



16 BIT STEREO DRUM MACHINE

Bedienungsanleitung

ALESIS

© 1993 Soundware Audio Team GmbH, 63322 Rödermark

Alle Angaben ohne Gewähr. Änderungen vorbehalten.

Nachdruck und Vervielfältigung - auch auszugsweise - verboten.

Lizenznehmer: Alesis Studiosound GmbH, Karl-Arnold-Str. 2a, 47877 Willich

Inhaltsverzeichnis

Seite

Kapitel 1 Einleitung

Übersicht	1
7 Schritte zur sofortigen Inbetriebnahme	1

Kapitel 2: Aufnahme Einstellungen (Record Setup)

Quantisieren	3
Swing Select	3
Click	3
Velocity (Ansprechdynamik)	4
Hinzufügen und Entfernen von Schlägen am Ende eines Pattern	4
Hinzufügen und Entfernen von Schlägen am Anfang eines Pattern	4
Offset	4
Step Mode	5
Einfügen und Löschen einer Note	5
Benennen eines Pattern	5

Kapitel 3: Abspielen und Aufnahme von Pattern

Perform/Compose	6
Die Fill Pattern	6
Aufnahme eines Pattern	7
Löschfunktionen	7
Kopieren	8

Kapitel 4: Erstellen von Drumsets

Wahl des Drumsets	11
Zuordnung von Sounds	11
Lautstärke eines Pads	11
Panorama	11
Stimmung (Tuning)	12
Trigger Modus (ASN Mode)	12
Ausgangsbelegung (Output)	12
Speichern und kopieren eines Drumsets (Save Set)	12
Set Mode	12

Kapitel 5: Song Modus

Grundlagen	13
Benennen eines Songs	13
Erstellen eines Songs in Realtime	13
Manuelles Erstellen und Bearbeiten eines Songs	14
Kopieren eines Songs	15

Kapitel 6: MIDI Einstellungen

MIDI Kanal (MIDI CH)	16
Drum In	16
Drum Out	16
Midinoten zuordnen (Note)	16
Clock In	16
Clock Out	16
MIDI THRU	16
PRG CHANGE	17
Note Map	17

Kapitel 7: Backup

Send Out MIDI	18
Store to Tape	18
Verify Tape	18
Load In Tape	19
Load In Patt	19
Load In Song	19
Free Mem	19
Löschen des gesamten Inhalts (RESET)	19
Software Version	19

Kapitel 1 Einleitung

Welcome to the SR-16 Drum Machine!

Wenn Sie es kaum erwarten können, dieser Maschine erste Sounds zu entlocken, befolgen Sie die später beschriebenen 7 Schritte zur Sofortinbetriebnahme. Möchten Sie mehr über die SR-16 erfahren, kehren Sie einfach wieder an den Anfang dieser Anleitung zurück.

Übersicht

Die SR-16 bietet über 230 16bit gesampelte Schlagzeug- und Perkussionssounds die den 12 dynamischen Pads zugeordnet werden können. Mit dem integrierten Sequenzer können die vorprogrammierten Rhythmen abgespielt oder eigene Kreationen aufgenommen und wieder abgespielt werden.

Die Daten bleiben auch nach Abschalten der SR-16 gespeichert. Diese Daten können extern auf Kassette oder Midi System Exklusiv verwaltet werden.

Über diese Anleitung

Diese Anleitung behandelt die folgenden Themen

1. Einleitung
2. Aufnahme
3. Abspielen und Aufnahme von Rhythmus Pattern
4. Erstellen und Verändern von sogenannten Drum Sets
5. Der Song Modus
6. MIDI
7. Datenverwaltung
8. Spezielle Anwendungen.

Grundregeln

Die SR-16 besteht aus 2 Komponenten.

*Zum Einen die eigentlichen Schlagzeugsounds, die mit einer Auflösung von 16-bit (CD Qualität) gesampelt wurden. Die Sounds unterliegen der sogenannten *Dynamic Articulation*, dh mit der Dynamik verändert sich nicht nur die Lautstärke eines Sounds, sondern auch der Klang.

* Andererseits der interne Sequenzer, der es ermöglicht die gespielten Rhythmen und Pattern aufzuzeichnen, zu editieren und abzuspielen.

7 Schritte zur sofortigen Inbetriebnahme

1. Schliessen die Main Outputs, rechts oder links für Mono, beide für Stereo, an einen Verstärker, Stereoanlage etc. an. Drehen Sie die Lautstärke auf Null.
2. Mit dem ON/OFF Schalter an der Rückseite des Geräts schalten Sie es ein oder aus.

3. Im LCD oben rechts sollte 'PATTERN' stehen. Falls nicht schalten Sie mit der Pattern/Song Taste zwischen dem Pattern und dem Song Modus um.
4. Spielen Sie mit der SR-16 und testen Sie die Sounds einmal aus.
5. Um das Demo zu hören, halten Sie die PATTERN/SONG Taste gedrückt, während Sie gleichzeitig die PLAY Taste betätigen.
6. Drücken Sie Play und hören Sie sich die vorprogrammierten Pattern an. Im Display sollte 'PATTERN', 'USER' und 'PERFORM' stehen. Mit den jeweiligen Tasten PATTERN/SONG, PRESET/USER und PERFORM/COMPOSE stellen Sie die richtigen Modi ein.
7. Geben Sie direkt eine zweistellige Zahl 00-49 ein und drücken Sie PLAY.

