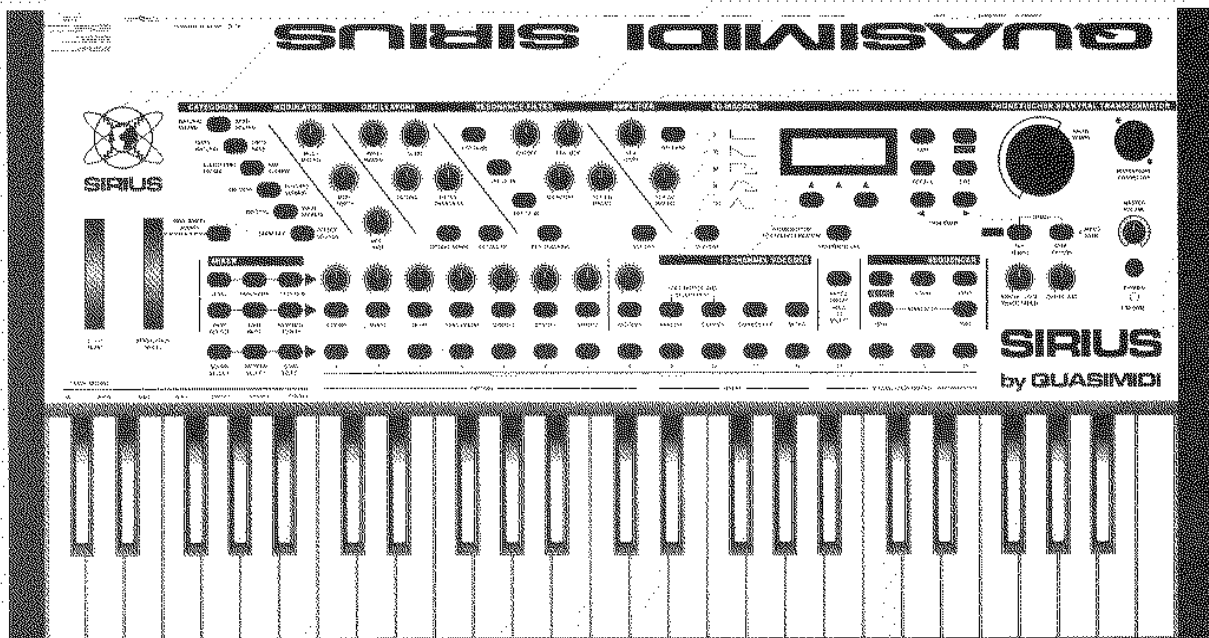


SIRIUS

Bedienungs-Anleitung



QUASIMIDI

Synthesizers made in Germany

Inhalt

Wichtige Sicherheitshinweise	4		
Einleitung	7		
Auspacken und Anschließen	8		
Lieferumfang	8		
Auspacken	8		
Anschließen des Netzteils	8		
Anschluß des Schwanenhalsmikrofons	9		
Anschluß an die Stereoeinlage	9		
Anschluß an ein Mischpult	10		
Anschluß an einen Verstärker	10		
Betrieb mit Kopfhörer	10		
Erste Schritte	12		
Initialisieren und Kalibrieren	12		
Demo-Songs hören	12		
Ein Rundgang über die Bedienoberfläche	14		
Die Sounds des Sirius spielen	20		
Die vorgefertigten Pattern anhören	21		
Der Synthesizer	22		
Sounds erstellen	22		
Die Oscillator-Sektion	22		
Die Filter-Sektion	24		
Die Amplifier-Sektion	26		
Die Modulator-Sektion	27		
Pitch-Wheel und Hold-Pedal	28		
Random-Sound	28		
Den Sound speichern	29		
Recall- und Compare-Sound	29		
Übersicht der Soundparameter	30		
Die Percussion-Sets	31		
Übersicht der Sound- und Setup-Parameter	32		
Das Write-Menü	34		
Speichern von Sounds	34		
Quick Save	35		
Speichern von Pattern	35		
Speichern von Songs	36		
Speichern von Arpeggio-Motions	36		
Sounds initialisieren	37		
Pattern initialisieren	37		
Songs initialisieren	37		
Motifs kopieren	38		
Momentan-Dump	38		
Sound-Dump	38		
Song-Dump	38		
All-Dump	38		
Der Sequencer	40		
Was ist ein Sequencer und wie funktioniert er?	40		
Pattern, Takte und Motifs	41		
Was wird in einem Pattern abgespeichert?	42		
Der Song und seine Steps	42		
Motifs aufnehmen und verändern	42		
Zufalls-Motifs würfeln	43		
Platz da! Oder wie ich etwas lösche	44		
Realtime-Aufnahme	45		
Overdub-Aufnahme	46		
Der Groove-Faktor	47		
Die Quantisierung	47		
Die Speicher-Anzeige	47		
Aufnehmen mit dem Drumgrid	48		
Der Step-Sequencer	50		
Die Mixer-Einstellungen	52		
Zuordnung der Sequencer-Spuren	53		
Pattern speichern	54		
Pattern im Live-Einsatz	54		
Die Pads	55		
Die Lieblings-Pattern	55		
Die Breaks	55		
Die Special-Loop-Tracks	55		
Tracks muten und transponieren	56		
Ein Song entsteht	57		
Einen Song speichern	58		
Einen Song abspielen	59		
Der Arpeggiator	60		
Das direkte Anwählen vorgefertigter	60		
Arpeggio-Muster	60		
Die Arpeggiator-Freeze-Funktion	61		
Das Programmieren des Arpeggiators	61		
Wie benutzt man Gator und Chord-Trigger?	64		
Speichern der Arpeggiator-Einstellungen	65		
Die frei programmierbaren Arpeggio-Muster	65		
Aufnahme des Arpeggiators in den internen	68		
Sequencer	68		
Das Beat-Recognition-System	70		
Wie funktioniert das Beat-Recognition-System	70		
Die Bedienung des Beat-Recognition-Systems	70		
Anschluß an ein Mischpult	71		
In schwierigen Fällen: Der Beat-Offset	73		
Externe Synchronisation weiterer Geräte	73		
Die Effekte	74		
Wie leitet man die Parts des Sirius auf die	74		
beiden Effektprozessoren?	74		
Die Effektprozessoren des Sirius	74		
Der Effektprozessor FX1	74		
Der Effektprozessor FX2	75		
Der Sirius-Vocoder	78		
Vocoder-Grundlagen	78		
Wie funktioniert ein Vocoder?	78		
Der Vocoder des Sirius	78		
Sofort anfangen?	79		
Die Gro-			
Ein- und			
Einstelle			
Wie kar			
auswähl			
Wie kan			
auswähl			
Andere			
verwene			
Müchter			
Wie fund			
Wie kan			
Das Voc			
Wo lasse			
abspeich			
Funktion			
Das Syst			
Master Tr			
Master-It			
MIDI-Ma			
Local-Off			
MIDI-Syn			
Send- und			
Syst x-Spe			
Poti-Snap			
Poti-Info			
Track Mut			
Beat-Input			
Der Sirius			
MIDI? Wa			
MIDI-Cen			
MIDI-Ansc			
Sirius und			
MIDI - Pre			
Sound-Bär			
wechseln			
Dumpen -			
Wie macht			
Wie gelang			
Der Sirius			
Synchronis			
Sirius Parte			
Sequencer			
Abspeiche			
Was wird al			
abgelegt?			

Die Grundfunktionen des Vocoders	82
Ein- und Ausschalten des Vocoders	82
Einstellen der Lautstärke des Vocoders	82
Wie kann ich verschiedene Grundprogramme auswählen?	82
Wie kann ich Analyse-Signale und Carrier auswählen?	84
Andere externe Klangquellen für den Vocoder verwenden	86
Möchten Sie die Bandlautstärken verändern?	87
Wie funktioniert die Filterbank?	88
Wie kann ich Effekte und Panorama einstellen?	89
Das Vocoder Menü	90
Wo lassen sich die Vocoder-Einstellungen abspeichern?	92
Funktionsschema des Vocoders	93

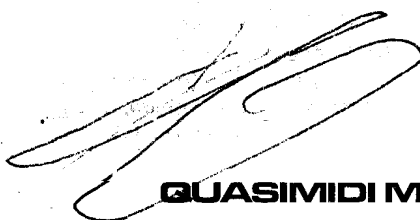
Das System-Menü	94
Master-Transpose	94
Master-Tune	94
MIDI-Master-Channel	94
Local-Off	95
MIDI-Synchronisation	96
Send- und Receive Funktionen	96
SysEx-Speed	98
Poti-Snap	98
Poti-Info	98
Track-Mute	99
Beat-Input	99

Der Sirius und MIDI	100
MIDI? Was ist das überhaupt?	100
MIDI-Geräte anschließen	100
MIDI-Anschlußbeispiele	102
Sirius und Computer	103
MIDI - Probleme und Lösungen	107
Sound-Bänke und Sound-Programme über MIDI wechseln	108
Dumpen - Sichern Sie Ihre Daten	110
Wie macht man einen Dump	110
Wie gelangt der Dump wieder in den Sirius?	112

Der Sirius und Cubase	113
Synchronisation des Sirius mit Cubase	113
Sirius-Pattern und -Songs in externen Sequenzer überspielen	116

Abspeichern und Ablegen	118
Was wird abgespeichert und wo wird es abgelegt?	118

Anhang	120
Liste der Wave-Macros	120
Liste der Percussion-Instrumente	121
Liste der Drum-Sounds	122
Liste der Synth-Sounds	124
Liste der MIDI-Controller	126
Das System Exclusive Datenformat des Sirius	127
MIDI-Implementation des Sirius	133
Grafische Übersicht der Edit-Menüs	134
Tasterkombinationen	136
Sonderfunktionen und Kurzanwahlen	137
Probleme und Lösungen	138
Hotline	139
Initialisieren des Sirius und Kalibrieren der Spielhilfen	140
Stichwort-Verzeichnis	141
Literatur	149
Garantiebestimmungen	150
Technische Daten	152



QUASIMIDI Musikelektronik GmbH
Eisenbahnstr. 13
35274 Kirchhain
Tel: 06422/94020
Fax: 06422/940244

06425/93000

Wichtige Sicherheitshinweise



Dieses Dreieck warnt Sie vor nicht-isolierter, gefährlicher Spannung im Gehäuse, die stark genug ist um eine Berührungsgefahr darzustellen.



Dieses Symbol weist den Benutzer auf das Risiko von Verletzungen oder Materialschäden hin, die sich durch unsachgemäßen Gebrauch des Gerätes ergeben können.

*Der Begriff "Materialschäden" bezieht sich sowohl auf Beschädigungen häuslichen Inventars wie auf nachteilige Auswirkungen auf Haustiere.

Hinweise zur Vermeidung von Feuer, elektrischen Schlägen oder Verletzung von Personen



WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE



WARNUNG - Die Benutzung elektrischer Geräte erfordert immer folgende Sicherheitsvorkehrungen:

1. Lesen Sie vor dem Gebrauch des Gerätes alle mitgelieferten Anweisungen sorgfältig durch.
2. Zur Vermeidung des Risikos eines elektrischen Schlages, dürfen das Gehäuse des Gerätes sowie das Netzteil nicht geöffnet werden. Wartung durch den Anwender ist im Geräteinneren nicht erforderlich. Service nur durch geschultes Fachpersonal. Beim Öffnen des Gerätes und des Netzteils ohne abgezogenen Netzstecker oder beim Eindringen von Gegenständen oder Flüssigkeiten in das Gehäuseinnere besteht Lebensgefahr!
3. Verwenden Sie dieses Produkt nicht in der Nähe von Wasser oder in Räumen wo Dampf oder starke Feuchtigkeit herrschen (z.B. in Waschräumen, Bädern, bei nassen Böden).
4. Achten Sie darauf, daß keine Fremdkörper (z.B. leicht brennbares Material, Münzen, Nadeln etc) oder Flüssigkeiten (z.B. Wasser, Getränke) in das Geräteinnere gelangen.
5. Falls Fremdkörper oder Flüssigkeiten in das Geräteinnere gelangt sind, ziehen Sie sofort den Netzstecker und setzen sich mit uns in Verbindung.
6. Das Gerät darf nur von qualifiziertem Personal geöffnet und gewartet werden, insbesondere wenn:
 - a.) Die Netzkabel, das Netzteil oder der Stecker beschädigt sind;
 - b.) Objekte in das Gerät gefallen oder Flüssigkeit hineingeschüttet wurde;
 - c.) Das Gerät scheinbar nicht normal arbeitet oder Änderungen im Betriebsverhalten aufzeigt, die in diesem Handbuch nicht dokumentiert wurden;
 - d.) Das Produkt Regen ausgesetzt war;
 - e.) Das Gerät heruntergefallen oder das Gehäuse beschädigt ist.
9. Dieses Gerät sollte so aufgestellt werden, daß eine ausreichende Belüftung gewährleistet ist.
10. Dieses Gerät sollte nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizkörpern, Öfen oder anderen wärmeerzeugenden Einrichtungen betrieben oder gelagert werden. Das gilt auch für direkte Sonneneinstrahlung in geschlossenen Fahrzeugen.
11. Der Betrieb und die Lagerung des Gerätes an staubigen Plätzen sollte vermieden werden. Das gilt auch für Plätze an denen das Gerät starken Erschütterungen und Vibrationen ausgesetzt ist.
12. Wenn Sie das Gerät reinigen wollen, schalten Sie es vorher aus und trennen es vom Netzteil. Zur Reinigung des Gerätes verwenden Sie ein leicht angefeuchtetes Tuch oder ein Staubtuch. Bitte verwenden Sie keine Reinigungszusätze und Lösungsmittel. Fassen Sie das Netzteil oder das Netzkabel niemals mit nassen Händen an.
13. Verwenden Sie zum Betrieb des Gerätes nur das mitgelieferte original-Netzteil. Das Gerät sollte nur an Stromnetzen betrieben werden, die in der Bedienungsanleitung beschrieben oder auf dem Produkt vermerkt sind. Achten Sie darauf, daß die auf dem Netzteil angegebene Spannung mit der Ihres Stromnetzes übereinstimmt. Netzteile von anderen Herstellern unterscheiden sich eventuell in der Polarität oder sind für eine andere Spannung ausgelegt, so daß ihre Verwendung Schäden am Gerät, Fehlfunktionen oder elektrische Schläge verursachen könnte.
14. Allein oder in Verbindung mit einem Verstärker und Kopfhörer oder Lautsprechern ist dieses Gerät in der Lage, Töne in einer so großen Lautstärke zu erzeugen, daß durch diese permanente Hörverluste verursacht werden könnten. Spielen Sie das Gerät nicht über längere Zeit hinweg in zu hoher oder unangenehmer Lautstärke. Sobald Sie Beeinträchtigungen Ihres Gehörs feststellen, sollten Sie sofort die Benutzung des Geräts beenden und einen Gehörspezialisten konsultieren.
15. Das Netzkabel des Netzteils sollte aus der Steckdose gezogen werden, wenn das Gerät über einen längeren Zeitraum nicht betrieben wird.
16. Ziehen Sie bei aufkommenden Gewittern den Netzstecker, um Schäden durch Blitzschlag zu vermeiden.
17. Vermeiden Sie bei Netzteil und Netzkabel mechanische Belastungen wie Druck oder Zug. Knicken Sie es nicht, treten Sie nicht darauf und stellen Sie keine schweren Gegenstände auf das Kabel. Ein beschädigtes Kabel birgt nicht nur die Gefahr elektrischer Schläge, sondern kann auch einen Brand auslösen. Verwenden Sie deshalb niemals ein beschädigtes Netzkabel.
18. Vermeiden Sie es, das Gerät mit vielen anderen Geräten zusammen an derselben Steckdose zu betreiben. Ganz besonders vorsichtig sein Sie bei der Verwendung von Verlängerungen mit Mehrfachsteckdosen sein: der Gesamtverbrauch aller an diese angeschlossenen Geräte darf niemals die in Watt oder Ampère angegebene zulässige Höchstbelastung überschreiten! Eine übermäßige Belastung durch hohen Stromfluß kann das Kabel bis zum Schmelzen erhitzen.
19. Beim Herausziehen des Netzkabels aus dem Gerät, halten Sie die nur am Stecker selbst fest.
20. Achten Sie darauf, daß die Kabel nicht durcheinandergeraten. Verlegen Sie die Kabel außerdem so, das Kinder nicht an sie herankommen. Bevor Sie das Gerät bewegen, um es an einem anderen Platz aufzustellen, sollten Sie nicht nur das Netzteil vom Gerät trennen sondern auch alle zu externen Geräten führenden Kabel.
21. Bei der Verbindung des Gerätes mit anderen Geräten beachten Sie die Hinweise in der Bedienungsanleitung.
22. Nehmen Sie keine eigenen Reparaturversuche über die in diesem Handbuch geschilderten Wartungshinweise hinaus vor. Alle weiteren Service-Arbeiten sollten qualifiziertem Fachpersonal vorbehalten bleiben.
23. In Haushalten mit kleinen Kindern sollte ein Erwachsener solange Aufsicht sorgen, bis das betreffende Kind das Gerät unter Beachtung aller Sicherheitsvorschriften zu bedienen weiß.
24. Bevor Sie das Gerät im Ausland benutzen, sollten Sie uns nach möglichen Gefahren fragen.
25. Achten Sie bei Einsatz von Racks oder Ständern darauf, daß die waagrecht und sicher stehen. Falls Sie keine Racks oder Ständer nutzen, sollten Sie dafür sorgen, daß Ihr Gerät auf einer ebenen, stabilen Unterlage Platz findet, auf der es nicht wackeln kann.

BITTE BEACHTEN SIE IMMER DIESE SICHERHEITSHINWEISE

Beachten Sie zusätzlich zu den "WICHTIGEN SICHERHEITSHINWEISEN" auf der vorherigen Seite noch folgende Hinweise:

Netzanschluß:

- Das Gerät nicht an eine Steckdose anschließen, von der bereits andere Geräte gespeist werden, die Störungen erzeugen (wie z.B. Elektromotoren, Beleuchtungsregler, Kühlschränke usw.).
- Die vom Netzteil erzeugte Wärme ist vollkommen normal.
- Immer wenn Sie irgendwelche Verbindungen mit anderen Geräten vornehmen, schalten Sie zunächst bei allen Geräten den Netzschalter aus. Dadurch beugen Sie eventuell möglichen Fehlfunktionen und Beschädigungen der Lautsprecher und der anderen Geräte vor.

Aufstellung:

- Die Verwendung des Gerätes in der Nähe von Endstufen (oder sonstigen Geräten, die größere Netztransformatoren enthalten) kann zu Brummstörungen führen.
- Das Gerät kann eventuell Fernseh- oder Rundfunkstörungen verursachen. Stellen Sie Ihr Gerät nicht in der Nähe solcher Empfänger auf.
- Setzen Sie das Gerät nicht extremen Temperaturen aus (wie z.B. direkte Sonneneinstrahlung in einem geschlossenen Fahrzeug oder extremem Frost im Winter), da ansonsten das Gerät deformiert oder die Lackierung aufgelöst werden kann.

Wartung:

- Für die Reinigung ist das Gerät mit einem weichen Tuch, trockenen oder leicht angefeuchtetem Tuch abzuwischen. Zur Entfernung von hartnäckigem Schmutz kann das Tuch leicht mit einem neutralen Reinigungsmittel angefeuchtet werden. Danach ist das Gerät gut trocken zu wischen.
- Für die Reinigung niemals Lösungsmittel wie Benzin, Verdünnung, Alkohol oder ähnliches verwenden. Durch solche Mittel kann die Lackierung und Beschriftung aufgelöst, sowie das Gehäuse deformiert werden.

Reparaturen und Daten:

- Bitte denken Sie daran, daß der Speicherinhalt verloren gehen kann, wenn das Gerät zur Reparatur eingeschickt wurde. Wichtige Daten sollten deshalb auf einem anderen MIDI-Gerät (z.B. Sequenzer) gesichert werden. Obwohl bei Reparaturen mit äußerster Vorsicht vorgegangen wird, kann es besonders bei Arbeiten am Speicher oder zugehörigen Baugruppen vorkommen, daß Daten verloren gehen. In diesem Fall weisen wir Sie vorsorglich darauf hin, daß es nicht möglich ist, diese verlorenen Daten wieder herzustellen.

Siehe Seite 110

Wichtige Hinweise

Speicherschutz:

- Der Speicher des Gerätes ist mit einer Lithiumbatterie (CR 2025) geschützt. Somit bleibt der Speicherinhalt auch während das Gerät ausgeschaltet ist erhalten. Die Batterie hat je nach Beanspruchung eine Lebensdauer von etlichen Jahren. Sollten Sie diese einmal wechseln müssen, setzen Sie sich bitte mit unserer Service-Abteilung in Verbindung. Achten Sie bitte darauf, daß Sie die alte Batterie fachgerecht entsorgen. Batterien jedweder Art gehören nicht in den Hausmüll, da sie gefährliche Schwermetalle enthalten!

Weitere Vorsichtsmaßnahmen:

- Bitte bedenken Sie, daß der Speicherinhalt auch durch eine Fehlfunktion oder durch unsachgemäße Bedienung unwiderruflich verloren gehen kann. Wichtige Daten sollten daher regelmäßig auf einem anderen MIDI-Gerät (z.B. Sequenzer) gesichert werden.

- In diesem Fall weisen wir vorsorglich darauf hin, daß es nicht möglich ist, diese verlorenen Daten wieder herzustellen.

- Gehen Sie mit den Tastern und Reglern sowie den Anschlußbuchsen sorgfältig um, da bei unsachgemäßer Bedienung Fehlfunktionen auftreten können.

Niemals fest auf das Display drücken oder fest darauf schlagen

- Immer wenn Sie Kabelverbindungen vornehmen oder abstecken, nehmen Sie den Stecker in die Hand und ziehen Sie nicht am Kabel. Auf diese Weise verhindern Sie Kurzschlüsse und Kabelabrisse.

- Falls Sie das Gerät transportieren möchten, sollten Sie nach Möglichkeit den Original-Karton (einschließlich der Styroporteile) verwenden.



Die CE-Marke auf unseren netzgespeisten Geräten deutet auf deren Übereinstimmung mit den EMC- und CE-Richtlinien der EG (respektive 89/336/EWG) hin. Zur Beurteilung der Erzeugnisse hinsichtlich elektromagnetischer Verträglichkeit wurden nach Einstufung durch das BAPT folgende Normen herangezogen:

Störfestigkeitsprüfung nach

EN 50082-1

Emmissionsmessung nach

EN 55014

Des weiteren wurde die **Niederspannungsrichtlinie** bewertet nach: **EN 60065**

Vorwort:

Sehr geehrter Sirius-Besitzer,

mit dem Sirius haben Sie einen Synthesizer erworben, der seinesgleichen sucht. Früher mußte man viel Geld für die unterschiedlichsten Geräte ausgeben. Dementsprechend war man schnell bei einem stattlichen Sümmchen angelangt, bevor man überhaupt mit der Musik loslegen konnte.

Bei der Entwicklung des Sirius haben wir diese Tatsache ganz besonders berücksichtigt und gleich mehrere spannende Geräte in einem Gehäuse vereint.

Im Sirius finden Sie alles, was Sie für das Komponieren Ihrer eigenen Musik benötigen: einen Sequenzer, einen Drumcomputer, 3 polyphone Synthesizer, einen Arpeggiator, den Vocoder, das Beat-Recognition System und sogar zwei Effektgeräte. Der Sirius ist somit ein komplettes Kompakt-Studio zum kleinen Preis.

Ob Sie nun Einsteiger sind oder schon fortgeschrittene Kenntnisse im Bereich solcher Musikinstrumente aufweisen können, spielt keine Rolle. Die besonders durchdachte Bedienung macht es jedem leicht, schnell zur eigenen Musik zu kommen. Der Sirius ist ein überaus flexibles Instrument, das Ihnen auch nach langer Zeit noch eine Menge Spaß und Überraschungen bereithalten wird. Seien es die vielseitigen Verschaltungen des integrierten Vocoders oder die abgefahrenen Echtzeitmöglichkeiten der Filter und des Arpeggiators. Der Sirius wird mit Sicherheit auch aus Ihnen einen noch experimentierfreudigeren Klangtütler machen.

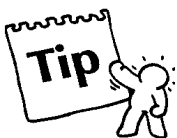
Mit dem Sirius ist grenzenloser Spaß quasi vorprogrammiert.

Sie werden schnell feststellen, daß der Sirius mit seinen hilfreichen Funktionen und seiner einfachen Bedienung ein allseits kompetenter Partner Ihres Musikeralltags werden wird. Natürlich haben wir auch besonders an den Live-Betrieb gedacht und den Sirius mit vielen Möglichkeiten der Echtzeit-Steuerung versehen. Ihr Publikum wird begeistert sein.

Um so schnell wie möglich mit dem Sirius vertraut zu werden, sollten Sie dieses Handbuch Punkt für Punkt durchgehen und die besprochenen Funktionen gleich am Gerät ausprobieren (learning by doing). Zum einen ersparen Sie sich eine staubige und trockene Leseweche, zum anderen entgeht Ihnen sonst vielleicht die eine oder andere Funktion, die Sie nicht im Gerät vermutet hätten.

Doch nun genug der Worte!

Das gesamte Quasimidi-Team wünscht Ihnen viel Spaß beim Arbeiten mit Ihrem neuen Synthesizer.



Dieses Symbol deutet auf die zahlreichen Tips hin, die sich in diesem Handbuch befinden.



Textabschnitte, die mit diesem Symbol bezeichnet sind, müssen besonders beachtet werden.

Achtung:

Die Benutzung der Preset-Motive und Preset-Pattern des Sirius zur eigenen Musikproduktion ist ausdrücklich erlaubt.

Die kommerzielle Verbreitung von Samples der Preset-Sounds und Preset-Pattern des Sirius auf Sampling-CD, Internet, Diskette oder anderen Medien ist ohne Genehmigung der QUASIMIDI-Musikelektronik GmbH verboten.

Wir bedanken uns bei Stefan Skaliks für die freundliche Unterstützung beim Beta-Test

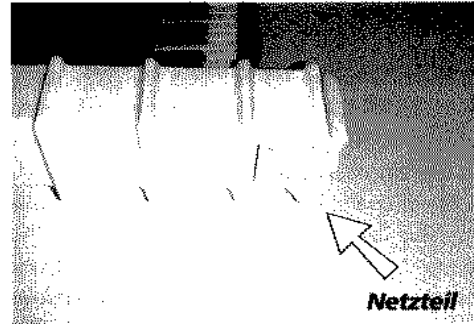
Copyright © 1998 QUASIMIDI-Musikelektronik GmbH

Auspacken und Anschließen

Was gehört zum Lieferumfang?

Der Karton, in dem Ihr Sirius ausgeliefert wird, enthält folgende Teile:

- Den Sirius
- Das externe Netzteil
- Dieses Handbuch
- Ein Registrierformular für die Garantie
- 1 Schwanenhalsmikrofon
- 2 Klinke-Klinke Audiokabel
- 2 Klinke-Cinch Adapter



Auspacken:

Achtung: Verwenden Sie kein Messer oder ein anderes scharfkantiges, mechanisches Werkzeug, um den Sirius aus der Verpackung zu nehmen.

Der Sirius ist in seinem Karton durch Styroporeinlagen gesichert. Heben Sie das Gerät mitsamt der Styroporteile aus dem Karton und stellen es auf eine ebene Fläche. Achtung, das Netzteil befindet sich in einem der seitlichen Hohlräume der Styroporeinlagen in einer kleinen Schachtel. Nachdem Sie das Netzteil entnommen haben, können Sie die Styroporteile vorsichtig entfernen und den Sirius aus der Klarsichthülle nehmen. Jetzt können Sie das Gerät an seinem zukünftigen Arbeitsplatz aufstellen.



Wichtig: Der Karton, in dem der Sirius geliefert wird, ist ideal für den Versand und Transport des Gerätes geeignet. Falls Sie den Sirius einmal versenden möchten, haben Sie keine Versandprobleme. Im Falle einer Reparatur wird QUASIMIDI das Gerät nur in einer Originalverpackung an Sie zurückschicken, da nur diese Verpackung einen sicheren Transport gewährleistet. Die Kosten für die erneute Verpackung werden Ihnen in Rechnung gestellt. Für Transportschäden, die durch eine unsachgemäße Verpackung entstanden sind, kommt QUASIMIDI nicht auf.

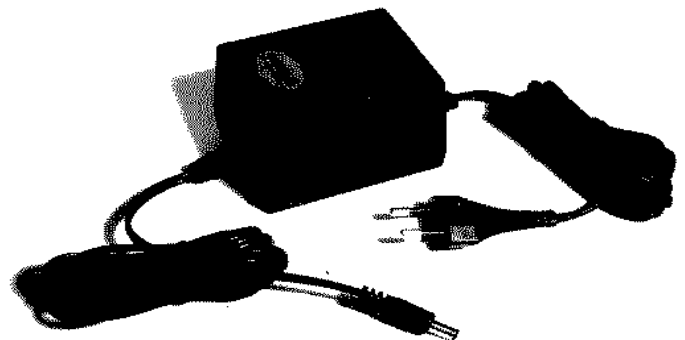
Anschließen des Netzteils:

Nehmen Sie das mitgelieferte Netzteil aus der Schachtel. Stecken Sie den großen Stecker in eine freie Steckdose. Den kleinen Stecker, der sich am Ende des anderen Kabels befindet, stecken Sie in die Stromversorgungsbuchse des Sirius. Diese befindet sich direkt neben dem Netzschalter und ragt etwas aus dem Gehäuse heraus. Sie ist folgendermaßen beschriftet:

10,5V DC, 1,5 A



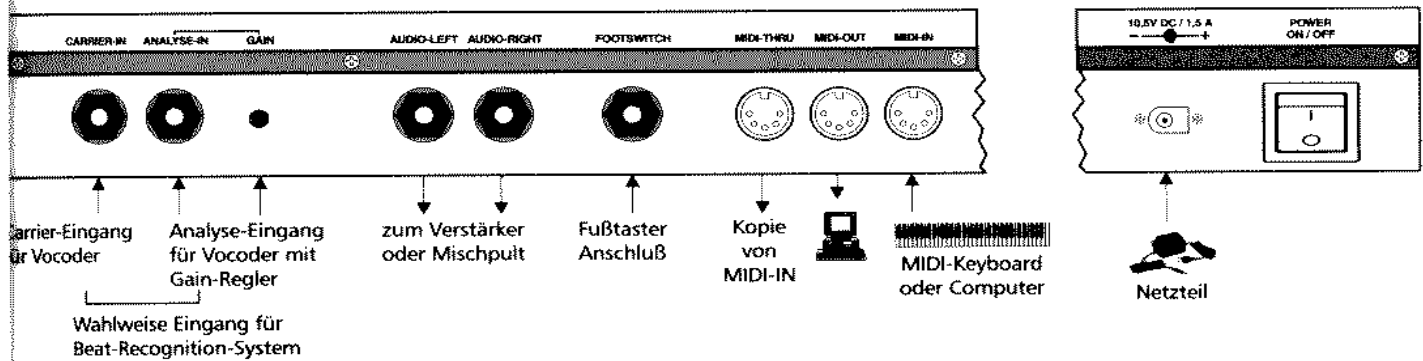
Achtung: Für einen sicheren Betrieb des Sirius ist es dringend erforderlich, daß Sie ausschließlich das mitgelieferte Original-Netzteil benutzen. Nur dieses Netzteil garantiert Ihnen eine einwandfreie Funktion des Gerätes und schützt es vor Beschädigung.



Was brauchen Sie noch zum Loslegen?

Um den Sirius hören zu können, brauchen Sie natürlich noch eine Verstärkung. Dafür kommen verschiedene Geräte in Frage: Stereoanlage, Mischpult mit Verstärker, Instrumentenverstärker oder einfach ein Kopfhörer. Die zum Audio-Anschluß benötigten Kabel sind im Lieferumfang des Sirius enthalten. Die beiliegenden Klinkenkabel sind mit jedem handelsüblichen Mischpult oder Instrumentenverstärker zu verwenden. Die Klinke-Cinch Adapter erlauben Ihnen den problemlosen Anschluß an eine Stereoanlage oder einen DJ-Mixer.

Die Anschlüsse an der Rückseite des Sirius



Anschluß des Schwanenhalsmikrofons:

Um den Sirius einsatzbereit zu machen, schließen Sie als erstes das mitgelieferte Schwanenhalsmikrofon an. Stecken Sie es einfach in die XLR-Buchse, die sich rechts oben auf der Frontplatte des Sirius-Gehäuses befindet.

Wie schließt man den Sirius an?

Der Sirius besitzt auf der Rückseite zwei 6,3 mm Klinkenbuchsen als Stereo-Ausgangs-Paar. Diese Buchsen sind mit AUDIO-LEFT und AUDIO-RIGHT bezeichnet. An diese Anschlüsse müssen Sie den Verstärker, Ihre Stereo-Anlage oder ein Mischpult anschließen. Ein Mischpult benötigen Sie dann, wenn Sie neben dem Klang des Sirius auch noch weitere Instrumente gleichzeitig an einen Verstärker anschließen möchten. Die ebenfalls auf der Rückseite befindlichen 5-poligen Diodenbuchsen sind nur für die Übermittlung von MIDI-Daten zuständig und führen keine Audiosignale (Klang) nach draußen. Eine genauere Erklärung der MIDI-Anschlüsse finden Sie im Kapitel: Der Sirius und MIDI.

Siehe Seite 100

Hier nun die detaillierten Anschlußerklärungen zu den drei angesprochenen Audio-Anlagen. Eine detaillierte Anschlußskizze finden Sie auf der übernächsten Seite:

1.) Anschluß an die Stereoanlage:

Schalten Sie zunächst die Stereo-Anlage und den Sirius aus. Beim Betrieb mit der Stereoanlage benötigen Sie die beiden beiliegenden Klinken-Kabel und die beiden Klinke-Cinch-Adapter, um die Verbindung herzustellen. Nicht jeder der Eingänge Ihrer Stereoanlage ist für den Anschluß des Sirius zu verwenden. Wählen Sie eine der folgenden Anschlußmöglichkeiten am Verstärker der Stereoanlage aus:

- 1.) AUX oder auch Auxilliary
- 2.) LINE
- 3.) CD
- 4.) DAT
- 5.) TAPE IN oder TAPE PLAY

Vollkommen ungeeignet für den Betrieb des Sirius ist der PHONO-Eingang ihrer Stereoanlage, da dieser Eingang einen Vorverstärker besitzt und für Plattenspieler ausgelegt ist. Dieser Eingang wird den Klang des Sirius erheblich verzerren.

Stecken Sie die zwei Klinkenkabel in die AUDIO-LEFT/RIGHT Buchsen des Sirius. Auf der anderen Seite der Kabel stecken Sie die Klinke-Cinch-Adapter auf. Nun können Sie die Kabel mit der Stereoanlage verbinden.

Drehen Sie den Lautstärkeregler der Stereoanlage und den MASTER-VOLUME-Regler des Sirius auf Minimum. Jetzt schalten Sie zuerst den Sirius und danach die Stereoanlage an. Schalten Sie den Verstärker der Stereoanlage am Input-Wahlschalter auf den Eingang, an dem Sie den Sirius angeschlossen haben. Drehen Sie nun den MASTER-VOLUME-Regler des Sirius auf Maximum. Drücken Sie den PLAY-Taster des Sirius, um eine Sequenz zu starten. Drehen Sie die Stereoanlage vorsichtig auf die von Ihnen gewünschte Lautstärke. Aufgrund der tiefen Bassfrequenzen, die der Sirius erzeugen kann, sollten Sie eventuell den Bass-Regler der Stereoanlage zurückdrehen, um Beschädigungen an den Lautsprechern zu vermeiden.

2.) Anschluß an ein Mischpult:

Beim Mischpult müssen Sie unbedingt die LINE-Eingänge für den Anschluß des Sirius verwenden. Die Mikrofon-Eingänge der meisten Mischpulte sind für den Betrieb mit dem Sirius ungeeignet, weil aufgrund des hohen Ausgangspegels Verzerrungen auftreten. Außerdem sind Mikrofoneingänge meistens mit XLR-Anschlüssen ausgestattet, die nur äußerst selten zur Verkabelung von Instrumenten eingesetzt werden. Der Vocoder-Mikrofoneingang auf der Frontplatte des Sirius besitzt übrigens einen solchen XLR-Anschluß.

Schalten Sie auch hier vor der Herstellung der Audio-Verbindung alle Geräte aus. Verbinden Sie danach die beiden Audio-Ausgänge (AUDIO-LEFT/RIGHT) des Sirius mit zwei Eingängen des Mischpults. Drehen Sie den MASTER-VOLUME-Regler des Sirius auf Maximum und die GAIN-Regler (Eingangsempfindlichkeit, falls vorhanden!) des Mischpultes auf MINIMUM. Die Klangregelung (Equalizer, falls vorhanden) des Mischpultes sollte bei beiden Kanälen gleich eingestellt sein. Wählen Sie bei der Klangregelung am besten eine neutrale Einstellung, damit der Klang des Sirius nicht verfälscht wird.

Die Panorama-Regler der beiden Mischpult-Kanäle sollten jeweils genau gegensätzlich eingestellt sein, (rechter Kanal -> ganz rechts; linker Kanal -> ganz links) um einen möglichst räumlichen Klangeindruck zu erhalten. Wenn Ihr Mischpult Stereoeingänge besitzt, ist diese Einstellung schon gemacht.

Den Summenregler des Mischpultes drehen Sie ebenfalls ganz zurück auf MINIMUM.

Schalten Sie nun den Sirius und das Mischpult nacheinander ein. Drücken Sie beim Sirius die beiden Demo-Taster gleichzeitig, und wählen Sie einen der Demosongs aus, indem Sie einen der Taster 1-16 drücken.

Drehen Sie die Gain-Regler des Mischpultes auf einen Wert, der unterhalb des Aufleuchtens der Übersteuerungsanzeige liegt. Wenn Ihr Mischpult keine Anzeige der Übersteuerung pro Kanal besitzt, drehen Sie den Summenregler des Pultes auf, damit Sie eventuell aufkommende Verzerrungen hören, und den Gain-Regler entsprechend weit zurückregeln können. Manche Pulte besitzen anstatt eines Gain-Reglers auch nur einen Wahlschalter für LINE- bzw. MIC-Empfindlichkeit. In diesem Fall schalten Sie den Eingang auf "LINE". Wenn Sie auch bei kleinster Gain-Einstellung des Mischpultes Verzerrungen bekommen, drehen Sie die Lautstärke (MASTER-VOLUME) sowie den OVERBLAST-Regler des Sirius entsprechend zurück. Generell sollten Sie jedoch immer einen möglichst hohen Pegel bei der Klangquelle (hier der Sirius) einstellen und das Mischpult entsprechend weit zurückregeln, um einen möglichst optimalen Rauschabstand zu erhalten. Wenn das Mischpult an den Sirius angepaßt worden ist, können Sie den Summenregler des Mischpultes wieder auf die normale von Ihnen gewünschte Lautstärke einstellen.

3.) Anschluß an einen Verstärker:

Bei der Verwendung eines Instrumentenverstärkers oder Keyboardverstärkers sollten Sie wiederum vor dem Anschluß alle Geräte ausschalten. Verbinden Sie danach die Ausgänge AUDIO-LEFT/RIGHT des Sirius mit den Audio-Eingängen des Verstärkers.

Drehen Sie die Lautstärke und einen eventuell vorhandenen Gain-Regler des Verstärkers auf Minimum und den MAIN-VOLUME-Regler des Sirius auf Maximum. Danach schalten Sie erst den Sirius und dann den Verstärker ein.

Drücken Sie beim Sirius die beiden Demo-Taster gleichzeitig, und wählen Sie einen der Demosongs aus, indem Sie einen der Taster 1-16 drücken. Regeln Sie nun den Gain-Regler des Verstärkers vorsichtig auf, bis gerade noch keine Verzerrungen auftreten. Danach regeln Sie die Gesamtlautstärke des Verstärkers auf die gewünschte Lautstärke.

4.) Betrieb mit Kopfhörer

Der Sirius besitzt auf der Frontplatte einen Kopfhörer-Ausgang.



Achtung: Bitte beachten Sie bei der Verwendung von Kopfhörern, daß eine dauerhafte zu starke Belastung des Trommelfells eine Beeinträchtigung des Hörempfindens nach sich ziehen kann. In diesem Fall ist es nötig, einen Ohrenarzt aufzusuchen.

Der verwendete Kopfhörer sollte eine Impedanz von mindestens 32Ohm besitzen.

So, das war es auch schon fast. Sie werden jedoch festgestellt haben, daß auf der Rückseite des Sirius noch mehr Buchsen zu finden sind. Dort sind noch eine 6,3mm Klinkenbuchse für einen Fußtaster und die drei MIDI-Buchsen: IN, OUT und THRU. Über die MIDI-Buchsen kann der Sirius mit anderen MIDI-Geräten kommunizieren. Sie können z.B. ein MIDI-Keyboard, einen Klangexpander oder auch einen MIDI-fähigen Computer anschließen.

Über MIDI kann der Sirius ferngesteuert werden oder auch selbst andere Geräte fernsteuern. Ebenso kann der gesamte Speicherinhalt über ein MIDI-Kabel an einen Computer gesendet (gedumpt) werden. Dort kann er dann auf Diskette oder Festplatte gespeichert werden, wenn Ihnen der interne Speicher des Sirius zu klein werden sollte.

Noch ein Punkt der leider immer wieder zu Mißverständnissen führt: MIDI überträgt lediglich Steuerinformationen von einem MIDI-Gerät zum anderen. Es überträgt keine Audiosignale (Klang). Wenn Sie also mehrere MIDI-Geräte miteinander verbunden haben, müssen Sie diese dennoch alle einzeln an einen Verstärker oder an ein Mischpult anschließen. Mehr zum Anschluß von MIDI-Equipment finden Sie im Kapitel: Der Sirius und MIDI.

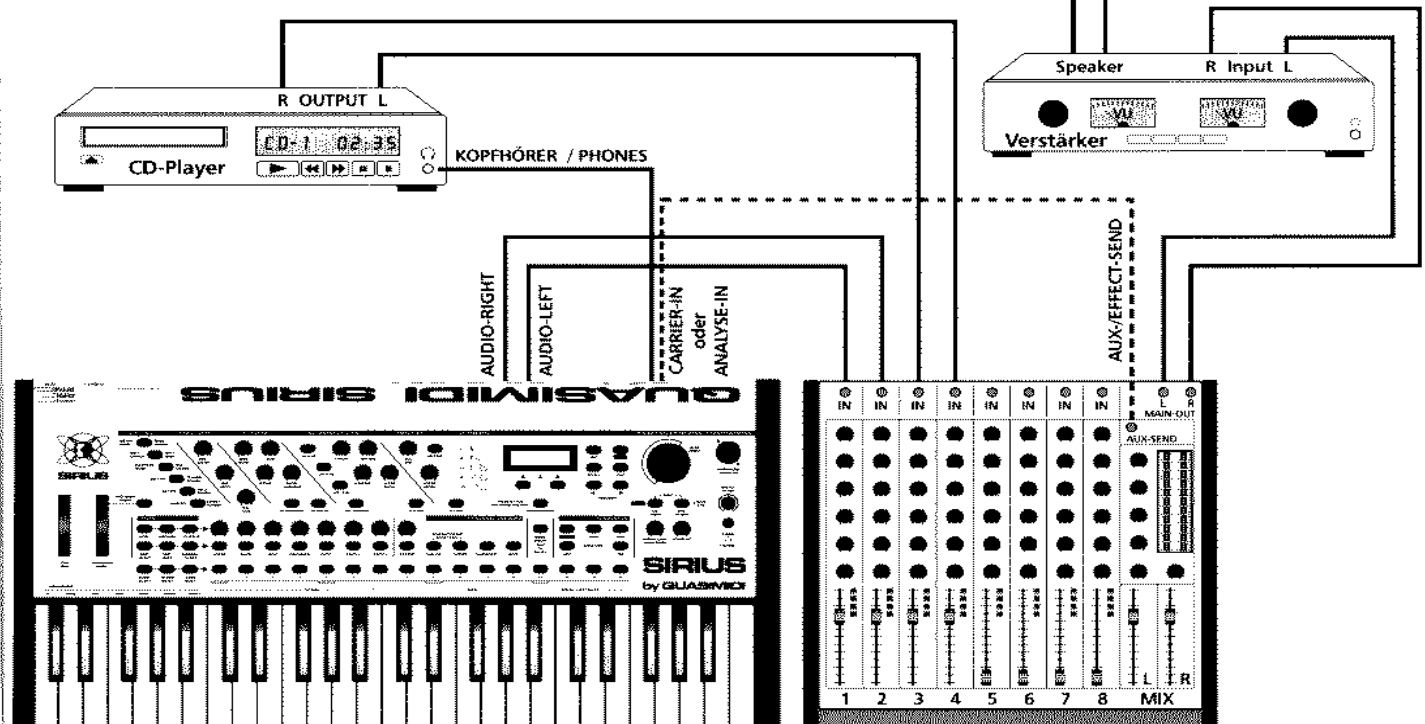
Siehe Seite 100

Des Weiteren befinden sich an der Rückseite des Sirius noch zwei weitere 6,3mm Klinkenbuchsen mit der Aufschrift CARRIER-IN und ANALYSE-IN. Diese Anschlüsse können benutzt werden, um den Vocoder des Sirius mit externen Klangquellen (z.B. Drumcomputer, Synthesizer etc.) zu betreiben. An einer der beiden Buchsen können Sie ebenfalls das Triggersignal für das Beat-Recognition-System einspeisen. Die genaue Vorgehensweise wird in den entsprechenden Kapiteln genau erläutert.

Siehe Seite 70, 78

Diese Grafik zeigt Ihnen, wie Sie die Audio-Verkabelung des Sirius vornehmen. Die beiden Audio-Ausgänge (AUDIO-LEFT/RIGHT) werden mit zwei nebeneinander liegenden Eingangskanälen des Mischpults verbunden. Damit der Stereo-Klang des Sirius erhalten bleibt sollten die Panorama-Regler der angeschlossenen Mischpultkanäle entgegengesetzt eingestellt werden. Also einer links und einer rechts. Wenn Ihr Mischpult Stereokanäle besitzt, ist keine gesonderte Einstellung des Panoramas nötig.

Um mit dem Beat-Recognition-System arbeiten zu können, muß das Signal des CD-Players in den CARRIER-Eingang oder in den ANALYSE-Eingang des Sirius gelangen. Die einfachste Lösung besteht darin, den Kopfhörerausgang des CD-Players anzuschließen. Auf diese Weise empfängt der Sirius auch das Triggersignal wenn der CD-Player auf dem Mischpult gemutet ist. Bei besseren Mischpulten haben Sie die Möglichkeit das Triggersignal des CD-Players über die AUX-Sends oder EFFECT-Sends an den Sirius zu schicken. Diese Verkabelung ist ebenfalls angesagt, wenn der CD-Player keinen Kopfhörerausgang besitzt oder Sie z.B. einen Plattenspieler (mit Vorverstärker) als Triggerquelle benutzen.



Initialisieren und Kalibrieren:

Nachdem Sie Ihren Sirius ordnungsgemäß verkabelt haben, brennen Sie sicherlich schon darauf, ihn zu hören.

Vor dem allerersten Einschalten sollten Sie den Sirius allerdings sicherheitshalber initialisieren und die Spielhilfen kalibrieren. Dabei wird der Speicher des Sirius gelöscht und alle Parameter in die Werksvoreinstellung gebracht. Die Initialisierung brauchen Sie in Zukunft nur vorzunehmen, wenn unsere Serviceabteilung Sie dazu ausdrücklich auffordert oder Sie den Sirius wieder in den Werkszustand zurücksetzen wollen.

Wenn Sie den Sirius zum erstenmal einschalten, sollten Sie den WRITE-Taster gedrückt halten und gleichzeitig den Hauptschalter auf der Rückseite einschalten.

Auf dem Display erscheint folgende Meldung:

```
Initialize All?  
[ok]  [cancel]
```

Drücken Sie nun die linke Taste unter dem Display (F1-Taste) zum Bestätigen, und Ihr Sirius wird initialisiert. Dieser Vorgang wird im Display durch einen zunehmenden Balken angezeigt. Wenn die Initialisierung erfolgt ist, werden Sie vom Sirius aufgefordert, das Pitch-Bend- und das Modulationsrad zu kalibrieren. Im Display sieht das folgendermaßen aus:

```
Set Wheels-> min  
[OK]  [cancel]
```

Drehen Sie nun das Modulationsrad (Modulation-Wheel) bis ganz nach unten und halten Sie das Pitch-Bend-Rad an der untersten Position fest. Bestätigen Sie nun den linken Taster unter dem Display (F1-Taster). Es erscheint nun folgende Meldung:

```
Set Wheels-> MAX  
[OK]
```

Wiederholen Sie den letzten Vorgang, indem Sie die Räder nun in die obere Position bringen. Bestätigen Sie wieder mit dem F1-Taster. Danach gelangen Sie in ein Test-Menü. Hier können Sie überprüfen, ob die Kalibrierung erfolgreich war.

```
Wheels-Test: 64  
[OK]  [retry]
```

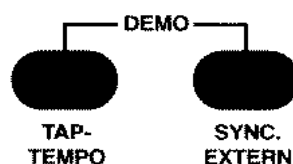
Der Pitch-Bender sollte im losgelassenen Zustand 64 anzeigen, am oberen Anschlag 127 und am unteren Anschlag 0. Das Modulationsrad sollte unten 0 und oben 127 anzeigen.

Sollte die Kalibrierung nicht das gewünschte Ergebnis aufweisen, haben Sie die Möglichkeit durch das Betätigen des Tasters rechts unter dem Display den Vorgang zu wiederholen.

Demo-Songs hören:

Um Ihnen die weitere Lektüre dieses Handbuches etwas zu versüßen, haben wir dem Sirius 16 Demo-Songs mit auf den Weg gegeben. Es warten satte 40 Minuten Musik der unterschiedlichsten Stilrichtungen auf Sie, die Ihnen einen kleinen Einblick in die klanglichen Möglichkeiten des Sirius geben sollen. Alle Demo-Songs wurden ausschließlich mit den internen Funktionen des Sirius programmiert. Hören Sie sich die Stücke doch einfach während des Handbuchlesens an!

Um die Songs zu hören, muß der Sirius in den Demo-Modus gestellt werden. Drücken Sie hierzu gleichzeitig die beiden mit DEMO bezeichneten Taster unter dem großen Endlosdrehregler.



Nach dem Drücken der beiden Taster verabschiedet sich der normale Displayinhalt des Sirius mit einem eleganten Schlenker nach rechts. Das Display zeigt nun an, daß sich der Sirius im Demo-Modus befindet:

*** DEMO ***
1: Saturn

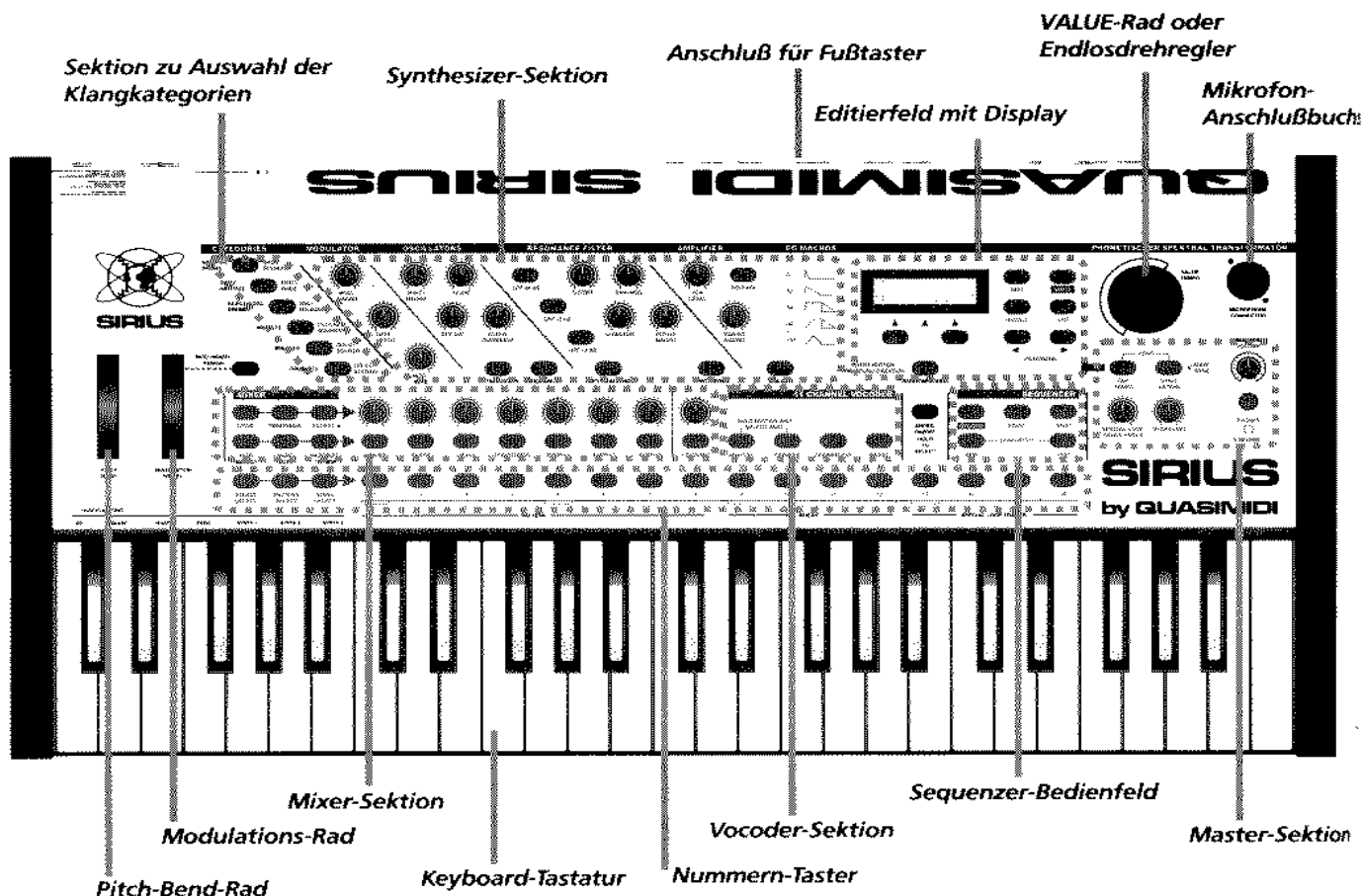
Nun brauchen Sie außer Zuhören nichts mehr zu tun. Die 16 Demo-Songs werden hintereinander abgespielt. Nach dem letzten Song geht es dann wieder von vorne los. Die Demo-Songs lassen sich auch einzeln anwählen. Benutzen Sie dazu die Nummern-Taster 1-16 direkt über der Tastatur. Um Ihnen die Auswahl zu erleichtern, folgt nun eine kurze Übersicht:

- 1.) Saturn: Ein treibender Song mit deutlichen Drum & Bass und Jungle Elementen.
- 2.) VOC Grov: Ein ungewöhnlicher Name für diesen sphärisch daherkommenden Groove. Beachten Sie, daß die rhythmischen Synthi-Linien direkt aus dem Vocoder sprudeln.
- 3.) Danceflr: Dieser Song führt Sie direkt in die Disco. Mit dem Sirius sollten auch Ihre Songs den Weg in die Charts schaffen.
- 4.) Hip&Funk: Ein Song, der beweist, daß man mit QUASIMIDI-Instrumenten nicht nur "Techno" machen kann. Dieser Demo-Song begeisterte schon das amerikanische Publikum auf der NAMM-SHOW '98 in Los Angeles und löste eine erhöhte Sirius-Nachfrage in den USA aus!
- 5.) Tricky: House-lastiger Track mit starker Off-Beat Betonung und interessanten Filtersweeps.
- 6.) Elektro1: Hätte Kraftwerk doch schon vor 20 Jahren einen Sirius gehabt! Die Jungs hätten sich eine Menge Arbeit sparen können!
- 7.) AlienJam: Nicht wirklich von dieser Welt. Trotz eines moderaten Tempos von unter 130 BPM geht diese Goa-Nummer mit House-Einschlag gehörig in die Beine. Achten Sie auch hier auf den gekonnten Einsatz des Vocoders!
- 8.) Elektro2: Und weil es so schön war, nochmal ein wenig Kraftwerk.
- 9.) Prodigy: Der Name dieses Demo-Songs spricht schon für sich selbst. Verschachtelte Breakbeats, schräge Synthis und eine Menge Effekte sorgen für den nötigen Drive.
- 10.) Oldschol: Ein Demo für die Nostalgiker unter den Synthesizerfreunden. Früher nannte man sowas "Berliner Schule".
- 11.) DanceNow: Kommerzielle Dance-Nummer. Hier fehlt eigentlich nur noch eine Gesangslinie zum Chart-Erfolg. Versuchen Sie sich doch mal selbst in der Sangeskunst.
- 12.) Atmosphe: Moderne, synthetische Klangstrukturen mit einem leichten Ambient-Anklang.
- 13.) Tetsuo: Treibendes und dennoch melodisches Dancefloor-Demo mit sehr einprägsamem Refrain.
- 14.) VocodeX: Hier nochmals ein Dance-Demo, dem durch den Vocoder einige Verfremdungen widerfahren.
- 15.) SpaceAce: Mehrteilige, experimentelle Elektronik-Session mit trancigem Einschlag und einigen phatten Beats.
- 16.) Motivate: Ein Rundgang durch die aktuelle Club-Welt: etwas Trance, etwas House, etwas Acid und schon blubbert das Techno-Süppchen!

Den Demo-Mode verlassen Sie mit einem Druck auf den EXIT-Taster rechts neben dem Display.

Ein Rundgang über die Bedienoberfläche des Sirius:

Die einzelnen Funktionsbereiche des Sirius sind schon auf der Bedienoberfläche klar voneinander getrennt. Die folgende Zeichnung gibt Ihnen einen Überblick über die wichtigsten Bedienelemente des Sirius:

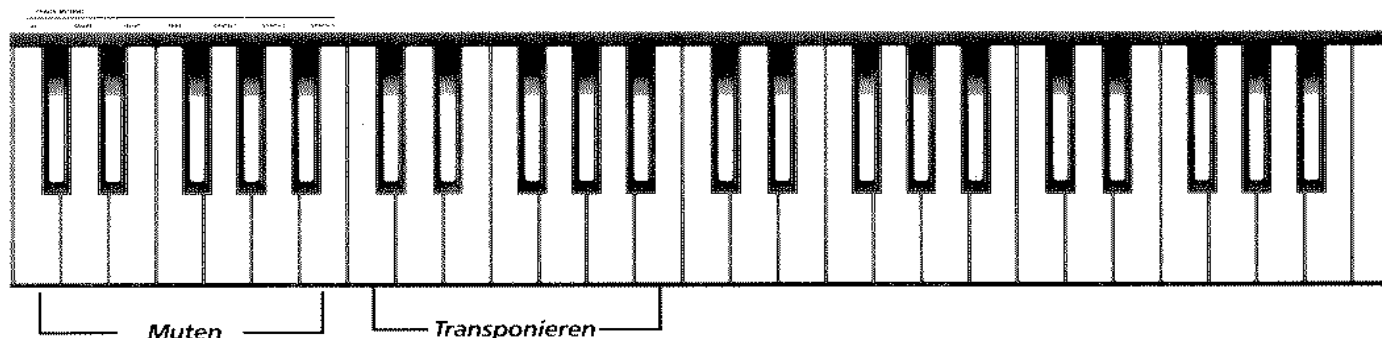


Die Bedienelemente und Sektionen im einzelnen:

Da die vorangegangene Grafik nur eine grobe Orientierung bietet, wollen wir Ihnen an dieser Stelle die verschiedenen Elemente und Sektionen kurz einzeln vorstellen. Eine eingehende Beschreibung der Funktionsgruppen des Sirius wie zum Beispiel des Vocoder, des Sequenzers oder des Synthesizers finden Sie in den entsprechenden Kapiteln dieses Handbuchs.

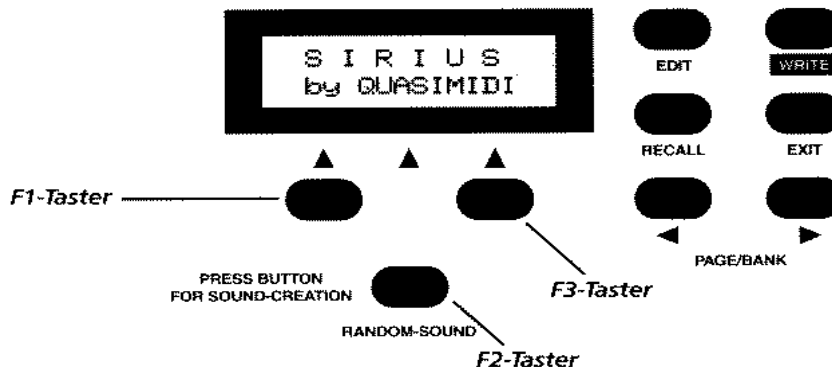
Die Tastatur:

Die Tastatur dient in erster Linie dazu, den Synthesizer zu spielen. Die Tastatur des Sirius bietet Ihnen darüber hinaus die Möglichkeit, einzelne Spuren aus- und anzuschalten (zu muten) oder ein ganzes Pattern zu transponieren (Veränderung der Gesamthöhe). Diese Funktionen stehen Ihnen auf den unteren 2 Oktaven der Tastatur zur Verfügung.



Das Editierfeld mit Display:

Dieses Feld dient der Kommunikation zwischen Ihnen und dem Sirius. Es enthält das Display und die notwendigen Taster, um sich in den Display-Menüs fortzubewegen.

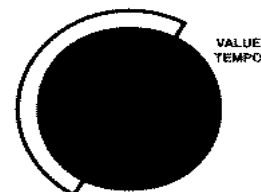


Die drei Taster unter dem Display werden in diesem Handbuch auch als F1-, F2- und F3-Taster bezeichnet. Je nach gewähltem Menü können diese Taster verschiedene Funktionen übernehmen. Wenn gerade kein Edit-Menü geöffnet ist, löst der F2-Taster die RANDOMIZE-Funktion aus, die mit einem intelligenten Zufalls-Algorithmus neue Sounds erzeugt.

Der EDIT-Taster öffnet die Editierebene des Sirius. Der WRITE-Taster öffnet das WRITE-Menü des Sirius, in dem sich alle Speicher- und Init-Funktionen befinden. Der RECALL-Taster holt den unveränderten Klang zurück. Wenn Sie den EXIT-Taster drücken, verlassen Sie die Editierebene, in der Sie sich augenblicklich befinden. Mit den beiden PAGE/BANK-Tastern können Sie innerhalb eines Edit-Menüs von einer Menüseite zur anderen schalten. Außerdem können Sie mit diesen Tastern die Soundbänke des Sirius anwählen, wenn Sie sich gerade nicht in einem der Edit-Menüs befinden.

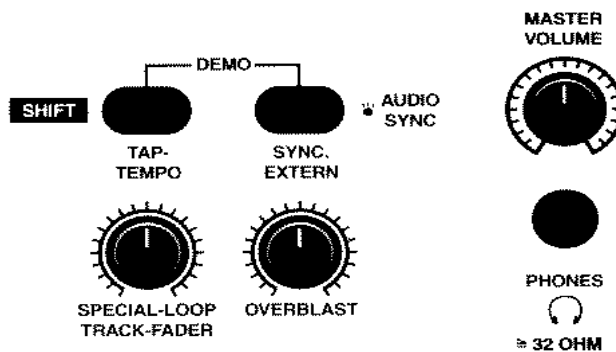
Das VALUE-Rad:

Das VALUE-Rad ist ein sogenannter Endlosdrehregler. Mit diesem Regler werden die Werte in den Edit-Menüs verändert. Beim Sirius dient dieser Regler außerdem dazu, das Tempo des Sequenzers einzustellen. Daher trägt er auch die Bezeichnung "TEMPO".



Die Master-Sektion:

In der Mastersektion befinden sich Funktionen, die den Sirius als ganzes betreffen.



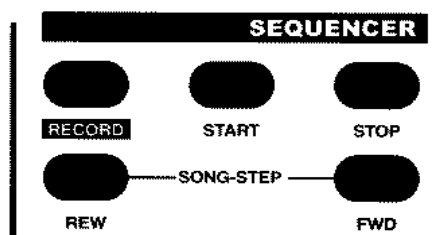
Die wichtigste Funktion ist zweifellos der MASTER-VOLUME-Regler. Mit diesem Regler stellen Sie die Gesamtlautstärke des Sirius ein. Unter diesem Regler befindet sich die Buchse zum Anschluß eines Kopfhörers. Die Lautstärke des Kopfhörers wird ebenfalls mit dem MASTER-VOLUME-Regler eingestellt.

Der Regler mit der Bezeichnung SPECIAL-LOOP-TRACK-FADER dient dazu, die Lautstärke der Special-Loop-Tracks einzustellen. Wenn sich der Sirius im Aufnahmemenü befindet, läßt sich mit diesem Regler die Lautstärke des Metronoms einstellen. Daneben befindet sich der OVERBLAST-Regler. Mit ihm können Sie die tiefen und hohen Klanganteile des Sirius-Sounds nochmals anheben. Am ehesten läßt sich der OVERBLAST mit der "Loudness"-Funktion an einer Stereoanlage vergleichen. Über den beiden Reglern liegen zwei Taster, die jeweils gleich mehrere Aufgaben haben können. Der SHIFT/TAP-TEMPO-Taster erfüllt zunächst die Aufgabe eines SHIFT-Tasters. Wird dieser gedrückt gehalten, können mit anderen Tastern des Sirius Funktionen ausgelöst werden, die keinen eigenen Taster besitzen. Eine Liste dieser Funktionen finden Sie im Anhang dieses Handbuchs. Als TAP-TEMPO-Taster können Sie mit ihm das Tempo des Sequenzers einstellen, indem Sie den Taster viermal hintereinander im gewünschten Tempo antippen. Mit dem SYNC.EXTERN-Taster können Sie direkt bestimmen, ob der Sirius von einem externen MIDI-Gerät oder einem Audio-Signal synchronisiert werden soll. Wenn der Taster leuchtet, wartet der Sirius auf eine externe MIDI-Synchronisation. Wenn er blinkt, haben Sie das BEAT-RECOGNITION-SYSTEM aktiviert und können den Sirius mit einem Audio-Signal synchronisieren. Wenn die beiden Taster gleichzeitig gedrückt werden, wird der DEMO-Modus des Sirius aufgerufen. In diesem Modus können Sie sich die Demosongs des Sirius anhören. Um den Demo-Modus wieder zu verlassen, drücken Sie den EXIT-Taster im Editierfeld neben dem Display.

Siehe Seite 136

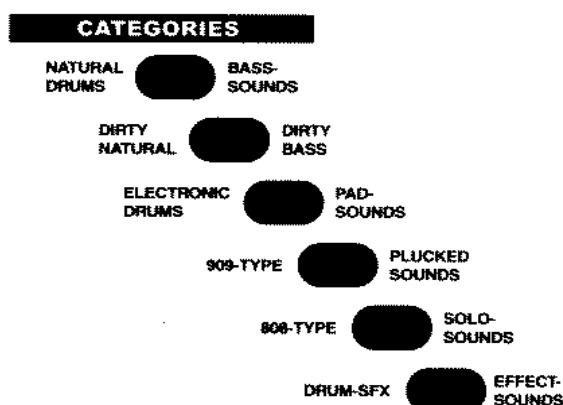
Das Sequenzer-Bedienfeld:

Das Sequenzer-Bedienfeld beinhaltet die wichtigsten Steuerfunktionen für den Sequenzer. Nicht umsonst wird dieses Bedienfeld Sie an einen Cassetten-Recorder erinnern. Ein Sequenzer stellt im wesentlichen die gleichen Funktionen zur Verfügung: RECORD (Aufnahme), START, STOP, REW (Rücklauf) und FWD (Vorlauf).



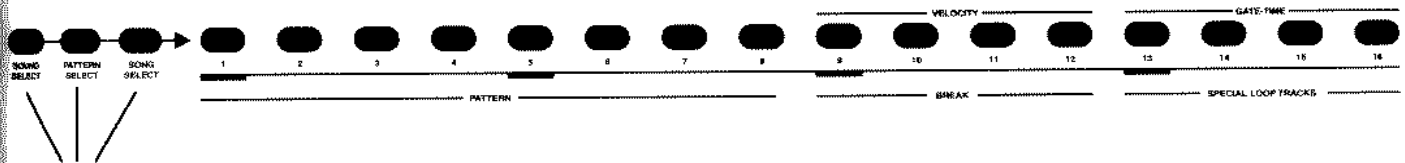
Sektion zur Auswahl der Klangkategorien:

Diese Sektion dient der gezielten Klanganwahl nach Klangkategorien. Die Werksklänge des Sirius sind ab Werk schon in diese Kategorien eingeteilt. Wenn Sie zum Beispiel Flächensounds spielen möchten, reicht ein einfacher Druck auf die PAD-SOUNDS Taste. Auf der linken Seite finden Sie die Klangkategorien für die Drumpuren (Part 1-4), auf der rechten die Klangkategorien für die Synthesizerspuren (Part 5-7). Hinter jeder dieser Klangkategorien verbirgt sich eine Bank von 16 Klängen, die dann mit den Nummern-Tastern 1-16 über der Tastatur aufgerufen werden können. Da der Sirius mehrere Soundbanken bietet, steht jede dieser Kategorien mehrmals zur Verfügung. Mit den PAGE/BANK-Tastern im Editierfeld können Sie diese Soundbanken umschalten.



Die Nummern-Taster:

Die Nummern-Taster (1-16) direkt über der Tastatur können eine ganze Reihe verschiedener Funktionen übernehmen. Die wichtigste Funktion ist das Anwählen von Sounds, Pattern und Songs. Was Sie anwählen wollen, geben Sie mit den 3 Vorauswahltastern auf der linken Seite an. Welche Vorauswahl getroffen ist, erkennen Sie daran, daß der entsprechende Taster leuchtet.



