – 5. Diese selektieren Programme 1 – 5 der aktuellen Bank. Wenn z. B. Bank 2 selektiert ist, wählt Pedalschalter Nr. 3 Programm Nummer 23.
2. Um zwischen den Bänken 1 – 5 umzuschalten, drücken Sie die Pedalschalter des ASSIGNABLE-Blocks und dann den entsprechenden Pedalschalter 1 – 5.



Um zwischen Bänken 6 – 0 umzuschalten, halten Sie den Pedalschalter des ASSIGNABLE-Blocks gedrückt und drücken gleichzeitig den entsprechenden Pedalschalter 6 – 0.

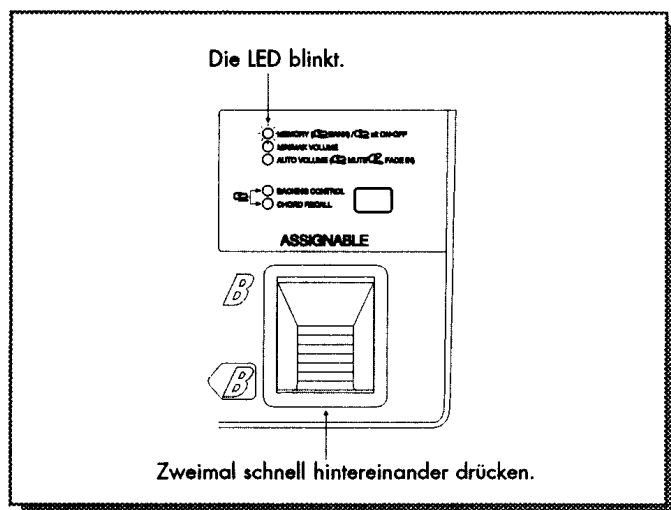


Schalten der Effektblöcke — BYPASS

Die Pedalschalter können auch dazu benutzt werden, um einzelne Effektblöcke oder die zugeordnete Effekt-Gruppe zu umgehen (Bypass) oder zu aktivieren.

Bedienung —

1. Drücken Sie im Memory-Modus den Type-Schalter des ASSIGNABLE-Blocks, bis die MEMORY-LED leuchtet.
2. Um die Bypass-Funktion anzuwählen, drücken Sie den Pedalschalter des ASSIGNABLE-Blocks zweimal schnell hintereinander.



3. In diesem Zustand können die Pedalschalter als Bypass-Ein-/Ausschalter benutzt werden. Effektblöcke, die zu einer Gruppe gehören, können zusammen ein- und ausgeschaltet werden, während die anderen einzeln schaltbar sind. Die LEDs der Effektblöcke leuchten rot, wenn die Effekte eingeschaltet sind.

Hinweis: Wenn **[MANUAL]** gedrückt wird, wird automatisch die BYPASS-Funktion aktiviert (die MEMORY-LED im ASSIGNABLE-Block blinkt). Wenn **[MEMORY]** gedrückt wird, wird entweder die BYPASS-Funktion (LED blinkt) oder die Effektprogrammwahl aktiviert, abhängig von der letzten Einstellung.

Hinweis: Ob der Pedalschalter des ASSIGNABLE-Blocks als Bypass-Schalter (die MEMORY-LED blinkt) oder als Bank/Programmwahlschalter benutzt wird (die MEMORY-LED leuchtet stetig), können Sie immer auch die Funktionen MINIMUM VOLUME und AUTO VOLUME des Pedalschalters des ASSIGNABLE-Blocks ausführen. Jede dieser Funktionen kann über den Pedalschalter des ASSIGNABLE-Blocks ausgeführt werden, ohne die Bypass-Funktion oder die Anwahl der Effektprogramme (mit Ausnahme der Bank-Anwahl) der Pedalschalter des Effektblocks zu beeinflussen. (Siehe Seite 10,11 für weitere Informationen.)

4. Drücken Sie den Pedalschalter des ASSIGNABLE-Blocks einmal, um zur normalen Operation im Memory-Modus zurückzukehren.



Sie können den externen Fußschalter auch als Gesamt-Bypass-Schalter für alle Effekte einsetzen, um alle aktiven Effekte ein- oder auszuschalten; siehe Seite 57 für Details.

MEMORY-EDIT-MODUS

Im Memory-Edit-Modus können genau wie im Manual-Modus alle Effekt-Parameter editiert und das Endergebnis gespeichert werden. Der Memory-Edit-Modus verwendet jedoch existierende Parameter von Effektprogrammen als "Grundmaterial" für die Bearbeitung; das neue Programm, welches Sie durch Bearbeitung im Memory-Edit-Modus erschaffen haben, kann auf der gerade gewählten Programm-Nummer abgelegt (gespeichert) werden.

Um den Memory-Edit-Modus aufzurufen, wählen Sie zunächst im Memory-Modus das Effektprogramm, welches Sie bearbeiten möchten, und drücken dann [EDIT/COMPARE] (die orange EDIT/COMPARE-LED leuchtet).

Für Informationen zur Bearbeitung von Effekt-Parametern und Utility-Einstellungen lesen Sie die entsprechenden Absätze im Abschnitt "MANUAL MODE" weiter oben. Für Informationen zur Speicherung eines Effektprogrammes vom Memory-Edit-Modus aus lesen Sie den Abschnitt "Einstellungen des MANUAL-Modus auf ein Effektprogramm speichern" weiter unten.

Vergleichen eines editierten Programmes mit dem Original — Compare

Wenn Sie ein Programm verändert haben, können Sie den Sound (und die Werte) des neuen Programms mit jenen des originalen Programms vergleichen. Dazu drücken Sie die Taste [EDIT/COMPARE]. (Die orange LED über der Taste und die Programm-Nummer in der Anzeige blinken, um anzuzeigen, daß die Original-Einstellungen des Programmes aktiv sind.)

Drücken Sie erneut [EDIT/COMPARE], um zu den bearbeiteten Werten zurückzukehren.

Im Compare-Zustand können Sie auch die Werte der Haupt-Parameter des Originalprogrammes prüfen, indem Sie den gewünschten Parameterknopf drehen. Um dessen Sub-Parameter zu überprüfen, folgen Sie den Anweisungen des Abschnittes "Bearbeiten der Sub-Parameter" im Kapitel "MANUAL-MODUS" weiter oben. (Die Parameter-Werte können hier nicht geändert werden; es erscheint die Meldung "EXIT COMPARE", wenn Sie die [-]/[+] Tasten drücken.)



REGELMÄSSIGE ÜBERPRÜFUNG DER EDITIER-ARBEIT — Während Sie ein Effekt-Programm bearbeiten, sollten Sie oft und regelmäßig den Sound mit dem Original vergleichen. Auf diese Weise können Sie mit der Funktion Recall das Originalprogramm wieder aufrufen (siehe Seite 54), wenn Ihnen dieses doch besser gefallen sollte als die veränderte Version. Dabei gehen natürlich Ihre aktuell gemachten Einstellungen wieder verloren.

Hinweis: Es kann keine andere Effektoperation ausgeführt werden (außer der Überprüfung der Parameter-Werte), solange die Compare-Funktion aktiv ist. Um die Compare-Funktion zu verlassen, drücken Sie [EDIT/COMPARE]. (Die EDIT/COMPARE LED hört auf zu blinken.)

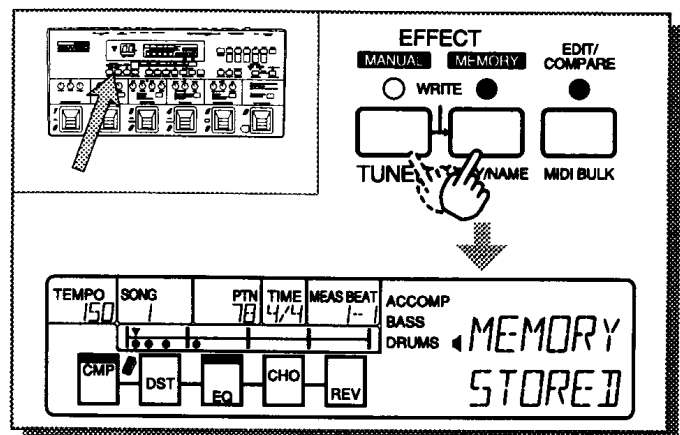


Achten Sie darauf, nicht unbeabsichtigt auf [MANUAL] oder [MEMORY] zu drücken, während der GW50 sich in den Zuständen Edit oder Compare befindet. Wichtige Daten könnten dadurch unwiederbringlich verloren gehen. (Siehe Abschnitte über Speichern und Aufrufen von Programmen weiter unten für weitere Informationen.)

Effektprogramm speichern

Bedienung —

Nachdem Sie die gewünschten Effekt-Einstellungen im Memory-Edit-Modus gemacht haben, drücken Sie einfach [MANUAL] oder [MEMORY]. Die folgende Anzeige erscheint.



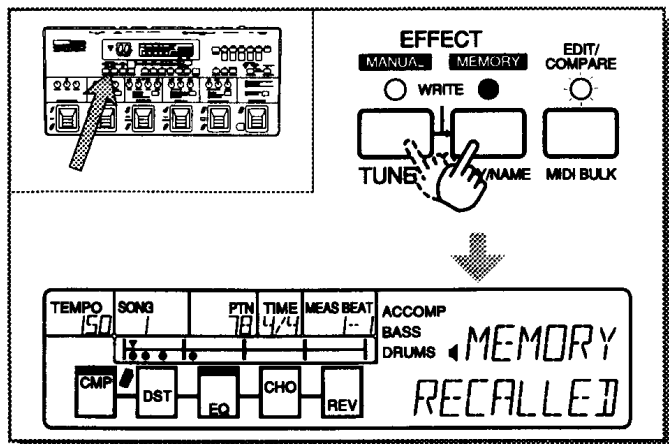
Der Modus schaltet dann auf Manual oder Memory je nach dem, welche Taste Sie gedrückt haben.

Wiederaufruf der Daten des Originalprogrammes (im Compare-Zustand)

Sie können jederzeit während der Bearbeitung die originalen Einstellungen des Programms wieder aufrufen. Beachten Sie jedoch dabei, daß die aktuell vorgenommenen Änderungen wieder verloren gehen.

Bedienung —

Um die originalen Einstellungen des Programms wieder aufzurufen, drücken Sie einfach [MANUAL] oder [MEMORY], während Sie sich im COMPARE-Zustand befinden (die EDIT/COMPARE-LED blinkt). Es erscheint die folgende Anzeige.



Der Modus schaltet dann auf Manual oder Memory je nach dem, welche Taste Sie gedrückt haben.



DATENVERLUST VERMEIDEN — Nachdem Sie in den vorangegangenen Schritten einige Änderungen vorgenommen haben, überlegen Sie gut, bevor Sie [MANUAL] oder [MEMORY] drücken. In dem Moment entscheiden Sie sich, ob Sie das originale Programm oder das neue speichern. Prüfen Sie auch genau, welcher Zustand aktiv ist — Edit (LED leuchtet stetig) oder Compare (LED blinkt). Wenn Sie versehentlich [MANUAL] oder [MEMORY] in einem der Zustände drücken, können Sie dabei wichtige Daten verlieren!

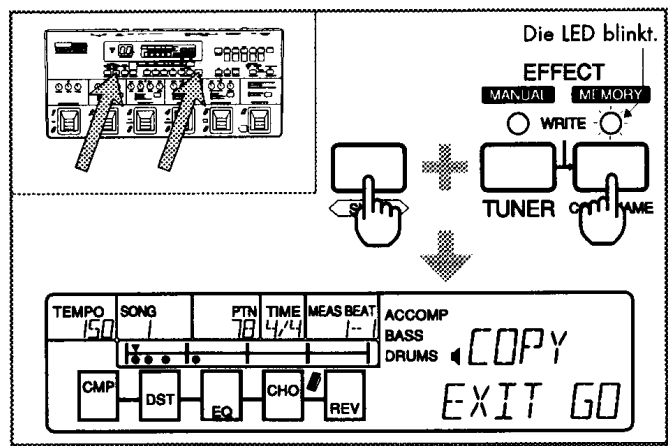
Hinweis: Aufgrund der Vorsicht, die an dieser Stelle nötig ist, können Sie auch bestimmte Vorsichtsmaßnahmen treffen, um keine Daten zu verlieren. Sie können dazu die Originalprogramme mit der Funktion MIDI Bulk Dump (siehe Seite 102) an ein anderes Gerät übertragen, oder die werksseitig eingestellten Preset-Programme restaurieren (siehe Seite 57), wenn Sie diese gelöscht haben sollten.

MEMORY-JOB-MODUS

Effektprogramm kopieren

Bedienung —

1. Wählen Sie im Memory-Modus das Effektprogramm, welches Sie kopieren möchten.
2. Halten Sie [SHIFT] nieder und drücken gleichzeitig so oft [COPY/NAME], bis die Copy-Anzeige erscheint.



3. Wählen Sie die Ziel-Programmnummer mit den [-]/[+]-Tasten.
4. Um das selektierte Programm auf die Zielnummer zu kopieren, wählen Sie "GO" (drücken Sie [SET-B]). Für Abbruch der Funktion und Rückkehr zum Memory-Modus wählen Sie "EXIT" (drücken Sie [SET-A]), oder drücken Sie eine beliebige Modus-Taste.



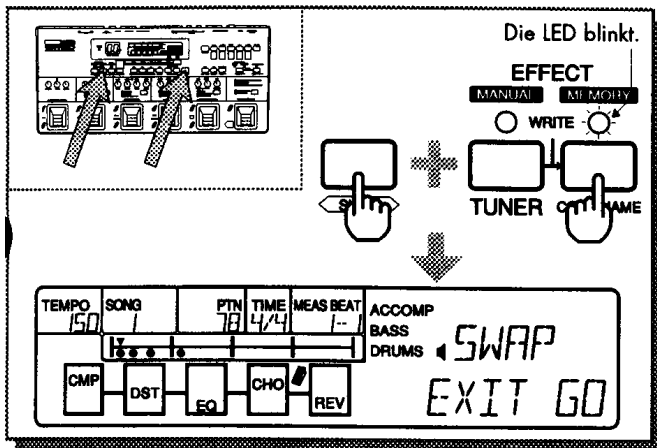
Verwenden Sie diese Funktion mit Vorsicht, da hierdurch automatisch und unwiederbringlich das Ziel-Programm gelöscht wird.

Effektprogramme vertauschen

Dies ist eine schlichte Neu-Numerierung, ähnlich wie Copy weiter oben, mit der Sie die Programmnummern zweier Effekte vertauschen können.

Bedienung —

1. Wählen Sie im Memory-Modus einen der zu vertauschenden Effekte.
2. Halten Sie [SHIFT] nieder und drücken gleichzeitig so oft [COPY/NAME], bis die Swap-Anzeige erscheint.



3. Wählen Sie die andere Programm-Nummer mit den [-]/[+]-Tasten.
4. Um die beiden Programme zu vertauschen, wählen Sie "GO" (drücken Sie [SET-B]). Für Abbruch der Funktion und Rückkehr zum Manual-Modus wählen Sie "EXIT" (drücken Sie [SET-A]), oder drücken Sie eine beliebige Modus-Taste.

Hinweis: Diese Operation vertauscht alle Daten einschließlich dem Programmnamen mit denen des jeweils anderen Programmplatzes.

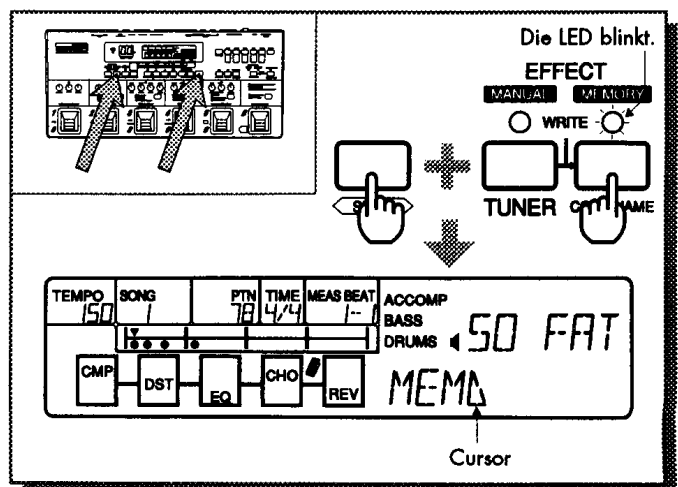
Effektprogramm benennen

Bedienung —

1. Wählen Sie das zu benennende Effektprogramm, oder benutzen Sie das gerade eingestellte Programm.

Hinweis: Die Namensgebung kann nur im Memory-Modus erfolgen. Wenn Sie bei der Bearbeitung eines Effektes im Manual-Modus sind, drücken Sie gleichzeitig [MANUAL] und [MEMORY], wählen mit den [-]/[+]-Tasten die Ziel-Programmnummer und drücken dann [SET-B], um das Effektprogramm zu speichern, bevor Sie es benennen. (Wenn Sie die Einstellungen im Manual-Modus auf einen Programmplatz speichern, vergibt der GW50 automatisch einen Namen, beginnend mit den Buchstaben "MEM", gefolgt von der Bank- und Speichernummer, auf der der Effekt gespeichert wurde.) Wenn Sie bei der Bearbeitung eines Effektes im Memory-Edit-Modus sind, drücken Sie [MEMORY], um das Programm zu speichern und in den Memory-Modus zurückzukehren, bevor Sie es benennen.

2. Halten Sie [SHIFT] nieder und drücken gleichzeitig so oft [COPY/NAME], bis die Name-Anzeige ("MEM") erscheint.



3. Benutzen Sie die [-]/[+]-Tasten, um den gewünschten Buchstaben an der Cursor (Δ) - Position zu selektieren. Benutzen Sie [⇒] **CURSOR**, um den Cursor (Δ) in der Anzeige zu bewegen. Die folgenden Buchstaben sind verfügbar:

(Space) 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z * + - /

4. Drücken Sie **[MANUAL]** oder **[MEMORY]**, um in den gewünschten Modus zurückzuschalten. Der Name wird automatisch zusammen mit dem Programm gespeichert.

Einsatz eines externen Fußschalters

Ein gesondert erhältlicher externer Fußschalter (wie der Yamaha FC5) kann anstelle einiger der eingebauten Schalter benutzt werden.

Der Fußschalter kann folgenden Funktionen zugewiesen werden:

- * Aufrufen und Verlassen des Tuner-Modus (durch Drücken von **[SHIFT] + [TUNER]**)
- * Umschalten der Funktionen des ASSIGNABLE-Blocks (Drücken des Type-Schalters im ASSIGNABLE Block)
- * Umschalten des Effektyps im Effekblock (Drücken des Type-Schalters im Effekblock)
- * Pattern starten und stoppen (Drücken von **[START/STOP]**)
- * Umschalten des Pedalbetriebs zwischen Bank Select, Memory Select oder Effekt ein/aus. (Normalerweise geschieht dies durch Drücken des ASSIGNABLE Blockpedal-Schalters. Wenn aber die Funktion MIN/MAX VOLUME oder AUTO VOLUME aktive ist, wird der ASSIGNABLE Blockschalter für diese Funktionen verwendet. Weisen Sie den Fußschalter für diese ASSIGNABLE Blockpedal-schalter-Funktion zu, wenn Sie die Funktionen MIN/MAX VOLUME oder AUTO VOLUME verwenden.)

* Gesamt-Effekt-Bypass (Alle aktiven Effekte ein/ausschalten) (siehe "Einsatz des externen Fußschalters als Effekt-Bypass-Schalter" weiter unten.)

Bedienung (außer *) —

1. Schließen Sie den Fußschalter an der Buchse FOOT SW auf der Rückseite an.
2. Halten Sie den Fußschalter gedrückt und drücken gleichzeitig den Schalter am GW50, den Sie mit dem externen Fußschalter kontrollieren möchten.

Wenn Sie zum Beispiel den Fußschalter einsetzen möchten, um den begleitenden Song oder das Pattern starten oder stoppen zu können, halten Sie den Fußschalter nieder und drücken gleichzeitig **[START/STOP]**.
3. Lassen Sie den Fußschalter los. Er kann jetzt anstelle des in Schritt 2 festgelegten Schalters benutzt werden.

Hinweis: Um den Fußschalter zum Aufrufen und Verlassen des Tuner-Modus einzusetzen:

1. Halten Sie den Fußschalter gedrückt.
2. Drücken und halten Sie Taste **[SHIFT]**.
3. Während Sie beide Tasten gedrückt halten, drücken Sie **[TUNER]** und lassen die anderen Tasten und den Fußschalter wieder los.

Hinweis: Andere als die oben aufgelisteten Funktionen sind nicht durch den externen Fußschalter kontrollierbar.