Mit der INC Taste (obere Pfeiltaste) wählen Sie das nächst höhere Pattern, das am Ende des gerade aktiven Pattern erklingen wird.

Mit DEC Taste (untere Pfeiltaste) wählen Sie das nächst tiefere Pattern.

Mit den A oder B Tasten wählen Sie die Variationen des aktiven Pattern.

Mit der FILL Taste wird einerseits eben ein Schlagzeugfill eingeleitet, zum anderen wechselt ein A zum B Pattern und umgekehrt.

Halten Sie die FILL Taste gedrückt, bis es zu Ende gespielt hat, das Pattern bleibt in der gerade aktiven Variaton.

Mit der TEMPO/PAGE Taste verändern Sie das Tempo.

Kapitel 2: Aufnahme Einstellungen (Record Setup)

Vor der Aufnahme eines Patterns müssen zuerst einige Einstellungen vorgenommen werden.

1. Taste RECORD SETUP drücken.
2. Mit der PAGE UP/DOWN wechseln Sie zwischen den verschiedenen Seiten dieses Parameters.
3. Verändern Sie die Parameterwerte je nach Bedarf.
4. Durch nochmaliges drücken der RECORD SETUP Taste verlassen Sie diese Ebene wieder.

Quantisieren

Im Display steht 'QUANTIZE SELECT' und unten links erscheint der Wert in Form einer Note.

Eine kleine 3 hinter dem Notensymbol deutet eine Triole an. Mit den Tasten können die Werte direkt eingegeben werden.

Taste 1 = 1/4

Taste 2 = 1/4 Triole

Taste 3 = 1/8

etc.

Die Einstellung 'OFF' schaltet die Quantisation aus und registriert die Impulse mit einer Auflösung von 1/384 Note.

Die SR-16 quantisiert während dem Einspielen, wählen Sie diesen Wert also vor der Aufnahme. Man kann den Wert aber auch während der Aufnahme noch verändern.

Swing Select

Mit diesem Parameter hauchen Sie Ihrer Aufnahme den Swing ein.

Die Einstellungen, die Sie mit den Tasten 1=54%, 2=58%, 3=62%, 4=Off vornehmen, bedeuten nichts anderes, als dass die erste Note eines *Paars* zB 62% und die zweite Note 38% der Länge *beider* Noten benötigt. Somit wird ein Swing- oder Shuffle-Feeling erzeugt.

Auch dieser Parameter beeinflusst die Eingaben während der Aufnahme.

Click

Im Display erscheint 'CLICK SELECT', das Click Fenster Mitte unten gibt den Notenwert an, den Sie mit den INC/DEC oder Zahlentasten eingeben. Der Click ist nur im Compose Mode hörbar.

Click Volume

Wählen Sie die Lautstärke des Clicks.

Velocity (Ansprechdynamik)

Es gibt 11 verschiedene Einstellung für das Ansprechverhalten der Pads. Mit den INC/DEC oder den Zahlentasten können folgende Möglichkeiten gewählt werden:

Tasten 1-8 = Fixed 1-8, 9=Soft, 0=Loud, Medium kann nur mit den Pfeiltasten erreicht werden. Fixed bedeutet, dass alle Pads einer gemeinsamen, undynamischen Lautstärke unterliegen, egal wie fest oder weich ein Pad gespielt wird.

Soft, Medium und Loud sprechen die Lautstärke der Sounds dynamisch an. Mit Soft wird die volle Dynamik durch weichere Schläge als mit Medium oder Loud erreicht.

Hinzufügen und Entfernen von Schlägen am Ende eines Pattern

Display: 008 BEAT LENGTH

Hier werden am Ende eines Pattern Schläge (Viertelnoten) hinzugefügt oder entfernt somit ein Pattern verlängert oder verkürzt. Das Entfernen von Schlägen eines bestehenden Patterns, bewirkt, dass alle Noten, die über die neue Taktlänge hinausgehen, gelöscht werden. ACHTUNG: Die neue Länge wird auch das abhängige Fillpattern in seiner Länge dem Hauptpattern angleichen. Drücken Sie PLAY um die Veränderung zu aktivieren. 'CHANGED LENGTH' erscheint im Display.

Hinzufügen und Entfernen von Schlägen am Anfang eines Pattern

Display: 008 Beat START

Hier gelten die gleichen Angaben wie oben beschrieben, nur werden die Schläge am Anfang eines Pattern gelöscht oder hinzugefügt.

Offset

Mit dieser Funktion verschieben Sie ein bereits aufgenommenes Pattern, oder nur die Daten eines einzelnen Pads, in extrem kleinen Schritten (bis zu 1/384 Note), um dem Pattern mehr Groove zu geben.

1. Die Sr-16 in Pattern Mode setzen und stoppen.
2. Drücken Sie das Pad (Sound), das bearbeitet werden soll. Wird kein spezifisches Pad gewählt, wird das ganze Pattern verändert.
3. Geben Sie nun einen Wert ein. Wenn Sie vorab die DEC Taste drücken, können Sie negative Werte eingeben (positiv=Richtung Ende Beat, negativ=vor Anfang Beat). Beachten Sie: ein 16tel ist 24/384, um eine Snare um 1/16 hinter den Beat zu verschieben lautet Ihre Eingabe also -24.

Offsets, die vor den 1. Schlag des Patterns gezogen werden, sind dann am Ende des Patterns zu hören, solche nach dem letzten Schlag am Anfang.