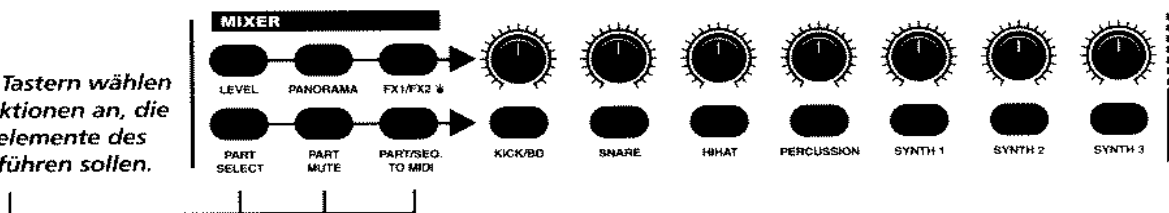
Mit diesen 3 Tastern entscheiden Sie, was Sie mit den Nummern-Tastern anwählen wollen.

Desweiteren werden diese Taster benötigt, um Noten in das Drumgrid einzugeben, um den Stepsequenzer und den Arpeggiator zu editieren oder um Breaks und Special-Loop-Tracks einzufügen.

Die Mixer-Sektion:

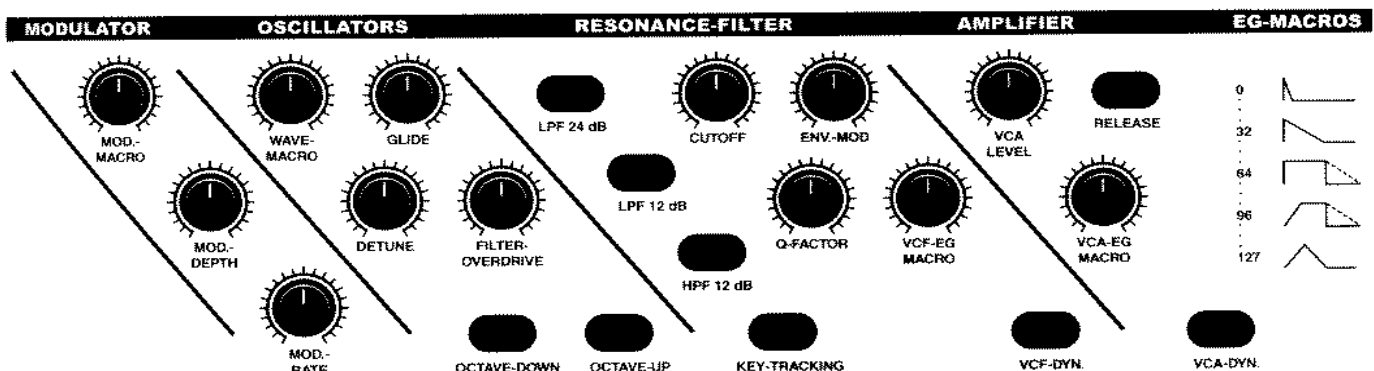
Diese Sektion ist einem Mischpult nicht nur nachempfunden, sondern übernimmt auch dessen Funktion. Neben einem Auswahlblock für die Funktionen, besteht der Mixer aus einer Reihe Drehregler und einer Reihe Taster. Für jeden Part (Spur) des Sirius steht Ihnen eines dieser Pärchen zur Verfügung. Mit den Reglern kann die Lautstärke, die Panorama-Position sowie der Wert für die FX-Sends eines Parts eingestellt werden. Mit der Tasterreihe können Sie die einzelnen Parts des Sirius anwählen, um sie beispielsweise auf der Tastatur spielen zu können oder sie zu bearbeiten. Mit den Tastern können die Parts auch gemutet (abgeschaltet) oder an ein externes MIDI-Gerät ausgegeben werden.

Mit diesen Tastern wählen Sie die Funktionen an, die die Bedienelemente des Mixers ausführen sollen.



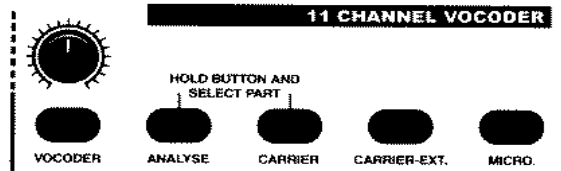
Die Synthesizer-Sektion:

Die Synthesizer-Sektion ist das Herzstück des Sirius. Hier stehen Ihnen alle wichtigen klanggestaltenden Funktionen des Sirius zur Verfügung. Der Aufbau dieser Sektion ist dem eines klassischen Analogsynthesizers nachempfunden. Von links nach rechts finden Sie dort den Modulator (LFO), die Oszillatoren, den Filter (VCF) sowie den Verstärker (VCA). Die Grafiken auf der rechten Seite der Synthesizer-Sektion erklären das Verhalten der Hüllkurvenmakros für VCF und VCA.



Die Vocoder-Sektion:

Mit dieser Sektion können Sie die wichtigsten Einstellungen des Vocoder vornehmen. Das betrifft das An-, und Abschalten des Vocoder, die Auswahl der Vocoder-Presets, die Regelung seiner Lautstärke, sowie das Verschalten (Routing) der Analyse- und Carrier-Signale. Die Vocoder-Sektion arbeitet eng mit der Mixer-Sektion zusammen. Zum Einstellen der einzelnen Filterfrequenzen des Vocoder werden zum Beispiel die Regler des Mixers benutzt, während der VOCODER-Taster gedrückt gehalten wird. Mit der Tasterreihe des Mixers werden die einzelnen Spuren des Sirius als Analyse-, oder Carrier-Signal geschaltet. Die Auswahl der 16 Vocoder-Presets geschieht über die Nummern-Taster 1-16 bei gedrückt gehaltener VOCODER-Taste.



Die Mikrofon-Anschlußbuchse:

In diese Buchse wird das mitgelieferte Schwanenhalsmikrofon gesteckt. Das Mikrofon wird automatisch aktiviert wenn Sie eines der 16 Vocoder-Presets auswählen. Achten Sie jedoch darauf, daß die Mikrofonbuchse deaktiviert wird, sobald ein Kabel in die ANALYSE-IN-Buchse an der Rückseite des Sirius gesteckt wird.



Die Buchse für den Fußtaster:

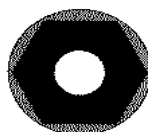
Obwohl dieser Anschluß sich nicht auf der Bedienoberfläche des Sirius befindet, möchten wir an dieser Stelle kurz auf ihn eingehen. Der Grund dafür ist, daß es sich bei einem Fußtaster auch um eine sogenannte Spielhilfe handelt, mit der der Klang des Sirius in Echtzeit beeinflusst werden kann. Andere Spielhilfen sind das Modulationsrad und der Pitch-Bender.

An diese Buchse müssen Sie einen Fußtaster (Footswitch) anschließen, der Ein-, und Ausschalten kann. Der Fußtaster sollte vor dem Einschalten des Sirius angeschlossen werden, da der Sirius dann automatisch seine Polung erkennt. Pedale, die kontinuierliche Daten senden (z.B. Volume-Pedale) sind für den Betrieb mit dieser Buchse nicht geeignet.

Wenn Sie den richtigen Fußtaster gefunden haben, lassen sich damit folgende Dinge anstellen: Halten Sie auf dem Keyboard zum Beispiel einen Flächensound gedrückt und treten Sie währenddessen auf den Fußtaster. Wenn Sie jetzt die Keyboard-Taste loslassen, klingt der Sound trotzdem weiter, bis Sie das Pedal wieder losgelassen haben. In diesem Fall spricht man von einem Sustain-Fußtaster.

Die zweite Funktion, die der Fußtaster ermöglicht, ist das Transponieren von Arpeggien. Wenn der Fußtaster bei laufendem Arpeggiator getreten und gehalten wird, läuft das Arpeggio zunächst normal weiter. Wenn Sie nun eine beliebige Taste des Sirius-Keyboards drücken, verschiebt sich das gesamte Arpeggio in der Tonhöhe.

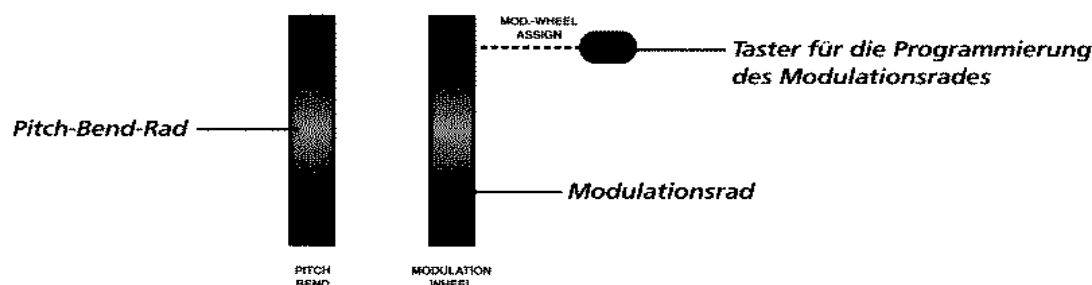
FOOTSWITCH



Die beiden Räder an der linken Seite des Siriusgehäuses werden oft auch als Spielhilfen bezeichnet. Sie dienen dazu, einen Sound während des Spielens zu verändern. Dabei hat jedes Rad seine eigene Funktion.

Das Pitch-Bend-Rad:

Das Pitch-Bend-Rad, oder auch Pitch-Bender, dient dazu die Tonhöhe eines gerade gespielten Klanges zu verändern. Es rastet immer automatisch in der Mittelstellung ein. Wenn Sie es nach unten bewegen, wird der Ton tiefer. Bewegen Sie es nach oben, wird der Ton höher. Jeder Sound des Sirius kann eine individuelle Pitch-Bend-Einstellung zugewiesen bekommen.



Das Modulationsrad:

Das Modulationsrad dient dazu, wie der Name es schon andeutet, einen Sound zu modulieren. Unter Modulieren versteht man bei einem Synthesizer die Erzeugung einer kontinuierlichen Änderung der Klangcharakteristik während des Spiels. Das kann zum Beispiel die Erzeugung eines Vibratos oder das Öffnen des Filters sein. Bei vielen Synthesizern kann man mit dem Modulationsrad nur einen Parameter steuern. Nicht so beim Sirius. Er bietet Ihnen die Möglichkeit, bis zu 5 Klangparameter der Synthesizer-Sektion gleichzeitig auf das Modulationsrad zu legen. Dadurch können sehr komplexe und interessante Klangverläufe entstehen.

Wie wird das Modulationsrad programmiert?

Der MOD.-WHEEL-ASSIGN Taster übernimmt dabei mehrere wichtige Funktionen. Wenn bei einem Sound bereits ein oder mehrere Klangparameter auf dem Modulationsrad liegen, leuchtet dieser Taster. Mit diesem Taster haben Sie ebenfalls die Möglichkeit, ein MOD.-WHEEL-ASSIGN zu löschen oder neu zu programmieren. Diese Funktionen erreichen Sie, indem Sie den Taster gedrückt halten. Das Display zeigt daraufhin folgende Meldung:

Mod-Wheel-Assign
[Clear]

Wenn Sie jetzt den Taster F1 unter dem Display drücken, wird die aktuelle Programmierung des Modulationsrades gelöscht. Das erkennen Sie daran, daß der MOD.-WHEEL-ASSIGN Taster nach dem Loslassen erlischt. Das Modulationsrad ist jetzt frei für eine neue Programmierung.

Die Zuweisung von Parametern ist sehr einfach: Halten Sie den MOD.-WHEEL-ASSIGN Taster gedrückt und bewegen Sie währenddessen den Drehregler des Parameters, der auf das Modulationsrad gelegt werden soll. Dabei wird im Display eine Wertänderung angezeigt. Dieser Wert zeigt die positive oder negative Abweichung des Parameters im Verhältnis zu dem im Sound abgespeicherten Wert an. Diese Abweichung vom programmierten Wert kann nun vom Modulationsrad ausgeführt werden. Auf diese Weise können Sie nun bis zu 5 verschiedene Parameter auf das Modulationsrad legen. Wenn Sie einen der MACRO-Regler auf das Modulationsrad legen, sollten Sie beachten, daß dabei gleich mehrere Parameter zugewiesen werden. So steuern zum Beispiel die beiden EG-MACRO-Regler jeweils 4 Parameter.

Expertentip:

Neben den Parametern aus der Synthesizer-Sektion können auch die Parameter aus der Mixer-Sektion auf das Modulationsrad gelegt werden. Die Vorgehensweise ist die gleiche. Besonders interessante Ergebnisse lassen sich zum Beispiel durch die Zuweisung der FX-Sends erzielen, wenn als Effekt ein Delay angewählt ist.



Die Sounds des Sirius spielen:

Sicherlich möchten Sie nun die Sounds des Sirius durchhören. Wenn Sie den Demo-Modus durch Drücken des EXIT-Taster wieder verlassen haben, sehen Sie folgenden Display-Inhalt:

A71:SyncSynt 160
(STOPPED)

Die Anzeige bedeutet folgendes. Die Nummer "A71" steht für den gerade angewählten Sound und die Sound-Bank, auf der er sich befindet (A). Hinter dem Doppelpunkt steht der Soundname, in diesem Fall "SyncSynt".

Rechts im Display sehen Sie die Tempo-Anzeige "160" des internen Sequenzers. Im unteren Teil des Displays sehen Sie das Wort "STOPPED". Das bedeutet, daß der interne Sequenzer momentan nicht läuft.

Die sieben Balken rechts daneben symbolisieren die einzelnen Parts des Sirius. Wenn Sie nun auf dem Keyboard spielen, hören Sie den im Display angezeigten Sound. Der fünfte Balken der Part-Anzeige schlägt dabei aus. Das bedeutet, daß gerade der Part SYNTH1 angewählt ist. Das können Sie auch daran erkennen, daß der entsprechende Part-Taster in der Mixer-Sektion leuchtet.

Die Klangkategorien:

Wenden Sie Ihren Blick nun auf die Sektion CATEGORIES, die der Anwahl der Sound-Kategorien dient. Sie werden feststellen, daß der Kategorie-Taster SOLO-SOUNDS leuchtet. Wir haben die Sounds absichtlich in verschiedene Kategorien unterteilt, da dadurch die Anwahl bestimmter Sounds sehr vereinfacht wird. Die Klangkategorien der Drum-Sounds (Parts 1-4) sind links von den CATEGORIES-Tastern in Orange abgedruckt. Die der Synthesizer-Sounds (Parts 5-7) sind in Weiß auf der rechten Seite der Taster abgedruckt.

Mit Hilfe der Nummern-Taster 1-16, die sich direkt über der Tastatur befinden, können Sie einen von 16 Sounds aus der gerade angewählten Klangkategorie anwählen. Dieser ist dann sofort über das Keyboard spielbar. Der Soundname sowie dessen Speicherplatz- und Banknummer werden Ihnen direkt im Display angezeigt.

Die Klangbänke:

Da die Synthesizer-Sounds auf drei feste ROM-Bänke (A, B und C) und eine USER-Bank verteilt sind, müssen Sie nach dem Durchhören aller Kategorien und Sounds von der Bank "A" auf die nächste Bank wechseln. Um die Bank zu wechseln, haben Sie zwei Möglichkeiten: Benutzen Sie entweder die PAGE/BANK-Taster im Editierfeld oder drücken Sie den gerade angewählten Kategorie-Taster ein weiteres Mal. Bei jedem Druck des Kategorie-Tasters wird eine neue Bank aufgerufen.

Anspielen der Drum-Sounds:

Um Drum-Sounds spielen zu können, müssen Sie zunächst den Drum-Part anwählen, dessen Sounds Sie hören wollen. Die Anwahl der Parts erfolgt mit den Part-Tastern im Mixer. Diese Taster befinden sich direkt unter den 7 Mixer-Reglern. Um sicher zu gehen, daß diese Taster im Moment auch wirklich auf die Auswahl der Parts geschaltet sind, sollten Sie überprüfen, ob der PART-SELECT-Taster am linken Rand des Mixers leuchtet. Wenn nicht, drücken Sie ihn. Wählen Sie nun den Part, für den Sie die Sounds hören wollen. Die Anwahl der verschiedenen Klänge erfolgt genauso wie bei den Synthesizer-Sounds. Beachten Sie jedoch, daß es für jeden Drum-Part nur eine ROM- und eine USER-Bank gibt.

Durch diese Aufteilung stehen Ihnen in jedem Drum-Part (Kick, Snare, Hihat und Percussion) 96 verschiedene ROM-Sounds zur Verfügung. Das macht insgesamt 384 Drum-Sounds.

Bei den Synthesizer-Parts gibt es insgesamt 3 Bänke mit jeweils 96 Sounds. Das macht dann insgesamt 288 Synthesizer-Sounds. Alles in Allem hat der Sirius ab Werk also 672 fertige Sounds, die auf ihren Einsatz warten.

Desweiteren bietet Ihnen der Sirius 480 USER-Speicherplätze für Ihre selbstprogrammierten Sounds. Das sind jeweils 96 Speicherplätze für die Kick-, Snare-, Hihat-, Percussion- und Synth-Parts.

Als ROM bezeichnet man den festen Speicher für die Werksounds des Sirius. Dieser Bereich kann nicht gelöscht oder überschrieben werden. Der USER-Speicher für die selbstprogrammierten Sounds wird auch als RAM bezeichnet.

Wie kann man sich die vorgefertigten Pattern des Sirius anhören?

Im SIRIUS befinden sich ab Werk 142 fertig eingespielte Pattern, die sogenannten ROM-Pattern. Diese Pattern können nicht gelöscht oder überschrieben werden und dienen als Grundstock für neue Grooves und USER-Pattern. Sie können beliebig miteinander zu neuen Songs verknüpft werden. Man kann auch die einzelnen Spuren (Motifs) dieser ROM-Pattern benutzen, um neue Pattern zu erstellen. Auch bieten diese Pattern einen hervorragenden Überblick über die musikalische und stilistische Vielfalt des SIRIUS. Um die Pattern gezielt durchhören zu können, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Drücken Sie den EDIT-Taster neben dem Display. Mit den PAGE/BANK-Tastern rufen Sie die Seite 2 dieses Auswahlmenüs auf. Wählen Sie jetzt das Edit-Pattern-Menü aus, indem Sie den Taster F1 drücken:

```
Select Edit  <2>  
[Pattern] [Mix]
```

Betätigen Sie nun nochmals den F1-Taster um in das Auswahlmenü für die ROM- und USER-Pattern zu gelangen.

```
Select Pattern  
[Rom]   [User]
```

Hier können Sie wählen, welche Art von Pattern Sie sich anhören möchten. Wenn Sie noch keine eigenen Pattern erstellt haben, ist die USER-Pattern Sektion leer. Wählen Sie mit dem F1-Taster den Bereich für die ROM-Pattern an:

```
Load ROM-Pattern  
Pattern:055 [ok]
```

Der Sequenzer des SIRIUS läuft nach dem Anwählen dieser Menü-Seite sofort los. Jetzt können Sie nacheinander mit dem VALUE/TEMPO-Rad die 142 ab Werk eingespielten Pattern auswählen.

Wenn Sie ein Pattern angewählt haben, das Sie näher unter die Lupe nehmen möchten, gelangen Sie durch Betätigen der OK-Funktion in das Edit-Pattern-Menü. Sie können sich nun die einzelnen eingespielten Spuren näher ansehen, neue Motive einspielen oder das Pattern mit anderen ROM- oder USER-Motiven versehen.

Eine genaue Beschreibung des Edit-Pattern-Menüs finden Sie ab Seite 42

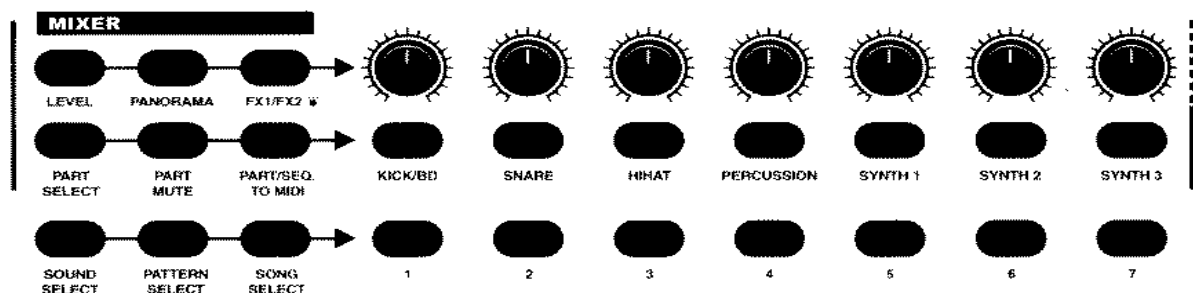
Der Synthesizer

Sounds erstellen:

Wie Sie auf die vorhandenen Werks-Sounds zugreifen können, haben Sie bereits im Kapitel „Anspielen der Sounds“ erfahren. Nun werden wir Ihnen anhand der Parts Synth1-3 zeigen, wie Sie eigene Klang-Kreationen zum Leben erwecken können. Bei den Parts 1-4 können Sie allerdings genauso vorgehen, da der Sirius selbst für die Drum-Parts jeweils einen kompletten Synthesizer zur Verfügung stellt.

Die intuitive Vorgehensweise haben Sie sicher schon ausprobiert: Das Drehen an den Reglern und Drücken der Taster in der Synthesizer-Sektion. Dank seiner Makro-Regler und der übersichtlichen Oberfläche ist diese „Learning by doing“-Herangehensweise nicht das Verkehrteste.

Der Sirius bietet Ihnen aber noch sehr viel mehr Parameter zur Feineditierung und gezielten Sound-Veränderung an, als auf der Bedienoberfläche in Form von Reglern vorhanden sind. Als Beispiel nehmen wir hier den Synth-1 Part. Drücken Sie den PART-SELECT-Taster und dann den Taster für den Synth-1 Part:

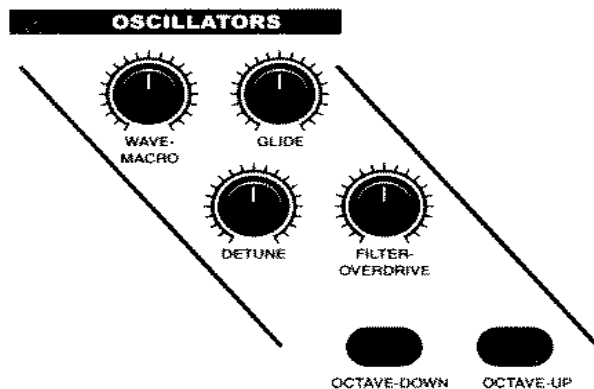


Um einen Sound über die Edit-Sektion zu bearbeiten drücken Sie jetzt die EDIT-Taste und wählen mit den PAGE-Tastern die Menüseite 1:

```
Select Edit |1>  
[Sound] [Arpeg.]
```

Die Oscillator-Sektion:

Als erstes betrachten wir die Parameter der Oscillator-Sektion:



Wechseln Sie durch Drücken des F1-Tasters in das Edit-Sound-Menü:

```
Edit Synth1-Sound  
|1> 22: S_Saw
```

Auf dieser Seite können Sie eines von 125 Oszillatormodellen auswählen. Die „22“ gibt die Nummer an, gefolgt vom Namen des Oszillatormodells. Die Einstellung kann sowohl mit dem VALUE-Rad als auch mit dem WAVE-MACRO-Regler verändert werden.

```
Edit Synt1-Sound
<2> Octave: 8`
```

Mit dem Parameter auf Menü-Seite 2 stellen Sie die Oktavlage des Sounds ein. Hierzu stehen Ihnen 4 verschiedene Fußlagen zur Verfügung. Änderungen erfolgen mit dem VALUE-Rad oder durch die Taster OCTAVE-UP und OCTAVE-DOWN in der Oscillator-Sektion.



Nach erneutem Drücken des rechten PAGE-Tasters gelangen Sie zum Detune-Menü. Hier können Sie die zwei Oszillatoren des Sirius gegeneinander verstimmen (detune). Die Intensität der Verstimmung zwischen den beiden Oszillatoren kann von einer leichten Schwebung bis zu einer Tonhöhen-Differenz von 24 Halbtönen (2 Oktaven) eingestellt werden. Benutzen Sie dazu den DETUNE-Regler in der Oscillator-Sektion oder das VALUE-Rad.

```
Edit Synt1-Sound
<3> Detune: 0.38
```

Der Sirius bietet Ihnen die Möglichkeit des polyphonen Portamentos. Der Glide-Wert (auch Portamento-Time genannt) läßt sich mit dem GLIDE-Regler in der Oscillator-Sektion von 0-127 einstellen. Wenn Sie einen Akkord in der untersten Oktave der Klaviatur greifen und danach einen Akkord in der obersten Oktave spielen, hören Sie deutlich wie die einzelnen Tonhöhen stufenlos nach „oben“ gleiten.

```
Edit Synt1-Sound
<4> Glide: 127
```

Auf Menü-Seite 5 können Sie wählen, ob dieser Part des Sirius polyphon oder monophon (einstimmig) spielbar sein soll. Bei einigen Spielweisen kann es sehr praktisch sein, den Part einstimmig einzustellen. Stellen Sie den Parameter auf ON. Halten Sie nun eine Taste auf der Klaviatur gedrückt und spielen Sie einige Tasten tiefer eine Melodie. Dabei hören Sie nach jedem Loslassen der unteren Tasten die weiter oben gehaltene Taste neu erklingen.

```
Edit Synt1-Sound
<5> Monophon: ON
```

MONOPHON

Die Pitch-Hüllkurve:

Mit den Parametern der Pitch-Hüllkurve beeinflussen Sie den zeitlichen Verlauf der Tonhöhe während eines Tastendrucks auf der Klaviatur. Die Stärke dieser Beeinflussung läßt sich auf Menü-Seite 6 einstellen:

```
Edit Synt1-Sound
<6> EGP-Mod: +24
```

Es lassen sich hier sowohl positive als auch negative Werte eingeben, um die Hüllkurve zu invertieren. Probieren Sie es einfach mal aus, und hören Sie auf das Ergebnis. (EGP bedeutet: Envelope-Generator-Pitch = Hüllkurvengenerator-Tonhöhe). Sehr gut lassen sich hiermit beispielsweise Sirenen-Effekte oder die Einschwingphase von Brass-Sounds programmieren.

Auf den Menü-Seiten 7 und 8 können Sie die Zeiten für die Attack- und die Decay-Phase der Pitch-Hüllkurve einstellen. Ein langes Attack bedeutet ein langsames Gleiten der Tonhöhe nach oben oder unten. Anschließend beginnt die Decay-Phase, nach der die Original-Tonhöhe erreicht wird.

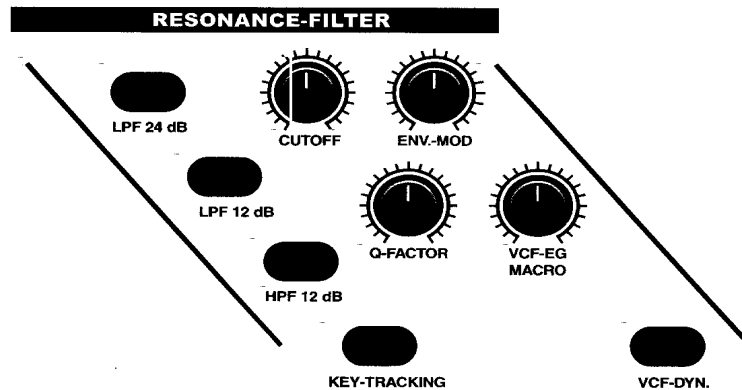
```
Edit Synt1-Sound
<8> EGP-Dec: 113
```

Der Synthesizer

Der letzte Parameter der Oscillator-Sektion ist der VCF-Drive. Dieser Parameter bewirkt eine Übersteuerung des nachfolgenden Filters, was zu herrlich angezerrten und aggressiven Overdrive-Sounds führen kann. Jeder Filter in den Parts des Sirius besitzt somit einen eigenen Verzerrer, der die angesagten Distortion- und Overdrive-Sounds ermöglicht, die z.B. für Acid-Basslines benötigt werden.

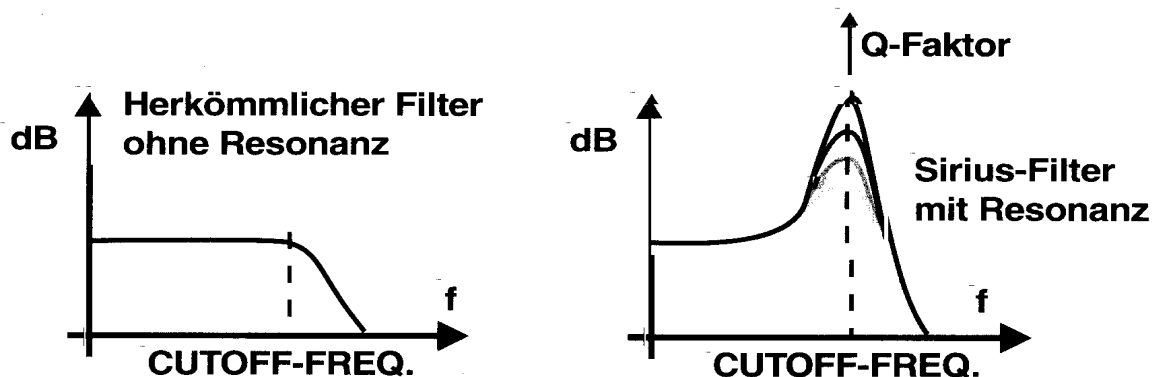
```
Edit Synt1-Sound  
<9> VCfDrive: 27
```

Die Filter-Sektion:



Der Sirius besitzt für jeden der sieben Parts ein eigenes Multi-Mode-Filter mit regelbarer Cutoff-Frequenz und Resonanz (Q-Faktor = Güte des Filters). Die Cutoff-Frequenz lässt sich auf vielfältige Art manipulieren. Dazu steht Ihnen beispielsweise ein separater Hüllkurven-Generator zur Verfügung, der automatische Klangveränderungen erzeugt. Sie können aber auch jederzeit mit dem CUTOFF-Regler in Echtzeit an der Cutoff-Frequenz „schrauben“ oder sie dem Modulation-Wheel zuweisen. Wie alle Klangparameter reagiert der Filter auch auf MIDI-Controller von externen Geräten.

Als erstes können Sie mit den 3 Tastern in der Filter-Sektion einen Filter-Typ wählen. Ein Tiefpaßfilter (LPF) lässt nur die tiefen Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz passieren. Ein Hochpassfilter (HPF) arbeitet genau umgekehrt. Die Flankensteilheit des Filters wird in dB/Oktave angegeben und beschreibt, wie stark die Frequenzen hinter oder vor dem Cutoff-Punkt ausgeblendet werden. Ein 12dB-Filter beschneidet die Frequenzen flacher als das steilere 24dB-Filter und klingt daher etwas weicher.



Wählen Sie nun einen Filter-Typ mit den Tastern auf der Oberfläche oder dem VALUE-Rad:

```
Edit Synt1-Sound  
<10> VCFTyp:LP24
```

Auf der nächsten Menü-Seite können Sie die Cutoff-Frequenz einstellen:

```
Edit Synt1-Sound
<11> Cutoff: 0
```

...und danach die Güte des Filters (Resonanz, Q-Faktor):

```
Edit Synt1-Sound
<12> Qfactor: 92
```

Bei der Resonanz handelt es sich um einen Faktor, der eine Überhöhung des Pegels an der Cutoff-Frequenz bewirkt. Diese Überhöhung führt bei einem hohen Resonanz-Wert zu einer Eigenschwingung des Filters, so daß dieser selbst anfängt, harmonische Obertöne zu erzeugen. Das Ergebnis ist das typische "Pfeifen und Quietschen". Filter ohne Resonanz sind daher nicht so flexibel wie die Sirius-Filter.

Auf Menü-Seite 13 können Sie das Key-Tracking einstellen, welches Sie auf der Oberfläche mit dem KEY-TRACKING-Taster jederzeit aktivieren können. Über das Key-Tracking steuern Sie die Cutoff-Frequenz in Abhängigkeit von der Tonhöhe, die Sie auf der Klaviatur spielen. Sie können damit z.B. Klänge erstellen, welche auf der Klaviatur nach oben hin immer brillanter (bei positiven Werten) oder dumpfer (bei negativen Werten) werden.

```
Edit Synt1-Sound
<13> KeyTrck: +63
```

Auch hier sollten Sie Ihre Ohren bzw. Ihren Geschmack durch Ausprobieren entscheiden lassen.

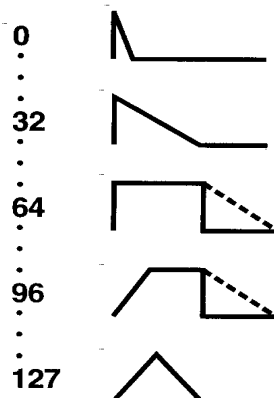
Auf Menü-Seite 14 finden Sie den Parameter VCF-Dynamik. Mit der VCF-Dynamik stellen Sie ein, wie sich das Filter durch die Anschlagsdynamik steuern lässt. Wenn Sie z.B. +63 eingegeben haben, wird der Sound bei härterem Klaviaturanschlag brillanter. Diese Funktion läßt sich auf der Oberfläche mit dem VCF-DYN-Taster aktivieren.

```
Edit Synt1-Sound
<14> VCF-Dyn: +63
```

Wie stark die Filter-Hüllkurve (oder Envelope-Generator) den Filter beeinflusst, stellen Sie auf Menü-Seite 15 über den Parameter Envelope-Modulation ein:

```
Edit Synt1-Sound
<15> Env-Mod: +19
```

Jetzt kommen wir zu den Parametern der Filter-Hüllkurve, die Sie auf zwei Arten einstellen können: Entweder Sie stellen die Werte für Attack, Decay, Sustain und Release auf den Menü-Seiten 16 bis 19 einzeln ein, oder Sie bedienen sich des VCF-EG-MACRO-Reglers. Auf diesem Regler liegen bereits 127 verschiedene Hüllkurven, die den Klangverlauf steuern können. Die Anordnung der einzelnen Hüllkurven können Sie dem Aufdruck auf der Bedienoberfläche des Sirius entnehmen.



Der Synthesizer

An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, daß die Macro-Hüllkurven von Filter und Amplifier nicht identisch sind, sondern nach spezifischen Kriterien angeordnet wurden.

Sie können selbstverständlich ein aufgerufenes Macro in seinen einzelnen Parametern fein editieren:

Attack:

```
Edit Synt1-Sound  
<16> EGF-Att: 64
```

Decay:

```
Edit Synt1-Sound  
<17> EGF-Dec: 64
```

Sustain:

```
Edit Synt1-Sound  
<18> EGF-Sus:115
```

Release:

```
Edit Synt1-Sound  
<19> EGF-Rel: 64
```

Die Amplifier-Sektion:

In dieser Sektion wird das Lautstärkeverhalten des Klanges eingestellt. Mit dem ersten Parameter geben Sie den Pegel (Level) an:

```
Edit Synt1-Sound  
<20> VCA-Lev: 88
```

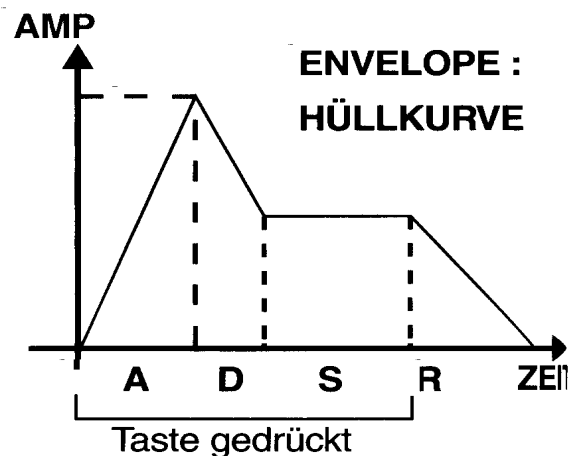
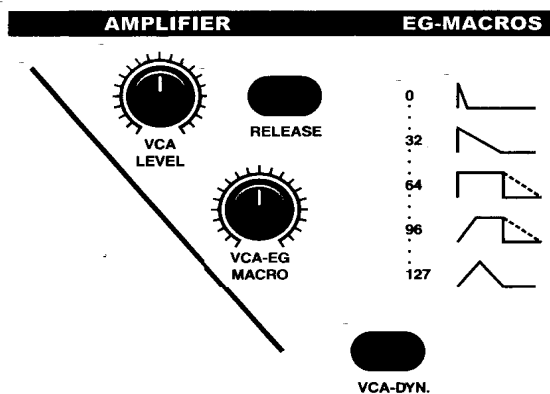
Das ist ebenfalls die Lautstärke, die im Soundspeicher für diesen Klang abgelegt wird. Sie hat nichts mit den Level-Einstellungen der Mix-Sektion zu tun.

Wie bereits beim Filter läßt sich auch hier die Steuerung der Lautstärke-Verhalten durch die Anschlagsdynamik einstellen:

```
Edit Synt1-Sound  
<21> VCA-Dyn: ON
```

Bei hartem Anschlag erklingt der Sound lauter als bei weichem Spiel. Sie können die Anschlagsdynamik jederzeit mit dem VCA-DYN-Taster auf der Oberfläche abschalten oder aktivieren.

Auf den folgenden Menüseiten können Sie die Parameter des VCA-Hüllkurven-Generators einstellen, die im folgenden erklärt werden:



Wenn eine Taste auf der Sirius-Klaviatur gedrückt wird, wird gleichzeitig der Hüllkurven-Generator (englisch: Envelope Generator) gestartet. Während der ATTACK-Zeit wird der Klang lauter, bis er seinen maximalen Pegel erreicht hat. Danach kommt die DECAY-Zeit, in der der Klang wieder leiser wird und bis auf den einstellbaren SUSTAIN-Pegel absinkt. Nach dem Loslassen der Taste kann der Klang entweder sofort abreißen oder langsam ausklingen. Die Ausklingzeit wird durch den Parameter RELEASE bestimmt.

Mit dem VCA-EG-MACRO-Regler können Sie auf 127 vorprogrammierte Hüllkurven zugreifen. In der Amplifier-Sektion finden Sie ebenfalls einen RELEASE-Taster, der die Release-Zeit mit einem mittleren Wert von 64 für die VCA-Hüllkurve zuschaltet.

Attack:

```
Edit Synt1-Sound  
<22> EGA-Att: 0
```

Decay:

```
Edit Synt1-Sound  
<23> EGA-Dec: 64
```

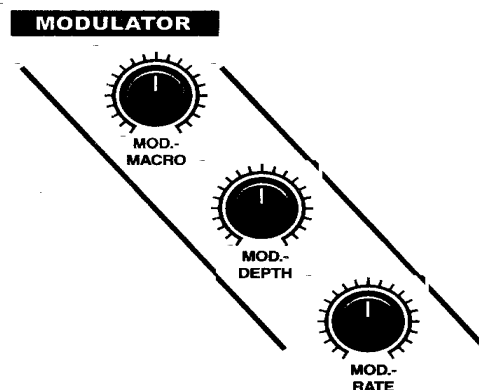
Sustain:

```
Edit Synt1-Sound  
<24> EGA-Sus: 91
```

Release:

```
Edit Synt1-Sound  
<25> EGA-Rel: 64
```

Die Modulator-Sektion:



In der Modulator-Sektion können Sie Art, Intensität, Frequenz und Modulationsziele einstellen. Jeder Part des Sirius verfügt über einen eigenen Niedrigst-Frequenz-Oszillator (LFO) mit dem automatische Tonhöhen-Verschiebungen (Vibrato), Klangfarben-Änderungen (Filtersweeps) und Lautstärke-Schwankungen (Tremolo) programmiert werden können. Außerdem läßt sich der LFO mit MIDI-Clock synchronisieren.

```
Edit Synt1-Sound  
<26> LFOWave:SIN
```

Auf dieser Seite legen Sie die Wellenform des LFOs fest. Es stehen Ihnen folgende Wellenformen zur Auswahl: Sinus (SIN), Sägezahn aufwärts (SWU), Sägezahn abwärts (SWD), Rechteck (SQR), Dreieck (TRL) und Zufall (RND).

Auf der folgenden Menü-Seite stellen Sie die Frequenz des LFOs ein. Wenn Sie das VALUE-Rad oder den MOD-RATE-Regler ziemlich weit nach rechts drehen, erscheint rechts unten im Display die Auflösung in Notenlängen, zu der die LFO-Frequenz von der MIDI-Clock synchronisiert wird :

```
Edit Synt1-Sound  
<27> LFORate:1/16
```

Auf Menü-Seite 28 stellen Sie die Modulationsintensität ein:

```
Edit Synt1-Sound  
<28> LFODpth: 10
```

Die folgenden Menü-Seiten enthalten die Modulationsziele:

```
Edit Synt1-Sound  
<29> LFO>VCO: 0
```

Hier können Sie einstellen, wie stark der LFO die Oszillatoren in ihrer Tonhöhe beeinflusst. Diese Modulation kann für Sireneffekte und Vibratos benutzt werden.

Auch Modulationen der Cutoff-Frequenz des Filters, zum Beispiel für Filtersweeps, sind einstellbar:

```
Edit Synt1-Sound  
<30> LFO>VCF: 45
```

Auf Menü-Seite 31 stellen Sie die Lautstärken-Modulation des Verstärkers (Amplifiers) ein::

```
Edit Synt1-Sound  
<31> LFO>VCA: 2
```

Mit dem Macro-Regler in der Modulations-Sektion können Sie Voreinstellungen abrufen, in denen Wellenformen und Modulationsziele miteinander kombiniert sind. Außerdem gibt es hier auch ein Macro, um die Pitch-Hüllkurve zu bedienen. In diesem Macro wirkt der MOD.-RATE-Regler auf die Geschwindigkeit und der MOD.-DEPTH-Regler auf die Intensität der Hüllkurve.

Pitch-Wheel und Hold-Pedal:

Auf den letzten beiden Seiten des Sound-Edit-Menüs können Sie den Einfluß von Spielhilfen auf den Sound bestimmen:

```
Edit Synt1-Sound  
<32> PitSens: 24
```

Hier stellen Sie ein, wie weit die Tonhöhe bei Vollausschlag des Pitch-Bend-Wheels „gezogen“ wird. Der Bereich läßt sich so einstellen, daß Sie maximal 2 Oktaven nach oben und nach unten pitchen können.

```
Edit Synt1-Sound  
<33> Holdped: ON
```

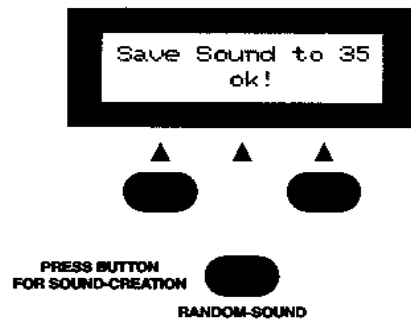
Auf der letzten Menü-Seite können Sie festlegen, ob ein angeschlossener Fußtaster, die Sustain-Phase des gerade auf der Klaviatur gespielten Sounds verlängert.

Bei den anderen 6 Parts (Kick, Snare, Hi-hat, Percussion, Synth-2 und Synth-3) stehen Ihnen die Parameter für die Sounderstellung in gleichem oder ähnlichem Umfang zur Verfügung wie im Synth-1 Part.



Random-Sound:

Wer sich gerne überraschen läßt, wird sicher von der Random-Sound-Funktion des Sirius begeistert sein. Durch einfachen Druck auf den RANDOM-SOUND-Taster unter dem Display erstellt der Sirius auf der Basis von speziellen Algorithmen einen neuen Sound. Dieser Sound kann selbstverständlich auch nachbearbeitet werden.



Den Sound speichern:

Wenn Sie mit Ihrem selbstprogrammierten Sound nach der Editierung zufrieden sind, können Sie ihn nun auf einem der 96 User-Sound-Speicherplätze ablegen. Dadurch ist dieser Sound auch über seine Speichernummer via MIDI von einem externen Gerät aufrufbar. Auch im Sequenzer-Betrieb muß der Sound abgespeichert sein, um ihn einer Spur zuweisen zu können. Drücken Sie dazu einfach den WRITE-Taster und bestätigen Sie mit [ok].

Siehe Seite 108

Nun geben Sie noch einen Namen ein, drücken [ok] und wählen einen Speicherplatz aus. Fertig.

Die Quick-Save Funktion zum Sound-Speichern:

Wenn Sie ihren neuen Sound noch schneller abspeichern wollen, drücken Sie einen der 16 Nummern-Taster und halten Sie ihn solange gedrückt bis folgende Meldung im Display erscheint:



Save Sound to 35
ok!

Der Sound wurde in diesem Beispiel auf User-Platz 35 abgespeichert.

Recall- und Compare-Sound

Sie können jederzeit ihren editierten Klang mit dem Original vergleichen. Drücken Sie dazu den RECALL-Taster. Im Display erscheint dann folgender Hinweis:

COMPARE

Mit dem EXIT-Taster oder durch nochmaliges Drücken des RECALL-Tasters verlassen Sie den Compare-Modus wieder.

Haben Sie versehentlich den Sound gewechselt und dadurch Ihren veränderten Klang verloren, so können Sie diesen ebenfalls mit dem RECALL-Taster wieder zurückholen.

Auf der folgenden Seite finden Sie eine Übersicht über alle Soundparameter des Sirius.

Der Synthesizer

Übersicht der SOUND-Parameter: KICK, SNARE, HIHAT, SYNTH1, SYNTH2, SYNTH3

(Eine Übersicht über die Parameter der Percussion-Sektion finden Sie auf Seite 32)

Edit Sound

Parameter mit einem * können auch durch Regler oder Taster auf der Oberfläche beeinflusst werden!

Speichern Sie Ihre neuen Sounds mit der QUICK-SAVE-Funktion (siehe vorherige Seite!)

KICK/BD

- | | |
|------------------|---|
| OSCILLATORS | [1] Wave-Macro* |
| | [2] (Octave: nicht anwählbar) |
| | [3] Tune* |
| | [4] (Glide: nicht anwählbar) |
| | [5] (Monophon: nicht anwählbar) |
| RESONANCE-FILTER | [6] Pitch-Envelope-Modulation* |
| | [7] Pitch-Envelope Attack* |
| | [8] Pitch-Envelope Decay* |
| | [9] VCF-Overdrive* |
| | [10] VCF-Typ: 24 dB-Lowpass, 12 dB-Lowpass, 12 dB-Highpass* |
| AMPLIFIER | [11] Cutoff-Frequenz* |
| | [12] Q-Factor* |
| | [13] (Key-Tracking: nicht anwählbar) |
| | [14] VCF-Dynamic-Modulation* |
| | [15] VCF-Envelope-Modulation* |
| LFO | [16] VCF-Envelope Attack* |
| | [17] VCF-Envelope Decay* |
| | [18] VCF-Envelope Sustain* |
| | [19] VCF-Envelope Release* |
| | [20] VCA-Level* |
| | [22] VCA-Envelope Attack* |
| | [23] VCA-Envelope-Decay* |
| | [24] VCA-Envelope Sustain* |
| | [25] VCA-Envelope Release* |
| | [26] LFO-Wave* |
| | [27] LFO-Rate: synchronisierbar* |
| | [28] LFO-Depth* |
| | [29] VCO (Tonhöhen)-Modulation durch LFO* |
| | [30] VCF (Filter)-Modulation durch LFO* |
| | [31] VCA (Lautstärke)-Modulation durch LFO* |

SNARE-Drum

- | | |
|------------------|---|
| OSCILLATORS | [1] Wave-Macro* |
| | [2] (Octave: nicht anwählbar) |
| | [3] Tune* |
| | [4] (Glide: nicht anwählbar) |
| | [5] (Monophon: nicht anwählbar) |
| RESONANCE-FILTER | [6] Pitch-Envelope-Modulation* |
| | [7] Pitch-Envelope Attack* |
| | [8] Pitch-Envelope Decay* |
| | [9] VCF-Overdrive* |
| | [10] VCF-Typ: 24 dB-Lowpass, 12 dB-Lowpass, 12 dB-Highpass* |
| AMPLIFIER | [11] Cutoff-Frequenz* |
| | [12] Q-Factor* |
| | [13] (Key-Tracking: nicht anwählbar) |
| | [14] VCF-Dynamic-Modulation* |
| | [15] VCF-Envelope-Modulation* |
| LFO | [16] VCF-Envelope Attack* |
| | [17] VCF-Envelope Decay* |
| | [18] VCF-Envelope Sustain* |
| | [19] VCF-Envelope Release* |
| | [20] VCA-Level* |
| | [22] VCA-Envelope Attack* |
| | [23] VCA-Envelope-Decay* |
| | [24] VCA-Envelope Sustain* |
| | [25] VCA-Envelope Release* |
| | [26] LFO-Wave* |
| | [27] LFO-Rate: synchronisierbar* |
| | [28] LFO-Depth* |
| | [29] VCO (Tonhöhen)-Modulation durch LFO* |
| | [30] VCF (Filter)-Modulation durch LFO* |
| | [31] VCA (Lautstärke)-Modulation durch LFO* |

HIHAT

- | | |
|------------------|---|
| OSCILLATORS | [1] Wave-Macro* |
| | [2] (Octave: nicht anwählbar) |
| | [3] Tune* |
| | [4] (Glide: nicht anwählbar) |
| | [5] Monophon |
| RESONANCE-FILTER | [6] Pitch-Envelope-Modulation* |
| | [7] Pitch-Envelope Attack* |
| | [8] Pitch-Envelope Decay* |
| | [9] VCF-Overdrive* |
| | [10] VCF-Typ: 24 dB-Lowpass, 12 dB-Lowpass, 12 dB-Highpass* |
| AMPLIFIER | [11] Cutoff-Frequenz* |
| | [12] Q-Factor* |
| | [13] (Key-Tracking: nicht anwählbar) |
| | [14] VCF-Dynamic-Modulation* |
| | [15] VCF-Envelope-Modulation* |
| LFO | [16] VCF-Envelope Attack* |
| | [17] VCF-Envelope Decay* |
| | [18] VCF-Envelope Sustain* |
| | [19] VCF-Envelope Release* |
| | [20] VCA-Level* |
| | [22] VCA-Envelope Attack* |
| | [23] VCA-Envelope-Decay* |
| | [24] VCA-Envelope Sustain* |
| | [25] VCA-Envelope Release* |
| | [26] LFO-Wave* |
| | [27] LFO-Rate: synchronisierbar* |
| | [28] LFO-Depth* |
| | [29] VCO (Tonhöhen)-Modulation durch LFO* |
| | [30] VCF (Filter)-Modulation durch LFO* |
| | [31] VCA (Lautstärke)-Modulation durch LFO* |

SYNTH 1

- | | |
|--------------------------------|---|
| OSCILLATORS | [1] Wave-Macro* |
| | [2] Octave* |
| | [3] Detune* |
| | [4] Glide* |
| | [5] Monophon |
| RESONANCE-FILTER | [6] Pitch-Envelope-Modulation* |
| | [7] Pitch-Envelope Attack* |
| | [8] Pitch-Envelope Decay* |
| | [9] VCF-Overdrive* |
| | [10] VCF-Typ: 24 dB-Lowpass, 12 dB-Lowpass, 12 dB-Highpass* |
| AMPLIFIER | [11] Cutoff-Frequenz* |
| | [12] Q-Factor* |
| | [13] VCF-Key-Tracking* |
| | [14] VCF-Dynamic-Modulation* |
| | [15] VCF-Envelope-Modulation* |
| LFO | [16] VCF-Envelope Attack* |
| | [17] VCF-Envelope Decay* |
| | [18] VCF-Envelope Sustain* |
| | [19] VCF-Envelope Release* |
| | [20] VCA-Level* |
| | [22] VCA-Envelope Attack* |
| | [23] VCA-Envelope-Decay* |
| | [24] VCA-Envelope Sustain* |
| | [25] VCA-Envelope Release* |
| | [26] LFO-Wave* |
| | [27] LFO-Rate: synchronisierbar* |
| | [28] LFO-Depth* |
| | [29] VCO (Tonhöhen)-Modulation durch LFO* |
| | [30] VCF (Filter)-Modulation durch LFO* |
| | [31] VCA (Lautstärke)-Modulation durch LFO* |
| [32] Tonhöhenumfang Pitch-Bend | |
| [33] Holdpedal | |

SYNTH 2

- | | |
|--------------------------------|---|
| OSCILLATORS | [1] Wave-Macro* |
| | [2] Octave* |
| | [3] Detune* |
| | [4] Glide* |
| | [5] Monophon |
| RESONANCE-FILTER | [6] Pitch-Envelope-Modulation* |
| | [7] Pitch-Envelope Attack* |
| | [8] Pitch-Envelope Decay* |
| | [9] VCF-Overdrive* |
| | [10] VCF-Typ: 24 dB-Lowpass, 12 dB-Lowpass, 12 dB-Highpass* |
| AMPLIFIER | [11] Cutoff-Frequenz* |
| | [12] Q-Factor* |
| | [13] VCF-Key-Tracking* |
| | [14] VCF-Dynamic-Modulation* |
| | [15] VCF-Envelope-Modulation* |
| LFO | [16] VCF-Envelope Attack* |
| | [17] VCF-Envelope Decay* |
| | [18] VCF-Envelope Sustain* |
| | [19] VCF-Envelope Release* |
| | [20] VCA-Level* |
| | [22] VCA-Envelope Attack* |
| | [23] VCA-Envelope-Decay* |
| | [24] VCA-Envelope Sustain* |
| | [25] VCA-Envelope Release* |
| | [26] LFO-Wave* |
| | [27] LFO-Rate: synchronisierbar* |
| | [28] LFO-Depth* |
| | [29] VCO (Tonhöhen)-Modulation durch LFO* |
| | [30] VCF (Filter)-Modulation durch LFO* |
| | [31] VCA (Lautstärke)-Modulation durch LFO* |
| [32] Tonhöhenumfang Pitch-Bend | |
| [33] Holdpedal | |

SYNTH 3

- | | |
|--------------------------------|---|
| OSCILLATORS | [1] Wave-Macro* |
| | [2] Octave* |
| | [3] Detune* |
| | [4] Glide* |
| | [5] Monophon |
| RESONANCE-FILTER | [6] Pitch-Envelope-Modulation* |
| | [7] Pitch-Envelope Attack* |
| | [8] Pitch-Envelope Decay* |
| | [9] VCF-Overdrive* |
| | [10] VCF-Typ: 24 dB-Lowpass, 12 dB-Lowpass, 12 dB-Highpass* |
| AMPLIFIER | [11] Cutoff-Frequenz* |
| | [12] Q-Factor* |
| | [13] VCF-Key-Tracking* |
| | [14] VCF-Dynamic-Modulation* |
| | [15] VCF-Envelope-Modulation* |
| LFO | [16] VCF-Envelope Attack* |
| | [17] VCF-Envelope Decay* |
| | [18] VCF-Envelope Sustain* |
| | [19] VCF-Envelope Release* |
| | [20] VCA-Level* |
| | [22] VCA-Envelope Attack* |
| | [23] VCA-Envelope-Decay* |
| | [24] VCA-Envelope Sustain* |
| | [25] VCA-Envelope Release* |
| | [26] LFO-Wave* |
| | [27] LFO-Rate: synchronisierbar* |
| | [28] LFO-Depth* |
| | [29] VCO (Tonhöhen)-Modulation durch LFO* |
| | [30] VCF (Filter)-Modulation durch LFO* |
| | [31] VCA (Lautstärke)-Modulation durch LFO* |
| [32] Tonhöhenumfang Pitch-Bend | |
| [33] Holdpedal | |

Die Percussion-Sets

Gegenüber den übrigen Sirius-Sektionen hat die Percussion-Sektion eine Sonderstellung::

Zum einen können hier bis zu 12 Instrumente zu kompletten Sets zusammengestellt werden, die 12-stimmig polyphon spielbar sind! Das heißt: Sie können die Bassdrum der KICK-Spur doppeln, eine zweite HIHAT einfügen und gleichzeitig eine zehn-köpfige Conga-Band dazu trommeln lassen. Die selbst zusammengestellten Percussion-Sets werden automatisch auf 20 Speicherplätzen abgelegt. Da sich das gesamte Set genauso mit den verschiedenen SOUND-Parametern bearbeiten läßt wie einzelne Wellenformen oder Oszillator-Modelle, können Sie natürlich auch wie gewohnt Klangveränderungen über das SOUND-Menü oder in Echtzeit über die Drehregler und Taster des Sirius vornehmen. Diese Klangveränderungen (wie z.B. ein Filtersweep mit Hilfe des CUTOFF-Reglers) wirken gleichzeitig auf alle Instrumente eines Sets. Mit dem WAVE-MACRO-Regler können Sie in der Percussion-Sektion zwischen den 20 abgespeicherten Percussion-Sets umschalten.

Zum anderen ist jedes einzelne Instrument eines Sets im EDIT-Menü auch separat in den folgenden Parametern editierbar: Grundwellenform, Tune, Level, Pan, FX1 Send und FX2 Send. Den Aufbau der gesamten Percussion-Sektion können Sie sich anhand der Grafik auf der folgenden Seite verdeutlichen. Die Mühe wird sich lohnen, denn mit der Zusammenstellung eines eigenen 12-stimmigen Percussion-Sets aus einer Vielzahl von Grundwellenformen werden sehr komplexe Grooves möglich.

Die SOUND-Parameter, die wie gesagt das gesamte Percussion-Set betreffen, entsprechen weitestgehend den Parametern der übrigen Sektionen. Kommen wir also gleich zu den Parametern für die einzelnen Instruments eines Sets. Diese finden Sie im SET-Menü des EDIT-Bereiches.

Wählen Sie zunächst die Percussion-Sektion zur Bearbeitung aus: Drücken Sie den PART SELECT-Taster im MIXER-Bedienfeld und wählen Sie PERCUSSION mit dem PART-Taster an.

Drücken Sie nun den EDIT-Taster und wählen Sie mit dem rechten PAGE-Taster die Seite 1 aus.

Vergleichen Sie dazu bitte Seite 22 und die Übersicht auf Seite 32



Im Gegensatz zu den anderen Sektionen sehen Sie hier, daß man außer dem gesamten Percussion-Sound auch das Set mit den einzelnen Instruments bearbeiten kann. Im SET-Menü wird übrigens das Percussion-Set bearbeitet, das gerade im SOUND-Menü ausgewählt ist. Um ein anderes der 20 Percussion-Sets zur Bearbeitung auszuwählen, drehen Sie einfach am WAVE-MACRO-Regler (sie können das Set natürlich auch auf Seite 1 des SOUND-Menüs auswählen).

Um nun das PERCUSSION-SET-Menü zu öffnen, drücken Sie die F2-Taste unter dem Display.

Wichtig: Die Percussion-Sets müssen nicht über einen WRITE-Befehl abgespeichert werden: Jede Veränderung, die Sie an einem der 20 Sets vornehmen, wird automatisch gespeichert. (Über den Befehl "Store Perc.?" im WRITE-Menü werden ausschließlich die Parameter gespeichert, die den gesamten Percussion-Sound betreffen.)

Da Änderungen nicht wie bei den anderen Speicherebenen einfach verworfen werden können, ist es ratsam, vorher genau zu überlegen, welches Percussion-Set bearbeitet werden soll!

Die Percussion-Sets

Übersicht der SOUND- und SETUP-Parameter: Percussion

Edit Perc-Sound

Parameter mit einem * können auch durch Regler oder Taster auf der Oberfläche beeinflusst werden!

PERCUSSION

OSCILLATORS

<1> PERCUSSION SET 1-20

<2> (Octave: nicht anwählbar)

<3> (Tune: nicht anwählbar)

<4> (Glide: nicht anwählbar)

<5> Monophon

<6> Pitch-Envelope-Modulation*

<7> Pitch-Envelope Attack*

<8> Pitch-Envelope Decay*

<9> VCF-Overdrive*

RESONANCE-FILTER

<10> VCF-Typ: 24 dB-Lowpass, 12 dB-Lowpass, 12 dB-Highpass*

<11> Cutoff-Frequenz*

<12> Q-Factor*

<13> (Key-Tracking: nicht anwählbar)

<14> VCF-Dynamic-Modulation*

<15> VCF-Envelope-Modulation*

<16> VCF-Envelope Attack*

<17> VCF-Envelope Decay*

<18> VCF-Envelope Sustain*

<19> VCF-Envelope Release*

AMPLIFIER

<20> VCA-Level*

<22> VCA-Envelope Attack*

<23> VCA-Envelope-Decay*

<24> VCA-Envelope Sustain*

<25> VCA-Envelope Release*

LFO

<26> LFO-Wave*

<27> LFO-Rate: synchronisierbar*

<28> LFO-Depth*

<29> VCO (Tonhöhen)-Modulation durch LFO*

<30> VCF (Filter)-Modulation durch LFO*

<31> VCA (Lautstärke)-Modulation durch LFO*

Jedes Percussion-Set besteht aus 12 Drum-Instrumenten und ist 12-stimmig polyphon spielbar. Die Instrumente können einzeln editiert werden:

Edit Set (1-20) - Note:

Instrument C	Instrument D	Instrument E	Instrument F	Instrument G	Instrument A	Instrument H
Instrument C#	Instrument D#		Instrument F#	Instrument G#	Instrument A#	

	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	H
<1> Grundwellenform												
<2> Tune												
<3> Level												
<4> Pan												
<5> FX1Send												
<6> FX2Send												

Wählen Sie die Drum-Instrumente, die Sie editieren möchten, über die Tastatur an (die dargestellte Tastaturbelegung gilt für alle Oktaven des Keyboards).

Instrumente auswählen

Wenn Sie sich im SET-Menü befinden, können Sie mit den Tasten des Sirius-Keyboards bestimmen, welches der 12 verschiedenen Percussion-Instrumente Sie bearbeiten möchten. Die obige Grafik zeigt Ihnen neben einem Gesamtüberblick über die Percussion-Sektion auch die Anordnung der Instrumente auf der Tastatur. Drücken Sie nur einmal kurz auf eine Taste und das entsprechende Instrument ist ausgewählt. Im Display zeigt Ihnen der Buchstabe rechts oben an, welche Taste und damit welches Instrument Sie für die Bearbeitung gewählt haben.

Edit Set 1 - C
 |1> 22:808HiTom

Die Menü-Seiten

Menü-Seite 1: (Grundwellenform)

Auf der ersten Menü-Seite können Sie die Grundwellenform für das Instrument auswählen. Wie Sie sehen, wurde im vorangehenden Beispiel Grundwellenform 22 "808HiTom" aufgerufen. Drehen Sie am VALUE-Rad und Sie können 256 verschiedene Grundwellenformen aufrufen, von verschiedenen Drum-Instrumenten über exotische Percussion bis hin zu elektronischen Effekten.

Menü-Seite 2: (Tune)

Mit dem Tune-Parameter können Sie das Instrument tiefer oder höher stimmen (in Halbton-Schritten).

```
Edit Set 1 - C
<2> Tune: -2
```

Menü-Seite 3: (Level)

Auf Seite 3 bestimmen Sie die Ausgangslautstärke des Instruments. Hier lassen sich also die Lautstärken der Instrumente eines Percussion-Sets aneinander angleichen.

```
Edit Set 1 - C
<3> Level: 127
```

Menü-Seite 4: (Panorama)

Hier können Sie das Panorama (die Anordnung des Instruments im Stereobild) einstellen.

```
Edit Set 1 - C
<4> Pan: >C<
```

Menü-Seiten 5 und 6: (FX1-Send und FX2-Send)

Mit diesen Parametern regeln Sie die Effekt-Sends des Instruments für das erste und das zweite Sirius-Effektgerät.

```
Edit Set 1 - C
<5> Fx1Send: 0
```

```
Edit Set 1 - C
<6> Fx2Send: 90
```

Wichtig: Die Wirkung der Einstellungen im SET-Menü sind auch von den Einstellungen abhängig, die Sie im MIX-Menü oder über die Drehregler des MIXERS für den gesamten Percussion-Sound (also für alle Instrumente eines Sets) getroffen haben: Die Parameter des MIX-Menüs sind übergeordnet. Im SET sorgen Sie dagegen sozusagen für die Feinabstimmung der Parameter für jedes Instrument.

Hierzu ein paar Beispiele: Wenn Sie das Panorama für den Percussion-Sound ganz nach rechts gedreht haben, lassen sich einzelne Instrumente im SET-Menü nicht mehr nach links pannen. Wenn Sie jedem der 12 Instrumente des Percussion-Sets individuelle Effekteinstellungen zuweisen wollen, darf der entsprechende FX Send im MIX-Menü nicht ganz geschlossen sein. Sie können den einzelnen Instrumenten unterschiedliche Lautstärken zuweisen, die höchste Lautstärke wird aber nie den im MIX-Menü eingestellten Wert übersteigen.



Das Write-Menü

Das WRITE-Menü

Das Write-Menü erreichen Sie über den mit Orange unterlegten WRITE-Taster neben dem VALUE/TEMPO-Rad.

In diesem Menü finden Sie alle Funktionen, die sich um das Speichern, Initialisieren und Dumpen drehen.

Auf den folgenden Seiten wollen wir Ihnen diese Menüpunkte näher erläutern. Drücken Sie zunächst den WRITE-Taster, um das Menü zu öffnen.



Speichern:

Menü-Seite 1 (Speichern von Sounds):

Hier befindet sich die Funktion zum Speichern (Store) von selbsterstellten Sounds auf einen der User-Speicherplätze.

Für die 7 Parts des Sirius steht Ihnen die folgende Zahl an Sound-Speicherplätzen zur Verfügung:

- 96 eigene Kick/BD-Sounds
- 96 eigene Snare-Sounds
- 96 eigene Hi-hat-Sounds
- 96 eigene Percussion-Sounds
- 96 eigene Synth1-, Synth2- und Synth3-Sounds

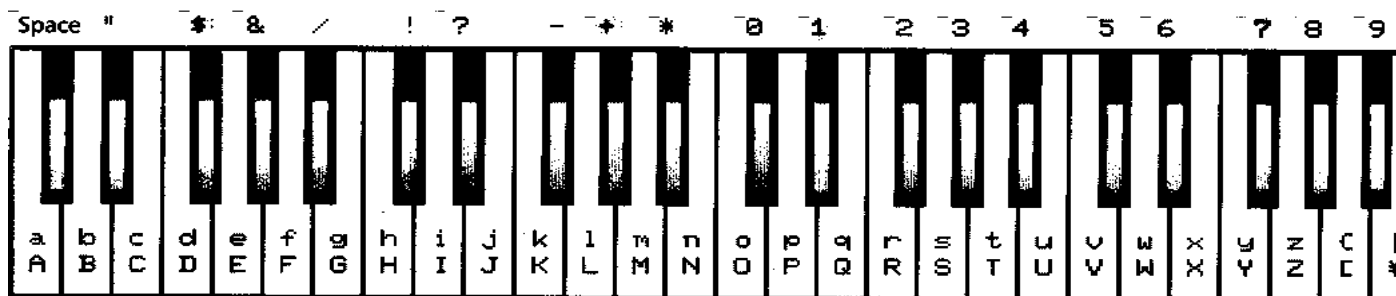
In einem Sound werden sämtliche Klangparameter, sowie die Belegung des Modulationsrades abgelegt. Bei den Synthesizer-Parts werden im Gegensatz zu den Drum-Parts auch die Einstellungen des Arpeggiators mitgespeichert.

[1> Store Synt1?
[ok]

Wenn Sie einen Sound speichern wollen, bestätigen Sie mit dem F1-Taster. Daraufhin öffnet sich das folgende Untermenü:

Name: House0g2
[ok] [cancel]

Hier können Sie dem Sound, den Sie abspeichern möchten, einen Namen geben. Die Eingabe der Buchstaben, Zahlen und Zeichen kann entweder über das VALUE/TEMPO-Rad, oder die Tasten des Keyboards erfolgen. Mit den PAGE/BANK-Tastern können Sie auf den nächsten Buchstaben springen.



In dieser Abbildung sehen Sie, mit welchen Tasten Sie die Buchstaben, Zahlen und Zeichen bei der Sound- und Songbenennung eingeben können.

Ist die Eingabe des Namens komplett, gelangen Sie durch Drücken des F1-Tasters unter dem Display in das folgende Menü:

```
to U54<ModSequa>
[ok] [cancel]
```

Hier wird der Speicherplatz ausgewählt, auf dem der Sound abgelegt werden soll. Der Speicherplatz wird auf dieselbe Art wie bei der Sound-Anwahl ausgewählt. Benutzen Sie die Kategorie-Taster und die Nummern-Taster 1-16.

Die Auswahl des Soundspeicherplatzes ist natürlich auch über das VALUE/TEMPO-Rad möglich. Auf den letzten beiden Menü-Seiten haben Sie jederzeit die Möglichkeit, den Speichervorgang abzubrechen, indem Sie den F3-Taster [cancel] drücken.

Experten-Tip: Sie sollten sich beim Abspeichern eines Sounds immer eine Klangkategorie auswählen, die dem Sound entspricht. So vermeiden Sie bei einer erneuten Anwahl dieses Klanges langes Herumsuchen.



Um festzustellen, welchen Sound Sie beim Speichern gerade überschreiben würden, können Sie sich diesen noch einmal anhören. Soll dieser Sound nicht überschrieben werden, können Sie sich immer noch für einen anderen Speicherplatz entscheiden. Hierzu dient der RECALL-Taster rechts neben dem Display. Wenn Sie diesen Taster betätigen erscheint die folgende Anzeige im Display.

```
** COMPARE **
```

Wenn Sie nun auf dem Keyboard spielen, hören Sie den Sound, der auf dem angewählten Speicherplatz überschrieben würde. Mit einem Druck auf den EXIT-Taster gelangen Sie wieder zurück in das Auswahlmenü für den Speicherplatz. Sie können diesen Vorgang natürlich beliebig oft wiederholen, bis Sie einen Speicherplatz gefunden haben, auf dem Sie Ihren Sound ablegen möchten. Wenn Sie einen Speicherplatz gefunden haben, drücken Sie die OK-Taste. Der Sound wird jetzt gespeichert und kann Ihnen nicht mehr verloren gehen. Es sei denn Sie überschreiben ihn wieder mit einem anderen Sound.