Auch wenn Sie eine der oben aufgelisteten Funktionen dem Fußschalter zugeordnet haben, können bestimmte Nachrichten (wie "NOT AVAILABLE", "STOP SONG", "STOP PATTERN", "EXIT TUNER" oder "EXIT MEM EDIT") auftreten, die anzeigen, daß die selektierte Funktion in dem aktuellen Zustand nicht ausgeführt werden kann. Wenn dies passieren sollte, befolgen Sie die Nachricht auf der Anzeige und/oder drücken die entsprechende Taste auf dem Panel (je nach angewählter Funktion), um in die entsprechende Betriebsart zu schalten.

Wenn Sie zum Beispiel den Fußschalter benutzen, um den Tuner-Modus aufzurufen und zu verlassen, und drücken den Schalter, während die MIDI-Bulk-Dump-Funktion aktiv ist, erscheint die Nachricht "EXIT MIDI BULK". Fahren Sie entweder mit der MIDI-Bulk-Dump-Operation fort, oder drücken Sie eine der Modus-Tasten auf dem Panel, um in die richtige Betriebsart zu schalten.

Einsatz des externen Fußschalters als Effekt-Bypass-Schalter (Alle Effekte ein-/ausschalten)

Sie können den externen Fußschalter auch benutzen, um alle aktiven Effekte auf einmal ein- und auszuschalten, also als Gesamt-Bypass-Schalter.



*Diese Funktion eignet sich dazu, wenn Sie **ALLE Effekte** (nicht nur die einer Gruppe zugeordneten Effekte) zugleich ein- oder ausschalten möchten. Dieser kann dann auch als eine Art "Panik"-Taste eingesetzt werden, um alle Effekte auszuschalten, wenn Probleme (wie Feedback) plötzlich auftreten sollten.*

Bedienung —

1. Halten Sie den angeschlossenen externen Fußschalter gedrückt und drücken Sie [SHIFT].
2. Wenn Sie jetzt den externen Fußschalter drücken, werden alle aktiven Effekte ein- oder ausgeschaltet.



RESTAURIEREN DER WERKSSEITIGEN PRESET-EFFEKTPROGRAMME

*Wenn Sie **unabsichtlich** einen der werksseitig vorgeprogrammierten Effekte durch eines Ihrer eigenen Programme gelöscht haben sollten, können Sie mit dieser Funktion das Originalprogramm wieder zurückholen.*

Bedienung —

1. Schalten Sie den GW50 aus.
2. Halten Sie Taste [MEMORY] gedrückt und schalten den GW50 wieder ein. Die MEMORY-LED und die BANK/MEMORY-Anzeige blinken. In der Anzeige erscheint "LD MEM".
3. Wählen Sie mit den [-]/[+]-Tasten die Nummer des Effektprogrammes, welches Sie wieder zurückholen möchten.
4. Drücken Sie [SET-B] (unterhalb "GO"), um das Programm zu restaurieren, oder drücken Sie [SET-A] (unterhalb "EXIT"), um die Operation abzubrechen. (Sie können die Operation auch durch Drücken einer der Modus-Tasten [MANUAL], [MEMORY] oder [SONG/PATTERN] abbrechen.)



Sie können so beliebige Werksprogramme durch Wiederholung der Schritte 3 und 4 nacheinander restaurieren.



DATENVERLUST VERMEIDEN — Beachten Sie dabei, daß dadurch automatisch der von Ihnen auf dieser Programmnummer erstellte Effekt unwiederbringlich gelöscht wird. Um den vollständigen Verlust des Programmes zu vermeiden, speichern Sie dieses und Ihre anderen Programme, indem Sie die MIDI-Bulk-Dump-Funktion benutzen. (Siehe Seite 102.)

EFFEKTE UND DEREN PARAMETER

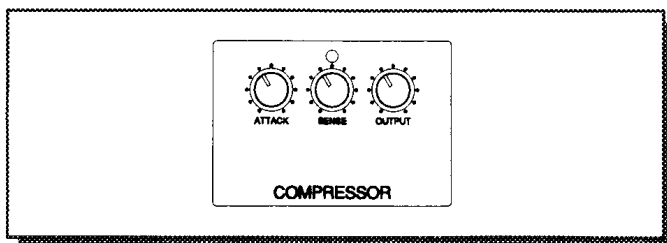
Dieser Abschnitt erklärt kurz jeden der Effekttypen und deren Parameter.

Für Informationen zur Anwahl von Effekten und der Bearbeitung der Haupt- und Sub-Parameter lesen Sie die Abschnitte "Anwahl eines Effektprogrammes" (Seite 44), "Auswahl eines Effekttyps" (Seite 51) und "Bearbeitung eines Effektprogrammes" (Seite 53).

Hinweis: Die Buchstaben, die in Klammern hinter bestimmten Effekt- und Parameternamen in diesem Abschnitt stehen, zeigen die Namen so, wie sie in der Anzeige erscheinen. Zum Beispiel bedeutet "WAH + EQ (WFH, WEQ)" daß entweder WFH oder WEQ in der Anzeige steht.

KOMPRESSOR

Der Kompressor ist besonders effektiv für die Gitarre, da er die sehr hohen Pegelspitzen und das allzuleise Ausklingen des Gitarrensounds ausgleicht. Kompression grenzt die dynamische Bandbreite des Signals oben und unten ein, wodurch laute Signale leiser und leise Signale lauter werden. Normalerweise sollte der Kompressor vor die anderen Effektblöcke geschaltet werden, da er Signale mit großen Lautstärkeschwankungen auf einen Dynamikbereich trimmt, der für die weiteren Effekte besser handhabbar ist. Ebenso ist die Kompression auch sinnvoll zum Glätten von Pegeldifferenzen, die bei ungleichmäßiger Zupftechnik entstehen.



ATTACK — Bereich: 1 ~ 14

Bestimmt die Zeit, die nach Erkennung eines Signals verstreichen soll, bevor die Kompression einsetzt. Längere Attack-Zeiten (höhere Werte) lassen mehr von dem natürlichen Attack (Einschwingvorgang) des Eingangssignals durch.

SENSE — Bereich: -6 ~ -42 dB

Bestimmt den Threshold, d. h. den Pegel, ab dem die Kompression einsetzen soll. Signalpegel oberhalb des Sense-Punktes werden komprimiert, während Signale unter dieser Schwelle unbeeinflusst bleiben.

OUTPUT — Bereich: 0 ~ 200%

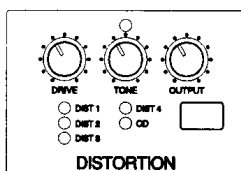
Bestimmt den Pegel des bearbeiteten Sounds. Werte über 100% werden benutzt für eine Anhebung des Gesamtsignals auf einen angemessenen Pegel, da die Kompression tatsächlich den Pegel des Signals abschwächt.



EINSTELLEN DES PARAMETERS OUTPUT — Für diesen Effekt — wie auch für andere — gilt, den Parameter Output so einzustellen, daß der Pegel des Sounds konstant bleibt, auch wenn Sie den Effekt ein- und ausschalten. Wenn der Parameter Output (und der Parameter Input bei den anderen Effekten) zu hoch oder zu tief eingestellt sind, könnte dies zu unerwarteten Pegelsprüngen im Sound führen, wenn Sie die Effekte ein- und ausschalten, manchmal sogar zur Übersteuerung nachfolgender Effekte.

VERZERRUNG (DISTORTION)

Der Block Distortion bietet fünf verschiedene Verzerrer-Effekte, einige von Ihnen produzieren die gleiche Wärme wie ein Röhrenverstärker. "Dist 1" ist ein normaler Zerr-Sound für alle möglichen Zwecke, "Dist 2" entspricht einer warmen Röhrenverzerrung, "Dist 3" besitzt einen "eckigen" Heavy-Sound, "Dist 4" ist ein "fetter" Heavy-Sound, während der Overdrive-Effekt einen Sound liefert, welcher dem natürlichen Overdrive-Effekt entspricht, den ein Gitarrenverstärker produziert.



DIST 1 – 4, OD (Overdrive)

DRIVE — Bereich: 0 ~ 100 %

Bestimmt die Stärke der Verzerrung oder des Overdrive-Sounds. Je höher der Wert, desto größer die Verzerrung.



Für beste Ergebnisse stellen Sie den Parameter Drive auf ca. 25% – 60%.

TONE — Bereich: -16 ~ +16

Bestimmt die klangliche Eigenschaft des verzerrten Sounds. Negative Werte heben die tiefen Frequenzen an für einen "fetteren" Sound, während positive Werte die Höhen anheben, um einen schärferen Sound zu erhalten.

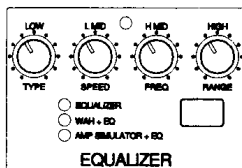
OUTPUT — Bereich: 0 ~ 100 %

Bestimmt den Ausgangspegel des bearbeiteten Sounds.

Hinweis: EINSTELLEN DES PARAMETERS OUTPUT — Um plötzliche Pegelsprünge bzw. eine Übersteuerung nachfolgender Effektstufen zu vermeiden, sollte der Parameter OUTPUT auf einen Wert gestellt werden, bei dem eine Umschaltung nur eine leichte bzw. keine Pegeländerung bewirkt.

KLANGREGELUNG (EQUALIZER)

Der Equalizer-Block enthält einen parametrischen Equalizer, einen Wah- (oder Filter-Sweep-) Effekt, und eine Verstärkersimulation, die den Sound eines Gitarrenverstärkers einschließlich des Lautsprecherklanges emuliert.

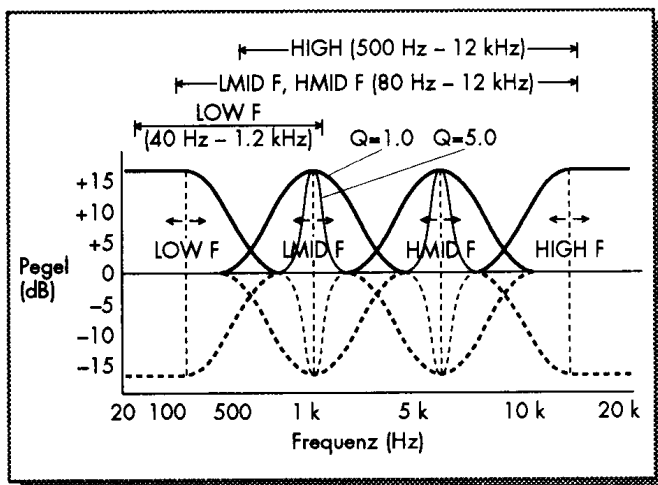


Hinweis: EINSTELLEN DER PARAMETER INPUT UND OUTPUT — Für jeden der folgend beschriebenen EQ-Typen sollte der Parameter INPUT auf einen Wert gesetzt werden, der eine Übersteuerung der folgenden Stufen vermeidet. Aus dem gleichen Grund und um Pegelsprünge beim Umschalten zu vermeiden, sollte auch der Parameter OUTPUT auf einen Wert gestellt werden, bei dem eine Umschaltung nur eine leichte bzw. keine Pegeländerung bewirkt. (Siehe den Hinweis im vorangehenden Abschnitt "VERZERRUNG (DISTORTION)".)

Hinweis: Wenn der Effekt Wah + EQ oder Verstärkersimulation +EQ vor dem Block Distortion positioniert ist (siehe "Reihenfolge der Effektblöcke — CONNECT"), wirkt der EQ-Teil des Effekts in Wirklichkeit **HINTER** der Verzerrung.

EQUALIZER (EQ)

Der Equalizer-Effekt ist ein sehr vielseitiger und flexibler vierbandiger parametrischer Equalizer einschließlich Bandbreite (Q) für die Bereiche Lo Mid und Hi Mid (tiefe und hohe Mitten).



LOW — Bereich: -15 ~ +15 dB

Bestimmt die Anhebung bzw. Absenkung der tiefen Frequenzen (eingestellt durch Low Frequency weiter unten).

LOW MID (LOW MID F) — Bereich: -15 ~ +15 dB

Bestimmt die Anhebung bzw. Absenkung der Frequenzen im unteren Mitteltonbereich (eingestellt durch Low Mid Frequency weiter unten).

HIGH MID (HIGH MID F) — Bereich: -15 ~ +15 dB

Bestimmt die Anhebung bzw. Absenkung der Frequenzen im oberen Mitteltonbereich (eingestellt durch High Mid Frequency weiter unten).

HIGH — Bereich: -15 ~ +15 dB

Bestimmt die Anhebung bzw. Absenkung der hohen Frequenzen (eingestellt durch High Frequency weiter unten).

Sub-Parameter:

INPUT — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt den Pegel des Eingangssignals. Normalerweise sollte dieser auf 100% eingestellt werden; wenn jedoch Equalizereinstellungen vorgenommen wurden, die den Signalpegel anheben, können niedrigere Werte benutzt werden, um die Lautstärke auf einen angemessenen Pegel abzusenken.

LOW FREQUENCY (LOW F) — Bereich: 40 Hz ~ 1.2 kHz

Bestimmt die Mittenfrequenz des unteren Frequenzbandes (Low Frequency). Die Anhebung oder Absenkung dieser Frequenz erfolgt mit dem Parameter Low (siehe oben).

LOW MID FREQUENCY (LOW MID F) —

Bereich: 80 Hz ~ 12.0 kHz

Bestimmt die Mittenfrequenz der unteren Mitten (Low Mid). Die Anhebung oder Absenkung dieser Frequenz erfolgt mit dem Parameter Low Mid (siehe oben).

HIGH MID FREQUENCY (HIGH MID F) —

Bereich: 80 Hz ~ 12.0 kHz

Bestimmt die Mittenfrequenz der oberen Mitten (High Mid). Die Anhebung oder Absenkung dieser Frequenz erfolgt mit dem Parameter High Mid (siehe oben).

HIGH FREQUENCY (HIGH F) —

Bereich: 500 Hz ~ 12.0 kHz

Bestimmt die Mittenfrequenz des höchsten Frequenzbandes. Die Anhebung oder Absenkung dieser Frequenz erfolgt mit dem Parameter High (siehe oben).

LOW MID Q (LOW MID Q) — Bereich: 0.1 ~ 5.0

Bestimmt die Bandbreite der unteren Mitten (Low Mid). Je höher der Wert, desto größer ist der beeinflusste Frequenzbereich.

HIGH MID Q (HIGH MID Q) — Bereich: 0.1 ~ 5.0

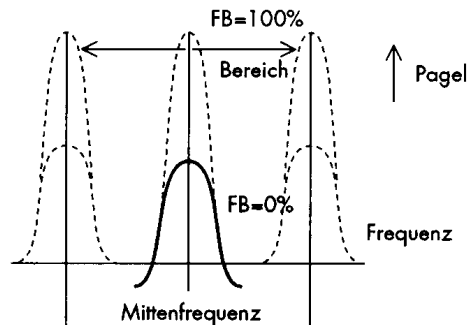
Bestimmt die Bandbreite der oberen Mitten (High Mid). Je höher der Wert, desto größer ist der beeinflusste Frequenzbereich.

OUTPUT — Bereich: 0 ~ 200 %

Bestimmt den Ausgangspegel des bearbeiteten Sounds. Einstellungen über 100% werden für die Anhebung des Signals benötigt, wenn der Equalizer so eingestellt wurde, daß der Gesamtpegel zu niedrig ist.

WAH + EQ (WAH, WEQ)

Wah ist ein Filter-Effekt, der, wie der Name sagt, einen nach der Silbe "Wah" (im deutschen Sprachraum wohl eher "Uah") klingenden Effekt erzeugt. Das Aufregeln des Filters kann automatisch erfolgen, durch den Eingangspegel ("Touch Wah") oder mit einem externen Fußpedal gesteuert werden. Ein zweibandiger parametrischer Equalizer befindet sich hinter dem Wah-Effekt und kann über die Sub-Parameter eingestellt werden.



Bei "Pedal" und "Touch" bestimmt die Position des Pedals oder der Pegel des Gitarrensigs (Minimum oder Maximum) die Öffnung des Filters im eingestellten Bereich.

"Auto" benutzt einen LFO (Niederfrequenzoszillator) für die kreisförmige Verschiebung der Mittenfrequenz im eingestellten Bereich.

TYPE — Einstellungen: Touch Slow (TOUCH SLW), Touch Fast (TOUCH FST), Auto, Pedal (Nur im Wah-Pedal-Betrieb; siehe Seite 47).

Mit der Einstellung Touch können Sie den Wah-Effekt durch den Pegel des Eingangssignals (oder die Härte Ihres Anschlags) kontrollieren. Das Abregeln des Filters (der "Wah"-Sound) beginnt bei jedem neuen Anschlag erneut. Touch Slow erzeugt einen einzelnen langsamen Verlauf nach unten, während Touch Fast einen einzelnen schnellen Verlauf nach unten besitzt.

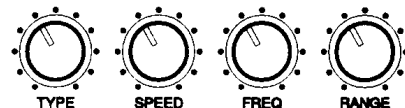
Die Einstellung Auto erzeugt einen sich wiederholenden Zyklus, der sich unabhängig vom Eingangssignal bewegt; die Geschwindigkeit dieses Zyklus' kann auch eingestellt werden.

Mit der Einstellung Pedal können Sie den Filter manuell über ein angeschlossenes Volumenpedal regeln. Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn die WAH-PEDAL-Funktion für das externe Volumenpedal selektiert wurde; auch Touch Slow, Touch Fast und Auto können nicht selektiert werden, wenn das Volumenpedal zugeordnet wurde. (Lesen Sie den Abschnitt "Einstellen der Funktion des externen Fußpedals — FOOT", Seite 47, für weitere Informationen über die WAH-PEDAL-Funktion.)

SENSE — Bereich: 1 ~ 10

Je höher der Wert, desto empfindlicher ist der Trigger des Wah-Effektes für niedrige Signale. Dieser Parameter wird mit dem Regler "SPEED" eingestellt und ist nur verfügbar, wenn Touch Slow oder Touch Fast selektiert wurden.

Hinweis: Der zweite Regler von links kontrolliert, abhängig von TYPE, verschiedene Parameter.



Touch Slow	}	Sense
Touch Fast		
Auto		Speed
Pedal		(Kein Parameter)



Für beste Ergebnisse beim Spiel eines Solos oder einer Melodie, probieren Sie, Sense auf einen hohen Wert zu stellen; wenn Sie Begleitung oder Rhythmus spielen, stellen Sie Sense auf einen niedrigen Wert.

SPEED — Bereich: 0.4 ~ 6.4 Hz

Bestimmt die Geschwindigkeit des Filter-Zyklus. Dieser Parameter wird mit dem Regler "SPEED" eingestellt und ist nur verfügbar, wenn Auto selektiert wurde.

CENTER FREQUENCY (CENTER) —

Bereich: 125 Hz ~ 9.0 kHz

Bestimmt die Mittenfrequenz des Wah-Effektes. Die angehobene Frequenz bewegt sich um diese Frequenz.

RANGE — Bereich: 0 ~ 28

Bestimmt die Stärke der Änderung der Mittenfrequenz, bzw. wie weit sich der Filterverlauf über und unter die Mittenfrequenz bewegt. (Siehe Abbildung oben.)

Sub-Parameter:

FEEDBACK (F B) — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt den Anteil des Wah-Effektsignales, welches zurück zum Wah-Eingang geführt wird. Höhere Werte bewirken einen stärkeren Wah-Sound.

EQ INPUT — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt den Pegel des Eingangssignals. Normalerweise sollte dieser auf 100% eingestellt werden; wenn jedoch Equalizereinstellungen vorgenommen wurden, die den Signalpegel anheben, können niedrigere Werte benutzt werden, um die Lautstärke auf einen angemessenen Pegel abzusenken.

EQ LOW — Bereich: -15 ~ +15 dB

Bestimmt die Anhebung bzw. Absenkung der tiefen Frequenzen (eingestellt durch Low Frequency weiter unten).

EQ LOW FREQUENCY (LOW F) —

Bereich: 40 Hz ~ 1.2 kHz

Bestimmt die Mittenfrequenz des unteren Frequenzbandes (Low Frequency). Die Anhebung oder Absenkung dieser Frequenz erfolgt mit dem Parameter Low (siehe oben).

EQ HIGH — Bereich: -15 ~ +15 dB

Bestimmt die Anhebung bzw. Absenkung der hohen Frequenzen (eingestellt durch High Frequency weiter unten).

EQ HIGH FREQUENCY (HIGH F) —

Bereich: 500 Hz ~ 12.0 kHz

Bestimmt die Mittenfrequenz des höchsten Frequenzbandes. Die Anhebung oder Absenkung dieser Frequenz erfolgt mit dem Parameter High (siehe oben).