Step Mode

Wenn Sie die Anzeige 'STEP MODE?' mit PLAY beantworten, erscheint eine weitere Seite, in der einzelne Events (Noten) bearbeitet oder eingefügt werden können. Die Schrittgrösse, mit welcher Sie von Event zu Event schalten können, hängt vom Quantizwert auf der 1. Seite ab. Wenn Swing auf 'ON' ist, werden die Steps entsprechend angepasst.

Das Display zeigt den Beat und den Subbeat, das Volumen und rechts davon, um welches Pad es sich gerade handelt.

Im Step Mode beträgt die kleinste Auflösung 1/96, dh es benötigt maximal 96 Steps, um sich durch eine Viertelnote zu bewegen. Die Subbeat Werte sind:

1/4 = 96 1/8 = 48 1/16 = 24 1/32 = 12
1/4t = 72 1/8t = 36 1/16t = 18 1/32t = 9

Einfügen und Löschen einer Note

Wählen Sie mit den PAGE Tasten, wo ein neuer Event plziert werden soll.

Drücken Sie dann das Pad (Sound), der hinzugefügt werden soll. Gleichzeitig wird das Volumen aufgezeichnet. Sollte an der gleichen Stelle der selbe Sound schon vorhanden sein, wird lediglich die Lautstärke verändert.

Die Lautstärke kann auch mit den Zahlentasten (1-8) verändert werden.

Um ein Event zu löschen, halten Sie ERASE und drücken gleichzeitig PLAY, die angezeigte Note wird gelöscht.

Durch drücken der STOP, RECORD SETUP oder PLAY Taste verlassen Sie den Step Modus.

Benennen eines Pattern

Wählen Sie mit PAGE UP/DOWN den zu bearbeitenden Buchstaben und geben mit INC/DEC das gewünschte Zeichen oder Buchstaben ein.

Kapitel 3: Abspielen und Aufnahme von Pattern

Wichtig: Bei allen folgenden Angaben muss sich die SR-16 im Pattern Modus befinden.

Perform/Compose

Die SR-16 hat keine eigentliche Aufnahme Taste. Drücken Sie PLAY um das Pattern zu starten und die PERFORM/COMPOSE Taste, um zwischen Abspielen und Aufnahme zu wechseln. Mit dem Compose Modus wird automatisch der Click aktiviert.

Es können vorzu alle Parameter verändert werden, sowohl im Compose als auch im Perform Modus, ohne dass die SR-16 angehalten werden muss.

Wichtig: Ist ein Preset Pattern angewählt, kann die Compose Funktion nicht eingeschaltet werden, da diese Pattern nicht verändert werden können. Dazu muss man ein Preset Pattern auf ein User Pattern kopieren und dann bearbeiten.

Tempowahl

Das Tempo kann auch während des Abspielens mit den TEMPO UP/DOWN Tasten im Bereich 20-255 Schläge pro Minute verändert werden.

Klopfen Sie vor dem Abspielen im gewünschten Tempo auf die STOP Taste und die SR-16 passt sich Ihrem Tempo an. Das treten eines Pedals am Count/A/B/Fill Jack angeschlossen hat die gleiche Funktion.

Pattern Wahl

1. Geben Sie im Pattern Modus eine zweistellige Zahl ein (00-49).
2. Wählen Sie Pattern A,B oder Fill.
3. Wählen Sie Preset oder User Pattern.

Pattern können auch während des Abspielens gewählt werden (Zahlentasten oder INC/DEC), die SR-16 schaltet dann am Ende des aktiven Pattern auf das Ausgewählte um.

Die Start und Stop Funktion kann auch mit einem Fusspedal übernommen werden.

Die Fill Pattern

Diese Pattern sind der eigentliche Schlüssel zum ausdruckstarken Spiel mit der SR-16.

Die Fills sind Übergangspattern, dh wenn bei einem 8 Beat B-Pattern auf Beat 4 die FILL Taste gedrückt wird, übernimmt das Fill Pattern die letzten 4 Schläge und wechselt dann ins A-Pattern.

Nur wenn die FILL Taste über den letzten Schlag eines Patterns hinaus gehalten wird, wechselt das Pattern nicht.

Merke: Fills können nicht auf dem Downbeat (1. Schlag) beginnen, da ein Fill immer irgendwo im Hauptpattern einsetzt. Alles was aber auf den Downbeat des

Fills programmiert wird, erscheint deshalb auf dem Downbeat des folgenden Pattern. Im Klartext heisst das, dass ein Crash auf der 1 des Fills auf dem 1. Schlag des Nachfolgepatterns erklingt. Das hat den Vorteil, dass dieses Crash nicht bei jeder Wiederholung dieses Hauptpatterns ertönt.

Fills sind abhängig von Ihren Hauptpattern. Sie benützen die selben Drumsets und sind gleich lang.

Ein Pedal am Count/A/B/Fill Eingang angeschlossen übernimmt die gleichen Funktionen.

Aufnahme eines Pattern

Ein leeres User Pattern hat in der Grundeinstellung 8 Schläge, Quantizewert 1/16, Swing OFF. Änderungen sollten vor der Aufnahme vorgenommen werden. Drücken Sie PLAY wenn Sie im Compose Modus sind und die Aufnahme kann beginnen. Das Pattern wird vorzu in einer Schleife abgespielt und Noten können kontinuierlich hinzugefügt werden.

