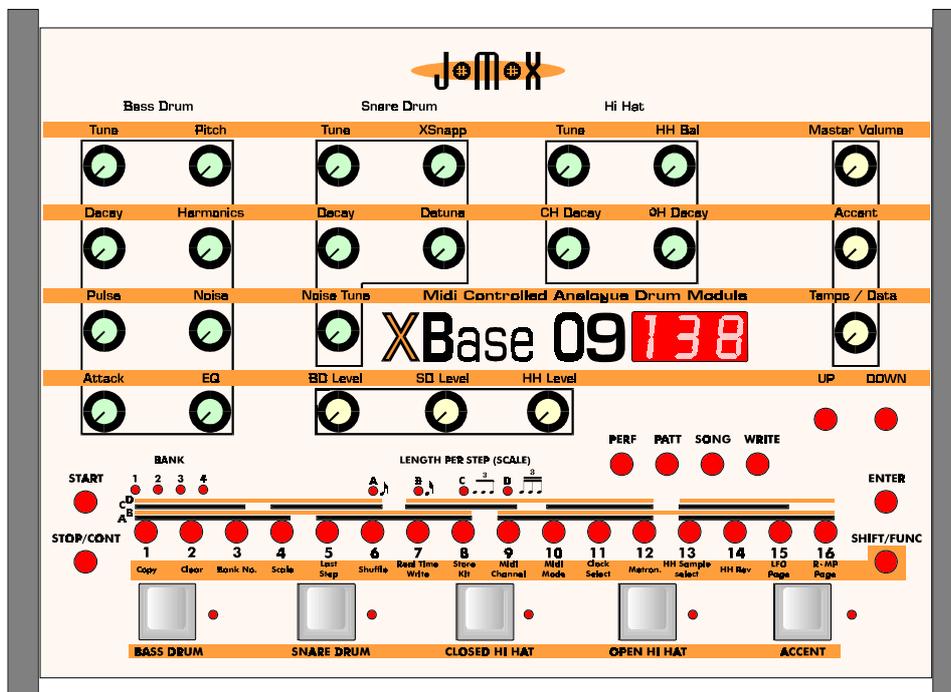


XBase 09 Bedienungsanleitung



Software Version 2.09

<u>Inhaltsverzeichnis</u>	<u>Seite</u>
<u>1. Einführung</u>	05
1.1 Kurzbeschreibung der XBase 09	05
<u>2. Anschließen des Gerätes</u>	07
2.1 Gehäuserückseite	07
2.2 Stromversorgung	07
2.3 Audioverbindungen	07
2.4 MIDI Verbindungen	08
2.4.1 Midi In	08
2.4.2 Midi Out	08
2.4.3 Midi Thru	08
2.5 DIN SYNC OUT	08
<u>3. Schnellstart für Eilige</u>	09
3.1 Abspielen von Patterns	09
3.2 Sounds verändern	09
3.3 Programmierung von Patterns	10
<u>4 Ausführliche Beschreibung</u>	13
4.1 Die Bedienungselemente	13
4.1.1 Schaubild	13
4.2 Funktionen der Taster und Regler	13
4.2.1 Klangregler (Soundparameter)	13
4.2.1.1 Bass Drum Regler	13
4.2.1.2 Snare Drum Regler	14
4.2.1.3 HiHat Regler	14
4.2.2 Tempo / Data Regler	16
4.2.3 Up / Down Taster	16
4.2.4 Master Volume Regler	16
4.2.6 Accent Regler	16
<u>5. Perform Mode</u>	18
5.1 Perform Play Modus (Abspielen von Patterns)	18
5.2 Auswählen von Drumkits	18
5.3 Erstellen und Speichern eigener Drumkits	18
5.4 Perform Write Modus (Aufnehmen von Patterns)	19
<u>6. Pattern Mode</u>	20
6.1 Pattern Play Modus (Abspielen von Patterns)	20
6.2 Pattern Write Modus (Aufnehmen von Patterns)	20
6.3 Aufnehmen von Klangveränderungen im Pattern Wr. Mode	20
6.3.1 Individual Step Edit	20
6.3.2 Track Record Mode	20
6.4 Patternfunktionen	21
6.4.1 Copy	21
6.4.2 Clear	21
6.4.3 Bank No.	21
6.4.4 Scale	21
6.4.5 Last Step	22