EQ OUTPUT — Bereich: 0 ~ 200%

Bestimmt den Ausgangspegel des bearbeiteten Sounds. Einstellungen über 100% werden für die Anhebung des Signals benötigt, wenn der Equalizer so eingestellt wurde, daß der Gesamtpegel zu niedrig ist.

Verstärkersimulation — AMP SIMULATOR + EQ (AEQ)

Dieser Effekt reproduziert sehr realistisch den charakteristischen Klang eines Gitarrenverstärkers und liefert einen natürlichen Sound für direkte Aufnahme, wenn Sie keinen externen Verstärker benutzen. Außerdem wurde ein zweibandiger parametrischer Equalizer nach der Simulationsstufe integriert.

TYPE — Einstellungen: Stack, Combo, Tube

Bestimmt den Verstärkertyp, der simuliert werden soll. Stack produziert den kraftvollen Sound eines großen Verstärker/Lautsprecher-Aufbaus, Combo simuliert einen Kofferverstärker, und Tube erzeugt den warmen Klang eines Röhrenverstärkers.

EQ LOW — Bereich: -15 ~ +15 dB

Bestimmt die Anhebung bzw. Absenkung der tiefen Frequenzen (eingestellt durch Low Frequency weiter unten).

***Hinweis:** Dieser Parameter dient der Einstellung der Bässe des Zweiband-EQs, welcher vom Amp-Simulator-Effekt unabhängig ist.*

EQ HIGH — Bereich: -15 ~ +15 dB

Bestimmt die Anhebung bzw. Absenkung der hohen Frequenzen (eingestellt durch High Frequency weiter unten).

Hinweis: Dieser Parameter dient der Einstellung der Höhen des Zweiband-EQs, welcher vom Amp-Simulator-Effekt unabhängig ist.

MIX BALANCE (MIX) — Bereich: 0 ~ 100 %

Bestimmt die Balance zwischen Direkt- und Effekt-Signal. Die Einstellung 0% läßt nur das direkte Signal passieren, bei der Einstellung 100% ist nur der Effekt-Sound hörbar.

Sub-Parameter:

EQ INPUT — Bereich: 0 ~ 100 %

Bestimmt den Pegel des Eingangssignals. Normalerweise sollte dieser auf 100% eingestellt werden; wenn jedoch Equalizereinstellungen vorgenommen wurden, die den Signalpegel anheben, können niedrigere Werte benutzt werden, um die Lautstärke auf einen angemessenen Pegel abzusenken.

EQ LOW FREQUENCY (LOW F) —

Bereich: 40 Hz ~ 1.2 kHz

Bestimmt die Mittenfrequenz des unteren Frequenzbandes (Low Frequency). Die Anhebung oder Absenkung dieser Frequenz erfolgt mit dem Parameter Low (siehe oben).

EQ HIGH FREQUENCY (HIGH F) —

Bereich: 500 Hz ~ 12.0 kHz

Bestimmt die Mittenfrequenz des höchsten Frequenzbandes. Die Anhebung oder Absenkung dieser Frequenz erfolgt mit dem Parameter High (siehe oben).

EQ OUTPUT — Bereich: 0 ~ 200 %

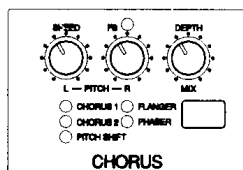
Bestimmt den Ausgangspegel des bearbeiteten Sounds. Einstellungen über 100% werden für die Anhebung des Signals benötigt, wenn der Equalizer so eingestellt wurde, daß der Gesamtpegel zu niedrig ist.

Hinweis: VERBESSERTER VERSTÄRKERSIMULATION —

Durch gezielte Anwendung der Tonhöhenverschiebung "Pitch Shift" (vgl. dazu die Einstellungen aus der Tabelle auf Seite 65) kann eine vollere, natürlichere Verstärkersimulation erzielt werden.

CHORUS

Der Chorus-Block verfügt über eine Vielzahl von Tonhöhen- und Modulationseffekten, einschließlich Chorus, Flanger und Phaser. Chorus moduliert die Tonhöhe und die Lautstärke, um den Sound breiter und voller klingen zu lassen.



Hinweis: Um plötzliche Pegelsprünge bzw. eine Übersteuerung nachfolgender Effektstufen zu vermeiden, sollten die Parameter MIX und DRY auf Werte gestellt werden, bei denen eine Umschaltung nur eine leichte bzw. keine Pegeländerung bewirkt (siehe auch den Hinweis im Abschnitt "VERZERRUNG (DISTORTION)" auf Seite 59.). Bedenken Sie auch, daß wenn MIX und DRY beide auf "0" gestellt werden, kein Sound zu hören ist.

CHORUS CH1, CH2

Es sind zwei Chorus-Effekte verfügbar: Chorus-1 enthält Tonhöhen- und Lautstärke-Modulation für einen bewegten Sound, während Chorus-2 für einen vollen, großen Sound sorgt.

SPEED — Bereich: 0.03 ~ 6.18 Hz

Bestimmt die Geschwindigkeit der Tonhöhenmodulation.

BRILLIANCE (BRIL)

(Kontrolle mit dem mittleren Knopf) —

Bereich: -3 bis +6 dB

Dieser Parameter ist eine Klangregelung für den Chorus-Effekt, über den die Brillanz des Chorus-Klanges eingestellt werden kann.

DEPTH — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt die Stärke der Tonhöhenmodulation, bzw. wie weit die Tonhöhe verändert wird.

Sub-Parameter:**EFFECT MIX (MIX) — Bereich: 0 ~ 100%**

Bestimmt den Pegel des bearbeiteten (Effekt-) Signals. Die Einstellung 0% bedeutet keinen Effektanteil. Benutzen Sie diesen Parameter in Verbindung mit dem Parameter Dry Level (DRY) weiter unten, um die Balance zwischen Effekt- und Direktanteil zu bestimmen.

AMD (nur Chorus 1) — Bereich: 0 ~ 100%

AMD (Amplitude Modulation Depth) bestimmt den Anteil der Lautstärk modulation, die einen Vibrato-Effekt zum Chorus-Effekt hinzufügt.

DRY LEVEL (DRY) — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt den Pegel des Direktanteils (trockener Sound). Bei der Einstellung 0% ist das trockene Signal nicht hörbar. Benutzen Sie diesen Parameter zusammen mit dem Parameter Effect Mix (MIX) weiter oben, um die Balance zwischen Effekt- und Direktanteil zu bestimmen.

**Tonhöhenverschiebung (Harmonizer)
— PITCH SHIFT (P.L, P.R, P.S)**

Mit Pitch Shift können Sie die Tonhöhe des Sounds um bis zu eine Oktave nach oben oder nach unten verschieben. Da das Intervall der Tonhöhenverschiebung für den linken und rechten Kanal unabhängig voneinander eingestellt werden kann, können drei verschiedene Tonhöhen (einschließlich des originalen Direktsignals) gleichzeitig gehört werden. Eine Anwendung dieses Effektes wäre es, einen natürlichen, wenn auch sehr komplexen Chorus-Effekt zu bewirken, bei dem die Tonhöhe links und rechts leicht gegenüber dem Direkt-signal verstimmt sind. Andere sind Octaver-Effekte, bei denen die Effektanteile um eine Oktave nach oben oder unten verstimmt sind (um z. B. eine sechssaitige Gitarre wie eine zwölfsaitige klingen zu lassen), oder andere Intervalle (wie Quarte oder Quinte), die statische Harmonien und damit größere Klangfülle erzeugen.

PITCH LEFT (LEFT) —

Bereich: -1200 ~ +1200 Cents

Bestimmt den Anteil der Tonhöhenänderung für den linken Kanal um bis zu eine Oktave nach oben oder unten. Leichte Verstimmung kann in 5-Cent-Schritten bis zu +/- 200 Cents eingestellt werden; 100 Cents entsprechen einem Halbtonschritt.

PITCH RIGHT (RIGHT) —

Bereich: -1200 ~ +1200 Cents

Bestimmt den Anteil der Tonhöhenänderung für den linken Kanal um bis zu eine Oktave nach oben oder unten.

EFFECT MIX (MIX) — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt den Pegel des bearbeiteten Signals. Die Einstellung 0% bedeutet keinen Effektanteil. Benutzen Sie diesen Parameter in Verbindung mit dem Parameter Dry Level (DRY) weiter unten, um die Balance zwischen Effekt- und Direktanteil zu bestimmen.

Sub-Parameter:**LEFT DELAY TIME (DL TIM, P.L) —**

Bereich: 0.1 ~ 10 ms

Bestimmt die Zeit, um die das Signal des linken Kanals verzögert wird.

LEFT DELAY FEEDBACK (DL FB, P.L.) —**Bereich: 0 ~ 99%**

Bestimmt die Anzahl der Wiederholungen des verzögerten Signals im linken Kanal. Je höher der Wert, desto größer die Anzahl der Wiederholungen. Da die Tonhöhenverschiebung wiederum auf jede verzögerte Wiederholung angewendet wird, hat jede Wiederholung eine andere Tonhöhe.

RIGHT DELAY TIME (DL TIM, P.R.) —**Bereich: 0.1 ~ 10 ms**

Bestimmt die Zeit, um die das Signal des rechten Kanals verzögert wird.

RIGHT DELAY FEEDBACK (DL FB, P.R.) —**Bereich: 0 ~ 99%**

Bestimmt die Anzahl der Wiederholungen des verzögerten Signals im rechten Kanal. Je höher der Wert, desto größer die Anzahl der Wiederholungen. Da die Tonhöhenverschiebung wiederum auf jede verzögerte Wiederholung angewendet wird, hat jede Wiederholung eine andere Tonhöhe.

DRY LEVEL (DRY) — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt den Pegel des Direktanteils (trockener Sound). Bei der Einstellung 0% ist das trockene Signal nicht hörbar. Benutzen Sie diesen Parameter zusammen mit dem Parameter Effect Mix (MIX) weiter oben, um die Balance zwischen Effekt- und Direktanteil zu bestimmen.



Pitch Shift kann eine Vielzahl von Effekten erzeugen — von leichter "Verbreiterung" des Sounds bis zu außergewöhnlich starken Effekten. Damit Sie einige Möglichkeiten schon jetzt hören können, sind hier einige Einstellungen als Vorschläge aufgeführt.

	Verstimmung	Harmonie	Verstärkersimulation
Tonhöhe links	-5 ~ -25 Halbtonhundertstel	-100 ~ -1200 Halbtonhundertstel (-1200 = -1 octave)	0 Halbtonhundertstel
Effekt-Mischverhältnis	+5 ~ +25 Halbtonhundertstel	+100 ~ +1200 Halbtonhundertstel (+1200 = +1 octave)	0 Halbtonhundertstel
Effect Mix	50%	50%	50%
DL TIM, P.L	10ms	10ms	0,1 ~ 2 ms
DL FB, P.L	0%	0%	0%
DL TIM, P.R	10ms	10ms	0,1 ~ 2 ms
DL FB, P.R	0%	0%	0%
DRY	50%	50%	100%

Die Einstellungen in der Spalte Verstimmung erzeugen einen weichen, natürlichen Chorus-Effekt, während die Einstellungen in der Spalte Harmonie eine völlig andere Tonhöhe erzeugen, wodurch zwei- oder dreistimmige Harmonien erzeugt werden können. Versuchen Sie, mit den Harmonie-Einstellungen die Werte der Parameter LEFT und RIGHT DELAY FEEDBACK zu erhöhen, um interessante und spezielle Effekte wie scheinbar unbegrenzte Harmonie-Cluster oder spiralförmig auf- oder absteigende Arpeggios zu erzeugen.

FLANGER (FL)

Der Flanger wird ähnlich wie der Chorus-Effekt benutzt, um den Sound durch Modulation zu erweitern, wodurch ein bewegter Sound erzeugt wird. Dadurch kann der metallische Charakter des Gitarrensounds noch verstärkt werden. Der Effekt ist Stereo, Sie können unterschiedliche Verzögerungszeiten für linken und rechten Kanal einstellen.

SPEED — Bereich: 0.03 ~ 6.18 Hz

Bestimmt die Geschwindigkeit der Tonhöhenmodulation.

FEEDBACK (F FB) — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt die Anzahl der wiederholten Verzögerungen. Höhere Werte erzielen einen kräftigeren Flanger-Sound.

DEPTH — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt die Stärke der Tonhöhenmodulation, bzw. wie weit die Tonhöhe verändert wird.

Sub-Parameter:**EFFECT MIX (MIX) — Bereich: 0 ~ 100%**

Bestimmt den Pegel des bearbeiteten Signals. Die Einstellung 0% bedeutet keinen Effektanteil. Benutzen Sie diesen Parameter in Verbindung mit dem Parameter Dry Level (DRY) weiter unten, um die Balance zwischen Effekt- und Direktanteil zu bestimmen.

LEFT DELAY TIME (L TIME) —**Bereich: 0.1 ~ 12.0 ms**

Bestimmt die Zeit, um die das Signal verzögert wird, bevor der Flanging-Effekt auf den linken Kanal angewendet wird.

RIGHT DELAY TIME (R TIME) —

Bereich: 0.1 ~ 12.0 ms

Bestimmt die Zeit, um die das Signal verzögert wird, bevor der Flanging-Effekt auf den rechten Kanal angewendet wird.

DRY LEVEL (DRY) — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt den Pegel des Direktanteils (trockener Sound). Bei der Einstellung 0% ist das trockene Signal nicht hörbar. Benutzen Sie diesen Parameter zusammen mit dem Parameter Effect Mix (MIX) weiter oben, um die Balance zwischen Effekt- und Direktanteil zu bestimmen.

PHASER (PH)

Der Phaser ist ein weiterer Modulationseffekt, bei dem die Phasenlage des Klanges moduliert wird und so ein sich scheinbar drehender Sound erzeugt wird.

SPEED — Bereich: 0.03 ~ 6.18 Hz

Bestimmt die Geschwindigkeit der Phasenmodulation.

FEEDBACK (FB) — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt die Anzahl der verzögerten Wiederholungen. Höhere Werte erzielen einen kräftigeren Phaser-Sound.

DEPTH — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt die Stärke der Phasenmodulation.

Sub-Parameter:

EFFECT MIX (MIX) — Bereich: 0 ~ 100%

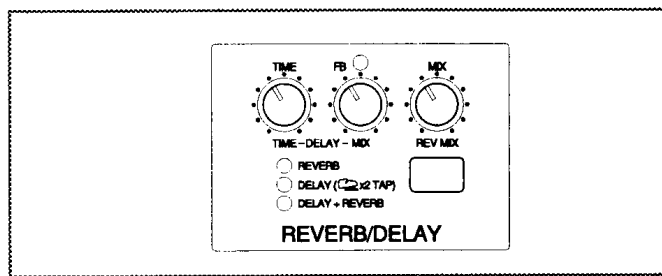
Bestimmt den Pegel des bearbeiteten Signals. Die Einstellung 0% bedeutet keinen Effektanteil. Benutzen Sie diesen Parameter in Verbindung mit dem Parameter Dry Level (DRY) weiter unten, um die Balance zwischen Effekt- und Direktanteil zu bestimmen.

DRY LEVEL (DRY) — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt den Pegel des Direktanteils (trockener Sound). Bei der Einstellung 0% ist das trockene Signal nicht hörbar. Benutzen Sie diesen Parameter zusammen mit dem Parameter Effect Mix (MIX) weiter oben, um die Balance zwischen Effekt- und Direktanteil zu bestimmen.

HALL/ECHO (REVERB/DELAY)

Der Reverb/Delay-Block liefert Nachhall, einen Echo- bzw. Verzögerungseffekt (Delay) sowie eine Kombination beider Effekte. Hall ist einer der wichtigsten Effekte, da der Sound ohne einen Raumeffekt meistens flach, trocken und unnatürlich klingt. Dem Gitarrensound Hall zuzufügen ist ein effektiver Weg um den Sound zum Leben zu erwecken und natürlich erscheinen zu lassen. Echo oder Verzögerung, obwohl dieses speziellere Effekte sind, verhelfen dem Sound ebenfalls zu mehr Raum und Tiefe. Meistens werden die Effekte Delay und/oder Hall als letzte Effekte in der Kette geschaltet, da sie die Echos und den Raumcharakter des Sounds hinzufügen, in dem der mit anderen Effekten versehene Gitarrensound letztendlich erklingen soll.



Hinweis: EINSTELLEN DER PARAMETER MIX UND DRY

— Um plötzliche Pegelsprünge bzw. eine Übersteuerung nachfolgender Effektstufen zu vermeiden, sollten die Parameter MIX und DRY auf Werte gestellt werden, bei denen eine Umschaltung nur eine leichte bzw. keine Pegeländerung bewirkt (siehe auch den Hinweis im Abschnitt "VERZERRUNG (DISTORTION)" auf Seite 59.). Bedenken Sie auch, daß wenn MIX und DRY beide auf "0" gestellt werden, kein Sound zu hören ist.

Hall — REVERB (REV)

Dies ist ein Hall-Effekt hoher Qualität, der trotzdem einfach zu bedienen ist. Er verfügt über drei Nachhallarten (Type) und erlaubt Hallzeiten von bis zu 10 Sekunden.

TIME — Bereich: 0.3 ~ 10.0 sec

Bestimmt die Abklingzeit des Nachhalls. Höhere Werte erzeugen den Nachhall von größeren Räumen.

HIGH (Kontrolle durch mittleren Knopf) —**Bereich: 0.1 ~ 1.0**

Bestimmt den Anteil hoher Frequenzen im Hall-Sound. Es ist eine Klangregelung, die nur den Nachhall beeinflusst, nicht aber das Originalsignal. Je höher der Wert, desto größer ist der Anteil hoher Frequenzen. Höhere Werte lassen den Raum halliger und mehr "live" erscheinen, während tiefere Werte den Sound die harten, metallischen Anteile des Sounds mindern.

EFFECT MIX (MIX) — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt den Pegel des bearbeiteten Signals. Die Einstellung 0% bedeutet keinen Effektanteil. Benutzen Sie diesen Parameter in Verbindung mit dem Parameter Dry Level (DRY) weiter unten, um die Balance zwischen Effekt- und Direktanteil zu bestimmen.

Sub-Parameter:**TYPE — Einstellungen: Hall, Room, Plate**

Bestimmt die Art des Nachhalls. Benutzen Sie diesen Parameter, um die Art der akustischen Umgebung einzustellen, die Sie reproduzieren möchten. "Hall" (Halle) simuliert die Umgebung von großen Hallen wie Konzertsäle, Auditorien und Stadien. "Room" simuliert kleinere Auftrittsorte und verschiedene andere Räume. Plate simuliert die spezielle Charakteristik einer Hallplatte und erzielt die beste Wirkung für die Bereicherung von Solo-Sounds.

LOW — Bereich: -3 ~ +6 dB

Bestimmt den Anteil tiefer Frequenzen im Hall-Sound. Je höher der Wert, desto größer der Anteil tiefer Frequenzen im verhallten Signal.

DRY LEVEL (DRY) — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt den Pegel des Direktanteils (trockener Sound). Bei der Einstellung 0% ist das trockene Signal nicht hörbar. Benutzen Sie diesen Parameter zusammen mit dem Parameter Effect Mix (MIX) weiter oben, um die Balance zwischen Effekt- und Direktanteil zu bestimmen.

Echo — DELAY (DLY)

Delay fügt dem Sound verzögerte Wiederholungen hinzu. Der Delay-Effekt des GW50 ist ein hochentwickeltes Mehrfach-Delay mit einer Hauptverzögerungszeit und einer zusätzlichen kurzen Verzögerung (für Verdoppelungseffekte). Die Hauptverzögerungszeit besitzt auch eine sog. Tap-Delay-Funktion, mit der Sie die Verzögerungszeit "einspielen" können, die Zeit richtet sich dabei nach dem Tempo, mit dem Sie einen der Pedalschalter niederdrücken. Die Funktion **Tap-Delay** kann auch dazu benutzt werden, die Delay-Zeit von Effektprogrammen, (die diesen Parameter besitzen,) im Memory-Modus zeitweise zu ändern.

TIME — Bereich: 7 ~ 896 ms

Bestimmt die Hauptverzögerungszeit. Kurze Verzögerungen (7 – 50 ms) erzeugen einen Verdoppelungseffekt, durch den ein Instrument wie zwei "gleichzeitig" gespielte klingt. Etwas längere Zeiten (ca. 60 – 150 ms) können benutzt werden, um sog. Slap-Back-Echos oder hallähnliche Effekte zu erzeugen. Längere Zeiten bewirken den eigentlich als Echo bezeichneten Effekt.