Die Noten können über die Pads von Hand eingespielt werden oder über Midi (siehe später) empfangen werden.

Beachten Sie, dass die SR-16 im Aufnahme Modus die Velocity einkommender Midinoten auf die 8 Volumenabstufungen "quantisiert". Dient die SR-16 als Soundexpander, sprechen die via Midi getriggerten Noten 127 Dynamikstufen an.

Auch im Compose Mode kann im Playbetrieb (also Aufnahme) das Pattern gewechselt werden. Wird ein Fill gewählt, führt dies aber nicht zu einem Übergang in ein anderes Pattern. Das Fill wird wie ein Hauptpattern solange gespielt, bis ein anderes angewählt wird. Dies dient dazu, dass man auch ein Fillpattern in einer Schleife aufnehmen kann.

FILL Taste als Repetierfunktion

Als weitere Funktion der FILL Taste bietet die SR-16 die Möglichkeit, im Raster des Quantizewertes eine Serie von gleichen Noten aufzunehmen.

1. Drücken Sie im Compose Mode PLAY (Aufnahme).
2. Drücken Sie ein Pad auf dem Beat, der der erste einer Serie von Noten sein soll und halten es gedrückt.
3. Unmittelbar danach drücken Sie die FILL Taste und der Sound wird im Abstand des Quantizewertes solange ausgelöst, bis eine der Tasten losgelassen wird.

Anwendung: Snarewirbel mit 1/32T, Bassdrum die auf 1/8 durchläuft, etc.

Löschfunktionen

Fehlerkorrektur während der Aufnahme

Während der Aufnahme können Fehler sofort ausgemerzt werden.

1. Die Aufnahme läuft.
2. Halten Sie ERASE gedrückt.
3. Drücken Sie jetzt das Pad des Sounds, der gelöscht werden soll, kurz vor der ersten zu löschenden Note und lassen es kurz nach der letzten zu löschenden Note wieder los.

Wenn nur eine Note gelöscht werden soll, ist es ratsam das Tempo so zu verlangsamen, dass die Note sicher getroffen wird.

Löschen eines Pattern

1. Das zu löschende Pattern muss angehalten werden.
2. Drücken Sie ERASE und die Meldung 'Erase Pattern?' erscheint.
3. Drücken Sie PLAY. Der Vorgang wird mit 'Pattern Erased' bestätigt, gefolgt von der Meldung 'Fill Erase?'.
4. Während Sie immer noch ERASE gedrückt halten können Sie mit PLAY auch das dazugehörige Fill löschen.

Wenn ein Pattern gelöscht wird, gehen alle Parameter Einstellungen wie Drumset, Record Setup etc. verloren, ausser das zweite Pattern oder das Fill Pattern beinhaltet noch Daten.

Löschen eines Pads

Es können auch alle Noten eines bestimmten Pads gelöscht werden.

1. Das Pattern muss gestoppt werden.
2. Halten Sie ERASE gedrückt.
3. Drücken Sie nun das Pad, dessen Noten gelöscht werden sollen. Im Display erscheint die Nummer des Pads.

Mit diesem Verfahren ist es möglich, alle Noten eines Pattern zu löschen, ohne die Parametereinstellungen für Drumsets, Record Setup etc. zu verlieren.

Kopieren

*Beim Kopieren eines Pattern auf ein anderes Pattern wird das zugehörige Fillpattern mitkopiert und die Daten hinzugefügt und somit das Bestimmungspattern verlängert.

*Wird ein Haupt- auf ein Fillpattern, oder umgekehrt, innerhalb eines gesamten Patterns (A+B) kopiert, wird das Bestimmungspattern überschrieben.

*Das Kopieren eines Fills auf ein anderes Fill überschreibt die Daten des Bestimmungspatterns.

*Nur das Kopieren eines Hauptpattern auf ein anderes Hauptpattern erweitert das Bestimmungspattern.

Kopieren, Erweitern und Verdoppeln

1. Die SR-16 ist im Pattern Modus und auf Stop.
2. Wählen Sie das zu kopierende Pattern.
3. Halten Sie COPY gedrückt bis zur Position 6.
4. Geben Sie die Nummer des Bestimmungspatterns (mit der Variation A,B oder Fill) ein. Beachten Sie:

*Das Kopieren auf ein bestehendes Pattern erweitert dieses um die Daten des Herkunftspatterns. Sollte dies in ein Pattern mit mehr als 128 Schlägen resultieren, erscheint die Meldung 'TOO MANY BEATS'.

*Ein Pattern wird verdoppelt, wenn man es auf sich selber kopiert.

*Drumset Einstellungen und Name wird nur mitkopiert, wenn das Bestimmungspattern leer ist.

5. Drücken Sie PLAY. Die Meldung 'COPY DONE' erscheint.
6. Lassen Sie beide Tasten los.

Kopieren von Daten eines Pads auf ein anderes Pad

Die Noteninformation eines Pads kann mühelos auf ein anderes Pad kopiert werden und somit der Sound gedoppelt werden. Bereits vorhandene Noten werden mit neuen Noten gemischt. Um ein Pad zu ersetzen, muss das Bestimmungspad zuerst gelöscht werden.