Schnelles Speichern eines Sounds (Quick-Save):

Für das Speichern der Sounds gibt es eine weitere Funktion, die Ihnen das Arbeiten mit dem SIRIUS erleichtert: Die sogenannte Quick-Save-Funktion. Diese Funktion ist zum Beispiel dann zu empfehlen, wenn Sie einen der Werks-Sounds nach Ihrem Geschmack leicht verändert haben und diesen schnell wieder auf demselben Speicherplatz ablegen möchten.

Zu diesem Zweck brauchen Sie lediglich einen der 16 Nummern-Taster für ca. 3-4 Sekunden gedrückt zu halten. Es erscheint ein Statusbalken im Display, der Ihnen den Fortschritt des Speichervorgangs anzeigt. Ist der Speichervorgang abgeschlossen, wird Ihnen dies mit einer "OK!"-Meldung im Display angezeigt. Wird der Taster losgelassen, bevor der Balken voll ist, wird der Speichervorgang abgebrochen.

Menü-Seite 2 (Speichern von Pattern):

Mit dieser Funktion speichern Sie das Pattern, das Sie gerade bearbeiten. In einem Pattern werden die Nummern der verwendeten Motifs, die im Pattern benutzten Sound-Nummern, die Einstellungen für Groove, Lautstärke, Panorama und FX-Sends sowie eventuell eingestellte VOCODER-Routings gespeichert. Letzteres ist wichtig für einen reibungslosen Live-Einsatz des VOCODERS. In jedem User-Pattern kann man die Analyse- und Carrier-Parts, die auf den VOCODER wirken sollen, frei zuweisen.

```
<2> Store Patt. ?
[ok]
```

Das Write-Menü

Wenn Sie ein Pattern speichern wollen, bestätigen Sie mit dem F1-Taster. Daraufhin öffnet sich das folgende Untermenü:

```
to Pattern P43
[ok] [cancel]
```

Zum Speichern eines Pattern stehen Ihnen 100 Speicherplätze zur Verfügung. Wählen Sie mit dem VALUE/TEMPO-Rad den gewünschten Speicherplatz aus und bestätigen Sie dann mit dem F1-Taster. Wenn Sie den F3-Taster [cancel] drücken, wird der Speichervorgang abgebrochen.

Menü-Seite 3 (Speichern von Songs):

Auf dieser Menü-Seite kann der gerade angewählte und bearbeitete Song abgespeichert werden. Hierzu stehen 16 Songspeicherplätze zur Verfügung. In einem Song werden die Nummern der verwendeten Pattern, die Belegung der 16 Nummern-Taster mit Pattern, Breaks und Special-Loop-Tracks, das Tempo des Songs, dessen Ablauf, die Einstellungen der Effekt-Programme sowie die Einstellungen des Vocoder's gespeichert.

```
<3> Store Song?
[ok]
```

Drücken Sie den F1-Taster, um die Speicherung einzuleiten. Daraufhin öffnet sich folgende Menü-Seite. Hier können Sie Ihren Song individuell benennen.

```
Name: OldSchol
[ok] [cancel]
```

Wie schon beim Sound-Namen erfolgt die Eingabe des Song-Namens mit dem VALUE/TEMPO-Rad oder der Keyboardtastatur. Das Wechseln auf den nächsten Buchstaben erfolgt mit den PAGE/BANK-Tastern. Wenn Sie den Namen eingegeben haben, drücken Sie den F1-Taster zur Bestätigung.

```
to 10 (OldSchol)
[ok] [cancel]
```

Auf dieser Menü-Seite können Sie mit dem VALUE/TEMPO-Rad einen der 16 Song-Speicherplätze auswählen. Wenn Sie auch diese Funktion mit dem F1-Taster bestätigt haben, ist Ihr Song fest abgespeichert. Auf den letzten beiden Menü-Seiten haben Sie jederzeit die Möglichkeit, den Speichervorgang abubrechen, indem Sie den F3-Taster [cancel] drücken.

Menü-Seite 4 (Speichern von Arpeggio-Motions):

Auf dieser Menü-Seite können Sie Ihre selbsterstellten Arpeggio-Motions (MOT1-MOT9) abspeichern. Dafür stehen Ihnen 9 Speicherplätze zur Verfügung.

```
<4> Store Arpeg.?
[ok]
```

Wenn Sie zur Bestätigung den F1-Taster drücken, öffnet sich das folgende Untermenü:

```
to Motion MOT2
[ok] [cancel]
```

Hier können Sie mit dem VALUE/TEMPO-Rad einen der 9 Speicherplätze für Arpeggio-Motions auswählen. Wenn das geschehen ist, können Sie den Speichervorgang mit dem F1-Taster unter dem Display abschließen. Um den Speichervorgang abubrechen, drücken Sie den F3-Taster.

Initialisieren:

Mit den folgenden INIT-Funktionen können Sie Sounds, Pattern und Songs zurücksetzen. Das ist dann sehr praktisch, wenn Sie von einer neutralen Grundeinstellung aus mit der Programmierung beginnen wollen.

Wichtig: Achten Sie darauf, das ein Sound, ein Pattern oder ein Song nach dem Initialisieren nicht automatisch gelöscht ist. Die ursprünglichen Daten sind erst dann verloren, wenn Sie den Sound, das Pattern oder den Song auf dem gleichen Speicherplatz ablegen. Wenn Sie nach dem Initialisieren auf einem anderen Platz abspeichern, bleiben die ursprünglichen Daten auf dem ursprünglichen Speicherplatz erhalten.

Menü-Seite 5 (Sounds initialisieren):

```
^<5> Init Synth1?  
[ok]
```

Wenn Sie diese Funktion mit einem Druck auf den F1-Taster auslösen, wird der gerade angewählte Part des Sirius initialisiert. Das bedeutet, daß alle in diesem Sound befindlichen Parameter wie z.B. die Filter, LFOs und Hüllkurven neutral eingestellt werden. Das ist dann sehr angenehm, wenn ein Sound von Grund auf neu programmiert werden soll. Natürlich kann hier auch einer der Drum-Parts im Display erscheinen. Während Sie sich auf dieser Menü-Seite befinden, können Sie mit den Part-Tastern jederzeit eine andere Sound- oder Drum-Sektion anwählen.

Menü-Seite 6 (Pattern initialisieren):

```
^<6> Init Patt.?  
[ok]
```

Hier kann das momentan angewählte Pattern initialisiert werden. Das bedeutet, daß die Spuren sowie die Einstellungen der Mixer-Sektion neutral eingestellt werden. Man arbeitet nach dem Initialisieren mit einem leeren Pattern.

Menü-Seite 7 (Songs initialisieren):

Mit dieser Funktion wird der gerade angewählte Song initialisiert.

```
^<7> Init Song?  
[ok]
```

Beim Initialisieren werden der Ablauf, die Belegung der Nummern-Taster, sowie sämtliche auf den Song bezogene Parameter zurückgesetzt. Wenn Sie einen Song initialisiert haben, den Sie noch benutzen wollten, ist das nicht schlimm. Der Song ist nach dem Initialisieren erst dann unwiderruflich verloren, wenn Sie den leeren initialisierten Song auf dem selben Speicherplatz gespeichert haben.

Kopieren:

Menü-Seite 8 (Motifs kopieren):

Mit Hilfe dieser Funktion können User-Motifs auf einen anderen Part oder einen anderen User-Motif-Speicherplatz kopiert werden. So läßt sich zum Beispiel ein auf dem Synth1-Part befindliches Motif im gleichen Pattern nochmals auf einem der anderen Parts benutzen, ohne daß man es erneut einspielen muß.

```
<8> Copy Motif?  
[ok]
```

Wenn Sie den F1-Taster betätigen, wird die Kopier-Funktion gestartet.

```
Copy Synt2 Mtf 1  
[ok] [cancel]
```

In diesem Untermenü können Sie mit den Part-Tastern einen Part auswählen, von dem eine Motif kopiert werden soll. Mit dem VALUE-Rad können Sie auch das Motif selber auswählen, das kopiert werden soll. Während der Auswahl des zu kopierenden Motifs sollte man den Sequenzer laufen lassen. So kann man das gerade angewählte Motif auch hören. Wenn Sie den Part und das Motif ausgewählt haben, drücken Sie den F1-Taster, um zu bestätigen.

```
to Synt2 Motif 1  
[ok] [cancel]
```

Stellen Sie hier den Part und den Motif-Speicherplatz ein, auf den Sie das Motif kopieren wollen, das Sie auf der vorherigen Menü-Seite ausgesucht haben. Ein "*" vor der Motif-Nummer kennzeichnet die noch nicht belegten Motif-Speicherplätze. Auch hier kann das gerade angewählte Motif, das überschrieben werden soll, abgehört werden, indem man den Sequenzer während des Vorgangs laufen läßt. Wenn Sie den F1-Taster drücken, wird der Kopiervorgang ausgeführt. Mit dem F3-Taster können Sie den Vorgang abbrechen.

Dumpen:

Siehe Seite 110

Der Sirius bietet 4 verschiedene Arten von Dumps an. An dieser Stelle geben wir Ihnen nur eine kleine Übersicht über die Dump-Funktionen. Eine genaue Beschreibung mit Beispielen finden Sie im Kapitel "Der Sirius und MIDI".

Menü-Seite 9 (Momentan-Dump):

Der Momentan-Dump sendet alle momentan eingestellten Parameter des Sirius. Auch die Parameter, die noch nicht abgespeichert sind. Dazu gehören: die Soundeinstellung, alle Systemparameter aus dem System-Menü, Common-Parameter (Pads-Belegung, Sequenzer-Tempo, Groove-Einstellung, Effekt-Einstellungen, Vocoder-Einstellungen, Arpeggiator-Einstellungen) und Mix-Einstellungen. Man kann also sagen, daß der Momentan-Dump einen Schnappschuß des „Ist-Zustands“ des Gerätes darstellt.

Menü-Seite 10 (Sound-Dump):

Der Sound-Dump beinhaltet alle 480 in der User-Bank abgespeicherten Sounds des Sirius, die Einstellungen der Percussion-Sets und die Arpeggiator-Motions.

Menü-Seite 11 (Song-Dump):

Der Song-Dump beinhaltet alle abgespeicherten User-Motive, User-Pattern P0 - P99, Mix-Parameter und Songs. Ein fertig gespeicherter Song beinhaltet den Songablauf, das Sequenzer-Tempo, die Groove-Einstellungen, die Effekteinstellungen von FX-1 und FX-2, die Vocoder-Einstellungen und die Arpeggiator-Einstellungen.

Menü-Seite 12 (All-Dump):

Wenn Sie den All-Dump auslösen, werden ein Sound- und ein Song-Dump unmittelbar hintereinander gesendet.

Der Sequencer des Sirius:

Im Sirius finden Sie einen Pattern-Sequencer mit 7 Spuren.

Was ist ein Sequencer?

Mit dem Sequencer können Sie auf verschiedene Art und Weise kleine Musikstückchen, sogenannte MOTIFS einspielen, die dann zu einem kompletten Song zusammengefügt werden können.

Was zeichnet der Sequencer auf?

Der Sequencer zeichnet nicht etwa das Klanggeschehen auf wie z.B. ein Tonband, sondern quasi den Auslöser hierzu: Der Sequencer nimmt nicht die Musik auf, sondern die Tastendrücke auf der Klaviatur und die Bewegungen der Drehregler des Sirius.

Wenn Sie eine Taste auf der Klaviatur drücken während die Aufnahme läuft, merkt sich der Sequencer welche Taste gedrückt, und mit welcher „Härte“ (Anschlagsgeschwindigkeit= Lautstärke) die Taste angeschlagen wurde. Außerdem merkt sich der Sequencer auch, wie Sie während der Aufnahme bestimmte Drehregler bewegen. Wenn Sie nach der Aufnahme die Wiedergabe starten, spielt der Sequencer dieselben Tasten, die Sie vorher bei der Aufnahme gedrückt haben. Der Sequencer „drückt“ dann gewissermaßen unsichtbar die gleichen Tasten der Klaviatur und dreht an den selben Reglern, die Sie bewegt haben.

Siehe Seite 126

Auch MIDI-Informationen (Noten und Controller), die über die MIDI-IN Buchse in den Sirius gelangen, können aufgezeichnet werden. Im Anhang dieses Handbuchs finden Sie eine Tabelle, in der Sie ansehen können, welche Informationen der Sequencer aufzeichnen kann.



Wichtig: Die aufgenommenen Songs bleiben auch nach dem Ausschalten des Sirius erhalten. Dazu besitzt der Sirius eine kleine Batterie, die den Speicher mit Strom versorgt. Diese Batterie muß erst nach mehreren Jahre gewechselt werden. Informationen über die Batterie und den Speicherschutz finden Sie im Kapitel „Wichtige Hinweise“ am Anfang dieses Handbuchs.

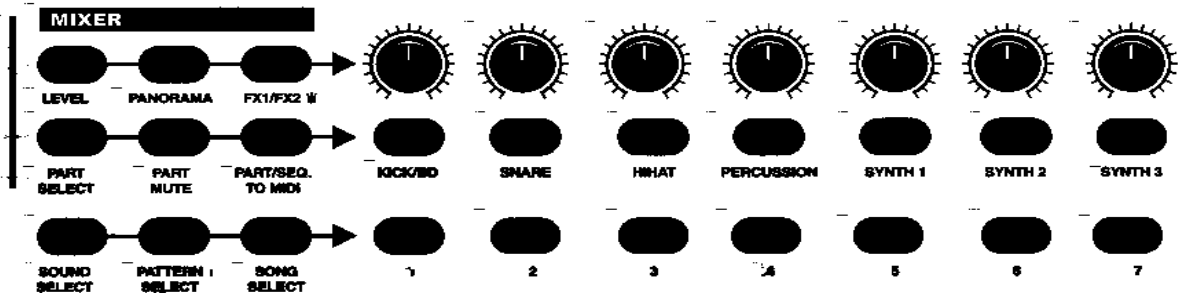
Wie ist der Sequencer aufgebaut?

Der Sequencer im Sirius ist ein 7-Spur-Sequencer: Das bedeutet, daß bis zu 7 unabhängige Melodien (Motifs) gleichzeitig parallel laufen können. Jedem Part des Sirius (Bass-Drum, Snare-Drum, Hi-hat, Percussion-Set, Synth1, Synth 2 und Synth 3) ist eine eigene Spur (engl.: Track) zugewiesen. Die Percussion-Spur beinhaltet zudem 12 verschiedene Instrumente.

Percussion-Set:	PERCUSSION-Instrument 1
	PERCUSSION-Instrument 2
	PERCUSSION-Instrument 3
	PERCUSSION-Instrument 4
	PERCUSSION-Instrument 5
	PERCUSSION-Instrument 6
	PERCUSSION-Instrument 7
	PERCUSSION-Instrument 8
	PERCUSSION-Instrument 9
	PERCUSSION-Instrument 10
	PERCUSSION-Instrument 11
	PERCUSSION-Instrument 12

PATTERN	
BASS-DRUM-Spur	Kick-Track
SNARE-Spur	Snare-Track
HI-HAT-Spur	Hihat-Track
PERCUSSION-SET-Spur	Perc-Track
SYNTH-1-Spur	Synt1-Track
SYNTH-2-Spur	Synt2-Track
SYNTH-3-Spur	Synt3-Track

Dieses Prinzip hat den Vorteil, daß Sie beliebige Spuren löschen oder bearbeiten können, ohne die anderen (nicht angewählten) Spuren zu gefährden. Da z.B. auch für die Drums mehrere Spuren zur Verfügung stehen, lassen sich sehr einfach die Sounds der einzelnen Drum-Instrumente wie Bass-Drum, Snare oder HiHat verändern. Das ist beispielsweise bei einem gesampelten Drum-Loop in einem Sampler unmöglich. Außerdem können Sie so eine Spur (Track) nach der anderen aufnehmen und später alle gleichzeitig wiedergeben. Das ermöglicht selbst dem Laien, rhythmisch komplexe Drum-Sessions sehr einfach einzuspielen. Bei der Wiedergabe können Sie für jede Spur getrennt die Lautstärken, das Panorama und die Effekt-Anteile verändern. Hierzu dient u.a. der MIXER des Sirius mit seinen Bedienelementen:



Sie sind also jederzeit in der Lage auch nachträglich noch in das musikalische Geschehen einzugreifen.

Pattern, Takte und Motifs:

Die 7 Spuren nebeneinander sind ja schon praktisch - aber Hand aufs Herz: Haben Sie Lust bei einem 8 Minuten langen Song die Bass-Drum von Anfang bis Ende stupide einzuspielen? Oder: Nach 5 Minuten schwindet Ihre Konzentration, Sie verspielen sich und können nochmal von Vorne anfangen!

Da wäre es praktisch, nur einige wenige Takte einzuspielen und diese dann mehrmals wiederholen zu lassen. Da ein kompletter Song meistens aus kleinen Abschnitten besteht, bietet der Sequencer des Sirius die Möglichkeit Ihre musikalischen Ideen in kleinere Stückchen zu unterteilen.

Und genau an diesem Punkt setzt das sogenannte MOTIF an.

Was ist ein Motif?

Im Sirius ist ein Motif ein musikalisches Thema, das auf einer einzelnen Sequencer-Spur liegt und zwischen einem und maximal 8 Takten lang sein darf. Sie können z.B. auf die Bass-Drum Spur (Kick-Track) ein eintaktiges Motif legen und auf die Snare-Spur ein 4-taktiges Motif usw..

Was ist ein Pattern?

Die Motifs der sieben einzelnen Sequencer-Spuren lassen sich zusammen mit weiteren Einstellungen als ein sogenanntes Pattern abspeichern. Beim Aufruf eines Pattern durch das Drücken der Pattern-Select-Taste und Auswählen der Pattern-Nummer, starten die 7 Motifs gleichzeitig und werden dann immer wiederholt.

Kick-Track:	Kick-Motif					
Snare-Track:	Snare-Motif			Snare-Motif		
HiHat-Track:	HiHatMot	HiHatMot	HiHatMot	HiHatMot	HiHatMot	HiHatMot
Perc-Track:	Perc-Motif				Perc-Motif	
Synt1-Track:	Synt1-Motif	Synt1-Motif		Synt1-Motif		Synt1-Motif
Synt2-Track:	Synt2-Motif		Synt2-Motif			
Synt3-Track:	Synt3-Motif			Synt3-Motif		

Der Sequencer

Was wird in einem Pattern abgespeichert ?

Wie Sie sicher schon bemerkt haben, verfügt der Sirius über insgesamt 242 Pattern-Speicherplätze. 142 ROM-Pattern sind ab Werk fest einprogrammiert und können nicht aus Versehen gelöscht werden. Sie können aber beispielsweise einzelne oder auch mehrere Motifs in ein frei editierbares User-Pattern kopieren. User-Pattern Speicherplätze lassen sich auch löschen und bearbeiten.

In jedem der 100 User-Pattern-Speicherplätze des Sirius werden die Motif-Zuordnungen der 7 Tracks (Aufruf der Motif-Nummer pro Track) mit den entsprechenden Soundnummern abgelegt. Außerdem werden noch die sogenannten MIX-Einstellungen im Pattern gespeichert. Die Mix-Einstellungen beinhalten neben den Lautstärken der 7 Motifs auch deren Panorama-Verteilung (mehr links, mittig oder rechts), die Effekt-Send Einstellung der Tracks für die beiden Effektprozessoren FX-1 und FX-2. Zusätzlich wird im Pattern auch das interne Vocoder-Routing abgespeichert. Das ist sehr wichtig für einen reibungslosen Live-Einsatz des Vocoders, da man die Analyse- und Carrier-Parts frei zuweisen kann.

Inhalt eines Pattern-Speicherplatzes									
Pattern-Parameter				Mix-Parameter				Vocoder-Routing	
Track 1	Motif	Sound N°	Groove Faktor	Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off
Track 2	Motif	Sound N°		Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off
Track 3	Motif	Sound N°		Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off
Track 4	Motif	Sound N°		Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off
Track 5	Motif	Sound N°		Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off
Track 6	Motif	Sound N°		Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off
Track 7	Motif	Sound N°		Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off

Der Song und seine Steps:

Natürlich können Sie auch komplette Songs zusammenstellen, von denen 16 Stück gleichzeitig in den Speicher des Sirius passen. Ein Song besteht aus bis zu 100 Schritten, den sogenannten Songsteps. In jedem dieser Songsteps geben Sie an, welches Pattern in diesem Schritt zu hören sein soll und wie lange der Songstep dauern soll (maximal sind 64 Takte pro Step möglich). Die Gesamtlänge des Songs darf allerdings nicht mehr als 600 Takte betragen, was jedoch bei einer Geschwindigkeit von 120 Beats per Minute (BPM) immerhin 20 Minuten pro Song dauert.

Im Songstep legen Sie darüberhinaus fest, welche Tracks stummgeschaltet (gemuted) werden sollen. Auch die Transponierung (Verschiebung der Tonhöhe in festen Schritten: +/- 12 Halbtöne) der drei Synth-Motifs läßt sich hier festlegen.

Außerdem werden beim Abpeichern des kompletten Songs mit seinen Steps folgende Einstellungen mitgespeichert: Die Einstellungen der Effekt-Prozessoren, die Tempo-Einstellung sowie die Vocoder-Einstellungen bis auf das interne Vocoder-Routing. Auch die Belegung der 16 Pads wird pro Song abgespeichert: Ihre 8 Lieblingspattern auf den Pads 1-8 sowie 4 Break-Pattern und 4 Special Loop-Motifs auf den Pads 9-16.

Motifs aufnehmen oder verändern:

Motifs im Pattern ändern:

Bevor wir jetzt mit der Aufnahme eines Motifs beginnen, sollten Sie sich zunächst ein bereits bestehendes Pattern mit seinen Motifs genauer ansehen.

Drücken Sie den EDIT-Taster, danach den rechten PAGE-Taster (>). Wählen Sie jetzt das Edit-Pattern-Hauptmenü durch Drücken der F1-Taste unter dem Display aus. Das Display zeigt den folgenden Inhalt:

Select Pattern
[Rom] [User]

Entscheiden Sie sich für USER und wählen Sie mit dem VALUE-Rad das User-Pattern 09. Bestätigen Sie mit [ok] und Starten Sie den Sequencer mit dem START-Taster.

Select Pattern
Pattern:P09 [ok]

Das gerade angewählte Pattern

Edit P09 T:Synt1
|1> Motif:ROM-55

Die gerade angewählte Spur

Das gerade angewählte Motif

Drücken Sie den PART-SELECT-Taster und wählen Sie einen anderen Track des Patterns an: Oben rechts im Display sehen Sie immer welchen Track Sie gerade angewählt haben (in unserem Beispiel ist das der Synt1-Track).

Das ist besonders dann sehr praktisch, wenn Sie den PART-MUTE-Taster in der Mixer-Sektion aktiviert haben und die PART-Taste anstatt der zu editierenden Track die gemuteten Tracks anzeigen.

Wenn Sie auf dieser Menü-Seite am VALUE-Rad drehen, rufen Sie für den gewählten Track ein anderes Motif auf. Es stehen Ihnen hierfür pro Track 142-ROM (nicht löschbare Werks-Motifs) und 100 User-Motifs zur Verfügung.

Experten-Tip: Belegte User-Motifs erkennt man am „-“ vor der Nummer, leere Motifs am „*“

Experten-Tip: Wenn Sie die Funktionstaster F1-F3 drücken können Sie damit folgende Abkürzungen vornehmen:



Anzeige steht auf USR-> Druck auf F3: USR*00

Anzeige steht auf USR-> Druck auf F2 oder F1: Motif springt auf ROM-Bereich

Anzeige steht auf ROM-00 bis ROM-99 -> Druck auf F3: Motif springt auf „no“ (leeres Motif)

Anzeige steht auf ROM-100 bis ROM-142 -> Druck auf F3: Motif springt auf ROM-100

Anzeige steht auf ROM-100 bis ROM-142 -> Druck auf F1: Motif-Nummer springt 100 ROM-Nummern zurück.

Wie Sie feststellen können, ändert sich beim Wechseln der Motifs nur die Melodie und nicht die Klangfarbe, da die eingestellte Sound-Nummer gleich bleibt.

Wenn der PART-SELECT-Taster gedrückt ist, können Sie mit den PART-Tastern zwischen den einzelnen Spuren wechseln und ihnen anschließend mit dem VALUE-Rad unterschiedliche Motif-Nummern zuweisen.

Zufalls-Motifs würfeln:

Experten-Tip: Sie können bei der Auswahl der Motifs auch den Zufall bemühen: Halten Sie den SHIFT-Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig einen der 7 PART-Taster. Der Zufallsgenerator des Sirius „würfelt“ dann gewissermaßen ein Motif und einen neuen Sound für den selektierten Part. Natürlich erfindet der Sirius an dieser Stelle keine neuen Motifs, sondern bedient sich per Zufall aus einem der vielen ROM-Pattern, die sich im Speicher befinden. Das gewürfelte Motif wird mit dem dazugehörigen Sound aufgerufen. Falls Sie nichts hören sollten, haben Sie wahrscheinlich ein Pattern erwischt, in dem z.B. nicht alle 7 Tracks benutzt wurden.

Diese Funktion ist übrigens auch im normalen JAM-Modus außerhalb des Editier-Menüs ausführbar.



Der Sequencer

Achtung Aufnahme:

Nach dem „Kurbeln“ und „Würfeln“ kommen wir nun zum interessantesten Teil der Motif-Bearbeitung: der Aufnahme Ihrer eigenen Ideen.

Je nachdem, welchen Part (von Kick bis Synth3) Sie mit den 7 Part-Tasten ausgewählt haben, stellt Ihnen der Sirius drei verschiedene Aufnahme-Arten zur Verfügung:

1. Die Realtime-Aufnahme (geht bei allen 7 Tracks)
2. Die Step-Aufnahme (geht bei den Tracks Synth1 bis Synth3)
3. Die Drumgrid-Aufnahme (für die Drum-Tracks Kick, Snare, Hi-hat und Percussion)

Welche Aufnahmeart Sie auswählen, hängt von Ihrem Geschmack ab. Jede Aufnahmeart hat ihre besonderen Vorteile für unterschiedliche Einsatzbereiche.

Platz da! Oder wie ich etwas lösche:

Bevor Sie etwas Neues aufnehmen, sollten Sie sich ein leeres User-Motif oder sogar ein komplett leeres User-Pattern auswählen. Wie Sie bereits wissen, erkennt man ein leeres Motif an dem „*“-Zeichen vor der Motif-Nummer im Track-Display. Wenn Sie sich im JAM-Mode befinden, werden leere Spuren ebenfalls mit einem Stern angezeigt. Im folgenden Beispiel sind alle 7 Motifs des ausgewählten Pattern noch leer:

```
|B13:TranceBS 160  
(P00) +0 *****
```

Alle Motifs im Pattern auf einmal löschen:

Drücken Sie den EDIT-Taster und wählen Sie mit den PAGE-Tastern das Pattern-Select Menü:

```
|Select Pattern  
[Rom] [User]
```

Wählen Sie den User-Bereich durch Drücken des F3-Tasters an. Danach wählen Sie mit dem VALUE-Rad ein Pattern aus, das Sie löschen (initialisieren) möchten. Auf dem Display sehen Sie dann z.B.:

```
|Select Pattern  
|Pattern:P09 [ok]
```

Nach Drücken des F3-Tasters wird das Pattern zum Editieren der einzelnen Parameter ausgewählt und in den sogenannten Momentan-Speicher kopiert (das Original bleibt dabei im User-Pattern erhalten):

```
|Edit P09 T:Synt1  
|1> Motif:ROM-55
```

Drücken Sie nun den WRITE-Taster und wählen Sie mit den PAGE-Tastern die Menüseite 6 an:

```
|<6> Init Pattern?  
[ok]
```

Bestätigen Sie mit Taster F1 und drücken Sie danach die EDIT-Taste, um wieder in das Edit-Pattern Menü zu gelangen:

```
|Edit P09 T:Synt1  
|1> Motif: no
```

Wie Sie sehen, sind jetzt die Motifs auf allen 7 Tracks gelöscht. Die Sound-Einstellungen bleiben jedoch erhalten. Beachten Sie folgendes: Wenn Sie das Edit-Menü durch Drücken des EXIT-Tasters jetzt verlassen, ist das Pattern nicht gespeichert und wird beim späteren Aufruf wieder den alten Inhalt vorweisen. Also, Abspeichern nicht vergessen!

Nur ein Motif löschen:

Wenn Sie nur ein Motif auf einer Spur löschen wollen, wählen Sie die Seite 3 des Edit-Pattern Menüs und drücken danach den F2-Taster:

```
Edit P09 T:Synt1  
[3] [clear]
```

Jetzt ist das Motif leer, da die Notenwerte gelöscht sind. Im Display können Sie mit Hilfe des VALUE-Rades eine neue Motif-Länge zwischen 1 und 8 Takten eingeben. Falls das Motif auch Drehbewegungen der Regler (Controller) enthalten hat, werden diese mit der Clear-Funktion ebenfalls gelöscht.

Experten-Tip: Egal auf welcher Menüseite Sie sich befinden, ein einfacher Druck auf einen anderen Part-Taster genügt und Sie gelangen in das gleiche Menü für den gewählten Part.



Nachdem Sie das Motif gelöscht haben sehen Sie auf Menüseite 1 folgendes:

```
Edit P09 T:Synt1  
[1] Motif:USR*00
```

Auch hier steht der "*" wieder für ein leeres Motif, in das Sie nun etwas Neues aufnehmen können. Natürlich können Sie nur auf einem User-Motif-Speicherplatz aufnehmen, da der ROM-Speicher nur gelesen und nicht beschrieben werden kann.

Realtime-Aufnahme:

Bei der Realtime-Aufnahme wird alles in Echtzeit aufgenommen, was Sie zum Zeitpunkt der Aufnahme spielen. Sie spielen dann im Takt des Metronoms, während die Takte weiterlaufen.

Vorgehensweise:

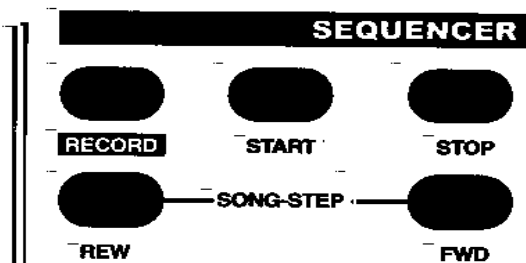
Als erstes sollten Sie auf der Menüseite 5 das Metronom auf ON schalten:

```
Edit P09 T:Synt1  
<5> Metronom: ON
```

Falls dies noch nicht geschehen ist, wählen Sie jetzt im Edit-Pattern-Menü ein User-Pattern aus und danach ein freies Motif, z.B.:

```
Edit P09 T:Synt1  
[1] Motif:USR*00
```

Jetzt haben Sie zwei Methoden zur Auswahl, die Aufnahme zu starten. Entweder Sie rufen mit den PAGE-Tastern die Menüseite 6 auf, oder Sie drücken einfach den RECORD-Taster in der Sequencer-Sektion:



Im Displayerscheint folgender Inhalt:

```
Edit P09 T:Synt1  
<6> [record]:NEW
```



Noch läuft die Aufnahme nicht, aber nach einem erneuten Druck auf den RECORD-Taster oder den F2-Taster unter dem Display hören Sie den eintaktigen Vorzähler des Metronoms.

Experten-Tip: Die Lautstärke des Vorzählers (Metronom) können Sie mit dem SPECIAL-LOOP TRACK-FADER einstellen.

Während der Vorzähler „tickt“ haben Sie nun einen Takt lang (vier Schläge) die Möglichkeit, sich auf den Beat einzustimmen. Danach startet lückenlos die Aufnahme, und Sie können Ihr Thema einspielen. Übrigens läuft das Metronom parallel weiter, bis das von Ihnen vorgegebene Motifende erreicht ist (1-8 Takte Dauer).

Während der Aufnahme sehen Sie im Display die augenblickliche Aufnahmeposition im Motif: Links unten erscheint die Taktnummer und hinter dem Doppelpunkt die Viertelnoten des Taktes:

```
Edit P09 T:Synt1
1:3 Record!
```

Wenn das von Ihnen gewählte Motif z.B. nur 2 Takte lang ist, wird nach Ablauf der Aufnahme automatisch wieder zum Anfang gesprungen. Ihr zweitaktiges Motif wird dann permanent wiederholt (ge-loopt). Bei den Wiederholungen können Sie nicht weiter aufnehmen, da Ihr eingespieltes Thema nun lediglich abgespielt wird. Im Display erscheint wieder das gleiche Bild wie vorher:

```
Edit P09 T:Synt1
<6> [record]:NEW
```

Overdub-Aufnahme:

Sicherlich haben Sie sich schon gefragt, was das Wort NEW auf dieser Menü-Seite bedeuten soll. NEW zeigt Ihnen an, daß bei einer erneuten Aufnahme des Motifs der schon vorhandene Inhalt überschrieben (gelöscht) wird. Durch Drücken des F3-Tasters oder Drehen des VALUE-Rads können Sie eine weitere Option anwählen:

```
Edit P09 T:Synt1
<6> [record]:DUB
```

DUB steht hier für den Overdub-Modus. Dabei wird eine neue Aufnahme zu dem bereits vorhandenen Thema im Motif hinzugefügt. Wenn Sie z.B. auf der Eins im Takt jeweils eine Note oder einen Akkord eingespielt haben, und Sie danach der Meinung sind, daß auf dem zweiten Schlag auch etwas passieren sollte, können Sie in diesem Modus nachträglich etwas einspielen, ohne das vorher Eingespielte zu löschen.

Ebenso können Sie nach der Aufnahme der Melodie eine weitere Overdub-Aufnahme starten und dabei an den Drehreglern der Synth-Sektion „schrauben“. Nehmen Sie z.B. die Bewegung des Cutoff-Reglers oder Lautstärkeänderungen über den VCA-Level auf. Einen weiteren interessanten Effekt erzielt man, indem man beispielsweise in einem normalen 16tel-HiHat-Motif den Detune-Regler dreht. Sie sollten das unbedingt ausprobieren, da Sie auf diese Weise unglaublich dynamische Grooves erzielen können, die normalerweise nur mit vier oder mehr Händen gleichzeitig einspielbar wären.

Wenn Sie unmittelbar nach der Overdub-Aufnahme merken, daß etwas nicht zu Ihrer Zufriedenheit sein sollte, können Sie die letzte Aktion widerrufen: Wechseln Sie hierzu mit den PAGE-Tastern auf die Menüseite 8:

```
Edit P09 T:Synt1
<8> [delc][undo]
```

Mit dem F3-Taster können Sie zwischen der vorletzten und der letzten Aufnahme hin und her wechseln (Undo und Redo). Aber Vorsicht: Das geht bei der Overdub-Aufnahme nur solange der Sequenzer noch läuft. Sobald Sie den Sequencer stoppen, steht Ihnen keine Undo-Funktion mehr zur Verfügung. Wenn Sie alle aufgenommenen Drehregler-Bewegungen eines Motifs auf einmal löschen möchten, drücken Sie einfach den F2-Taster. DELC bedeutet: delete controller.

Nach der Aufnahme:

Nach der Aufnahme des Motifs stehen Ihnen im Edit-Pattern-Menü eine Reihe von Parametern zur Verfügung, mit denen Sie das Eingespelte bearbeiten und verfeinern können:

Der Groove-Faktor:

Auf der Menü-Seite 2 können Sie Ihrer Aufnahme einen Groovefaktor hinzufügen. Das bewirkt, daß einige Notenwerte nach musikalischen Kriterien leicht verschoben werden, wodurch Ihre Melodie oder Ihr Rhythmus mehr Schwung bekommen kann. Der Groove-Faktor ist in Prozentwerten mit dem VALUE-Rad einstellbar.

```
Edit P09 T:synt1  
<2> Groove: 37%
```

Mit dem Groove-Faktor kann man einen Rhythmus „shuffeln“ oder „swingen“ lassen, sodaß der Spiel-Eindruck eines echten, lebendigen Schlagzeugers entsteht. Besonders effektiv ist diese Funktion in den Stilrichtungen House, Hip-Hop und Funk einzusetzen.

Vor allem bei maschinenhaften Drum-Motifs können Sie mit dem Groove-Faktor das Verhalten der alten Kult-Drumcomputer aus den Anfangstagen der elektronischen Musik sehr gut nachbilden. Diese produzierten, bedingt durch langsame Prozessoren, Timingschwankungen, die für den speziellen Charakter dieser Maschinen typisch waren.

Die Quantisierung:

Nachdem Sie Ihre Aufnahme beendet haben, kann es vorkommen, daß Sie z.B. die Bass-Drum nicht genau auf den „Punkt gebracht“ haben oder das Timing ihrer Aufnahme ungenau ist. Für diesen Fall besitzt der Sequencer des Sirius eine Funktion, welche die einzelnen Notenwerte auf ein vorgegebenes Raster zieht. Wie fein dieses Raster eingestellt sein soll, kann auf der Menü-Seite 7 eingestellt werden:

```
Edit P09 T:synt1  
<7> [quant]:16
```

Die 16 bedeutet beispielsweise, daß Ihre eingespielten Noten alle auf die nächstgelegene 16tel Note verschoben werden. Mit dem VALUE-Rad können Sie die Quantisierung von 8tel bis 32tel Notenwerten einstellen. Sogar auf triolische Taktmaße wie 12tel und 24tel kann man quantisieren. Natürlich kann die Quantisierung bei total ungenauen Aufnahmen auch nichts mehr retten. Ein gewisses Maß an Genauigkeit ist bei der Echtzeitaufnahme also erforderlich.

Mit dem F2-Taster starten Sie die Quantisierung. Das funktioniert sogar bei laufender Wiedergabe des Sequencers. Auch hier können Sie die Undo-Funktion auf Menü-Seite 8 verwenden, falls Ihnen ein Fehler unterlaufen ist.

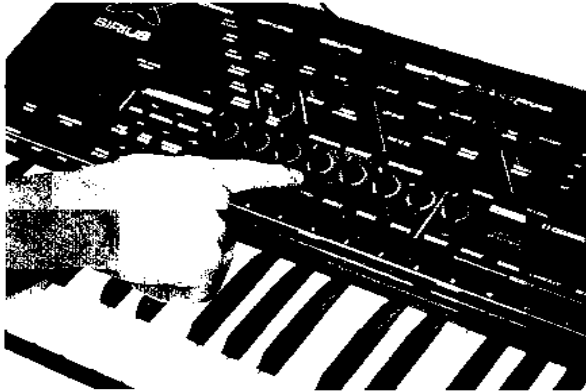
Die Speicher-Anzeige:

Auf Seite 9 des Edit-Pattern-Menüs können Sie sich informieren, wieviel Speicherplatz Sie noch zur Verfügung haben, um weitere Motifs aufzunehmen:

```
Edit P09 T:synt1  
<9> Mem: 99%free
```

Aufnahme von Drum-Motifs mit dem Drumgrid:

Um eine Aufnahme mit dem Drumgrid zu machen, gehen Sie folgendermaßen vor: Als erstes wählen Sie einen Drum-Part mit den Part-Tastern der Mixer-Sektion an. Die orangefarbenen Parts erlauben die Benutzung des Drumgrids:



Zur Erklärung nehmen wir als Beispiel den Percussion-Part. Suchen Sie sich zunächst ein passendes Percussion-Set aus. Benutzen Sie hierzu die Soundwahltaster (Categories- und Nummer-Taster).

Als nächstes suchen Sie sich ein freies Motif (die mit dem „*“) oder löschen mit der Clear-Funktion von Menü-Seite 3 ein schon vorhandenes User-Motif. Legen Sie danach die Anzahl der Takte Ihres Themas fest.

Edit P09 T: Perc
<3> [---]Len:1

Anschließend wechseln Sie auf die Menü-Seite 4 und aktivieren das Drumgrid mit dem F2-Taster:

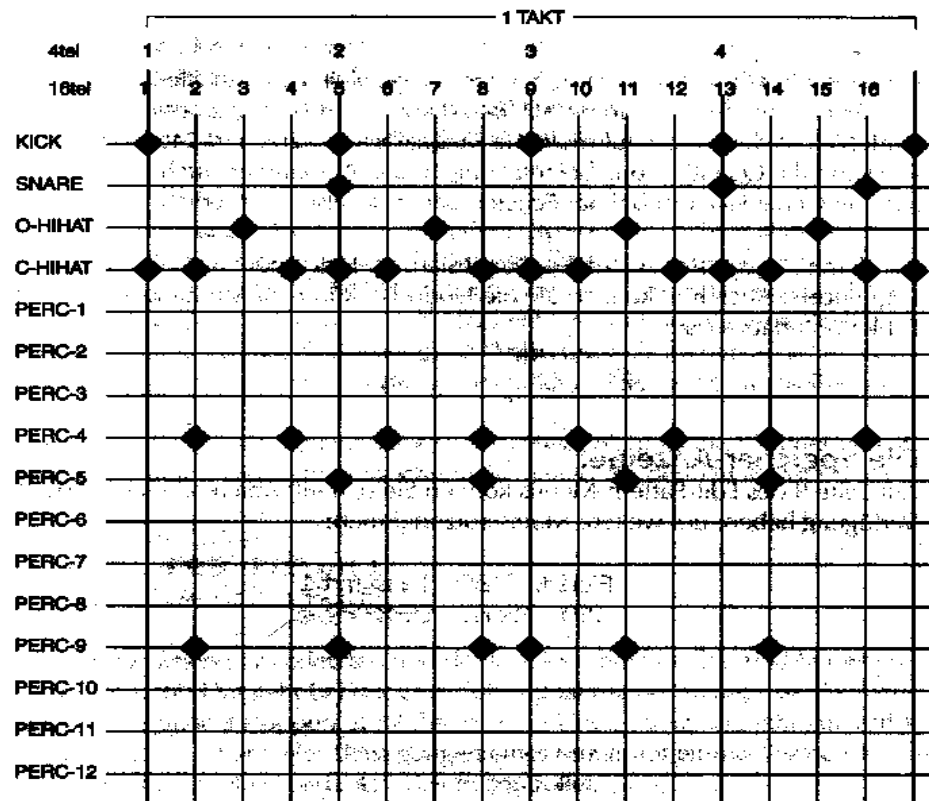
Edit P09 T: Perc
<4> [drumgrid]

Jetzt befinden Sie sich im Drumgrid-Aufnahme-Modus:

Grid: 16 | 1/1 |
Instr: 808Kick2

Bevor wir nun mit der Aufnahme beginnen, wollen wir Ihnen noch erklären, was ein Drumgrid eigentlich ist:

Diese schematische Darstellung eines Drumgrids sehen Sie einen typischen House-Groove.



Ein zweitaktiges Thema wird in zwei Takte mit jeweils 16 gleichlangen Abschnitten unterteilt. Dabei entsteht ein festes Raster in welches nur 16tel Noten eingefügt werden. Im Techno- und Dancebereich findet man z.B. sehr oft durchlaufende HiHat-Linien, die aus 16-tel Noten bestehen. Indem man nun alle Drum-Instrumente übereinander auf dieses Gitter legt, hat man sehr leicht einen Überblick darüber, zu welchem Zeitpunkt ein Drum-Instrument angeschlagen wird. So läßt sich auch feststellen, wieviele Druminstrumente gleichzeitig auf einer Taktposition liegen. Die 16 Zählzeiten werden beim Sirius durch die 16 Nummern-Taster über der Klaviatur dargestellt:



Die Taster 1-16 stellen einen Takt mit 16 16tel Noten dar. Die Markierungen unter der 1, 5, 9 und 13 zeigen Ihnen die Positionen der 4tel Schläge.

Starten der Aufnahme:

Drücken Sie zuerst den **START**-Taster des Sequencers und stellen Sie dann die Lautstärke des Metronoms mit dem **Special-Loop-Track-Fader** ein. Jetzt sollten Sie sich noch für ein Druminstrument aus dem **Percussion-Set** entscheiden, mit dem Sie Ihr Thema aufnehmen möchten: Durch Antippen einer Taste auf der Klaviatur aktivieren Sie das entsprechende Instrument. Der Name des Instruments erscheint sofort in der zweiten Zeile des Displays.

Nun können Sie mit der Eingabe der Noten beginnen. Die Taster 1 bis 16 stellen einen Takt dar, der 4/4tel Zählzeiten beinhaltet. Sie haben es also mit einer 16tel Auflösung zu tun.

Drücken Sie nun einige dieser 16 Taster und hören Sie sich das Ergebnis an. Eine gesetzte Note erkennen Sie daran, daß der entsprechende Taster nun dauerhaft leuchtet. Um eine Note wieder zu entfernen, wird der entsprechende Taster ein zweites Mal gedrückt. Probieren sie ausgiebig das Setzen und Löschen der Noten. Sie werden nach kurzer Zeit merken, welche die wichtigen Zählzeiten innerhalb eines Taktes sind.

Das Drumgrid bietet Ihnen auch noch die Möglichkeit, verschiedene Lautstärken für jede einzelne Note zu wählen. Es stehen Ihnen 4 Lautstärke-Stufen zur Verfügung. Diese wählen Sie aus, indem Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt halten. Sie sehen nun, daß einer der Taster 9 bis 12 leuchtet. Auf diesen 4 Tastern liegen die vier Lautstärke-Stufen, auch **Velocity** genannt. Taster 9 ist die leiseste und Taster 12 die lauteste Stufe.

Experten-Tip: Die Lautstärken für diese vier Taster-Pads lassen sich im **PAD**-Menü auf den Seiten 33 bis 36 programmieren.



Während Sie also den **SHIFT**-Taster gedrückt halten, können Sie mit den Tastern 9-12 eine der vier programmierbaren Stufen auswählen.

Das Ändern der **Velocity** betrifft lediglich die Noten, die Sie nach der Änderung setzen. Wenn die neue Lautstärkeeinstellung auf eine schon gesetzte Note wirken soll, müssen Sie diese Note erst löschen und dann erneut setzen.

Sollte die Länge des neuen Motifs einen Takt überschreiten, können Sie mit den **PAGE**-Tastern zwischen den einzelnen Takten wechseln. Auf diese Weise können Sie jeden Takt für sich bearbeiten. Die Anzahl der Takte wird im Display oben rechts angezeigt:

Grid: 16 | 1/4 >
Instr: 808Kick2

Der Sequencer

Eine weitere nützliche Eigenschaft des Drumgrids besteht darin, daß Sie während der Noteneingabe auch eine andere Auflösung der Notenwerte einstellen können. Dazu halten Sie den SHIFT-Taster gedrückt und wählen mit den PAGE-Tastern die gewünschte Auflösung aus.

Folgende Auflösungen stehen zur Verfügung:

- 8tel Noten: Niedrigste Auflösung. Der Takt ist schon nach Taster 8 zu Ende.
- 12tel Noten: Diese Auflösung bezeichnet man auch als Triole. Das bedeutet, daß ein Takt in 12 Schritte unterteilt wird.
- 16tel Noten: Dies ist die Standardeinstellung beim Öffnen des Drumgrids. Der Takt wird in 16 Schritte aufgeteilt.
- 24tel Noten: Hier haben wir es wieder mit einer Form von Triolen zu tun. Allerdings enthält ein Takt nun 24 Schritte.
- 32tel Noten: Dies ist die höchste Auflösung. Ein Takt enthält 32 Schritte. Bei dieser Auflösung stellen die Taster 1 bis 16 nur einen halben Takt dar.

Die Wirkungsweise dieser verschiedenen Notenwerte erschließt sich am besten durch Ausprobieren. Für eine Bassdrum reicht sicherlich eine niedrige Auflösung. Für Snare-Wirbel oder treibende Hihats bietet sich die 32tel Auflösung an. Triolen und gerade Notenwerte lassen sich innerhalb eines Motifs auch kombinieren.

Wenn Sie den Beat für ein Instrument fertig haben, drücken Sie einfach eine andere Taste auf der Klaviatur um zum nächsten Instrument des gewählten Percussion-Sets zu wechseln.

Nach der Aufnahme aller benötigten Instrumente des Percussion-Parts verlassen Sie das Drumgrid durch Drücken des EXIT-Tasters. Nun können Sie mit den Part-Tastern eine andere Spur auswählen. Bei der HIHAT-Sektion gibt es allerdings eine Besonderheit, die Sie beachten sollten:

In der HIHAT-Sektion haben Sie im Drumgrid die Auswahl zwischen geschlossener (ClosedHH) und offener Hihat (OpenHH). Drehen Sie am EDIT-VALUE-Rad, um zwischen diesen beiden Möglichkeiten zu wählen. Die Änderung wird im Display angezeigt.



Achtung: Nachdem Sie die Drumgridaufnahme mit EXIT beendet haben, wählen Sie, falls noch nicht: geschehen, die von Ihnen gewünschten Drum- und Bass-Sounds aus. Drücken Sie nun den WRITE-Taster, um das Pattern mitsamt der Sound-Nummern pro Track (Spur) im Write-Menü abzuspeichern.

Der Step Sequencer der Synthesizer-Parts:

Was für die Drum- und Percussion-Instrumente das Drumgrid, ist für die Synthesizer-Parts der Step-Sequencer. Wenn Sie sich auf Seite 4 des Edit-Pattern-Menüs befinden und mit dem entsprechenden Part-Taster die Synth1-Spur ausgewählt haben, erscheint folgende Meldung im Display:

```
Edit P09 T:Synt1  
<4> [stepRec ord]
```

Der Step-Sequencer des Sirius orientiert sich in seiner Funktionsweise an alten Analoggeräten, die Anfang der 80er Jahre auf den Markt kamen. Genau wie bei diesen Antiquitäten sorgt das Experimentieren mit dem Step-Sequencer des Sirius für immer neue Überraschungen. Experimentierfreude sollte daher das Motto im Umgang mit dem Step-Sequencer sein. Versuchen Sie nicht unbedingt zu verstehen, was Sie da gerade genau machen. Lassen Sie sich einfach von den Ergebnissen überraschen. Für vorhersehbare Melodien haben Sie ja immer noch die Echtzeitaufnahme.

Die Voraussetzung zum ersten Erfolgserlebnis mit dem Step-Sequencer ist ein leeres Synth-Motif. Falls der Sequencer noch nicht läuft, drücken Sie den START-Taster. Nun drücken Sie die Taster F2 oder F3, um den Step-Sequencer zu „betreten“:

```
Step: 1:1:1/16
--- V: 64 G: 6
```

Mit der Klaviatur geben Sie nun den ersten Ton ein. Drücken Sie einfach eine der Tasten.

```
Step: 1:1:1/16
C4 V: 64 G: 6
```

Der erste Step ist nun gesetzt. Falls Sie diese Noten-Eingabe rückgängig machen möchten, drücken Sie einfach nochmal dieselbe Taste auf der Klaviatur oder eine andere. Drücken Sie jetzt einmal auf den rechten PAGE-Taster. Wenn Sie dabei das Display ansehen, werden Sie feststellen, daß Sie einen Schritt weiter gesprungen sind (z.B. auf das zweite 16tel). Nun können Sie mit der Tastatur eine zweite Note eingeben. Der aktuelle Step wird jederzeit im Display angezeigt.

```
Step: 1:1:2/16
--- V: 64 G: 6
```

Die Ziffern in der ersten Zeile des Displays bedeuten hier: Sie befinden sich im ersten Takt - erstes Viertel - zweites 16tel.

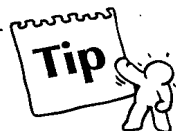


Auch im Step-Sequencer können Sie während der Noteneingabe eine andere Auflösung der Notenwerte einstellen. Dazu halten Sie den SHIFT-Taster gedrückt und wählen mit den PAGE-Tastern die gewünschte Auflösung aus.

Wie bei der Drumgrid-Aufnahme lassen sich auch hier für jede Note die Lautstärke über die Taster 9-12 einstellen. Im Display sehen Sie in der zweiten Zeile hinter dem V (für Velocity) den gewählten Wert. Bei Sounds, die z.B. die Filterdynamik mit der Anschlagsdynamik gekoppelt haben, ergibt eine Änderung der Velocity-Einstellung auch ein Öffnen oder Schließen des Filters. Dadurch kann der Klang für jeden Step heller oder dunkler werden.

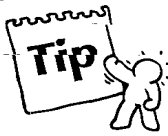
Rechts unten im Display sehen Sie noch einen weiteren Wert: Das G steht für die Gate-Zeit, welche der Notenlänge entspricht. Sie können also die Noten in einem festen Abstand zueinander einsetzen (in unserem Beispiel in 16teln) und die Notenlänge mit vier vorgegebene Längen variieren. Die Zuweisung der Notenlängen nehmen Sie mit den Tasten 13 bis 16 vor. Die Länge der Noten ist abhängig von der gewählten Auflösung. Taster 16 weist der Note eine Länge zu, die eine Bindung zum nächsten Step bedeutet. Im Display erscheint deswegen der Begriff „Glide“.

Experten-Tip: Die Länge der vorgegebenen Gate-Zeiten auf den Tastern 13 bis 15 läßt sich noch variieren: Halten Sie dazu die Taste der eingesetzten Note auf der Klaviatur gedrückt und betätigen Sie dabei die PAGE-Taster. Dies bewirkt ein „Ziehen“ der Notenlänge. Wenn der folgende Step leer bleibt, können Sie mit diesem Trick die Notenlänge auch in den nächsten Step hineinziehen. Bei einer gewählten Auflösung von beispielsweise 1/16 kann die Note so auch auf 1/8 Länge gezogen werden.



Der Sequencer

Lassen Sie Ihrem Spieltrieb beim Step-Recording freien Lauf und probieren Sie die verschiedenen Parameter des Step-Sequencers aus. Wie gesagt: Die Ergebnisse sind nicht immer vorhersehbar. Doch macht nicht gerade das den Reiz der elektronischen Musik aus? Wenn Sie etwas Routine im Umgang mit dem Step-Sequencer erlangt haben, werden Sie ihn sicher nicht mehr missen wollen.

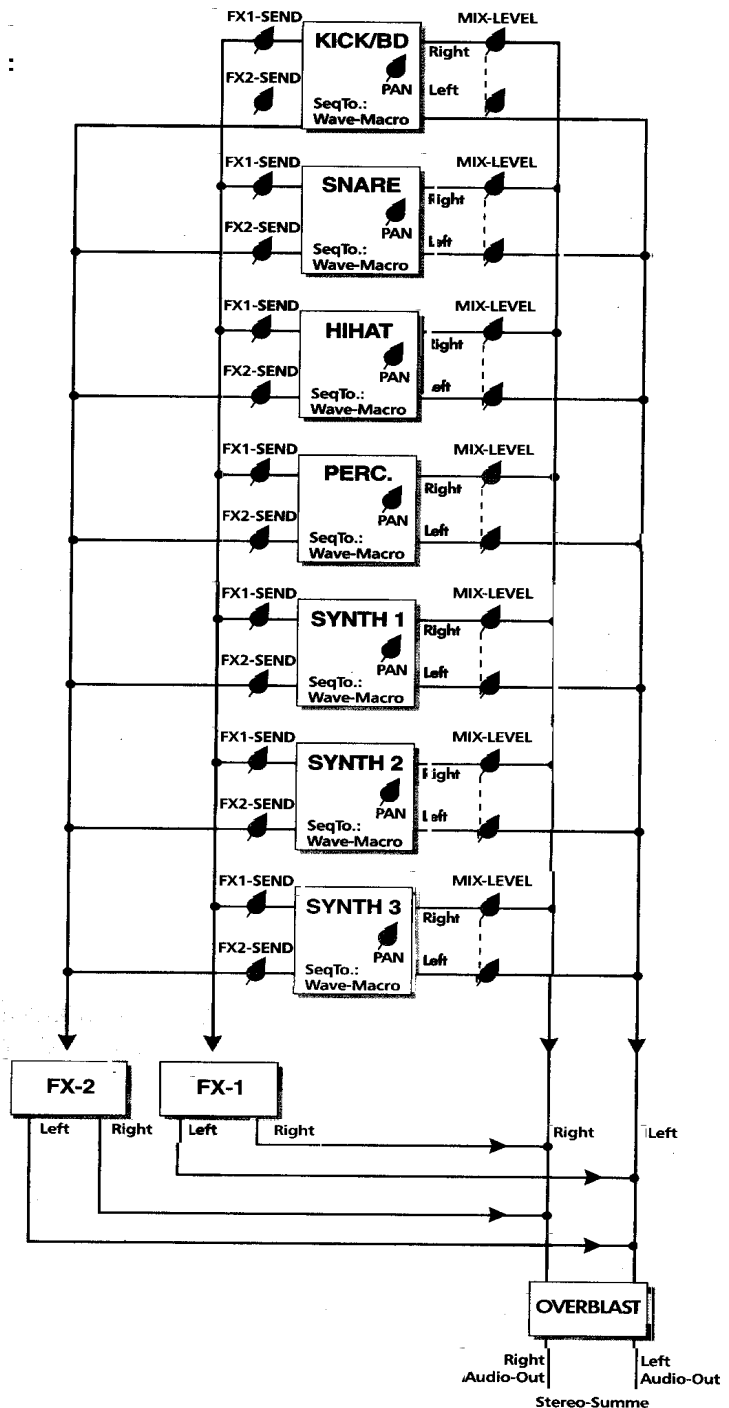


Experten-Tip: Sie können jederzeit noch quantisieren oder einen Groove-Faktor auf Ihr neues Motiv legen. Dabei ist es egal ob Sie Ihr Motiv in Realtime, im Drumgrid oder Step-by-Step aufgenommen haben.

Die Mixer-Einstellungen:

Bevor Sie Ihr neues Pattern jetzt abspeichern, sollten Sie noch die Mixer-Sektion kennenlernen, da die Mix-Parameter im Pattern mitgespeichert werden.

Funktionsschema der MIX-Sektion :



Drücken sie den EDIT-Taster und begeben Sie sich in das Edit-Mix Menü:

```
Select Edit <2>
[Pattern] [Mix]
```

Nach Drücken des Tasters F3 gelangen Sie auf die erste Menü-Seite:

```
Edit Mix T:Synt1
|1> SeqTo: Intern
```

In diesem Menü können Sie jeder Spur des Sequencers mitteilen, ob Sie nur den entsprechenden Part des Sirius ansteuert (in diesem Beispiel den Synth-1 Part), nur über MIDI-Out gesendet wird oder beides der Fall sein soll. Diesen Parameter können Sie mit dem VALUE-Rad einstellen. Achten Sie beim Drehen des VALUE-Rades auf die LED-Anzeige in den Part-Tastern. Die Auswahl zwischen Intern und MIDI läßt sich aber auch über die Part-Taster des Mixer-Bedienfelds direkt bestimmen. Voraussetzung dafür ist, daß Sie zuvor den PART/SEQ TO MIDI-Taster gedrückt haben.

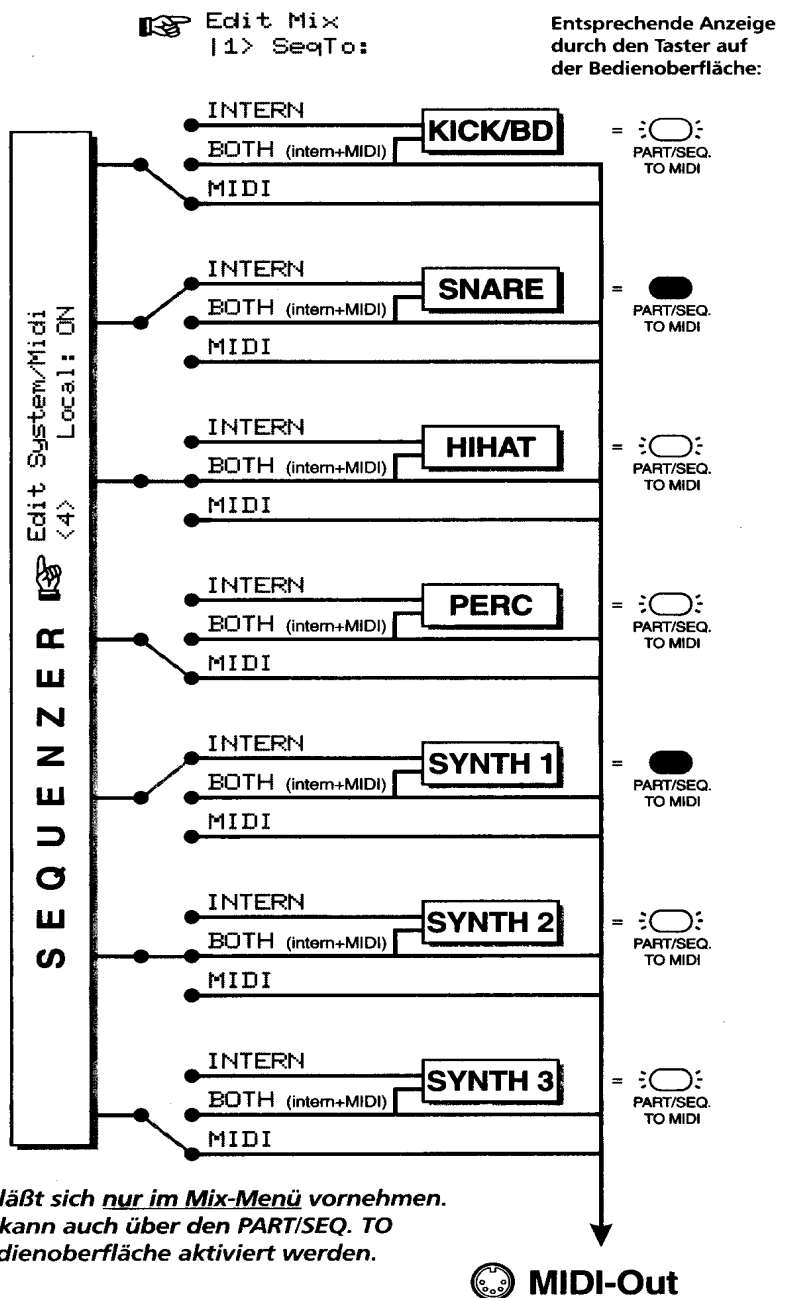
Zuordnung der Sequencer-Spuren

Die hier gezeigte Grafik beschreibt die Zuordnung der Sequenzerspur zu den internen Parts und/oder zum MIDI-Out, wenn im System-Menü Local: ON geschaltet ist. Im Fall von Local: OFF werden alle Sequenzerspur ausschließlich über den MIDI-Out ausgegeben (alle PART/SEQ TO MIDI-Taster leuchten).

Handwritten note: *Local: ON*



Vorsicht: Die Zuweisung des Sequencers (Intern, MIDI oder Both) wird nicht pro Pattern individuell abgespeichert, sondern gilt für alle Pattern gemeinsam. Diese Zuweisung bleibt auch nach Ausschalten des Sirius bis zur nächsten Änderung im Speicher erhalten. Deswegen sollten Sie zuerst diese Einstellung überprüfen, falls Sie trotz gestarteter Sequenz einmal nichts hören sollten. Vielleicht ist ja nur die Spur auf MIDI geschaltet.



Auf Menü-Seite 2 sehen Sie, welche Sound-Nummer dem aktuellen Part zugeordnet ist:

```
Edit Mix T:Synt1  
<2> A15:WaveBass
```

Beim Umschalten zwischen den Parts mit den PART-SELECT-Taster sehen Sie schnell, welche Sounds den einzelnen Spuren zugewiesen sind. Allein schon durch Verändern der Sounds kann in Windeseile eine neue musikalische Idee entstehen.

Auf den darauffolgenden Menü-Seiten 3 bis 6 können Sie die Lautstärke der Spur im Pattern, sowie die Position im Stereo-Panorama (mehr rechts oder mehr links, mittig oder zufällig (random=RND)) und die Send-Anteile zu den Effekt-Prozessoren Fx1 und Fx2 bestimmen.

Die Parameter der Menü-Seiten 2 bis 6 werden pro Pattern abgespeichert.

Pattern speichern:

Wenn Sie Ihr Pattern fertiggestellt haben, können Sie es speichern. Vor dem Speichern müssen Sie allerdings das Drumgrid oder den Step-Sequencer verlassen, indem Sie den EXIT-Taster drücken. Begeben Sie sich nun ins Write-Menü. Drücken Sie dazu den WRITE-Taster. Wählen Sie mit den PAGE-Tastern die Seite 2 des Write-Menüs an. Diese sieht folgendermaßen aus:

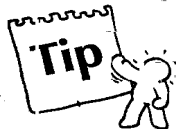
```
<2> Store Patt.?  
[ok]
```

Drücken Sie F1 [ok], um zu speichern. Folgender Inhalt erscheint im Display:

```
to Pattern P09  
[ok] [cancel]
```

Auf dieser Seite können Sie einen Speicherplatz für Ihr Pattern auswählen. Dies geschieht, indem Sie das EDIT VALUE-Rad drehen. Mit [cancel] können Sie die ganze Aktion abbrechen. Das Pattern wird dann nicht gespeichert. Wenn der Speicherplatz eingegeben ist, drücken Sie [ok]. Das Pattern wird jetzt auf dem ausgewählten Speicherplatz abgelegt.

Wenn Sie fertig sind, verlassen Sie das Write-Menü, indem Sie EXIT drücken.



Experten-Tip: Denken Sie daran, daß im Pattern für jedes der 7 Motifs nur die Sound-Nummer abgelegt wird. Wenn Sie aber während des Editieren des Patterns einen neuen Sound gebastelt haben, sollten Sie diesen Sound (vor dem Speichern des Patterns) unter einer neuen Sound-Nummer abspeichern.

Pattern im Live-Einsatz:

Der Sequencer des Sirius kann nicht nur Pattern aufnehmen und wiedergeben, sondern noch einiges mehr, was Sie bisher sicher bei anderen Sequencer-Konzepten vermißt haben. Denn gerade bei einer Live-Performance gibt Ihnen der Sequencer des Sirius die Möglichkeit, umfangreich in das Geschehen einzugreifen. So können Sie flexibel auf Ihr Publikum eingehen.

Das Tempo:

Das Tempo, mit dem Wiedergabe und Aufnahme erfolgen, können Sie entweder mit dem VALUE/TEMPO-Rad einstellen (Außerhalb des Edit-Menüs) oder es mit dem Tap-Tempo Taster „einklopfen“. Tippen Sie hierzu versuchsweise mehrmals rhythmisch hintereinander auf den TAP-Taster. Sie werden feststellen, daß sich das Tempo Ihrem Klopf-Rhythmus anpasst.

Das Tempo wird im Display oben rechts angezeigt, wenn Sie sich im Sound-Select, Pattern-Select oder Song-Select in der obersten Menü-Ebene befinden. Um auf diese Ebene zu gelangen, drücken Sie solange den EXIT-Taster bis keine Änderung mehr im Display erfolgt. Eine weitere Möglichkeit, das Tempo zu ändern, hat man mit dem Beat-Recognition System des Sirius.

Wichtig: Das Tempo läßt sich auch im Songspeicher für jeden der 16 Speicherplätze individuell ablegen.

Siehe Seite 70



Die Pads:

Auf die „Pads“ lassen sich verschiedene Funktionen legen, die Sie später beim Live-Gig jederzeit abrufen können. Als Pads werden in diesem Zusammenhang die 16 Nummern-Taster über der Klaviatur bezeichnet.

Die Lieblings-Pattern:

Auf die Nummern-Taster 1-8 können Sie pro Song 8 Pattern ablegen. Diese Pattern müssen nicht zwangsläufig im Song vorkommen. Es können irgendwelche Pattern aus den 100 User-Pattern sein. Im Edit-Menü finden Sie das Menü zur Pad-Belegung, wenn Sie mit den PAGE-Tastern auf Seite 5 wechseln. Bestätigen Sie durch Drücken des F1-Tasters. Folgende Meldung erscheint:

```
Edit Pad1 Assign  
|1> Pattern:P09
```

Durch Drehen des VALUE-Rades können Sie nun ein beliebiges User-Pattern anwählen, welches dem Nummern-Taster 1 zugewiesen werden soll. Mit den anderen 7 Nummern-Tastern auf den Menü-Seiten 2 bis 8 verfahren Sie genauso.

Zum Abspielen der Pattern drücken Sie einfach auf die Nummern-Taster 1-8 und schon startet Ihr Lieblings-Pattern. Es läuft solange bis Sie den STOP-Taster drücken oder einen andere Nummern-Taster anwählen. Alle 8 Pattern starten in dem Tempo, das Sie in dem Songspeicher abgelegt haben, der diese 8 Pattern-Nummern beinhaltet. Das Tempo läßt sich jederzeit mit dem VALUE-Rad oder dem TAP-TEMPO-Taster verändern. Das vorprogrammierte Originaltempo erhalten Sie wieder, indem Sie die Song-Select Taste drücken und dann die entsprechende Song-Nummer mit einem der 16 Nummern-Taster aufrufen.

Die Breaks:

Auf den Menü-Seiten 9 bis 16 können Sie die Breaks zuweisen. Dabei handelt es sich ebenfalls um User-Pattern, die aber nicht endlos loopen, sondern eine zuweisbare Länge haben. Die Anzahl der Takte für die Breaks läßt sich zwischen 1 und 8 Takten einstellen. Nach Ablauf dieser Länge wird automatisch das vorher benutzte Pattern wieder aufgerufen. Mit diesen Breaks können Sie in eine Live-Session jede Menge Abwechslung und Spannung bringen.

Experten-Tip: Sie sollten bei den Breaks darauf achten, daß ihr Inhalt thematisch nicht zu weit vom vorher gespielten Pattern abweicht.



Die Special-Loop-Tracks:

Auf den Menü-Seiten 17 bis 32 können Sie die Funktion der Special-Loop-Tracks einstellen. Special-Loop-Tracks sind einzelne Motifs, die anstelle des im laufenden Pattern vorkommenden Motifs zugespielt werden. Diese Motifs ersetzen während des Drückens der Taster 13 bis 16 das Original-Motif. Zur Auswahl stehen die ersten 99 ROM- und die 99 User-Motifs. Sie können für diese Loop-Motifs auch eine andere Sound-Nummer anwählen.

Die Lautstärke der Special-Loop-Tracks läßt sich mit dem SPECIAL-LOOP-TRACK-FADER einstellen.