Um die **Tap-Delay**-Funktion zu benutzen, drücken Sie den Pedalschalter des Delay-Blocks zweimal im gewünschten Tempo, während das Delay eingeschaltet ist. (Wenn Delay ausgeschaltet ist, drücken Sie den Pedalschalter einmal, um den Effekt einzuschalten.) Der GW50 stellt die Delay-Zeit automatisch nach der Zeit ein, die zwischen den beiden Schaltvorgängen am Pedalschalter vergangen ist.

Hinweis: Stellen Sie sicher, daß in den Modi Manual, Memory und Memory-Edit die Funktion MEMORY ON/OFF im ASSIGNABLE-Block aktiv ist (die MEMORY-LED blinkt), um die Tap-Delay-Funktion benutzen zu können.

Hinweis: Wenn Sie den Pedalschalter etwas langsamer als die maximale Delay-Zeit betätigen (bis zu einer Sekunde), wird die Delay-Zeit auf den maximalen Wert gesetzt (896 ms). Längere Intervalle führen jedoch nicht zu einer Änderung der Delay-Zeit.

Hinweis: Die mit der Funktion Tap-Delay eingestellte Delay-Zeit wird nicht als Teil eines Effektprogrammes gespeichert, es wird immer die Einstellung des entsprechenden Drehreglers übernommen.



QUANTISIERUNG UND TAP-DELAY — Der GW50 hat eine praktische "Quantisierungs"-Funktion, die mit dem begleitenden Rhythmus-Pattern zusammenarbeitet, um Ihre Tap-Delay-Einstellungen im Tempo mit dem laufenden Rhythmus zu halten. Diese Funktion mißt die Zeit zwischen zwei Schaltvorgängen am Pedalschalter und stellt danach die Verzögerung des Delay-Effektes zum Tempo des laufenden Rhythmus-Patterns ein.

FEEDBACK (F B) — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt die Anzahl der Wiederholungen des Echos. Werte gegen 0 bewirken nur ein oder zwei Wiederholungen, während bei höheren Werten die Wiederholungen fast unendlich lange laufen.

EFFECT MIX (MIX) — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt den Pegel des bearbeiteten Signals. Die Einstellung 0% bedeutet keinen Effektanteil. Benutzen Sie diesen Parameter in Verbindung mit dem Parameter Dry Level (DRY) weiter unten, um die Balance zwischen Effekt- und Direktanteil zu bestimmen.

Sub-Parameter:

DOUBLING TIME (DB TIM) —

Bereich: 30 ~ 50 ms

Bestimmt die Zeit der zweiten Verzögerungsstufe (Verdoppelungseffekt).

DOUBLING BALANCE (DB BFL) —

Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt das Verhältnis zwischen Verdoppelungseffekt und Hauptverzögerung. Die Einstellung 0% läßt nur die Hauptverzögerung erklingen (siehe oben), während die Einstellung 100% nur den Verdoppelungseffekt hören läßt.

DRY LEVEL (DRY) — Bereich: 0 ~ 100%

Bestimmt den Pegel des Direktanteils (trockener Sound). Bei der Einstellung 0% ist das trockene Signal nicht hörbar. Benutzen Sie diesen Parameter zusammen mit dem Parameter Effect Mix (MIX) weiter oben, um die Balance zwischen Effekt- und Direktanteil zu bestimmen.

Hall & Echo — DELAY + REVERB (D+R)

Dieser Effekt kombiniert die Effekte Delay und Reverb in einem Programm. Alle Parameter der beiden Effekte sind in diesem Programm verfügbar. (Für die Beschreibung der Parameter lesen Sie die Abschnitte über Delay und Reverb weiter oben.)

DELAY (DL TIM) —

Bereich: 4 ~ 512 ms

DELAY EFFECT MIX (DL MIX) —

Bereich: 0 ~ 100%

REVERB EFFECT MIX (RV MIX) —

Bereich: 0 ~ 100%

Sub-Parameter:

DELAY FEEDBACK (DL FB) —

Bereich: 0 ~ 100%

DOUBLING TIME (DB TIM) —

Bereich: 30 ~ 50 ms

DOUBLING BALANCE (DB BFL) —

Bereich: 0 ~ 100%

DELAY DRY LEVEL (DL DRY) —

Bereich: 0 ~ 100%

REVERB TYPE (RV TYP) —

Einstellungen: Hall, Room, Plate

REVERB TIME (RV TIM) —

Bereich: 0.3 ~ 10.0 sec

REVERB LOW (RV LOW) —

Bereich: -3 ~ +6 dB

REVERB HIGH (RV HI) —

Bereich: 0.1 ~ 1.0

REVERB DRY LEVEL (RV DRY) —

Bereich: 0 ~ 100%

RAUSCHSPERRE (NOISE GATE)

Das Noise-Gate ist ein unabhängiger Effekt, der vor den Chorus und die Effekte Reverb/Delay geschaltet ist. Er wird dazu benutzt, Rauschen oder Brummen des Signals zu unterdrücken, wenn das Instrument gerade nicht gespielt wird. Alle Signale unterhalb des Threshold-Pegels (Schwelle) werden ausgefiltert, wodurch Nebengeräusche eliminiert werden. Das Noise-Gate ist immer aktiv; unabhängig von dem gewählten Effekt-Programm oder der gewählten Konfiguration.

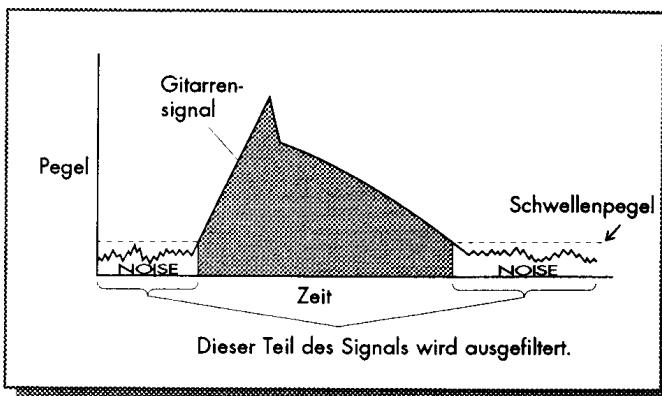
Hinweis: Das Noise-Gate kann nicht für die Unterdrückung von Nebengeräuschen eingesetzt werden, die nach den Effekten Chorus oder Reverb/Delay auftreten.

Bedienung —

1. Halten Sie **[SHIFT]** nieder und drücken gleichzeitig **[SUB PARAM]**. Dadurch wird der Sub-Parameter aufgerufen. Wenn "N.GATE" hier nicht dargestellt ist, drücken Sie **[CMP]** oder **[DST]** (oder halten Sie **[SHIFT]** gedrückt und drücken gleichzeitig mehrmals die Taste **[SUB PARAM]**).
2. Stellen Sie den Parameter Threshold mit den **[-]/[+]**-Tasten ein.
3. Drücken Sie eine der Modus-Tasten (**[MANUAL]**, **[MEMORY]** oder **[SONG/PATTERN]**), um diesen Arbeitsbereich zu verlassen.

Parameter**THRESHOLD — Bereich: 0 ~ 9**

Bestimmt die Empfindlichkeit des Noise-Gates, bzw. wie laut ein Eingangssignal sein muß, damit das Gate öffnet (das Signal durchläßt). Je höher der Wert, desto stärker muß das Signal sein, damit das Gate öffnet. Für die optimale Funktion sollte der Threshold-Wert gerade über den Rauschpegel gebracht werden; Eine zu hohe Einstellung kann zu frühes und abruptes Abbrechen von Noten verursachen.



Für beste Ergebnisse sollte Threshold auf einen Wert zwischen 3 und 5 eingestellt werden. Durch einen zu hohen Wert kann der Sound zu früh abgeschnitten werden.



GW50

REFERENZ

BEGLEITSEKTION (SEQUENZER-FUNKTIONEN)

PATTERN-MODUS	73	AUFNEHMEN UND EDITIEREN	
Anwahl und Wiedergabe von Patterns	73	von Songs	83
Bedienung des Cursors	74	ECHTZEITAUFNAHME	
Akkorde wechseln	74	(REALTIME RECORDING)	83
Tempo ändern	76	Pedalschalter-Funktionen bei	
Harmonie, Baß und Rhythmus		der Echtzeitaufnahme	86
stummschalten	76	Tips für die Echtzeitaufnahme	87
Funktion des ASSIGNABLE-Block und		SCHRITTWEISE AUFNAHME	
der Fußschalter bei Pattern-Betrieb	77	(STEP-RECORD-MODUS)	88
Kontrolle der Begleitsektion		BEARBEITUNG VON SONGS	90
(BACKING CONTROL)	77	Events betrachten	90
Akkorde abrufen	77	Events bearbeiten	92
Wahl des Grundtones	78	EVENTS LÖSCHEN	92
SONG-MODUS	79	Set-A- und Set-B-Funktionen	92
SONG-MODUS (WIEDERGABE)	79	Markieren von Takt A oder B	
Anwahl und Wiedergabe von Songs	79	(SET-A/SET-B)	92
Bedienung des Cursors im Song-Betrieb	80	Springen nach Takt A oder B (JUMP)	92
Tempo ändern	80	Loop-Wiedergabe (Repeat) von A nach B ..	92
Harmonie, Baß und Rhythmus		Loop-Aufnahme (Repeat) von A nach B ..	93
stummschalten	80	SONG-JOB-BETRIEB	94
Bedienung der Transportfunktionen	81	Takte zwischen A und B auf aktuelle	
Pedalschalter-Funktionen im		Position kopieren	94
Song-Betrieb	82	Takte zwischen A und B löschen	94
Kontrolle der Begleitsektion —		Song benennen	95
Anwahl und Wiedergabe eines Songs	82	RESTAURIEREN DER PRESET-SONGS	95
Getriggerte Wiedergabe			
(TRIGGERED RUN)	82		



PATTERN-MODUS

Im Pattern-Modus können Sie Rhythmus- und Begleit-Patterns selektieren und abspielen. Es gibt 248 Preset-Patterns einer Vielzahl von musikalischen Stilrichtungen. Die Patterns enthalten dynamische und realistische Schlagzeug-, Baß- und andere Begleit-Sounds. Zusammen mit den Möglichkeiten der Akkordbegleitung verfügen Sie über einfach zu erstellende Begleitspuren, zu denen Sie spielen können.

Hinweis: Wenn nicht anders angegeben, können alle im weiteren beschriebenen Funktionen des Pattern-Modus im gestoppten oder gestarteten Zustand ausgeführt werden.



PATTERN-GRUPPEN — Die Patterns sind grob in vier verschiedene Gruppen eingeteilt, die jede für sich bestimmte Rollen in einem Song spielen. Diese Gruppen werden durch den letzten bzw. die letzten beiden Buchstaben im Pattern-Namen angezeigt:

- ...A** — Grund-Pattern; im allgemeinen für den A-Teil eines Songs, z. B. die Strophe, verwendet.
- ...AF** — Fill-in auf dem Grund-Pattern
- ...B** — Variations-Pattern; im allgemeinen für den B-Teil eines Songs, z. B. die Bridge oder den Refrain, verwendet.
- ...BF** — Fill-in auf dem Variations-Pattern

Um den Pattern-Modus zu selektieren, drücken Sie [SONG/PATTERN], bis die PATTERN-LED leuchtet. (Der aktuelle Pattern-Name erscheint auf der Anzeige.)

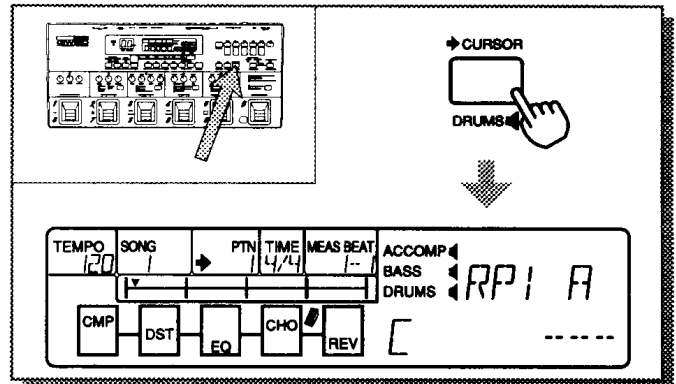


Die im folgenden beschriebenen Funktionen gehören ausschließlich zum Pattern-Modus. Stellen Sie sicher, daß dieser Modus selektiert wurde, bevor Sie eine Funktion durchführen.

Anwahl und Wiedergabe von Patterns

Bedienung —

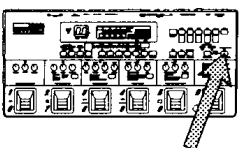
1. Drücken Sie [⇐ CURSOR], um den Cursor auf das Kästchen PTN (Pattern) zu bewegen.




2. Benutzen Sie die [-]/[+], um die gewünschte Pattern-Nummer zu selektieren. (Beachten Sie auch die Liste aller verfügbaren Patterns und deren Beschreibungen auf Seite 144 und 145.)

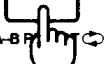
Hinweis: Es können hier nur die Patterns mit den ungeraden Nummern 1 – 239 (die Grund-Patterns) selektiert werden. Die Fill-in-Patterns mit den geraden Nummern 2 – 240 können nicht angewählt werden, wenn jedoch eines der Grund-Patterns gestartet wurde, kann das zugehörige Fill-in-Pattern mit Pedalschalter 3 abgerufen werden (siehe Seite 77 für Einzelheiten). Die Patterns 241 – 248, welche die speziellen Retrigger-, Schluß-, Metronom- sowie leere Patterns enthalten, können alle angewählt werden.

3. Um das angewählte Pattern abzuspielen, drücken Sie [START/STOP].



Positionsanzeige — Zeigt die aktuelle Taktposition in 16tel-Noten; bewegt sich bei der Wiedergabe.

START/STOP 

 Blinkt auf jedem Schlag im Tempo.

Pattern-Tempo Taktmaß des Patterns Stummschaltungsanzeige der Begleitung

TEMPO 120	SONG 1	PTN 3	TIME 4/4	MEAS 1	BEAT 1	ACCOMP	BASS	DRUMS	RP1	3
CMP	DST	EQ	CHO	REV						

Schlag 1 Schlag 2 Schlag 3 Schlag 4 **Aktueller Akkord** Pattern-Name

Takt/Schlag — Dieses Feld ändert sich ständig bei der Wiedergabe; die Darstellung richtet sich nach der Länge und dem eingestellten Taktmaß des Patterns.

Pattern-Nummer — diese Anzeige wechselt kurz zu "NEXT PTN", wenn ein zweites Pattern selektiert wird, während das erste noch abläuft. (Das zweite Pattern beginnt im nächsten Takt; die Anzeige springt wieder zurück.)

Bedienung des Cursors

Der Cursor kann unabhängig davon, ob ein Pattern abspielt oder nicht, über die Taste [\Rightarrow **CURSOR**] zwischen den Feldern TEMPO, PTN und der Effektmodus-Anzeige bewegt werden. (Wenn die Effektmodus-Anzeige selektiert wird, verschwindet der Cursor.)

Akkorde wechseln

Der GW50 besitzt eine hochentwickelte Baß- und Akkordbegleitung, die automatisch und sofort passende Baßlinien erzeugt und eine Stimmenverteilung vornimmt, die zu den von Ihnen angegebenen Akkorden paßt. Es sind insgesamt 25 verschiedene Akkordtypen in allen 12 Tonarten verfügbar.

Zusätzlich zu den im folgenden beschriebenen Methoden können auch die Pedalschalter benutzt werden, um Akkorde zuzuordnen und abzurufen. Lesen Sie dazu den Abschnitt "Akkorde abrufen" auf Seite 77.

Grundton ändern

Bedienung —

Um den Grundton eines Akkordes zu ändern, drücken Sie die der gewünschten Note entsprechende Akkordtaste (Beschriftung oberhalb der Taste) so oft, bis die Note in der Anzeige erscheint.

Hinweis: Das Zeichen "♯" in der Anzeige repräsentiert das Vorzeichen Kreuz (#).

Hinweis: Wenn der Cursor-Pfeil bewegt wurde, kann statt des Pattern-Namens und des aktuellen Akkordes auch der Eintrag "MANUAL" (oder der Name des aktuellen Effektprogramms) erscheinen (dies ist die Anzeige des Effekt-Modus). Um von dort zu der oben abgebildeten Anzeige zu gelangen, drücken Sie [\Rightarrow **CURSOR**]. (Siehe folgenden Abschnitt "Bedienung des Cursors" für Einzelheiten.)

4. Um das Pattern zu stoppen, drücken Sie erneut [**START/STOP**].



Sie können Patterns auch mit den Pedalschaltern anwählen und abspielen; siehe Seite 12 für weitere Informationen.

Hinweis: Bei dieser und allen anderen Auswahlmethoden für Noten oder Akkorde "erinnert" sich die Akkordtaste an die letzte Auswahl. Wenn Sie z. B. den Grundton "E" durch dreimaliges Drücken der Taste [**D/E♯E**] gewählt haben und daraufhin eine andere Akkordtaste drücken, brauchen Sie beim nächsten Anwählen von "E" die Taste [**D/E♯E**] nur einmal zu drücken.

Akkordtyp ändern

Bedienung —

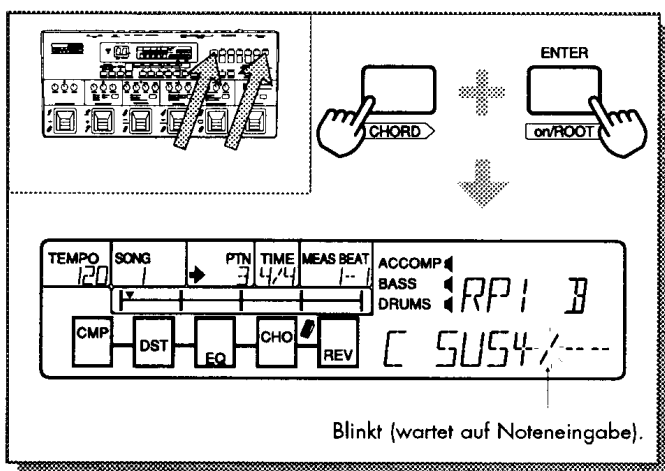
Um den Akkordtyp zu ändern, halten Sie [**CHORD**] nieder und drücken Sie die dem gewünschten Typ entsprechende Akkordtaste (Beschriftung unterhalb der Taste) so oft, bis der Akkord in der Anzeige erscheint.

Baßnote ändern

Diese Operation müssen Sie ausführen, wenn der Baßton eines Akkordes ein anderer als der Grundton sein soll. Dadurch wird z. B. die harmonische Spannung vor der Auflösung in die Haupttonart verstärkt oder allgemein die harmonische Dichte erhöht.

Bedienung —

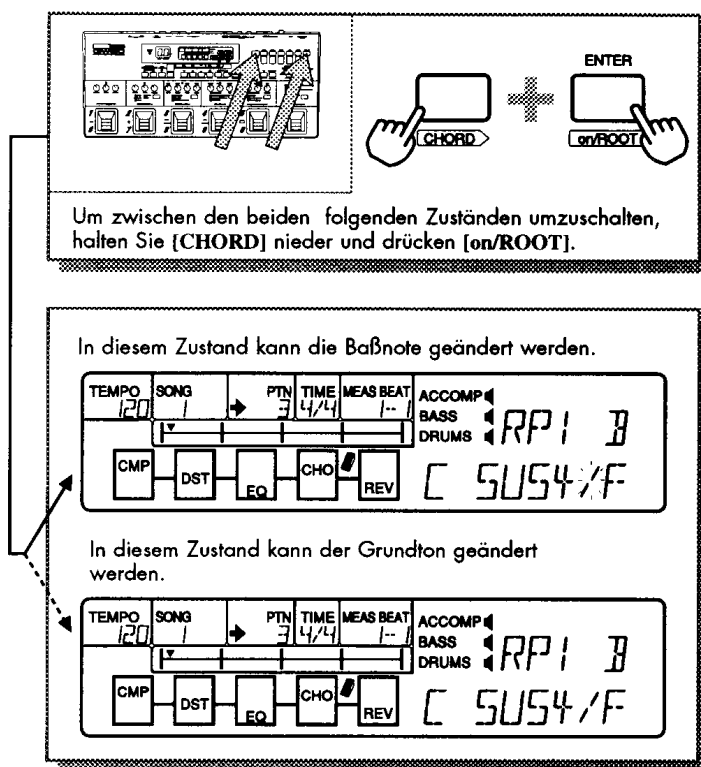
Halten Sie [**CHORD**] nieder und drücken [**on/ROOT**].



- Drücken Sie die der gewünschten Baßnote entsprechende Akkordtaste (Beschriftung oberhalb der Taste) so oft, bis die Note in der Anzeige erscheint.

Solange der Schrägstrich (/) auf der Anzeige blinkt, können andere Baßnoten selektiert werden.