1. Drücken und halten Sie COPY bis Position 4.
2. Drücken Sie das zu kopierende Pad, im Display erscheint die Pad Nummer.
3. Drücken Sie das Bestimmungspad, welches die Daten aufnehmen soll. Solange Sie COPY gedrückt halten, können Sie das Bestimmungspad noch wechseln.
4. Drücken Sie PLAY und die Aktion wird mit 'COPY DONE' bestätigt.

Kopieren eines Pads auf ein Pad eines anderen Patterns

Dieser Vorgang mischt die Daten der beiden Pads. Um ein Pad zu ersetzen, muss das Bestimmungspad zuerst gelöscht werden.

1. Drücken und halten Sie COPY bis Position 5. Es erscheint 'COPY TO PATT'.
2. Geben Sie die Nummer des Bestimmungspatterns ein, welches das Pad erhalten soll.
3. Drücken Sie das zu kopierende Pad. Im Display erscheint die Nummer des Pads.
4. Drücken Sie nun das Bestimmungspad. Beim Kopieren eines Pads von einem Pattern zu einem anderen, kommt es oft vor das die gleiche Padnummer gewählt wird. Solange COPY gehalten wird, kann das Bestimmungspad noch gewechselt werden.
5. Beenden Sie die Aktion mit PLAY. Das Display zeigt 'COPY DONE'.

Kopieren eines Patterns über Midi

Als System Exklusiv Daten können Haupt- und Fillpattern einer zweiten SR-16 übermittelt werden.

1. Die SR-16 ist im USER PATTERN Modus und gestoppt.
2. Drücken und halten Sie COPY.
3. Ohne irgendeine Nummer einzugeben drücken Sie PLAY. Die Daten werden via MIDI gesendet. Es erscheint die Meldung 'PATT OUT MIDI'.
4. Die Ziel SR-16 empfängt das Pattern auf der gleichen Position von wo es bei der ersten SR-16 gesendet wurde.

Kopieren ein Pads über MIDI

Das selbe wie oben beschrieben kann auch für ein einzelnes Pad und dessen Noten angewendet werden.

1. Drücken und halten Sie COPY.
2. Drücken Sie das zu kopierende Pad.
3. Drücken Sie bei der Ziel SR-16 das Pad, das die Daten empfangen soll.
4. Mit PLAY beenden Sie den Vorgang. 'DRUM OUT MIDI' erscheint im Display.

Kopieren eines Drumsets über MIDI

Senden Sie Daten eines Drumsets via Midi von SR-16 zu SR-16.

1. Wählen Sie das zu kopierende Drumset.
2. Drücken und halten Sie COPY.
3. Drücken Sie DRUMSET. Die Meldung 'SET OUT MIDI' bestätigt den Vorgang.

Die kopierten Daten sind bei der Ziel SR-16 nun im Zwischen speicher. Es muss nun wie später beschrieben noch auf ein User Pattern abgespeichert werden.

Kapitel 4: Erstellen von Drumsets

Die Pads können verschiedenen Sounds zugeordnet werden und diverse Einstellungen vorgenommen werden wie Lautstärke, Stimmung, Panorama, Triggermodus und Ausgangsbelegung.

Beachten Sie: Wird ein Drumset verändert, wirkt sich das auf jedes Pattern aus, das dieses Drumset verwendet. Tip: Erstellen Sie für jedes Pattern ein eigenes Drumset, so dass Set 00 für Patt 00, Set 01 für Patt 01 etc verwendet wird.

1. Drücken Sie DRUM SET und blättern Sie mit der TEMPO UP/DOWN Taste durch die verschiedenen Parameter.
2. Nehmen Sie die nötigen Einstellungen vor.
3. Speichern Sie das Drumset auf der 8. Seite ab, wenn Sie die Änderungen nicht verlieren wollen.

Wahl des Drumsets

1. Drücken Sie DRUMSET, wählen zwischen USER und PRESET und geben eine Drumset Nummer (00-49) ein.
2. Änderungen können nur bei User Drumsets gespeichert werden.

Zuordnung von Sounds

Das Display zeigt den Namen und Nummer eines Sounds und daneben die Nummer des Pads, dem dieser Sound zugeordnet ist. Jeder Sound kann jedem Pad, oder verschiedenen Pads gleichzeitig, zugeordnet werden.

1. Drücken Sie das Pad.
2. Wählen Sie mit den INC/DEC oder Zahlentasten einen Sound.
3. Sichern Sie das Drumset auf der 8. Seite ab oder nehmen Sie weitere Änderungen vor.

Lautstärke eines Pads

In einem Bereich von 00-99 kann die Lautstärke jedes Pads einzeln eingestellt werden.

Panorama

Die beiden Pfeile im Display zeigen die Stereoposition jedes Pads an. Sie kann mit den INC/DEC oder Zahlentasten verändert werden. Die Werte sind:

(1) ganz links, (2) halblinks, (3) mitte links, (4) mitte, (5) mitte rechts, (6) halb rechts, (7) ganz rechts.

Die Einstellungen 'ganz rechts', 'ganz links' bewirken, dass das Signal nur an einem Ausgang erscheint. Somit stehen also 4 Mono Einzelausgänge zur

Verfügung (Main und Aux).

Stimmung (Tuning)

1. Drücken Sie das zu stimmende Pad.
2. Wählen Sie mit den INC/DEC Tasten einen Wert im Bereich -4(tief) bis +3(hoch).

Tip: Nehmen Sie 2 gleiche Snares auf 2 Pads und verstimmen sie leicht gegeneinander. Bei einem Snarewirbel verteilen Sie die Schläge 'zufällig' auf die beiden Snares. Der Wirbel klingt um einiges realistischer.