Ein Beispiel:

Begeben Sie sich auf Menü-Seite 17. Hier stehen Ihnen 4 verschiedene Menü-Seiten für das Pad mit der Nummer 13 zur Auswahl. Wir wollen das am Beispiel des Tasters 13 vorführen:

Der Sequencer

Drücken Sie Taster 13. Das Display zeigt folgenden Inhalt:

```
Edit Pad13 Assign  
<17> Track:Synt3
```

Auf dieser Seite können Sie den Part bzw. Track auswählen, zu dem das Special-Loop-Track-Motif gehören soll. Drehen Sie dazu am VALUE-Rad. Mit dem rechten PAGE-Taster kommen Sie auf die nächste Seite:

```
Edit Pad13 Assign  
<18> MotBnk: ROM
```

Drehen Sie am VALUE-Rad, um die Motifbank auszuwählen. Zur Auswahl stehen ROM und User. Mit dem rechten PAGE-Taster kommen Sie auf die nächste Seite:

```
Edit Pad13 Assign  
<19> Motif: 94
```

Drehen Sie am VALUE-Rad, um die Motifnummer auszuwählen. Mit dem rechten PAGE-Taster kommen Sie auf die nächste Seite:

```
Edit Pad13 Assign  
<20> Sound: U96
```

Auf dieser Seite stellen Sie den Sound ein, mit dem das Special-Loop-Track-Motif erklingen soll. Drehen Sie dazu ebenfalls das VALUE-Rad.

Mit den übrigen Tastern wird genauso verfahren. Lediglich die Numerierung der Menüseiten weicht von der in unserem Beispiel ab. Nachdem Sie die Special-Loop-Track-Taster programmiert haben, können Sie diese nun pro Song abspeichern. Somit stehen Ihnen in jedem Ihrer Songspeicherplätze jeweils 4 individuelle Loops zur Verfügung.

Tracks muten und transponieren:

Bevor Sie die nun erwähnten Möglichkeiten ausprobieren können, müssen Sie noch einen Parameter im System-Menü einstellen. Begeben Sie sich in das Edit-Menü und wählen Sie das SYSTEM-Menü an.

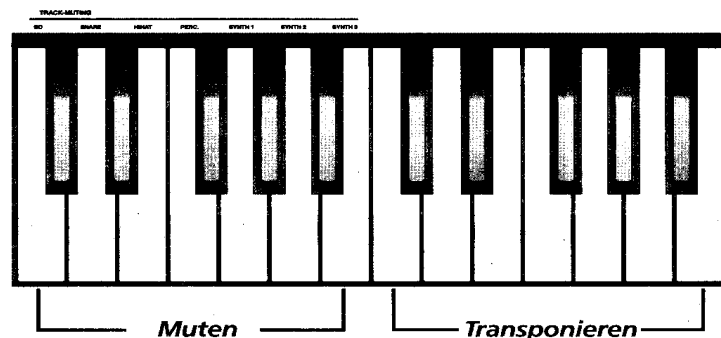
```
Select Edit <5|  
[Pads] [System]
```

Auf Seite 15 des System-Menüs stellen Sie nun den Track-Mute-Parameter auf ON:

```
Edit System/Midi  
<15> TrkMute: ON
```

Nun hat die Klaviatur Ihres Sirius zwei weitere Funktionen erhalten.

Die einzelnen Tracks mit den darauf befindlichen Motifs lassen sich jetzt außer mit den Mute-Tasten auch noch sehr komfortabel über die unterste Oktave der Klaviatur stummschalten und wieder aktivieren.



Die zweite Oktave der Klaviatur dient zum Transponieren der Synth-Tracks 1-3 in Echtzeit während der Wiedergabe eines Patterns. Probieren Sie diese Funktion einfach einmal aus. Sie werden erstaunt sein, welch ein Ideenvorrat für komplette Songs sich Ihnen eröffnet.

Ein Song entsteht:

Mit den von Ihnen erstellten Pattern können Sie einen kompletten Song mit bis zu 100 Einzelschritten, den Song-Steps arrangieren.

Was ist ein Song-Step?

Die Einzelschritte im Song werden Steps genannt. Innerhalb eines Steps wird ein Pattern aufgerufen und eine Taktlänge festgelegt. Außerdem läßt sich im Step eine Transponierung für die drei Synth-Tracks einstellen. Ferner können Sie wählen welche Tracks hörbar sein sollen oder gemutet werden. Um das Edit-Song-Menü zu öffnen, drücken Sie den Taster EDIT. Wählen Sie jetzt mit dem PAGE-Taster die Seite 4 an. Das Display zeigt folgenden Inhalt:

```
Select Edit  <4>
[Vocoder] [Song]
```

Drücken Sie den F3-Taster [Song], um das Edit-Song-Menü zu öffnen.

```
Edit S1 Bar: 1
|1> Pattern: P09
```

Dies ist die erste Seite des Edit-Song-Menüs. Diese und alle folgenden Seiten des Menüs enthalten in der oberen Zeile Informationen über Ihre augenblickliche Position innerhalb des Songs:

- 1.) Edit S1: Das bedeutet, daß Sie sich gerade im ersten Songstep befinden.
- 2.) Bar: 1: "Bar" ist das englische Wort für Takt. Diese Anzeige gibt Ihnen demnach Ihre aktuelle Position innerhalb des Stückes als Taktzahl an.

Die untere Displayzeile enthält jeweils einen Parameter, den man verändern kann. Auf der Seite 1 erfolgt die Patternauswahl. Sie können hier ein von 100 User-Pattern wählen. Falls Sie ein ROM-Pattern aufrufen möchten, kopieren Sie es vorher auf einen User-Pattern Speicherplatz.

Drücken Sie jetzt den rechten PAGE-Taster. Sie sehen die Seite 2 im Display:

```
Edit S1 Bar: 1
<2> Transp: +0
```

Auf dieser Seite stellen Sie ein, um wieviel Töne die Synth-Motifs nach oben oder unten verschoben werden soll (Transponierung).

```
Edit S1 Bar: 1
<3> Bars: 4
```

Auf dieser Seite stellen Sie ein, über wieviel Takte das Pattern gespielt werden soll. Taktzahlen zwischen 1 und 64 lassen sich einstellen.

```
Edit S1 Bar: 1
<4> [ins] [del]
```

Diese Seite bietet zwei Funktionen: Einfügen [ins] und Löschen [del]. Wenn Sie die F2-Taste [ins] drücken, wird der aktuelle Step einmal hinter sich selbst kopiert. Die nachfolgenden Steps rücken eine Position weiter.

Achtung: Das Einfügen funktioniert nicht, wenn Sie sich im letzten Step eines Songs befinden.



Der Sequencer

Wenn Sie die Taste F3 [del] drücken, wird der aktuelle Step gelöscht. Die nachfolgenden Steps rücken eine Position vor.

Die Seite 5 des Edit-Song-Menüs enthält eine Kopierfunktion. Das Display zeigt folgenden Inhalt:

```
Edit S1 Bar: 1.  
<5> [copy]to:S1
```

Wenn Sie die Taste F2 drücken, wird der aktuelle Step kopiert. Der Step, auf den die Kopie abgelegt werden soll, wird mit dem VALUE-Rad ausgewählt.

Um in einem Step einzelne Instrumenten-Sektionen stummzuschalten (Muten), drücken Sie einfach die entsprechenden MUTE-Taster. Leuchtet der Taster, so ist die Sektion gemutet.

Wenn Sie einen Step nach Ihren Bedürfnissen eingestellt haben, drücken Sie den FWD-Taster, um den nächsten Step aufzurufen. Der REW-Taster schaltet einen Step zurück.

Einen Song speichern:

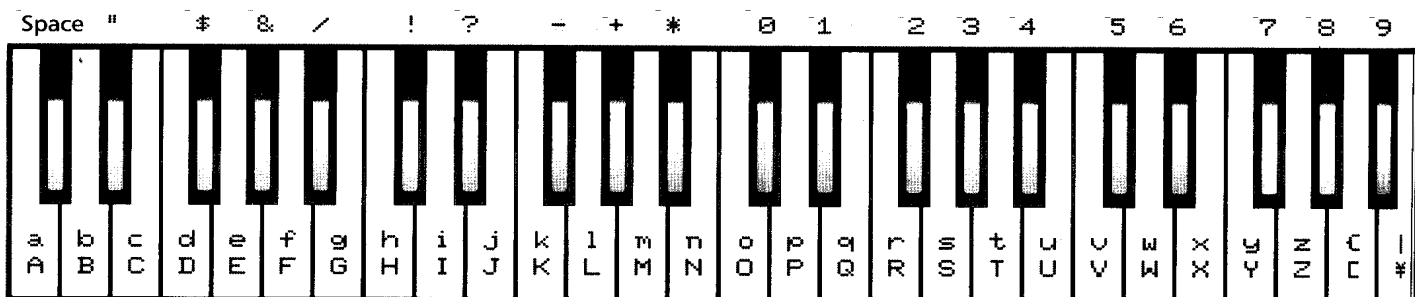
Wenn Sie Ihren Song fertiggestellt haben, können Sie ihn speichern. Das geschieht im Write-Menü. Drücken Sie den WRITE-Taster. Wählen Sie mit den PAGE-Tastern die Seite 3 des Write-Menüs an. Diese sieht folgendermaßen aus:

```
<3> Store Song?  
[ok]
```

Drücken Sie [ok], um zu speichern. Folgender Inhalt erscheint im Display:

```
Name: Untitled  
[ok] [cancel]
```

Auf dieser Seite können Sie Ihrem Song einen Namen geben. Um die Buchstaben zu ändern, drehen Sie das VALUE-Rad. Den nächsten Buchstaben erreichen Sie mit dem rechten PAGE-Taster. Sie können aber auch die Klaviatur zur Namenseingabe benutzen. Die folgende Abbildung zeigt Ihnen, welche Buchstaben, Zahlen und Zeichen sich auf welchen Tasten befinden.



Mit [cancel] können Sie die ganze Aktion abbrechen. Der Song wird dann nicht gespeichert. Wenn der Name eingegeben ist, drücken Sie [ok]. Folgende Sicherheitsabfrage erscheint:

```
to 1 (Untitled)  
[ok] [cancel]
```

Hier wird nochmals gefragt, ob Sie den aktuellen Speicherplatz wirklich mit Ihrem neuen Song überschreiben wollen. Mit dem VALUE-Rad können Sie einen anderen Speicherplatz auswählen. Wenn Sie [ok] drücken, wird der Song gespeichert. Mit [cancel] können Sie die ganze Aktion abbrechen. Der Song wird dann nicht gespeichert.

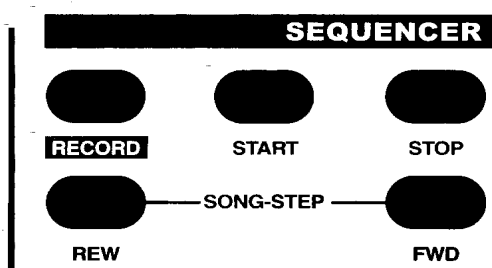
Wenn Sie fertig sind, verlassen Sie das Write-Menü, indem Sie den EXIT-Taster drücken.

Einen Song abspielen:

Um einen Song abzuspielen drücken Sie den SONG-SELECT-Taster und wählen mit den Nummern-Tastern einen Song aus. Nach der Betätigung des START-Tasters läuft Ihr Song los. Dabei wird ein Song-Step nach dem anderen abgespielt.

Wenn Sie während der Wiedergabe die Start-Taste noch einmal betätigen blinkt die LED im START-Taster und zeigt Ihnen damit an, daß der momentane Song-Step „eingefroren“ wurde. Dieser Step wird nun permanent wiederholt, bis Sie erneut auf den START-Taster drücken. Dies ist bei einem Live-Gig sehr praktisch um besser auf das Publikum einzugehen oder in aller Ruhe Ihre Performance durch „wildes Schrauben“ am Filter etc. zu „verfeinern“.

Sie haben ebenfalls die Möglichkeit im laufenden Song um komplette Song-Steps vor- oder zurückzuspringen. Dazu benutzen Sie den FWD- (Forward) und den RWD (Rewind)-Taster.

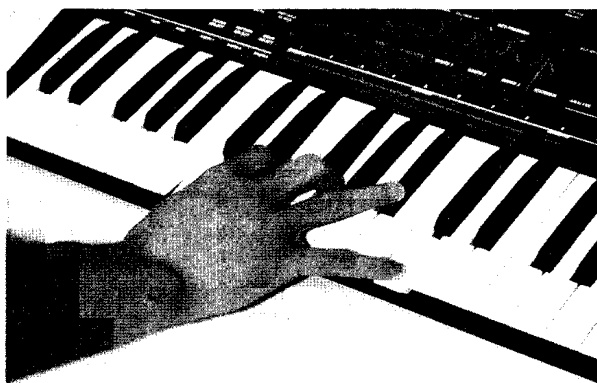


In der Sequencer-Sektion finden Sie alle nötigen Bedienelemente um einen Song abzuspielen.

Der Arpeggiator:

Der Arpeggiator zählt zu den beliebtesten Hilfsmitteln bei der Erzeugung aufregender Sequenzerfiguren und außergewöhnlicher Begleitmelodien. Grundsätzlich besteht jeder Arpeggiator aus zwei unterschiedlichen Einheiten. Die erste Einheit ist bei allen Arpeggiatoren mehr oder weniger gleich aufgebaut. Sobald Sie eine oder mehrere Tasten auf der Tastatur spielen, werden diese Noten von der ersten Einheit "gesammelt", das heißt Sie werden in einem Zwischenspeicher abgelegt. Sobald Sie andere Tasten anschlagen, wird dieser "Auffangbecher für Noten" neu gefüllt.

Die zweite Einheit spielt die gesammelten Noten wieder ab. Das Besondere an dieser zweiten Einheit ist die Reihenfolge und Rhythmik, mit der diese Noten wieder ausgegeben werden. Im einfachsten Fall werden z.B. bei einem gedrückten Akkord nicht alle Noten gleichzeitig gespielt sondern eine nach der anderen. Gerade in dieser zweiten Einheit gibt es die größten Unterschiede zwischen



den verschiedenen Arpeggiatoren. Während einfachste Geräte dieser Art die Noten in einer festgelegten Abspielfolge einfach nacheinander abspielen, gibt es komplexere Arpeggiatoren wie den des Sirius, bei dem die vielfältigsten Änderungen in der Abspielfolge und Rhythmik editiert werden können. Im Gegensatz zu den meisten herkömmlichen Arpeggiatoren kann der Sirius auf Wunsch sogar polyphone Notenmuster erzeugen. Zusätzlich besitzt er noch weitere Besonderheiten wie den Chord-Trigger-Modus und die Gater-Funktion. Alles Funktionen, auf die wir im folgenden näher eingehen werden.

Ausprobieren des Sirius Arpeggiators:

Grundsätzlich können Sie den Arpeggiator des Sirius auf beliebigen Spuren anwenden - sogar neue Rhythmusfiguren bei Verwendung der Percussion-Spur sind möglich. Um einen ersten praktischen Eindruck des Arpeggiators zu erhalten, gehen Sie folgendermaßen vor.

- 1.) Wählen Sie den Part aus, auf dem der Arpeggiator erklingen soll.
- 2.) Wählen Sie für diesen Part eine Klangfarbe, die sich für schnelle Melodien oder Bassläufe eignet.
- 3.) Schalten Sie den Arpeggiator mit dem ARPEG.-ON/OFF-Taster ein. (Wenn dieser Taster bereits beim Anwählen der Klangfarbe leuchtet, haben Sie einen Klang entdeckt, der mit aktiviertem Arpeggiator abgespeichert worden ist.)

Wenn Sie nun Tasten des Keyboards anspielen, hören Sie die typischen Arpeggiator-Linien.

Das direkte Anwählen vorgefertigter Arpeggio-Muster:

Verschiedene Grundeinstellungen können Sie bereits ohne Editieren des Arpeggiators aufrufen. Dazu halten Sie den ARPEG.-ON/OFF-Taster gedrückt und wählen einen der Nummern-Taster 1-16. So erhalten Sie einen ersten Eindruck von den Möglichkeiten des Arpeggiators.

Neugierig geworden? Dann können wir uns nun mit den weiteren Möglichkeiten des Arpeggiators befassen.



Spezialität für den Live-Betrieb - Die Arpeggiator-Freeze-Funktion:

Eine äußerst beliebte Funktion, die zum ersten Mal bereits in unserem Synthesizer QUASAR verwirklicht wurde, ist die sogenannte Arpeggiator-Freeze-Funktion. Diese Funktion ermöglicht das Transponieren, also die Tonhöhen-Verschiebung eines Arpeggiator-Musters über die Tastatur des Sirius. Der Name „FREEZE“ resultiert aus der Tatsache, daß der Sirius das momentan erklingende Muster „einfriert“ (engl. freeze=einfrieren). Sobald das Muster „eingefroren“ ist, werden die Noten, die Sie auf der Tastatur spielen, nicht mehr dem Muster hinzugefügt, sondern dienen der Transponierung.

Die Funktion wird mit Hilfe eines optional erhältlichen Fußtasters ausgelöst (Einen Fußtaster, der sich hervorragend zu diesem Zweck eignet, können Sie mit dem optional erhältlichen Starter-Kit bei uns erwerben. Neben dem Fußtaster enthält das Starterkit noch viele andere nützliche Tools rund um den Sirius).



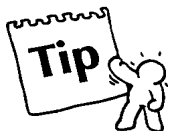
Zum Test schließen Sie den Fußtaster bei ausgeschaltetem Sirius an den Fußtaster-Anschluß an der Rückseite des Gerätes an. Danach schalten Sie den Sirius wieder ein. Wählen Sie nun einen beliebigen Klang, der bereits den Arpeggiator verwendet und drücken Sie ein paar Tasten auf dem Keyboard. Wenn Sie nun den Fußtaster treten, können Sie das Arpeggio-Muster auf der Tastatur transponieren. Sobald Sie den Fußtaster loslassen, können Sie wieder neue Noten in den Arpeggiator eingeben.

Das Programmieren des Arpeggiators:

Als nächstes gehen wir die einzelnen Parameter des Arpeggiators der Reihe nach durch. Dazu brauchen Sie den laufenden Arpeggiator nicht zu stoppen, sondern können alle Änderungen während der Wiedergabe durchführen.

Alle Einstellungen, die Sie nun kennenlernen werden, speichert der Sirius zusammen mit den Soundparametern ab. Das heißt für Sie, daß jede Klangfarbe auch Informationen über den Arpeggiator abspeichert. Mit einem Soundwechsel wird auch der Arpeggiator komplett umgeschaltet.

Experten-Tip: Falls Sie einmal ein besonders gelungenes Arpeggiator-Muster entdeckt haben und dieses mit einem anderen gespeicherten Sound hören möchten, ändern Sie die Klangfarbe im MIX-Menü des Sirius. In diesem Fall ändert sich nur die Klangfarbe und die Arpeggio-Einstellungen bleiben unverändert.



Um in das Editier-Menü des Arpeggiators zu gelangen, betätigen Sie den EDIT-Taster. Es erscheint folgende Display-Meldung:

```
Select Edit  |1>  
[Sound] [Arpeg.]
```

Wählen Sie mittels des F3-Tasters unter dem Display das Arpeggiator-Menü aus.

Nach dem Betätigen dieses Tasters gelangen Sie in das Menü zur Editierung des Arpeggiators. Bei den folgenden Menüpunkten erfolgen die Änderungen der Parameter stets mit dem VALUE/TEMPO-Rad.

Der Arpeggiator

Menü-Seite 1: Arpeggiator-Mode (Modus) Anwahl

```
Edit Arpeggiator  
<1> Mode:  ARPEG
```

Hier können Sie verschiedenen Grundfunktionen des Arpeggiators anwählen. Neben dem Arpeggiator finden Sie hier die Funktionen "GATER" und "CHORD-TRIGGER". Diese Funktionen werden wir später noch näher unter die Lupe nehmen. Verändern Sie auf dieser Seite zunächst nichts. Da sich die Menü-Seite 2 nur auf diese beiden Funktionen bezieht, werden wir diese Seite jetzt erst mal überspringen. Gehen Sie mit Hilfe der PAGE/BANK-Taster direkt auf die Menü-Seite 3.

Menü-Seite 3: Hold-(Halte) Funktion

```
Edit Arpeggiator  
<3> Hold:  ON
```

In der Stellung "Hold:OFF" spielt der Arpeggiator nur so lange, wie Sie Tasten auf dem Keyboard gedrückt halten. Sobald Sie alle oder einzelne Tasten loslassen, werden die betreffenden Noten nicht mehr ausgegeben.

Ganz anders ist das Verhalten im "Hold: ON"-Modus. Grundsätzlich spielt der Arpeggiator dann die eingegebenen Noten so lange weiter, bis der Arpeggiator gestoppt wird. Wenn Sie nur eine Taste gedrückt halten, können Sie den "Noten-Auffangbecher" mit jeder weiteren Taste die Sie betätigen weiter füllen. Dabei brauchen Sie wirklich nur die erste Taste gedrückt zu halten. Die übrigen spielen automatisch weiter, auch wenn Sie nur angetippt wurden. Bis zu 16 Noten können Sie nacheinander eingeben. Erst wenn Sie alle Tasten losgelassen haben, und danach neue Noten anspielen wird der "Noten-Auffangbecher" geleert und mit den neuen Noten gefüllt.

Dieser Modus ist vor allem wichtig, wenn das Arpeggio-Muster mehr Noten enthalten soll, als Sie bei einem Mal drücken können oder wenn Sie beide Hände zum Editieren frei haben möchten.

Menü-Seite 4: Dynamic (Dynamik-Verhalten)

```
Edit Arpeggiator  
<4> Dynamic: OFF
```

Hier können Sie einstellen, ob die Stärke Ihres Anschlags auf die einzelnen Tasten des Keyboards Einfluß auf die Arpeggio-Sequenz nehmen soll. Wenn Diese Funktion auf "OFF" gestellt ist erklingen die Töne der laufenden Sequenz immer mit voller Dynamik (laut). In der Stellung "ON" werden die Noten zusammen mit den gespielten Anschlagstärken verwendet. (Bei den freiprogrammierbaren Arpeggiomustern => Mot1-9 hat dieser Parameter keine Wirkung, da in den freiprogrammierbaren Motions auch die Dynamikwerte eingegeben werden können)

Menü-Seite 5: Resolution (Auflösung)

```
Edit Arpeggiator  
<5> Resolutn: 16
```

Mit diesem Parameter können Sie festlegen, welchem Notenwert ein einzelner Step des Arpeggiators entspricht. In der Stellung "16" spielt der Arpeggiator bis zu 16 Noten in einem Takt. Dieser Parameter kann auch dazu benutzt werden, das Arpeggio mit doppeltem oder halben Sequenzertempo laufen zu lassen.

Menü-Seite 6: Gate-Time (Notenlänge)

```
Edit Arpeggiator  
<6> Gate:      64
```

Dieser Parameter entscheidet darüber, ob eine Note Staccato (=0, ganz kurz) oder Legato (=127, zur nächsten Note gebunden) gespielt wird. Diesen Parameter können Sie in 128 Schritten verändern.

Menü-Seite 7: Motion (Abspielrichtung)

```
Edit Arpeggiator  
<7> Motion:    UP
```

Der Motion-Parameter gibt die Abspielrichtung der eingespielten Noten an. Folgende Einstellung stehen Ihnen dort zur Verfügung:

Motion - Abspielrichtung	Funktion
UP	Die Noten des Akkordes werden hier von der tiefsten Note zur höchsten hin abgespielt.
DOWN	Hier werden die Noten des Akkordes von der höchsten Note zur niedrigsten abgespielt.
UPDW - up and down	Hier wird der gegriffene Akkord von unten, nach oben und wieder zurück abgespielt.
RND - random	Bei Random werden die Noten des Akkordes zufällig abgespielt. Also nach keiner festgelegten Reihenfolge.
ASGN - assign	Hier werden die Noten der Sequenz in der Reihenfolge abgespielt in der sie auf dem Keyboard eingespielt wurden. Bei gleichzeitig aktivierter "Hold"-Funktion und dem Liegenlassen einer Taste, können Sie auf einfachste Art und Weise ganze Melodien mit dieser Betriebsart eingeben. Die erste Note der Melodie lassen Sie liegen und die folgenden tippen Sie kurz an.
RVSD - reversed assigned	Funktioniert vom Prinzip her wie ASGN, jedoch werden die Noten hier in der umgekehrten Reihenfolge ihres Einspielens abgespielt.
ASG2 - forward and reversed assign	Hat die selbe Funktion wie ASNG und RVSD. Hierbei werden die Noten jedoch im Wechsel erst in der Einspiel-Reihenfolge und danach umgekehrt gespielt.
MOT1 bis MOT9	Bei diesen Mustern handelt es sich um freiprogrammierbare Abspielfolgen, die auch polyphon (mehrstimmig) sein können. Ab Werk sind diese schon vorprogrammiert. Sie können diese Muster aber jederzeit nach eigenem Geschmack abwandeln.

Der Arpeggiator

Menü-Seite 8: Octaves (Oktavraum)

```
Edit Arpeggiator
<8> Octaves: 2
```

Hier kann angegeben werden, wieviele Oktaven das Arpeggio-Muster beim Abspielen durchlaufen soll. In der Stellung "Octaves:1" werden die Noten nur in den Original-Tonhöhen abgespielt. In der Stellung "Octaves: 2" werden die Noten erst in Ihrer Originalhöhe und danach eine Oktave höher abgespielt. Bei der maximalen Stellung "Octaves: 4" werden die Muster im Bereich von 4 Oktaven hoch und runter transponiert.

Menü-Seite 9: Double-Notes (Doppelter Notenanschlag)

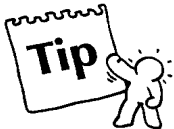
```
Edit Arpeggiator
<9> DblNote: ON
```

In der Stellung "DblNote: ON" werden alle Noten nicht einmal sondern zweimal angespielt. (Bei den freiprogrammierbaren Arpeggiomustern => Mot1-9 hat dieser Parameter keine Wirkung, da in den freiprogrammierbaren Motions Notenwiederholungen für jeden Step individuell gesetzt werden können.)

Menü-Seite 10: Length-Fit (Motion-Längen Anpassung)

```
Edit Arpeggiator
<10> LngFit: OFF
```

Der Parameter "Length-Fit" erzwingt einen 4/4 gerechten Ablauf der Arpeggio-Muster. Auch wenn Sie 5 Noten oder nur 3 Noten betätigen, startet der Arpeggiator am Taktanfang immer mit der ersten Note.



Experten-Tip: Experimentieren Sie mit den bislang angesprochenen Funktionen bei laufendem Arpeggiator. So können Sie deren Auswirkung am besten erlernen.

Wie benutzt man den Gater und den Chord-Trigger?

Kommen wir nun zurück zur Menüseite 1 des Arpeggiators, dem Arpeggiator-Modus. Die Einstellung Arpeggiator haben Sie ja schon kennengelernt; wenden wir uns daher jetzt den beiden Funktionen Gater und Chord-Trigger zu. Wählen Sie zunächst die Menüseite 1 des Arpeggiator-Edit-Menüs:

```
Edit Arpeggiator
|1> Mode: ARPEG
```

Mit dem Alpha-Dial können Sie neben "Arpeg" für den Arpeggiator-Modus auch "Gater" und "Chord" auswählen. Die folgende Beschreibung klärt Sie zunächst einmal darüber auf, was man sich unter diesen Einstellungen vorstellen kann:

GATER: Diese Betriebsart zerhackt einen einzelnen Klang oder einen Akkord. Modulationen wie LFO oder Hüllkurven, die sich auf dem Klang befinden bleiben dabei erhalten. Der Rhythmus des Zerhackens kann entweder frei schwingen, oder von einer der internen Sequenzerspurten vorgegeben werden. So lassen sich die typischen zerhackten Flächen erzeugen, die man aus dem Dance, Trance und Techno-Bereich kennt. Verwenden Sie als Klangmaterial immer Sounds mit hohem Sustain-Wert in der VCA-Hüllkurve, damit der Ton ausgehalten werden kann. Bei kurzen, schnell ausschwingenden Sounds, ist der Ton schon verklungen, bevor der Gater Effekt zur Geltung kommen kann.

CHORD: Beim Chord-Trigger werden die Akkorde nicht zerhackt, sondern rhythmisch angeschlagen. Wenn Sie einen Akkord geruhsam in bester 70er Jahre Manier gedrückt halten, schlägt der Arpeggiator diesen immer wieder neu an. Verwenden Sie für diese Funktion einen Klang mit einer schnellen Attack-Zeit und geringer Release-Time in der VCA-Hüllkurve, damit der erzeugte Effekt möglichst drastisch zur Geltung kommen kann.

Wählen Sie nun mit Hilfe des VALUE/TEMPO-Rades den GATER oder die CHORD-Trigger Funktion aus. Die folgenden Einstellungen gelten für beide Funktionen gleichermaßen.

Schalten Sie jetzt den Arpeggiator ein und greifen Sie einen Akkord auf dem Keyboard. Falls der Sequenzer gestoppt ist, hören Sie nun den oben beschriebenen Effekt mit einer vorgegeben Rhythmik im angewählten Tempo. Wählen Sie jetzt die Seite 2 des Arpeggiator-Edit-Menüs:

```
Edit Arpeggiator
<2> Trig: Kick
```

Falls Ihnen das vorgegebene Rhythmus-Muster zu langweilig ist, können Sie auf dieser Menüseite eine beliebige Sequenzerspur zur Rhythmisierung heranziehen. Dazu muß natürlich ein Pattern angewählt werden, bei dem bereits mindestens eine Spur mit einem Motiv belegt ist. Dies sollte bei den weit über 100 ROM-Pattern des Sirius kein Problem sein. Wenn Sie jetzt den Sequenzer und Arpeggiator starten und einen Akkord anspielen, können Sie die Wirkung der Rhythmusspur auf Ihren gegriffenen Akkord hören!

Speichern der Arpeggiator-Einstellungen:

Alle bisher besprochenen Parameter des Arpeggiators werden für jede Klangfarbe (Sound) abgespeichert. Wenn Sie eine Einstellung behalten möchten, müssen Sie also auch einen Sound abspeichern. Rufen Sie hierzu im Write-Menü die Menüseite 1 "Store Synth 1?" auf.

*Siehe Seite 29, 34
"Abspeichern von
Sounds"*

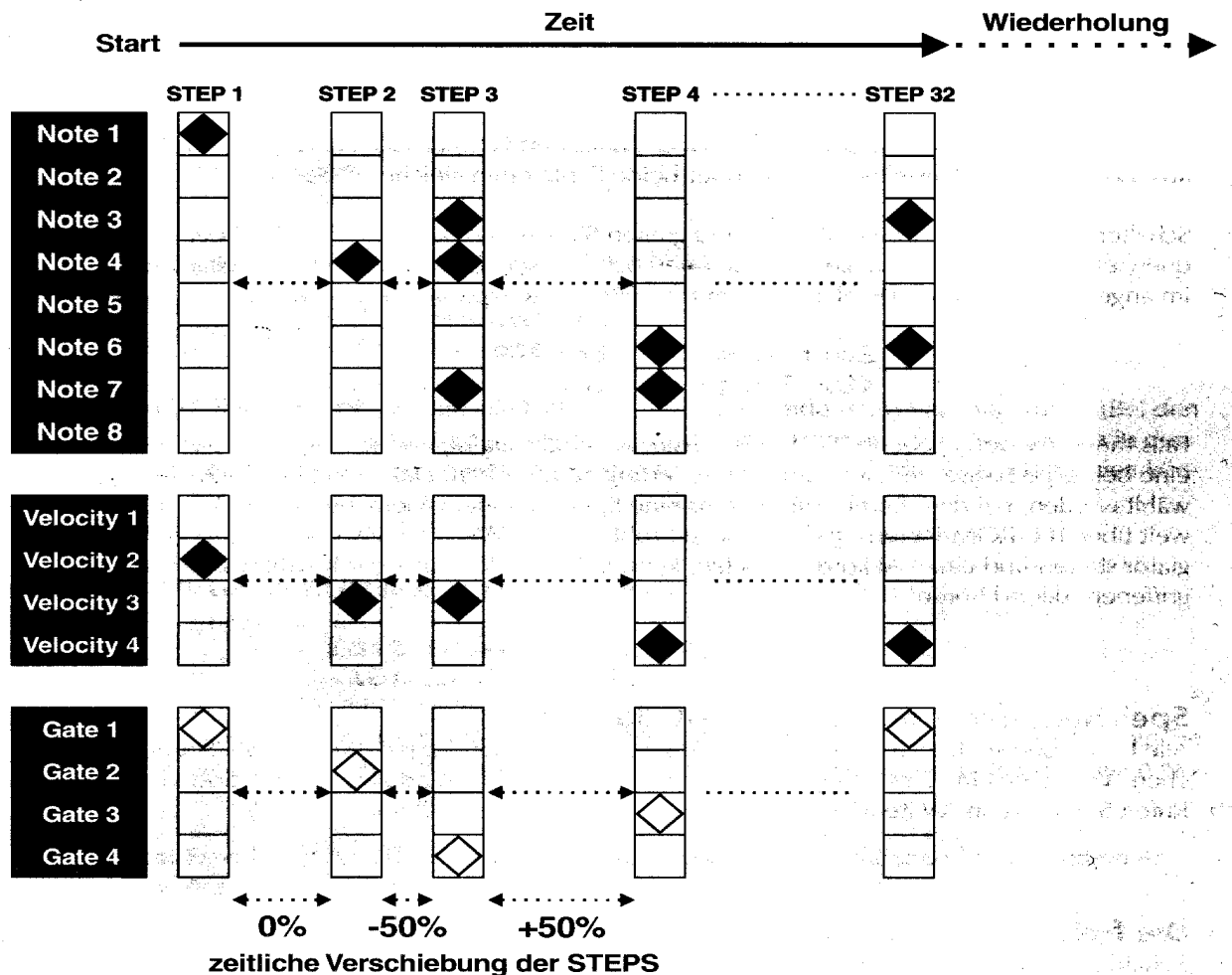
Die frei-programmierbaren Arpeggiator-Muster:

Sobald Sie als Abspielrichtung eines der freiprogrammierbaren Arpeggiator-Muster 1-9 (Edit-Menü Motion: Mot1- Mot9) anwählen, erhält das Arpeggiator-Menü zusätzliche Menüseiten. Bevor Sie sich in die Programmierung stürzen wollen wir kurz erläutern, welche Möglichkeiten Sie erwarten: Die freiprogrammierbaren Motions unterteilen ein vollständiges Arpeggiomuster in 2 bis 32 Schritte (Steps). Die Notenlänge eines Steps entspricht exakt dem eingegebenen Resolution-Wert. Steht dieser also auf 16, so gibt der Arpeggiator 16tel Noten aus. Wenn Sie 16 Steps als Musterlänge eingegeben haben, entspricht die Gesamtlänge eines Durchlaufs der Länge eines Taktes. Für jeden dieser Steps können Sie nun die folgenden Entscheidungen treffen:

- 1.) Welche von maximal 8 Noten des Noten-Auffangbechers sollen bei der gewählten Step-nummer ausgegeben werden. Maximal können hier sogar bis zu 8 Noten gleichzeitig eingegeben werden!
- 2.) Mit welcher Anschlagstärke sollen diese Noten gespielt werden.
- 3.) Mit welcher Gate-Time (Notendauer) sollen diese Noten gespielt werden.
- 4.) Soll dieser Step vorgezogen oder verzögert werden? Diese Möglichkeit eignet sich zur Programmierung besonders grooviger Arpeggio-Muster.

Der Arpeggiator

Die folgende Grafik erläutert den Aufbau der freiprogrammierbaren Arpeggio-Muster:



Die Programmierung eigener Arpeggio-Muster:

Wenn Sie bereits eine der freiprogrammierbaren Muster angewählt haben (Mot1-9) können Sie mit der Programmierung beginnen. Wählen Sie zunächst Menü-Seite 11 um die Länge des Musters einzugeben:

```
Edit Arpeggiator  
<11> MotLoop: 8
```

Hier können Sie einen Wert von 2 bis 32 angeben. Je nachdem, wieviele Steps Sie mit dem Motion-Loop-Parameter freigegeben haben, können Sie ab der Menüseite 12 nacheinander die einzelnen Steps auswählen. Wie bei den übrigen Parametern verwenden Sie hierzu die PAGE/BANK-Taster. Um den ersten Schritt (Step) zu editieren wählen Sie nun die Menü-Seite 12:

```
Edit Arpeggiator  
<12> Step01: +0%
```

Die meisten Parameter liegen nun auf den Nummern-Tastern 1-16 des Sirius.

Eingabe der zu spielenden Noten des angewählten Steps:

Mit den Nummern-Tastern 1-8 können Sie einzelne Noten für diesen Step aktivieren oder ausschalten. "1" bedeutet, die tiefste der auf der Tastatur gespielten Noten wird wiedergegeben. Aktivieren Sie die Nummern-Tasten "1" und "2" wird die unterste und die direkt darüber liegende Note ausgegeben. Da Sie im Höchstfall alle acht Nummern-Tasten anwählen können, sind Akkorde mit bis zu 8 Tönen für jeden Step möglich. Natürlich können Sie bei einem Step auch gar keine der Nummern-Tasten 1-8 aktivieren. Das bedeutet dann eine Pause in Ihrem Muster.

Eingabe der zu spielenden Anschlagstärke des angewählten Steps:

Über die Nummern-Tasten 9-12 können Sie für jeden Step die Anschlagstärke (Velocity) eingeben. Hierbei ist natürlich nur eine der Tasten 9-12 gleichzeitig möglich. Die Anschlagstärke wirkt auf alle aktivierten Notenummern gleichzeitig.

ACHTUNG: Eine Änderung des Velocity-Wertes über diese Nummern-Taster ist nur dann hörbar wenn bei dem entsprechenden angewählten Sound der Parameter VCA-DYN. oder VCF-DYN. angeschaltet ist.



Eingabe der zu spielenden Tondauer des angewählten Steps:

Mit den Nummern-Tastern 13 bis 16 können Sie die Notendauer (Gate-Time) in vier Schritten einstellen.

Eingabe der Verschiebung eines angewählten Steps:

Zusätzlich können Sie jeden Step auch noch um bis zu 50% der angewählten Resolution nach vorne oder nach hinten verschieben. Bei einer Einstellung von +50% und einer Resolution von 16teln wird der gesamte Step also um eine 32tel Note verzögert ausgegeben. Vor allem bei feinen Einstellungen erzielen Sie mit diesem Parameter eine groovigere Notenausgabe.

```
Edit Arpeggiator  
<12> Step01:+50%
```

Dieser Wert läßt sich für jeden Step mit dem VALUE-Rad verändern.

Wählen Sie nun nacheinander die verschiedenen Steps des Musters aus und nehmen Sie nach Belieben Veränderungen vor. Verändern Sie ruhig zwischenzeitlich mal die Anzahl der auf der Tastatur gespielten Noten oder greifen Sie einen anderen Akkord. Oft verändert sich Ihr Arpeggio-Muster dramatisch. Sie werden auch feststellen, daß bei nur zwei verwendeten Notenummern in Ihrem Arpeggiomuster auch ein 8-stimmiger Akkord nicht mehr als 2 verschiedene Noten ausgibt.

Abspeichern eines erstellten User-Arpeggios:

Damit Sie das selbst kreierte Muster auch in Zukunft verwenden können, müssen Sie es abspeichern. Die freiprogrammierbaren Arpeggio-Muster werden nicht beim Abspeichern eines Sounds abgespeichert. Die Sounds rufen lediglich die Motion-Nummer 1-9 auf. Zum Abspeichern des neuen Arpeggio-Musters wählen Sie die Menüseite 4 des Write-Menüs. Betätigen Sie hierzu die Write-Taste und wählen Sie mit den PAGE/BANK-Tastern die Menüseite 4:

```
<4> Store Arpg.?  
[OK]
```

Der Arpeggiator

Mit dem F1-Taster leiten Sie den Speichervorgang ein. Es erscheint eine Display-Meldung zur Auswahl des Speicherplatzes:

```
to Motion 5
[ok]    [cancel]
```

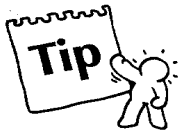
Die Speicherplätze 1-9 können Sie mit dem Alpha-Dial auswählen. Mit dem F1-Taster speichern Sie das erstellte Muster ab. Mit dem F3-Taster können Sie den Vorgang abbrechen. Über den EXIT-Taster können Sie das Write-Menü wieder verlassen.

Aufnahme des Arpeggiators in den internen Sequenzer:

Bevor Sie die nun beschriebene Funktion ausprobieren, sollten Sie das Sequenzer-Kapitel des Handbuchs durcharbeiten. Besonderes Interesse gilt im folgendem der Realtime-Record-Funktion.

Den Sequenzer des Sirius interessiert es nicht, ob Sie als Tastenakrobat Noten in den Sequenzer einspielen oder ob der Arpeggiator als Tastenkünstler agiert. Daher können Sie jederzeit bei der Realtime-Aufnahme den Arpeggiator einschalten, und die auf diese Art und Weise erzeugten Noten in den Sequenzer einspielen. Dabei ist es unerheblich, ob der Arpeggiator im Gater, Chord oder normalen Modus betrieben wird - alles wird sauber vom Sequenzer übernommen.

Der Sequenzer selbst spielt die Klangfarben des Sirius immer direkt an, also praktisch am Arpeggiator vorbei. Daher kann es Ihnen nicht passieren, daß Ihr überspieltes Arpeggio-Muster wiederum den Arpeggiator anspielt.



Übrigens:

Wenn Sie gerade mal wieder ein richtig gutes Arpeggiomuster gefunden haben, aber gar nicht mehr wissen, welche Noten Sie dafür gedrückt hatten, können Sie dieses Muster auch ohne die Tasten nochmals zusammensuchen zu müssen, überspielen. Lassen Sie das Arpeggiomuster einfach weiterlaufen, stellen Sie sich dabei in aller Ruhe die Motiv-Länge im Sequenzer-Edit-Menü auf die gewünschte Länge ein und aktivieren Sie die Realtime-Record-Funktion. Zwar verstummt Ihr Muster zunächst (während des Vorzählers), doch danach erklingt es wieder und wird direkt in den Sequenzer überspielt.

1. Die ersten drei Zeilen sind die Kopfzeile des Dokuments. Sie enthalten die Informationen über die Person, die das Dokument erstellt hat, und die Informationen über die Person, die das Dokument empfangen hat.

2. Die nächsten drei Zeilen sind die Kopfzeile des Dokuments. Sie enthalten die Informationen über die Person, die das Dokument erstellt hat, und die Informationen über die Person, die das Dokument empfangen hat.

3. Die nächsten drei Zeilen sind die Kopfzeile des Dokuments. Sie enthalten die Informationen über die Person, die das Dokument erstellt hat, und die Informationen über die Person, die das Dokument empfangen hat.

4. Die nächsten drei Zeilen sind die Kopfzeile des Dokuments. Sie enthalten die Informationen über die Person, die das Dokument erstellt hat, und die Informationen über die Person, die das Dokument empfangen hat.

5. Die nächsten drei Zeilen sind die Kopfzeile des Dokuments. Sie enthalten die Informationen über die Person, die das Dokument erstellt hat, und die Informationen über die Person, die das Dokument empfangen hat.

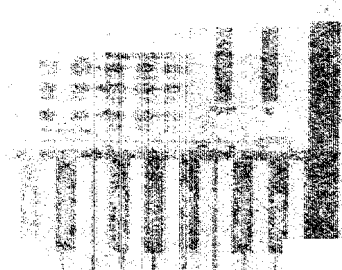
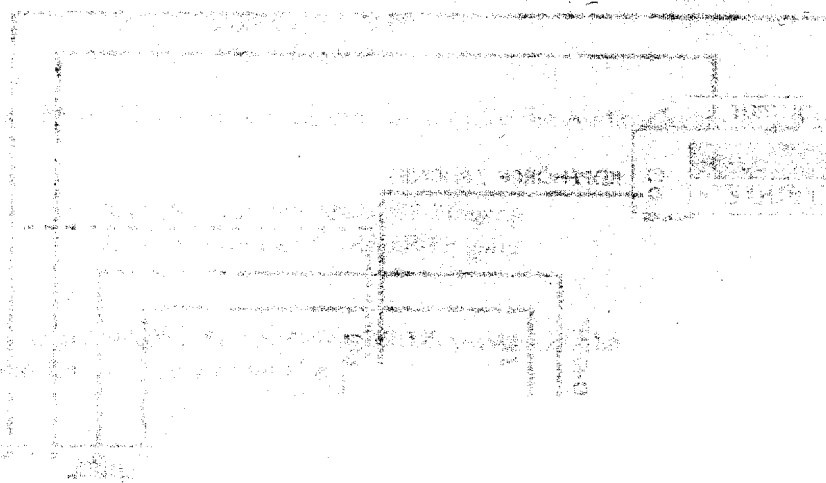
6. Die nächsten drei Zeilen sind die Kopfzeile des Dokuments. Sie enthalten die Informationen über die Person, die das Dokument erstellt hat, und die Informationen über die Person, die das Dokument empfangen hat.

7. Die nächsten drei Zeilen sind die Kopfzeile des Dokuments. Sie enthalten die Informationen über die Person, die das Dokument erstellt hat, und die Informationen über die Person, die das Dokument empfangen hat.

8. Die nächsten drei Zeilen sind die Kopfzeile des Dokuments. Sie enthalten die Informationen über die Person, die das Dokument erstellt hat, und die Informationen über die Person, die das Dokument empfangen hat.

9. Die nächsten drei Zeilen sind die Kopfzeile des Dokuments. Sie enthalten die Informationen über die Person, die das Dokument erstellt hat, und die Informationen über die Person, die das Dokument empfangen hat.

10. Die nächsten drei Zeilen sind die Kopfzeile des Dokuments. Sie enthalten die Informationen über die Person, die das Dokument erstellt hat, und die Informationen über die Person, die das Dokument empfangen hat.



Das Beat-Recognition-System

Das Beat-Recognition-System:

Ein weiteres herausragendes Feature des SIRIUS ist sein BEAT-RECOGNITION-System. Diese Funktion erlaubt es Ihnen, den SIRIUS zu einem externen Audiosignal zu synchronisieren. Sie können das BEAT-RECOGNITION-System einsetzen, um einen Remix von einer Vinyl-Scheibe oder CD mit Hilfe zusätzlicher Spuren des SIRIUS zu kreieren. Außerdem können Sie bei einem Live-Gig den SIRIUS mit der Geschwindigkeit des letzten Songs im DJ-Setup einfaden.

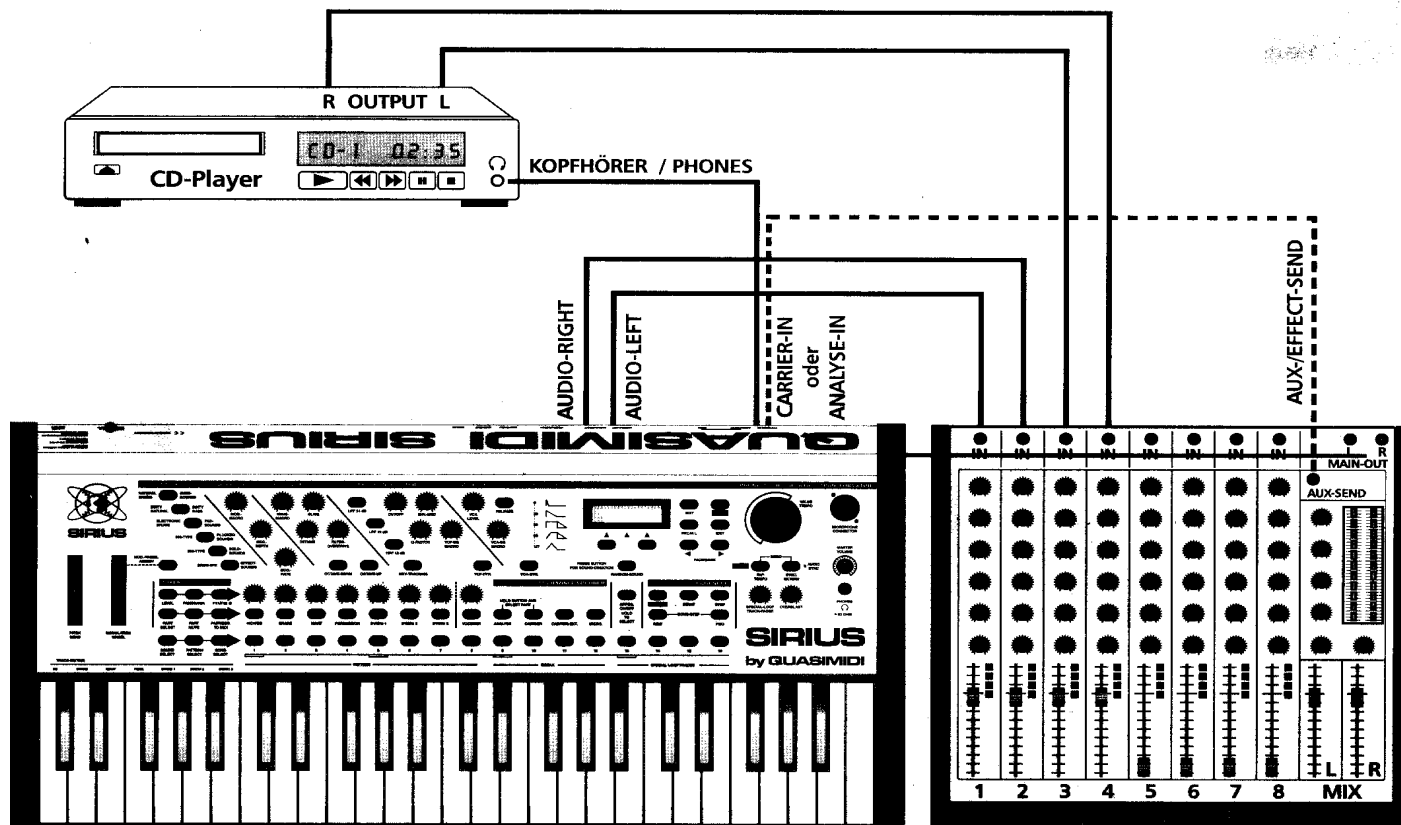
Wie funktioniert das BEAT-RECOGNITION-System?

Das Tempo eines Songs wird in bpm (beats-per-minute = Viertel-Schläge pro Minute) ausgedrückt. Bei einem Wert von 120bpm bedeutet dies, daß im Falle einer durchgehenden Viertel-Kickdrum diese 120 mal in der Minute ertönen würde. Der SIRIUS reagiert mit seinem BEAT-RECOGNITION-System auf den durchschnittlichen Frequenzbereich einer Kickdrum. Er analysiert jedoch nicht nur die Viertelnoten in einem Audiotrack sondern arbeitet vielmehr mit einem 16tel Raster. Auf diese Art und Weise lassen sich auch Audio-Tracks synchronisieren, bei denen nicht zwangsläufig jeder Viertel-Schlag mit einer Kickdrum belegt ist. Da das BEAT-RECOGNITION System ständig das eingehende Audiosignal abtastet, können auch kleinere Tempoveränderungen mühelos abgefangen und das Tempo des SIRIUS angeglichen werden. Sollte während einer Rhythmuspause für länger Zeit überhaupt keine Kickdrum ertönen, läuft der Sirius mit dem auf diese Weise genau berechneten Tempo weiter. In den meisten Fällen wird der Sirius auch nach dieser Pause mit dem richtigen Tempo weiterlaufen.

Die Bedienung des BEAT-RECOGNITION-Systems:

Zur Analyse des Audiomaterials muß dieses natürlich dem Sirius zugeführt werden. Das mitgelieferte Schwanenhals-Mikrofon ist dazu ungeeignet. Um dieses System optimal anzusteuern verwenden Sie daher den Analyse- oder Carrier-Eingang des Sirius.

Auf der folgenden Zeichnung sehen Sie die Anschlußbelegung für die Ansteuerung des BEAT-RECOGNITION Systems:



Als Tonquelle eignet sich neben einem CD-Player natürlich auch ein Tape-Deck oder ein alter Drum-Computer ohne MIDI oder Sync.-Ausgang. Einen Plattenspieler können Sie jedoch nur über einen Phono-Vorverstärker anschließen. Dieser ist in allen HiFi Verstärkern und DJ-Mischpulten integriert. Wenn Sie eine Stereo-Anlage mit einem separaten Verstärker oder Vorverstärker besitzen, können Sie den Tape-Ausgang des Verstärkers verwenden, um auch einen Plattenspieler zur Analyse des Sirius zu führen. (Verbinden Sie in diesem Falle den Verstärker Ausgang mit dem Sirius, der mit "REC", "to Tape" oder "Tape-Out" bezeichnet ist. Über den Record-Select Schalter des Verstärkers können Sie dann die Tonquelle auswählen.) Da Sie in der Regel beim Einsatz des BEAT-RECOGNITION-Systems beide Signale - das des synchronisierten Sirius und das des externen Audiomaterials - hören möchten, empfiehlt sich die Verwendung eines Mischpultes mit mindestens einem Effektweg.

Expertentip: Die meisten DJ-Mischpulte besitzen übrigens keine Effektwege oder AUX-Wege. Daher sind diese Pulte meist ungeeignet. Das Vorhandensein eines Crossfaders wird oft mit einem völlig überzogenen Preis bezahlt. Schauen Sie sich also besser im normalen Mischpultbereich um. Wenn Sie einen Plattenspieler verwenden möchten, können Sie Ihre HiFi-Endstufe mit dem Mischpult verbinden oder auf separate Plattenspieler-Vorverstärker zurückgreifen, die man für 50.- DM im Radioladen um die Ecke beziehen kann.

Der Anschluß an ein Mischpult mit mindestens einem Effektweg (Aux-Send):

Im folgenden Beispiel werden wir den Sirius und einen CD-Player in Verbindung mit einem Mischpult verwenden um den Sirius mit dem CD-Player zu synchronisieren und beide über die Verstärkernanlage zu hören. Zunächst sollten Sie den Main-Output des SIRIUS und Ihren CD-Player wie auf der Zeichnung beschrieben an das Mischpult anschließen. Den Effektweg des Mischpultes verwenden Sie, um das Signal des CD-Players zum Sirius zu schicken. Drehen Sie diesen Effektweg auf dem Mischpult beim CD-Player auf und beim Sirius zu. Verbinden Sie außerdem den Ausgang des Effektweges (FX-Send, Aux-Send o.ä.) mit dem Carrier oder Analyse Eingang des Sirius. Um dem SIRIUS mitzuteilen welchen Eingang Sie zur Analyse des Musikstückes benutzen wollen, müssen Sie den Beat-Input im System-Menü auswählen. Sie finden die Auswahl im Edit System-Menü auf der Menü-Seite 16:

```
Edit System/Midi
<16| BeatInp:XAn
```

Stellen Sie in diesem Menü bitte den Eingang ein, an dem Sie die Audio-Quelle angeschlossen haben.

XAn steht für den ANALYSE-Eingang
XCa steht für den CARRIER-Eingang

Achtung: Wenn Sie den ANALYSE-Eingang des SIRIUS verwenden kann der VOCODER nicht mehr mit dem Mikrofon genutzt werden.



Schalten Sie den SIRIUS nun mit Hilfe der SYNC. EXTERN-Taste auf AUDIO SYNC. Der Taster zeigt Ihnen die korrekte Anwahl über ein stetiges Blinken an. Betätigen Sie PLAY an Ihrem CD-Player. Der Grad der Beat-Erkennung wird direkt vor der Tempo-Angabe im Display angezeigt:

```
1: Saturn ?143
(P09) +0 _____
```

Das Beat-Recognition-System

In der folgenden Tabelle sehen Sie die Zeichen und deren Bedeutung:

Zeichen im Display	Bedeutung	Was ist zu tun?
	Das Audiosignal kann nicht zur Analyse des Tempos genutzt werden: 1.) Der Eingangspegel des Signals ist zu hoch, um vom SIRIUS korrekt analysiert zu werden.	1.) Gleichen Sie den Pegel des CD-Players oder des Aux-Send an. Wenn Sie über den Analyse-Eingang des Sirius arbeiten, können Sie die Eingangsempfindlichkeit auch mittels des Gain-Reglers an der Rückseite einstellen
Kein Zeichen	Das Audiosignal kann nicht zur Analyse des Tempos genutzt werden: 1.) Es ist zur Zeit keine Kickdrum im Audiotrack vorhanden. 2.) Der Eingangspegel ist zu schwach.	1.) Warten Sie bis eine Kickdrum einsetzt. 2.) Gleichen Sie den Pegel des CD-Players oder des Aux-Send an. Wenn Sie über den Analyse-Eingang des Sirius arbeiten, können Sie die Eingangsempfindlichkeit auch mittels des Gain-Reglers an der Rückseite einstellen.
	Das Audiosignal hat eine Bassdrum zur Analyse des Tempos identifiziert. Der Pegel ist gut zur Erkennung geeignet. Am besten arbeitet das System, wenn der Punkt in der Anzeige nicht dauerhaft leuchtet sondern zwischenzeitlich auch erlischt.	Sie können mit dem Eintappen beginnen.

Aus einer Abfolge von Kick-Drums kann der Sirius natürlich nicht ableiten, an welcher Position in einem Takt er sich nun befindet. Außerdem sollen ja auch Musikstücke synchronisiert werden können, wo der Groove anspruchsvoller ist, als bei reinen Four-on-the-Floor Mustern. Daher müssen Sie zum Starten des Sirius die Viertel-Schläge des Musikstückes mit dem TAP-Taster mitklopfen. Der Sirius ermittelt daraufhin die aus beiden Information - dem "Tappen" und der analysierten Kickdrum - das tatsächliche Tempo. Beim 5ten "Tap" wird der interne Sequenzer des Sirius gestartet.

Danach benötigt der SIRIUS ca. drei Takte um sich an den Beat zu klammern. Während dieser Zeit ist die Synchronisation noch nicht abgeschlossen. Daher sollten Sie bei Live-Auftritten in dieser Phase die Spuren des Sirius noch stummgeschaltet lassen.

Wenn Sie eine erfolgreiche Synchronisation erzielt haben, ändert sich die Tempoanzeige des Sirius nur noch in einem Bereich von ± 1 Beat Per Minute. Daran sehen Sie, daß das System fortlaufend das Tempo angleicht. Ihre Live-Performance kann beginnen...



Sie sollten nicht verzweifeln wenn es mit dem Audio-Sync mal nicht auf Anhieb klappt. Wie auch bei einem DJ, der Platten mixen möchte, gehört auch zum Eintippen des Tempos eine gewisse Übung. Bei schlechter Abmischung eines Stückes kommt es leider vor, daß das Frequenzspektrum der Kickdrum nicht sauber genug von anderen Instrumenten getrennt ist und die anderen Instrumente das System negativ beeinflussen. Dann kann es unter Umständen passieren, daß Ihnen eine Synchronisation nicht gelingt.

In schwierigen Fällen: Der Beat Offset:

Bei Messungen in unserem Audio-Labor haben wir festgestellt, daß manche Musikstücke zwar im perfekten Tempo zum Sirius synchronisiert sind, leider aber eine Verschiebung im kleinen Notenbereich zu hören ist.

Zu diesem Zweck besitzt der Sirius einen Beat-Offset-Parameter. Dieser liegt bei externer Audio-Synchronisation auf dem VALUE-Rad. Wenn Sie das VALUE-Rad nach rechts oder links drehen, wird der Sirius-Groove gegen das Audiomaterial nach vorne oder hinten leicht verschoben. Man bezeichnet dieses Verhalten auch als Sync-Delay. Den Grad der Verschiebung können Sie im Display ablesen:

1: Saturn .43
Beat-Offset: +2

Bei positiven Werten wird der Sirius vorgezogen und bei negativen leicht verzögert. Auf diese Art und Weise bekommen Sie auch diese Stücke in den Griff.

Externe Synchronisation - weitere Geräte mit dem Audio-Signal synchronisieren:

Wenn der SIRIUS synchron zum Beat des Audio-Signals läuft, kann das gewandelte Clock-Signal auch dazu genutzt werden, einen anderen Synthesizer oder Sequenzer über MIDI mit dem Sirius zu synchronisieren. Dazu müssen Sie lediglich die MIDI-OUT-Buchse des SIRIUS mit der MIDI-IN-Buchse des zu synchronisierenden Gerätes verbinden. Im System-Menü des Sirius schalten Sie auf der Menüseite 11 den Parameter TX-Clock auf "ON". Außerdem müssen Sie alle zu synchronisierenden Sequenzer oder Synthesizer auf externe Synchronisation stellen.

Wie leitet man die Parts des Sirius auf die beiden Effektprozessoren?

Sie haben mit Hilfe der Mixer-Sektion die Möglichkeit, den Klang eines Parts direkt von der Bedienoberfläche des Sirius aus auf einen der Effektprozessoren zu leiten. Links neben den Reglern der Mixer-Sektion sehen Sie einen Taster der mit FX1/FX2 beschriftet ist. Drücken Sie diesen Taster. Er sollte nun leuchten. Jetzt können Sie den Klanganteil jedes einzelnen Parts, der zum Effektprozessor FX1 gesendet werden soll, individuell mit den Reglern des Mixers einstellen. Daher wird diese Funktion auch FX-Send genannt. Wenn Sie den FX1/FX2-Taster ein zweites Mal betätigen wird er blinken. Jetzt beziehen sich die Regler auf den Effektprozessor FX2. Auch hier können Sie die Einstellungen für jeden Part gesondert vornehmen.

Eine weitere Möglichkeit die FX-Sends einzustellen finden Sie im MIX-Menü des gerade angewählten Parts. Das MIX-Menü erreichen Sie folgendermaßen: Drücken Sie den Taster EDIT neben dem Display und gleich darauf den rechten PAGE/BANK-Taster. Jetzt können Sie mit einem Druck auf den F3-Taster das MIX-Menü öffnen. Begeben Sie sich mit den PAGE/BANK-Tastern auf die Menü-Seite 5 des MIX-Menüs. Die Seite 5 steht für FX1-Send, die Seite 6 für FX2-Send. Im Display sehen diese Seiten folgendermaßen aus:

```
Edit Mix T:Synt1      Edit Mix T:Synt2
<5> Fx1Send: 127      <6> Fx2Send: 127
```

Bei einem End-Mix bietet sich diese Einstellmöglichkeit besonders an, da sie im MIX-Menü auch alle weiteren partbezogenen Parameter wie Panorama, Sound und Lautstärke im Detail einstellen können.



ACHTUNG: Wenn Sie im Mix-Menü feststellen, daß Sie anstelle des FX-Send Wertes drei gestrichelte Linien sehen und das Betätigen des VALUE-TEMPO-Rades keine Auswirkung auf den Wert hat, stellen Sie folgendes sicher: Ist der gerade angewählte Part als Analyse- oder Carrier-Signal für den Vocoder geschaltet? Wenn Ihnen die Einstellung der Effekte wichtiger ist als der Vocoder, können Sie das Routing des Vocoders ändern. Drücken Sie dazu nacheinander die Analyse- und Carrier-Taster in der Vocoder-Sektion. Wenn dabei einer oder mehrere Part-Taster leuchten, sind diese Parts dem Vocoder zugewiesen. Drücken Sie einfach auf die leuchtenden Parts, damit die Taster erlöschen. Danach wird die Displayanzeige im MIX-Menü wieder die richtigen Werte anzeigen und Sie können diese wieder mit dem VALUE/TEMPO-Rad einstellen.

Auch das VOCODER-Signal kann mit den Effekten belegt werden. Das kann entweder wie bei den Parts über die Mixer-Sektion erfolgen, oder im Vocoder-Menü eingestellt werden.

Die Effektprozessoren des Sirius:

Der SIRIUS besitzt zwei unabhängig voneinander arbeitende Effekt-Prozessoren. Sie werden mit FX1 und FX2 bezeichnet. Jeder dieser Prozessoren stellt Ihnen verschiedene Hall-, Echo- und Modulations-Effekte zur Verfügung. Jeder Sirius-Part kann mit den FX1/FX2-Reglern in der Mixer-Sektion anteilig auf die Effektprozessoren geleitet werden. Beide Effekt-Prozessoren sind dabei gleichzeitig mit jeweils einem Effektprogramm nutzbar.

In der folgenden Auflistung können Sie sehen welche Effektprogramme Ihnen in den beiden Effektprozessoren zur Verfügung stehen und was diese bewirken.

Der Effektprozessor FX1:

Halleffekte:

Room: Hiermit können kleinere Räume vom Proberaum bis zum Wohnzimmer nachgebildet werden.

Metalic: Dieser Effekt klingt bei kurzer Hallzeit als würde man sein Instrument durch eine Metallröhre spielen. Mit einer langen Hallzeit könnte man meinen, man befindet sich in einer großen Industriehalle.

Chamber: Der Chamber-Hall hat den Klangcharakter eines größeren leeren Raumes.

Hall: Die Hall erinnert in ihrem Klangverhalten an einen größeren Saal.

Cathedral: Der längste Hall-Effekt in dieser Sektion. Er bildet den Hallcharakter einer Kirche nach und eignet sich somit für lang nachklingende Hall-Effekte.

Plate: Hier wird einer der ältesten Hall-Effekte simuliert. Als es die Digitaltechnik noch nicht gab nutzte man große dünne Metallplatten auf die man den zu verhallende Klang gab. Die Reflexion der Metallplatte wurde mit einem Mikrofon oder Tonabnehmer wieder abgenommen und dem Originalsignal wieder zugemischt.

Die Hall-Effekte können mit folgenden Parametern bearbeitet werden:

Level (0-127): Hier kann der Eingangspegel in den Effekt eingestellt werden. Je höher der Level ist, desto mehr wird der durchgeschliffene Sound beeinflusst.

Time (0-127): Mit diesem Wert bestimmt man die Nachhallzeit. Man kann sich das so vorstellen, als könnte man den Hallraum vergrößern oder verkleinern. Dadurch verlängert oder verringert sich das Nachklingen des Sounds, der diesen Effekt durchläuft.

Echo-Effekte:

Delay: Mit einem Delay kann ein sogenannter Echo-Effekt erzeugt werden. Dieser wirkt sich auf das gesamte Stereosignal aus.

PanDelay: Dieses Delay bewirkt, daß die Echos im Wechsel von rechts und links kommen.

Die Echo-Effekte können mit folgenden Parametern bearbeitet werden:

Level (0-127): Hier kann der Eingangspegel in den Effekt eingestellt werden. Je höher der Level ist, desto mehr wird der durchgeschliffene Sound beeinflusst.

Time (0-127): Hier kann die Verzögerungszeit des Echos eingestellt werden. Je geringer der Wert, desto kürzer ist die Abfolge der Echos. Die maximale Verzögerung beträgt bei den beiden Delay-Effekten von FX1 1119ms (Millisekunden).

Feedback (0-127): Mit diesem Wert können Sie die Anzahl der Echos einstellen.

Der Effektprozessor FX2:

Chorus: Mit einem Chorus wird das Originalsignal gedoppelt und mit einem minimalen zeitlichen Versatz ausgegeben. Das läßt eine Schwebung entstehen und den Sound breiter und voller klingen.

SlowChor: Der Slow-Chorus funktioniert genauso wie der Chorus. Jedoch ist hier, durch eine langsamere Modulation, eine längere Verzögerung zum Originalsignal gegeben.

FastChor: Beim Fast-Chorus ist die Verzögerung so stark, daß es zu einem sehr schwebenden Effekt kommt.

SuperChr: Der Super-Chorus erzeugt eine sehr starke Schwebung und eine Verschiebung der Phasen. Dadurch wirkt der Sound großflächig und extrem warm.

FeedbChr: Der Feedback-Chorus ist ein Spezialeffekt der den Sound drastisch beeinflusst. Die Rückkopplung auf den Eingang ist so stark, daß es zu einem fast schon metallischen Klang kommt. Dies gibt dem Sound einen völlig neuen Klangcharakter.

Die Effekte

Flanger: Mit diesem Effekt kann man sehr spacige Sounds erzeugen. Der Flanger basiert auf dem selben Prinzip wie der Chorus erzeugt jedoch eine stärkere Modulation. Besonders interessant klingt der Flanger auf der Hihat-Spur.

Die Modulations-Effekte können mit folgenden Parametern bearbeitet werden:

Level (0-127): Hier kann der Eingangspegel in den Effekt eingestellt werden. Je höher der Level ist, desto mehr wird der durchgeschliffene Sound beeinflusst.

Time (0-127): Hier kann die Verzögerungszeit des Chorus im Verhältnis zum Originalsignal eingestellt werden.

Feedback (0-127): Der Parameter Feedback führt das Effektsignal in regelbarer Lautstärke auf den Effekteingang zurück. Dadurch entsteht eine Rückkopplung, die eine drastische Klangänderung hervorruft.

Rate (0-127): Hier kann die Geschwindigkeit der Modulation eingestellt werden.

Depth (0-127): Mit diesem Parameter stellt man die Stärke der Modulation ein.

Neben den Modulationseffekten stellt der FX2 auch noch 2 Echo-Effekte zur Verfügung:

ShortDel: Dieses Delay erzeugt ein sehr kurzes Echo.

PanDelay: Dieses Delay entspricht dem PanDelay aus der FX1-Sektion.

Die Echo-Effekte von FX2 können mit folgenden Parametern bearbeitet werden:

Level (0-127): Hier kann der Eingangspegel in den Effekt eingestellt werden. Je höher der Level ist, desto mehr wird der durchgeschliffene Sound beeinflusst.

Time (0-127): Hier kann die Verzögerungszeit des Echos eingestellt werden. Je geringer der Wert, desto kürzer ist die Abfolge der Echos. Die maximale Verzögerung ist bei diesen beiden Delay-Effekten 870ms (Millisekunden)

Feedback (0-127): Mit diesem Wert können Sie die Anzahl der Echos einstellen.

Experten-Tip: Die Hall-, und Echo-Effekte von FX1 lassen sich am besten mit einem Snare-Sound oder einem kurzen, perkussiven Synthi-Sound aus der "Plucked-Sound" Kategorie ausprobieren. Die Modulationseffekte von FX2 kommen am besten bei Flächen-Sounds zur Geltung. Es ist allerdings auch sehr interessant, die verschiedenen Chorus- und Flanger-Effekte auf einer laufenden Hihat- oder Percussion-Spur auszuprobieren.

Experten-Tip: Mit den Delays beider FX-Sektionen gleichzeitig zu arbeiten bietet die Möglichkeit unterschiedliche Delay-Zeiten auf die Sounds zu mischen. So kann man sehr schöne Delay-Grooves erstellen.