Von hier aus können Sie auch den Grundton wieder ändern (während Sie die Baßnote eingestellt lassen), indem Sie wiederum [**CHORD**] niederhalten und [**on/ROOT**] drücken (der Schrägstrich hört auf zu blinken). Die Baßnote bleibt erhalten, auch wenn Sie jetzt den Grundton ändern.



3. Um die Wahl einer anderen Baßnote für einen Akkord wieder zu löschen, so daß sich die Baßlinie wieder automatisch nach dem Grundton richtet, halten Sie [**CHORD**] nieder und drücken eine der Akkordtasten, um den Akkord erneut zu selektieren.

Liste der Akkordtypen

M	m	7	m7	M7
Dur	moll	Sept	moll 7	Dominant-Sept
Madd9	madd9	9	m9	M9
Dur mit None	moll mit None	None	moll 9	Dur 9
sus4	m6	7+9	m7-11	7-9
vorgehaltene Quarte	moll 6	7 9+	moll 7-11	7 9-
7sus4	mM7	7+11	6	7-13
Sept mit vorgehaltener Quarte	Dur/moll Sept	7 11+	Sextakkord	7 13-
dim	m7-5	13	6.9	aug
vermindert	moll 7 mit verminderter Quinte	7 13	Sext-Nonakkord	übermäßig

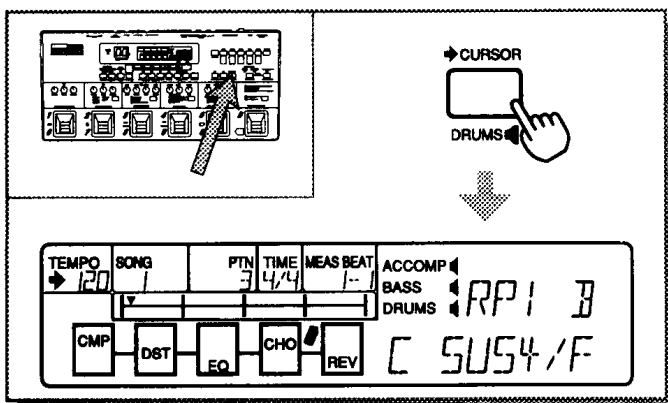
Hinweis: Eine Griffabelle aller dieser Akkorde (Tonart C) finden Sie auf Seite 152.

Tempo ändern

Obwohl jedes der Rhythmus-Patterns sein eigenes, vorprogrammiertes Tempo besitzt, können Sie dieses ändern, bevor Sie das Pattern starten oder während es läuft.

Bedienung —

1. Bewegen Sie den Cursor mit der Taste [⇐] **CURSOR** auf das TEMPO-Feld.



2. Stellen Sie das Tempo mit den [-]/[+] ein (halten Sie die entsprechende Taste gedrückt für schnellere Bewegung, siehe Seite 5). Der Bereich ist von 30 bis 250 BPM (Beats Per Minute = Schläge pro Minute).

Hinweis: TEMPOWECHSEL UND PATTERN-GRUPPEN —

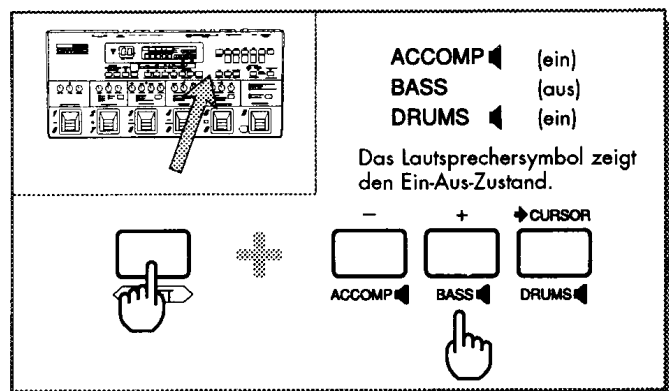
Die hier eingestellten Tempowechsel bleiben aktiv, solange sie in der Pattern-Gruppe (A, AF, B, BF) bleiben. Die Patterns 201 (JT2 A) und 203 (JT2 B) mit deren Fill-in-Patterns 202 und 204 zum Beispiel gehören zur gleichen Gruppe. Bei Auswahl eines der Patterns dieser Gruppe bleibt das eingestellte Tempo erhalten. Wenn Sie jedoch ein Pattern der nächsten Gruppe selektieren (zum Beispiel 205 — JT3 A), wird Ihre Tempoangabe gelöscht und das neue Pattern läuft mit dessen Grundtempo ab. Kehren Sie zurück zur ersten Gruppe (z.B. 203 — JT2 B) wird die vorangehende Tempoänderung aufgehoben und das Pattern läuft mit dessen Grundtempo ab.

Harmonie, Baß und Rhythmus stummschalten

Mit dieser Funktion können Sie die Ausgabe der einzelnen Begleitspuren (Akkorde, Baß und Rhythmus) ein- und ausschalten, bevor oder während ein Pattern abläuft.

Bedienung —

Halten Sie [SHIFT] nieder und drücken die entsprechende Taste [ACCOMP], [BASS] oder [DRUMS].



Funktion des ASSIGNABLE-Blocks und der Fußschalter bei Pattern-Betrieb

Die Pedalschalter können im Pattern-Modus entweder für die Anwahl und die Wiedergabe von Patterns benutzt werden (BACKING CONTROL), oder, um Akkorde zu wechseln (CHORD RECALL).



MIT DEN ASSIGNABLE-BLOCK-PEDALSCHALTERN ZWISCHEN BACKING CONTROL UND CHORD RECALL UMSCHALTEN — Obwohl normalerweise der Type-Schalter im ASSIGNABLE-Block für die Umschaltung zwischen Backing Control und Chord Recall benutzt wird, können Sie dazu im Pattern-Modus auch den Pedalschalter des ASSIGNABLE-Blocks benutzen, nachdem einer der beiden Modi selektiert wurde.

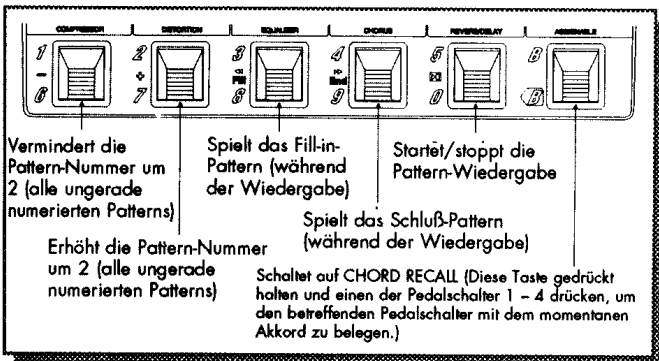
Hinweis: Beim Drücken von [SONG/PATTERN], um in den Pattern- oder Song-Modus zu schalten, wird automatisch Backing Control selektiert.

Kontrolle der Begleitsektion (BACKING CONTROL)

■ Anwahl und Wiedergabe von Patterns

Bedienung —

1. Schalten Sie mit dem Type-Schalter im ASSIGNABLE-Block BACKING CONTROL ein (die LED neben dem Funktionsnamen leuchtet).
2. Die Pedalschalter funktionieren nun, wie folgende Abbildung zeigt. Drücken Sie den entsprechenden Pedalschalter für die gewünschte Funktion.



FILL-IN-PATTERNS ABSPIELEN — Sie können Pedalschalter 3 (Fill) dazu benutzen, das Fill-in-Pattern zu beliebiger Zeit eines Taktes abzuspielen. Wenn Sie also diesen Pedalschalter auf dem dritten Schlag eines Taktes drücken, spielt das Fill-in-Pattern vom dritten bis zum letzten Schlag des Taktes und kehrt dann in das normale Pattern zurück. Weiterhin wird das Fill-in-Pattern beim Gedrückthalten des Fill-Pedals über mehrere Takte hinweg weiter gespielt.

Hinweis: Wenn Sie den Pedalschalter Fill innerhalb des letzten Sechzehntels in einem Pattern drücken, läuft das Fill-in-Pattern vom nächsten Takt an ganz ab.



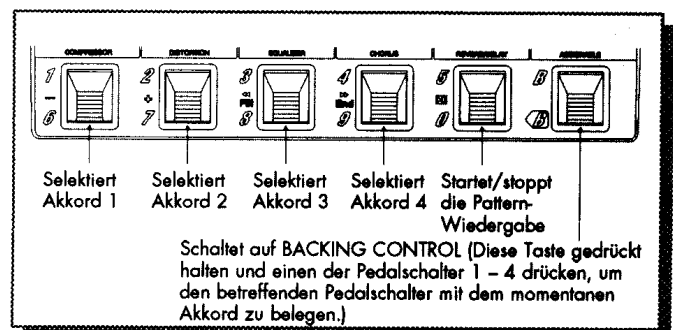
SCHLUSS-PATTERNS ABRUFEN — Anstatt das Pattern einfach mit [START/STOP] zu stoppen, können Sie Pedalschalter 4 (End) benutzen, um ein Schluß-Pattern abzurufen. Drücken Sie diesen einen Takt vor dem beabsichtigten Ende.

Akkorde abrufen

■ Akkorde anwählen

Bedienung —

1. Schalten Sie mit dem Type-Schalter im ASSIGNABLE-Block CHORD RECALL ein (die LED neben dem Funktionsnamen leuchtet).
2. Die Pedalschalter funktionieren nun, wie folgende Abbildung zeigt. Drücken Sie den entsprechenden Pedalschalter für die gewünschte Funktion. Akkorde können gewählt werden, unabhängig davon, ob ein Pattern gerade abläuft oder nicht.



■ Akkorde den Pedalschaltern zuordnen

Bedienung —

1. Wählen Sie CHORD RECALL oder BACKING CONTROL im ASSIGNABLE-Block.
2. Wählen Sie einen Akkord-Grundton, den Akkordtyp und — wenn gewünscht — eine Baßnote mit den Akkordtasten (lesen Sie dazu den Abschnitt "AKKORDE WECHSELN" auf Seite 74).
3. Um den gewählten Akkord einem Pedalschalter zuzuordnen, halten Sie den ASSIGNABLE-Pedalschalter nieder und drücken einen der Pedalschalter 1 – 4 (Pedalschalter 5 ist reserviert für den Start/Stop-Befehl).

Hinweis: Akkorde können immer zugeordnet werden, unabhängig davon, ob gerade ein Pattern läuft oder nicht.

Wahl des Grundtones

Mit dieser Funktion können Sie den Grundton eines Akkordes ändern.

Bedienung —

1. Stellen Sie sicher, daß entweder BACKING CONTROL oder CHORD RECALL im ASSIGNABLE-Block selektiert sind und starten dann das Pattern.
2. Halten Sie den ASSIGNABLE-Pedalschalter nieder und spielen eine Note auf dem angeschlossenen Instrument. Dadurch wird diese Note dem Akkord als neuer Grundton zugeordnet.

3. Solange der Pedalschalter gedrückt ist, wird diese Note nicht ausgegeben. Sie können also den Pedalschalter drücken, den neuen Grundton unhörbar spielen; daraufhin lassen Sie den Pedalschalter los und spielen wie gewohnt zur laufenden Begleitung. (Bei diesem Vorgang wird im ASSIGNABLE-Block automatisch CHORD RECALL selektiert.)

Die Note, die Sie auf Ihrem Instrument spielen, wird stummgeschaltet und nicht ausgegeben, bis Sie den Pedalschalter loslassen. Auf diese Weise können Sie den Pedalschalter drücken, eine Note für die Änderung des Grundtones spielen, den Pedalschalter wieder loslassen und weiter wie gewohnt zur Begleitung dazuspielen (dabei wird im ASSIGNABLE-Block automatisch CHORD RECALL selektiert).



Für die korrekte Wahl eines neuen Grundtones muß Ihr Instrument richtig gestimmt sein (Sie können dafür die Tuner-Funktion des GW50 benutzen; siehe Seite 99).



Beachten Sie, daß der GW50 bei dieser Funktion etwas Zeit benötigt, um die Tonhöhe zu identifizieren und den neuen Grundton einzustellen. Testen Sie diese Funktion deshalb eingehend, bevor Sie damit eine Bühne betreten.



Der GW50 erkennt und reagiert auf hohe Noten schneller als auf tiefe Noten.



SONG-MODUS

Im Song-Modus können Sie Preset-Songs auswählen und abspielen. Auch können Sie die Sequenzerfunktionen benutzen, um eigene Songs aufzunehmen und zu bearbeiten.

Um in den Song-Modus zu gelangen, drücken Sie [SONG/PATTERN], so daß die SONG-LED leuchtet (in der Anzeige erscheint kurzzeitig der aktuelle Song-Name).



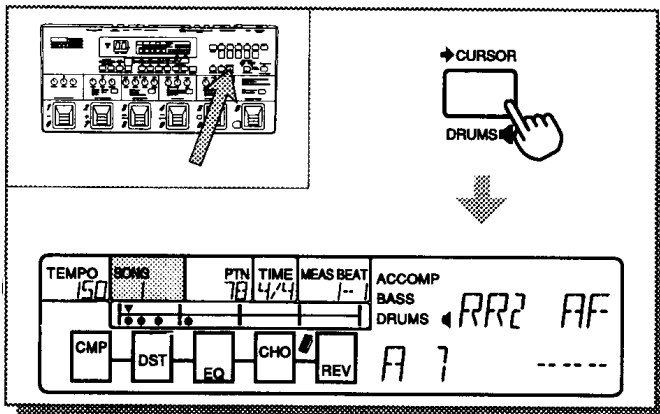
Die im folgenden beschriebenen Funktionen gehören ausschließlich zum Song-Modus. Stellen Sie sicher, daß dieser Modus selektiert wurde, bevor Sie eine Funktion durchführen.

SONG-MODUS (WIEDERGABE)

Anwahl und Wiedergabe von Songs

Bedienung —

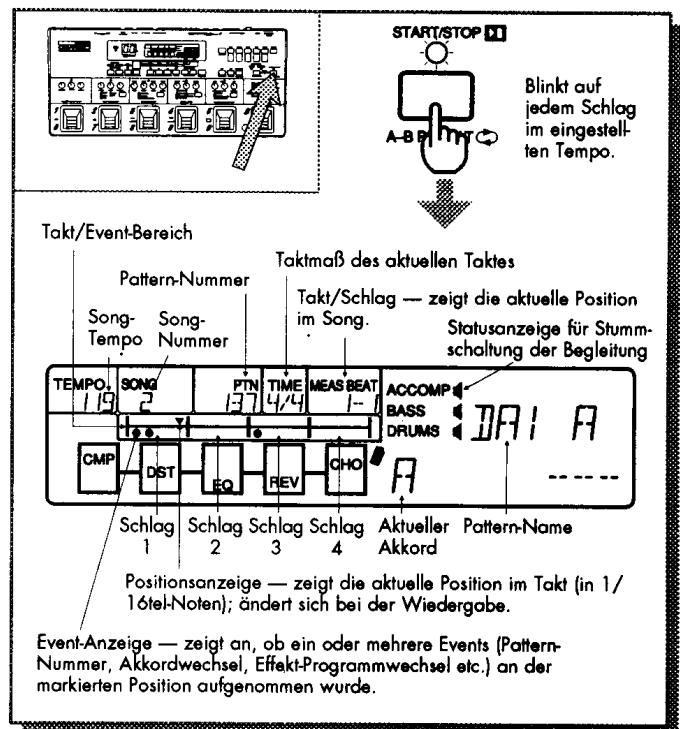
1. Drücken Sie [⇐ CURSOR], um den Cursor auf das Kästchen SONG zu bewegen.



2. Benutzen Sie die [-]/[+], um die gewünschte Song-Nummer zu selektieren. (Beachten Sie auch die Liste aller werksseitig programmierten Songs und deren Beschreibungen auf Seite 147.)

Der Name des Songs erscheint kurzzeitig in der LC-Anzeige; dessen Nummer erscheint in der BANK/MEMORY-Anzeige. (Die Song-Nummer wird weiterhin im Song-Kästchen angezeigt.)

3. Um den angewählten Song abzuspielen, drücken Sie [START/STOP].



Hinweis: Wenn der Cursor-Pfeil bewegt wurde, kann es sein, daß der Eintrag "MANUAL" oder der Name des aktuellen Effektprogrammes (die Anzeige des Effekt-Modus) anstelle des Pattern-Namen und des Akkordes dargestellt ist. Um von dort zu der oben abgebildeten Anzeige zu gelangen, drücken Sie [⇨ **CURSOR**]. (Siehe Abschnitt "CURSOR-BEDIENUNG IM SONG-MODUS" für Einzelheiten.)

Hinweis: Wenn sehr viele Events abgespielt werden müssen (besonders Programmwechsel), kann es zu sprunghafter Darstellung der Positionsanzeige kommen. Dies ist normal und betrifft nur die Anzeige, die Wiedergabe bleibt davon unbeeinflusst.



Mit der Funktion Repeat (Wiederholung) können Teile eines Songs zwischen den Marken A und B beliebig lange wiederholt werden (siehe Seite 92).

4. Um den Song zu stoppen, drücken Sie [START/STOP].

Hinweis: STOPP UND PAUSE — Wenn Sie den Song bis zum Ende durchlaufen lassen, stoppt er automatisch und kehrt an den Songanfang zurück. Während der Wiedergabe dient die Taste [START/STOP] als Pausentaste; die Wiedergabe kann dadurch unterbrochen und von der gleichen Stelle aus fortgesetzt werden. Für die Rückkehr zum ersten Takt drücken Sie gleichzeitig die Tasten [◀◀] und [◀].

Bedienung des Cursors im Song-Betrieb

Der Cursor-Pfeil kann mit der Taste [⇨ **CURSOR**] auf der Anzeige wie folgt bewegt werden:

Im gestoppten Zustand —

Der Cursor kann auf die Felder TEMPO, SONG und PTN sowie die Effektmodus-Anzeige ("MANUAL" oder den Namen des aktuellen Effektprogrammes) bewegt werden. (Wenn die Effektmodus-Anzeige selektiert wird, verschwindet der Cursor.)

Wenn ein Song abgespielt wird —

Der Cursor kann nur auf das Feld TEMPO und auf die Effektmodus-Anzeige bewegt werden.

Hinweis: Obwohl Sie hier den angezeigten Akkord und die Pattern-Nummer ändern können, hat dieses keinen Einfluß auf die Song-Wiedergabe, da der GW50 zu den ursprünglich programmierten Akkorden und Patterns zurückschaltet, bevor der Song startet. (Für weitere Informationen zur Eingabe von Events siehe Abschnitt "Schrittweise Aufnahme", Seite 88).

Tempo ändern

Sie können das Tempo während oder vor der Wiedergabe ändern.

Bewegen Sie dazu den Cursor auf das Feld TEMPO und stellen das gewünschte Tempo mit den [-]/[+] ein.

Hinweis: Das neue Tempo wird automatisch für den Song gespeichert und die vorherige Einstellung gelöscht. Es gilt also immer die letzte Änderung.

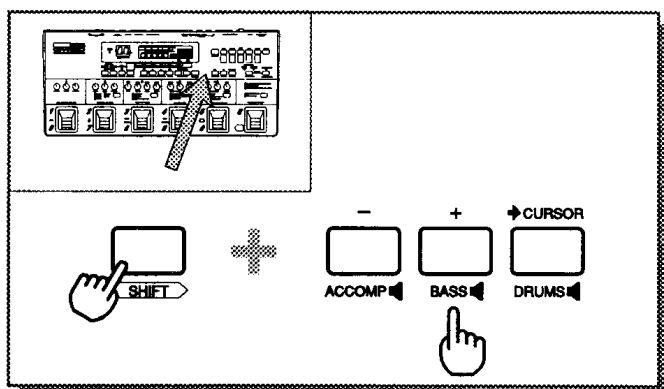
Harmonie, Baß und Rhythmus stummschalten

Mit dieser Funktion können Sie — während oder vor der Wiedergabe — den Sound einzelner Begleitspuren (Akkorde, Baß und Schlagzeug) ein- und ausschalten.

Hinweis: Wenn Sie Begleitspuren im gestoppten Zustand stummschalten und daraufhin einen Song mit aufgenommenen Mute-Events starten, werden Ihre Einstellungen durch diese Events wieder geändert.