Trigger Modus (ASN Mode)

Folgende Auswirkungen haben die verschiedenen Einstellungen:

Multi: Der Sound geht durch seine ganze Ausklingzeit, auch wenn der Sound vorher ein zweites Mal getriggert wird (zB Toms, Becken, Snare).

Single: Bei mehrmaligem Triggern beendet jeder neue Schlag den bereits klingenden Sound (zB Tambourine, Agogo...).

Group 1 und 2: Ein getriggert Sound löst einen noch klingenden Sound der gleichen Gruppe ab. Typisches Beispiel : Open löst Closed HiHat ab und umgekehrt.

Die SR-16 kann 16 Stimmen gleichzeitig spielen. Sollte zur gleichen Zeit eine 17 verlangt sein, stiehlt sie die Stimme des Sounds, der schon am weitesten ausgeklungen ist.

1. Drücken Sie ein Pad.
2. Wählen Sie einen Mode mit den Taste 1-4 oder INC/DEC.

Ausgangsbelegung (Output)

Hier haben Sie die Wahl zwischen MAIN und AUX. Durch eine Panoramaeinstellung ganz links oder rechts stehen vier Monoausgänge zur Verfügung, zwei Mono und ein Stereopaar, etc.

Speichern und kopieren eines Drumsets (Save Set)

Um alle Änderungen zu behalten, muss ein Drumset zum Schluss auf eine Drumsetnummer gespeichert werden.

Bitte beachten Sie, dass Sie ein bearbeitetes Preset Set auf eine Usernummer abspeichern müssen.

Um ein Drumset zu kopieren, speichern Sie es einfach auf eine andere Nummer ab.

Set Mode

Mit diesem Parameter entscheiden Sie, ob jedes Pattern sein zugehöriges Drumset aufrufen soll (PATT), oder immer das gleiche, von Hand gewählte, Drumset klingen soll, egal welches Pattern aktiv ist (MANUAL).

Kapitel 5: Song Modus

Grundlagen

Nachdem man verschiedene Pattern kreiert hat, möchte man diese in einer Kette aneinanderreihen. Dazu dient der Song Modus. Es gibt 2 Arten, wie man einen Song erstellt:

1. **Realtime.** Während des Abspielens Compose Modus wählt man die Pattern und Fills in der gewünschten Reihenfolge und der Song zeichnet die Eingaben auf.
 2. **Manuell.** Geben Sie die genaue Reihenfolge der Pattern und Fills mit den Zahlentasten ein.
- Natürlich können diese Arten auch kombiniert werden.

Tempo

Ein Song behält immer das Tempo, mit dem er zuletzt abgespielt wurde.

Start, Stop, Continue

Wird im Compose Modus ein Song angehalten und dann wieder Play gedrückt, wird der Song weiterfahren und nicht neu beginnen.

Im Perform Modus würde dies den Song neu starten.

In beiden Modi bewirkt die PLAY Taste während des Abspielens ein Vorwärtsspringen auf den nächsten Step (Pattern).

Loopen eines Song Steps

Das halten der Fill Taste (oder Fusspedal) im Perform Modus über das Ende eines Songsteps hinaus bewirkt, dass dieser Step solange wiederholt wird, bis die Taste losgelassen wird.

Starten in der Mitte eines Songs

1. Wählen Sie im Compose Mode den Step, mit dem Sie beginnen wollen.
2. Drücken Sie PLAY und danach PERFORM, wenn Sie den Song nicht verändern wollen.

Benennen eines Songs

Geben Sie gleich wie bei der Namensgebung eines Patterns, geben Sie unter RECORD SETUP den Namen des Songs ein.

Erstellen eines Songs in Realtime

Dies setzt einen leeren Song voraus.

1. Setzen Sie die SR-16 in Song und Compose Modus.
2. Der Hinweis 'STEP 01 END' zeigt, dass der Song noch leer ist. Steht bereits

eine Pattern Nummer, ist der Song nicht mehr leer.

3. Wählen Sie das Pattern, das das erste des Songs sein soll (Preset, User, A oder B, Fill).

4. Drücken Sie PLAY und der Song befindet sich in Aufnahme, wobei das gewählte Pattern als erster Songstep registriert wird.

5. Wenn Sie eine neues Pattern wählen, während das erste noch spielt, wird nach dessen Ablauf das Pattern gespielt und als nächster Songstep aufgezeichnet.

6. Wird ein Fill in der Mitte eines Pattern gewählt wird es sofort aktiviert und führt zur Überleitung in das nächste Hauptpattern, oder in irgendein Pattern, das vor Ablauf des Fills gewählt wird. Wird die FILL Taste über den letzten Schlag des Patterns hinausgehalten, wird das selbe Hauptpattern wieder aktiv und als nächster Songstep aufgezeichnet.

Manuelles Erstellen und Bearbeiten eines Songs

Einfügen eines Patterns

1. Sie sind im Song Compose Modus und im Display steht 'STEP 01 END', der Song ist also leer.

2. Geben Sie mit den Zahlentasten eine Preset/User Pattern Nummer und die Variation A,B oder Fill ein.

3. Mit den INC/DEC Tasten schreiten Sie von Step zu Step

Hinzufügen eines Fills

1. Wählen Sie den Step, in dem der Fill starten soll.

2. Halten Sie FILL gedrückt.

3. Um den Startpunkt des Fills zu definieren, geben Sie mit den Zahlen- oder INC/DEC Tasten den Beat und Subbeat ein.

Entfernen eines Fills

*Wenn Sie im Fill Step sind, drücken Sie A oder B und das Fill wird ersetzt, bzw vom Rest des Hauptpattern überschrieben.