Der Sirius-Vocoder

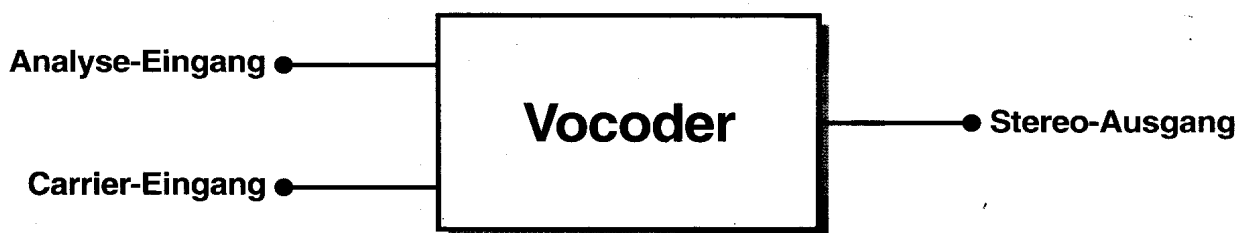
Vocoder-Grundlagen

Kurz gesagt überträgt ein Vocoder den Klangverlauf eines Audio-Signals auf ein anderes. Diese trockene Definition zeigt allerdings nicht im geringsten, welche faszinierenden und nahezu unerschöpflichen Klangeffekte mit einem Vocoder erzielt werden können: Verwandeln Sie Ihre Stimme in einen mehrstimmigen Kirchenchor oder in eine mechanische Kopie von ALF. Erzeugen Sie beeindruckende Synthesizerklänge, die von Ihrer Stimme gesteuert werden. Ihre Drums lernen sprechen und der Klang eines Symphonie-Orchesters erscheint als rhythmisches Fundament eines Dancefloor-Tracks. Der Vocoder wird Ihre Kreativität beflügeln!

In vielen professionellen Produktionen sorgt der Vocoder heute für die klanglichen Highlights - seine Entstehungsgeschichte reicht jedoch weit zurück. In den 70er Jahren waren Vocoder relativ komplizierte Geräte, für die man nicht selten fünfstelligen Beträge ausgeben mußte. Schon 1979 vermutete aber die „elektor“ (Dezember/79), eine Zeitschrift für Elektronik, daß „in wenigen Jahren die meisten Orgeln mit einem Schalter 'Vocoder' ausgerüstet sein“ werden. Nun, diese Prognose hat sich nicht erfüllt. Aber nachdem die Hoch-Ära der Heimorgeln weit hinter uns liegt, bekommt das Thema „Vocoder“ durch den SIRIUS eine völlig neue Dimension.

Wie funktioniert ein Vocoder?

Es ist nicht nötig, all zu sehr ins technische Detail gehen: Stellen Sie sich einen Vocoder einfach als Kasten vor mit 2 Eingängen und einem Stereo-Ausgang. Der eine Eingang nennt sich „Analyse“, der andere „Carrier“ (Trägersignal).



Sie können jetzt zum Beispiel am Analyse-Eingang ein Mikrofon anschließen und den Carrier-Eingang mit dem Audio-Ausgang eines Synthesizers verbinden. Wenn Sie jetzt in das Mikrofon sprechen und gleichzeitig eine Taste auf dem Synthesizer drücken, hört es sich so an, als ob der Synthesizer spricht. Die Tonhöhe richtet sich dabei nicht nach der Stimme, sondern nach der Note, die Sie auf dem Synthesizer spielen. Wenn Sie also eine Melodie spielen, dann „singt“ der Synthesizer. Wenn Sie vier Noten gleichzeitig spielen, dann hören Sie einen vierstimmigen Chor.

Das grundlegende Prinzip ist dabei folgendes: Sowohl das Analysesignal als auch der Carrier werden in mehrere „Frequenzscheiben“, die Bänder des Vocoder, zerschnitten. Nun wird der zeitliche Klangverlauf der einzelnen Frequenzscheiben des Analyse-Signals gemessen und auf die entsprechenden „Frequenzscheiben“ des Carriers übertragen. Dies alles in Echtzeit.

Sie können nun versuchen, sich das Ergebnis vorzustellen, wenn man keine Stimme sondern einen kompletten Drumgroove als Analyse-Signal benutzt. Sie können es sich aber auch gleich anhören: Im Demo-Song Nr. 2 des Sirius („VOC Grov“).

*Zum Aufrufen des
DEMOs drücken
Sie die beiden DE-
MO-Taster gleich-
zeitig und wählen
Nummertaste 2.*

Der Vocoder des Sirius

Der Sirius besitzt einen Vocoder mit 11 Frequenzbändern und einer integrierten Filterbank. Es handelt sich dabei nicht nur um einen Vocoder-„Effekt“, sondern um einen ausgewachsenen Vocoder mit unzähligen Konfigurationsmöglichkeiten. In vielen Bereichen gehen die Funktionen des SIRIUS-Vocoders über die Möglichkeiten herkömmlicher Systeme weit hinaus:

Features des Sirius-Vocoders

- Die Drum- und Synthesizer-Klänge des Sirius sind mit ihren mächtigen Synthesemöglichkeiten das ideale Ausgangsmaterial für einzigartige Vocoder-Klänge. Mit den sieben Drum- und Synth-Parts, die allesamt als Carrier und Analyse geschaltet werden können, und dem Schwanenhalsmikrofon mit Vorverstärker ist der Sirius sofort und ohne Zusatzgeräte einsetzbar.
- Im Sirius-Vocoder stehen 16 veränderbare Vocoder-Grundprogramme mit völlig verschiedenen Formantverschiebungen und Filtergüten bereit. Im Grunde haben Sie damit 16 unterschiedliche Vocoder!
- Bei den Möglichkeiten, verschiedenste Klangquellen in den Vocoder einzuspeisen und zu mischen, bleiben wohl keine Wünsche offen: Neben den internen Parts und dem Mikrofonsignal können über die Audio-Buchsen an der Rückseite des Sirius andere externe Klangquellen (z.B. Drumcomputer, E-Gitarren, ganze Tracks von CD, ...) in den Vocoder geführt werden. Es können mehrere interne Parts gleichzeitig als Analysesignal und als Carrier wirken und Sie können sogar interne und externe Signale mischen.
- Für alle Steuersignale des Vocoders bietet der Sirius regelbare Bypassfunktionen. Das heißt: Sie blenden das Originalsignal des Mikrofons (z.B. Ihre Stimme) ein und haben gleichzeitig ein Mischpult mit integriertem Mikrofon. Ihrem Gesang können Sie dann mit den Effektgeräten des SIRIUS noch etwas Hall und Delay hinzufügen.
- Mit der integrierten Filterbank sind Sie in der Lage, feinste Klangveränderungen im Mix vorzunehmen - oder Sie erzeugen drastische Effekte, die mit einem herkömmlichen Equalizer undenkbar wären: Verzerrer, die nur auf die Bässe wirken; psycho-akustische Effekte; die abgefahrensten LOFI-Sounds und, und, und ...
- Alle Einstellungen des Vocoders sind abspeicherbar. Der Reiz eines Vocoders liegt zwar zum großen Teil darin, daß Sie - z.B. mit Ihrer Stimme - immer wieder neu auf den Klang Einfluß nehmen können. Eine rhythmisierte Fläche ist aber jederzeit reproduzierbar und Sie sind in der Lage, innerhalb eines Songs zwischen verschiedenen Vocoder-Routings zu wechseln.
- Trotz all dieser komplexen Möglichkeiten läßt sich der Vocoder kinderleicht bedienen: Ob Sie nun das Routing der Klangquellen oder die Bänder einstellen wollen - für alle wichtigen Funktionen finden Sie Drehregler oder Taster auf der Oberfläche des Sirius. So lassen sich die Einstellungen natürlich auch bei laufendem Sequenzer in Echtzeit verändern. Ein leises Flüstern langsam in einen fetten Breakbeat überblenden? Kein Problem. Und dies ist sogar über MIDI steuerbar.

Sofort anfangen?

Bevor Sie den 11-Band-Vocoder des Sirius über das Schwanenhalsmikrofon ausprobieren, bitten wir Sie die folgenden Hinweise zu beachten, um eine optimale Funktionsweise zu gewährleisten:

Wichtig: Wenn Sie den Vocoder mit dem Schwanenhalsmikrofon oder einem anderen Mikrofon ansteuern und den Sirius dabei über die Lautsprecher einer Audio-Anlage (Stereoanlage, Verstärker) abhören, kann es zu akustischen Rückkopplungen kommen.

Dies ist insbesondere der Fall, wenn:

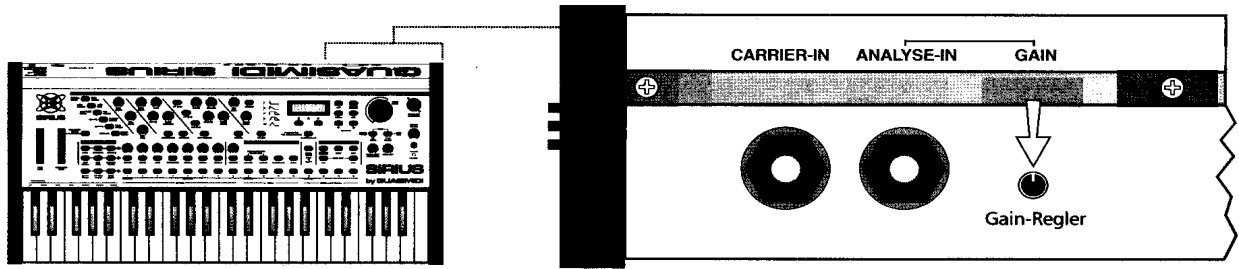
- die Entfernung zwischen Mikrofon und Lautsprechern zu gering ist bzw. die Lautsprecher in Besprechungsrichtung des Mikrofonkopfes abstrahlen und
- die Gesamtlautstärke des Sirius oder die Lautstärke des Verstärkers Ihrer Audio-Anlage zu hoch eingestellt ist.

Diese Rückkopplungen können bei hoher Lautstärke zu Schädigungen des Gehörs führen. Wir empfehlen Ihnen daher beim Einsatz eines Mikrofons mit möglichst niedrigen Lautstärke-Pegeln zu arbeiten oder einen Kopfhörer zu verwenden. Bei Live-Anwendungen ist darauf zu achten, daß sich das Mikrofon nicht in Abstrahlrichtung der PA-Boxen befindet!



Voreinstellen des Gain-Reglers

Mit dem Gain-Regler bestimmen Sie die Eingangsempfindlichkeit des eingebauten Mikrofon-Vorverstärkers. Der Regler befindet sich rechts an der Gehäuse-Rückseite des Sirius. Drehen Sie den Gain-Regler auf Mittelstellung (12.00 Uhr-Position).



Wenn Sie den Sirius an eine Audio-Anlage angeschlossen haben, drehen Sie den Lautstärkeregler Ihres Verstärkers zunächst auf Minimum.

Easy-Modus

Der Vocoder greift auf 16 Grundprogramme zurück, die natürlich nach Bedarf abgeändert werden können. Um sich einen ersten Eindruck zu verschaffen, können die Grundprogramme zunächst einmal ausprobiert werden. In diesem „Easy-Modus“ ist das Mikrofon die Analysequelle. Ein Carrier wird automatisch geschaltet, sie brauchen also lediglich in das Mikro zu sprechen und müssen keine Taste auf dem Keyboard drücken.

Achtung:
Die Initialisierung löscht den gesamten Speicher und alle Einstellungen entsprechen der Werkseinstellung.

Achtung: Voreinstellungen für den Easy-Modus

Für den Easy-Modus sind einige Voreinstellungen nötig. Wenn Sie allerdings vorher Ihren Sirius wie zu Beginn dieses Handbuches beschrieben initialisiert haben und einen Song ohne Vocoder-Einstellungen aufrufen (z. B. Nr. 1 „Saturn“), können Sie die folgenden Hinweise überspringen. Lesen Sie dann weiter ab „Grundprogramme auswählen“.

1. Der Taster CARRIER-EXT. im VOCODER-Bedienfeld des Sirius muß ausgeschaltet sein.
2. Kein Part des Sirius darf als Carrier ausgewählt sein. Dies können Sie daran erkennen, daß die CARRIER-Taste im VOCODER-Bedienfeld nicht leuchtet. Leuchtet die Taste, können Sie diese Einstellung wie folgt ändern: Wenn Sie die CARRIER-Taste gedrückt halten, zeigen Ihnen die Part-Taster unter den Drehreglern im MIXER-Bedienfeld, welche Parts als Carrier geschaltet wurden: Ein leuchtender Taster bedeutet, daß dieser Part als Carrier für den Vocoder dient. Während Sie den CARRIER-Taster weiter gedrückt halten, schalten Sie nun nacheinander alle leuchtenden Taster unter den Drehreglern aus. Nun haben Sie alle internen Carrier deaktiviert.



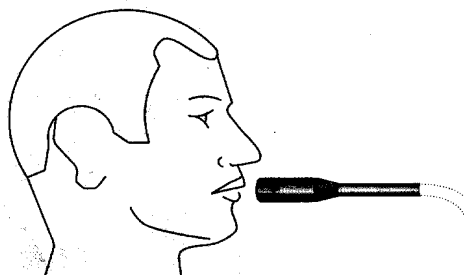
Grundprogramme auswählen

Um das Grundprogramm 1 „Robot Voc“ (Roboter-Stimme) auszuwählen, halten Sie zuerst die Vocoder-Taste des MIXER-Bedienfelds gedrückt. Auf dem Display erscheint:

Select Prg.1...16

Während Sie den Vocoder-Taster weiter gedrückt halten, drücken Sie die Nummerntaste 1 - wie im Foto gezeigt.

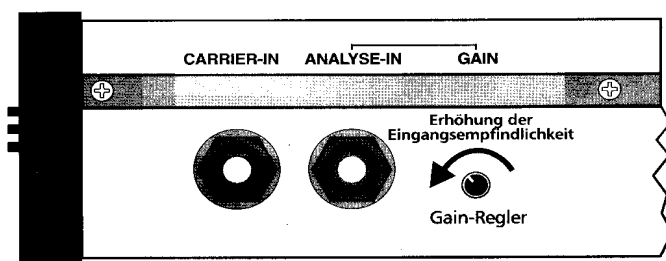
Sprechen Sie dann ein paar Worte in das Schwanenhalsmikrofon des Sirius. Gehen Sie dabei mit Ihrem Mund möglichst dicht vor den Kopf des Mikrofons (siehe Zeichnung).



Sollten Sie den Sirius an eine Audio-Anlage angeschlossen haben, drehen Sie den Lautstärkereglер des Verstärkers **vorsichtig** auf, bis die gewünschte Lautstärke erreicht ist. Setzen schon bei geringen Lautstärke-Pegeln Rückkopplungen ein, versuchen Sie diese zu vermeiden, indem Sie den Sirius in größerer Entfernung von Ihren Lautsprechern aufstellen.

Über die Lautsprecher oder Ihren Kopfhörer hören Sie jetzt nicht mehr Ihre Originalstimme, sondern die Worte eines offenbar nicht gerade freundlich gestimmten Blechgesellen.

Vielleicht stellen Sie fest, daß Sie sehr laut sprechen müssen, um eine gleichmäßige Roboterstimme zu erzeugen - obwohl Sie sich mit Ihrem Mund sehr nah vor dem Mikrophonkopf befinden. In diesem Fall drehen Sie den Gain-Regler an der Rückseite des Sirius **vorsichtig** nach links (von der Gehäuserückseite aus gesehen), bis Sie ein ausgewogenes Signal bekommen. Versuchen Sie dabei Übersteuerungen, die sich durch einen verzerrten Klang bemerkbar machen, zu vermeiden.



Probieren Sie doch auch einmal die anderen Grundprogramme aus: Halten Sie wieder die Vocoder-Taste gedrückt, und drücken Sie eine der Nummerntasten von 2-14 (auf den Plätzen 15 und 16 befinden sich die Grundprogramme der Filterbank, im Easy-Modus hören Sie hier nichts). Programm-Nr. 2 verwandelt Ihre Stimme zum Beispiel in einen mehrstimmigen Chor. Starten Sie dazu Werk-song Nr. 1 „Saturn“ und fügen Sie Ihre eigenen Vocal-Hooks ein. Die Tonlage dieses Chors können Sie im Easy-Modus nicht verändern. Wie Sie die Tonhöhen beeinflussen können, zeigen wir Ihnen im folgenden Kapitel.

Beim Durchhören der verschiedenen Grundprogramme werden Sie auch feststellen, daß nicht alle gleich gut für Sprache geeignet sind. Einige Programme sind eher für Anwendungen mit künstlichen Klangquellen gedacht.

Der Vocoder

Die Einstellung des VOCODER-Tasters kann im SONG gespeichert werden.

Die Grundfunktionen des Vocoders

Ein- und Ausschalten des Vocoders

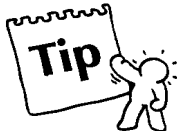
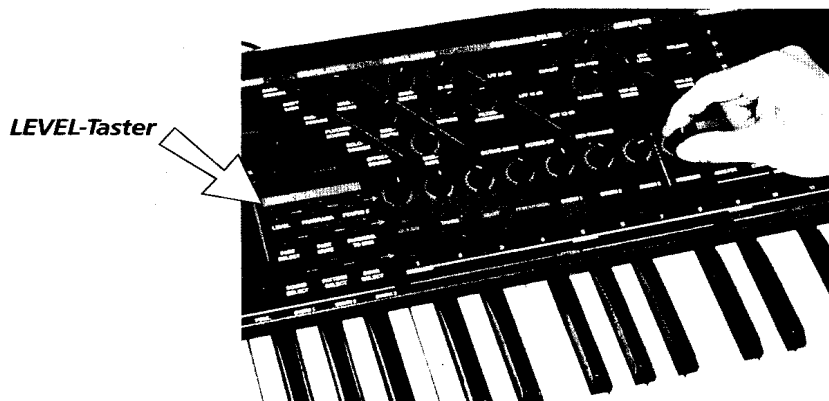
Der Vocoder wird über den Vocoder-Taster des MIXER-Bedienfelds ein- und ausgeschaltet.



Die Einstellung des VOCODER-LEVELS kann im SONG gespeichert werden.

Einstellen der Lautstärke des Vocoder-Klangs

Die Ausgangslautstärke des Vocoders verändern Sie in der gewohnten Art und Weise im MIXER-Bedienfeld des SIRIUS: Schalten Sie den LEVEL-Taster im Mixer ein. Nun können Sie Sie über den VOCODER-Drehregler die Lautstärke wie gewünscht einstellen.



Tip: Die Lautstärkeveränderungen werden über MIDI gesendet und empfangen. Einer Automation über einen externen Sequenzer steht also nichts im Wege.

Sie kommen am sichersten zu denselben Klangergebnissen wenn Sie den SIRIUS vorher initialisiert haben.

Wie kann ich verschiedene Grundprogramme auswählen?

Beim Einschalten des Vocoders wird der automatische Carrier (Easy-Modus) nicht aktiviert, wenn bereits vorher ein Carrier ausgewählt wurde. Beim Umschalten der Grundprogramme bleibt also die Auswahl von Analyse-Signalen und Carriern, das sogenannte Vocoder-Routing, erhalten. Wenn die Percussion-Spur einen Streicherklang des Synth1-Parts moduliert, können Sie also sofort überprüfen, wie sich dies mit verschiedenen Vocoder-Einstellungen anhört.

Sie können dies einmal bei laufendem Werksong Nr. 2 „Voc Grov“ nachvollziehen. Dabei werden Sie feststellen, daß bei verschiedenen Grundprogrammen unterschiedliche Frequenzen des Grooves hervorgehoben und dadurch einzelne Instrumente mehr oder weniger betont werden. Wechseln Sie wie folgt zwischen verschiedenen Grundeinstellungen des Vocoders:

Halten Sie zuerst die Vocoder-Taste des MIXER-Bedienfelds gedrückt. Auf dem Display erscheint:

Select Prg.1..16

Während Sie die Vocoder-Taste weiter gedrückt halten, können Sie nun mit Hilfe der Nummerntasten 1-16 zwischen den Vocoder-Programmen umschalten.



Die folgende Übersicht zeigt alle Grundprogramme des 11 Band-Vocoders und Anwendungstips für diese Grundeinstellungen. Obwohl sich einige Programme eher für Sprache und andere eher für künstliche Klänge anbieten, handelt es sich bei diesen Tips keineswegs um festgelegte Regeln. Das Ergebnis hängt erheblich davon ab, welchen Klangcharakter die in den Vocoder eingespeisten Quellen haben. Experimentieren mit den verschiedenen Grundprogrammen und Eingangssignalen ist also gefragt. Dies macht den Vocoder ja gerade zu einem so spannenden Werkzeug: Es spricht nichts dagegen, das Programm „InverseV“ (10) auch einmal auszuprobieren, wenn Ihre Stimme einen Synthesiebass moduliert.

Die Grundprogramme

Grundprogramm	Beschreibung
<i>besonders geeignet für Sprache</i>	
1: RobotVoc	
2: ChoirVoc	
3: StrngVoc	
4: DuckVoc	mit Formantverschiebung nach oben
5: CrazyVoc	
6: FXVoc	
7: BADVoc	
<i>Universal Vocoder</i>	
8: ThinVoc	höhenreicher Vocoder
9: CutVocod	weicher Vocoder mit beschnittenem Frequenzgang
<i>besonders geeignet für Drums</i>	
10: InverseV	
11: HighQVoc	mit hohen Filtergüten
12: FrameVoc	
13: StereoV	mit extremer Stereoeinstellung
<i>sehr langsam modulierender Vocoder für Flächen</i>	
14: SlowVoc	
<i>Die Filterbänke</i>	
15: Filtbank	
16: BBoostFB	Betonung der tiefen Frequenzen

Achtung: Die Filterbänke wirken auf die ausgewählten Carrier, die Analyse-Quellen werden ignoriert.

Die Vocoder-Grundprogramme des Sirius unterscheiden sich unter anderem hinsichtlich der Filtergüten und -charakteristiken, der Filterfrequenz, und der Decay-Zeit für die einzelnen Bänder. QUASI-MIDI wird übrigens in Zukunft weitere Vocoderprogramme anbieten.

Nach der Auswahl eines Grundprogramms gilt es nun, verschiedene Klänge in den Vocoder einzuspeisen. Sie werden sich schnell davon überzeugen, daß der SIRIUS-Vocoder weit mehr ist als ein Sprachverfremder.

Wie kann ich Analyse-Signale und Carrier auswählen?

Sie wissen ja: Der Klangverlauf des Analyse-Signals wird auf den Carrier übertragen. Vier Taster des MIXER-Bedienfelds entscheiden darüber, welche Quellen in den Vocoder geführt werden (Vocoder-Routing): ANALYSE, CARRIER, CARRIER-EXT. und MICRO. Leuchtende Taster zeigen, daß die jeweiligen Quellen in den Vocoder eingespeist werden. Eine leuchtende ANALYSE- oder CARRIER-Taste bedeutet, daß mindestens ein SIRIUS-Part als Analyse-Signal oder als Carrier geschaltet ist.

Damit können Sie es schon erahnen: Der Sirius-Vocoder erlaubt es, gleichzeitig mehrere Analyse-Signale und gleichzeitig mehrere Carrier auszuwählen. In den meisten Fällen kommt man aber zu einem besseren klanglichen Ergebnis, wenn nur wenige Parts in den Vocoder geführt werden. Wie so häufig in der Musik ist auch hier weniger oft mehr!

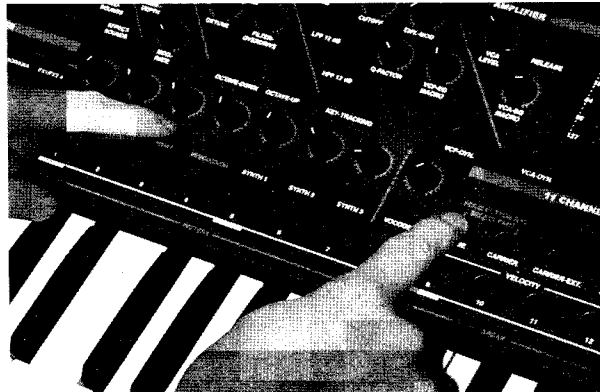
Achtung: Der Vocoder benötigt stets Klangquellen an beiden Eingängen. Wenn Sie im Sequenzer-Betrieb nur Carrier oder nur Analyse-Signale ausgewählt haben, werden Sie keinen Vocoder-Klang hören. Dies ist auch der Fall, wenn der Carrier und das Analyse-Signal nicht gleichzeitig gespielt werden.



Ein Ausschalten der Analyse-Funktion bedeutet nicht, daß dieser PART stumm geschaltet wird. Der PART wird nur nicht mehr in den Vocoder geführt.

Sirius-Parts als Analyse-Signal auswählen:

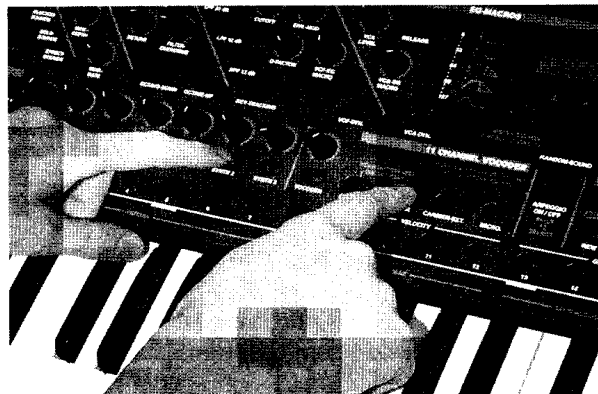
Um einen oder mehrere Parts des Sirius als Analyse-Signal auszuwählen, halten Sie zunächst die ANALYSE-Taste des VOCODER-Bedienfeldes gedrückt. Leuchtende Taster unter Drehreglern im VOCODER-Bedienfeld zeigen Ihnen an, welche Parts eventuell schon vorher als Analyse-Signal bestimmt wurden. Während Sie den ANALYSE-Taster weiter gedrückt halten, schalten Sie nun den Taster des Parts ein, den Sie als Analyse-Signal des Vocoders verwenden wollen. Wählen Sie also zwischen KICK/BD, SNARE, HIHAT, PERCUSSION und SYNTH 1-3. Mit einem weiteren Druck auf den Part-Taster - bei gehaltener ANALYSE-Taste - können Sie die Analyse-Funktion des Parts wieder ausschalten.



Sirius-Parts als Carrier auswählen:

Um einen oder mehrere Parts des SIRIUS als Carrier auszuwählen, halten Sie zunächst die CARRIER-Taste des MIXER-Bedienfelds gedrückt. Leuchtende Taster unter Drehreglern im MIXER-Bedienfeld zeigen Ihnen an, welche Parts eventuell schon vorher als Carrier bestimmt wurden. Während Sie den CARRIER-Taster weiter gedrückt halten, schalten Sie nun den Taster des Parts ein, den Sie als Carrier des Vocoders verwenden wollen. Wählen Sie also zwischen KICK/BD, SNARE, HIHAT, PERCUSSION und SYNTH 1-3. Mit einem weiteren Druck auf den Part-Taster - bei gehaltenem CARRIER-Taster - können Sie die Carrier-Funktion des Parts wieder ausschalten.

Ein Ausschalten der Carrier-Funktion bedeutet nicht, daß dieser PART stumm geschaltet wird. Der PART wird nur nicht mehr in den Vocoder geführt.



Zurück zum Werksong Nr. 2 „Voc Grov“:

Wenn Sie die ANALYSE-Taste drücken, können Sie an den leuchtenden Part-Tastern erkennen, daß die Drumsuren des Sirius als Analyse-Signal des Vocoder's wirken. Beim Drücken des CARRIER-Tasters sehen Sie, daß die Synth-Spuren als Carrier ausgewählt sind. Schalten Sie einmal bei laufendem Sequenzer die Analyse- und die Carrierfunktion einzelner Parts aus, um sich das Originalsignal anzuhören. Dieses Beispiel ist für eine Vocoder-Anwendung geradezu klassisch: Die Flächenklänge der Synth-Parts werden durch die Percussion- und Drumsounds rhythmisiert, sie erhalten eine „trommelnde Fläche“.

Drücken Sie SONG
SELECT, Nummern-
taste 2 und PLAY!

Expertentip: Vielleicht haben Sie es mittlerweile schon ausprobiert: Beim Sirius ist es tatsächlich möglich, einen Part als Analyse-Signal und gleichzeitig als Carrier zu verwenden. Überlassen Sie es Ihrer Fantasie, wie sich dies musikalisch nutzen läßt.

Achtung: Das Rou-
ting der internen
PARTS wird im PAT-
TERN gespeichert!

Das Mikrofon als Analyse-Signal auswählen:

Um das Schwanenhalsmikrofon des Sirius als Analyse-Signal zu verwenden, muß lediglich der MICRO.-Taster des VOCODER-Bedienfelds eingeschaltet werden. Ein weiterer Druck auf diesen Taster schaltet die Analyse-Funktion des Mikrofons wieder aus.

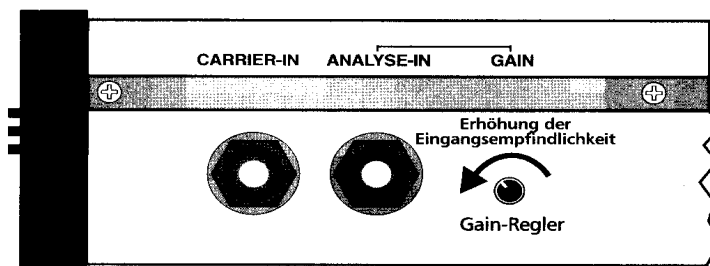
Vergleichen Sie
hierzu das Kapitel
„Sofort anfangen?“
auf Seite 79.

Wichtig: Bei gleichzeitiger Verwendung des Mikrofons und einer Audio-Anlage zur Verstärkung achten Sie zur Vermeidung von Rückkopplungen bitte wieder auf folgende Punkte:

- ausreichender Abstand zwischen Mikrofon und Lautsprecher-Boxen
- mit möglichst niedrigen Lautstärke-Pegeln arbeiten
- das Mikrofon im Live-Betrieb nicht in die Abstrahlrichtung der PA-Boxen bringen



Vor dem Einschalten bringen Sie den Gain-Regler rechts an der Gehäuserückseite des Sirius auf Mittelstellung (12.00 Uhr-Position). Wenn Sie eine Audio-Anlage verwenden, drehen Sie den Lautstärke-regler des Verstärkers zunächst auf Minimum. Danach schalten Sie das Mikrofon über die MICRO.-Taste als Analyse-Quelle ein und drehen den Lautstärke-Regler ihrer Audio-Anlage vorsichtig auf, während Sie in das Mikrofon sprechen. Gehen Sie mit Ihrem Mund möglichst dicht vor den Kopf des Mikrofons. Sollten Sie dennoch keinen gleichmäßigen Vocoder-Klang erreichen, drehen Sie den Gain-Regler **vorsichtig** nach links (von der Gehäuserückseite aus gesehen), bis Sie ein ausgewogenes Signal bekommen. Versuchen Sie auch dabei Übersteuerungen zu vermeiden.



Die Anwendung mit der menschlichen Stimme ist besonders gut geeignet, um sich die Funktionsweise des Vocoder's noch einmal klarzumachen. Wählen Sie zunächst ein geeignetes Vocoder-Grundprogramm aus, zum Beispiel Nr. 2 „ChoirVoc“. Schalten Sie die MICRO.-Taste ein und wählen Sie einen Synthesizer-Sound als Carrier aus: Nehmen Sie zum Beispiel einen sanften Streicher-Sound. Spielen Sie einen Ton auf der Tastatur und sprechen Sie gleichzeitig ins Mikrofon. Spielen Sie nun eine Melodie. Sie werden hören, daß Sie die Tonhöhe Ihrer Stimme über die Tastatur steuern können. Wenn Sie mehrere Tasten gleichzeitig drücken, hören Sie sich plötzlich mit mehreren Stimmen singen.

Dieses Prinzip läßt sich natürlich auf verschiedenste Arten nutzen: Erzeugen Sie ein Gesangs-Vibrato, indem Sie die Tonhöhe des Carriers mit einem langsamen LFO modulieren. Verwenden Sie in Ihrer nächsten Produktion Chöre, die „gerade“ singen.

Sie können Ihrem Vocoder-Klang auch Effekte hinzufügen. Lesen Sie dazu S.89

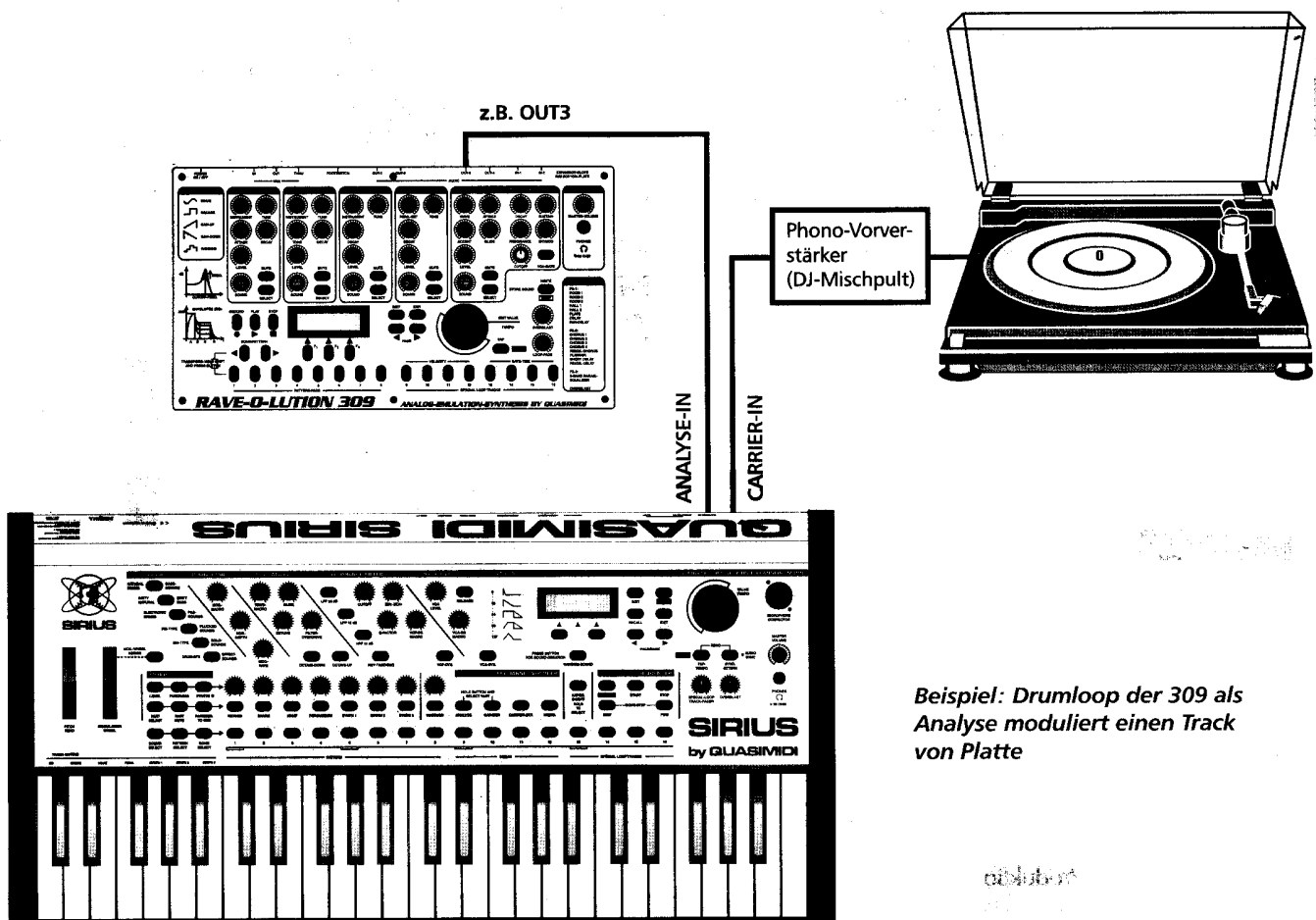
Wenn Sie mit verschiedenen Carriern experimentiert haben, werden Sie feststellen, daß für die Anwendung mit der menschlichen Stimme nicht alle Carrier-Klänge gleich gut geeignet sind. Um eine hohe Sprachverständlichkeit zu erreichen, sollte der Klang des Carriers dem Klang der menschlichen Stimme möglichst ähnlich sein. Dankbare Kandidaten sind die Sirius-Wellenformen SpectrAE, Mal-Choir, SuprStrg oder VS_VOICE. Mit einigen Wellenformen lassen sich hervorragend originelle Chöre erzeugen, andere bieten sich eher für monophones Spiel an. Auch hier gilt für jeden Einzelfall: Ausprobieren! Generell nimmt die Sprachverständlichkeit mit zunehmender Tonhöhe ab, da hier die tief-frequenten Anteile der Stimme (Vocale) verloren gehen. Die Sprache ist generell umso besser verständlich, je tiefer Sie den Carrier-Klang auf der Tastatur spielen.

Tip: Im EDIT-Menü des VOCODERS finden Sie noch einige nützliche Parameter, um Rückkopplungen zu unterbinden und um die Sprachverständlichkeit zu erhöhen. Hier läßt sich auch das Originalsignal des Mikrofons einblenden, um den SIRIUS zusätzlich als Mischpult mit eingebauten Effektgeräten zu verwenden (vergleiche S.92)

Andere externe Klangquellen für den Vocoder verwenden:

Natürlich kann es auch interessant sein, andere Klänge als Sprache oder Gesang über das Mikrofon in den Vocoder zu schicken. Der Sirius bietet Ihnen die verlockende Möglichkeit, auch Ihr übriges Audio-Equipment in den Vocoder einzubinden. Sie haben also zusätzlich einen vollwertigen Stand-Alone-Vocoder erworben. **Wichtig:** Die Verwendung externer Klangquellen ist erst zu empfehlen, wenn man mit den Grundfunktionen des Vocoders wirklich vertraut ist.

Egal ob Synthesizer, Drumcomputer wie z.B. die RAVE-O-LUTION 309 oder CD-Player, Tapes, Mischpulte ... verbinden Sie die Audioquelle über ein Audiokabel mit den entsprechenden 6,3mm-Klinkenbuchsen an der Gehäuserückseite des Sirius: Eine Klangquelle, die als Carrier verwendet werden soll, verbinden Sie mit dem CARRIER-IN. Eine Klangquelle, die für die Analyse verwendet werden soll, verbinden Sie mit dem ANALYSE-IN. Die folgende Grafik zeigt ein Anschlußbeispiel:

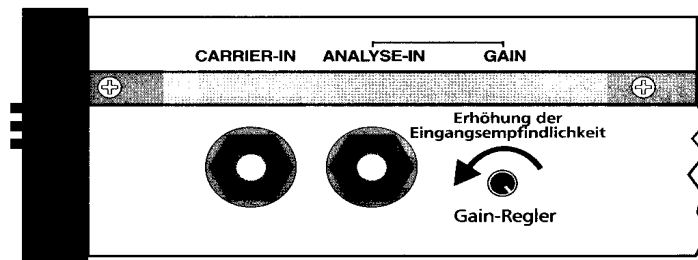


Beispiel: Drumloop der 309 als Analyse moduliert einen Track von Platte

Wichtig: Der Gain-Regler an der Rückseite des Sirius bestimmt auch die Eingangsempfindlichkeit des ANALYSE-Ins. Wenn Sie anderes Audio-Equipment an diese Buchse anschließen, sollten Sie den Gain-Regler des Sirius zuerst auf Minimum stellen.



Gain-Regler zunächst auf Minimum stellen und zur Erhöhung des Pegels vorsichtig nach links drehen.

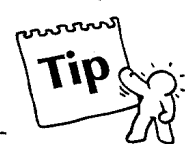


Den externen Carrier können Sie über die CARRIER-EXT.-Taste im MIXER-Bedienfeld ein- und ausschalten. Das externe Analyse-Signal wird exakt über dieselben Bedienelemente gesteuert wie das Mikrofon-Signal: Über die MICRO.-Taste im MIXER-Bedienfeld wird also auch das externe Analyse-Signal ein- und ausgeschaltet.

Sie können die Einstellungen des CARRIER-EXT.- und des MICRO.-Tasters im SONG speichern.

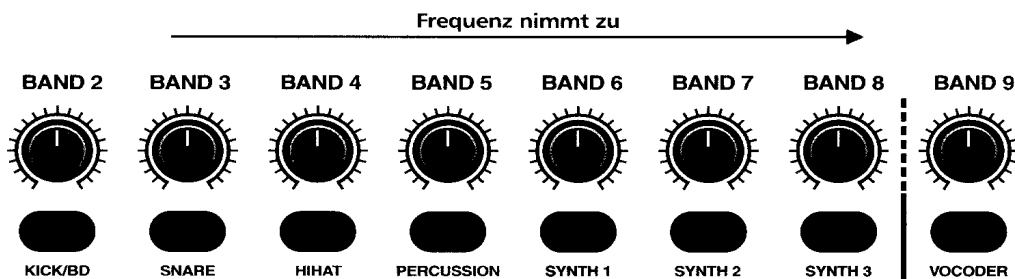
Der Sirius-Vocoder erlaubt es übrigens, interne Parts, Mikrofonsignale und externe Audioquellen fast beliebig zu mischen - sowohl für die Analyse als auch für den Carrier. **Einzige Ausnahme:** Steckt ein Audiokabel in der ANALYSE-IN-Buchse, wird der MICROPHONE CONNECTOR auf der Gehäuseoberseite stumm geschaltet.

Tip: Möchten Sie Ihr gewohntes Mikrofon benutzen? Anstatt des mitgelieferten Schwanenhalsmikrofons können auch andere dynamische Mikrofone direkt an der MICROPHONE CONNECTOR-Buchse (XLR-Buchse) des Sirius angeschlossen werden. Auch der ANALYSE-IN ist für den Anschluß eines Mikrofons geeignet. Wenn Sie ein Kondensator-Mikrofon verwenden möchten, benötigen Sie eine externe Phantomspeisung. Achten Sie in jedem Fall auf eine behutsame Anpassung des Gain-Reglers, um Rückkopplungen zu unterbinden.



Möchten Sie die Bandlautstärken verändern?

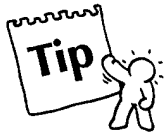
Die Veränderung der Lautstärken einzelner Vocoder-Bänder kann für einige interessante Effekte genutzt werden, denn es lassen sich einzelne Klangbestandteile Ihres Vocoder-Sounds hervorheben oder abschwächen. Noch eindrucksvoller ist es natürlich, wenn man diese Änderungen bei laufendem Sequenzer - in Echtzeit - vornimmt, um etwa ineinander morphende Klangatmosphären zu schaffen. Diese Option stellen Ihnen die Drehregler des MIXER-Bedienfelds bereit: Hier können Sie bei laufendem Sequenzer die Lautstärken einzelner Vocoder-Bänder einstellen. Auf den Drehreglern liegen die Bänder 2-9 - nach der Höhe Ihrer Frequenzen aufsteigend von links nach rechts geordnet (die übrigen Bänder können Sie im VOCODER-Menü steuern, siehe S.91).



Sie können die Einstellungen der Bandlautstärken im SONG speichern.

Um die Bandlautstärken einzustellen, halten Sie die Vocoder-Taste gedrückt und drehen Sie gleichzeitig an den Reglern im MIXER-Bedienfeld. Das Foto auf der nächsten Seite soll Ihnen dies noch einmal verdeutlichen.

Steuerung der Bandlautstärken:
Halten Sie die VOCODER-Taste gedrückt und drehen Sie an den Reglern im MIXER-Bedienfeld.



Tip: Sie können die Bänder des Vocoder's auch über einen externen Sequenzer steuern. Alle Bewegungen der Drehregler können im Sequenzer aufgezeichnet und damit automatisiert werden. Auf diese Weise lassen sich zum Beispiel eindrucksvolle automatische Phasereffekte mit dem Vocoder erzeugen.

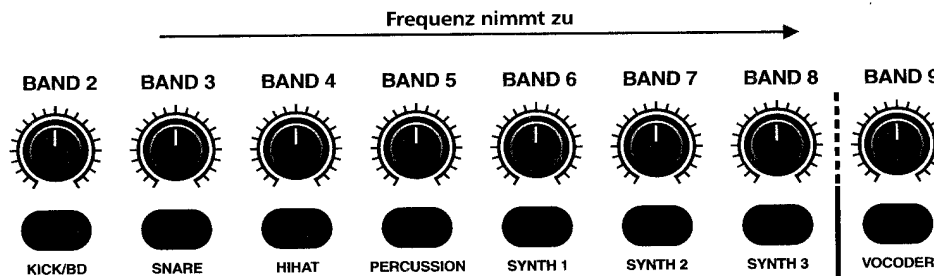


Wie funktioniert die Filterbank?

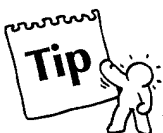
Die Filterbank-Programme finden Sie auf den Plätzen 15 und 16 der Vocoder-Grundprogramme. Bei ihrer Verwendung verhält sich der Sirius-Vocoder wie ein Equalizer mit neun Bändern. Wegen der großen Steilheit der Filter lassen sich neben unauffälligen Klangveränderungen aber auch sehr extreme Effekte erzielen: Filtersweeps, die nur in den Mitten wirken, oder eindrucksvolle Formant-Modulationen. Wenn Sie (und Ihre Nachbarn) möchten, können Sie die Filterbank aber auch gnadenlos übersteuern. Dann ergeben sich die herrlichsten LOFI-Sounds: Zerrende Bassdrums, schmirgelnde HiHats, böse 303-Sounds.

Bei der Auswahl der Klangquellen ergibt sich eine Besonderheit: Die Filterbank wirkt ausschließlich auf Parts, die als Carrier geschaltet sind. Die ausgewählten Analyse-Signale werden in diesem Fall ignoriert.

Wie gewohnt lassen sich die Lautstärken der Bänder 2-9 im MIXER-Bedienfeld einstellen. Halten Sie die Vocoder-Taste gedrückt und drehen Sie gleichzeitig an den Reglern im MIXER-Bedienfeld. Sie können sich wieder anhand des Fotos oben auf dieser Seite orientieren. Die Anordnung der Bänder entnehmen Sie der schon bekannten Grafik:



Wählen Sie doch einmal das Grundprogramm Nr. 16 „BboostFB“ (Vocoder-Taste gedrückt halten und Nummerntaste 16 drücken). Legen Sie einen Synth-Part als Carrier fest und wählen Sie für diesen Part einen Synthie-Bass aus (z.B. C03 „Acid Mod“). Der Part liegt damit auf dem Eingang der Filterbank. Nun halten Sie den Vocoder-Taster gedrückt und drehen die Regler 1-5 und 8 ganz zu und die Regler 6 und 7 ganz auf. Spielen Sie auch mit Cutoff-Regler und Q-Factor: Das ist Acid pur!



Tip: Auch die Bandlautstärken der Filterbank werden natürlich über MIDI ausgegeben und empfangen, so daß Sie die Filterbewegungen über einen externen Sequenzer steuern können.

Wie kann ich Effekte und Panorama einstellen?

Als i-Tüpfelchen können Sie Ihrem Vocoder-Klang auch noch mit den Sirius-Effekten veredeln. Mischen Sie einem sprechenden Groove in Echtzeit rhythmische Delays hinzu oder lassen Sie Ihren Roboter in einem kleinen Badezimmer große Reden schwingen. Die Vorgehensweise kennen Sie schon aus der Beschreibung des MIXER-Bedienfelds: Über die FX1/FX2-Taste des Mixers können Sie zwischen den zwei Effektgeräten des Sirius hin und her schalten. Leuchtet der Taster dauerhaft, haben Sie FX1 angewählt. Blinkt der Taster, ist FX2 aktiviert. Nun können Sie über den Drehregler des Vocoder den gerade angewählten Effekt stufenlos hinzumischen.

Sie können die Effektmischung und das Panorama im SONG abspeichern.

Aktivieren Sie FX1 oder FX2 über den Mixer und mischen Sie den gewünschten Effektanteil mit dem VOCODER-Regler hinzu.

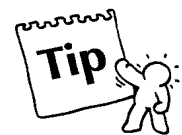


Auch die Verteilung des Vocoder-Klangs im Panorama können Sie wie gewohnt über das MIXER-Bedienfeld vornehmen: Schalten Sie den PANORAMA-Taster des Mixers ein. Nun können Sie über den Vocoder-Drehregler den Vocoder-Klang weiter links oder weiter rechts im Stereobild positionieren.

Aktivieren Sie PANORAMA über den Mixer und bestimmen Sie die Stereo-Position des Vocoder-Klangs mit dem VOCODER-Regler.



Tip: Wie Sie es vom Sirius nicht anders gewohnt sind, können Sie die Veränderungen von Effektmischung und Panorama über MIDI mit einem externen Sequenzer automatisieren. Drehen Sie einfach an den Reglern und der Sirius gibt die notwendigen Informationen über den MIDI-OUT aus.



Das Vocoder Menü

Die meisten Parameter des Vocoder-Menüs können Sie auch wie beschrieben über Regler und Taster auf der Bedienoberfläche des Sirius einstellen. Es gibt jedoch einige Parameter, die sich nur im Menü einstellen lassen. Die Menü-Seiten dieser Parameter sind in der nachfolgenden Auflistung mit einem (*) gekennzeichnet.

Das Vocoder-Menü erreichen Sie folgendermaßen: Drücken Sie den EDIT-Taster und wählen Sie mit dem rechten PAGE-Taster die Seite 4 des Edit-Menüs- Folgende Auswahl erscheint im Display:



Drücken Sie die F1-Taste unter dem Display, um das Vocoder-Menü zu öffnen.

Menü-Seite 1: Vocoder-Typ

Hier können Sie verschiedene Vocoder-Typen auswählen.

```
Edit Vocoder  
|1> Typ:RobotVoc
```



Die Typen beinhalten verschiedene Formantverschiebungen und unterschiedliche Filtergüten der Bänder. **Wichtig:** Wenn Sie zwischen verschiedenen Typen wechseln, werden auch die Bandlautstärken mit verändert und Sie erhalten die auf S. 83 beschriebenen Grundeinstellungen.

Menü-Seite 2: Level

Auf Seite 2 bestimmen Sie die Ausgangslautstärke des Vocoders.

```
Edit Vocoder  
<2> Level: 96
```

Menü-Seite 3: Panorama

Hier können Sie das Panorama (die Anordnung des Vocoder-Klangs im Stereobild) einstellen.

```
Edit Vocoder  
<3> Pan: L<61
```

Hier handelt es sich eigentlich um eine Balance-Funktion: Da die einzelnen Vocoder-Bänder unterschiedliche Pan-Einstellungen haben können, wird die Position der Bänder relativ zueinander verschoben.

Menü-Seite 4*: Bypass für das interne Analyse-Signal

Da die Eingangssignale des Vocoders als Steuersignale verwendet werden, ist ihr originaler Klang am Ausgang üblicherweise nicht mehr zu hören. Über die Bypassfunktionen auf den nächsten 4 Menü-Seiten können Sie jedoch den Originalklang der Analyse- und Carrier-Klangquellen wieder einblenden. Auch die Originalsignale werden im übrigen durch die Effekt-Prozessoren des Sirius geschickt.

Auf Seite 4 finden Sie die Bypass-Funktion für die **internen** Analyse-Parts des Sirius. Wenn Sie beispielsweise eine Fläche durch einen Drumloop modulieren, lassen sich hier die ursprünglichen Drumsounds mit regelbarer Lautstärke (0-127) hinzumischen.

```
Edit Vocoder  
<4> AnaBypass: 96
```

Menü-Seite 5*: Bypass für den internen Carrier

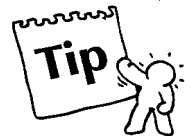
Über die Carrier-Bypassfunktionen können Sie den Originalklang der **internen** Carrier-Parts des Sirius wieder einblenden. Wenn Sie eine Fläche durch einen Drumloop modulieren, lässt sich hier der ursprüngliche Flächenklang mit regelbarer Lautstärke (0-127) hinzumischen.

```
Edit Vocoder  
<5> CarBypass: 60
```

Menü-Seite 6*: Bypass für das Mikrofon und externe Analyse-Signale

Über die Bypassfunktion auf Menü-Seite 6 können Sie den Originalklang des Mikrofonsignals und des **externen** Analyse-Signals mit regelbarer Lautstärke (0-127) hinzumischen.

Experten-Tip: Sie können den Sirius bei ausgeschaltetem Vocoder als Mischpult benutzen und Ihren Gesang oder das Solo Ihres Gitarristen mit dem Hall einer Kathedrale aufpeppen.



```
Edit Vocoder  
<6> MicBypass: 30
```

Menü-Seite 7*: Bypass für den externen Carrier

Über die Bypassfunktion auf Menü-Seite 6 können Sie den Originalklang des **externen** Carriers mit regelbarer Lautstärke (0-127) hinzumischen.

```
Edit Vocoder  
<7> ExtBypass: 0
```

Menü-Seiten 8 und 9: Effekt-Send1/Effekt-Send 2

Mit diesem Parameter regeln Sie die Effekt-Sends des Vocoders für das erste und das zweite SIRIUS-Effektgerät.

```
Edit Vocoder  
<8> FX1Send: 80
```

```
Edit Vocoder  
<9> FX2Send: 10
```

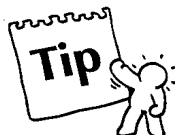
Menü-Seite 10*: Lowpass

Der Lowpass ist das unterste Band des SIRIUS-Vocoders. Hier können Sie gezielt Bassanteile des Analyse-Signals hinzufügen, um zum Beispiel eine Bassdrum zu betonen.

```
Edit Vocoder  
<10> Lowpass: 0
```

Menü-Seite 11*: Highpass

Der Highpass ist das oberste Band des Sirius-Vocoders. Hier können Sie gezielt Höhenanteile aus dem Analyse-Signal hinzufügen.



Tip: Wenn Sie das Mikrofon als Analyse-Quelle benutzen, können Sie mit dem Highpass Zischlaute aus der Stimme bzw. dem Gesang hervorheben, um die Sprachverständlichkeit zu verbessern.

```
Edit Vocoder
<11> Highpas:108
```

Menü-Seiten 12-29*: Level/Panorama für die einzelnen Bänder

(Die Bandlautstärken 2-9 lassen sich auch über die Oberfläche steuern)

Auf den letzten 18 Menü-Seiten können Sie die Lautstärken und die Panorama-Einstellungen der übrigen 9 Frequenzbänder einstellen. Sie lesen richtig: Es lassen sich in der Tat unterschiedliche Pan-Einstellungen für jedes einzelne Band wählen! Verwenden Sie Ihren Vocoder als Psycho-Akustik-Prozessor und verteilen Sie in einem Filterbank-Programm die hohen Frequenzen ihres Mixes über die gesamte Breite des Stereobildes.

Hier sehen Sie beispielhaft die Menü-Seite des ersten Vocoder-Bandes:

```
Edit Voc-Band 1
<12> Level: 98
```

```
Edit Voc-Band 1
<13> Pan: L<10
```

Sie können die aktuelle Einstellung aller Parameter des Vocoder-Menüs im SONG abspeichern.

Die Bypass-Funktionen sowie die gesamte Signalführung des SIRIUS-Vocoders verdeutlicht Ihnen die Grafik auf der folgenden Seite.

Wo lassen sich die Vocoder-Einstellungen abspeichern?

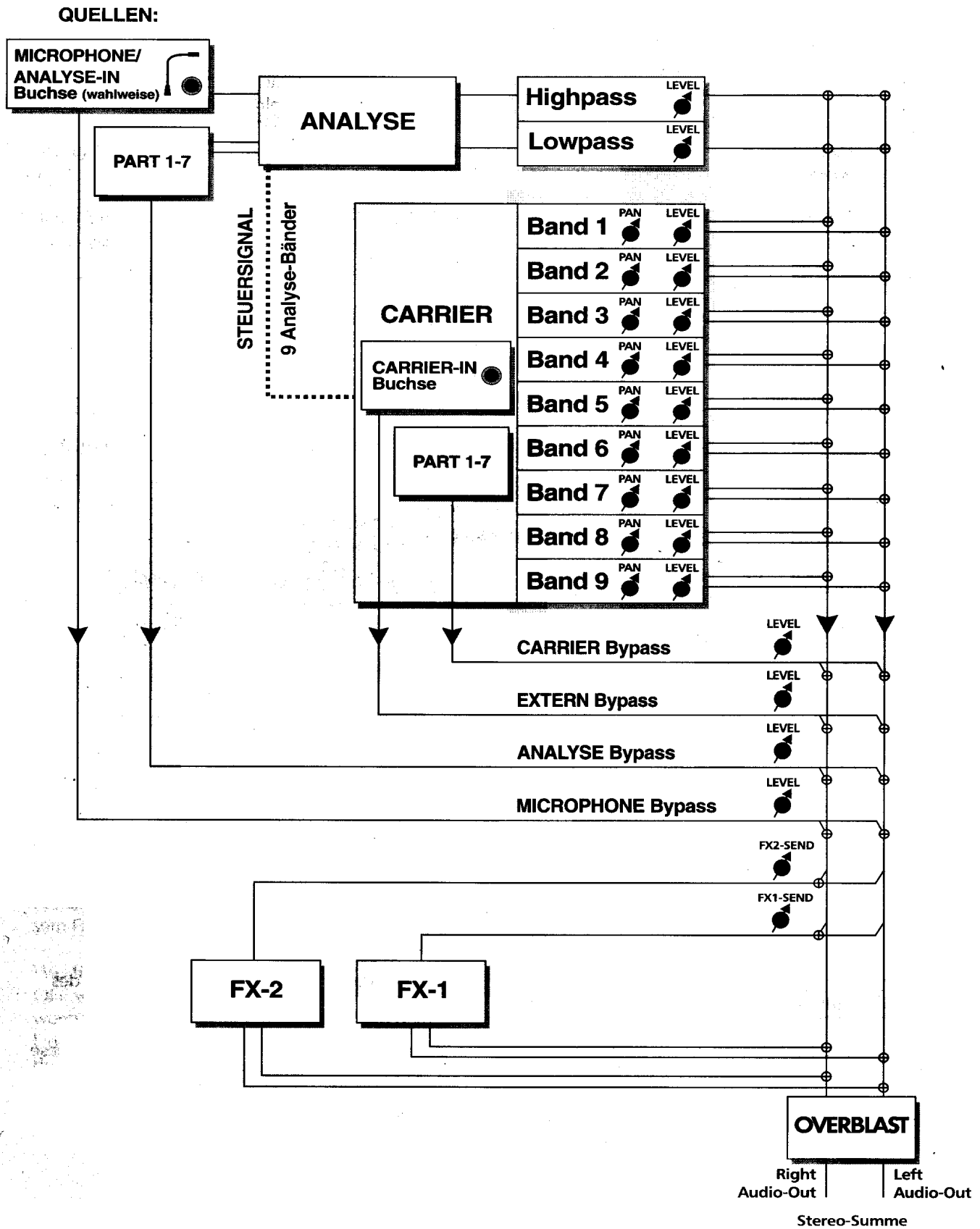


Wichtig: Die verschiedenen Grundeinstellungen des Vocoders werden in unterschiedlichen Speicherebenen gespeichert. Während beispielsweise die Einstellung der Bänder im Song gespeichert wird, erfolgt die Speicherung des Vocoder-Routings im Pattern. Dies ist aus folgendem Grund sinnvoll: Sie können damit während eines Songs zwischen verschiedenen Zuordnungen wechseln. Beispielsweise moduliert zu Beginn des Stücks die Percussion-Spur eine Fläche, während diese Percussion am Ende selbst in scheppernde Metallplatten verwandelt wird.

Die verschiedenen Speicherfunktionen erreichen Sie wie bekannt über den WRITE-Taster rechts neben dem Display. Wählen Sie hier die gewünschte Speicherebene. Die folgende Tabelle gibt Ihnen noch einmal Aufschluß darüber, welche Einstellungen des Vocoders in welcher Ebene abgespeichert werden.

Vocoder-Einstellung	Taster	Speicherebene
Vocoder EIN/AUS	VOCODER	SONG
Vocoder-LEVEL		SONG
Vocoder-PANORAMA		SONG
Vocoder-FX1/FX2-Send		SONG
Auswahl interner Analyse und Carrier-PARTS	ANAYLSE/CARRIER	PATTERN
Schwanenhalsmikrofon als Analyse EIN/AUS	MICRO.	SONG
externes Signal als ANALYSE EIN/AUS	MICRO.	SONG
externes Signal als Carrier EIN/AUS	CARRIER-EXT.	SONG
LEVEL der Bänder		SONG
PANORAMA der Bänder		SONG
Analyse-BYPASS		SONG
Carrier-BYPASS		SONG
Mikrofon-BYPASS		SONG
externer Carrier-BYPASS		SONG

Funktionsschema des VOCODERS :



Das System-Menü

Das System-Menü des Sirius beinhaltet Parameter, mit denen man Grundeinstellungen am Gerät vornehmen kann. Ab Werk sind diese Parameter so eingestellt, daß der Sirius als alleinstehende Einheit optimal funktioniert. Eine Veränderung dieser Parameter kann dann erforderlich sein, wenn Sie den Sirius in Ihr MIDI-Setup einbinden wollen oder ihn an Ihre persönlichen Bedürfnisse anpassen möchten.



Achtung: Änderungen im System-Menü sollten Sie nur vornehmen, nachdem Sie den folgenden Abschnitt gelesen und verstanden haben. In den Erklärungen der einzelnen Menü-Seiten findet sich jeweils ein Verweis auf die Werkseinstellung. Wenn Ihr Sirius nach dem Verstellen bestimmter Parameter nicht mehr so klingen sollte wie vorher oder sich ungewohnt verhält, sollten Sie alle Parameter wieder in die Werkseinstellung bringen.

Das System-Menü erreichen Sie folgendermaßen: Drücken Sie den EDIT-Taster und wählen Sie mit dem rechten PAGE-Taster die Seite 5 des Edit-Menüs. Folgende Auswahl erscheint im Display:

```
Select Edit  <5|  
(Pads)  (System)
```

Drücken Sie die rechte Auswahl Taste unter dem Display um das System-Menü zu öffnen.

Menü-Seite 1 (Master-Transpose):

Die beiden ersten Menü-Seiten ermöglichen es, die Gesamtstimmung des Sirius zu verändern. Auf Seite 1 finden Sie den Parameter Master-Transpose:

```
Edit System/Midi  
|1> M.Transp: +0
```

Dieser Parameter erlaubt es Ihnen, die Gesamtstimmung des Sirius um 6 Halbtöne nach oben oder nach unten zu transponieren. Besonders Live-Keyboarder wissen diese Möglichkeit zu schätzen, wenn z.B. der Gitarrist wieder einmal alles in E spielen will. Die Werkseinstellung ist +0.

Menü-Seite 2 (Master-Tune):

Auf Seite 2 des System-Menüs befindet sich der Parameter Master-Tune.

```
Edit System/Midi  
<2> M.Tune: +0
```

Hier können Sie die Feinstimmung des Sirius vornehmen. Ist der Wert +63 eingestellt, klingt der Sirius einen halben Ton höher als normal. Ist der Wert -64 eingestellt, klingt er einen halben Ton tiefer als normal. In den meisten Fällen können Sie diesen Parameter ignorieren, da der Sirius ab Werk die normale westliche Stimmung besitzt (Kammerton A = 440Hz). Die Werkseinstellung ist +0.

Menü-Seite 3 (MIDI-Master-Channel):

Die nächste Menü-Seite verdient etwas mehr Beachtung, da hier die MIDI-Kanal-Zuordnung des Sirius eingestellt wird.

Die Parts des Sirius haben eine feste MIDI-Kanal-Zuordnung. In der Werkseinstellung (1) sieht diese Zuordnung folgendermaßen aus:

MIDI-Kanal 1:	Kick
MIDI-Kanal 2:	Snare
MIDI-Kanal 3:	Hihat
MIDI-Kanal 4:	Percussion
MIDI-Kanal 5:	Synth 1
MIDI-Kanal 6:	Synth 2
MIDI-Kanal 7:	Synth 3

In einigen Fällen kann es nötig sein, diese Zuordnung zu verändern, um sie Ihrem MIDI-Setup anzupassen. Dieses können Sie im System-Menü tun. Auf der Seite 3 dieses Menüs finden Sie den Parameter „M.Channel“. Mit ihm stellen Sie den Master-Kanal des Sirius ein. In der oben beschriebenen Werkseinstellung steht hier der Wert 1. Stellen Sie den Wert beispielsweise auf 5, verändert sich die Zuordnung der MIDI-Kanäle folgendermaßen:

```
Edit System/Midi
<3> M.Channel: 5

MIDI-Kanal 5:      Kick
MIDI-Kanal 6:      Snare
MIDI-Kanal 7:      Hihat
MIDI-Kanal 8:      Percussion
MIDI-Kanal 9:      Synth 1
MIDI-Kanal 10:     Synth 2
MIDI-Kanal 11:     Synth 3
```

Achtung: Die Reihenfolge der Parts untereinander ist systembedingt festgelegt und kann nicht verändert werden.



Menü-Seite 4 (Local-Off):

Ein weitere sehr wichtige Funktion findet sich auf Seite 4 des System-Menüs: Der Parameter Local-On/Off. Dieser Parameter ist oftmals die Lösung für viele Probleme, die beim Betrieb des Sirius mit einem externen Sequenzer auftreten können.

```
Edit System/Midi
<4> Local:      ON
```

Ab Werk steht dieser Parameter auf ON. Dieses ist gleichzeitig auch die einzig sinnvolle Einstellung, solange der Sirius alleine gespielt wird.

```
Edit System/Midi
<4> Local:      OFF
```

Wird der Parameter auf OFF gestellt, geschieht folgendes: Die Tastatur wird von der Klangerzeugung des Sirius getrennt. Wenn Sie jetzt eine Taste anschlagen, gelangt die MIDI-Information „Note“ nicht mehr zum Synthesizer des Sirius. Statt dessen wird die Information direkt zur MIDI-Out Buchse des Sirius gesendet. Der Synthesizer hingegen ist jetzt nur noch in der Lage, MIDI-Daten zu empfangen, die über die MIDI-In Buchse in das Gerät gelangen. Daher liegt es natürlich nahe, den MIDI-Out wieder mit dem MIDI-In zu verbinden. Diese Aufgabe übernimmt in den meisten Studios ein Computer mit einer Sequenzersoftware. Der Vorteil dieses Systems liegt klar auf der Hand: Ist zum Beispiel am Sirius der Kick-Part (MIDI-Kanal 1) angewählt und im externen Sequenzer der Synth1-Part (MIDI-Kanal 5), klingt beim Spielen der Tastatur auch nur Synth1. In der Stellung Local-ON würde in diesem Fall die Kick immer mitklingen.

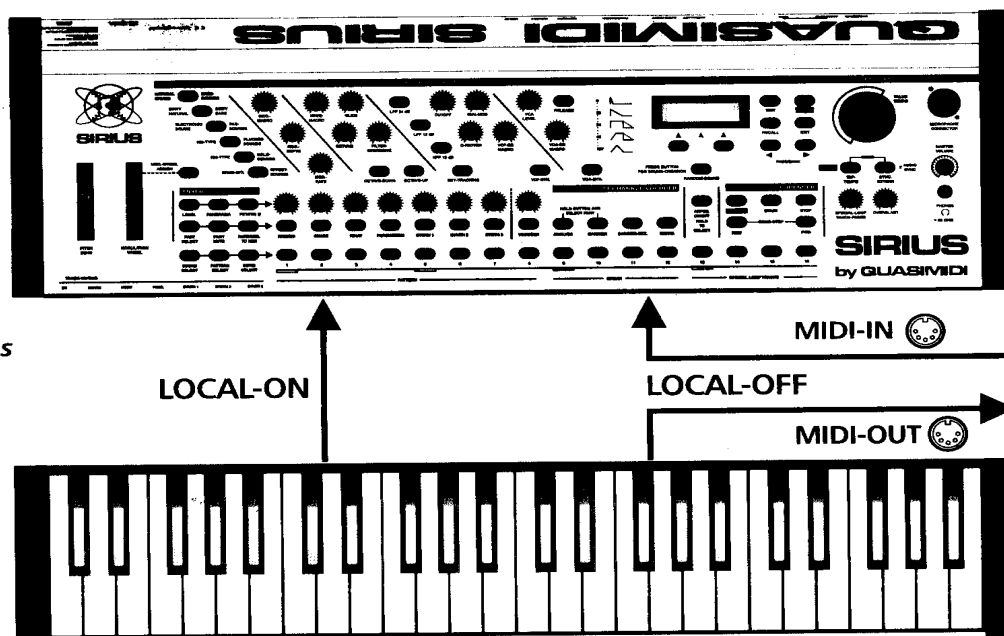
Was für die Tastatur des Sirius gilt, trifft auch auf den internen Sequenzer zu. In der Position Local-OFF wird dieser von der Klangerzeugung des Sequenzers getrennt. Das ist immer dann von Vorteil, wenn ein Pattern oder ein Song des Sirius in einen externen Sequenzer aufgenommen werden sollen. Wie Sie das in die Tat umsetzen können, erfahren Sie etwas später in diesem Kapitel anhand von Beispielen (siehe dazu den Abschnitt: „Sirius-Pattern und Songs in externen Sequenzer überspielen“).

Siehe Seite 116

Die Abbildung „Die Local-OFF Funktion des Sirius“ auf der folgenden Seite verdeutlicht nochmals die hier beschriebene Funktion.

Das System-Menü

Die Local-OFF-Funktion des Sirius schematisch dargestellt.



Menü-Seite 5 (MIDI-Synchronisation):

Die Seite 5 des System-Menüs beinhaltet einen Parameter, der auch auf der Benutzeroberfläche des Sirius eingestellt werden kann. Hier haben Sie 3 Einstellmöglichkeiten zur Auswahl:

```
Edit System/Midi  
<5> MidiSync:INT
```

```
Edit System/Midi  
<5> MidiSync:EXT
```

```
Edit System/Midi  
<5> MidiSync:AUD
```

In der ersten Einstellung INT (Werkseinstellung) erzeugt der Sirius sein Sequenzertempo mit seiner eigenen Clock.