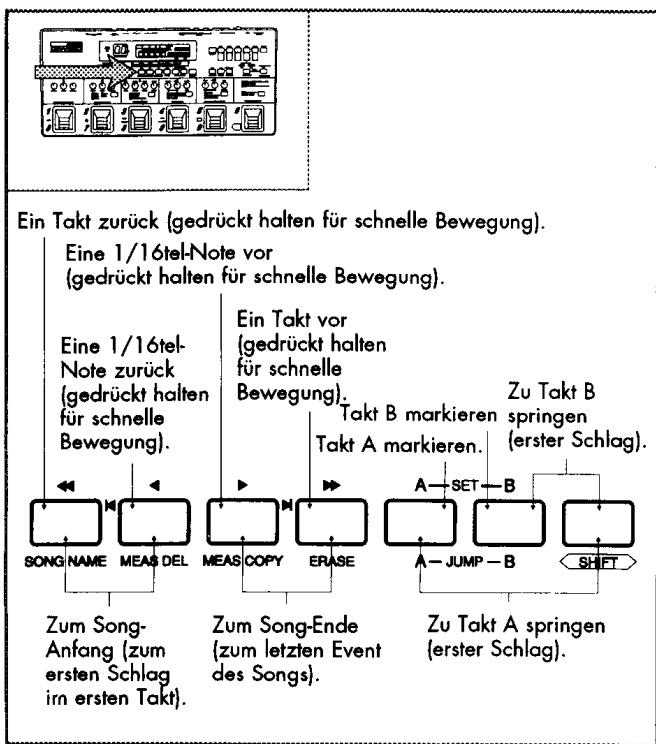
Bedienung —

Halten Sie [SHIFT] nieder und drücken die entsprechende Taste [ACCOMP], [BASS] oder [DRUMS].



Bedienung der Transportfunktionen

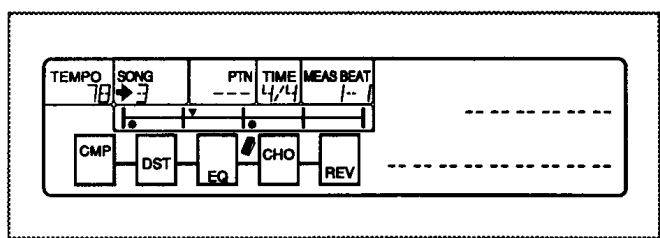
Die Bedienungselemente für den Transport werden für die Positionierung des Songs im Takt-/Event-Fenster in der Anzeige benötigt.



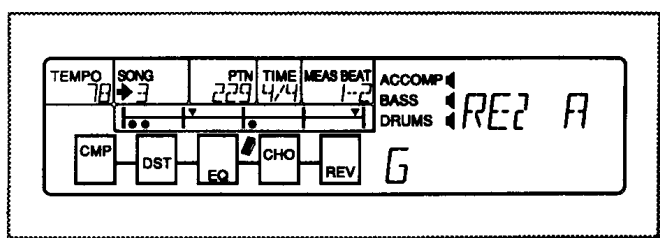
Hinweis: BENUTZUNG DER TRANSPORTFUNKTIONEN WÄHREND DER WIEDERGABE — Mit Ausnahme der Funktionen Marken setzen und abrufen können alle Tasten auch während der Song-Wiedergabe betätigt werden. Wenn Sie die Tasten [\ll] oder [\ll] für das Zurückspulen während der Wiedergabe benutzen, halten Sie diese gedrückt, bis die gewünschte Position erreicht ist.

Hinweis: BENUTZUNG DER TRANSPORTFUNKTIONEN ZUR BETRACHTUNG AUFGEZEICHNETER EVENTS — Wenn Sie eine der vier Tasten [\ll], [\ll], [\gg] oder [\gg] betätigen, wird die aktuelle Pattern-Nummer, der Mute-Status (Stumm-schaltung), der Pattern-Name sowie der Akkord kurzzeitig auf der Anzeige dargestellt. (Wenn sich der Cursor bei der Effekt-Modus-Anzeige befindet (der Pfeil in der Anzeige verschwindet), erscheint der Eintrag "MANUAL" oder der Name eines Effektprogrammes anstatt des Pattern-Namens und des Akkordes.) Um zurück in die Anzeige der Begleitfunktionen zu gelangen, drücken Sie [\Rightarrow **CURSOR**].

In dem unten abgebildeten Beispiel wurde auf der aktuellen Position kein Event aufgezeichnet:



Wenn Sie [\gg] drücken, um die nächste 16tel-Note anzufahren, zeigt die Anzeige, auch wenn sich dort kein Event befindet, die aktuelle Pattern-Nummer, den Mute-Status, den Pattern-Namen sowie den aktuellen Akkord an:



Hinweis: BETRACHTUNG MEHRERER AUFGEZEICHNETER EVENTS — Bei gestopptem Song und, wenn sich der Cursor in der Anzeige der Begleitfunktionen befindet: Wenn die Positions-anzeige auf eine Position bewegt wird, auf der sich mehrere Events befinden, erscheint jedes Event kurzzeitig nacheinander in der Anzeige (siehe Abschnitt "Aufgenommene Events betrachten", Seite 90, für weitere Einzelheiten).

Pedalschalter-Funktionen im Song-Betrieb

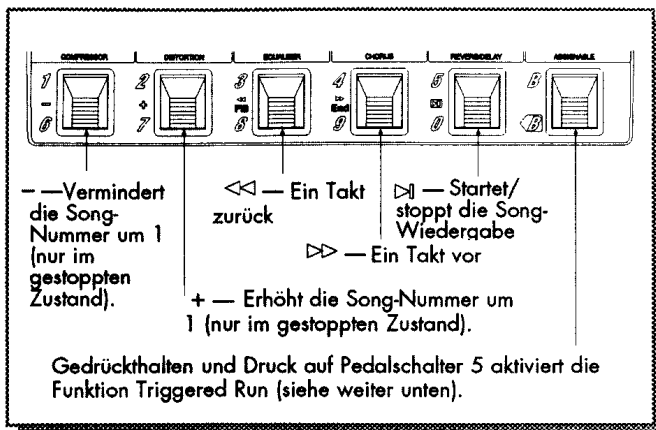
Kontrolle der Begleitsektion — Anwahl und Wiedergabe eines Songs

Bedienung —

1. Schalten Sie mit dem Type-Schalter im ASSIGNABLE-Block BACKING CONTROL ein (die LED neben dem Funktionsnamen leuchtet).

Hinweis: CHORD RECALL kann hier nicht selektiert werden. Im Song-Modus ist (während der Wiedergabe) nur Backing Control verfügbar. Wenn Sie **[SONG/PATTERN]** drücken, um ein Pattern anzuwählen oder in den Song-Modus zu schalten, wird automatisch BACKING CONTROL selektiert.

2. Die Pedalschalter funktionieren nun, wie folgende Abbildung zeigt. Drücken Sie den entsprechenden Pedalschalter für die gewünschte Funktion.

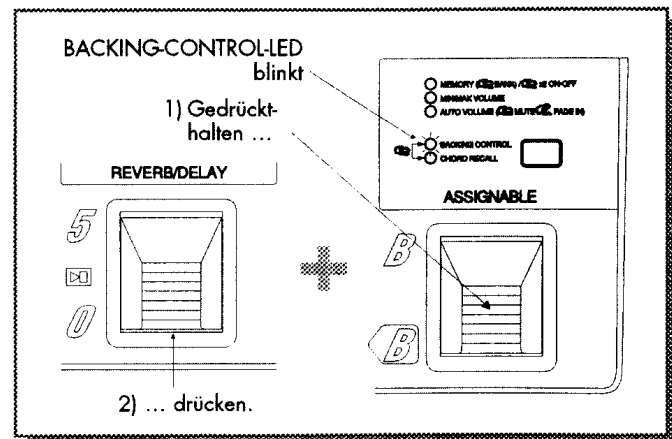


Getriggerte Wiedergabe (TRIGGERED RUN)

Mit dieser Funktion können Sie den selektierten Song durch Spielen einer Note auf dem angeschlossenen Instrument starten.

Bedienung —

1. Stellen Sie sicher, daß im ASSIGNABLE-Block BACKING CONTROL selektiert wurde.
2. Halten Sie den ASSIGNABLE-Pedalschalter nieder und drücken Pedalschalter 5 (Start/Stop).
3. Der Instrumentenausgang wird vorübergehend stummgeschaltet, und der GW50 wartet zum Starten des Songs auf ein Eingangssignal.



4. Spielen Sie eine Note auf dem angeschlossenen Instrument. Wenn der Eingangspegel des GW50 richtig eingestellt wurde und die Note nicht zu leise gespielt wurde, startet der Song.

Diese erste Note ist nicht hörbar; wenn der Song jedoch läuft, wird der Instrument-Sound sofort ausgegeben.

AUFNEHMEN UND EDITIEREN VON SONGS

Praktisch alle Funktionen des Pattern-Modus (z. B. die Anwahl von Patterns, Akkordwechsel, Ein- und Ausschalten der Begleitspuren etc.) können für eine völlig automatisierte Begleitung in einem Song programmiert werden. Sie können Umschaltvorgänge der Effektprogramme oder die Stummschaltung einzelner Effekte aufnehmen. Indem Sie verschiedene Techniken (siehe Seite 87) benutzen, können Sie die vorhandenen Begleitungen und Baßlinien benutzen, um sehr anspruchsvolle Aufnahmen zu erschaffen.

Es stehen zwei Aufnahmearten zur Verfügung: Realtime (Echtzeit) und Step (schrittweise Aufnahme). Lesen Sie dazu Seite 37 für eine genauere Erklärung dieser Methoden. Es können bis zu acht Songs aufgenommen werden, die jeder bis zu 299 Takte enthalten können; mit einem Maximum von 4000 Akkorden für

alle Songs zusammen. (Wenn einzelne Songs sehr große Datenmengen beinhalten, kann sich dadurch die Gesamtanzahl der Songs verringern.)

Beachten Sie, daß sobald Sie bei einem Song etwas ändern oder etwas aufnehmen, diese Änderungen automatisch auf dessen Song-Nummer gespeichert werden. Gehen Sie aus diesem Grunde mit Vorsicht zu Werke, wenn Sie einen bestehenden Song bearbeiten oder dort etwas aufnehmen. Wenn Sie Song-Daten haben, die Sie behalten möchten, sollten Sie die Funktion MIDI-Bulk-Dump (siehe Seite 102) benutzen, um den Song zu speichern, bevor Sie ihn bearbeiten. Wenn Sie einen der werksseitig vorprogrammierten Songs löschen sollten, können Sie diesen "restaurieren" (siehe "Restaurieren der werksseitigen Preset-Songs" auf Seite 95).

ECHTZEITAUFNAHME (REALTIME RECORDING)

Bei der Echtzeitaufnahme (Realtime Record) können Sie Daten eingeben ("einspielen"), während der Song abläuft. Wann welche Datenarten auf welche Weise aufgenommen werden können, ersehen Sie aus dem folgenden Diagramm:

Datenart	Eingabemethode	Mögliche Aufnahme-positionen
Pattern	Durch die Panel-Tasten	Am Anfang des aktuellen Taktes*
Akkorde	Nur durch die Pedalschalter; im Standby-Zustand auch durch die Akkordwahltasten	Beliebig
Effektprogramm-Nummern	Pedalschalter oder Panel-Tasten	Beliebig
Effekte ein/aus	Nur durch die Pedalschalter	Beliebig
Mute-Zustand der Begleitspuren	Durch die Panel-Tasten	Beliebig

* Wenn im Song keine Patterns aufgenommen sind, kann ein einzelnes Pattern im Standby-Zustand für den Anfang ausgewählt werden, beim Start der Aufnahme wird es aufgenommen. Bei der Echtzeitaufnahme kann ein Pattern nur einmal eingegeben werden; Patternwechsel können nur im Step-Recording eingegeben werden.

Hinweis: AUFNAHME UND TEMPOWECHSEL — Tempowechsel können nicht aufgenommen werden. Das Song-Tempo kann jedoch jederzeit von Hand geändert werden. Dabei wird immer das zuletzt eingestellte Tempo als Song-Tempo übernommen. Wenn Sie also einen Song bei Tempo 120 aufgenommen haben und ändern dann das Tempo auf 135, wird der Song beim nächsten Abruf mit Tempo 135 abgespielt.

Dieser Abschnitt über die Echtzeit-Aufnahme besteht aus drei Teilen: **1) Allgemeine Bedienung**, **2) Besondere Verfahren zur Aufnahme der verschiedenen Eventarten** und **3) Hilfreiche Tips**. Überfliegen Sie zunächst alle drei Teile und folgen dann den Anweisungen in Teil 1 und 2, wenn Sie einen Song aufnehmen. **Teil 3 hält Tips zur Praxis und weitere interessante Informationen für die Aufnahme.**

1) Allgemeine Bedienung

1. Vergewissern Sie sich zunächst, ob der Song-Modus selektiert ist (die SONG-LED sollte leuchten). Bewegen Sie dann den Pfeil in der Anzeige mit [\Rightarrow CURSOR] auf das Kästchen

SONG und selektieren mit den [-]/[+] eine leere Song-Nummer (Song Nummer 8 wurde für diesen Zweck freigelassen).

Wenn keine leeren Songs zur Verfügung stehen, müssen Sie mit der Funktion Measure Delete einen der Songs löschen (siehe Seite 94-95). Starten Sie die Wiedergabe bei jedem Song: Leere Songs werden nicht gestartet (die Taste [START/STOP] hat keine Wirkung), sondern durch die kurzzeitige Anzeige "SONG EMPTY" ausgewiesen.



ÜBERPRÜFUNG DES SONG-INHALTS — Sie können überprüfen, ob ein Song leer ist oder nicht, indem Sie, während sich die Positionsanzeige am Anfang des Songs befindet, die Tasten [▷] und [▷▷] drücken, um zum letzten Event des Songs zu gelangen. Wenn die Positionsanzeige sich nicht ändert, ist der Song leer. Wenn sich noch Daten in dem Song befinden sollten, benutzen Sie die Funktion "Takte löschen", um alle Daten im Song zu löschen.

2. Stellen Sie sicher, daß die Positionsanzeige sich am Song-Anfang befindet (wenn nicht, drücken Sie gleichzeitig die Tasten [◀◀] und [◀]).

Hinweis: Sie sollten die Aufnahme am Song-Anfang beginnen, da der GW50 sowohl ein Pattern als auch einen Akkord benötigt, um die Wiedergabe zu beginnen. Wenn die ersten Takte eines Songs leer sind, sich jedoch Pattern-Daten später im Song befinden, startet der GW50 für die leeren Takte automatisch einen Akkord (C) und ein Pattern METRO (Nr.246). (Da das Pattern METRO keine Begleitung enthält, ist der Akkord unhörbar.) Wenn der Song keine Pattern-, jedoch andere Daten enthält, lädt der GW50 automatisch ein METRO- (Metronom-) Pattern für den gesamten Song.

3. Um den GW50 in Aufnahmebereitschaft zu versetzen, drücken Sie [SONG REC] bei gehaltener [SHIFT]-Taste. Der GW50 befindet sich nun im Standby-Zustand (die SONG-LED blinkt und der Cursor springt automatisch auf die Felder PTN oder TEMPO).

Hinweis: Sie können die Aufnahme abbrechen, indem Sie einmal [SONG REC] (ohne [SHIFT]) drücken.

4. Bewegen Sie den Cursor mit [⇐] [CURSOR] auf das Feld PTN in der Anzeige und stellen Sie mit den [-]/[+] die Pattern-Nummer ein, mit der Sie den Song beginnen möchten.

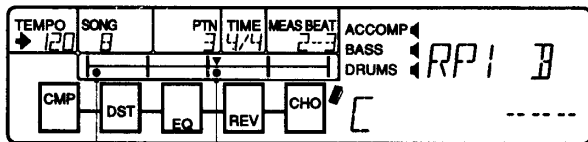
Hinweis: Wenn bei der Echtzeit-Aufnahme ein Pattern einmal gewählt wurde, kann es in diesem Aufnahmemodus nicht geändert werden (der Cursor läßt sich nicht auf das Feld PTN verschieben). Sie können jedoch — wenn nötig — mit der schrittweisen Aufnahme (siehe Seite 88) Patterns eingeben und ändern.

5. Wenn Sie jetzt schon einen Akkord für der Song-Anfang eingeben möchten, können Sie dieses in der Akkordsektion (siehe Seite 74), oder mit der CHORD-RECALL-Funktion der Pedalschalter tun (siehe Seite 86).
6. Drücken Sie [START/STOP], um die Aufnahme zu starten. Das Pattern und der Akkord, die Sie in Schritt 4 und 5 eingegeben haben, werden automatisch dem ersten 1/16tel-Schlag des Songs zugeordnet und es erscheint ein Punkt an dieser Position, um anzuzeigen, daß Events aufgenommen wurden.

Die Transporttasten ([◀◀], [◀], [▷], [▷▷]) können benutzt werden, um den Song auf Pause zu schalten (Record-Standby), und einen anderen Takt anzufahren. Zur Fortsetzung der Aufnahme drücken Sie einfach [START/STOP]. Zu weiteren Informationen lesen Sie Hinweis Nr. 7 auf Seite 88.

Hinweis: Wenn ein Song läuft, ist die LC-Anzeige bei der Aufnahme von Songs die gleiche wie bei der Song-Wiedergabe (siehe Seite 79).

Hinweis: Wenn die Positionsanzeige sich aus irgend einem Grunde auf einem anderen Schlag im ersten Takt befindet, wird das Pattern an den Song-Anfang verschoben, da Patterns nicht mitten im Takt gestartet werden können. Der Akkord wird jedoch genau an der aktuellen Position eingegeben.



Der Akkord wird in der gewählten Position eingegeben.

Das Pattern wird hier automatisch eingegeben.

Hinweis: START-EVENTS AM SONG-ANFANG EINGEBEN

— Wenn Sie beabsichtigen, andere Events (Mute-Zustände, Effekt-Programmwechsel etc.) irgendwo im Song aufzunehmen, geben Sie auch für diese Eventarten Start-Events ein. Wenn am Anfang des Songs keine solchen Events vorhanden sind, spielt der GW50 den Song einfach mit den aktuellen Einstellungen ab. Das kann dazu führen, daß der Song (bis zum ersten solchen Event) nicht so klingt, wie Sie es erwartet haben.

Für die Aufnahme von Mute-Zuständen, Effekt-Programmwechseln und Ein-/Ausschaltvorgängen der Effekte am Song-Anfang:

Bedienung —

1. Drücken Sie **[SONG REC]** bei gehaltener **[SHIFT]**-Taste für die Aufnahme.
2. Machen Sie die gewünschten Einstellungen. (Auch, wenn Sie die aktuellen Einstellungen benutzen möchten, sollten Sie diese eingeben, da der GW50 diese Daten nicht automatisch einfügt.)
3. Drücken Sie **[START/STOP]**, um die Aufnahme zu beginnen. Die Daten werden automatisch am Anfang des Songs aufgenommen.

7. Geben Sie wie folgt weitere Daten ein, während der Song läuft. In der Anzeige erscheinen bei jeder Eingabe Punkte an den Positionen, wo Events eingegeben wurden.
8. Stoppen Sie die Aufnahme mit der Taste **[START/STOP]**.

Hinweis: Dadurch wird der Realtime-Record-Modus verlassen und in den Song-Modus zurückgeschaltet.

2) Die folgenden Abschnitte beschreiben die Aufnahme der einzelnen Eventarten

Bedienungsschritte für die Aufnahme der verschiedenen Event-Typen.

■ Für die Aufnahme von Akkordwechseln in Echtzeit:

1. Schalten Sie vor der Aufnahme in den Pattern-Modus und ordnen Sie einige Akkorde den Pedalschaltern zu (siehe Seite 78).
2. Schalten Sie wieder in die Echtzeit-Aufnahme und vergewissern sich, daß die Funktion CHORD RECALL im ASSIGNABLE-Block selektiert ist. Starten Sie nun die Aufnahme (siehe Schritte 3 und 6 weiter oben in diesem Abschnitt).
3. Drücken Sie nun während der Aufnahme die gewünschten Pedalschalter an den Stellen im Song, an denen die Akkorde wechseln sollen.



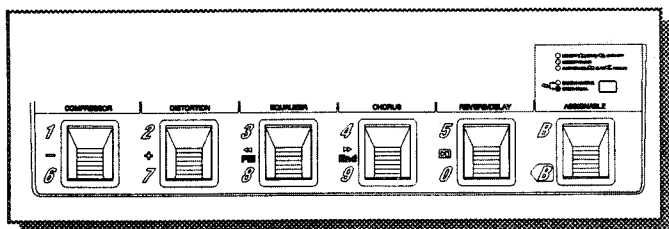
Da den Pedalschaltern nur vier Akkorde zugeordnet werden können, Sie eventuell aber mehr Akkordtypen aufnehmen möchten, wiederholen Sie einfach die obigen Schritte, ordnen den Pedalschaltern vier neue Akkorde zu und setzen die Aufnahme fort.