*Wenn Sie im Fill Step sind, drücken Sie FILL und ERASE.

Einfügen eines Song Steps

1. Im Songmodus auf Compose schalten.

2. Wählen Sie den Step, der durch den einzufügenden ersetzt werden soll. Dh, wenn nach Step 04 ein neuer eingefügt werden soll, wählen Sie Step 05.

3. Drücken und halten Sie COPY, im Display erscheint 'INSERT'.

4. Wählen Sie die Nummer des einzufügenden Patterns.

5. Drücken Sie PLAY und der Step ist eingefügt. Alle folgenden Pattern sind jetzt um einen Step verschoben.

Löschen eines Song Steps

1. Drücken Sie ERASE wenn Sie auf dem zu löschenden Song Step sind.

2. Beantworten Sie die Meldung 'ERASE STEP' mit PLAY. Alle folgenden Steps verschieben sich jetzt um einen Step.

Löschen eines ganzen Songs

1. Drücken Sie im Compose Mode ERASE.
2. Bestätigen Sie die Meldung 'SONG ERASE' mit PLAY. Es folgt die Meldung 'SONG ERASED'.

Kopieren eines Songs

1. Drücken und halten Sie im Perform Modus COPY. Die Meldung 'COPY TO SONG' erscheint.
2. Wählen Sie eine Song Nummer.
 - * Wird ein bereits bestehender Song gewählt, wird der kopierte Song einfach an den Bestehenden angehängt.
 - * Wird der zu kopierende Song auf sich selber kopiert, wird er verdoppelt.
3. Nachdem Sie PLAY gedrückt haben, erscheint die Meldung 'COPY DONE'.

Senden eines Songs über MIDI

Ein Song kann von einer SR-16 zu einer anderen gesendet werden.

1. Drücken und halten Sie im Compose Modus COPY.
2. Anstatt eine Bestimmungsnummer einzugeben, drücken Sie PLAY. Der Song wird via MIDI übermittelt.

ACHTUNG: Es werden nur die Songsteps gesendet, nicht die Patterninhalte.

Kapitel 6: MIDI Einstellungen

Mit der Funktion MIDI lassen sich alle Einstellungen vornehmen, die für die SR-16 im MIDI-Verbund wichtig sind.

MIDI KANAL (MIDI CH)

Wählen Sie mit den INC/DEC Tasten entweder Omni oder Kanal 1-16.

Drum In

Diese Seite bietet für einkommende Midinoten zwei Dynamikkurven an: V1 und V2.

V1 ist die normale, lineare Dynamikkurve. Für ältere Controller, die nicht die volle Midivelocity senden können (zB. DX-7), gleicht die Einstellung V2 dieses Manko mit einer steileren Kurve aus.

Ist der Parameter auf OFF, werden einkommende Midinoten ignoriert.

Drum Out

Ist dieser Parameter auf ON, werden alle von der SR-16 gespielten Noten (Pattern, Songs oder direkt auf den Pads) als Midinoten gesendet.

Midinoten zuordnen (Note)

Dieser Parameter bestimmt, welche Midinote einen bestimmten Sound triggert, bzw. welche Midinote gesendet wird, wenn Sie einen bestimmten Sound spielen.

1. Drücken Sie das Pad, das Sie bearbeiten wollen.
2. Nehmen Sie die Änderungen mit den INC/DEC Tasten vor.
3. Diese Einstellungen sind global, dh sie betreffen alle Drumsets!

Clock In

Stellen Sie diesen Wert auf 'ON', wenn die SR-16 von einer externen Tempoquelle gesteuert werden soll (zb Sequenzer).

Bei der Einstellung OFF werden externe Timing Daten ignoriert.

Clock Out

Bei 'CLOCKOUT ON' sendet die SR-16 ihren Time Code über Midi und kann so ein externes Gerät (Sequenzer, Drum Maschine etc) steuern.

MIDI THRU

Wird dieser Parameter auf ON gestellt, werden alle einkommenden Daten an den Midi Out weitergeleitet und mit den Daten, die von der SR-16 selber an den Midi Out gelangen, gemischt (merge).

PRG CHANGE

Einkommende Programmwechselbefehle (Program Changes) können zu jederzeit, auch im Playbetrieb, die Drumssets wechseln.

PrgCh 00-49 wählen die User Drumssets 00-49 und PrgCh 50-99 wählen die Preset Drumssets 00-49 an.

Note Map

Die SR-16 kann in der folgenden Anwendung nur als Soundexpander dienen und muss im Pattern Modus gestoppt sein.

Steht der Prg Change Parameter auf 'ON' (siehe oben), kann hier eine weitere Besonderheit der SR-16 gewählt werden.

Normal: Bei der Einstellung 'NORMAL', steuern Programmwechsel wie oben beschrieben die Drumssets an, wobei Midinoten die 12 Sounds eines Sets gemäss der Einstellung unter 'NOTE' triggern.