In der Position EXT kann der Sirius mit einer externen MIDI-Clock synchronisiert werden.

Die Stellung AUD versetzt den Sirius in Bereitschaft mit einem Audio-Signal synchronisiert zu werden (Beat-Recognition-System). Um die Synchronisations-Parameter zu aktivieren, brauchen Sie wie gesagt nicht das System-Menü zu öffnen, da auf der Oberfläche des Sirius ein Taster für diese 3 Funktionen bereitsteht. Dieser Taster ist mit SYNC.EXTERN/AUDIO.SYNC bezeichnet. Wenn dieser Taster nicht leuchtet, entspricht dies der Position INT. Leuchtet der Taster, befindet sich der Sirius in der Position EXT. Wenn der Taster blinkt, ist das Beat-Recognition-System aktiviert. Das entspricht der Einstellung AUD.

Menü-Seiten 6 - 11 (Send- und Receive-Funktionen):

Bei den Parametern auf den folgenden 6 Menüseiten handelt es sich um Send- und Empfangsfiler für bestimmte MIDI-Datenarten. Sie können dort einstellen, ob ein bestimmter Datentyp den Sirius über die MIDI-Out Buchse verlassen oder über die MIDI-In Buchse erreichen soll. Die Abkürzungen Rx und Tx sind aus dem Englischen abgeleitet und stehen für Empfangen (Receive = Rx) und Senden (Transmit = Tx).

Menü-Seite 6 (Receive Program-Change):

```
Edit System/Midi  
<6> RxPrgChg: ON
```

In der Stellung ON (Werkseinstellung) empfängt der Sirius MIDI-Programmwechsel-Befehle und Bankwechsel-Befehle von externen MIDI-Geräten (z.B. Sequenzer wie Cubase oder Logic). In der Stellung OFF werden diese Befehle ignoriert.

Menü-Seite 7 (Receive Parameter):

```
Edit System/Midi  
<7> RxParam: ON
```

In der Stellung ON (Werkseinstellung) empfängt der Sirius Soundparameter in Form von MIDI-Controllern von externen MIDI-Geräten. In der Stellung OFF werden die Controller ignoriert.

Menü-Seite 8 (Receive Start):

```
Edit System/Midi  
<8> RxStart: ON
```

In der Stellung ON (Werkseinstellung) empfängt der Sirius den Startbefehl eines externen Sequenzers, der für den Aufbau einer Synchronisation notwendig ist (Nähere Erläuterungen zur Synchronisation lesen Sie im Abschnitt „Synchronisation des Sirius mit Cubase“). In der Stellung OFF wird der Startbefehl ignoriert.

Siehe Seite 113

Menü-Seite 9 (Transmit Program-Change):

```
Edit System/Midi  
<9> TxPrgChg: ON
```

In der Stellung ON (Werkseinstellung) sendet der Sirius MIDI-Programmwechsel-Befehle und Bankwechsel-Befehle an externe MIDI-Geräte (z.B. andere Synthesizer und Expander sowie externe Sequenzer). In der Stellung OFF unterbleibt das Senden dieser Befehle.

Menü-Seite 10 (Transmit Parameter):

```
Edit System/Midi  
<10> TxParam: ON
```

In der Stellung ON (Werkseinstellung) sendet der Sirius Soundparameter in Form von MIDI-Controllern an externe MIDI-Geräte. In der Stellung OFF werden die Controller (z.B. Reglerbewegungen auf der Bedienoberfläche des Sirius) nicht an die MIDI-Out Buchse weitergegeben.

Menü-Seite 11 (Transmit Clock):

```
Edit System/Midi  
<11> TxClock: ON
```

In der Werkseinstellung ON sendet der Sirius permanent MIDI-Clock (auch bei gestopptem internen Sequenzer). In seltenen Fällen kann dieses unerwünscht sein. Deshalb läßt sich das Senden von MIDI-Clock unterbinden, indem man diesen Parameter auf OFF stellt. Nähere Erläuterungen zur Synchronisation lesen Sie im Abschnitt „Synchronisation des Sirius mit Cubase“.

Siehe Seite 113

Menü-Seite 12 (SysEx-Speed):

```
Edit System/Midi  
<12> SX-Spd:NORM
```

Mit diesem Parameter läßt sich die Geschwindigkeit einstellen, mit der System-Exklusive-Daten (Momentan-, Sound-, Song und All-Dumps) vom Sirius gesendet werden. Die Werkseinstellung NORM sollte mit allen gängigen Sequenzerprogrammen und MIDI-Schnittstellen (MIDI-Interface) funktionieren. Neben dieser Einstellung ist es auch möglich, das Versenden der Daten zu beschleunigen (Position FAST) oder zu verlangsamen (Position SLOW). Um die für Ihr externes MIDI-Equipment optimale Sendegeschwindigkeit herauszufinden, ist es ratsam, alle drei Möglichkeiten auszuprobieren. Wenn die Einstellung FAST mit Ihrem MIDI-Interface funktioniert, spricht nichts dagegen, diese auch dauerhaft zu benutzen, da sie die Arbeitsgeschwindigkeit enorm erhöht.



Siehe Seite 38,
110

Achtung: Dieser Parameter sollte von Ihnen nur verändert werden, wenn Sie mit dem Dumpen verschiedener Datenarten schon Erfahrung gesammelt haben. Nähere Informationen zu den verschiedenen Dump-Formaten und zu deren Aufnahme finden Sie im Abschnitt „Dumpen“ und in der Beschreibung des WRITE-Menüs.

Menü-Seite 13 (Poti-Snap):

```
Edit System/Midi  
<13> PotSnap:OFF
```

Dieser Parameter betrifft das Verhalten der Drehregler auf der Bedienoberfläche des Sirius. Die Einstellmöglichkeiten dieses Parameters können Sie ohne Weiteres ausprobieren. Diese Funktion erlaubt es Ihnen den Bedienkomfort des Sirius zu erhöhen und Ihren speziellen Bedürfnissen anzupassen. In der Werkseinstellung OFF verhalten sich die Regler auf der Benutzeroberfläche folgendermaßen: Sobald Sie an einem Regler drehen, wird sofort der Wert aufgerufen, der der Reglerstellung entspricht. Die dadurch entstehenden sprunghaften Klangänderungen (z.B. bei Änderung der Cutoff-Frequenz) können in bestimmten Situationen unerwünscht sein. Deshalb haben wir dem Sirius die neuartige Poti-Snap Funktion spendiert. In der Position ON ist diese Funktion aktiviert. Nun verhalten sich die Potis wie im folgenden Beispiel: Nehmen wir an, die Cutoff-Frequenz eines Sounds hat den Wert 100. Der Cutoff-Regler steht jedoch auf 20. Ohne Poti-Snap würde die Cutoff-Frequenz bei Betätigen des Reglers nun direkt den Wert 20 annehmen. Ein deutlicher Sprung wäre zu hören. Mit aktiviertem Poti-Snap kann man den Regler jedoch drehen, ohne daß ein Sprung zu hören ist. Erst beim Überfahren des Wertes 100 beginnt der Klang sich zu ändern. Damit Sie jederzeit wissen, welcher Wert im aktuell angewählten Sound eingestellt ist, und in welcher Drehrichtung er liegt, wird beides während des Drehens im Display angezeigt. Für unser Beispiel würde die Anzeige folgendermaßen aussehen:

```
A22:SawBass 130  
-> Cutoff: 100
```

In diesem Beispiel zeigt das Display Ihnen an, daß Sie den Regler nach rechts drehen müssen, und erst ab einem Cutoff-Wert von 100 eine Klangänderung hörbar wird.

Menü-Seite 14 (Poti Info):

```
Edit System/Midi  
<14> PotInfo: ON
```

Mit diesem Parameter können Sie wählen, ob Ihnen beim Drehen eines Reglers der gerade veränderte Parameter und der dazugehörige Wert angezeigt werden oder nicht. Ab Werk steht diese Funktion auf ON. Die Stellung OFF setzt diese Funktion außer Kraft.

Menü-Seite 15 (Track Mute):

```
Edit System/Midi  
<15> TrkMute: ON
```

Wenn Sie das Handbuch bis zu dieser Stelle durchgelesen haben, haben Sie sicherlich schon gemerkt, daß Sie mit den beiden unteren Oktaven der Sirius-Tastatur sowohl Spuren an- und abschalten (Muten) als auch transponieren können. Mit dem Parameter auf dieser Seite können Sie diese Funktion abschalten. Werksseitig ist diese Funktion aktiv, der Parameter steht also auf ON.

Menü-Seite 16 (Beat Input):

```
Edit System/Midi  
<16> BeatInp: XCa
```

Der Parameter Beat-Input auf dieser Menü-Seite betrifft das Beat-Recognition-System. Ab Werk ist der Sirius so eingestellt, daß das Beat-Recognition-System über die Buchse CARRIER-IN (an der Rückseite des Gerätes) mit Audio-Material versorgt wird. Sollte das von Ihnen eingespeiste Audio-Signal nicht den für das Beat-Recognition-System erforderlichen Pegel haben, können Sie alternativ die Buchse ANALYSE-IN verwenden. Der mit dieser Buchse gekoppelte Gain-Regler erlaubt es, die Eingangsempfindlichkeit des Sirius zu erhöhen. Um die ANALYSE-IN-Buchse zu aktivieren, müssen Sie den Beat-Input auf XAn stellen.

Achtung: Wenn als Beat-Input der ANALYSE-IN Eingang benutzt wird, steht das Mikrofon des Sirius nicht mehr zur Verfügung.



Siehe Seite 70

Mehr zu diesem Thema erfahren Sie im Kapitel über das Beat-Recognition-System.

Der Sirius und MIDI

Wenn Sie bereits einen größeren MIDI-Gerätepark besitzen und verkabelt haben, können Sie diesen Abschnitt wahrscheinlich überspringen. Diejenigen unter Ihnen, die zum ersten Mal ein MIDI-Keyboards mit ihrem Computer verbinden wollen, sollten die Grafiken und Erklärungen dieses Kapitels genauestens befolgen.



Wichtig: Zunächst wollen wir einen grundsätzlichen Sachverhalt klären, der immer wieder zu Mißverständnissen führt. MIDI-Kabel übertragen lediglich digitale Steuerdaten zwischen MIDI-Geräten (z.B. „Note an“, „Notenlänge“ oder „Note aus“).

Es wird niemals möglich sein, über ein MIDI-Kabel einen Klang (Audio-Signal) zu übertragen und zu hören. Demnach macht es absolut keinen Sinn, ein MIDI-Kabel, auf welche Weise auch immer, mit einem Audio-Eingang oder Ausgang an einem Verstärker oder Mischpult zu verbinden. Solche Verbindungen sind sogar absolut zu vermeiden, da Ihre MIDI-Geräte dadurch zerstört werden können.

MIDI? Was ist das überhaupt?

MIDI ist eine Abkürzung und bedeutet „Musical Instruments Digital Interface“. Auf Deutsch: „Schnittstelle zum Austausch digitaler Informationen zwischen Musikinstrumenten“. MIDI ist ein internationaler Standard, den die meisten Hersteller von elektronischen Musikinstrumenten befolgen. Daher können auch Geräte verschiedener Hersteller über MIDI miteinander verbunden werden. Über die MIDI-Schnittstelle können MIDI-Geräte miteinander kommunizieren und Daten austauschen. Die übertragenen Daten können beispielsweise Informationen über die Tonhöhe, die Dauer, die Lautstärke oder die Soundnummer enthalten, mit der ein Synthesizer einen Klang wiedergeben soll. Eine MIDI-Schnittstelle kann bis zu 16 MIDI-Kanäle verwalten. Die Funktionsweise dieser Kanäle ähnelt der eines Radios oder eines Fernsehers. Daten, die auf einem bestimmten MIDI-Kanal gesendet werden, können auch nur auf diesem Kanal empfangen werden. In einem MIDI-System kann auf allen Kanälen gleichzeitig gesendet und empfangen werden. Der Sirius arbeitet auf 7 MIDI-Kanälen. Daher ist es möglich, daß er gleichzeitig 7 verschiedene Klänge mit verschiedenen Melodien und Rhythmen wiedergeben kann. Man sagt deshalb, daß der Sirius einen 7-fachen Multimode besitzt.

MIDI-Geräte anschließen

Um MIDI-Geräte miteinander zu verbinden, gibt es Regeln, die unbedingt beachtet werden müssen:

3 Regeln

1.) Die MIDI-IN-Buchse eines Gerätes wird immer mit der MIDI-OUT-Buchse des anderen Gerätes verbunden. Die MIDI-OUT-Buchse ist der Anschluß, an dem die MIDI-Daten aus einem Gerät austreten. Die MIDI-IN-Buchse ist der Anschluß, an dem MIDI-Daten in ein Gerät eingespeist werden. Die MIDI-THRU-Buchse nimmt die Daten, die an der MIDI-IN-Buchse ankommen, entgegen und gibt diese unverändert wieder aus.

2.) Bei der Verbindung Ihrer MIDI-Geräte sollten Sie darauf achten, daß nur hochwertige, echte MIDI-Kabel verwendet werden. Ähnliche Kabel aus dem HiFi-Laden (Tonband-Überspielkabel) sind oft nicht als Ersatz geeignet, da sie anders verschaltet sein können.

3.) MIDI-Kabel sollten nicht länger als 5 Meter sein. Die Datenübertragung über MIDI funktioniert bis zu dieser Kabellänge optimal. Bei längeren MIDI-Verbindungen kann es zu Störungen kommen.

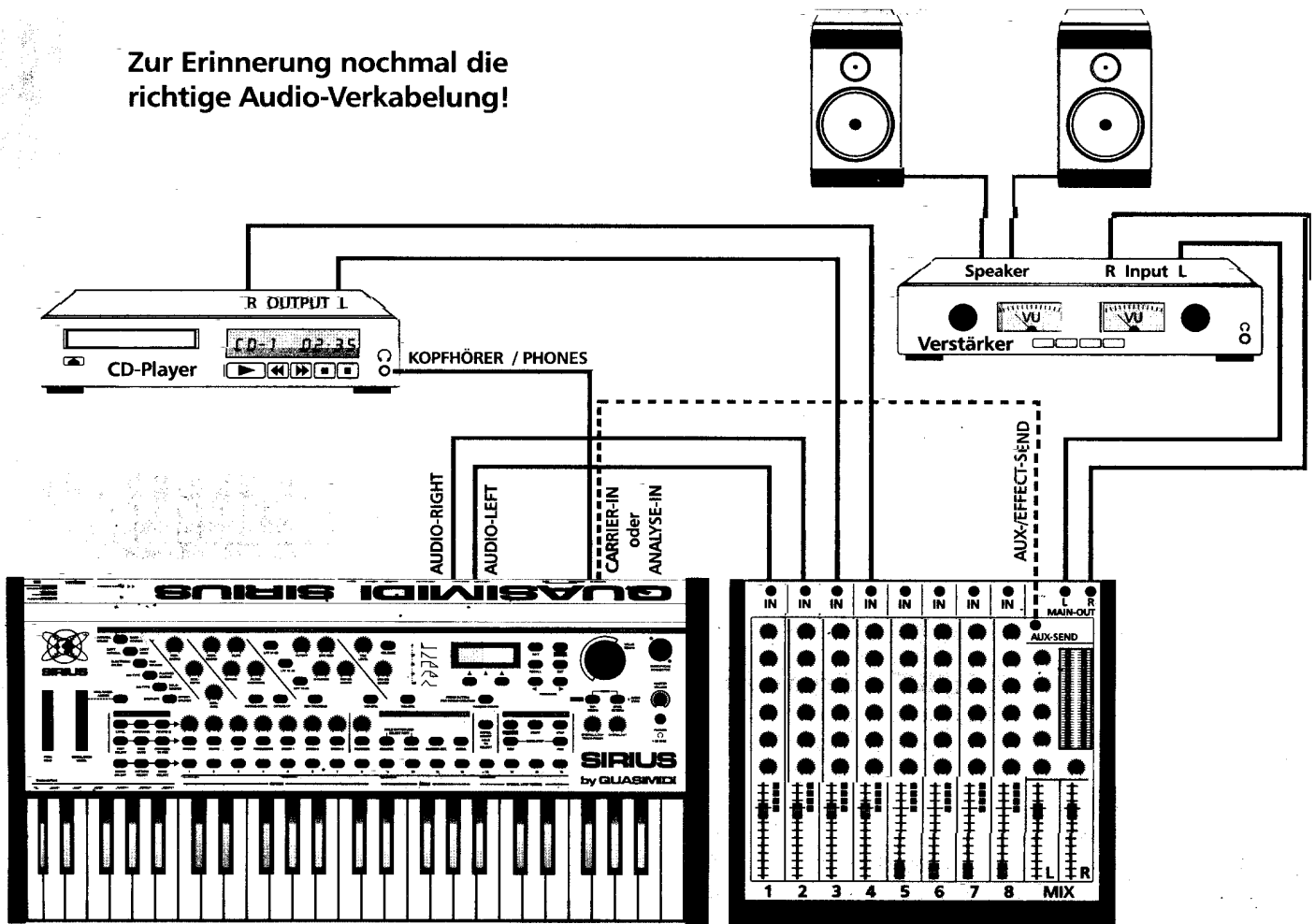
MIDI-Anschlußbeispiele mit dem Sirius

Im folgenden Abschnitt finden Sie die gebräuchlichsten MIDI-Verbindungen, die mit dem Sirius möglich sind.

Wichtig: Damit Sie den Klang aller in den Beispielen genannten Instrumente hören können, müssen die Audio-Ausgänge aller Geräte mit einem Verstärker oder Mischpult verbunden werden. Da die meisten Verstärker es nicht erlauben, mehrere Klangquellen gleichzeitig wiederzugeben, ist ein Mischpult hier natürlich die bessere Lösung. Die folgende Grafik zeigt Ihnen, wie Sie den SIRIUS und andere Audio-Geräte mit einem Mischpult und einem Verstärker verkabeln. Der CD-Player in unserem Beispiel kann natürlich durch einen Expander, eine Soundkarte oder einen anderen Synthesizer ersetzt bzw. ergänzt werden.



Zur Erinnerung nochmal die richtige Audio-Verkabelung!



Diese Grafik zeigt Ihnen, wie Sie die Audio-Verkabelung des Sirius vornehmen. Die beiden Audio-Ausgänge (OUT-LEFT/RIGHT) werden mit zwei nebeneinanderliegenden Eingangskanälen des Mischpults verbunden. Damit der Stereo-Klang des Sirius erhalten bleibt, sollten die Panoräma-Regler der angeschlossenen Mischpultkanäle entgegengesetzt eingestellt werden. Also einer links und einer rechts. Wenn Ihr Mischpult Stereokanäle besitzt, ist keine gesonderte Einstellung des Panoramas nötig.

Um mit dem Beat-Recognition-System arbeiten zu können, muß das Signal des CD-Players in den CARRIER-Eingang des Sirius gelangen. Die einfachste Lösung besteht darin, den Kopfhörerausgang des CD-Players anzuschließen. Auf diese Weise empfängt der Sirius auch das Triggersignal, wenn der CD-Player auf dem Mischpult gemutet ist. Bei besseren Mischpulten haben Sie die Möglichkeit, das Triggersignal des CD-Players über die AUX-Sends oder EFFECT-Sends an den Sirius zu schicken. Diese Verkabelung ist ebenfalls angesagt, wenn der CD-Player keinen Kopfhörerausgang besitzt oder Sie z.B. einen Plattenspieler (mit Vorverstärker) als Triggerquelle benutzen.

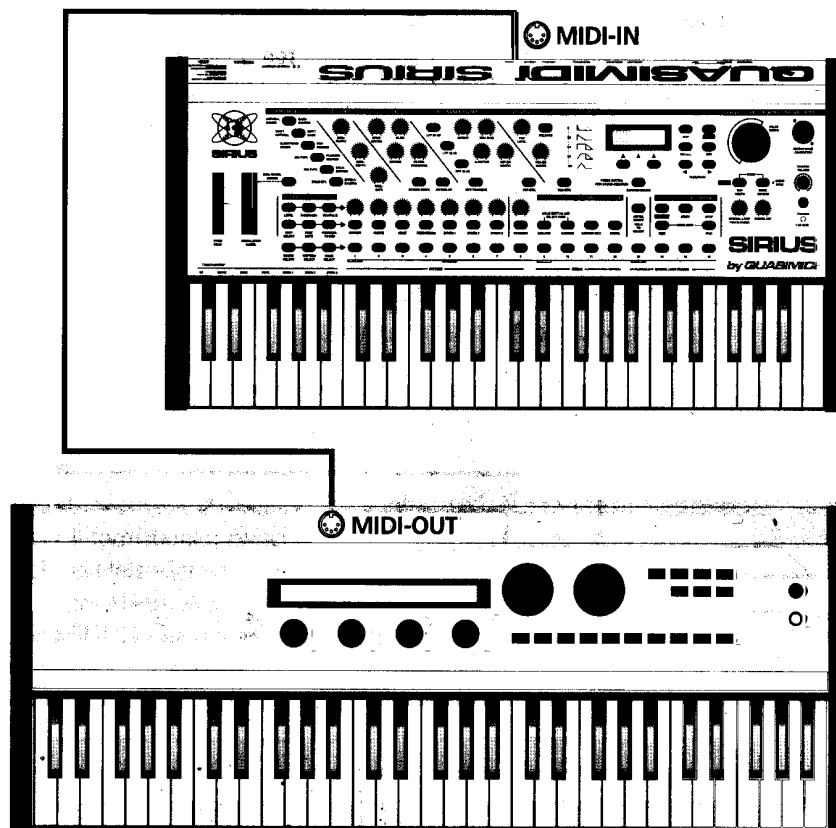
Der Sirius und MIDI

MIDI-Anschlußbeispiele mit dem Sirius

Nun aber zur MIDI-Verkabelung:

Beispiel1: SIRIUS + Synthesizer (Keyboard)

Dieses Beispiel ist sehr einfach. Es ermöglicht Ihnen, die Klänge des Sirius über die Tastatur eines schon vorhandenen Keyboards oder Synthesizers zu spielen. Dieses kann für Sie sinnvoll sein, wenn Ihre Tastatur zum Beispiel einen größeren Tonumfang als die des Sirius bietet. Den Sirius können Sie in diesem Beispiel jedoch auch ganz normal über seine eigene Tastatur spielen.



Masterkeyboard / Synthesizer

Beispiel 2: SIRIUS + Expander

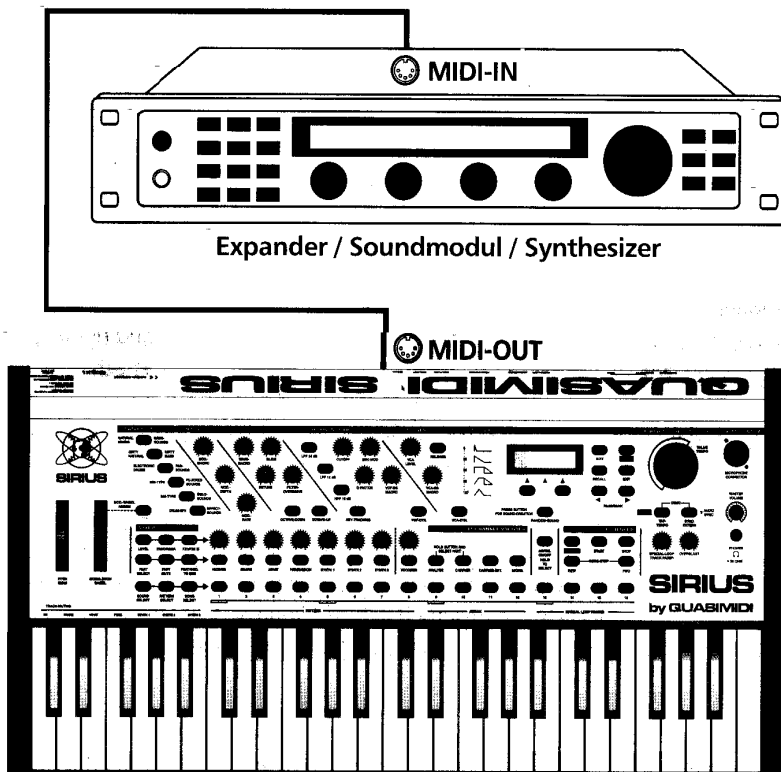
In diesem Beispiel sehen Sie, wie man einen Expander oder ein Soundmodul an den Sirius anschließt. Da der Expander keine eigene Tastatur hat, können Sie seine Sounds über die Tastatur des Sirius spielen. Je nach Bedarf können Sie hier verschiedene Einstellungen an den Geräten vornehmen.

Entscheiden Sie sich zunächst für einen Part des Sirius, auf dem Sie den Expander anspielen wollen. Nehmen wir als Beispiel den Part SYNTH-3. Wenn dieser Part auf dem Sirius ausgewählt ist, sendet die Tastatur des Sirius auf MIDI-Kanal 7 (Werkseinstellung). Jetzt müssen Sie Ihren Expander so einstellen, daß er auf MIDI-Kanal 7 empfängt. Wenn das geschehen ist und Sie eine Taste des Sirius drücken, hören Sie die Klänge beider Geräte.

Wenn Sie nur den Klang des Expanders hören wollen, müssen Sie die Lautstärke des ausgewählten Sirius-Parts in der MIX-Sektion herunterregeln. Wenn Sie das tun, ist es wahrscheinlich, daß auch der Klang Ihres Expanders leiser wird. Das liegt daran, daß der Sirius nicht nur Noteninformationen der Tastatur über den MIDI-OUT sendet, sondern auch MIDI-Controller-Daten. Diese Controller-Daten werden erzeugt, sobald Sie einen Regler des Sirius betätigen. Da die Lautstärke ein festgelegter MIDI-Controller ist, der bei allen MIDI-Instrumenten gleich ist, wird also auch der Expander leiser. Um dieses Problem zu beheben, haben Sie zwei Möglichkeiten:

Sie stellen Ihren Expander so ein, daß er keine MIDI-Controller mehr empfängt.

2. Sie stellen den Sirius so ein, daß er keine MIDI-Controller mehr sendet. Diese Einstellung nehmen Sie im System-Menü des Sirius auf der Seite 10 vor. Stellen Sie den Parameter „TxParam“ auf OFF. In dieser Einstellung sendet der Sirius keine MIDI-Controller mehr an die MIDI-OUT-Buchse.



Anhand dieser Grafik sehen Sie, wie man einen Expander, einen Sampler oder jeden anderen Synthesizer mit MIDI an den Sirius anschließt. Auf diese Art lassen sich die Klänge des angeschlossenen Gerätes mit der Tastatur des Sirius spielen.

Soll die dem angewählten Part entsprechende Sequenzer-Spur des Sirius von Ihrem Expander gespielt werden, aktivieren Sie einfach die „Part/Sequence to MIDI“-Funktion des Sirius für den entsprechenden Part.

Natürlich funktioniert dieses Beispiel genauso mit einem Tastatur-Synthesizer.

Beispiel 3: SIRIUS + Computer

Trotz der umfangreichen Möglichkeiten des Sirius-Sequenzers möchten Sie vielleicht lieber mit Ihrer gewohnten Sequenzersoftware arbeiten. Auch für diesen Fall ist der Sirius bestens geeignet, da sein Synthesizer sich über MIDI ansprechen und fernsteuern läßt. Da dieses Thema sehr umfangreich ist, müssen wir hier zunächst etwas ausholen, um auf einige Besonderheiten einzugehen, die sich aus der Verbindung Computer und MIDI ergeben. Eine Grafik zu diesem Beispiel finden Sie auf der nächsten Seite.

MIDI-Interfaces (Schnittstellen) für den Computer:

Die Grundvoraussetzung für diese MIDI-Verbindung ist, daß Ihr Computer eine MIDI-Schnittstelle besitzt. Bei einem ATARI ST ist die MIDI-Schnittstelle gleich eingebaut. Bei PC und MAC müssen MIDI-Schnittstellen meistens in Form einer Steckkarte oder einer externen Box (Anschluß an die Drucker-Schnittstelle) nachgerüstet werden. Moderne PC's haben häufig schon eine Soundkarte mit MIDI-Schnittstelle eingebaut. In diesem Fall benötigen Sie noch das zur Soundkarte passende MIDI-Anschlußkabel (Erhältlich im Computer-Fachhandel oder beim Hersteller Ihrer Soundkarte). Leider müssen wir aber immer wieder feststellen, daß die MIDI-Schnittstellen von Soundkarten nicht besonders zuverlässig funktionieren. Wenn Sie vorhaben, sich mit der Zeit noch weitere MIDI-Instrumente zuzulegen, sollten Sie die Anschaffung eines „echten“ MIDI-Interfaces in Betracht ziehen. Diese Geräte bieten oft mehrere MIDI-Schnittstellen in einem Gehäuse, so daß Sie nicht mehr auf 16 MIDI-Kanäle beschränkt sind. Es gibt Interfaces mit bis zu 128 MIDI-Kanälen, bzw. 8 MIDI-Ein- und Ausgängen.

MIDI-Software:

Falls noch nicht vorhanden, benötigen Sie natürlich noch eine geeignete Sequenzer-Software, um den Sirius im Computer-Verbund zu betreiben. Hier ist die Auswahl beträchtlich. Allerdings gibt es in der Musik-Szene bestimmte Standards. Am weitesten verbreitet sind die Produkte der Firmen Steinberg (Cubase) und Emagic (Logic). Diese Programme haben den Vorteil, daß sie für alle gängigen Computerplattformen existieren. Wenn ein Bekannter von Ihnen z.B. Cubase für den PC besitzt und Sie mit einem ATARI arbeiten, ist es kein Problem, die Dateien zwischen den Computern auszutauschen. Nach unseren Erfahrungen ist das Programm Cubase von Steinberg am weitesten verbreitet. Deshalb haben wir für unsere Beispiele in diesem Handbuch dieses Programm ausgewählt. Häufig befinden sich Sequenzer-Programme im Lieferumfang von Soundkarten. Diese „Geschenke“ sind häufig nichts weiter als bessere Demo-Versionen von größeren Programmen und sind nur eingeschränkt zu verwenden.

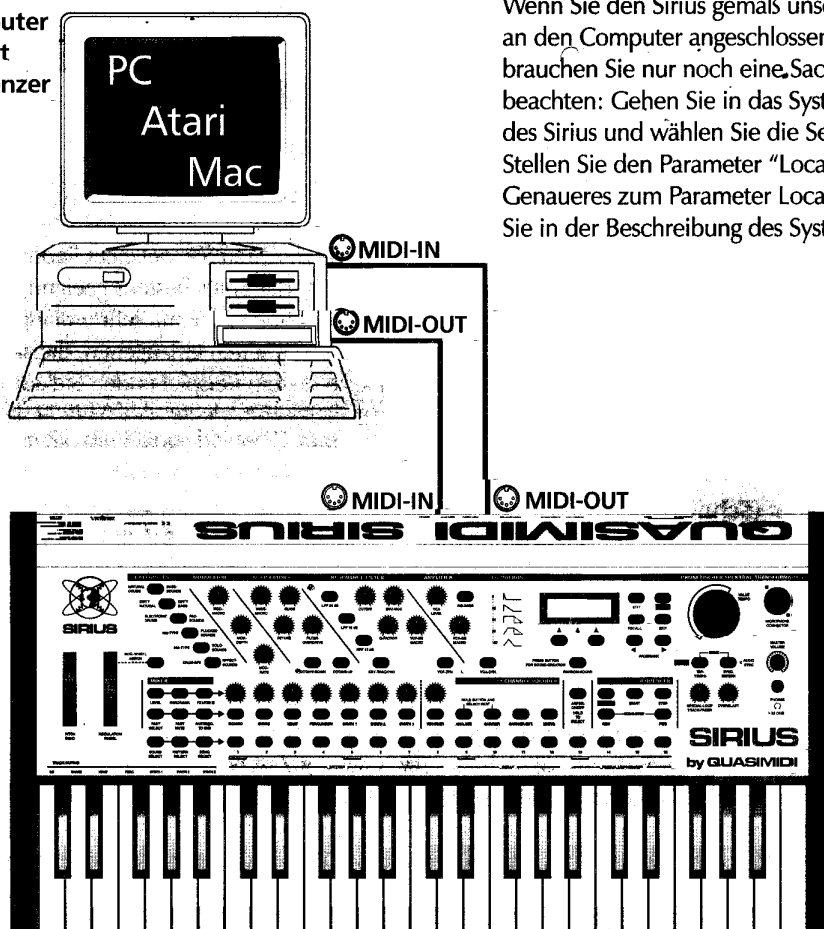


Warnung: Die Programme Cubase und Logic besitzen im Original einen Kopierschutzstecker (Dongle). Sollten Sie eine Version verwenden, die ohne Dongle läuft, handelt es sich wahrscheinlich um eine Raubkopie (Crack). Die Verwendung einer solchen Raubkopie ist strafbar! Außerdem sind diese Cracks häufig nicht voll funktionsfähig und stürzen oft ab. Tun Sie sich und den Software-Entwicklern bitte einen Gefallen und benutzen Sie nur registrierte Originalprogramme. Das ist zwar zuerst etwas teurer, hat aber den Vorteil, daß Sie regelmäßig Updates (Fehlerbeseitigung und neue Funktionen) erhalten und den Hotline-Service der Hersteller in Anspruch nehmen können, falls Sie mal eine Frage haben. **Die QUASIMIDI-Hotline gibt den Benutzern von Raubkopien keine Hilfestellung bei Software-Problemen.**



Wichtig: Die MIDI-Einstellungen eines PC's können je nach verwendeter Soundkarte, MIDI-Interface und Software teilweise sehr kompliziert ausfallen. Haben Sie deshalb bitte Verständnis dafür, wenn wir Ihnen bei Soundkarten und Computerproblemen nicht weiterhelfen können. Wenden Sie sich in diesem Fall an den Hersteller Ihrer Soundkarte, Ihrer Sequenzer-Software oder an den Händler, bei dem Sie Ihren PC gekauft haben.

Computer
mit
Sequenzer



Wenn Sie den Sirius gemäß unserer Grafik an den Computer angeschlossen haben, brauchen Sie nur noch eine Sache zu beachten: Gehen Sie in das System-Menü des Sirius und wählen Sie die Seite 4. Stellen Sie den Parameter "Local" auf OFF. Genauer zum Parameter Local-Off lesen Sie in der Beschreibung des System-Menüs.

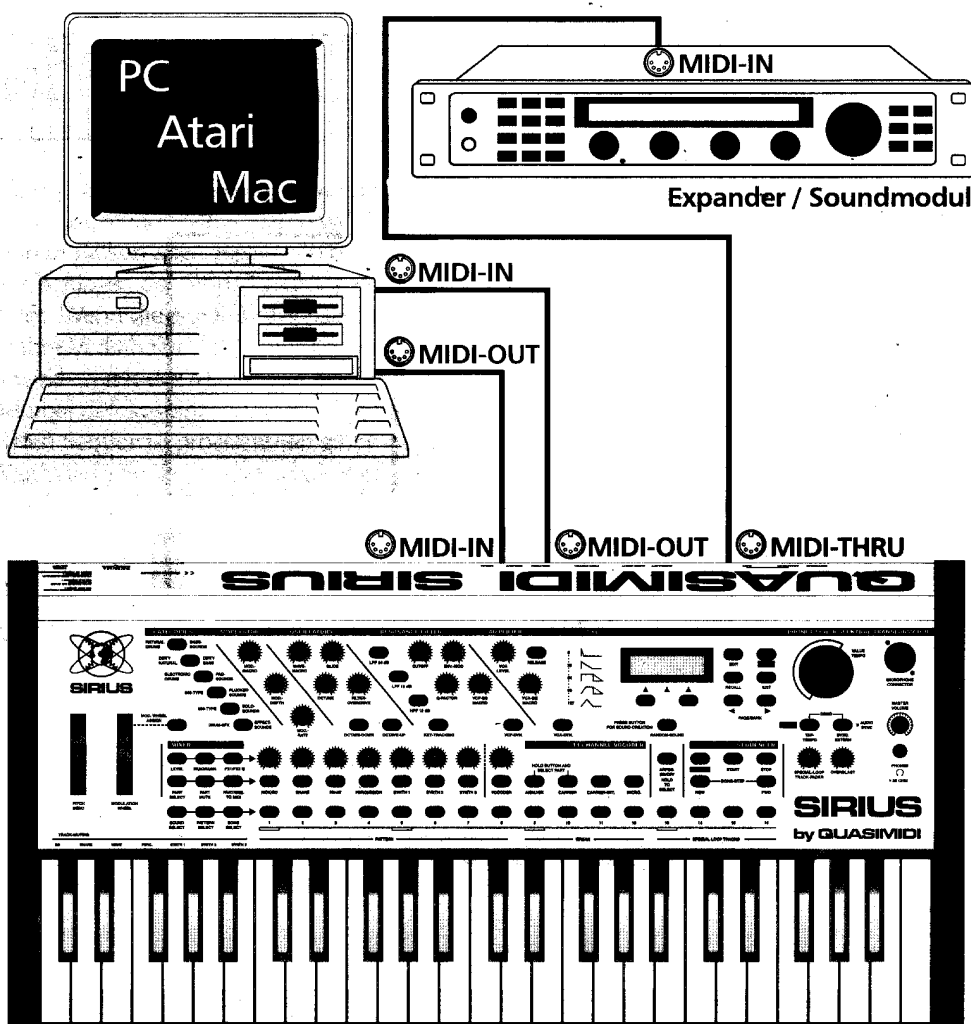
Beispiel 4: SIRIUS + Computer + Expander

In diesem Beispiel haben wir es schon mit einem regelrechten kleinen MIDI-Studio zu tun. Dieses Beispiel baut auf dem vorherigen auf und geht davon aus, daß Sie nur einen MIDI-IN und einen MIDI-OUT an Ihrem Computer besitzen.

Damit der Computer nicht nur Daten zum Sirius sondern auch zum Expander senden kann, müssen Sie ihn an die MIDI-THRU Buchse des Sirius anschließen. Die MIDI-THRU Buchse gibt alle Daten, die an der MIDI-IN Buchse des Sirius ankommen, unverändert an den Expander weiter. Um keine gedoppelten Sounds zu hören, sollten Sie Ihren Expander so einstellen, daß er nur auf den MIDI-Kanälen empfängt, die nicht bereits vom Sirius beansprucht werden. In der Werkseinstellung des Sirius sind dies die MIDI-Kanäle 1-7. Nehmen wir an, Sie haben Ihren Expander auf die MIDI-Kanäle 8 bis 16 eingestellt. Wenn Sie nun den Sound des Expanders, der sich auf Kanal 8 befindet mit der Tastatur des Sirius anspielen wollen, müssen Sie in Ihrem Sequenzer-Programm eine freie Spur wählen und diese auf Kanal 8 stellen. Natürlich befindet sich der Sirius in diesem Beispiel auch wieder im Local OFF Modus.

Wenn Ihr Expander ebenfalls eine MIDI-THRU Buchse besitzt, können Sie dort natürlich auch noch einen weiteren Expander anschließen. Statt eines Expanders oder Soundmoduls können Sie auf diese Weise natürlich auch einen Sampler oder einen anderen Synthesizer anschließen.

Computer mit Sequenzerprogramm

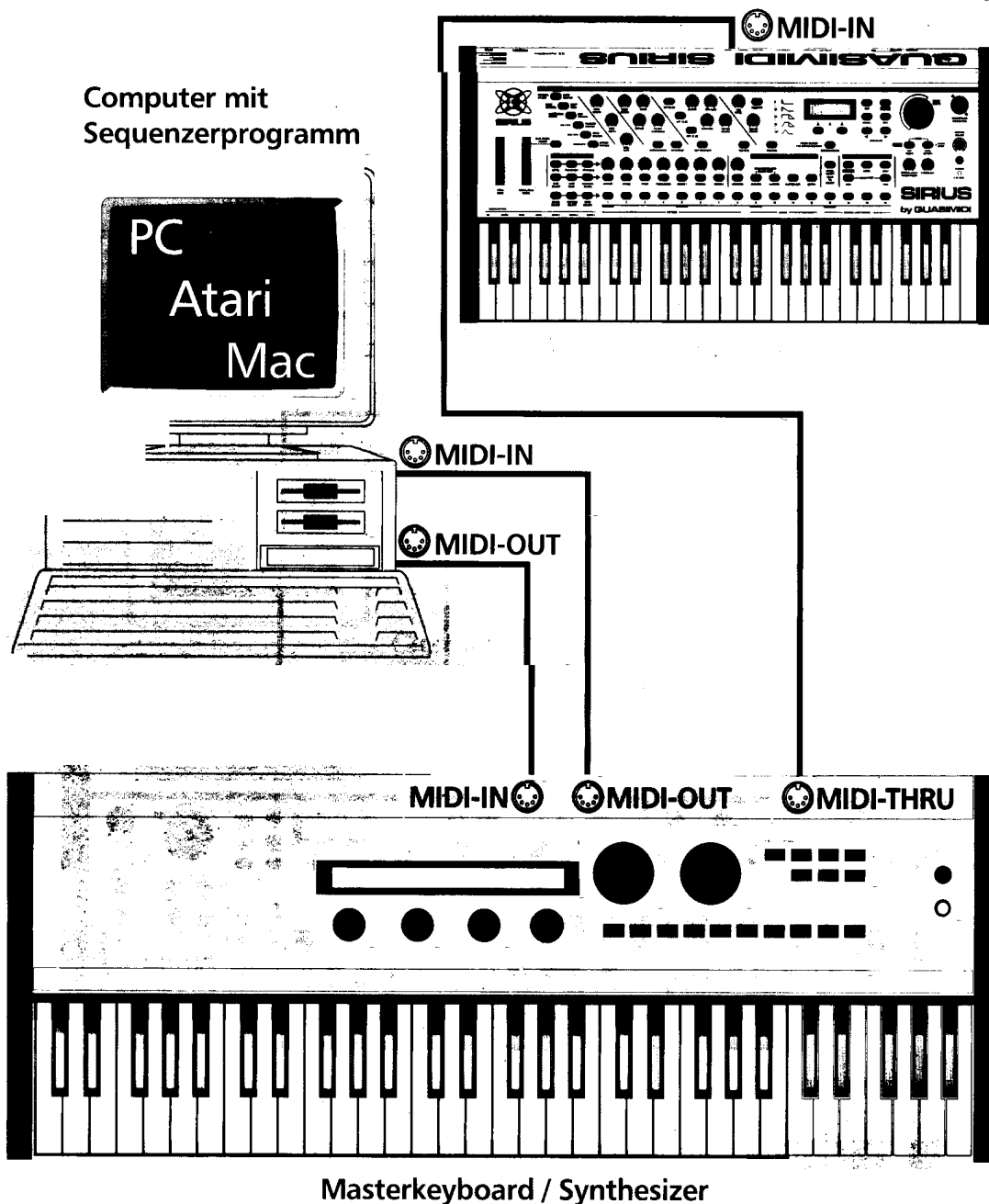


Beispiel 5: SIRIUS als Expander + Synthesizer (Keyboard) + Computer

Dieses Beispiel entspricht im wesentlichen dem vorangegangenen. Der Unterschied besteht lediglich darin, daß nun der Sirius den Part des Expanders übernimmt. Sollte es sich bei Ihrem Masterkeyboard um einen Synthesizer handeln, müssen Sie hier lediglich darauf achten, daß sich die MIDI-Empfangskanäle des Sirius nicht mit denen des Synthesizers überschneiden. Die MIDI-Empfangskanäle des Sirius können Sie im System-Menü auf Seite 3 einstellen.

Mit dieser Verkabelung müssen Sie allerdings auf einige Vorzüge des Sirius verzichten. So ist es hier zum Beispiel nicht möglich, die Reglerbewegungen des Sirius aufzuzeichnen, da der MIDI-OUT des Sirius nicht mit dem MIDI-IN des Computers verbunden ist. Das gleiche gilt für die Datensicherung per MIDI-Dump. Wenn Sie unbedingt auf diese Verkabelung angewiesen sind, bleibt Ihnen nichts anderes übrig als vor einem Daten-Dump die Verkabelung zu ändern. In unserem Beispiel müßten Sie den MIDI-IN des Computers mit dem MIDI-OUT des Sirius verbinden.

Auch dieses Verkabelungsbeispiel läßt sich noch ausbauen. Wenn Sie außer dem Sirius noch einen weiteren Expander anschließen möchten, verbinden Sie den MIDI-THRU des Sirius mit dem MIDI-IN des Expanders.

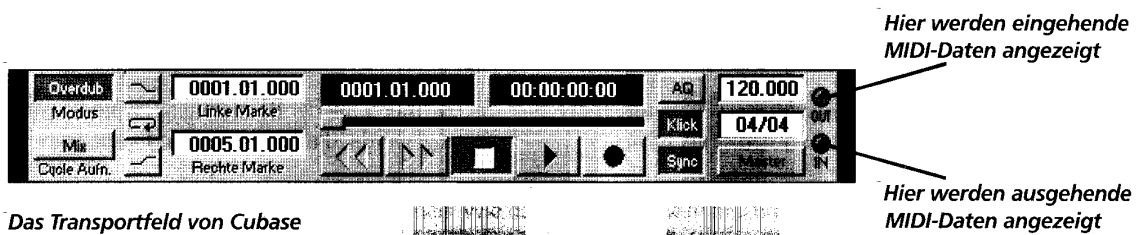


Der Sirius läßt sich in einem schon bestehenden MIDI-Setup auch als Expander verwenden.

MIDI - Probleme und Lösungen:

Der Computer empfängt keine MIDI-Daten:

Ein- und ausgehende MIDI-Daten werden in den meisten Sequenzerprogrammen durch Blinken oder einen ausschlagenden Balken angezeigt. Bei Cubase geschieht dies durch zwei Anzeigen im Transportfeld.



Wenn hier angezeigt wird, daß MIDI-Daten ein- und ausgehen, können Sie sicher sein, daß Ihre Verkabelung in Ordnung ist und das Problem bei der Einstellung Ihrer Software zu suchen ist.

Wenn die Tastatur des Sirius gedrückt wird und Ihre Sequenzer-Software keine MIDI-Daten empfängt, liegt das wahrscheinlich nicht am Sirius. Überprüfen Sie zuerst Ihre Verkabelung anhand unserer Grafiken. Stellen Sie sicher, daß die MIDI-OUT Buchse des Sirius wirklich mit der MIDI-IN Buchse des Computers verbunden ist. Ist das der Fall, kann das MIDI-Kabel defekt sein. Tauschen Sie es aus und überprüfen Sie die Funktion erneut.

Bei einigen Sequenzerprogrammen haben Sie die Möglichkeit, die MIDI-Eingänge gesondert an- und abzuschalten. Überprüfen Sie Ihre Programmeinstellungen dahingehend. Wenn das alles immer noch nichts gebracht hat, sollten Sie die Einstellungen Ihres MIDI-Interfaces überprüfen und gegebenenfalls den Hersteller Ihres Interfaces oder Ihrer Soundkarte zu Rate ziehen.

Der Computer sendet keine MIDI-Daten:

Ein- und ausgehende MIDI-Daten werden in den meisten Sequenzerprogrammen durch Blinken oder einen Balken angezeigt (siehe oben).

Beim Anschlagen der Sirius-Tastatur gehen zwar MIDI-Daten im Computer ein, es wird aber nichts gesendet. Wenn die MIDI-Aktivitätsanzeige für ausgehende Daten etwas anzeigt, überprüfen Sie zuerst Ihre Verkabelung anhand unserer Grafiken. Stellen Sie sicher, daß die MIDI-IN Buchse des Sirius wirklich mit der MIDI-OUT Buchse des Computers verbunden ist. Ist das der Fall, kann das MIDI-Kabel defekt sein. Tauschen Sie es aus und überprüfen Sie die Funktion erneut.

Bei vielen Sequenzerprogrammen gibt es eine sogenannte „MIDI-THRU Funktion“, die abschaltbar ist. Wenn diese Funktion abgeschaltet ist, kann der Computer zwar MIDI-Daten empfangen aber nicht mehr an den MIDI-OUT weitersenden. Ein Hinweis auf diese Funktion ist dann gegeben, wenn die MIDI-Aktivitätsanzeige für ausgehende Daten nichts anzeigt.

PC:

Beim Spielen der Tastatur hört man einen anderen Klang als den des Sirius:

Viele Soundkarten besitzen eine eigene Klangerzeugung (z.B. AWE32/64, Maxisound 64 etc.). Wenn die Soundkarte ordnungsgemäß installiert ist, haben Sie in Ihrer Sequenzersoftware die Möglichkeit zwischen verschiedenen MIDI-Ausgängen zu wählen. Ist der MIDI-Ausgang angewählt, der die Klangerzeugung der Soundkarte anspricht, ist der Sirius natürlich nicht mehr zu hören. Um den Sirius zu hören, müssen Sie in Ihrer Sequenzersoftware den MIDI-Ausgang einstellen, an den der Sirius angeschlossen ist.

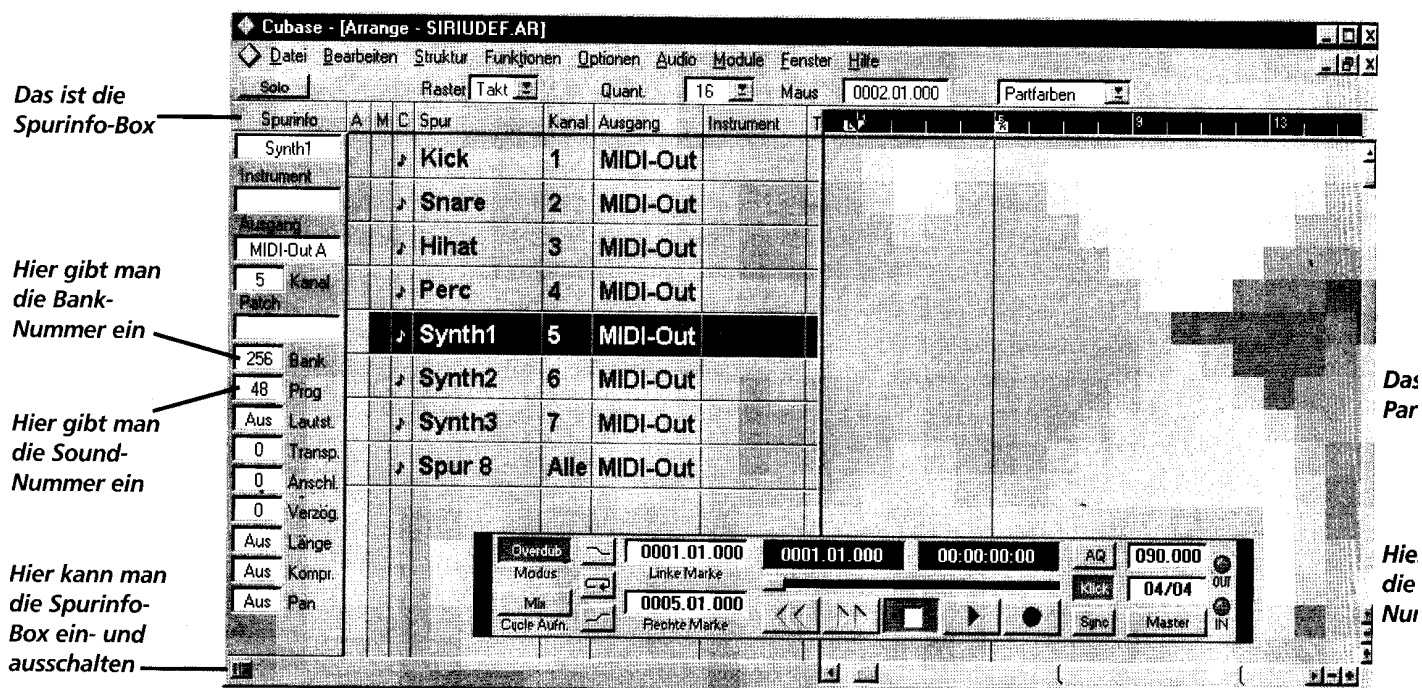
Der Sirius und MIDI

Sound-Bänke und Sound-Programme über MIDI wechseln:

Die Klänge des Sirius sind systematisch in Bänken geordnet, die jeweils 96 Sound-Programme beinhalten. Wenn Sie beispielsweise innerhalb eines Songs, den Sie mit Ihrer Sequenzer-Software komponiert haben, auf einen anderen Klang umschalten wollen, können Sie diese Bänke und Programme über MIDI umschalten. Wie Sie dabei vorgehen, erklären wir Ihnen anhand von Cubase, da speziell hier einige Feinheiten zu beachten sind.

Beispiel 1:

In unserem ersten Beispiel soll das Synthesizer Klangprogramm B48 des Sirius für eine komplette Cubase-Spur angewählt werden. In unserem Fall ist das die Spur 5 mit der Bezeichnung „Synth-1“. Wir gehen hier davon aus, daß noch kein Cubase-Part erzeugt wurde, die Einstellung also für die komplette Spur gemacht wird.



Beachten Sie in dieser Abbildung besonders die Spurinfo-Box („Trackinfo“ bei englischen Versionen) am linken Rand des Bildschirms. Wenn diese Box bei Ihnen fehlt, drücken Sie den Button in der linken unteren Ecke des Cubase-Fensters. Die Spurinfo-Box erscheint daraufhin. Für unser Beispiel sind nur die Felder „Bank“ und „Prog“ wichtig. Im Feld „Bank“ geben Sie den Wert für die Banknummer des Sirius ein. Im Feld „Prog“ ist die Soundnummer gefragt.

Nun werden Sie sich fragen, warum für die B-Bank der Wert 256 eingetragen werden muß. Hierbei handelt es sich um eine Besonderheit von Cubase, die bei anderen Sequenzerprogrammen teilweise etwas eleganter gelöst ist. Jedoch steckt auch ein gewisses System dahinter, welches mit der folgenden Liste erklärt wird. Die Werte aus der Spalte „CUBASE“ müssen in das Feld „Bank“ der Spurinfo-Box eingetragen werden, um die entsprechenden Bänke des Sirius anzuwählen.

Um die Synth-Soundbänke des Sirius über MIDI umzuschalten müssen Sie in Cubase folgende Werte eingeben:

SIRIUS-Synth	CUBASE
User-Bank	0
A-Bank	128
B-Bank	256
C-Bank	384

Bei der Anwahl der Drumsounds ist die Sache etwas einfacher, da der Sirius hier nur zwei Bänke besitzt.

Um die Drum-Soundbänke des Sirius über MIDI umzuschalten müssen Sie in Cubase folgende Werte eingeben:

SIRIUS-Drums	CUBASE
User-Bank	0
A-Bank	128

Bei anderen Sequenzerprogrammen ist es manchmal möglich, daß die Bänke einfach nur mit den Werten 0,1,2,3 umgeschaltet werden können. Wie das in Ihrer Software funktioniert, entnehmen Sie bitte dem dazugehörigen Handbuch oder probieren Sie es aus.

Beispiel 2:

In diesem Beispiel soll einem einzelnen Cubase-Part der Sound C87 des Sirius zugewiesen werden. Da es in Cubase möglich ist, jedem Part ein anderes Soundprogramm zuzuweisen, können Sie auf diese Weise mitten im Song einen neuen Sound aufrufen.

Das ist die Partinfo-Box

Hier gibt man die Bank-Nummer ein

Hier gibt man die Sound-Nummer ein

Hier kann man die Partinfo-Box ein- und ausschalten

In der Abbildung ist der Part auf der Synth-1 Spur angewählt. Das erkennt man daran, daß er schwarz unterlegt dargestellt wird. Sobald ein Part angewählt ist, verwandelt sich die Spurinfo-Box in eine Partinfo-Box. Wenn Sie nun Werte in die Felder dieser Box eintragen, gelten diese nur für den angewählten Part. Auf diese Weise lassen sich nun für jeden einzelnen Part verschiedene Sounds des Sirius einstellen. Beachten Sie jedoch, daß die Informationen der Partinfo-Box mitkopiert werden, wenn ein Part kopiert wird.

Der Sirius und MIDI

Dumpen - Sichern Sie Ihre Daten!



Sehr, sehr Wichtig!! Das Dumpen der im Sirius erstellten Sounds, Pattern und Songs auf einen externen Sequenzer oder MIDI-File-Player sollte als Sicherheitsmaßnahme regelmäßig durchgeführt werden. Damit tun Sie sich und Ihren mühevoll komponierten Werken einen großen Gefallen. Irrtümliches Löschen oder Überschreiben von Sounds, Pattern und Songs kann im Eifer des Gefechts nämlich auch einem Profi passieren. Ein Dump wird ebenfalls erforderlich, wenn der Speicher des Sirius voll ist und man seine Arbeit dauerhaft in einem externen Gerät abspeichern möchte.

Die Dump-Funktionen befinden sich im Write-Menü des Sirius ab der Seite 8. Der Sirius bietet 4 verschiedene Arten von Dumps an:

1. Momentan-Dump (Write-Menü, Seite 9):

Der Momentan-Dump sendet alle momentan eingestellten Parameter des Sirius. Auch die Parameter, die noch nicht abgespeichert sind. Dazu gehören: die Soundeinstellung, alle Systemparameter aus dem System-Menü, Common-Parameter (Pads-Belegung, Sequenzer-Tempo, Groove-Einstellung, Effekt-Einstellungen, Vocoder-Einstellungen, Arpeggiator-Einstellungen) und Mix-Einstellungen. Man kann also sagen, daß der Momentan-Dump einen Schnappschuß des „Ist-Zustands“ des Gerätes darstellt.

2. Sound-Dump (Write-Menü, Seite 10):

Der Sound-Dump beinhaltet alle 480 in der User-Bank abgespeicherten Sounds des Sirius, die Einstellungen der Percussion-Sets und die Arpeggiator-Motions.

3. Song-Dump (Write-Menü, Seite 11):

Der Song-Dump beinhaltet alle abgespeicherten User-Motive, User-Pattern P0 - P99, Mix-Parameter und Songs. Ein fertig gespeicherter Song beinhaltet den Songablauf, das Sequenzer-Tempo, die Groove-Einstellungen, die Effekteinstellungen von FX-1 und FX-2, die Vocoder-Einstellungen und die Arpeggiator-Einstellungen.

4. All-Dump (Write-Menü, Seite 12):

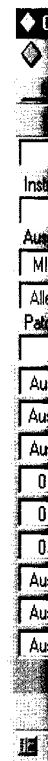
Wenn Sie den All-Dump auslösen, werden ein Sound- und ein Song-Dump unmittelbar hintereinander gesendet.

Wie macht man einen Dump?

Im folgenden Abschnitt werden wir Ihnen Schritt für Schritt erklären, wie Sie mit der Sequenzer-Software Cubase und einem Computer einen Dump des Sirius aufzeichnen. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse sollten sich problemlos auf andere Sequenzer-Programme übertragen lassen, da das Prinzip immer gleich ist.

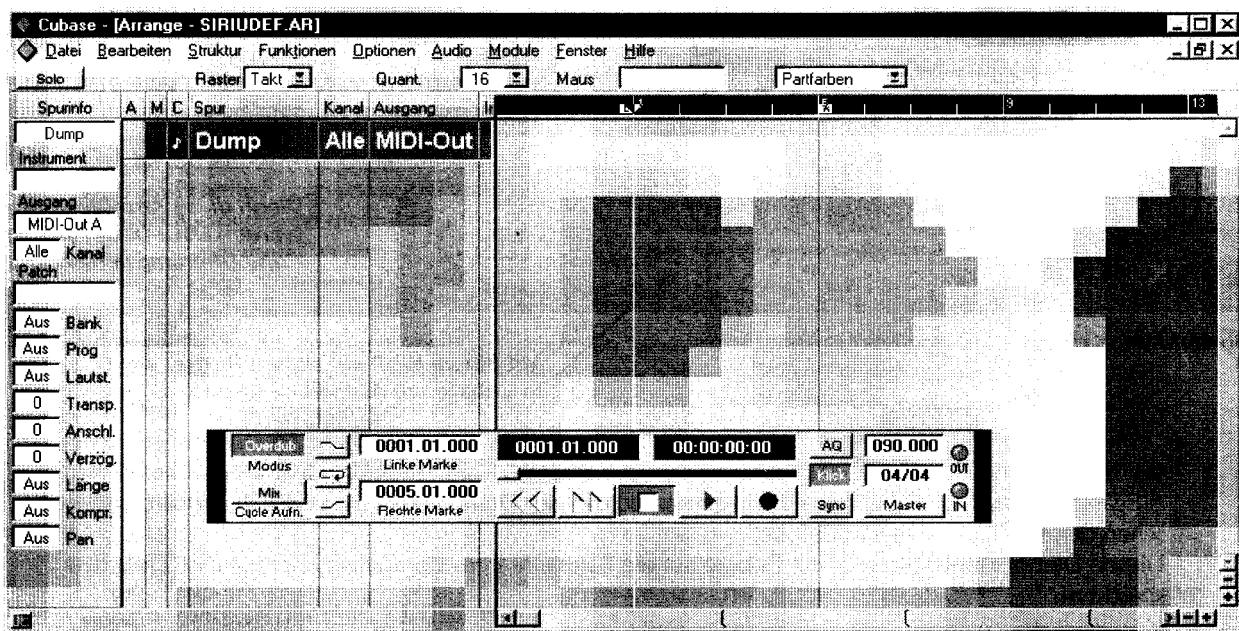
Sollten Sie keine Sequenzer-Software auf Ihrem Computer installiert haben, bietet sich die Benutzung eines speziellen Dump-Programms an. Diese Programme sind meistens als Shareware und Freeware kostenlos erhältlich. Ein solches Programm ist zum Beispiel Dumpster für den PC, das Sie auf der monatlich erscheinenden CD-ROM der Zeitschrift KEYS oder auf unserer Homepage im Internet erhalten.

Stellen Sie zum Dumpen auf jeden Fall sicher, daß die Buchse MIDI-Out des Sirius mit der Buchse MIDI-In Ihres Computers oder MIDI-Interfaces verbunden ist. Nur dann können die Daten des Sirius in den Computer gelangen.



Grundeinstellungen von Cubase zum Dumpen:

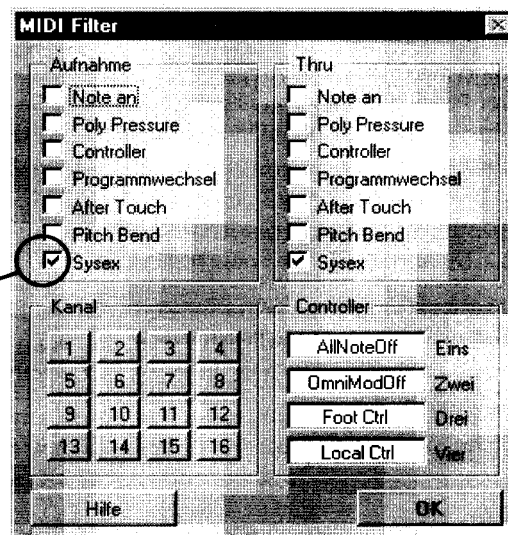
Zunächst sollten Sie mit einer neuen Cubase-Datei starten. Erzeugen Sie eine neue Spur und wählen Sie in der Spalte „Kanal“ die Einstellung „Alle“. Wenn Ihr Cubase so eingestellt ist wie in der folgenden Abbildung, ist es richtig.



Ein Dump des Sirius besteht aus sogenannten System-Exklusiven MIDI-Daten. Deshalb ist die Grundvoraussetzung für einen fehlerfreien Dump, daß Cubase in die Lage versetzt wird, diese Daten aufzunehmen. Dazu müssen Sie im Menü "Optionen" von Cubase den Eintrag MIDI-Filter anklicken. Es öffnet sich folgendes Fenster:

Klicken Sie nun mit Ihrer Maus in das eingekreiste Feld auf der linken Seite: Wenn das Häkchen verschwunden ist, können Sie das Fenster wieder schließen, indem Sie auf OK klicken. Cubase ist nun bereit, einen Dump aufzunehmen.

Wenn Sie in dieses Kästchen klicken, verschwindet das Häkchen. Der SysEx Datenfilter ist dann ausgeschaltet.



Drücken Sie nun den WRITE-Taster des Sirius, um das Write-Menü zu öffnen. Wählen Sie mit den PAGE-Tastern den Dump aus, den Sie aufzeichnen wollen, z.B. den Sound-Dump:

<9> Send Sounds?
[ok]

Starten Sie jetzt die Aufnahme in Cubase. Wenn der Vorzähler vorüber ist und die Aufnahme in Cubase beginnt, drücken Sie den linken Taster unter dem Sirius-Display [ok], um den Dump auszulösen. Das Display des Sirius zeigt nun an, daß der Dump gesendet wird. Ein zunehmender Balken im Display informiert Sie über den Fortschritt.

sending...

Wenn die in der folgenden Abbildung eingekreiste MIDI-Aktivitätsanzeige von Cubase jetzt dauerhaft aufleuchtet, wird der Dump von Ihrem Computer empfangen.



Das Transportfeld von Cubase

Wenn diese Anzeige aufleuchtet, werden MIDI-Daten von Ihrem Computer empfangen.

Mit einem Klick auf diesen Button wird in Cubase die Aufnahme gestartet.

Wenn der Dump zu Ende ist, zeigt das Display des Sirius kurz „ok!“ an und springt wieder auf die Ausgangsseite zurück. Ein weiterer Hinweis darauf, daß der Dump vorbei ist, ist das dauerhafte Erlöschen der Aktivitätsanzeige in Cubase.

Diesen Dump können Sie jetzt mit Cubase auf die Festplatte Ihres Computers oder auf eine Diskette speichern.

Wie gelangt der Dump wieder in den Sirius?

Natürlich werden Sie Ihre gesicherten Daten auch irgendwann mal wieder in den Sirius zurücksenden wollen. Das ist zum Glück sehr viel einfacher als das Aufzeichnen. Die Voraussetzung hierfür ist, daß die Buchse MIDI-IN des Sirius mit dem MIDI-OUT ihres Computers oder MIDI-Interfaces verbunden ist.

Sind diese Voraussetzungen erfüllt, laden Sie mit Cubase zunächst den gespeicherten Dump von Ihrer Festplatte oder von Diskette. Alles was Sie jetzt tun müssen, ist die Wiedergabe von Cubase zu starten. Sobald Cubase läuft und die MIDI-Daten sendet, zeigt der Sirius folgende Meldung in seinem Display:

System-Exclusive
message received

Das war's! Am Sirius selbst müssen keinerlei Einstellungen für das Empfangen eines Dumps gemacht werden. Stellen Sie lediglich sicher, daß beim Empfangen der gleiche Systemkanal eingestellt ist wie beim Dumpen. Die Einstellung des Systemkanals ist im Kapitel über das System-Menü des Sirius beschrieben.

Siehe Seite 94

Der Sirius und Cubase:

Die mit Abstand am häufigsten an unsere Hotline gestellten Fragen betreffen die Benutzung unserer Produkte mit einem Sequenzerprogramm. Hierbei läßt sich feststellen, daß das (im übrigen von uns empfohlene) Programm Cubase der Firma Steinberg am weitesten verbreitet ist. Daher werden wir die brennendsten Fragen anhand von Cubase beantworten. Die Vorgehensweise und die betreffenden Parameter lassen sich in den meisten Fällen auch auf andere Sequenzerprogramme wie z.B. Logic oder Cakewalk übertragen, da die hier besprochenen Funktionen auf jeden Fall Bestandteil einer guten Software sein sollten.

Auch an dieser Stelle möchten wir einmal mehr darauf hinweisen, daß Shareware-Sequenzer sowie Light- und Demo-Versionen nur einen eingeschränkten Funktionsumfang besitzen. So kann es sein, daß solche Programme nicht in der Lage sind, SysEx-Daten (wichtig für den MIDI-Dump) zu verarbeiten, mit externen Geräten synchronisiert zu werden oder Dateien zu speichern.

Achtung: Dringend abraten müssen wir Ihnen von "gecrackten" Raubkopien von Cubase oder Logic. Erstens ist deren Benutzung illegal und zweitens laufen diese "Cracks" in den seltensten Fällen stabil, da bestimmte Editier- und Speichervorgänge auf die Abfrage des Kopierschutzes (Dongle) angewiesen sind. Investieren Sie also besser in eine lizenzierte Vollversion, die Sie in den Genuß regelmäßiger Updates bringt und Sie vor Systemabstürzen und Datenverlust in der heißen Phase Ihrer Produktion bewahrt.



Synchronisation des Sirius mit Cubase:

Von Zeit zu Zeit ist es notwendig, den Sirius mit einem anderen MIDI-Gerät (z.B. Computer mit Cubase, Drumcomputer) zu synchronisieren. Das bedeutet, daß die verbundenen Geräte dazu gebracht werden, mit nur einem Zeitgeber (Clock) und daher mit dem selben Tempo zu arbeiten. Ein weiterer Vorteil der Synchronisation besteht darin, daß die Geräte zeitgleich starten und anhalten können.

Um eine Synchronisation aufzubauen, muß man sich erst einmal entscheiden, welches Gerät den Takt angeben soll. Dieses Gerät ist dann der Master und gibt seine Clock an das zu synchronisierende Gerät aus, welches im folgenden als Slave (Sklave) bezeichnet wird. Der Sirius kann wahlweise als Master oder als Slave arbeiten. Welche Einstellung sich für welche Anwendungen am besten eignet, wird im Laufe dieses Kapitels ebenfalls erklärt.

Cubase bietet eine großzügige Auswahl verschiedener Synchronisationsverfahren an, die ungeübte Anwender leicht der Übersicht berauben können. Sie haben die Möglichkeit, Ihren Computer mit Bandmaschinen, Harddisc-Recordern, ja sogar Videorecordern synchron laufen zu lassen. Hierfür benötigt man zum Beispiel Sync-Formate wie SMPTE, LTC, VITC, EBU oder den MIDI-Timecode (MTC) und oft noch externe Zusatzgeräte.

Für unser Vorhaben (nämlich den Sirius mit Cubase zu synchronisieren) haben wir uns für das einfachste Sync-Format entschieden: Die MIDI-Clock. Die MIDI-Clock besteht aus drei wichtigen Bestandteilen: Den Befehlen "Start" und "Stop" sowie dem eigentlichen Taktgeber, der Clock. Diese Clock sendet im Abstand von 96tel Noten ein Signal an den Slave. Somit weiß dieser jederzeit, an welcher Taktposition sich der Master befindet. Beide Geräte laufen dann synchron.