Pedalschalter-Funktionen bei der Echtzeitaufnahme

Akkorde abrufen

Bei der Echtzeitaufnahme kann BACKING CONTROL nicht selektiert werden. Bei dieser Aufnahmeart steht nur CHORD RECALL zur Verfügung. Wenn Sie [SONG REC] bei gehaltener [SHIFT]-Taste drücken, um in die Echtzeitaufnahme zu schalten, wird automatisch CHORD RECALL selektiert.

Mit den Pedalschaltern können die im Pattern-Modus zugewiesenen Akkorde eingefügt werden.



■ Für die Aufnahme von Mute-Daten (Ein- und Ausschalten der Akkord-, Baß- und Rhythmus-Begleitung):

Drücken Sie während der Aufnahme einfach eine der Tasten [ACCOMP], [BASS] oder [DRUMS] bei gehaltener [SHIFT]-Taste.

■ Für die Aufnahme von Effekt-Programmwechseln in Echtzeit:

1. Schalten Sie vor der Aufnahme in den Memory-Modus (drücken Sie [MEMORY]).
2. Vergewissern Sie sich, ob im ASSIGNABLE-Block MEMORY selektiert ist (die LED leuchtet stetig).
3. Wählen Sie die Bank-Nummer, in der sich die gewünschten Effektprogramme befinden.

Hinweis: Dieser Schritt ist nicht unbedingt nötig, da Sie die Bank-Nummer auch über die Pedalschalter wählen können (Schritt 5).

4. Stellen Sie sicher, daß die Echtzeitaufnahme selektiert ist und daß MEMORY im ASSIGNABLE-Block angewählt ist (die LED leuchtet), und beginnen dann die Aufnahme (siehe Schritte 3 und 6 weiter oben in diesem Abschnitt).
5. Drücken Sie während der Aufnahme die entsprechenden Pedalschalter an den Stellen im Song, an denen die Effektprogramme umgeschaltet werden sollen.

Hinweis: TIMING DER EVENTS FÜR EFFEKT-PROGRAMMWECHSEL — Da die Events für Effekt-Programmwechsel etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen als andere Events, sollten Sie diese etwas vor der gewünschten Umschaltposition aufnehmen. Als ungefähre Zeit empfiehlt es sich, die Umschaltung eine halbe Sekunde vor der gewünschten Position vorzunehmen (dies entspricht z. B. vier 1/16tel-Noten bei Tempo 120).

■ Für die Aufnahme des Schaltvorganges für Effekt-Bypass in Echtzeit:

1. Nehmen Sie zunächst ein entsprechendes Effektprogramm auf, bei dem Sie einzelne Effekte (oder Gruppen) ein- und ausschalten möchten.
2. Stellen Sie sicher, daß erstens die Echtzeit-Aufnahme aktiviert ist, zweitens der Memory-Modus selektiert ist und drittens MEMORY ON/OFF im ASSIGNABLE-Block gewählt ist (die LED blinkt). Starten Sie dann die Aufnahme (siehe Schritte 3 und 6 weiter oben in diesem Abschnitt).
3. Drücken Sie nun während der Aufnahme die entsprechenden Pedalschalter an den Stellen im Song, an denen die Effekte ein- oder ausgeschaltet werden sollen.

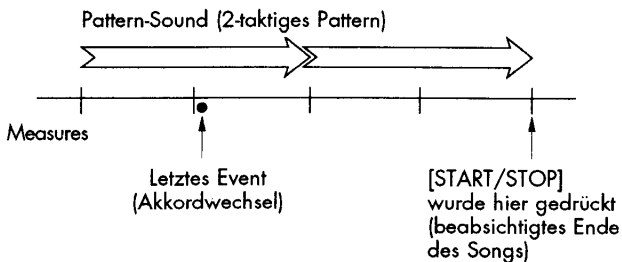
3) Tips für die Echtzeitaufnahme



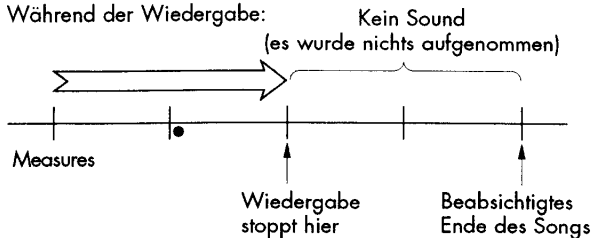
DAS SONG-ENDE RICHTIG BESTIMMEN — Beachten Sie, daß das Song-Ende nicht durch Drücken von [START/STOP], sondern durch das letzte Event im Song bestimmt wird.

Im folgenden Beispiel ist das letzte aufgenommene Event ein Akkordwechsel, [START/STOP] wurde einige Takte später gedrückt, um die Aufnahme zu beenden.

Während der Aufnahme:

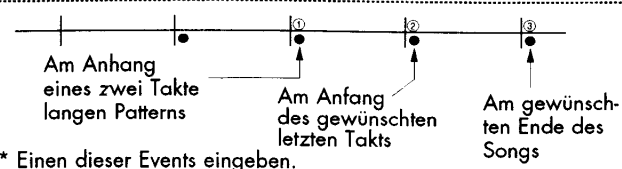


Während der Wiedergabe:



Um den Song an dem Punkt zu beenden, wo Sie es beabsichtigen, sollten Sie ein Event eingeben. Typische Events dafür sind:

- ① **Akkord** (z. B. der gleiche Akkord, der gerade erklingt),
- ② **Stummschaltung der Begleitung** (alle Spuren zugleich; am besten mit schrittweiser Aufnahme),
- ③ **Schluß-Pattern** (nur mit schrittweiser Aufnahme).



EMPFOHLENE AUFNAHMEREIHENFOLGE — Obwohl es für die Aufnahme von Songs keine bestimmten Regeln gibt, ist es meistens am besten, mit der Aufnahme von Akkordwechseln auf vorläufig einem Pattern zu beginnen, und dann weitere Events hinzuzufügen.



RICHTIGES TIMING DER ECHTZEIT-AUFNAHME — Bei der Echtzeit-Aufnahme ist das Timing wichtig. Sie können es sich einfacher machen, indem Sie den Song bei niedrigem Song-Tempo aufnehmen. Dadurch können Sie die Events genauer einspielen. Wenn Sie einen Fehler machen sollten, können Sie jedoch immer auf die schrittweise Aufnahme oder die Song-Bearbeitung zurückgreifen, um das ungewünschte Event zu beseitigen oder zu korrigieren (siehe Seite 88).



ABSCHNITTWEISE AUFNEHMEN — Bedenken Sie, daß Sie die Aufnahme auch mitten im Song beginnen können. Dies ist besonders bei komplexen Songs mit vielen Akkordwechseln und Umschaltungen der Mute-Zustände hilfreich, bei denen Sie nicht alles zugleich aufnehmen können.

Betrachten Sie den Song abschnittsweise, und stoppen oder pausieren die Aufnahme nach jedem Abschnitt. Wenn Sie den nächsten Abschnitt aufnehmen möchten, benutzen Sie die Transportfunktionen, um sich zum gewünschten Takt (oder etwas davor) zu bewegen. Starten Sie dann die Aufnahme wie gewohnt. Natürlich können Sie die Aufnahme auch von Anfang an laufen lassen, und dann ab einem beliebigen Zeitpunkt etwas einspielen.



EVENTS GLEICHZEITIG AUFNEHMEN — Die oben (bei Hint 2) beschriebene Technik können Sie auch für gleichzeitig oder in schneller Folge aufzunehmende Events einsetzen. So können Sie z. B. Akkordwechsel und Effekt-Programmwechsel in zwei Durchgängen nacheinander aufnehmen.



Mit der Funktion Repeat (Wiederholung) können Teile eines Songs zwischen den Marken A und B wiederholt werden (siehe Seite 93). Dies kann auch bei einer Aufnahme erfolgen.



BENUTZUNG DER TRANSPORTTASTEN WÄHREND DER AUFNAHME — Die Transport-Tasten [**<<**], [**<**], [**>**] und [**>>**] können während der Aufnahme benutzt werden, um andere Song-Positionen anzufahren. Dabei schaltet der GW50 von der laufenden Aufnahme in Aufnahmebereitschaft (Pause). Auch dann können Events (z. B. eine Effekt-Umschaltung) eingegeben werden; sobald Sie die Aufnahme fortsetzen, werden diese Events aufgenommen.

Bedienung :

1. Drücken Sie während der Aufnahme eine der Transporttasten [**<<**], [**<**], [**>**] oder [**>>**]. Daraufhin schaltet die Aufnahme auf Pause.
2. Fahren Sie mit den gleichen Tasten eine andere Songposition an (in diesem Zustand können auch die Tasten [**<**] und [**>**] — zum Song-Anfang/Song-Ende — benutzt werden). Die Akkorde, Patterns und Mute-Zustände der aktuellen Position werden in der Anzeige dargestellt, wenn die Anzeige der Begleitfunktionen gewählt ist (der Cursor erscheint auf dem Pattern- oder dem Tempo-Feld).
3. Wenn nötig, können Sie jetzt auch beliebige Events eingeben. Wenn Sie danach [START/STOP] drücken, werden diese Events aufgenommen. Während dann die Echtzeit-Aufnahme weiterläuft, können Sie beliebige Events zu den vorhandenen dazuspielen ("Overdub").



MUTE, BASSNOTE UND RETRIGGER — Die verschiedenen automatischen Begleit- und Aufnahmefunktionen des GW50 ermöglichen die Erstellung exakt gespielter komplexer Kompositionen. Hier sind drei wichtige Werkzeuge aufgeführt, die dafür eingesetzt werden können.

- **Mute (Seite 86)** — Die Mute-Funktion kann dazu benutzt werden, aufwendige Arrangements und Strukturen zu realisieren, indem Sie verschiedene Instrumentengruppen ein- und ausschalten und dadurch Variationen des Songs erzeugen können.

- **Baßnote ändern (Seite 75)** — Hierdurch können Sie eigene Baßlinien erzeugen, da Sie die Baßnote auf jedem 1/16tel Schlag ändern können.

- **Retrigger** — Mit der Retrigger-Funktion können Sie in einem Song rhythmische Akzente setzen, bei denen einige der Begleitsounds gleichzeitig gespielt werden. Zu diesem gibt es spezielle Retrigger-Patterns (Nr. 241 bis 244), in denen Sie die „Orchesterschläge“ bzw. die Akzente durch Eingabe eines Akkordes an der gewünschten 16tel-Position setzen können. Die Retrigger-Funktion kann jedoch auch bei allen anderen Patterns benutzt werden, indem Sie ein Akkord-Event eingeben, während Pattern-Daten abgespielt werden (in Pausen ist dies nicht möglich).

Um einen Eindruck des effektiven Einsatzes dieser Funktion zu gewinnen, beziehen Sie sich bitte auf den englischsprachigen Abschnitt "USE OF ADVANCED RECORDING TECHNIQUES – FACTORY SET SONG 1" auf Seite 153.



STUMMSCHALTEN WEITERKLINGENDER SOUNDS — Da Mute-Events nur die Noten bei oder nach dem Event beeinflussen, kann es sein, daß einige Begleitsounds auch nach der Stummschaltung weiterklingen. Wenn zum Beispiel eine ganze Baßnote, die am Anfang eines Taktes beginnt, im Verlauf des Taktes stummgeschaltet werden soll, klingt diese Note noch bis zum Ende des Taktes weiter. Durch gleichzeitige Eingabe eines Mute- und eines Retrigger-Events an der gewünschten Position kann diese Note trotzdem in der Mitte des Taktes stummgeschaltet werden. Dies gelingt, da die Baßnote durch das Retrigger-Event ersetzt wird, dieses jedoch nicht hörbar ist, da sich an der gleichen Position das Mute-Event befindet. (Siehe auch Seite 154.)

SCHRITTWEISE AUFNAHME (STEP-RECORD-MODUS) XXXXXXXXXX

Mit Step-Recording können Sie einzelne Events präzise und nacheinander in 16tel-Noten-Schritten eingeben, ohne sich um die Timing-Probleme kümmern zu müssen, die Sie bei der Echtzeitaufnahme beachten müssen.

Die folgende Tabelle zeigt die Event-Typen, die bei der schrittweisen Aufnahme wie und wann aufgenommen werden können.

Datenart	Eingabemethode	Mögliche Aufnahme- positionen
Patterns (einschließlich Fill-in und Schluß)	Nur durch die Panel-Tasten	Am Beginn beliebiger Takte
Akkorde	Nur durch die Panel-Tasten	Beliebig
Mute-Zustand der Begleitspuren	Durch die Panel-Tasten	Beliebig

Hinweis: AUFNAHME UND TEMPOWECHSEL — Tempowechsel können nicht aufgenommen werden. Das Song-Tempo kann jedoch jederzeit von Hand geändert werden. Dabei wird immer das zuletzt eingestellte Tempo als Song-Tempo übernommen. Wenn Sie also einen Song bei Tempo 120 aufgenommen haben und ändern dann das Tempo auf 135, wird der Song beim nächsten Abruf mit Tempo 135 abgespielt.

Bedienung —

1. Vergewissern Sie sich zunächst, ob der Song-Modus selektiert ist (die SONG-LED sollte leuchten). Bewegen Sie dann den Pfeil in der Anzeige mit [\Rightarrow] **CURSOR** auf das Kästchen SONG und selektieren eine leere Song-Nummer. (Sie können auch einen bestehenden Song wählen, um zusätzliche Daten hinzuzufügen.)

Hinweis: Bei der schrittweisen Aufnahme muß die Taste [**SONG REC**] nicht betätigt werden. Solange sich der GW50 im Song-Modus befindet und der Song gestoppt ist, kann die schrittweise Aufnahme jederzeit erfolgen.

Hinweis: Wenn Sie einen Song löschen wollen, um ihn zu einem leeren Song zu machen, gehen Sie vor wie in Schritt Nr. 1 in "ECHTZEITAUFNAHME" auf Seite 83 beschrieben; siehe auch Seite 95 betr. Einzelheiten zum Löschen eines Songs.

2. Stellen Sie sicher, daß Sie sich am Song-Anfang befinden, bewegen den Cursor mit [\Rightarrow] **CURSOR** auf das Feld PTN und stellen die Pattern-Nummer ein, mit der Sie den Song beginnen möchten.
3. Stellen Sie auch andere Daten ein, mit denen der Song beginnen soll: Den ersten Akkord (siehe Seite 84) und die Mute-Zustände der Begleitspuren (siehe folgenden Hinweis)

(Weitere Informationen zur Aufzeichnung von Daten am Anfang eines Songs siehe Schritt Nr. 2 auf Seite 84 unter "ECHTZEITAUFNAHME".)

Hinweis: EINSTELLEN DES BEGLEITSPUR-MUTE-ZUSTANDES — Um den Mute-Zustand einer der Begleitspuren einzustellen, drücken Sie die entsprechende Taste [**ACCOMP**], [**BASS**] oder [**DRUMS**] bei gehaltener [**SHIFT**]-Taste. Ein kleines Lautsprechersymbol neben jeder Spur zeigt an, daß die zugehörige Spur eingeschaltet ist.

4. Um die in Schritt 2 und 3 eingestellten Daten aufzunehmen, drücken Sie einfach [**ENTER**], es erscheint ein Punkt an der Position, um die aufgenommenen Events anzuzeigen. Dabei werden alle eingegebenen Events gleichzeitig der eingestellten Song-Position zugeordnet.

Hinweis: Pattern-Nummer können nur auf dem ersten 1/16tel eines Taktes aufgenommen werden. Ein Pattern kann nicht mitten im Takt beginnen. Wenn Sie dies versuchen, erscheint die Nachricht "ONLY MEAS TOP" in der Anzeige.

5. Nach Schritt 4 bewegt sich die Positionsanzeige in der Takt/Event-Anzeige automatisch um eine Viertelnote auf den nächsten Schlag im Takt vor. Sie können dort die nächsten Events aufnehmen, oder aber die Positionstasten [**<<**], [**<**], [**>**] oder [**>>**] benutzen, um sich zu einer beliebigen anderen 1/16tel-Position im Song zu bewegen.



EFFEKT-PROGRAMMWECHSEL IN DIE AUFNAHME EINGEBEN — Obwohl Effekt-Programmwechsel und Effekt-Bypass-Events nicht mit Step-Recording aufgenommen werden können, können Sie den GW50 bei der Echtzeitaufnahme in den Pausenzustand versetzen und diese Events in Ruhe eingeben (siehe Tip #7 auf Seite 88).

Hinweis: MEHRERE EVENTS — Beachten Sie, daß mehrere Events unterschiedlicher Art die gleiche Songposition besitzen können. Zwei gleiche Eventarten (z. B. zwei Akkorde) können hingegen nicht auf der gleichen Songposition eingegeben werden. Das zuletzt eingegebene Event ist dabei maßgeblich und löscht das alte Event.



ECHTZEIT- UND STEP-AUFNAHME GEMEINSAM EINSETZEN — Echtzeit- und Step-Aufnahme können sehr effektiv gemeinsam eingesetzt werden. Die möglichen Kombinationen sind zahlreich, es soll hier daher nur ein Beispiel folgen:

Bedienung —

1. Geben Sie ein einzelnes Pattern am Song-Anfang ein und nehmen die grundlegenden Akkordwechsel in Echtzeit auf.
2. Nehmen Sie nun mit Step-Recording Patternwechsel auf; sowohl zu Fill-in-Patterns und Variationen als auch zu anderen Grund-Patterns.
3. Schalten Sie zwischen den beiden Methoden beliebig um, wobei Sie die Echtzeit-Auf-

nahme hauptsächlich für Akkordwechsel und Mute-Schaltung der Begleitspuren benutzen, und Step-Recording für die Eingabe von Patternwechseln und der Eingabe von Events an besonderen Song-Positionen.

4. Nutzen Sie auch die Vorteile der verschiedenen Bearbeitungsfunktionen für Songs (siehe Abschnitte "BEARBEITUNG VON SONGS" und "SONG-JOB-MODUS weiter unten), um Fehler zu korrigieren, Teile des Songs zu löschen oder zu kopieren usw.



Siehe auch Tip nr. 1, 3, 8 und 9 auf Seite 87 und 88. Diese Ratschläge sind auch bei der Step-Aufnahme nützlich.

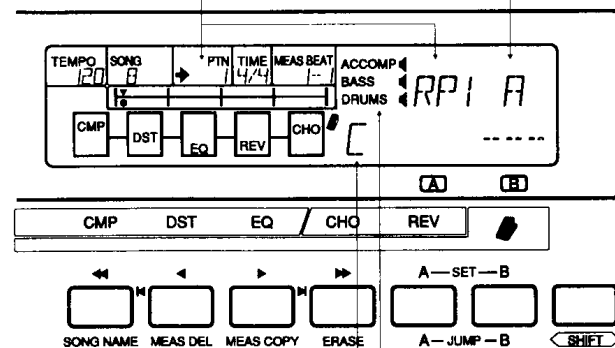
BEARBEITUNG VON SONGS

Events betrachten

Sie können leicht sehen, ob und an welcher Position in einem Takt ein Event aufgenommen wurde. Ein Event erscheint als ein Punkt in dem Takt/Event-Feld auf der Anzeige (bei gestoppter Song-Wiedergabe und, wenn sich der Cursor in der Anzeige der Begleitfunktionen befindet). Wenn Sie mit den Transporttasten die Positionsanzeige auf diese Punkte bewegen, können Sie auch sehen, welches Event (oder welche Events) an dieser Position aufgenommen wurden. Die verschiedenen Events werden im GW50 wie folgt angezeigt:

Patterns — Pattern-Nummern werden in dem Feld PTN angezeigt und der Pattern-Name erscheint oben rechts in der Anzeige.

Effekt-Programmnummern und Effektein-/aus-Zustände — diese werden abwechselnd bzw. anstatt der Pattern- und Akkordnamen rechts in der Anzeige dargestellt (siehe Hinweis zum Betrachten mehrfacher Events auf Seite 91).



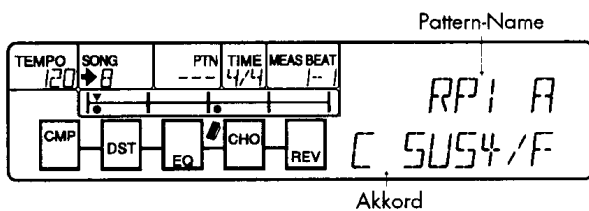
Akkorde — Akkorde werden unten rechts in der Anzeige dargestellt.

Stummschaltung der Begleitspuren — das Lautsprechersymbol rechts von ACCOMP, BASS und DRUMS zeigt an, daß die entsprechende Spur an dieser Position eingeschaltet wird. Wenn das Symbol nicht erscheint, wird diese Spur stummgeschaltet.