MAP 00-09: Diese Einstellung öffnet Ihnen den Zugang zu mehr als nur 12 Sounds gleichzeitig:

Die Midinoten von 000-119 triggern nun alle 120 Sounds der Drumssets User 00-09 an (Midinr. 00 = Pad 1 aus Set 00, Midinr. 01 = Pad 2 aus Set 00 etc.).

MAP 10-19: Die Midinoten von 000-119 triggern alle 120 Sounds der Drumssets User 10-19.

MAP 20-29: Die Midinoten von 000-119 triggern alle 120 Sounds der Drumssets User 20-29.

MAP 30-39: Die Midinoten von 000-119 triggern alle 120 Sounds der Drumssets User 30-39.

MAP 40-49: Die Midinoten von 000-119 triggern alle 120 Sounds der Drumssets User 40-49.

Programmwechselbefehle steuern in diesen Modi die Bank an; lautet die Einstellung MAP..., so ruft zB ein Prgwechsel 027 die Map 20-29 auf, ein Prgwechsel 042 die Map 40-49, etc.

Die Midinoten sind so gesetzt, dass ein Set immer auf C beginnt. Mit einer 12 Oktaven Klaviatur können also alle 120 Sounds nebeneinander gespielt werden.

Kapitel 7: Backup

Alle Änderungen und Daten von Songs, Pattern und Drumkits können extern abgespeichert werden. Die SR-16 verfügt zwar über einen grossen Speicher, trotzdem ist es aber ratsam, von Zeit zu Zeit den Inhalt auf Kassette oder als MIDI System Exklusiv Daten zu sichern.

Send Out MIDI

1. Auf der 1. Seite der BACKUP Funktion erscheint die Frage 'SEND OUT MIDI?'.
2. Wenn Sie diese Meldung mit PLAY bestätigen, wird der gesamte Inhalt der SR-16 in Form von MIDI System Exklusiv Daten gesendet und kann von einem entsprechenden Speichergerät, zB das ALESIS DATADISK, verwaltet werden.

Beim Laden von MIDI SYSEX Daten muss die SR-16 nicht speziell in Bereitschaft gesetzt werden, die Daten können jederzeit empfangen werden.

Store to Tape

Die externe Datenverwaltung kann auch auf allen Bandarten, auch herkömmlichen Kassetten, vorgenommen werden.
Verbinden Sie hierzu die TAPE IN/OUT Buchse mit einem Eingang eines Tapedecks, Recorders, Bandmaschine, etc.

1. Schalten Sie das Kassettengerät auf Aufnahme.
2. Beantworten Sie die Meldung 'STORE TO TAPE?' mit 'PLAY'.
3. Das Display zeigt nun alle A/B Pattern und Songs der Reihe nach, wie sie an den TAPE OUT gesendet werden. Der Vorgang ist beendet wenn 'DONE' erscheint.

Der Vorgang kann mit STOP unterbrochen werden, das Display zeigt dies mit 'TAPE OUT CANCEL' an.

Verify Tape

Um auf Band geschriebene Daten auf ihre Lesbarkeit zu prüfen, dient die Funktion 'Verify'. Verbinden Sie einen (Kopfhörer-) Ausgang der Bandmaschine mit der TAPE IN/OUT Buchse.

1. Drücken Sie VERIFY, im Display erscheint 'START TAPE'.
2. Lassen Sie das Band laufen. Die gerade geprüften Pattern und Songs erscheinen im Display.
3. Der Vorgang wird mit 'DONE' als beendet gemeldet.

Da die Daten bei diesem Vorgang nur auf ihre Qualität geprüft und nicht mit dem Inhalt der SR-16 verglichen werden, kann dieser Vorgang jederzeit durchgeführt werden.

Mit der STOP Taste kann auch diese Funktion unterbrochen werden.

Load In Tape

1. Drücken Sie PLAY.
2. Lassen Sie das Band laufen. Nun wird ein ganzer Datenblock (ein ganzer SR-16 Inhalt) vom Band eingelesen. Im Display werden die gerade eingelesenen Songs und Pattern angezeigt.
3. Der Vorgang wird mit 'DONE' als beendet gemeldet.

Load In Patt

Vom Band kann auch nur ein einzelnes Pattern geladen werden.

1. Geben Sie die Pattern Nummer und A oder B ein. Das dazugehörige Fill wird automatisch mitgeladen.
2. Drücken Sie PLAY.
3. Lassen Sie das Band laufen und im Display wird das Pattern angezeigt, das gerade eingelesen wird.

Load In Song

Hier können einzelne Songdaten eingelesen werden. Befolgen Sie die gleichen Schritte wie unter 'Load In Patt'.

Achtung: Es werden nur Songdaten eingelesen, nicht die dazugehörigen Pattern!

Free Mem

Hier wird angezeigt, wieviel Prozent des gesamten Speichers der SR-16 noch frei ist.

Löschen des gesamten Inhalts (RESET)

Nachdem Sie den ganzen Inhalt nun gespeichert haben, möchten Sie vielleicht alle Parameter löschen und wieder von vorne mit der Programmierung beginnen.

1. Schalten Sie die SR-16 aus. Warten Sie einige Sekunden.
2. Drücken und halten Sie die PLAY und ERASE Tasten und schalten Sie die SR-16 wieder ein.
3. Warten Sie etwa 3 Sekunden und lassen die Tasten wieder los.

Software Version

Drücken Sie zu jederzeit die FILL Taste, wenn Sie sich im Backup Menü befinden, und die aktuelle Software Version wird angezeigt.