Um die auf den nächsten Seiten folgenden Beispiele auszuprobieren, müssen Sie die MIDI-IN-Buchse des Sirius mit der MIDI-OUT-Buchse des Computers und die MIDI-IN-Buchse des Computers mit der MIDI-OUT-Buchse des Sirius verbinden. Beispiele, Grafiken und Anleitungen zur MIDI Verkabelung des Sirius mit einem Computer und anderen MIDI-Geräten finden Sie im Kapitel: "MIDI-Anschlußbeispiele mit dem Sirius".

Siehe Seite 102

Der Sirius und Cubase

Der Sirius als Slave:

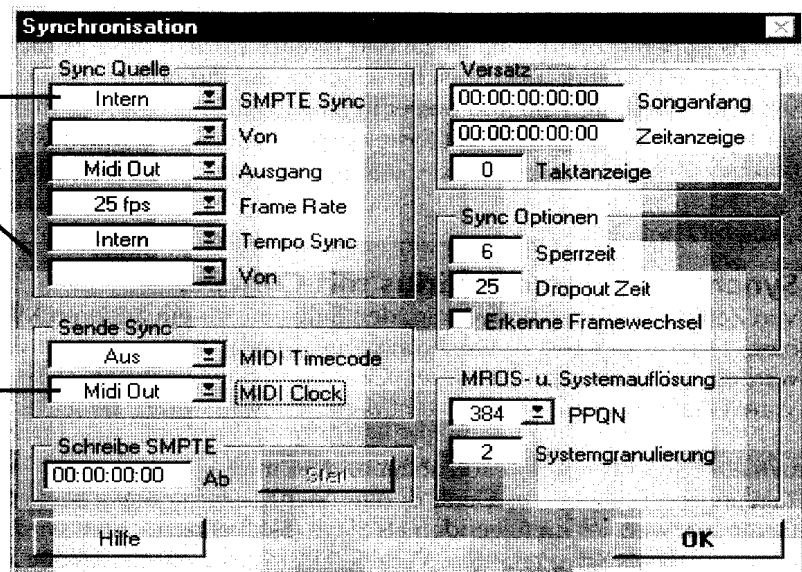
Um den Sirius zum Slave zu machen, reicht ein einfacher Tastendruck auf den SYNC.EXTERN-Taster. Der Taster sollte nun leuchten und das Display folgendes anzeigen:

1: Untitled EXT
(STOP)

Wenn Sie jetzt die PLAY-Taste des Sirius drücken, werden Sie feststellen, daß er trotzdem startet. Das ist in diesem Fall kein Grund zur Beunruhigung, da so vermieden werden soll, daß das Gerät durch versehentliches Drücken der SYNC.EXTERN-Taste blockiert wird. Doch solange im Display „EXT“ angezeigt wird, wartet der Sirius auf den Startbefehl der MIDI-Clock von Cubase. Um Cubase zum Senden von MIDI-Clock zu bringen, wählen Sie die Option „Synchronisation“ aus dem Menü „Optionen“. Die folgende Abbildung zeigt Ihnen, welche Einstellungen Sie in diesem Menü vornehmen müssen:

Diese Parameter brauchen Sie in diesem Beispiel nicht zu beachten. Die hier gezeigten Einstellungen können jedoch übernommen werden, falls Ihre abweichen.

In diesem Fenster stellen Sie den MIDI-Ausgang ein, an dem Ihr Sirius angeschlossen ist.



Bestätigen Sie die vorgenommenen Änderungen in diesem Fenster mit OK. Wenn Sie jetzt Cubase starten, startet der Sirius ebenfalls. Wenn Cubase gestoppt wird, stoppt auch der Sirius. Da der Sirius den sogenannten Song-Position-Pointer versteht, ist es nicht zwingend notwendig, die Wiedergabe von Cubase immer Anfang des Songs zu starten. Das Tempo stellen Sie jetzt im Transportfeld von Cubase ein, da es der Master ist.

Diese Betriebsart ist vollkommen ausreichend, wenn Sie einen Songablauf oder ein Pattern des Sirius zu einem in Cubase erstellten Song synchronisieren wollen.

Der Sirius als Master:

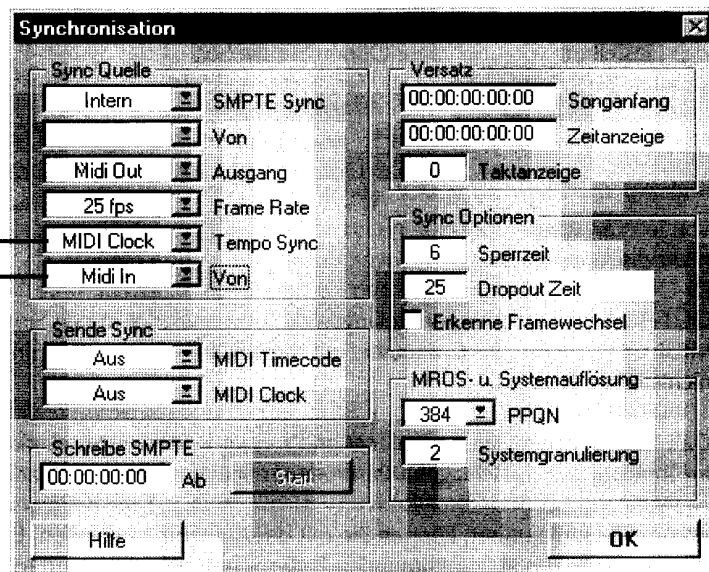
Kommen wir nun zum umgekehrten Fall: Jetzt soll der Sirius der Master sein und beim Starten Cubase in Gang setzen. Dafür muß die Synchronisation des Sirius wieder auf intern gestellt werden (INT). Um das zu erreichen, drücken Sie entweder zweimal den SYNC.EXTERN-Taster oder starten und stoppen Sie den internen Sequenzer des Sirius mit den START- und STOP-Tastern. Stellen Sie ebenfalls sicher, daß der Parameter TxClock auf Seite 11 des System-Menüs auf "ON" (Werkseinstellung) steht.

Siehe Seite 96

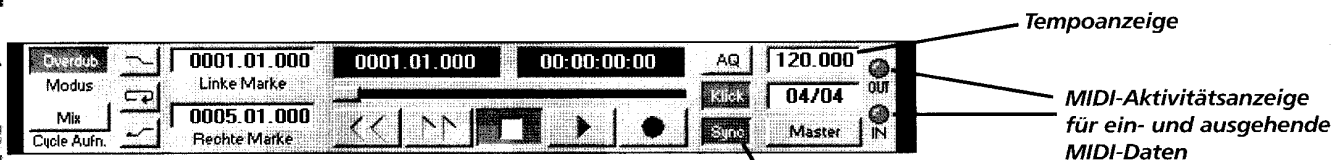
Alles weitere muß nun in Cubase eingestellt werden. Dazu öffnen Sie wie im vorherigen Beispiel das Fenster "Synchronisation" im "Options"-Menü. Die nötigen Einstellungen können Sie der folgenden Abbildung entnehmen:

In diesem Fenster stellen Sie ein, daß Cubase über MIDI-Clock extern synchronisiert werden soll.

In diesem Fenster stellen Sie den MIDI-Eingang ein, an dem der Sirius angeschlossen ist.



Nachdem Sie die Parameter eingegeben haben, klicken Sie auf OK, um das Fenster zu schließen. Um die Einstellungen zu komplettieren brauchen Sie jetzt nur noch im Transportfeld den Sync-Button zu drücken.



Das Transportfeld von Cubase

Ist der Sync-Button gedrückt, kann Cubase eingehende Synchronisationssignale empfangen und verarbeiten.

Wenn Sie nun den PLAY-Taster des Sirius drücken, wird Cubase automatisch mitgestartet. Drehen Sie versuchsweise das TEMPO-Rad des Sirius oder "tappen" Sie auf dem Sirius ein neues Tempo ein. Sie können nun beobachten, wie sich die Tempoanzeige von Cubase synchron zur Anzeige im Display des Sirius ändert. Sobald Sie den STOP-Taster des Sirius betätigen, wird auch Cubase gestoppt.

Sirius-Pattern und -Songs in externen Sequenzer überspielen:

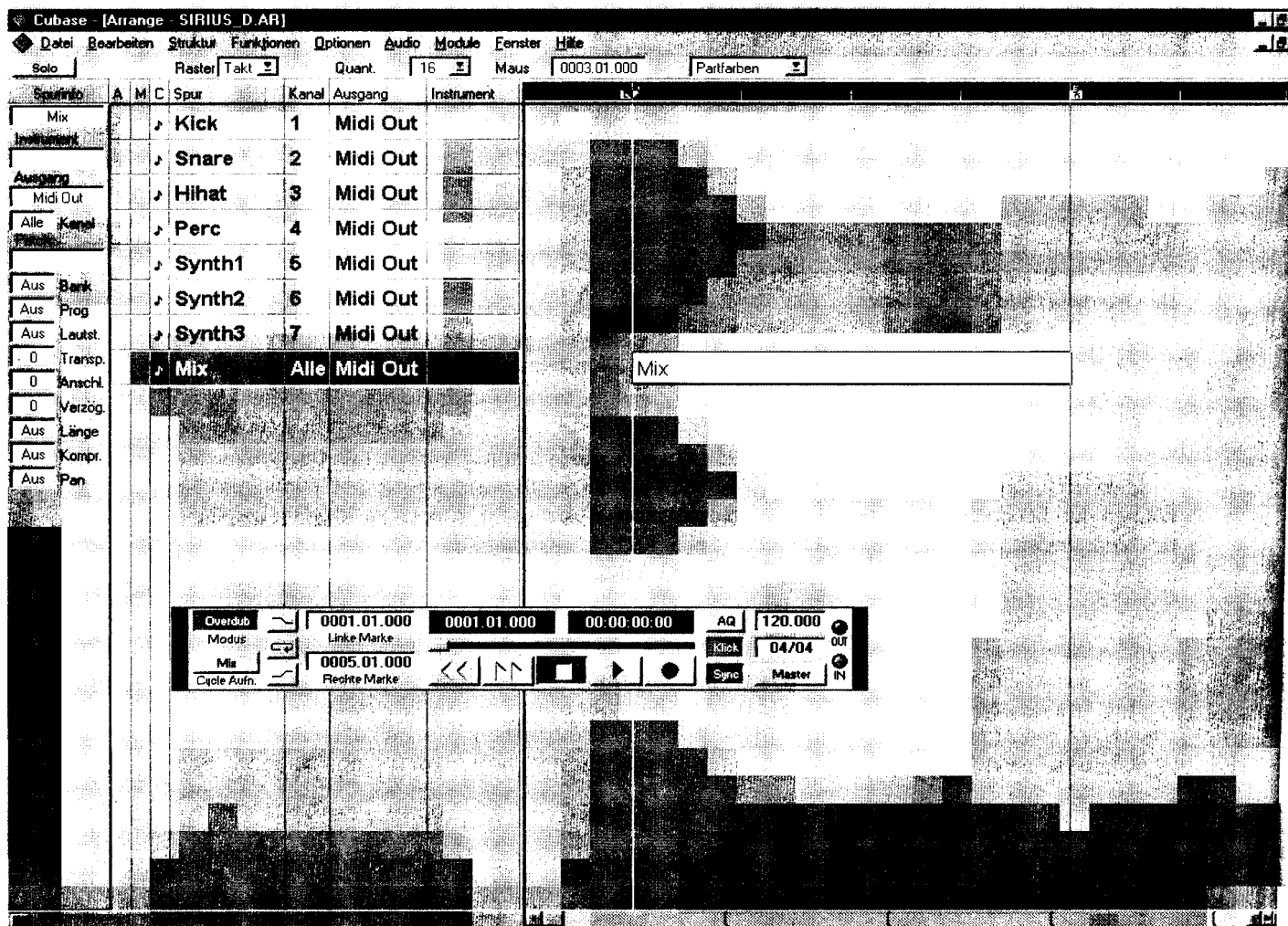
Um Pattern des Sirius mit Cubase aufzunehmen ist es zunächst einmal wichtig, daß Sie eine Synchronisation beider Geräte aufbauen. Am besten funktioniert dies, wenn der Sirius wie in unserem vorangegangenen Beispiel als Master eingestellt wird. Cubase ist also wieder der Slave. Wenn die Synchronisation wie in unserem letzten Beispiel funktioniert, brauchen Sie am Sirius nur noch eine einzige Einstellung vorzunehmen. Öffnen Sie die Seite 4 des System-Edit-Menüs und stellen Sie den Parameter "Local" auf "OFF". Die Menüseite muß jetzt folgendermaßen aussehen:

Edit System/Midi
<4> Local: OFF

Von jetzt an werden die Noten und MIDI-Controller, die der Sequenzer des Sirius erzeugt, nicht mehr direkt an die interne Klangerzeugung des Sirius gesendet. Die Daten werden nun über die MIDI-OUT-Buchse des Sirius in Ihren Computer geschickt und dort durchgeschliffen. Über die MIDI-OUT-Buchse des Computers gelangen die Daten wieder in den Sirius. Stellen Sie also sicher, daß die MIDI-OUT-Buchse des Computers mit der MIDI-IN-Buchse des Sirius verbunden ist, da Sie sonst nichts hören können.

Daß Cubase MIDI-Daten empfängt und sendet, erkennen Sie daran, daß die MIDI-Aktivitätsanzeiger im Transportfeld ausschlagen (Atari) oder aufleuchten (PC und Mac).

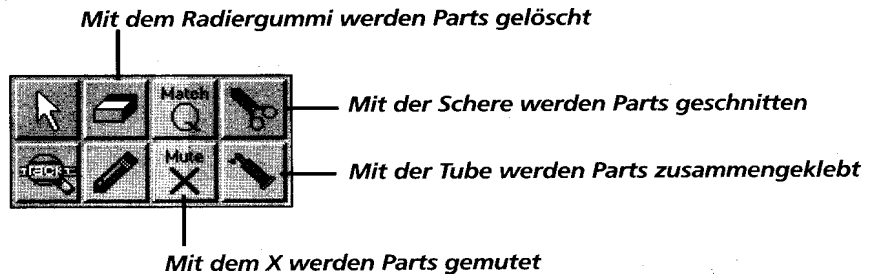
Wenn alles funktioniert, können Sie mit der Aufnahme beginnen. Erzeugen Sie zunächst einen Part, der der Länge des aufzunehmenden Patterns entspricht. Für den MIDI-Kanal dieses Parts wählen Sie die Einstellung "Alle" oder "Any" (englische Versionen und Atari). Wenn Ihre Einstellungen der folgenden Abbildung entsprechen, haben Sie alles richtig gemacht.



Wenn Cubase wie in dieser Abbildung eingestellt ist, kann die Aufnahme beginnen.

Klicken Sie nun auf den Aufnahme-Button im Transportfeld von Cubase. Natürlich startet Cubase jetzt noch nicht, da es auf den Startbefehl des Sirius wartet. Drücken Sie also den PLAY-Taster des Sirius. Cubase nimmt jetzt auf. Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie den STOP-Taster des Sirius. Wenn der aufgenommene Part über den rechten Locator hinausragen sollte, schneiden Sie ihn einfach mit der Schere aus der Cubase-Toolbox an der gewünschten Stelle ab.

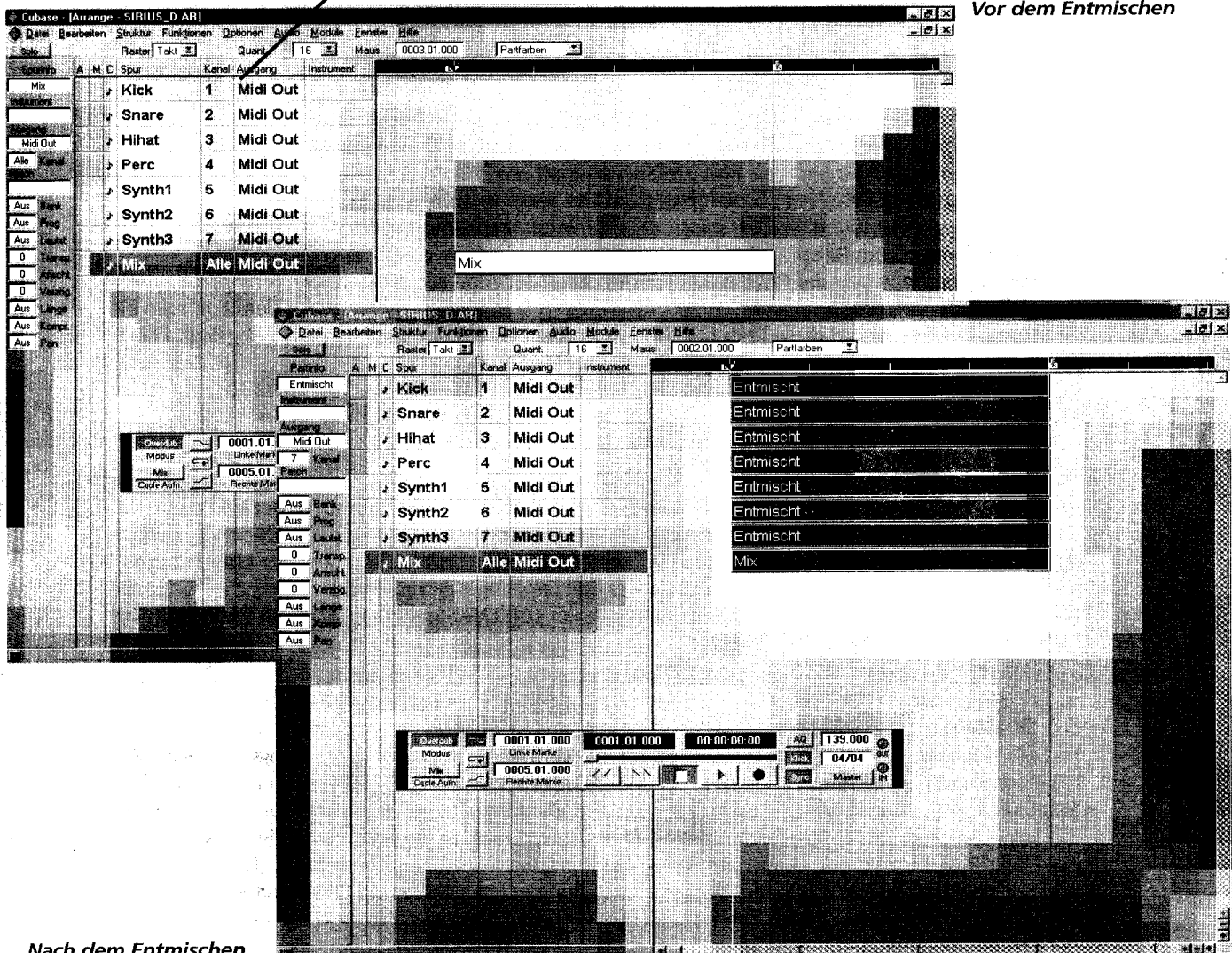
Die Toolbox (Werkzeugkasten) von Cubase. Sie wird mit einem Klick auf die rechte Maustaste geöffnet.



Nun befinden sich natürlich alle aufgenommenen Spuren des Sirius in einem Part. Damit jede Spur ihren eigenen Part erhält, bietet Cubase eine praktische Funktion an: Remix oder Entmischen. Diese Funktion befindet sich im Menü "Struktur". Um sie auszuführen, wählen Sie zuerst einmal den Part an (invertierte Darstellung) und klicken auf die Funktion, wie es in der folgenden Abbildung dargestellt ist.

Zum Entmischen öffnen Sie dieses Menü

Vor dem Entmischen



Nach dem Entmischen

Abspeichern und Ablegen

Was wird abgespeichert und wo wird es abgelegt:

1.) Die Soundspeicherplätze:

In einem Sound werden sämtliche Klangparameter, sowie Einstellungen des Arpeggiators, Gaters oder Chord-Triggers abgespeichert. Die Arpeggio-Motions (selbst erstellte polyphone Abspielfolgen) werden jedoch auf eigens dafür vorgesehenen Speicherplätzen abgelegt (siehe Punkt 3). Wenn Sie ein selbsterstelltes Arpeggio in Ihrem Sound benutzt haben, werden dort lediglich die Motion-Nummer und die Abspiel-Parameter, wie z.B. die Auflösung, Velocity etc. abgespeichert.

Bei den Drum- und Percussion-Sounds kann die Zuweisung des Arpeggiators allerdings nicht mit abgespeichert werden.

Folgende Speicherplätze stehen für Sounds zur Verfügung:

96 für Kick/BD-Sounds

96 für Snare-Sounds

96 für Hihat-Sounds

96 für Percussion-Sounds (bestehend aus kompletten Percussion-Sets)

96 für Synth-Sounds

2.) Motif-Speicherplätze:

In einem User-Motiv werden die in den Sequenzer des Sirius eingespielten MIDI-Noten gespeichert. Ein User-Motif wird automatisch nach dem Verlassen des Drumgrids, der Realtime-Record- und der Step-Record-Funktion vom Sirius auf dem nächsten freien User-Motif Speicherplatz des angewählten Parts abgespeichert. In einem User-Motiv werden auch eventuell aufgezeichnete Controller, wie zum Beispiel ein mit dem Echtzeit-Drehregler aufgenommener Filterverlauf abgelegt.

Für die User-Motife stehen Ihnen **100 Speicherplätze für jeden der 7 Parts** zur Verfügung.

3.) Arpeggiator-Motion Speicherplätze:

In einer Arpeggiator-Motion werden selbstprogrammierte Abspielmuster des Arpeggiators abgespeichert. Das können zum Beispiel die polyphonen Arpeggios sein. In einem solchen Arpeggio-Programm werden neben der Rhythmik auch die Länge der Arpeggio-Motion, die Verzögerung der Steps, die Gate-Zeit und der Wert der Velocity für jeden Step abgespeichert. Nach dem Editieren einer Arpeggio-Motion wird diese über das Write-Menü auf einem der Speicherplätze abgelegt. Hierzu stehen Ihnen **9 Arpeggio-Motion-Speicherplätze** zur Verfügung.

4.) Patternspeicherplätze:

In einem User-Pattern werden die Motif-Zuordnung, die Speicherplatz-Nummern der im Pattern verwendeten Sounds, die Lautstärke der 7 Parts, das Panorama, die Einstellungen der FX-Sends sowie das Vocoder-Routing und der eingestellte Groove-Faktor abgespeichert. In jedem der User-Pattern können die Routings für die Analyse- und Carrier-Parts frei zugewiesen werden.

Zum Speichern von eigenen User-Pattern stehen ihnen **100 User-Speicherplätze** zur Verfügung.

5.) Songspeicherplätze:

Im SIRIUS stehen Ihnen **16 Songspeicherplätze** zur Verfügung. In jedem dieser Songs kann eine Abfolge von Pattern programmiert werden. Für jeden Song-Step in dieser Abfolge kann man eines der 100 User-Pattern, die Spieldauer des Steps in Takten, die Einstellungen der Mutes für die 7 Parts und die Transponierung der Synth-Parts festlegen. Desweiteren werden in einem Song die Einstellungen der Effekt-Prozessoren, das Tempo des Songs, die Belegung der 16 Nummern-Taster (Pattern, Breaks und Special-Loop-Tracks) sowie die Vocoder-Einstellungen (Lautstärke und Panoramapositionen der einzelnen Bänder, Bypass-Pegel, Anteile des Low- und des Highpass-Filters und das angewählte Vocoder-Preset) abgespeichert.

6.) Vocoder-Grundprogramme (Presets):

Was sind Vocoder-Grundprogramme? Da die Einstellungen des Vocoders (Lautstärke, Panoramapositionen der einzelnen Bänder, Bypass-Pegel, Anteile des Low- und Highpass-Filter und die Grundprogrammauswahl) in einem Song abgelegt werden, ist diese Frage berechtigt. In einem der **16 Vocoder-Grundprogramme** kann für jedes der Bänder die Frequenz, Güte und die Decay-Zeit verändert werden. Diese Parameter sind für die Analyse, und die Carrier-Frequenzen getrennt einzustellen. Es ergeben sich somit noch weitere Experimentiermöglichkeiten. Da diese Funktionen sehr komplex sind und eine gewisse Erfahrung im Umgang mit einem Vocoder voraussetzen, ist die Programmierung dieses Bereiches nur über System-Exklusiv-Daten möglich. Eine Auflistung des systemexklusiven Datenformats des Sirius finden Sie im Anhang dieses Handbuchs.

Achtung: Es wird bei der Programmierung des Vocoders immer das gerade angewählte Vocoder-Grundprogramm geändert. Sie sollten daher sicherstellen, daß Sie nicht aus Versehen etwas löschen oder verändern, was Sie noch benötigen. Die Vocoder-Grundprogramme sind nach dem Editieren jedoch nicht ganz verloren, sondern können mittels einer Initialisierung wieder hergestellt werden.

7.) Speicherplätze für Percussion-Sets:

Sie haben die Möglichkeit auf **20 Percussion-Set-Speicherplätzen** Ihre selbst erstellten Percussion-Sets abzuspeichern. Wie auch bei den Vocoder-Grundprogrammen wird bei der Editierung eines der werkseitig abgelegten Sets überschrieben. In einem Percussion-Set werden neben dem Sound auch das Tuning, die Lautstärke, das Panorama, die FX-Send-Einstellungen sowie die Zuweisung der Keyboardtasten zu den einzelnen Percussion-Instrumenten gespeichert. Ein Percussion-Set besteht aus 12 Sounds, die auf einer Oktave frei verteilt werden können. Das Speichern eines Percussion-Set erfolgt vom SIRIUS automatisch, sobald die dazu angewählte Editierebene verlassen wird.

Achtung: Es wird bei der Programmierung immer das gerade angewählte Percussion-Set geändert. Sie sollten daher sicherstellen, daß Sie nicht aus Versehen etwas löschen oder verändern, was Sie noch benötigen. Die werkseitigen Percussion-Sets sind nach dem Editieren jedoch nicht ganz verloren, sondern können mittels einer Initialisierung wieder hergestellt werden.

Liste der Wave-Macros

Kick-Wave-Macros		Snare-Wave-Macros		HiHat-Wave-Macros									
0	606Bass	0	606Snar1	0	606HiHat	30	V_Sync4	78	Sawtoot3	percussio			
1	808DKick	1	606Snar2	1	808HHat1	31	V_Sync5	79	FatStack				
2	808Kick1	2	808Snar1	2	808HHat2	32	V_Sync6	80	FatDirty				
3	808Kick2	3	808Snar2	3	909HHat2	33	V_Sync7	81	HohnerSt				
4	808Kick3	4	808Snar3	4	HiHats	34	Spectr_A	82	SlowOrch				
5	808LKick	5	909Snar1	5	LinHHat1	35	Spectr_B	83	MoogDeep				
6	909Kick1	6	909Snar2	6	LinHHat2	36	Spectr_C	84	DeepSine				
7	909Kick2	7	DrySnar1	7	MS_20HH1	37	Spectr_D	85	TB_Bass1				
8	909Kick3	8	DrySnar2	8	MS_20HH2	38	Spectr_E	86	TB_Bass2				
9	909Kick4	9	EfSnare1	9	NatHiHat	39	Spectr_F	87	TB_Bass3				
10	909Kick5	10	EfSnare2	10	NHiHat_1	40	Spectr_G	88	TB_VeloB				
11	AmbientK	11	EfSnare3	11	NHiHat_2	41	Spectr_H	89	Sync_1				
12	AnaKick4	12	EfSnare4	12	UniVoxHH	42	Spectr_I	90	Sync_2			0	
13	BD_Shot1	13	EfSnare5			43	Spectr_J	91	Up_Sync			1	
14	CallKck	14	FlSnare			44	Noise	92	MalChoir			2	
15	ClipKick	15	HipSnar			45	S_TriRec	93	Mellotr			3	
16	D_Kick1	16	IndSnar1	Synth-Wave-Macros		46	S_SawRec	94	VS_Bell			4	
17	D_Kick2	17	IndSnar2	0	V_Sine	47	S_TriSaw	95	VS_Deep			5	
18	D_Kick3	18	LinSnar1	1	V_Triang	48	SpectrAD	96	VS_Fat			6	
19	D_Kick4	19	LinSnar2	2	V_TrianD	49	SpectrAE	97	VS_Spect			7	
20	D_Kick5	20	LinSnar3	3	S_Triang	50	SpectrAF	98	VS_Wave			8	
21	DepKick	21	MS20Snar	4	S_TrianM	51	SpectrAI	99	VS_VOICE			9	
22	DistorBD	22	Noise1	5	V_Trapez	52	SpectrBC	100	Effect			0	
23	DomKick1	23	Noise2	6	V_Rect_1	53	SpectrBF	101	SpecStrg			1	
24	DomKick2	24	Noise3	7	V_Rect_2	54	SpectrBG	102	SuprStrg			2	
25	DomKick3	25	PCMSnare	8	V_Pulse1	55	SpectrBH	103	SeqPad_1			3	
26	HipKick	26	PicSnare	9	V_Pulse2	56	SpectrBJ	104	SeqPad_2			4	
27	KickMe	27	PitIndSn	10	V_Pulse3	57	SpectrCI	105	ChorStrg			5	
28	KickShrt	28	Pit606Sn	11	V_Pulse4	58	SpectrDE	106	SuperFat			6	
29	KicRev	29	RomSnar1	12	V_Pulse5	59	SpectrEH	107	FatVoice			7	
30	KlickKic	30	RomSnar2	13	V_Pulse6	60	SpectrEJ	108	Saw_Orch			8	
31	KxiuKick	31	Snare1	14	V_Pulse7	61	SpectrFG	109	Fat_Solo			9	
32	LinnKick	32	Snare2	15	S_Rect	62	SpectrFH	110	Effect_1			0	
33	LngKick	33	Snare3	16	S_Puls50	63	SpectrFI	111	Effect_2			1	
34	LongBD	34	Snare4	17	S_Puls70	64	SpectrFJ	112	Effect_3			2	
35	MaskKick1	35	UnivoxSn	18	V_Moog	65	SpectrGH	113	Effect_4			3	
36	MaskKick2	36	808Claps	19	V_Form_1	66	SpectrGI	114	MZapBas1			4	
37	ModDyn2	37	909Claps	20	V_Form_2	67	SpectrGJ	115	MZapBas2			5	
38	ModKick1	38	HandClap	21	V_Form_3	68	SpectrHI	116	808TunBd			6	
39	ModKick2	39	DirtyClp	22	S_Saw	69	SpectrHJ	117	NoiseSeq			7	
40	MS_Kick	40	DirtClp2	23	V_Saw_1	70	Sequenz1	118	BellStrn			8	
41	PDistKk1	41	LongClap	24	V_Saw_2	71	Sequenz2	119	SequFat1			9	
42	PDistKk2			25	V_Saw_3	72	Sequenz3	120	BasStrng			0	
43	PDistKk3			26	V_Saw_4	73	Sequenz4	121	SequFat2			1	
44	PDistKk4			27	V_Sync1	74	Wetbass1	122	Wet_Fat			2	
45	PDistKk5			28	V_Sync2	75	Wetbass2	123	Hohn_Wet			3	
46	PDistKk6			29	V_Sync3	76	Sawtoot1	124	PowrChrd			4	
47	RomKick1					77	Sawtoot2					5	
48	RomKick2											6	
49	RoomBDrm											7	
50	ShortBd											8	
51	ShrtKck1											9	
52	ShrtKck2											0	
53	UniVoxBD											1	

Liste der Percussion-Instrumente

Percussion-Instrumente	50	909Snar1	102	EfSnare2	154	LinnClap	206	Ride	
	51	909Snar2	103	EfSnare3	155	LinnClp2	207	Ride2	
0	12_Tom	52	Ambient	104	EfSnare4	156	LinnCong	208	RingPer1
1	12_Tom_D	53	Blecher1	105	EfSnare5	157	LinnCowb	209	RingPer2
2	14_Tom	54	Blecher2	106	ElHiTom	158	LinnCrsh	210	RomKick2
3	14_Tom_D	55	CallKick	107	ElLoTom	159	LinnHHMC	211	RomKick
4	16_Tom	56	Camera_1	108	F_Drum1	160	LinnHHSC	212	RomSnar1
5	16_Tom_D	57	Camera_2	109	F_Drum2	161	LinnKCKF	213	RomSnar2
6	606Bass	58	Camera_3	110	F_Drum3	162	LinnOpHH	214	RoomBDrm
7	606CloHH	59	Camera_4	111	F_Drum4	163	LinnStck	215	Shorty_1
8	606Cymb	60	ClipKick	112	F_Drum5	164	LinnTamb	216	Shorty_2
9	606HiTom	61	CloseHat	113	F_Drum6	165	LinnTom1	217	Shorty_3
10	606HTom2	62	Cng1Mute	114	F_Drum7	166	LinnTom2	218	ShrtBDrm
11	606LoTom	63	Cng1Palm	115	F_Revs1	167	LinnOpHH	219	ShrtKick
12	606MeHat	64	Cng1Slap	116	FingSnip	168	LinSnar1	220	ShrtKck2
13	606OpnHH	65	Cng2Mute	117	FipSnap	169	LinSnar2	221	ShrtZip1
14	606Snare	66	Cng2Palm	118	FingClp	170	LinSnar3	222	Sirene
15	808CloHH	67	Cng3Ot	119	FlSnare	171	LinTom1H	223	Snare1
16	808ClHH2	68	Cng3Palm	120	Cap_Zip2	172	LinTom1L	224	Snare2
17	808Clap	69	Cng3Slap	121	HH1Clod	173	LittlPer	225	Snare3
18	808Clave	70	CngMffl	122	HH1Open	174	LongKick	226	Snare4
19	808Cymb	71	CngMute	123	HH2Clod	175	LngKick2	227	Sp12Meta
20	808DKick	72	CngOpen	124	HH2Open	176	LoopClap	228	Sp12Tom1
21	808HiCon	73	CngOtOf	125	HighStck	177	LoopShak	229	Sp12Tom2
22	808HiTom	74	CngOtOf2	126	HipKick	178	LoopSnap	230	Sp12Tom3
23	808Kick1	75	CngOtOff	127	HipSnare	179	Lopmatic	231	SpCrash
24	808Kick2	76	CngPalm	128	Huuhh	180	Low_Zip1	232	Steam
25	808Kick3	77	CngSlap	129	IndSnare	181	MasKick1	233	Ticker
26	808LKick	78	CngSlOf	130	IndSnar2	182	MasKick2	234	Tubus
27	808LoTom	79	CngSlphd	131	lto_Hdmt	183	Metronom	235	Udus1
28	808MeTom	80	CngTips	132	lto_Hdot	184	ModDyn2	236	Udus2
29	808OpHH2	81	D_Kick1	133	lto_Hds	185	Modular1	237	Udus3
30	808Rimsh	82	D_Kick2	134	lto_Ldm	186	Modular2	238	Udus4
31	808Snar2	83	D_Kick3	135	lto_Ldot	187	MoogZap1	239	UniBDrm
32	808Snar3	84	D_Kick4	136	lto_Lds	188	MoogZap2	240	UniVoxCH
33	808Snare	85	D_Kick5	137	lya_Ahdo	189	MS_20_HH	241	UniVoxOH
34	909Clap	86	DeepShak	138	lya_Ahds	190	MS_20_Sn	242	UnivSnar
35	909CloHH	87	DeepKick	139	lya_Hdm	191	MS_Kick1	243	808Cowbl
36	909ClHH2	88	DirtClap	140	lya_Hdot	192	MTom	244	LittlePL
37	909Cras2	89	DirtClp2	141	lya_Hds	193	NCHHFoot	245	LowZipLp
38	909Crash	90	DirtHH	142	lya_Ldm	194	NClHH	246	RingPgLp
39	909HiTom	91	DistorB	143	lya_Ldo	195	NormClap	247	RingPLp2
40	909Kick1	92	DoomKick	144	lya_Lds	196	PDstKic1	248	Short1Lp
41	909Kick2	93	DomKick2	145	KickMe	197	PDstKic2	249	Short2Lp
42	909Kick3	94	DomKick3	146	KickShrt	198	PDstKic3	250	Short3Lp
43	909Kick4	95	DrySnar1	147	KickRev	199	PDstKic4	251	ShrtZipL
44	909Kick5	96	DrySnar2	148	KlickKic	200	PDstKic5	252	FDrum1Lp
45	909LoTom	97	DstTomHi	149	KxiuKick	201	PDstKic6	253	FDrum2Lp
46	909MeTom	98	DstTomLo	150	LFO	202	PCMSnare	254	FDrum3Lp
47	909OpHH2	99	DstTomMi	151	LinCabas	203	PicSnare	255	BlecherL
48	909Ride	100	Effect1	152	LinCrsh2	204	PowrChrd		
49	909Rimsh	101	EfSnare1	153	LinnClHH	205	Print_2		

der Drum-Sounds

Kick-Sounds

A01	HipKick	A59	Pump909
A02	WetKick	A60	DancKick
A03	Stopped	A61	Dutch
A04	DeepKick	A62	Daftkick
A05	Medium	A63	ZannZ BD
A06	Dirty	A64	House 1
A07	AttackBD	A65	Dist-808
A08	Basket	A66	808 Kic2
A09	Staubig	A67	ReverbKk
A10	UltraDry	A68	808XFett
A11	SuperDry	A69	808 High
A12	NormalKc	A70	Big 808
A13	Classic	A71	BigPitch
A14	Footkick	A72	Pitcher
A15	Big Tom	A73	Fluf808K
A16	Rockkick	A74	Bumpi
A17	Ultra!	A75	808Kick1
A18	Big Kick	A76	PunchKic
A19	BigDirty	A77	Deep 808
A20	MondoKic	A78	Gummm808
A21	Boom	A79	Clean808
A22	Rat!	A80	C.P. 808
A23	Deeper	A81	PitchKic
A24	ClipKick	A82	ElektroK
A25	MelloKck	A83	ElekShot
A26	Pump It	A84	SFX-Kick
A27	NL-Kick	A85	Big \
A28	The Grid	A86	DirtySFX
A29	TammBD	A87	Plusklas
A30	Raffkick	A88	DeepEnou
A31	Blamkick	A89	HerzShlg
A32	Slamkick	A90	Far Noiz
A33	CallKick	A91	AW-Brain
A34	Pitch	A92	Lavasee
A35	Logikick	A93	Cascade
A36	ToneKick	A94	Buckhard
A37	Dindada	A95	Lift-Off
A38	Modular	A96	Calculat
A39	Special		
A40	606Kick		
A41	HardAttk		
A42	Staub		
A43	ZunchKic		
A44	Formant		
A45	Splatt		
A46	HiLo		
A47	Discus		
A48	Glidekik		
A49	909 1		
A50	909 2		
A51	909 3		
A52	909 4		
A53	909 5		
A54	Dirty909		
A55	Dirty 2		
A56	Mod 909		
A57	Knall:-)		
A58	HouseKic		

Snare-Sounds

A01	Shorty
A02	HipSnare
A03	Clear
A04	Linn1
A05	PCM Sna1
A06	ShortSnr
A07	Reverb
A08	DeepTras
A09	HipHopSD
A10	DrMnBsSd
A11	NatSnare
A12	MelloSnd
A13	16 Toms
A14	Egon Hal
A15	Hi Snare

A16	DB Snare
A17	DirtySht
A18	ShortBig
A19	NoiseSnr
A20	Noname
A21	Machine
A22	HighSnar
A23	LoFiSnar
A24	NoFiSnar
A25	Hallsnd
A26	SniffSnd
A27	RachgSnd
A28	MouthSnd
A29	Fats
A30	Delayed1
A31	Delayed2
A32	Metalead
A33	Univox
A34	606 Snar
A35	606Snar2
A36	DryLow
A37	MS 20Sna
A38	NoiseSnr
A39	Pactroni
A40	Eventtic
A41	LinnReso
A42	Electro
A43	Snipsnar
A44	Ticker
A45	Cliksnar
A46	Rollsnar
A47	Hypasnar
A48	Noizclap
A49	909 1
A50	909 2
A51	909 High
A52	909High2
A53	BadTuned
A54	FilterVL
A55	Pitch EG
A56	PitchEG2
A57	MellwSnd
A58	HouseSnd
A59	DanceSnd
A60	909 Snd
A61	Carpt909
A62	Short909
A63	Reso 909
A64	Velo 909
A65	808 1
A66	808 2
A67	DeepTund
A68	Stopped
A69	808 3
A70	808Hipas
A71	808Hips2
A72	HighEnd
A73	808Snar1

A74	808Snar2
A75	808Snar3
A76	808Snar4
A77	808Velo
A78	808Snapp
A79	808Bottm
A80	808 HP
A81	Scratch!
A82	Modulate
A83	NoiseMod
A84	QM-High
A85	Short@YY
A86	Effector
A87	Reverse
A88	NoSense
A89	DropjeBB
A90	Dry Drop
A91	Blood
A92	WindSnar
A93	Djacka
A94	1943
A95	WirbelXT
A96	Sweeppee

Hihat-Sounds

A01	NatHiHat
A02	RockHiht
A03	NHiHat-1
A04	Blech
A05	Highpas1
A06	Highpas2
A07	Highpas3
A08	Highpas4
A09	ButterHH
A10	JazzHat
A11	Luschig
A12	TinHihat
A13	Lofihat
A14	DynaLinn
A15	8.8 mono
A16	HAT mono
A17	Modulate
A18	Thor
A19	Shorty
A20	TakeThis
A21	Pitch EG
A22	PitchEG2
A23	PitchEG3
A24	PitchEG4
A25	WolligHH
A26	Agressiv
A27	Mean HH
A28	BlechHH
A29	Dirtecho
A30	Highecho

A31	Glitsch	A89	Indust	A47	Swishi
A32	Slitsch	A90	ModulSnd	A48	Sritshi
A33	Univox	A91	Aua-HH	A49	Standard
A34	Dirty	A92	God-HH	A50	Mfc
A35	Natura	A93	Maybeam	A51	Westbam
A36	Modulate	A94	Vinylhat	A52	Bingo
A37	Modulat2	A95	Gongs	A53	Reverse
A38	MS 20	A96	Bubbles	A54	Short909
A39	MS 20Pit			A55	Short HP
A40	Sirius			A56	Condensd
A41	DirtyHH1			A57	HopSet 1
A42	Metalic			A58	GatePerc
A43	MesserHH	A01	FilterIt	A59	GroovSet
A44	LongMS	A02	Latin	A60	FatePerc
A45	Zippi	A03	Dance	A61	Hifreq 9
A46	Crackle	A04	ShortSet	A62	Daft1Set
A47	Noizehat	A05	ResPerc	A63	Lofi 909
A48	LFO-Hatt	A06	Cut This	A64	Groov HP
A49	909 Hat	A07	Waves	A65	808 Set
A50	909 High	A08	Shatter	A66	Quasar
A51	909CutEC	A09	Percus1	A67	Short808
A52	909**_**	A10	GroovSet	A68	NewKits
A53	HipHop	A11	HouseSet	A69	Plucked
A54	Higher	A12	WierdPec	A70	Pitched
A55	LFO	A13	PowerTom	A71	Lirasis
A56	Resonanc	A14	Power	A72	Sir ^ ius
A57	909HP+	A15	Good For	A73	DrmBass1
A58	Short909	A16	ClapClap	A74	DanceSet
A59	Norm-909	A17	Distorto	A75	Tanz-Set
A60	Worm-909	A18	Distort2	A76	MAD-Perc
A61	909itsch	A19	Lambura	A77	Hifreq 8
A62	HAT LFO1	A20	Attack1	A78	Daft2Set
A63	HAT LFO2	A21	Attack2	A79	Lofi 808
A64	909 mono	A22	LoFi 1	A80	Groov Fx
A65	808 1	A23	LoFiPerc	A81	Electro
A66	808 2	A24	LoFi 2	A82	Modul
A67	Short808	A25	Muffelig	A83	MoreFun!
A68	Modulate	A26	Be Fxed	A84	SuperFX1
A69	RoqueY	A27	SomeFunk	A85	SuperFX2
A70	DJ"Best	A28	GrooveDT	A86	SuperFX3
A71	Tricky	A29	Maharish	A87	Animals?
A72	Remix	A30	Aborigin	A88	Help!
A73	DanceHH	A31	Poona	A89	Effekted
A74	Naturell	A32	Mahamono	A90	SatePerc
A75	808Tickl	A33	Linn Set	A91	Tablatoi
A76	SwiftHH	A34	Linn 2	A92	Strange
A77	CR-808	A35	LinnShrt	A93	L-R-U-D
A78	808 ??	A36	TotalCon	A94	ARPEG-DR
A79	Delay808	A37	DeepNois	A95	Vari FX1
A80	Bad 808	A38	X_Transf	A96	Vari Fx2
A81	Modulat2	A39	Y_Transf		
A82	PitchChg	A40	ZipZap		
A83	ShortTac	A41	Electro2		
A84	Unikat	A42	Mega-Pec		
A85	Mad HH	A43	Perfect		
A86	PingPong	A44	Mindburn		
A87	Gogo	A45	E-D-S		
A88	O Wa Dis	A46	Pitching		

Liste der Synth-Sounds

Synth-Sounds

Bank A

A01 WetBass2
A02 SineBass
A03 CoolBass
A04 ModuloBX
A05 Mod2Bass
A06 FatBoy
A07 WetLong
A08 Wet&Bass
A09 DiscoBas
A10 *Atom*
A11 PercSine
A12 ResoBass
A13 TranceBS
A14 Filter!
A15 WaveBass
A16 DeepBass
A17 DirtSynt
A18 Dirt309
A19 LuckyBas
A20 SaverSex
A21 303Velo
A22 VeryDirt
A23 MixOct
A24 ShortBas
A25 GuitarBs
A26 S-Faster
A27 FatDirty
A28 ZapBass
A29 SawBass
A30 PPG-Bass
A31 WetMoog!
A32 StringBs
A33 Shine On
A34 VS Chor
A35 BrightPd
A36 Shimmer
A37 Chor
A38 Mellotrn
A39 Sentinel
A40 TubularP
A41 TecPad
A42 Spectral
A43 GateSynt
A44 Swallow
A45 Orchestr
A46 Deep Pad
A47 Jet Pad1
A48 Big Pad
A49 Picant
A50 Clavonit
A51 Floating
A52 Quintchd
A53 ShortSeq
A54 ModSequa
A55 Block C
A56 Perco
A57 Spectacu

A58 Percular
A59 Bottom
A60 SequenzC
A61 Into Spa
A62 AmbientT
A63 ChorSeq!
A64 <SynthiY
A65 Arpeggio
A66 Trancer
A67 Goa !
A68 Arpeggi2
A69 Trancer3
A70 HardSeq!
A71 SyncSynt
A72 SequenzA
A73 Techno!
A74 FilterS1
A75 HighSeq2
A76 UpperCls
A77 Syncer2
A78 Orgelton
A79 OrcSolo
A80 PulsSolo
A81 VocoderC
A82 Filter ^!
A83 Zipper
A84 TinyDirt
A85 Swallow
A86 FXPad
A87 Psychos*
A88 LushPad2
A89 RhythmFX
A90 Atmo
A91 Dreams
A92 AtomOrc
A93 Psychoa
A94 Pre Nat
A95 Mello Up
A96 Cult

Bank B

B01 WetBass
B02 Trancer
B03 WetFiltr
B04 ModuloBX
B05 Mod Bass
B06 FatBoy
B07 WetLong
B08 PercBass
B09 DiscoBas
B10 DA Hool
B11 SineBass
B12 XenoBass
B13 TranceBS
B14 Filter!

B15 WaveBass
B16 Stopped
B17 DownSweep
B18 Forte
B19 LuckyBas
B20 SaverSex
B21 303Velo
B22 Detune!
B23 MixBass
B24 ShortBas
B25 Synced!
B26 JenY?
B27 Bitterfd
B28 Eraser
B29 VoiceBas
B30 IntroBas
B31 Classic!
B32 Classic2
B33 VS Spect
B34 Fat Pad
B35 LushSpec
B36 Hohner
B37 AntiSweep
B38 HighSweep
B39 BigSweep
B40 Strings
B41 SeqPad
B42 Tangram
B43 PolySynt
B44 FastStrg
B45 HighSynt
B46 Long Pad
B47 Mod Pad1
B48 Rising
B49 Edgar F
B50 Clavinet
B51 Bells
B52 Sequent
B53 SoftSeq1
B54 ModPluck
B55 |P|C|B|
B56 PercoChd
B57 Spectral
B58 Percuter
B59 Kraftwer
B60 Sequenz1
B61 InMotion
B62 InMotio2
B63 Sequenz1
B64 Ancient
B65 LuckySol
B66 Filt Sol
B67 FluteSol
B68 SinSequ
B69 Westwoop
B70 Eastbam2
B71 Eastbam3

Liste der Synth-Sounds

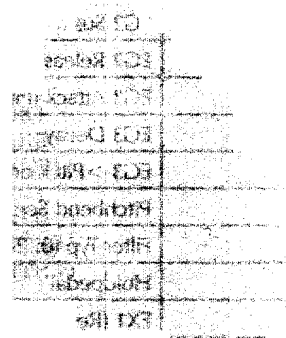
B72 EastbamC
 B73 DA Cool
 B74 HighSeq1
 B75 SynSequ
 B76 UpSync
 B77 Syncer
 B78 FatSolo
 B79 OrcSolo
 B80 DirtySol
 B81 Effector
 B82 Filter ^!
 B83 Zipper
 B84 Organ 1
 B85 Swallow
 B86 FXPad
 B87 Guitar
 B88 LushPad2
 B89 RhythmFX
 B90 Atmo
 B91 Dreams
 B92 AtomOrc
 B93 ForceMa
 B94 Pre Nat
 B95 Mello Up
 B96 FuturSir

Bank C

C01 Junky CP
 C02 Glider
 C03 Acid Mod
 C04 D+BASS
 C05 PizzaBss
 C06 OffBeat
 C07 DeepHaus
 C08 Funk-Man
 C09 Frogger
 C10 PhaseBas
 C11 MKS-50Bs
 C12 UltraBas
 C13 Funky HK
 C14 202 Bass
 C15 Slfobass
 C16 Mod'Bass
 C17 SH-X
 C18 NovaBass
 C19 80s Lead
 C20 Board
 C21 REBIRTH2
 C22 80s Bass
 C23 Pad-Bass
 C24 Bi-Bass
 C25 Masse X
 C26 303like
 C27 REBIRTH
 C28 WeichBas

C29 Instable
 C30 Bass ???
 C31 Bassline
 C32 309 Bass
 C33 X-Voice
 C34 Koyaa
 C35 StrangeP
 C36 Enfrhmki
 C37 Rel-Pad1
 C38 D.I.Auge
 C39 Deep-Pad
 C40 Stoffich
 C41 WunderPD
 C42 DunePad1
 C43 Feel It!
 C44 Juno-Org
 C45 Histring
 C46 Portella
 C47 Digistrx
 C48 Digichor
 C49 Pscorg2
 C50 Tadavoc
 C51 Mellows
 C52 Madseq
 C53 HouseOg1
 C54 HouseOg2
 C55 DigiDrm
 C56 Shibuya
 C57 OrbitPno
 C58 Trañcer
 C59 WaterSyn
 C60 PKS-50Bs
 C61 SequBell
 C62 Banjojo
 C63 Pscorg
 C64 Clavity
 C65 Solojam
 C66 Bigsolo
 C67 Hot Fat
 C68 Wheel it
 C69 Cosmic B
 C70 TecnoSyn
 C71 AngelVox
 C72 TechSeq
 C73 OrbiBell
 C74 MindSolo
 C75 VCASolo
 C76 FSOLseq
 C77 Quintor
 C78 Flange
 C79 ResoLead
 C80 Syncline
 C81 FilterEG
 C82 Galactic
 C83 Kotzrobb
 C84 Crazykor
 C85 SpaceChr

C86 LFO-Pad
 C87 FSOLbell
 C88 UFO-Fly
 C89 LophoLFO
 C90 SpaceAmb
 C91 Fat-Guit
 C92 UFOworld
 C93 LFO Noiz
 C94 Funky FX
 C95 LFOitsch
 C96 GoaFix



Liste der MIDI-Controller

Sirius MIDI-Controller Liste

Die folgende Liste enthält alle Soundparameter des Sirius, die mit MIDI-Controllern ferngesteuert werden können. Die Spalte "Mod.Wheel Belegung" zeigt, welche Parameter auf das Modulationsrad gelegt werden können. Die Spalte "interne Aufnahme" gibt an, welche Soundparameter in den internen Sequenzer des Sirius aufgenommen werden können.

Die Parameter, die mit einem "+" bezeichnet sind, können nur in den internen Sequenzer aufgenommen werden, wenn sie vorher auf das Modulationsrad gelegt wurden. Wenn das geschehen ist, können Sie die Parameter durch Bewegen des Modulationsrades aufnehmen.

Controller Nr.	Funktion:	Mod.Wheel Belegung:	interne Aufnahme
1	Modulation Wheel	-	ja
5	Portamento Time (Glide)	ja	ja
7	Volume (Mix)	ja	ja
10	Panorama (Mix)	ja	ja
11	Sound-Level (VCA-Level)	ja	ja
12	Wave-Macro	-	ja
13	Octave Transpose (+-2 Octaven)	-	-
14	Tune/Detune (0,01..24 Halbtöne)	ja	ja
15	Filter Input Overdrive	ja	ja
16	Filter Cutoff (FC)	ja	ja
17	Filter Resonance (Q-Factor)	ja	ja
18	EG1 Attack (VCA)	ja (VCA EG MACRO)	ja
19	EG1 Decay	ja (VCA EG MACRO)	ja
20	EG1 Sustain	ja (VCA EG MACRO)	ja
21	EG1 Release	ja (VCA EG MACRO)	ja
22	Keyboard-Tracking	ja	ja
23	EG->FC amount (Env.Mod.)	ja	ja
24	Dyn->FC amount	ja	ja
25	Dyn->VCA on/off	ja	ja
26	LFO Depth	ja	ja
27	LFO Wave (0..5 = SIN..RND)	-	ja
28	LFO Rate (0,1..10 Hz)	ja	ja
29	LFO ->Pitch amount	-	ja
30	LFO ->VCF amount	-	ja
31	LFO ->VCA amount	-	ja
33	EG2 Attack (VCF)	ja (VCF EG MACRO)	+
34	EG2 Decay	ja (VCF EG MACRO)	+
35	EG2 Sustain	ja (VCF EG MACRO)	+
36	EG2 Release	ja (VCF EG MACRO)	+
37	EG3 Attack (Pitch)	ja (MOD RATE)	+
38	EG3 Decay	ja (MOD RATE)	+
39	EG3->Pitch amount	ja (MOD DEPTH)	+
40	Pitchbend Sensitivity	-	-
41	Filter-Typ (0..2 = 24dBTP..12dBHP)	-	-
64	Holdpedal	-	ja
91	FX1 (Reverb) send (Mix)	ja	+
93	FX2 (Chorus) send (Mix)	ja	+

Achtung: Nur für Profis und Programmierer!!

Das System-Exklusive Datenformat des Sirius:

Die folgenden Seiten enthalten eine Auflistung des System-Exklusiven Datenformats des Sirius. Diese Liste wendet sich an fortgeschrittene MIDI-Programmierer. Wenn Sie zum Beispiel einen Software-Editor, eine Mixermap oder ein Environment für den Sirius programmieren wollen, finden Sie hier alle notwendigen Angaben. Die Auflistung bedient sich der englischen Sprache, da dieses in der MIDI-Norm so festgelegt ist.

SIRIUS System-Exclusive Format:

Request Data from device:

Byte No.	Value	Remarks
0	F0	System Exclusive start command
1	3F	QUASIMIDI id number
2	dv	device number = System channel-1
3	27	SIRIUS id number
4	52	Request data command
5	ah	address high
6	am	address mid
7	al	address low
8	dh	data count high (2 bit)
9	dm	data count mid (7 bit)
10	dl	data count low (7 bit)
11	F7	end of System Exclusive

Dump Data to device:

Byte No	Value	Remarks
0	F0	System Exclusive start command
1	3F	QUASIMIDI id number
2	dv	device number = System channel-1
3	27	SIRIUS id number
4	44	Dump data command
5	ah	address high
6	am	address mid
7	al	address low
8...	dt	data (7 bit)
xx	F7	end of System Exclusive

Adress Map:

(third byte is Adress-Offset)

00 00 00	system parameter
01 00 00	temporary common parameter
01 01 00	temporary sound/mix parameter (KICK)
01 02 00	--- (SNARE)
01 03 00	--- (HIHAT)
01 04 00	--- (PERC)
01 05 00	--- (SYNTH1)
01 06 00	--- (SYNTH2)
01 07 00	--- (SYNTH3)
01 08 00	reserved
...	
01 0F 00	---
...	
01 7F 00	---

Das System-Exklusiv Format des Sirius

02 00 00	track mutes	
02 01 00	reserved	
04 7F 00		
05 00 00	kick sound 1 parameter	
05 01 00	"- 2 "-	
05 5F 00		96
06 00 00	snare sound 1 parameter	
06 01 00	"- 2 "-	
06 5F 00		96
07 00 00	hi-hat sound 1 parameter	
07 01 00	"- 2 "-	
07 5F 00		96
08 00 00	percussion sound 1 parameter	
08 01 00	"- 2 "-	
08 5F 00		96
09 00 00	synth sound 1 parameter	
09 01 00	"- 2 "-	
09 5F 00		96
0A 00 00	drumset 1 parameter	drum instr
0A 01 00	"-	drum instr
0A 0B 00	"-	drum instr 2)
0B 00 00	drumset 2 parameter	drum instr
0B 5B 00	drumset 20 parameter	(drum instr 12)
1E 00 00	reserved	
1E 5F 00		
33 00 00	pattern 0	
33 01 00	pattern 1	
33 63 00	pattern 99	
34 00 00	song 1 name	
34 01 00	song 1 common	
34 02 00	song 1 song event	step 1)
34 03 00	"-	step 2)
34 65 00	"-	step 100)
35 00 00	song name	
35 5B 00	song song event	(step 100)
35 5F 00	reserved	
35 5F 00		

Das System-Exklusiv Format des Sirius

```

54 00 00      vocoder 1  band 1      coefficients
...
54 00 08      ...    -"-    band 9
...
54 0A 00      ...    -"-    reserved
54 0B 00      ...    -"-    type
54 0B 01      ...    -"-    highpass
54 0B 02      ...    -"-    lowpass
54 0B 03      ...    -"-    band 1      default level
...
54 0B 0B      ...    -"-    band 9      -"-
54 0B 0C      ...    -"-    band 1      default pan
...
54 0B 14      ...    -"-    band 9      -"-
54 0B 15..1C  ...    -"-    preset name
55 00 00      vocoder 2  band 1      coefficients
...
63 0B 1C      vocoder 16 preset name

64 00 00      arpeggiator motion 1
65 00 00      arpeggiator motion 2
...
6C 00 00      arpeggiator motion 9

6D 00 00      reserved
...
76 7F 00      -"-

77 00 00      user motif  block 0
77 01 00      -"-          1
...
77 63 00      ...    -"-          99

77 64 00      reserved
...
77 7F 00      -"-
77 7F 7F      command: clear all user motifs!

78 00 00      reserved
...
7F 7F 00      -"-

```

Remark: vocoder data and user-motif blocks are sent in nibble mode (high nibble first)!

Adress Offsets:

SYSTEM-Parameter:

```

00 system channel 0..15 (1..16)
01 local 0..1 (off,on)
02 extern sync 0..2 (off,on,audio)
03 program change input 0..1 (off,on)
04 parameter control input 0..1 (off,on)
05 program change out 0..1 (off,on)
06 parameter control out 0..1 (off,on)
07 midi clock out 0..1 (off,on)
08 metronom 0..1 (off,on)
09 master tune 0..64..127 (-100%..0...+100%)
0A master transpose 58..64..70 (-6..0...+6)
0B system excl. transmit speed 0..2 (slow,norm,fast)
0C poti snap mode 0..1 (norm,snap)
0D poti message 0..1 (off,on)
0E receive external start 0..1 (off,on)
0F beatdetector input select 0..1(ext carrier in, mic/analyse in)
10 sequencer control(track muting) 0..1 (off,on)
11 beatdetect offset 0..16..32 (-16..0...+16/768tel)

```

Das System-Exklusiv Format des Sirius

COMMON-Parameter:

00	speed	0...27	speed bit 1..7 (in BPM)
01	groove	bit 4..6:	groove 0..7 (0%..100%)
		bit 0:	speed bit 0
02	keyboard transpose	0,1	(0,+1 Octave)
03	current gate pad	0..3	
04	current velocity pad	0..3	
05	pad velocity 1	0...27	
06	pad velocity 2	0...27	
07	pad velocity 3	0...27	
08	pad velocity 4	0...27	
09	pad 1 pattern nb	0..9	
...			
14	pad 12 pattern nb	0..99	
15	pad 9 fill lenght	1..8	
...			
18	pad 12 fill lenght	1..8	
19	pad 13 motif nb	0..99	
...			
1C	pad 16 motif nb	0..99	
1D	pad 13 motif bank	0..2	(User..Rom)
...			
20	pad 16 motif bank	0..2	(User..Rom)
21	pad 13 track	0..6	(Kick..Synth3)
...			
24	pad 16 track	0..6	(Kick..Synth3)
25	pad 13 sound nb	0..95	
...			
28	pad 16 sound nb	0..95	
29	fx1 typ	0..7	(room...pan-delay)
2A	fx1 level	0..127	
2B	fx1 time	0..127	
2C	fx1 feedback	0..127	(only if fx1 typ = 6 or 7)
2D	fx2 typ	0..7	(chorus...delay)
2E	fx2 level	0..127	
2F	fx2 feedback	0..127	
30	fx2 delay	0..127	
31	fx2 rate	0..127	
32	fx2 depth	0..127	
33	overblast eq1 gain	0..127	(-12...+12dB)
34	overblast eq1 freq	0..127	(0..14.7kHz)
35	overblast eq2 gain	0..127	(-12...+12dB)
36	overblast eq2 freq	0..127	(0..18.7kHz)
37	vocoder type	0..15	(RobotVoc...BBoostFB)
38	vocoder level	0..127	
39	vocoder pan	0..64..127	(left..center..right)
3A	fx1 send	0..127	
3B	fx2 send	0..127	
3C	mic (analyse-in) bypass	0..127	
3D	ext (carrier-in) bypass	0..127	
3E	internal analyse bypass	0..127	
3F	internal carrier bypass	0..127	
40	mic -> vocoder analyse	0..127	
41	ext -> vocoder carrier	0..127	
42	reserved		
43	vocoder on/off	0,1	(off,on)
44	analyse highpass	0..127	
45	analyse lowpass	0..127	
46	vocoder band 1 level	0..127	
...			
4E	vocoder band 9 level	0..127	
4F	vocoder band 1 pan	0..64..127	(left..center..right)
57	vocoder band 9 pan	0..64..127	(left..center..right)

Das System-Exklusiv Format des Sirius

58	arpeggiator	byte1	bit 5..6	mode	0..2	(arp,gater,chord)
			bit 3..4	octaves	0..3	(1..4)
			bit 2	arpeg.on/off	0,1	(off,on)
			bit 0..1	resolution	1..3	(8,16,32)
59	arpeggiator	byte2	bit 6	double	0,1	(off,on)
			bit 5	lengthfit	0,1	(off,on)
			bit 4	hold	0,1	(off,on)
			bit 0..3	motion	0..15	(up,down...mot9)
5A	arpeggiator	byte3	bit 3..6	trig.track	0..15	(1..16)
			bit 2..1	reserved		
			bit 0	dynamic	0,1	(off,on)
5B	arpeggiator gate		0..127	(127 = legato)		

PART-Parameter:

00..07	sound name					
08	trackmode	bit 0..1	seq to	1..3	(INTERN, MIDI, BOTH)	
		bit 2	mono	0,1	(off,on)	
		bit 3	reserved			
		bit 4	holdpedal	0,1	(off,on)	
		bit 5	analyse	0,1	(off,on)	
		bit 6	carrier	0,1	(off,on)	
09	bank nb		0..3		(user,rom A..C)	
0A	sound nb		0..95			
0B	mix level		0..127			
0C	pan		2..64..124		(rnd,left..center..right)	
0D	fx1 send		0..127			
0E	fx2 send		0..127			
0F	wave macro nb		0..xx		(depends on part)	
10	tune		0..3		(32".."4") (only on synth part)	
11	detune		0..103/104..127		(fine/coarse)	
12	glide time		0..127		(0 = portamento off)	
13	vca level		0..127			
14	filter overdrive		0..127			
15	filter typ		0..2		(24dB LP, 12dB I.P, 12dB HP)	
16	cutoff frequency		0..127			
17	q-factor (resonance)		0..127			
18	vca eg attack		0..127			
19	vca eg decay		0..127			
1A	vca eg sustain		0..127			
1B	vca eg release		0..127			
1C	vcf eg attack		0..127			
1D	vcf eg decay		0..127			
1E	vcf eg sustain		0..127			
1F	vcf eg release		0..127			
20	vcf eg vcf amount		0..64..127		(-64..0..+63)	
21	dyn vcf amount		0..64..127		(-64..0..+63)	
22	key vcf amount		0..64..127		(-64..0..+63)	
23	pitch eg attack		0..127			
24	pitch eg decay		0..127			
25	pitch eg pitch amount		0..64..127		(-64..0..+63)	
26	lfo wave		0..4		(Sine,UpSaw,DownSaw,Rect,Rnd)	
27	lfo rate		0..120/121..127		(sync 1/16..4/1)	
28	lfo depth		0..127			
29	lfo pitch amount		0..127			
2A	lfo vcf amount		0..127			
2B	lfo vca amount		0..127			
2C	pitchbend sensitivity		0..24			
2D	dynamic vca amount		0,1		(off,on)	
2E	modulation wheel assign1		0..127		(bit 6 is depth bit 7)	
2F	mod.wheel assign1 depth		0..127			
30	modulation wheel assign2		0..127		(bit 6 is depth bit 7)	
31	mod.wheel assign2 depth		0..127			
32	modulation wheel assign3		0..127		(bit 6 is depth bit 7)	
33	mod.wheel assign3 depth		0..127			
34	modulation wheel assign4		0..127		(bit 6 is depth bit 7)	
35	mod.wheel assign4 depth		0..127			

Das System-Exklusiv Format des Sirius

36	modulation wheel assign5	0..127	(bit 6 is depth bi 7)
37	mod.wheel assign5 depth	0..127	
38	arpeggiator packed byte 1	(only on synth part)	
39	arpeggiator packed byte 2	(only on synth part)	
3A	arpeggiator packed byte 3	(only on synth part)	
3B	arpeggiator gate	(only on synth part)	

DRUM-Parameter:

00	bank nb	0..1	
01	instrument	0..127	
02	level	0..127	
03	pan	3..64..124	lef center righ
04	fx1 send	0..127	
05	fx2 send	0..127	
06	pitch	0..127	
07	reserved		

TRACK-Parameter:

00	mode/bank	bit 6 carrier on 0,1	(off,on)
		bit 5 analyse on 0,1	(off,on)
		bit 4 reserved	
		bit 2..3 sound bank	0..3 [User,RomA..C)
		Bit 0..1 motif bank	0..2 [user..rom]
01	sound nb	0..95	
02	motif nb	0..99	
03	mix level	0..127	
04	pan	2,3..64..124	(rnd,lef .center ght)
05	fx1 send	0..127	
06	fx2 send	0..127	
07	groove	bit 4..6: 0..7 (0..100%)	
		bit 0..3: reserved	

SONG-EVENT-Parameter:

00	bars no.	64	= end of song)
01	pattern n	99	
02	transpose	0 12	(-12..0..+12
03	muters	0 12	(1bit/track)

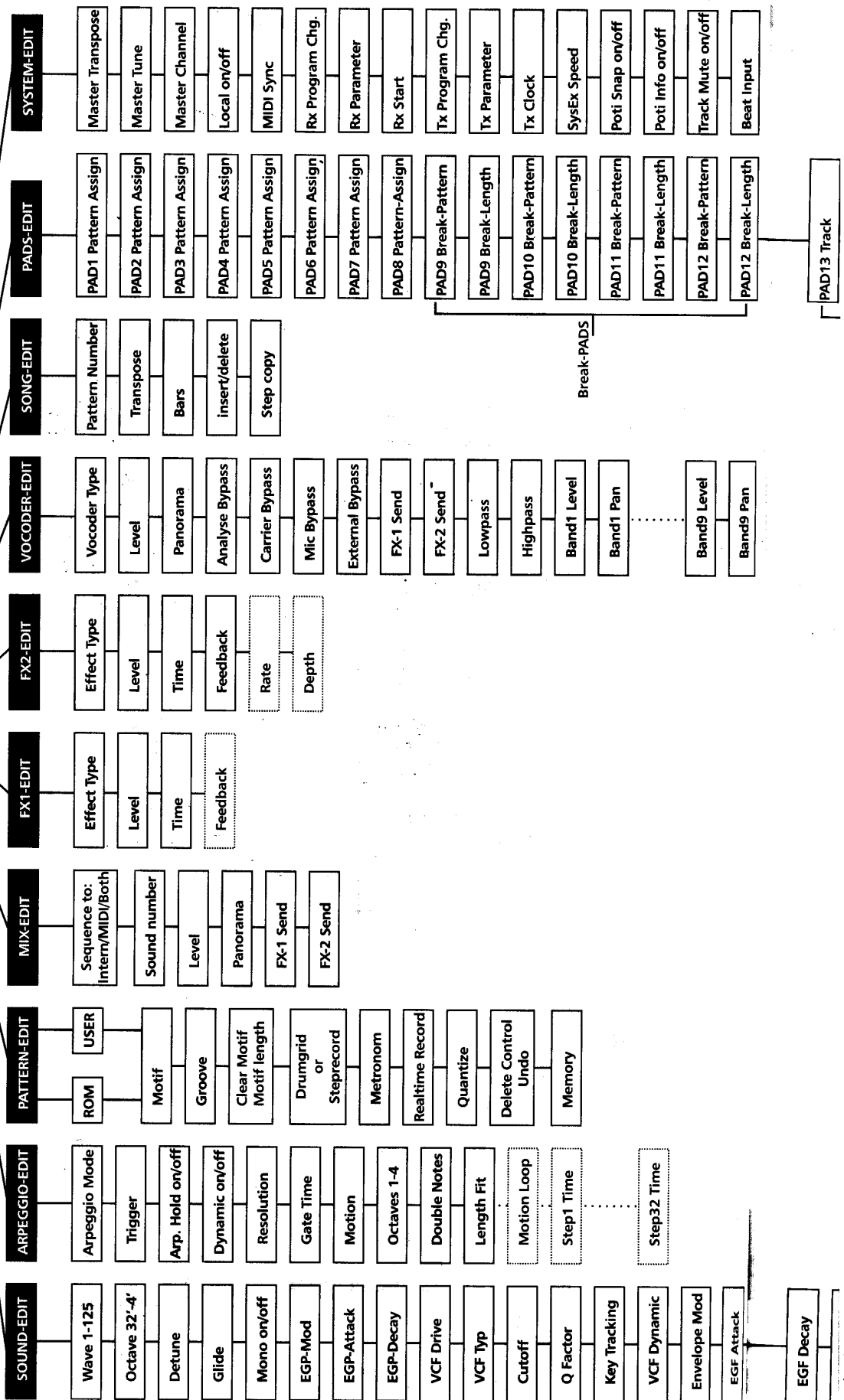
MIDI-Implementation des Sirius

Function		Transmitted	Recognized
Basic Channel	Default Changed	1-7 1-16	1-7 1-16
Mode	Default Messages	3b* x	Mode 3b* Mode 3b, Mode 4 (M=1)*
Note Number	True Voice	36-96	36-96 24-112
Velocity	Note On Note Off	0 x	0 x
Aftertouch	Keys Channel	x x	x x
Pitch Bend	MSB (7 bit) LSB (1 bit)	0 x	0 0
Control Change	0 Bank Change	0**	0**
	1 - 41, 91, 93	0****	0****
	64 Holdpedal	0	0
	65 Portamento on/off	x	0
Program Change		0**	0**
System Exclusive		0***	0***
System Common	Song Position Song Select Tune Request	0 (Audio-Sync) x x	0 x x
System Real Time	Clock Commands	0** 0**	0** 0**
Aux Messages	120 All Sounds off 121 Reset all Controller 122 Local On/Off 123 All Notes Off Active Sens. System Reset	x x x x x	0 0 0 x x
x = No 0 = Yes * = Multi-Mode 3b: omni-off, poly. Mode 4: omni-off, mono. ** = can be set to on/off in SYSTEM-Edit *** = Dump-Functions **** = See manual page with MIDI-Controller-List			

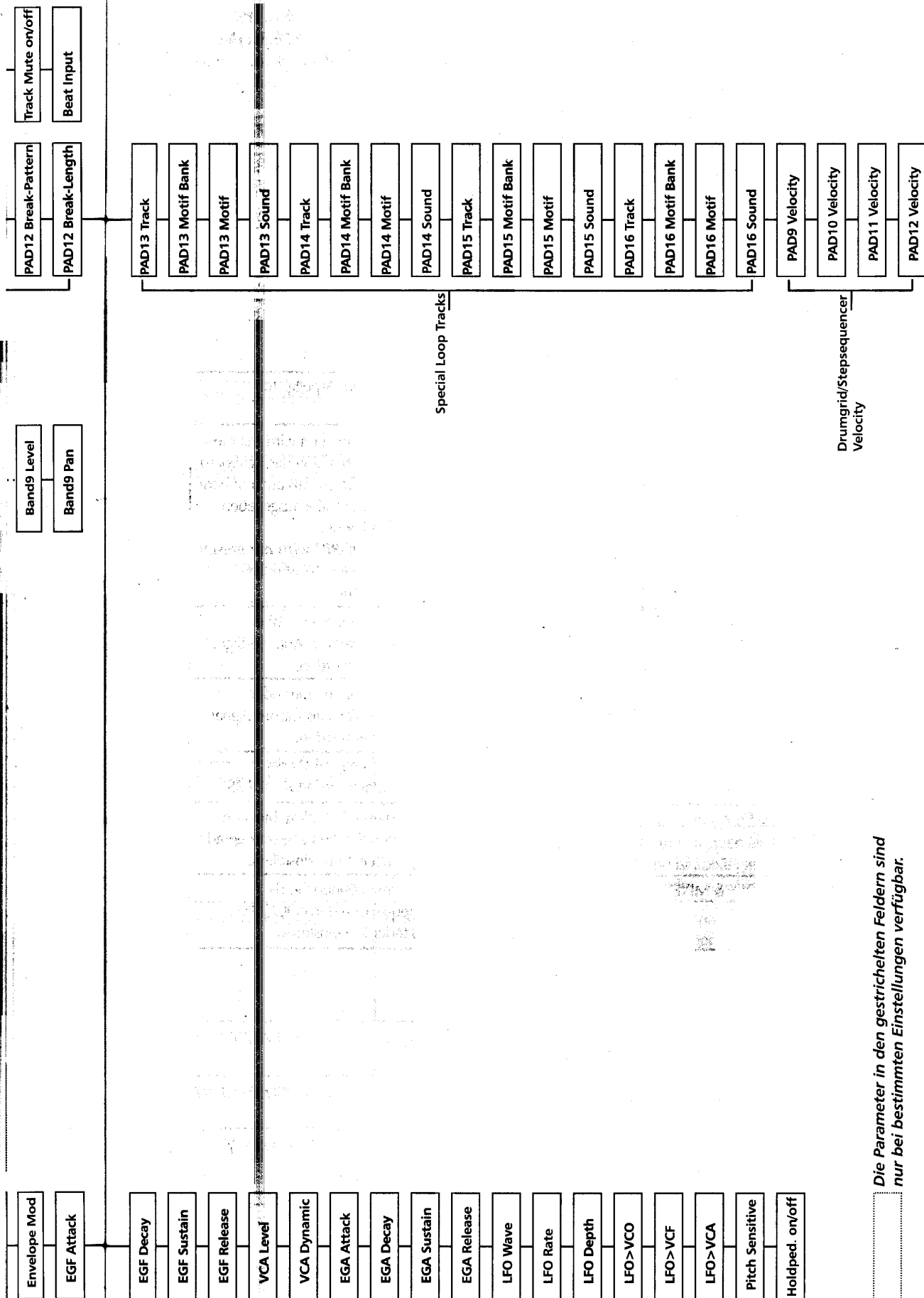
Grafische Übersicht der Edit-Menüs

EDIT

SELECT-EDIT



Grafische Übersicht der Edit-Menüs



Die Parameter in den gestrichelten Feldern sind nur bei bestimmten Einstellungen verfügbar.