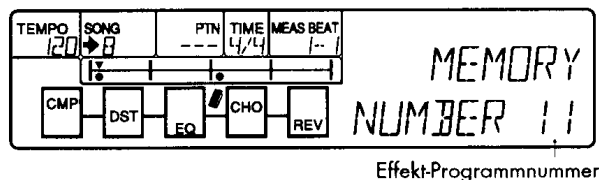
Hinweis: BEGLEIT- UND EFFEKT-MODUS-ANZEIGEN — Die aufgenommenen Akkorde, Patterns und Mute-Zustände der aktuellen Position werden im Begleit-Modus angezeigt (der Cursor erscheint in den Feldern TEMPO, SONG und PTN der LC-Anzeige). Wenn die Effektmodusanzeige gewählt ist (der Cursor verschwindet), wird statt Akkord und Patternnamen "MANUAL" angezeigt.

Hinweis: BETRACHTEN MEHRFACHER EVENTS — Wenn mehrere Events an der gleichen Song-Position aufgenommen wurden, werden diese kurzzeitig nacheinander angezeigt. Wenn sich zum Beispiel vier Events (Pattern, Akkord, Effekt-Programmwechsel und Effekt-Bypass) an der gleichen Position befinden, erscheinen die folgenden drei Einträge auf der Anzeige:

Pattern- und Akkord-Events

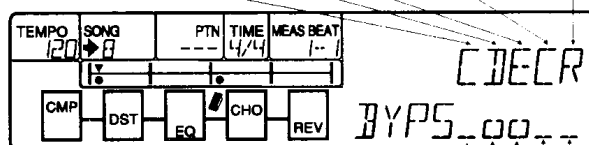


Effekt-Programmwechsel



Effekt-Bypass-Events

Kompressor Distortion Equalizer Chorus Reverb/Delay

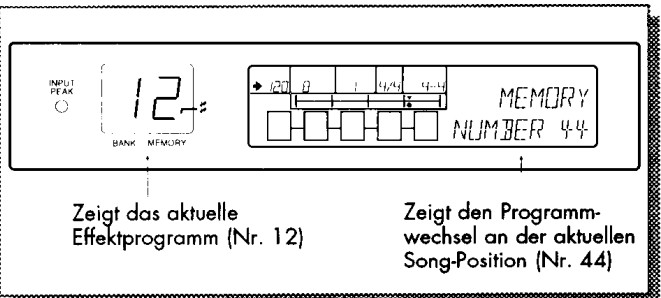


"—" zeigt an, daß der dem Buchstaben über der Marke entsprechende Effekt ausgeschaltet (Bypass) ist.

"□" zeigt an, daß der dem Buchstaben über der Marke entsprechende Effekt eingeschaltet ist.

Hinweis: ÜBER EVENTS FÜR EFFEKT-PROGRAMM-WECHSEL — Die Nummer des Effektprogrammes und die Bypass-ein/aus-Schaltung werden in der Anzeige für die Positionen dargestellt, auf denen sie aufgenommen wurden. Demgegenüber zeigen die LED-Anzeige für BANK/MEMORY und die Effektblock-LEDs den aktuellen Zustand des Effektblockes des GW50 an.

Es wurde zum Beispiel Programm-Nummer 12 am Anfang des Songs, auf dem dreizehnten 1/16tel des vierten Taktes ein Wechsel zu Programm Nr. 44 aufgenommen (siehe Abbildung). Wenn Sie sich mit den Transporttasten zur dreizehnten 16tel-Note des vierten Taktes bewegen, zeigt die LC-Anzeige "44", die BANK/MEMORY-LED jedoch "12".



Die beiden Anzeigen sind unterschiedlich, da der Song gestoppt wurde und der Programmwechselbefehl für Programm Nr. 44 noch nicht abgespielt wurde.

Wenn Sie jetzt die Positionsanzeige ein 1/16tel weiterbewegen, wechselt entsprechend auch die BANK/MEMORY-LED auf "44".

Beachten Sie auch, daß die aktuelle Nummer des Effektprogrammes geändert werden kann, ohne die Positionsanzeige zu bewegen.

Es gibt also immer einen Unterschied zwischen dem aktuell dargestellten Effekt-Event und dem aktuellen Effekt-Zustand des GW50 (das gleiche gilt ebenso für Bypass-Events).

Anders ausgedrückt: die BANK/MEMORY- und die Effektblock-LEDs zeigen immer den aktuellen Zustand der Effektsektion, die LC-Anzeige stellt die Events dar, die in den Begleit Spuren aufgenommen wurden.

Hinweis: Wenn Sie sich an einer Position befinden, wo sich kein Event befindet, und betätigen eine der Transporttasten [**<<**], [**<**], [**>**] oder [**>>**], werden die aktuelle Pattern-Nummer, der aktuelle Pattern-Name, Mute-Zustand und Akkord kurzzeitig in der Anzeige dargestellt. (Beachten Sie auch den Abschnitt "TRANSPORT-FUNKTIONEN", Seite 81).

Stellen Sie sicher, daß für die folgenden Bedienungsschritte der Song-Modus selektiert ist.

Events bearbeiten

Die Bearbeitung eines aufgenommenen Events erfolgt auf die gleiche Weise wie die schrittweise Aufnahme. Bewegen Sie die Positionsanzeige auf das Event, welches Sie ändern möchten, stellen den neuen Wert ein und drücken [**ENTER**]. Die Eingabe erfolgt auf die gleiche Weise wie bei der schrittweisen Aufnahme (siehe Seite 89).

EVENTS LÖSCHEN

Um ein einzelnes aufgenommenes Event (oder alle Events einer bestimmten Position) zu löschen, bewegen Sie die Positionsanzeige auf die Event-Position und drücken [**ERASE**] bei gehaltener [**SHIFT**]-Taste.

Set-A- und Set-B-Funktionen

Durch das Setzen der Marken A und B können Sie eine beliebige Anzahl aufeinanderfolgender Takte angeben, die Sie wiederholen lassen, kopieren oder löschen möchten. Sie können diese Markierungen auch dazu benutzen, bestimmte Positionen im Song direkt anzufahren.

Markieren von Takt A oder B (SET-A/SET-B)

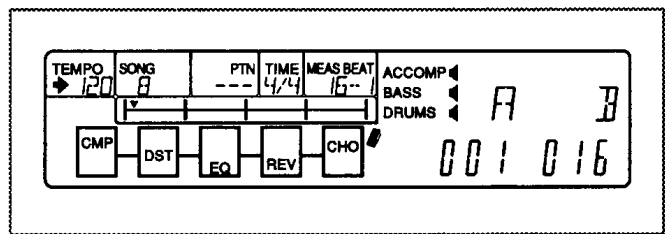
Bedienung —

1. Benutzen Sie die Positionstasten [**<<**], [**<**], [**>**] und [**>>**], um den mit "A" zu markierenden Takt anzufahren.
2. Drücken Sie [**SET-A**].

3. Benutzen Sie die Positionstasten, um den mit "B" zu markierenden Takt anzufahren.

4. Drücken Sie [**SET-B**].

Sie können die Einstellungen der Marken A und B durch Gedrückthalten der [**SHIFT**]-Taste überprüfen. In Schritt 2 und 4 oben erscheinen die Einstellungen ebenfalls für kurze Zeit.



Hinweis: ÜBER DIE MARKEN A UND B — Es können immer nur ganze Takte markiert werden, keine Positionen innerhalb eines Taktes. Die Marke B kann nicht auf eine Position früher als Marke A gesetzt werden. Bei Wiederholungs- oder Kopierfunktionen markiert "A" den Taktanfang, "B" das Taktende. Bei der Jump-Funktion markieren beide Marken den Taktanfang.


Springen nach Takt A oder B (JUMP)

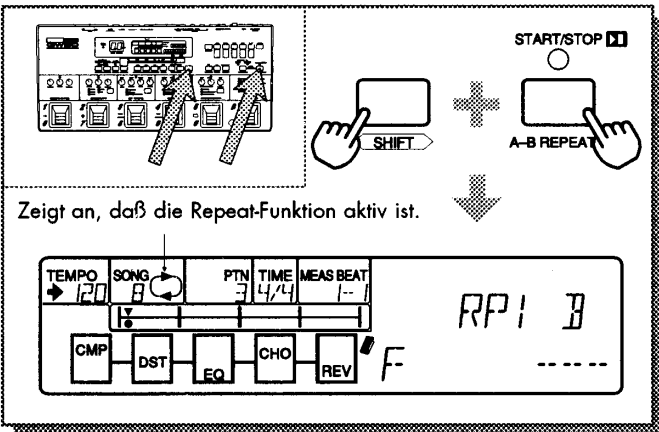
Um auf einen der markierten Takte zu springen, drücken Sie entsprechend [**JUMP-A**] oder [**JUMP-B**] bei gehaltener [**SHIFT**]-Taste.

Loop-Wiedergabe (Repeat) von A nach B

Mit dieser Funktion können Sie den Taktabschnitt zwischen A und B beliebig lange wiederholt abspielen lassen.

Bedienung —

1. Markieren Sie Anfang (A) und Ende (B) des Taktbereiches, der wiederholt werden soll.
2. Drücken Sie [**A-B REPEAT** SHIFT]-Taste. Es erscheint die Wiederholungsanzeige im SONG-Feld.



3. Bewegen Sie die Positionsanzeige auf eine beliebige Song-Position vor Marke B.
4. Drücken Sie [START/STOP], um die Wiedergabe zu beginnen. Der Song startet an der angegebenen Position und läuft bis zur angegebenen Position und wiederholt diesen Taktbereich unendlich oft.

Hinweis: Damit die A-B-Repeat-Funktion richtig arbeitet, muß die Wiedergabe an einer Stelle AN oder VOR Takt B gestartet werden.

Wenn Sie an einer Stelle NACH Takt B starten, wird der Song bis zum Ende abgespielt, und danach stoppt die Wiedergabe, ohne daß zu Takt A oder B gegangen wird.

Das liegt daran, daß die A-B-Repeat-Funktion den Takt B „sucht“, und wenn dieser nicht „gefunden“ wird (wenn also kein Takt B nach dem Beginn der Wiedergabe vorhanden ist) gibt es keine Wiedergabe.

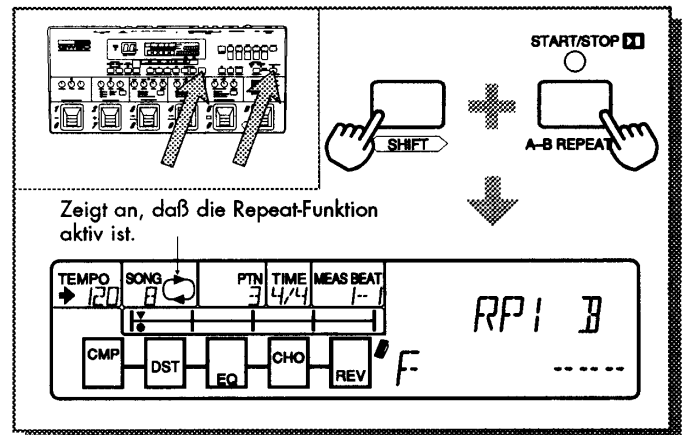
5. Drücken Sie [START/STOP], um die Wiedergabe zu stoppen.
6. Zum Ausschalten der Repeat-Funktion drücken Sie erneut [A-B REPEAT] bei gehaltener [SHIFT]-Taste.

Loop-Aufnahme (Repeat) von A nach B

Mit dieser Funktion können Sie in Echtzeit aufnehmen, während der Taktabschnitt zwischen A und B beliebig lange wiederholt abgespielt wird.

Bedienung —

1. Markieren Sie Anfang (A) und Ende (B) des Taktbereiches, der wiederholt werden soll.
2. Drücken Sie [A-B REPEAT] bei gehaltener [SHIFT]-Taste. Es erscheint die Wiederholungsanzeige im SONG-Feld.



3. Drücken Sie [SONG REC] bei gehaltener [SHIFT]-Taste.

Hinweis: Bei einer Aufnahme bewegt sich die Positionsanzeige bei diesem Schritt sofort auf Marke A, wenn die aktuelle Taktposition außerhalb des Repeat-Bereiches ist.

4. Benutzen Sie bei Bedarf die Transporttasten, um den Startpunkt in den A-B-Bereich zu bringen.

Hinweis: FUNKTIONSWEISE DER TRANSPORTTASTEN WÄHREND DER AUFNAHME — Die Transporttasten funktionieren bei der Aufnahme im Loop-Modus nur in dem A-B-Taktbereich. Weiterhin springen die Tasten (◀) und (▶) jetzt nicht mehr zum Song-Anfang und -Ende, sondern entsprechen den Funktionen JUMP-A und JUMP-B. Wenn Sie also [◀◀] und [◀] drücken, springt die Song-Position auf Marke A (nicht zum Song-Anfang), drücken Sie [▶] und [▶▶], springt die Song-Position auf Marke B (nicht zum Song-Ende).

5. Drücken Sie **[START/STOP]**, um die Aufnahme zu beginnen. Der Song startet an der angegebenen Position und läuft bis zur Marke B, springt von dort zurück auf Marke A und wiederholt diesen Taktbereich unendlich oft.
6. Drücken Sie **[START/STOP]**, um die Aufnahme zu stoppen.
7. Zum Ausschalten der Repeat-Funktion drücken Sie erneut **[A-B REPEAT]** bei gehaltener **[SHIFT]**-Taste.

SONG-JOB-BETRIEB

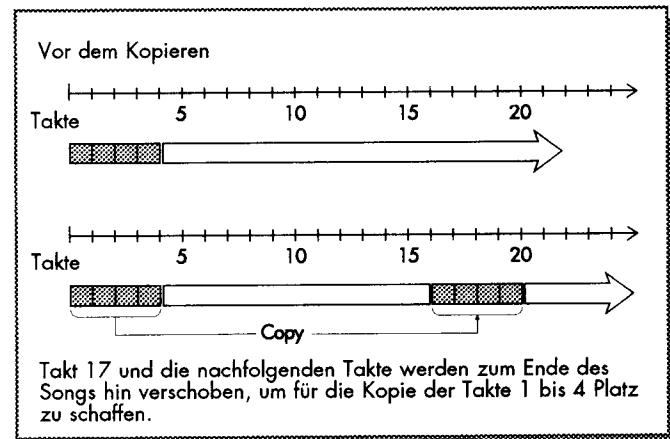
Takte zwischen A und B auf aktuelle Position kopieren

Mit dieser Funktion können Sie die Event-Daten in dem Taktbereich zwischen A und B auf eine andere Song-Position kopieren. Dies bietet eine praktische Hilfe zum Arrangieren eines Songs, wenn sich ein oder mehrere Teile eines Songs ähneln oder gleich sind. Diese Teile müssen dann nicht wieder Takt für Takt neu eingegeben werden.

Bedienung —

1. Markieren Sie Anfang (A) und Ende (B) des Taktbereiches, der kopiert werden soll.
2. Benutzen Sie die Positionstasten, um den Ziel-Takt anzufahren.
3. Drücken Sie **[MEAS COPY]** bei gehaltener **[SHIFT]**-Taste. (Sie können jetzt immer noch eine andere Taktposition wählen).
4. Drücken Sie **[SET-B]** (unterhalb "**[G□]**") um die Takte zu kopieren, oder **[SET-A]** (unterhalb "**[EXIT]**"), um die Operation abubrechen.

Hinweis: Beim Kopier- und Löschbetrieb ändern sich die Taktnummern für die Markierung A und B nicht, aber die Inhalte können geändert werden. Deshalb sollten Sie vorsichtig sein, wenn Sie z.B. die gleiche Sektion zu verschiedenen Teilen des Songs kopieren; die gewünschte Sektion ist möglicherweise durch einen Kopier- oder Löschvorgang von der Ausgangsstellung aus verschoben worden.



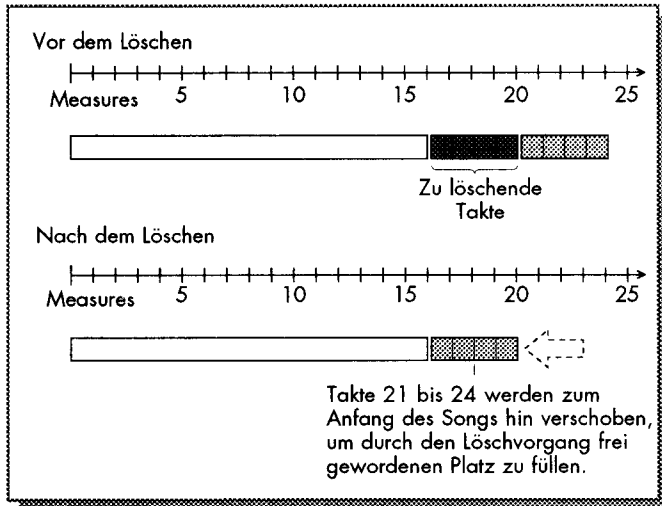
Die Takte werden nun an der Zielposition eingefügt, wobei die nachfolgenden Takte um die Anzahl der eingefügten Takte nach hinten verschoben werden.

Takte zwischen A und B löschen

Mit dieser Funktion können Sie die Takte zwischen den Marken A und B löschen.

Bedienung —

1. Markieren Sie Anfang (A) und Ende (B) des Taktbereiches, der gelöscht werden soll.
2. Drücken Sie **[MEAS DEL]** bei gehaltener **[SHIFT]**-Taste.
3. Drücken Sie **[SET-B]** (unterhalb "**[G□]**") um die Takte zu löschen, oder **[SET-A]** (unterhalb "**[EXIT]**"), um die Operation abubrechen.



Die Takte zwischen den Marken A und B werden gelöscht und die nachfolgenden Takte lückenlos an den vorhergehenden Takt verschoben.



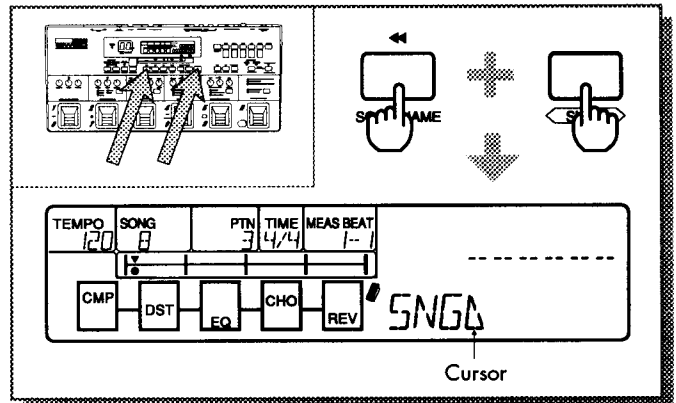
Sie können diese Funktion auch zum Löschen eines ganzen Songs benutzen, indem Sie den Song-Anfang mit Marke A, das Song-Ende mit Marke B markieren und dann alle Takte löschen.

Song benennen

Bedienung —

1. Wählen Sie den Song, den Sie benennen möchten, oder benutzen Sie den aktuellen Song.

2. Drücken Sie [SONG NAME] bei gehaltener [SHIFT]-Taste.



3. Benutzen Sie die [-]/[+], um das gewünschte Zeichen für die aktuelle Cursorposition auszuwählen. Bewegen Sie dann den Cursor (Δ) mit [⇐] [CURSOR] auf die nächste Position. Folgende Zeichen stehen zur Verfügung:

(Space) 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z * + - /

4. Drücken Sie eine der Modus-Tasten, um die Funktion zu verlassen. Der Name wird automatisch mit dem Song gespeichert und erscheint jedesmal, wenn Sie diesen Song selektieren.

RESTAURIEREN DER PRESET-SONGS

Wenn Sie einen der werksseitig vorprogrammierten Songs gelöscht haben sollten, können Sie diesen mit dieser Funktion zurückholen.

Bedienung —

1. Schalten Sie den GW50 aus.

2. Halten Sie [SONG] nieder und schalten den GW50 wieder ein (die SONG-LED leuchtet und "L SONG" erscheint in der Anzeige).
3. Wählen Sie mit den [-]/[+] den Song, den Sie zurückholen möchten.

4. Drücken Sie [SET-B] (unterhalb “**[]**”) um den Song zu restaurieren, oder [SET-A] (unterhalb “**EXIT**”), um die Operation abubrechen. Für den Abbruch der Operation können Sie auch eine der Modus-Tasten [MANUAL], [MEMORY] oder [SONG/PATTERN] drücken.

Hinweis: Beachten Sie dabei, daß dadurch automatisch der von Ihnen auf dieser Programmnummer erstellte Song unwiederbringlich gelöscht wird. Um den vollständigen Verlust des Songs zu vermeiden, speichern Sie diesen und Ihre anderen Songs mit der MIDI-Bulk-Dump-Funktion (siehe Seite 102).



Sie können beliebig viele der werksseitig vorprogrammierten Songs nacheinander zurückholen, indem Sie Schritte 3 und 4 beliebig wiederholen.