Tasterkombinationen

Tasterkombinationen:

Da es nicht möglich ist, für wirklich jede Funktion des Sirius einen eigenen Taster oder Drehregler vorzusehen, werden einige Funktionen durch die Doppelbelegung von Tastern oder Reglern ausgeführt. Die folgende Tabelle gibt Ihnen eine Übersicht dieser Funktionen:

Taster- oder Reglerkombination	Editierebene	Funktion
SHIFT & MOD-WHEEL ASSIGN	Kann nicht während Record oder Compare ausgeführt werden	Hält den ASSIGN Taster für Sie fest. So haben Sie beide Hände frei, um Parameter anzuwählen.
SHIFT & NUMMERN-Taster 9-12	Nur im Drumgrid	SHIFT + Nummern-Taster 9-12 wählt die Velocity für nachfolgende Noteneingaben.
SHIFT & PART-Taster	Nicht im Drumgrid, während Mod.Wheel-Assign oder Compare	Zufällige Motif-Auswahl auf dem angewählten Part.
ARPEGGIO ON/OFF & NUMMERN-Taster 1-16	Immer	Auswahl der Arpeggiator-Motions.
SHIFT & PAGE/BANK	Immer außer im Drumgrid	In allen Bereichen wird mit dieser Tastenkombination das Keyboard transponiert, so daß auch höhere Noten über MIDI ausgegeben werden können. Im DRUMGRID wird mit diesen Tasten die Grid-Auflösung umgeschaltet.
ANALYSE & PART-Taster	Nur bei eingeschaltetem VOCODER	Damit können einer oder mehrere Parts als Analyse-Signal geschaltet werden.
CARRIER & PART-Taster	Nur bei eingeschaltetem VOCODER	Damit können einer oder mehrere Parts als Carrier-Signal geschaltet werden.
VOCODER ON/OFF & NUMMERN-Taster 1-16	Immer	Aufrufen der 16 Werks-Programme des VOCODERS.
KEYBOARDTASTEN & PAGE/BANK	Im Step-Edit der Synthesizersektion	Mit dieser Tastenkombination können Sie die Länge der gerade gesetzten Note einstellen.
VOCODER ON/OFF & MIXER-Drehregler	Immer	Hiermit können Sie die Frequenzen der VOCODER-Bänder 2-9 einstellen.

Sonderfunktionen und Kurzanwahlen:

Viele Taster des Sirius besitzen neben ihrer eigentlichen Aufgabe noch zusätzliche Eigenschaften. Sie dienen beispielsweise der schnelleren Anwahl oder Umschaltung bestimmter Funktionen. Die folgende Tabelle bietet Ihnen eine Übersicht:

Taster-Sonderfunktion	Editierebene	Funktion
PART-Taster gedrückt halten (unabhängig vom PART-Select)	Immer	Solange der Part-Taster einer Sektion gedrückt bleibt, kann diese mit den Bedienelementen der Synthesizer-Sektion editiert werden.
RECALL-Taster: Mehrfach-Funktion	Im WRITE-Menü	Im Write-Menü können Sie beim Abspeichern eines Sounds mit diesem Taster den Klang vorhören, der überschrieben wird. <i>Ansonsten dient diese Funktion als "Undo". Wenn Sie z.B. versehentlich einen Sound umgeschaltet haben, können Sie so die letzte Änderung rückgängig machen.</i>
PAGE/BANK-Taster:	Im Sound-Select-Modus	Im Sound-Select-Modus können Sie mit diesen Tastern zwischen den verschiedenen Soundbänken umschalten.
CATEGORIE-Taster:	Immer	Diese Taster wählen die Sound-Kategorien aus. Wenn Sie sich schon auf der gewünschten Kategorie befinden, schaltet nochmaliges Drücken die Sound-Bank um.
NUMMERN-Taster 1-16	Im Drumgrid	Mit diesen Tastern können Sie Ihre Noten im Grid setzen.
NUMMERN-Taster 1-16	Im Arpeggiator-Edit	Bei Arpeggio-Motion-Edit (ab Menüseite 12) können Sie mit den Tastern 1-8 die wiedergegebenen Noten des gerade angewählten Steps an- und abschalten (1=tiefste Note, 8=höchste Note). Mit den Tastern 9-12 können Sie die Step-Velocity einstellen. Mit den Tastern 13-16 können Sie die Step-Länge einstellen.
NUMMERN-Taster 9-16	Step-Edit der Synthesizersektionen	Die Taster 9-12 stellen die Velocity für nachfolgende Noteneingaben ein. Die Taster 13-16 wählen Gatezeit (Steplänge) für die nachfolgenden Noteneingaben an. Der Wert ist fest vorgegeben und ist abhängig von der aktuellen Auflösung des Step-Grid.
VALUE/TEMPO-Rad	Arpeggio-Edit	Mit dem Endlosregler kann die Abspielzeit eines Steps in Bezug auf die "gerade" Abspielzeit verschoben werden. Z.B. bei 8tel Auflösung und 50% wird der Step eine 16tel Note später ausgegeben.
VALUE/TEMPO-Rad	Step-Record der Synthesizersektionen	Endlosregler wählt Tonhöhe aus. Ansonsten ist die Noteneingabe über das Keyboard möglich.
VALUE/TEMPO-Rad	In den Menüs	Hier dient der Endlosregler zur Änderung der Parameter-Werte.
KEYBOARDTASTEN	WRITE-Menü	Sie können den Namen des Sounds oder des Songs über die Tastatur eingeben. Die Eingabe kann auch über das VALUE/TEMPO-Rad erfolgen.
PAGE/BANK	Drumgrid und Step-Recording	Anwahl der verschiedenen Takte im Drumgrid, wenn dieses länger ist als ein Takt.
PAGE/BANK	In den Menüs	Wechseln der Menü-Seiten.

Fehlerbehebung:

Leider gehören zum Alltag eines Elektronik-Musikers auch Probleme mit dem Equipment. Natürlich können auch wir uns nicht von allen Fehlern freisprechen. Jedoch müssen wir immer wieder feststellen, daß die meisten Probleme auf Fehlbedienung oder Unachtsamkeit beruhen. Um Ihnen das Leben etwas zu erleichtern und unsere Hotline zu entlasten, haben wir hier die häufigsten Probleme aufgelistet. Natürlich finden Sie zu jedem Problem auch eine passende Lösung.

Nach dem Einschalten des Gerätes wird im Display nichts angezeigt:

- 1.) Ist das Netzteil an eine stromführende Steckdose angeschlossen?
- 2.) Ist der Netzstecker des Netztesles richtig in die Buchse des Sirius eingesteckt?
- 3.) Können Sie am Netzteil eine Wärmeentwicklung feststellen, so daß eine einwandfreie Funktion des Netztesls gegeben ist?
- 4.) Sollte sich nach der Überprüfung dieser oben genannten Punkte keine Änderung einstellen, setzen Sie sich bitte mit Ihrer QUASIMIDI-Filiale oder der Hauptstelle in Kirchhain in Verbindung.

Kein Sound ist zu hören:

- 1.) Haben Sie den Master-Volume Regler aufgedreht?
- 2.) Ist die "Local"-Funktion (System-Menü auf Seite <4>) auf "ON" geschaltet?
- 3.) Haben Sie die Audio-Ausgänge des Sirius ordnungsgemäß mit Ihrem Verstärker verbunden?
- 4.) Haben Sie eventuell die Audio-Ausgänge mit den Analyse- und Carriereingängen verwechselt?
- 4.) Ist Ihr Verstärker richtig eingestellt? Besonders bei HiFi-Verstärkern gibt es viele Verstellmöglichkeiten.
- 5.) Stellen Sie sicher, daß Ihr Kopfhörer funktioniert, indem Sie ihn zum Test an Ihrer Stereoanlage ausprobieren!
- 6.) Ist die Lautstärke der Parts, die gerade abgespielt werden oder die Sie auf der Tastatur spielen möchten, aufgedreht? Überprüfen Sie die Mixer-Einstellungen.

Der Klang unterscheidet sich von meinen Einstellungen:

- 1.) Haben Sie die "Write"-Funktion zum Speichern des editierten Klanges ausgeführt?

Es sind keine Effekte zu hören:

- 1.) Sind die FX-Sends für den Part aufgedreht auf dem Sie die Effekte anwenden möchten? Überprüfen Sie die Mixer-Einstellungen.
- 2.) Haben Sie den beiden Effekt-Prozessoren entsprechende Effekte zugewiesen?

Es können keine MIDI-Daten und Dumps an externe Geräte oder Sequenzer übertragen werden:

- 1.) Sind die MIDI-Kabel richtig mit den Geräten verbunden?
- 2.) Haben Sie zur Ansteuerung eines externen Synthesizers die entsprechende Sektion auf "Part/Seq to MIDI" eingestellt. Sind auf dieser Spur MIDI-Noten aufgezeichnet?
- 3.) Haben Sie für das Übertragen eines Dumps sichergestellt, daß keine Sys-Ex Filter in Ihrem externen Sequenzer angewählt sind? (Schlagen Sie dazu bitte in Ihrem Handbuch der entsprechenden Software nach).

Nach dem Übertragen eines Dumps in den Sirius erscheint "Memory Overflow" im Display:

- 1.) Der Speicher des Sirius ist voll. Initialisieren Sie das Gerät und starten Sie den Dump erneut.

Der Vocoder hat keine Auswirkung auf den Klang oder meine Stimme:

- 1.) Ist der Vocoder eingeschaltet?
- 2.) Haben Sie ein Analyse- und Carriersignal angewählt?
- 3.) Sind auf den Spuren, die Sie als Analyse-, bzw. Carrier-Signal verwenden möchten, Noten eingespielt und entsprechende Sounds angewählt?

- 4.) Haben Sie das Mikrofon zum Verändern Ihrer Stimme richtig eingesteckt und angeschaltet?
- 5.) Ist der Gain-Regler richtig auf die Lautstärke Ihrer Stimme eingepegelt?

Das Synchronisieren eines externen Gerätes oder Sequenzers funktioniert nicht:

- 1.) Haben Sie sichergestellt, daß der "Tx-Clock"-Parameter im System-Menü des Sirius auf Menü-Seite 11 auf "ON" gesetzt ist.
- 2.) Haben Sie die MIDI-Kabel richtig mit dem externen Gerät verbunden?
- 3.) Haben Sie den externen Sequenzer oder das Gerät auf externe Synchronisation eingestellt? (Schauen Sie dazu im Handbuch des anzusteuernenden Gerätes oder der Software nach)

Das Synchronisieren des Sirius durch ein externes Clock-Signal ist nicht möglich:

- 1.) Haben Sie die "Sync. Extern"-Funktion des Sirius aktiviert?
- 2.) Haben Sie die MIDI-Kabel richtig verbunden?
- 3.) Ist bei dem Gerät oder der Software der richtige Ausgang für das Clock-Signal angewählt und die "Transmit-Clock"-Funktion aktiv?

Es ist nicht möglich, den Sequenzer des Sirius mit dem Beat-Recognition zu synchronisieren:

- 1.) Haben Sie sichergestellt, daß der "Audio Sync" beim Sirius angewählt ist?
- 2.) Haben Sie den Audio-Ausgang des zu analysierenden Signales richtig mit dem Sirius verbunden?
- 3.) Haben Sie fünfmal den Tap-Taster betätigt, um dem Sirius den ersten Beat mitzuteilen?
- 4.) Haben Sie die Lautstärke des zu analysierenden Gerätes so angepaßt, daß Sie im Display des Sirius einen "■" sehen?

Hotline:

Wenn Sie mit dem Sirius ein Problem haben sollten, bei dem Sie absolut nicht mehr weiterwissen, stellt QUASIMIDI allen registrierten Benutzern eine kostenlose Hotline zu Verfügung.

Vergessen Sie also nicht das Garantie- und Registrierungsformular, das diesem Handbuch beiliegt, auszufüllen und abzuschicken.

Unsere Hotline erreichen Sie unter den folgenden Telefonnummern:

Mo-Fr von 11.00 - 12.00 Uhr 02175-883987
oder
Mo-Fr von 16.30 - 17.30 Uhr 06422-940235

Bitte überlegen Sie sich vor einem Anruf, wie Sie das Problem genau eingrenzen und beschreiben können. Machen Sie sich am besten ein paar Notizen. Versuchen Sie genau nachzuvollziehen, bei welchem Bedienschritt der Fehler auftaucht.

Diese Maßnahme hält Ihre Telefonkosten gering und erlaubt es uns, Ihnen schnell und effizient zu helfen.

Wenn Sie den Sirius im MIDI-Verbund betreiben, sollten Sie versuchen festzustellen, ob das Problem wirklich vom Sirius verursacht wird. Überprüfen Sie also zuerst die Einstellungen Ihres MIDI-Equipments. Dazu stehen Ihnen in diesem Handbuch zwei ausführliche Kapitel zur Verfügung ("Der Sirius und MIDI" sowie "Der Sirius und Cubase"). Sollten Sie dabei feststellen, daß ein Problem von Ihrem Computer, einer Software oder einer MIDI-Schnittstelle herrührt, wenden Sie sich bitte an die Service-Abteilung des betreffenden Herstellers oder lesen Sie das entsprechende Handbuch. Insbesondere bei Fragen zu Sequenzer-Programmen, Soundkarten und MIDI-Schnittstellen sind Sie bei den Herstellern dieser Produkte besser beraten.

Siehe Seite 100,
113

Initialisierung des Sirius und Kalibrieren der Spielhilfen:

Die Initialisierung des Sirius versetzt das Gerät in den Zustand zum Zeitpunkt der Auslieferung. Dabei werden alle gespeicherten User-Daten (Sounds, Pattern und Songs sowie alle zugehörigen Einstellungen) gelöscht. Die Kalibrierung der Spielhilfen (Modulationsrad und Pitch-Bend Rad) dient der optimalen Einstellung dieser Bedienelemente.

Es gibt zwei Möglichkeiten des Initialisierens. Zum einen können das Pitch-Bend Rad und das Modulationsrad ohne Verlust des Speicherinhalts neu eingestellt (kalibriert) werden. Die zweite Möglichkeit beinhaltet das Löschen des gesamten User-Speichers, das Zurücksetzen aller internen Parameter sowie das Rekalibrieren der Spielhilfen.

Eine Initialisierung sollten Sie nur dann vornehmen, wenn unsere Service-Abteilung Sie ausdrücklich dazu auffordert. Denken Sie immer daran, daß dabei alle gespeicherten Daten des Sirius verloren gehen!!

Um die Initialisierung einzuleiten, müssen Sie folgendes tun:

Halten Sie bei ausgeschaltetem Sirius den WRITE-Taster gedrückt, und schalten Sie das Gerät ein.

Es erscheint folgende Meldung im Display:

```
Initialize All?  
[OK]  [cancel]
```

Hier können Sie wählen, ob Sie den Speicherinhalt des Sirius löschen möchten oder nur die Spielhilfen kalibrieren wollen.

Löschen des Speichers mit anschließendem Kalibrieren der Spielhilfen:

Wenn Sie den Vorgang mit [OK] bestätigen, wird Ihnen anhand eines Balken im Display angezeigt, inwieweit der Initialisierungsvorgang abgeschlossen ist. Wenn dieser Vorgang beendet ist, werden Sie aufgefordert, die Spielhilfen zu kalibrieren. Befolgen Sie dazu den folgenden Punkt. Lassen Sie jedoch das erneute Ausschalten und Initialisieren Ihres Gerätes weg.

Kalibrieren der Spielhilfen ohne Datenverlust:

Um die Spielhilfen zu kalibrieren ohne Ihre gespeicherten Daten zu verlieren, gehen Sie folgendermaßen vor: Bestätigen Sie die Einschalt-Meldung zur Initialisierung mit [CANCEL], indem Sie auf den rechten Taster unter dem Display drücken (F3-Taster). Sie gelangen nun direkt in das Kalibrier-Menü des Sirius.

```
Set Wheels-> min  
[OK]  [cancel]
```

Drehen Sie nun das Modulationsrad (Modulation-Wheel) bis ganz nach unten und halten Sie das Pitch-Bend-Rad an der untersten Position fest. Bestätigen Sie nun den linken Taster unter dem Display (F1-Taster). Es erscheint nun folgende Meldung:

```
Set Wheels-> MAX  
[OK]
```

Wiederholen Sie den letzten Vorgang, indem Sie die Räder nun in die obere Position bringen. Bestätigen Sie wieder mit dem F1-Taster. Danach gelangen Sie in ein Test-Menü. Hier können Sie überprüfen, ob die Kalibrierung erfolgreich war.

```
Wheels-Test: 64  
[OK]  [retry]
```

Der Pitch-Bender sollte im losgelassenen Zustand 64 anzeigen, am oberen Anschlag 127 und am unteren Anschlag 0. Das Modulationsrad sollte unten 0 und oben 127 anzeigen. Sollte die Kalibrierung nicht das gewünschte Ergebnis aufweisen, haben Sie die Möglichkeit durch das Betätigen des Tasters rechts unter dem Display den Vorgang zu wiederholen.

Wer das Wissen hat, weiß Bescheid!

Obwohl dieser Ausspruch nicht von Konfuzius stammt, wollen wir ihn trotzdem als Motto für dieses Stichwort-Verzeichnis verwenden.

In diesem Glossar finden Sie die wichtigen Begriffe rund um Synthesizer und elektronische Musik, sowie alle anderen Fremdwörter, die in diesem Handbuch angefallen sind. Wenn Sie die Liste auswendig lernen, kann Sie so leicht niemand mehr in diesem Wissensbereich beeindrucken. Auch das Lesen von Fachzeitschriften können Sie sich unter Zuhilfenahme dieses Glossars angenehmer gestalten.

Alpha-Dial (Endlosdrehregler) - Im Gegensatz zu normalen Drehreglern (Potentiometern), gibt es bei Alpha-Dials keine End- und Anfangspunkte. Mit Alpha-Dials kann man jeweils ab dem im Display angezeigten Wert einen Parameter erhöhen oder verringern.

Analyse - Als Analyse-Signal bezeichnet man das Audiomaterial welches mit Hilfe des -> **Vocoders** und des -> **Carrier**-Signals verändert werden soll.

Anschlagdynamik - -> **Velocity**

Arpeggiator - Ein Arpeggiator löst gespielte Akkorde in Einzeltöne auf und erzeugt so gebrochene Akkorde, deren Tempo und Spielrichtung eingestellt werden können. Im Arpeggiator-Menü des Sirius finden sich auch Effekte wie -> **Gater** und -> **Chord-Trigger**.

Attack - Einschwingverhalten eines Instrumentes. Das Klavier hat ein sehr kurzes Attack (perkussiv), während ein Streicherklang langsam einschwingt (langes Attack). (-> **Hüllkurve**)

Audio-Anlage - Oberbegriff für alle Geräte zum Hörbarmachen und Verstärken von Musik (Stereoanlage, Verstärker, Gesangsanlage).

Balance - -> **Panorama**

Bank-Change-Befehl - -> **MIDI-Controller** zur Anwahl der verschiedenen -> **Programmwechsel**-Bänke. Beim SIRIUS gibt es 4 verschiedene Bänke à 96 Synthesizer-Sounds sowie 2 Bänke à 96 Drum-Sounds. Der Programmwechsel-Befehl allein reicht nicht aus, um alle Klangfarben aufzurufen, da -> **MIDI** nur 128 verschiedene Programme mit diesem Befehl aufrufen kann. Der Bank-Change Befehl wird daher immer vor dem Programmwechsel gesendet, um die entsprechende Programmwechsel-Bank aufzurufen. Der Bank-Change-Befehl besitzt die Controller-Nr.0.

bpm - Dieses Kürzel gibt das Tempo eines Songs in Schlägen pro Minute (**beats per minute**) an. Ein Schlag entspricht einer Viertelnote.

Bypass - Bypass steht im englischen für "daran vorbei". Wenn man zum Beispiel ein Effektgerät auf Bypass eingestellt hat, durchlaufen die auf diesen Effektprozessor gerouteten Klänge zwar das Effektgerät, werden jedoch an der klangbeeinflussenden Elektronik vorbeigeleitet. Bypass-Parameter finden Sie z.B. im Vocoder-Menü des Sirius.

Carrier (Träger) - Als Carrier bezeichnet man den Klang, der zum Abtasten des -> **Analyse**-Signales in einem Vocoder dienen soll. Wenn man zum Beispiel seine Stimme über das Mikrofon des SIRIUS durch den -> **Vocoder** analysieren läßt, kann man mit Hilfe eines Flächensounds als Carrier seine Stimme über das Keyboard in der Tonhöhe verändern.

Chord-Trigger - Der Chord-Trigger zerhackt einen gespielten Flächen-Akkord, so als würde man diesen Akkord immer wieder anschlagen. Die Rhythmik des Zerhackens kann frei gewählt werden. Der Chord-Trigger ist Bestandteil des Sirius-Arpeggiators.

Chorus - Effekteinstellung, die einem Instrument einen schwebenden und räumlichen Klangeindruck verschafft.

Cutoff- Frequenz - -> **Tonfrequenz**, ab der der Filter Obertöne abschneidet. Beim Abschneiden von Obertönen wird der Klang dumpfer. Die Cutoff-Frequenz wird auch Kennfrequenz oder Arbeitspunkt eines Filters genannt.

Decay - Die Decay-Zeit bestimmt die Geschwindigkeit, mit der eine Klangfarbe vom Maximalpegel auf den Haltepegel (-> **Sustain**) abfällt. (-> **Hüllkurve**)

Delay - Unter einem Delay versteht man eine Verzögerung. Bei Effektprozessoren handelt es sich bei einem Delay um den altbekannten Echo-Effekt.

Demo-Song - Der Demo-Song soll die klanglichen Möglichkeiten des Sirius vorführen. Durch das gleichzeitige Drücken der „Tap-Tempo“- und der „Sync.Ext“-Taste kann man die 16 Demo-Songs des Sirius starten.

Distortion - mit Distortion bezeichnet man einen angezerrten Klang. Im Sirius kann man solche Klänge durch Zuhilfenahme des -> **Filter-Overdrive**, der -> **Cutoff-Frequenz** und des -> **Q-Factor** erzeugen.

Drumloop - -> **Loop**

Drums - Schlagzeug-Instrumente.

Drumset - Unter einem Drumset versteht man ein komplettes Schlagzeugset. Beim Sirius kann man sich 20 eigene User-Drumsets erstellen, die jeweils 12 Drum-, Percussion oder -> **Effektsounds** beinhalten. Die Drumsets des Sirius finden Sie im PERCUSSION-Part, wenn Sie am WAVE-MACRO-Regler drehen.

Dump - -> **MIDI-Data-Dump**

Echo - -> **Delay**

Editierebene - Der SIRIUS besitzt verschiedene Editierebenen. Auf diese Weise wird die gesamte Bedienungsoberfläche in logische Einheiten unterteilt. Dadurch gestaltet sich das Editieren beim SIRIUS einfach und übersichtlich. Im SIRIUS finden Sie in diesen Editierebenen auch Parameter die nicht über einen der 24 Drehregler oder der 70 Taster erreichbar sind.

Effektprozessor - Ein Effektprozessor ist ein Gerät, daß den Klang eines Instrumentes verändert. Typische Effekte sind -> **Hall**, -> **Echo** und -> **Chorus**. Der Sirius besitzt zwei eingebaute Effektprozessoren, die mit -> **FX-1** und -> **FX-2** bezeichnet sind und jeweils unterschiedliche Effekte erzeugen können.

Effektsounds - Bei Drumsounds sind dies nicht-schlagzeugtypische Instrumente wie z. B. Vocals, Gitarrenriffs oder Camera-Klicks.

Bei Synthesizer-Sounds bezeichnet man damit Klänge die nicht für Melodielinien benutzt werden können, sondern zirpende oder mit dem -> **LFO** modulierte Sounds für den Background oder das Intro eines Songs.

Einschaltknackser - Beim Einschalten von Musikinstrumenten bei schon aktivem und aufgedrehtem Verstärker kann es zu sogenannten Einschaltknacksern kommen. Im Normalfall sollte man daher den Verstärker immer als letztes einschalten.

Envelope Modulation (Env.-Mod) --> **Hüllkurve**

Equalizer - Der Equalizer ist eine spezielle Form der Klangregelung.

Exit - Der „Exit“-Taster ermöglicht das Verlassen eines angewählten Menüs (-> **Editierebene**).

Expander - Ein Expander ist ein Synthesizer ohne Tastatur.

Filter - Der Filter ist der Baustein in einem Synthesizer, der die größten Klangänderungen verursacht. Je nach eingestellter -> **Cutoff-Frequenz** und Filtertyp entfernt er Frequenzbereiche der vom -> **Oszillator** erzeugten -> **Wellenformen**. Der Sirius besitzt drei verschiedene Filtertypen: einen 24dB/Okt-Tiefpass, einen 12dB/Okt-Tiefpass und einen 12dB/Okt-Hochpass. Tiefpassfilter lassen die Frequenzbereiche unterhalb der -> **Cutoff-Frequenz** durch und unterdrücken höhere Frequenzen. Hochpassfilter machen das genaue Gegenteil. Die Angaben 12dB/Okt und 24dB/Okt bezeichnen die Flankensteilheit der Filter. Die Flankensteilheit beschreibt, wie stark eine Frequenz jenseits der Cutoff-Frequenz abgesenkt wird. Ein Filter mit 12dB packt etwas sanfter zu als ein Filter mit 24dB. Das können Sie am Sirius direkt ausprobieren. Ein weiterer wichtiger Parameter des Filters ist die -> **Resonance** oder auch **Q-Factor**.

Filter-Overdrive - Der Filter-Overdrive bewirkt eine -> **Übersteuerung** des Filters. So kann man den Klang verdichten und aggressiver machen. Mit dem Filter-Overdrive in Verbindung mit -> **Cutoff** und -> **Resonance** kann man einen -> **Distortion** ähnlichen Effekt erzeugen.

Filtergüte --> Resonance

Filtersweep - Ein Filtersweep ist eine Filtermodulation. Diese kann durch Drehen am Cutoff-Regler des Sirius erfolgen oder aber vom -> **LFO** oder der -> **Hüllkurve** gesteuert werden.

Flanger - Besondere Art des -> **Delays**, bei der die Verzögerungszeit moduliert wird. Je nach eingestellter Grundverzögerung und Feedback-Einstellung entsteht ein spaciger und schwebender Sound.

Formant-Modulation - Jeder Klang besteht aus sogenannten Teiltönen (Formanten), die ihm seinen Klangcharakter verleihen. Die Formant-Modulation bewirkt eine Verschiebung dieser Teiltöne gegeneinander. Das kann zu einer Schwebung oder drastischen Veränderung des Klanges benutzt werden.

Fußtaster - Der Sirius besitzt auf der Geräterückseite eine Anschlußbuchse für einen Fußtaster. Normalerweise kann man über den Fußtaster die Klänge halten. Beim Sirius hat der Fußtaster jedoch noch eine zweite Funktion. Bei aktiviertem -> **Arpeggiator** kann man das laufende Arpeggio halten und mit der Tastatur in Echtzeit transponieren (-> **Transponierung**). Der Fußtaster sollte bei Einschalten des SIRIUS angeschlossen sein.

FX-1/ FX-2 - Die beiden -> **Effektprozessoren** des Sirius sorgen für -> **Raumsimulationen**, -> **Delays** und -> **Modulationseffekte**.

FX-Send - Dieser Parameter bestimmt, wie hoch der Anteil eines Klanges ist, der in einen Effektprozessor (-> **FX-1**, **FX-2**) geleitet wird.

Gain-Regler - Dieser Regler dient zum Einstellen der Eingangsempfindlichkeit des Analyse (Mikrofon-) -Eingangs. Bei Mischpulten dient der Gain-Regler zum Einpegeln des ankommenden Audio-Signals. Wird der Gain-Regler zu hoch aufgedreht, kommt es zur -> **Verzerrung**.

Gater - Ein Gater-Effekt bewirkt das sanfte Zerhacken eines Flächenklanges. Dabei behält der Klang sein Ein- und Ausschwingverhalten (-> **Hüllkurve**). Die Rhythmik des Zerhackens kann frei gewählt werden. So kann man jede beliebige Spur des internen Sirius-Sequenzers dazu nutzen. Der Gater wird dann von der entsprechenden Spur getriggert. -> **Trigger**

Glide --> Portamento

Groove - Mit Groove bezeichnet man das zeitliche Versetzen von einzelnen Schlägen einer -> **Sequenz**. Mit der Groove-Funktion können Sie Ihren laufenden Drum-Spuren eine solche Verschiebung in verschiedenen Stärken zuweisen. Dadurch fängt ein Rhythmus an zu schwingen. Man sagt dann, daß es "groovt".

Hall - -> **Reverb**

Stichwort-Verzeichnis

Hüllkurve - Mit einer Hüllkurve steuert man den zeitlichen Verlauf einer Klangfarbe. Für "Hüllkurve" findet man häufig die Abkürzung "EG" (Envelope Generator). Im Sirius gibt es drei Hüllkurven: eine für die Steuerung des Klangfarbenverlaufs über die -> **Cutoff-Frequenz** (VCF-EG), eine zur Steuerung der Lautstärke (VCA-EG) und eine zur Steuerung der Tonhöhe (Pitch-EG). Da die Hüllkurven des Sirius aus vier Parametern bestehen (**Attack**, **Decay**, **Sustain** und **Release**), werden Sie auch ADSR-Hüllkurven genannt. Die Pitch-Hüllkurve besteht aus den Elementen Attack und Decay. Daher hat man es hier mit einer AD-Hüllkurve zu tun.

Wenn eine ADSR-Hüllkurve ausgelöst wird, beginnt sie immer beim Pegel Null und steigt dann auf den Maximalpegel an. Die Anstiegszeit wird durch den Parameter "Attack" bestimmt. Wenn der Maximalpegel erreicht ist, dreht die Hüllkurve sofort wieder um und sinkt auf den "Sustain"-Pegel. Die dafür benötigte Zeit regelt der Parameter "Decay". Der "Sustain"-Pegel wird solange gehalten bis die Taste losgelassen wird. Danach sinkt die Hüllkurve wieder auf den Nullpunkt. Die dafür benötigte Zeit wird mit dem Parameter "Release" eingestellt. Die Stärke und die Richtung, mit der die Hüllkurven einen Parameter modulieren, lassen sich mit dem Parameter "Envelope-Modulation" einstellen. Beim Sirius brauchen Sie sich um diese Zusammenhänge allerdings keine Gedanken zu machen, da alle Hüllkurven-Parameter gleichzeitig mit den EG-MACRO-Reglern gesteuert werden können. Zur Feineinstellung finden Sie die einzelnen Parameter im Sound-Edit Menü.

ID-Nummer - Bei der Übertragung von -> Systemexklusiven Daten wird zur Unterscheidung mehrerer gleicher -> **Expander** oder Synthesizer eine sogenannte ID-Nummer vergeben. Diese ID-Nummer ist ein Code, der Informationen über den Hersteller und den Gerätetyp enthält. Somit erkennt jedes Instrument "seine" für ihn bestimmten Daten, wenn Sie von Ihrem Sequenzer aus mehrere -> **MIDI-Dumps** an verschiedene Geräte schicken. Die ID-Nummer des Sirius entspricht seinem Systemkanal.

Initialisierung - So bezeichnet man das Löschen des internen Speichers des Sirius. Dabei werden alle Parameter mit den werkseitigen Einstellungen versehen.

Keyboard - Als Keyboard bezeichnet man die Einspieltastatur eines Synthesizers. Fälschlicherweise werden Alleinunterhalter-Workstations auch als Keyboard bezeichnet. Das Keyboard wird des öfteren auch als Klaviatur oder Tastatur bezeichnet.

Keyboard-Combo - Kompaktverstärker mit eingebautem Lautsprecher zur Verstärkung elektrischer Tasteninstrumente.

Kondensator-Mikrofon - Ein aufwendiges und teures Mikrofon das überwiegend im professionellen Studiobereich eingesetzt wird. Anders als bei dem im Lieferumfang des Sirius enthaltenen Schwanenhalsmikrofon benötigt ein Kondensator-Mikrofon eine -> **Phantomspeisung** zur Stromversorgung damit es funktioniert. Das Mikrofon des Sirius ist übrigens ein dynamisches Mikrofon.

LFO (Low-Frequency-Oszillator) - Ein LFO kann als Modulationsquelle auf verschiedene Parameter geschaltet werden. Man benutzt den LFO zum Beispiel, um den Filter eines Synthesizers in einem bestimmten Zeitrahmen automatisch zu öffnen und zu schließen. Der LFO des Sirius kann die -> **Cutoff-Frequenz**, den -> **VCA-Level** sowie die Tonhöhe (Pitch) des -> **VCO** eines Sounds gleichzeitig oder auch einzeln steuern. Die Steuerparameter des LFO sind die -> **MOD-Depth** und die -> **MOD-Rate**.

Loop - Eine sich ständig wiederholende Drum- oder Melodieschleife.

M. Channel -> **MIDI-Master-Channel**

Mikrofon-Vorverstärker - Da ein Mikrofon keinen eigenen Verstärker besitzt, muß das sehr niedrige Signal angehoben werden um einen Pegel zu erhalten, der gut zu bearbeiten ist. Wie bei einem Phono-Eingang an Ihrem HiFi-Verstärker ist auch der Mikrofon-Eingang des Sirius sehr empfindlich. Um nun die eingehenden Audiosignale an die Dynamik des Mikrofons anzupassen, kann man mit dem -> **Gain-Regler** die Eingangsempfindlichkeit regeln.

MIDI - Abkürzung für Musical Instrument Digital Interface. Mit Hilfe eines vereinheitlichten Datenformats und der Einigung über die Beschaffenheit der Verbindungskabel und Buchsen ist eine digitale Schnittstelle entstanden, die eine Kommunikation zwischen elektronischen

Musikinstrumenten unterschiedlicher Hersteller erlaubt. Es werden nur die digitalen Steuerinformationen wie Befehle zur Notenausgabe übertragen, nicht aber die Musik selbst. Zu jeder MIDI-Verbindung zwischen -> **Keyboard**, -> **Expander** und Sequenzer gehört also auch eine Audio-Verbindung der beiden Geräte zur -> **Audio-Anlage**.

MIDI-Controller - MIDI-Daten, die zur Klangsteuerung und Klangbeeinflussung eingesetzt werden können. Beim Sirius können beispielsweise alle Sound-Parameter des Synthesizers mit diesen Controllern ferngesteuert werden.

MIDI-Data-Dump - Unter einem MIDI-Data-Dump versteht man die Übertragung von Einstellungen eines Synthesizers über die MIDI-Schnittstelle. Die Übertragung geschieht mit Hilfe von sogenannten -> **Systemexklusiven Daten**.

MIDI-IN - Der MIDI-Anschluß, auf dem MIDI-Daten empfangen werden können. Schließen Sie z.B. den MIDI-Ausgang Ihres Sirius an den MIDI-Eingang eines Computer-Sequenzers an, um mit dem Keyboard Daten in den Sequenzer einzugeben.

MIDI-Kanal - Damit über -> **MIDI** mehrere Tonerzeuger unabhängig voneinander angesteuert werden können, gibt es 16 verschiedene MIDI-Kanäle. Jedes Gerät erhält einen anderen MIDI-Kanal und reagiert im -> **MIDI-Polymode** nur auf Informationen, die mit dem eingestellten Empfangskanal (-> **Receive-Channel**) übereinstimmen. (Siehe auch -> **MIDI-Multimode** und -> **MIDI-Omnimode**)

MIDI-Master-Channel = MIDI-Masterkanal - Der Masterkanal gibt an, auf welchem -> **MIDI-Kanal** beim SIRIUS -> **MIDI** und -> **Systemexklusive Daten** empfangen und gesendet werden. -> **ID-Nummer**

MIDI-Merger - Ein MIDI-Merger ist in der Lage, zwei digitale -> **MIDI-Datenleitungen** zu mischen.

MIDI-Multimode - Ein Synthesizer mit MIDI-Multimode kann auf mehrere -> **MIDI-Kanäle** unabhängig reagieren. Ein solcher Synthesizer verhält sich also wie mehrere unabhängige Tonerzeuger. Der SIRIUS besitzt einen 7-fachen Multimode, d.h. er kann 7 unterschiedliche Klangfarben oder Sounds zur gleichen Zeit ausgeben.

MIDI-Omnimode - In der Anfangszeit der MIDI-Schnittstelle gab es einige Geräte, die nicht in der Lage waren, zwischen unterschiedlichen -> **MIDI-Kanälen** zu unterscheiden. Diese Synthesizer und Expander haben auf alle ankommenden MIDI-Noten, unabhängig von deren MIDI-Kanal reagiert.

MIDI-Out - MIDI-Anschluß, über den der Sirius MIDI-Daten sendet. Der Sirius sendet hier auf Wunsch -> **Systemexklusive-Daten**, die man benötigt, um einen -> **MIDI-Dump** abzuschicken.

MIDI-Polymode - Ein MIDI-Gerät, dessen Tonerzeugung nur auf einen -> **MIDI-Kanal** Daten empfängt, befindet sich im MIDI-Polymode.

MIDI-Tastatur - Überbegriff für Keyboard-Tastaturen wie Synthesizer, Masterkeyboards und ähnliches, die gespielte Noten als MIDI-Daten über den -> **MIDI-Out** ausgeben.

MIDI-Thru - MIDI-Daten, die am -> **MIDI-In** eines Gerätes anliegen, werden zur MIDI-Thru-Buchse unverändert weitergeleitet. Der MIDI-Thru ist also eine Kopie des -> **MIDI-Ins**. MIDI-Thru ermöglicht die Reihenschaltung von MIDI-Geräten.

Mixer - Als Mixer bezeichnet man gemeinhin ein Mischpult. Der Sirius besitzt einen eingebauten Mixer, mit dem Sie zum Beispiel die Lautstärke und die Panoramaposition der einzelnen Parts untereinander abstimmen können.

Modulationseffekte - Modulationseffekte sind zum Beispiel -> **Chorus**, -> **Flanger** und -> **Phaser**.

Modulationsrad (Mod-Wheel) - Das Modulationsrad ist neben dem -> **Pitch-Bend** die wichtigste -> **Spielhilfe** um Klangänderungen während des Spiels an einem Instrument vorzunehmen. Der Sirius besitzt ein Modulationsrad, dem verschiedene Klangparameter frei zugewiesen werden können.

MOD-Depth - Mit der MOD-Depth stellt man die Stärke ein, mit der der LFO auf den zu modulierenden Parameter wirkt.

MOD-Rate - Die MOD-Rate dient dazu, die Geschwindigkeit der Modulation des -> **LFO** einzustellen. Beim Sirius kann sogar ein LFO-Sync eingestellt werden. Dabei orientiert sich die MOD-Rate am momentan eingestellten Sequenzer-Tempo des Sirius. Hierbei lassen sich verschiedene LFO-Geschwindigkeiten im Verhältnis zum Sequenzer-Tempo einstellen.

Multimode - -> **MIDI-Multimode**

Muten - -> **Stummschalten**

monophon - Einstimmige Melodien bezeichnet man auch als monophon. Bei verschiedenen Synthesizern wird, um verschiedene Spieltechniken alter einstimmiger Synthesizer oder Naturinstrumente nachzuempfinden, die monophone Spielweise unterstützt. Das Gegenteil zu monophon ist -> **polyphon**.

Oszillator, Oscillator - Der Oszillator erzeugt die -> **Wellenformen** eines Synthesizers. Er ist also der Teil, der für den hörbaren Klang eines Synthesizers verantwortlich ist. Der Sirius besitzt für jeden Synthesizer-Part gleich zwei Oszillatoren, die sich gegeneinander verstimmen lassen. Dadurch wird der Sound breiter und bekommt zusätzliche Schwebungen.

Overblast - Funktion des Sirius, die für alle Parts des internen Sequenzers eine Art Loudness oder Bass-Boost hinzufügt. Dadurch wird der Sound dichter und bassbetonter.

PA-Boxen - (PA = Public Address) PA-Boxen sind Lautsprecher mit einer sehr hohen Musikleistung. Sie werden vorwiegend bei Live-Veranstaltungen genutzt.

Phantomspesung - Die Phantomspesung ist im eigentlichen Sinne nichts anderes als eine "versteckte" Stromversorgung und wird hauptsächlich bei -> **Kondensatormikrofonen** verwendet. Hierbei wird der benötigte Strom über eine im Mikrofon befindliche Batterie oder mittels des Mikrofon-Kabels (XLR-Stecker) übertragen.

Phaser - Dieser Effekt wird durch das zeitlich verschobene Zumischen desselben Signals erreicht. Man erhält so spacige, schwebende Klänge.

Panorama - Der Panorama-Wert gibt an, wie weit ein Klang nach rechts oder links im Stereobild verschoben wird. Beim Sirius bietet sich sogar die Möglichkeit ein Random-Panorama anzuwählen. Dabei wechselt der Klang in zufälligen Schritten zwischen den beiden Lautsprechern.

Part - Ein Part ist eine von 7 Spuren des Sirius im -> **MIDI-Multimode**. Jeder Part des Sirius verhält sich im Multimode wie ein eigenständiger Synthesizer.

Pitch - Pitch ist die englische Bezeichnung für die Tonhöhe.

Pitch-Bend - Tonhöhenbeugung - Mit dem Pitch-Bend-Rad können Sie die Tonhöhe der gespielten Noten nach oben oder unten ziehen, um Ihrem Spiel mehr Ausdruck zu verleihen oder typische Spielweisen von Naturinstrumenten zu imitieren.

Poly-Mode - -> **MIDI-Polymode**

Polyphon - Ein Instrument, daß mehrstimmig gespielt werden kann (Akkorde und ähnliches) wird als polyphon bezeichnet. Der Sirius ist 28-stimmig polyphon, es können also bis zu 28 Stimmen gleichzeitig klingen.

Portamento - Mit Portamento bezeichnet man das stufenlose Gleiten einer Tonhöhe zur nächsten. Daher wird das Portamento im Sirius mit GLIDE bezeichnet. Der Sirius bietet sogar polyphones Portamento an. Damit kann das stufenlose Gleiten sogar zwischen mehrstimmigen Akkorden erfolgen.

Potentiometer, Poti - Drehregler, wie man ihn in großen Mengen auf dem Sirius vorfindet.

Psycho-Akustik - Die Psycho-Akustik ist eine Wissenschaft, die sich mit der Wahrnehmung des Menschen von Klängen und Geräuschen beschäftigt. Besonders interessant sind hier die Zusammenhänge und Verhältnisse zwischen laut und leise oder nah und fern. Die Erkenntnisse der Psycho-Akustik werden häufig in sogenannten Psycho-Akustik-Prozessoren umgesetzt. Das können Geräte sein, die den Klang räumlicher oder voller machen bzw. den Klang lauter erscheinen lassen als er eigentlich ist. Ein Beispiel für den Einsatz von Psycho-Akustik-Prozessoren erleben Sie jeden Tag beim Fernsehen oder Radiohören: Sobald Werbung kommt, wird alles lauter, obwohl Sie nichts an der Lautstärke geändert haben.

Q-Factor -> **Resonanz**

Raumsimulation -> **Reverb**

Release - Die Ausklingzeit einer -> **Hüllkurve**. Sie bestimmt die Dauer des Ausklingens eines Klanges nach dem Loslassen der Taste auf dem Keyboard.

Resonance, Resonanz, Q-Factor, Filtergüte - Die Resonanz ist ein Parameter, der das klangliche Verhalten eines Filters bestimmt. Dadurch wird der Frequenzbereich um die -> **Cutoff-Frequenz** herum angehoben. Der entstehende Klang erhält dadurch einen nasalen Klangcharakter. Der Filter kann bei starker Resonanz in -> **Selbstoszillation** versetzt werden.

Reverb - Reverb ist die englische Bezeichnung für -> **Hall**. Reverb wird als Effektalgorithmus im -> **FX-1** angeboten. Er dient zur Simulation von Raumeigenschaften, die den Klängen hinzugefügt werden. Der Sirius ermöglicht mit seinen verschiedenen Hall-Algorithmen -> **Raumsimulation** von der Dorfkirche bis zum Kölner Dom und von der Gummi- bis zur Naß-Zelle.

ROM-Sounds - ROM-Sounds sind fest im Sirius gespeicherte Klänge, die nie verloren gehen können, da man diese Speicherplätzen nicht überschreiben kann.

Routing - Unter Routing versteht man die flexible Verschaltung verschiedener Signalquellen. Wenn Sie z.B. den Parameter -> **FX-Send** im -> **Mixer** des Sirius aufdrehen, wird der entsprechende Part auf einen Effektprozessor "geroutet".

Rückkopplung - Eine Rückkopplung ist ein sogenannter geschlossener Übertragungskreis. Das Mikrofon des Sirius nimmt zum Beispiel ein Audiosignal auf, welches von Ihren Lautsprechern kommt und überträgt dieses wieder an den Stereo-Ausgang des Sirius. Das so ausgegebene Signal wird wieder über das Mikrofon eingefangen u.s.w. Wenn nun das vom Lautsprecher stammende Signal einen geringfügig höheren Pegel hat als das eigentliche Audiosignal, kommt es zu einer Rückkopplung: es pfeift!! Eine Rückkopplung kann sehr hohe Frequenzen beinhalten und dementsprechend unangenehm sein. Sie sollten daher bei Benutzung des Mikrofons die Lautstärke Ihres Verstärker nicht zu hoch einstellen.

Schlagzeug-Einstellungen - Die einzelnen Schlagzeugklänge eines -> **Percussion-Sets** können im Sirius im Percussion-Part editiert werden. Die 20 neuerstellten -> **Percussion-Sets** können über den -> **Wave-Macro-Regler** ausgewählt werden. Folgende Veränderungen können an den Schlagzeugklängen vorgenommen werden.

- Lautstärke
- > **Panorama**
- > **Tuning**
- > **FX1-Send, FX2-Send**

Sequenz - Eine sich wiederholende Abfolge von Noten mit einem Klang bezeichnet man als Sequenz. Auch der aufgelöste Akkord eines -> **Arpeggios** kann als Sequenz bezeichnet werden.

Sequenzler - Steuereinheit für einen Synthesizer, die vorher eingespielte oder programmierte Tonfolgen (-> **Sequenzen**) automatisch ablaufen läßt.

Spielhilfe - Spielhilfen gibt es bei fast jedem Keyboard in Form von -> **Modulationsrad** und -> **Pitch-Bender**. Sie dienen der Steigerung des musikalischen Ausdrucks beim Keyboardspiel.

Stummschalten einzelner Spuren = Track-Mute - Beim Durchhören oder Arrangieren eines Sequenzersongs möchten Sie sicherlich ab und zu einzelne Parts stummschalten, um sich besser auf die übrigen Spuren konzentrieren zu können. Der Sirius bietet ihnen verschiedene Mute-Funktionen an, die Sie auch sehr gut im Live-Einsatz benutzen können. Durch das gezielte Weglassen und Hinzufügen einzelner Spuren und Motive werden z.B. bei Techno Spannungen aufgebaut und Breaks erzeugt.

Sustain - Als Sustain bezeichnet man den Haltepegel einer -> **Hüllkurve**.

Systemexclusive Daten - Systemexclusive Daten sind hersteller- und produktspezifische -> **MIDI-Daten**. Sie dienen der Übermittlung von Klang- und Systemdaten zwischen zwei gleichen MIDI-Geräten oder von einem Gerät zu einem Sequenzer und zurück zum Zwecke der Datenarchivierung. Die Übertragung dieser Daten bezeichnet man als -> **MIDI-Data-Dump**.

Tastatur --> **Keyboard**

Temporär-Speicher - Der temporäre Speicher ist ein Datenpuffer, in dem während des Editierens aktuelle Einstellungen gespeichert werden. Diese Einstellungen gehen nach dem Empfang eines Programm-Wechsels im Performance-Betrieb wieder verloren. Über die -> **MIDI-Data-Dump-Funktion** des Sirius, kann dieser temporäre Speicher über -> **MIDI** übertragen und gespeichert werden.

Tonfrequenz (-> Tuning) - Die Tonfrequenz bestimmt die Tonhöhe eines Klanges. Je höher die Tonfrequenz in Schwingungen pro Sekunde (Hertz = Hz) ist, desto höher ist der Ton.

Transponierung - Bei eingeschalteter Transponierung ist es möglich, die Tonhöhe der Tonerzeugung gegenüber den gespielten Tasten zu verschieben. Auf diese Art und Weise kann man in beliebigen Tonarten spielen, ohne ein Tastenkünstler zu sein. Die Transponierung finden Sie beim Sirius im Edit-System-Menü. Beim -> **Arpeggiator** des Sirius gibt es bei gedrücktem -> **Fußtaster** noch eine besondere Art der Transponierung. Ein eingespieltes Arpeggio-Muster kann durch das Spielen von Keyboard-Tasten in der Tonhöhe verschoben werden. Da diese Transponierung sofort mit dem Drücken einer Taste den Wert ändert, spricht man hierbei von einer Echtzeit-Transponierung.

Trigger, triggern - Unter einem Trigger versteht man einen Impuls, mit dem man eine Funktion auslöst. Wenn Sie zum Beispiel eine Taste des Sirius drücken, triggern Sie einen Sound und damit auch sein Hüllkurve.

Tuning - -> **Tonfrequenz**

Übersteuerung- -> Rückkopplung - Übersteuerungen haben Sie sicherlich schon mal am eigenen Leibe in schlechten und zu lauten Rockkonzerten erlebt. Eine übersteuerte Audio-Anlage äußert sich meistens in einem völlig verwaschenen und unklarem Sound. Diesen Effekt bezeichnet man auch als Verzerrung. Eine andere häufig vorkommende Art von Übersteuerung und Verzerrung tritt dann auf, wenn Sie bei einer Kassetten-Aufnahme den Aufnahmepegel (Record-Level) zu hoch einstellen. Die Aufnahme hört sich dann meistens sehr kratzig, unnatürlich und unangenehm an. Auf der anderen Seite gibt es auch erwünschte Verzerrungen. Diese werden durch spezielle Effektgerät erzeugt, die man Verzerrer nennt (-> **Distortion**). Besonders beliebt sind diese Effekte bei E-Gitarren in der Rockmusik. Sie lassen sich aber auch gut mit Synthesizern verwenden, wie man es bei Hardcore- und Gabba-Musik hören kann. Erwünschte Übersteuerungen werden manchmal auch als "Sättigung" bezeichnet.

Untermenü-Auswahl - Die verschiedenen Editierbereiche wie -> **FX-1**-, -> **FX-2**-, -> **Part**-, -> **Arpeggiator**- und -> **System-Edit** sind je nach Anzahl der Parameter in mehrere Untermenüs aufgeteilt. Die einzelnen Untermenüs werden mit den „PAGE/BANK“-Tastern ausgewählt.

VCA - Englische "Abkürzung für Voltage Controlled Amplifier". Der VCA ist der interne Verstärker eines Synthesizers.

VCA-EG-MACRO --> Hüllkurve

VCA-Level - Der Parameter "VCA-Level" bestimmt die Lautstärke eines Sirius-Sounds bevor er in den -> **Mixer** gelangt.

VCF - Englische "Abkürzung für Voltage Controlled Filter". Der VCF ist einer der wichtigsten Klangbausteine eines Synthesizers. -> **Filter**

VCF-EG-MACRO --> Hüllkurve

VCO - Englische "Abkürzung für Voltage Controlled Oscillator". -> **Oszillator**

Velocity - -> **Anschlagdynamik** - Die Anschlagdynamik erlaubt - ähnlich wie bei einem Klavier - die Steuerung der Lautstärke und / oder des Klanges über die Anschlagstärke.

Verzerrung --> Übersteuerung --> Distortion

Vibrato - Unter einem Vibrato versteht man die Modulation der Tonhöhe eines Instrumentes mit einem Modulationsgenerator (-> **LFO** - Low-Frequency-Oscillator).

Vokale - Die Laute A, E, I, O und U

Vocoder - Der Vocoder ist ein Synthesepart, welche besonders gern, aber nicht nur, zur Verfremdung von Stimmen eingesetzt wird. Ein Vocoder analysiert das Frequenzspektrum eines Klanges und verstärkt und dämpft die analysierten Frequenzbänder des Frequenzspektrum eines zweiten Klanges entsprechend dieser Analyse. Als Ergebnis erhält man zum Beispiel eine typische "Roboterstimme". Die besten Beispiele für einen gekonnten Vocoder-Einsatz findet man in Stücken der Gruppe Kraftwerk.

Waveform --> Wellenform

Wellenform - Sammelbegriff für Schwingungsformen wie z.B. Sinus-, Sägezahn-, Rechteck- und Dreieckswellen. Auch Samples werden oft als Wellenform bezeichnet. Die Wellenformen werden vom -> **Oszillator** erzeugt.

WRITE-Menü - Im WRITE-Menü befinden sich alle Speicher, Kopier- und -> **MIDI-Data-Dump-Funktionen** des SIRIUS.

Literatur:

Falls Sie sich in Sachen Synthesizer, MIDI und Homerecording noch etwas weiterbilden wollen, können wir Ihnen die folgenden Bücher empfehlen:

Weyers, Udo: Das grosse Cubase Handbuch. GC Carstensen Verlag, München

Waehnel, Johannes: Das grosse Creator/Notator Handbuch. GC Carstensen Verlag, München.

Gorges, Peter / Merck, Alexander: Keyboard, Midi, Homerecording. GC Carstensen Verlag, München.

Aicher: Das Midi-Praxisbuch. Signum Medien Verlag, München

Enders: Lexikon Musikelektronik. Musikverlag B. Schott's Söhne, Mainz

Alker, Thomas: Das Dance-Floor Buch. Musikverlag B. Schott's Söhne, Mainz

Garantiebestimmungen

Garantiebestimmungen:

Sehr geehrter Kunde,
vielen Dank, daß Sie sich zum Kauf eines QUASIMIDI-Produktes entschlossen haben. QUASIMIDI-Geräte werden nach den neuesten Produktionsverfahren hergestellt. Ausgesuchte Materialien und modernste Technologie sorgen für eine einwandfreie Funktion und eine lange Lebensdauer. Sollte Ihr Gerät dennoch einen Defekt innerhalb der Garantiezeit aufweisen, wenden Sie sich bitte an Ihre Quasimidi Geschäftsstelle, bei der Sie unser Produkt erworben haben.

Ihre Quasimidi Musikelektronik GmbH.

Garantie:

Mit dieser Verbrauchergarantie gewährleistet die QUASIMIDI Musikelektronik GmbH für die Garantiezeit, daß dieses Gerät ab dem Zeitpunkt des Ersterwerbs bzw. ab dem Zeitpunkt, zu dem der Verbraucher es von einer QUASIMIDI Verkaufsstelle erworben hat, keine Material- und Verarbeitungsfehler aufweist. Wie gewähren auf dieses Gerät eine Garantie von 6 Monaten. Bei Einsendung des Garantieformular wird das Gerät auf Ihren Namen registriert und die Garantiezeit verlängert sich auf 12 Monate.

Sollten sich dennoch während der Garantiezeit Mängel an dem Gerät herausstellen, die nachweislich auf Material- oder Verarbeitungsfehlern beruhen, werden gemäß den nachstehenden Bedingungen die QUASIMIDI-Geschäftsstellen, bzw. die QUASIMIDI GmbH in Kirchhain in der Bundesrepublik Deutschland ohne Berechnung der Arbeits- und Materialkosten das Gerät reparieren oder das Gerät selbst (Entscheidung der QUASIMIDI GmbH) oder seine schadhaften Teile austauschen. Ausgetauschte Teile und Geräte gehen in unser Eigentum über.

Die Vertriebsgesellschaften der QUASIMIDI-Produkte in den anderen EG-Mitgliedstaaten werden diese Garantie im Rahmen der Bedingungen der Garantie erfüllen, die der QUASIMIDI Vertreiber in dem Land gibt, in dem die Garantie-Kundendienstleistung in Anspruch genommen wird. Weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Bedingungen:

1.) Garantieleistungen, die über die gesetzliche Frist von 6 Monaten hinausgehen, werden nur erbracht, wenn das Garantieformular nach Erhalt der Ware direkt an die QUASIMIDI Musikelektronik GmbH zurückgesandt wird. Auf dem Garantieformular muß das Kaufdatum, die Seriennummer und Typenbezeichnung sowie der Name und die genaue Anschrift des Käufers sowie der QUASIMIDI-Geschäftsstelle eingetragen sein.

QUASIMIDI behält es sich vor, Garantieleistungen abzulehnen, wenn nach dem Ersterwerb des Gerätes durch den Verbraucher oder der QUASIMIDI-Geschäftsstelle diese Angaben entfernt oder geändert worden sind.

2.) Falls dieses Gerät adaptiert, verändert oder angepaßt werden muß, um den geltenden nationalen oder örtlichen technischen oder sicherheitstechnischen Anforderungen eines Landes zu entsprechen, welches nicht das Land ist, für das dieses Produkt ursprünglich konzipiert und hergestellt worden ist, gilt dies keinesfalls als Material- oder Herstellungsfehler. Diese Garantie umfaßt:

- a.) weder die Kosten solcher Adaptionen, Veränderungen oder Anpassungen oder entsprechender Versuche, unabhängig davon, ob diese ordnungsgemäß durchgeführt wurden oder nicht,
- b.) noch den Ersatz des dadurch entstandenen Schadens.

- 3.) Diese Garantie deckt keine der folgenden Punkte:
- a.) Regelmäßige Inspektion, Wartung bzw. Reparatur oder Austausch von Verschleißteilen, wie zum Beispiel Glühlampen, Leuchtdioden etc;
 - b.) Transport-, Fahrt-, Verpackungskosten und Risiken, die unmittelbar oder mittelbar mit dieser Garantie zusammenhängen;
 - c.) Schäden an diesem Gerät, die verursacht worden sind durch:
 - I.) Mißbrauch oder Fehlgebrauch, insbesondere:
 - A.) Gebrauch dieses Gerätes für andere als seinen normalen Zweck bzw. unter Nichtbeachtung der Quasimidi Bedienungs- und Wartungsanleitungen, und
 - B.) den Anschluß oder Gebrauch dieses Gerätes in einer in dem Land, in dem das Gerät gebraucht wird, geltenden technischen oder sicherheitstechnischen Anforderungen nicht entsprechenden Weise;
 - II.) Reparaturen und Modifikationen durch nicht autorisierte Werkstätten;
 - III.) Unfälle, höhere Gewalt oder andere von QUASIMIDI nicht zu verantwortende Ursachen, insbesondere Blitzschlag, Wasser, Feuer, Störung der öffentlichen Ordnung und unzureichende Belüftung.
 - IV.) Diese Garantie schränkt weder die gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nach dem jeweils geltenden nationalen Recht, noch die Rechte des Verbrauchers gegen den Verkäufer aus dem zwischen ihnen geschlossenen Kaufvertrag ein.

Durch Reparatur oder Teilersatz wird die ursprüngliche Garantie nicht verlängert. Geräte, die nicht in der Originalverpackung eingesandt werden, können nur in der Originalverpackung zurückgesandt werden. Die Kosten für die erneute Verpackung trägt der Kunde.

Soweit das anwendbare nationale Recht nichts anderes vorsieht, beschränken sich die Ansprüche des Verbrauchers gegen QUASIMIDI auf diese Garantie und weder die QUASIMIDI GmbH noch ihre auf diesem Garantief formular aufgeführte Verkaufsstelle oder Vertriebsorganisation übernehmen darüber hinaus eine Haftung für unmittelbare oder mittelbare Schäden aus irgendeiner ausdrücklichen oder einer Schlußfolgerung zulassenden Garantie für dieses Gerät.

QUASIMIDI Musikelektronik GmbH
Eisenbahnstr.13
D-35274 Kirchhain

Telefon: 06422-94020
Fax: 06422-940244
Internet: www.quasimidi.com
Email: info@quasimidi.com

Technische Daten des QUASIMIDI Sirius:

Lieferumfang:	Sirius, 1 x externes Netzteil, 1 x Schwanenhalsmikrofon, 2x 6,3mm Klinke-Kabel, 2 x Adapter Klinke auf Cinch, Handbuch, Garantief formular.
Konzept:	Synthesizer mit Step- und Real-Time Sequenzer, Drumcomputer, integrierter VOCODER mit Filterbank, Beat-Recognition-System, Arpeggiator und zwei unabhängig voneinander arbeitende Effekt-Prozessoren.
Klangerzeugung:	DTE-Synthese basierend auf spektralen Wellenformen, Subtraktive Synthese mit jeweils 2 Oszillatoren pro Stimme, 2 ADSRs (1 x VCA, 1 x VCF), 1 x Pitch-Hüllkurve, Keyboard-Tracking, Glide, Marco-Bedienung für schnelle Soundprogrammierung. Filter (pro Sektion frei wählbar): 24db Lowpass, 12db Lowpass, 12db Highpass. Mit Resonanz bis zur Selbstoszillation und VCF-Drive.
Polyphonie:	28 Stimmen, 7-facher Multimode..
Tastatur:	49 Tasten, 4 Oktaven..
Fast-Edit Makros:	Für Filterhüllkurve, Verstärkerhüllkurve, Modulationsrouting, Oszillator-Tuning und Wellenform-Sets.
Random-Sound Generator:	Auf Knopfdruck mit nur einer Taste.
Soundspeicher:	672 ROM-Presets, 480 USER-Speicherplätze. Schnelle Soundanwahl durch Soundkategorie-Taster. Quick-Save-Funktion.
Sequenzer:	7 Spuren (Kick/BD, Snare, Hi-hat, Percussion und 3 polyphone Synthesizer-Spuren), 142 ROM-Pattern, 100 RAM-Pattern, 16 Songs. Drumprogrammierung à la Rave-O-Lution 309 mit Drumgrid und Echtzeitaufnahme. Step-Recording mit 4-Stufigem Accent und Glide pro Step. Echtzeit-Aufnahme für alle Spuren. Mögliches Tempo von 51-250 bpm mit Tap-Tempo. 8-stufige Groove-Quantisierung. Synchronisation per MIDI-Clock mit MIDI-Song-Position-Pointer. Synchronisation mit externem Audiomaterial (Turntable, CD-Player etc.) durch intelligentes Beat-Recognition System.
Vocoder:	11 Bänder (1 Lowpass-Filter, 9 Bänder, 1 Highpass-Filter), 16 Vocoder-Presets wie z.B. Robot-Voice, String-Voice, Stereo-Vocoder, Filterbank etc.
Arpeggiator:	Voll editierbar. 16 (teils polyphone) Arpeggio-Presets mit automatischer Synchronisierung. Gater und Chord-Trigger Funktion. 9 Speicherplätze für komplexe Arpeggio-Motions.
Effekte:	2 unabhängig voneinander arbeitende Effekt-Prozessoren für Reverb, Delay, Chorus und Flanger. Overblast-Effekt zur Anhebung der Bässe.
Bedienelemente:	22 Echtzeit-Drehregler, 1 Overblast-Regler, 1 Mikrofon-Gain Regler, 70 beleuchtete Taster, 2 Handräder (1 Pitch-Bender, 1 frei programmierbares Modulation-Wheel), 1 Alpha-Dial.
Display:	hintergrundbeleuchtetes 2 x 16 Zeichen LCD-Display.
Anschlüsse:	4 x 6,3mm Klinke-Buchsen (Stereo-Ausgang und 2 Eingänge), 1 x 6,3mm Klinke-Anschluß für Fußtaster, 1 MIDI-In, 1 MIDI-Out, 1 MIDI-Thru, 1 x XLR-Eingang für Mikrofon. 18 bit AD, 18 bit DA.
Stromversorgung:	externes Netzteil (mitgeliefert). 10,5 Volt DC 1,5 A.
Abmessungen:	73,5 cm [B], 37,5 cm [T], 11,5 cm [H]