6.4.6 Shuffle	22
6.4.7 Realtime Write	23
6.4.8 Metronome	23
6.4.9 HH Sample Select	23
6.4.10 HH Reverse	24
6.4.11 LFO Page	24
6.4.12 Track Page	26
7. Song Mode	28
7.1 Song Play Modus	28
7.2 Song Write Modus	28
7.2.1 Song - Step (BASS DRUM Taste)	28
7.2.2 Pattern - Nummer (SNARE DRUM Taste)	28
7.2.3 Repeat (CLOSED HH Taste)	29
7.2.4 Store Song Step (OPEN HH Taste)	29
7.2.5 Song Ende	29
7.3 Songfunktionen	29
7.3.1 Copy Song	29
7.3.2 Clear Song	29
8. Sichern und Laden von Perform-, Pattern- und Song-Daten per MIDI-Dump	30
8.1 Speicherinhalt der XBase09 extern sichern	30
8.2 Speicherinhalt von externen Geräten in die XBase09 laden	30
9. Steuerung der XBase 09 über MIDI	31
9.1 MIDI Channel	31
9.2 MIDI Modes	31
10. Synchronisation mit anderen Geräten	32
10.1 MIDI - Clock	32
10.2 DIN - Sync	32
11. MIDI Implementation	33
11.1 Sound Parameter	33
11.2 Noten Befehle	34
11.3 System Exclusive Daten	34
11.4 Memory Clear / Reset	34
11.5 Anzeige der Software Version	34
12. Technische Daten	35

1. Einführung

1.1 Kurzbeschreibung der XBase 09

Hallo lieber XBase09 - User,

Eines darf an dieser Stelle natürlich nicht fehlen:

Wir freuen uns riesig, daß Sie sich für den Kauf einer XBase 09 entschieden haben. Sie haben damit die Entscheidung getroffen, Drum - und Groove - Programming mit einer Maschine auszuführen, die über ein wesentlich größeres Sound - Potential als ihre Vorbilder verfügt und die mit moderner Technologie aufgebaut ist, aber dennoch über eine echte analoge Klangerzeugung mit dem damit verbundenen "Druck" verfügt.

Wir haben die Erfahrungen aus zahlreichen Modifikationen der TR - 909 und anderer Drum - Computer und unserer MIDI - Interfaces zusammengenommen und dieses neue Produkt entwickelt, das Sie jetzt gerade auf dem Tisch stehen haben: **XBase 09** Ist mehr als "nur" eine Drum Machine, denn Sie ist in der Lage, eine Lücke zwischen rein perkussiven bzw. geräuschhaften Klängen und tonalen Klängen zu schließen. Folgende Features sind stichpunktartig zu nennen:

- **3 Instrumente oder besser monophone Klanggeneratoren Bass, Snare, HiHat** mit jeweils stark erweiterten Klangformungsparametern - irrwitzige Bass-Sounds, näselnd rauschende Snares und HiHat-Formungen (auch Rückwärts-Abspielen) sind möglich, die mit der TR-909 sonst nie erzeugt werden können.

- **Originale 909 Analog-Klangerzeugung** mit digitaler, d.H. Speicherbarer/Midi-Steuerbarer Kontrolle ALLER Parameter. Um die Klangerzeugung so wenig wie möglich zu beeinflussen, sind alle D/A-Wandler speziell auf die Parameter angepasst diskret aufgebaut und in die Schaltungen integriert worden. Wenn man es mit einem CV-gesteuerten Analog-Synthi vergliche, so hätte jede CV, die normalerweise aus einem Wandler erzeugt wird und danach zeitlich auf die einzelnen Parameter verteilt (gemultiplext) wird, einen eigenen speziell angepassten D/A -Wandler. Die Parameter werden dadurch für jeden Instrumenten-Trigger praktisch ohne jede Verzögerung bereitgestellt; daher ist in der Xbase 09 ein relativ großer Hardwareaufwand erforderlich. Die Regelbereiche sind größtenteils stark erweitert.

- **Alle Parameter haben einen Regler** am Gerät , der den entsprechenden Midi-Controller sendet. Gleichzeitig können die Werte im PERFORM-MODE über empfangene Controller ferngesteuert werden

- Es sind bis zu **100 Sound-Presets** (Kits) speicherbar.

- Es sind bis zu **64 Pattern speicherbar**, die über die 16 Einzeltasten á 4 Bänke abrufbar sind.

- **10 Songs werden gespeichert**, die auf die 64 Pattern zugreifen können und pro Song-Step jeden Pattern maximal 255 mal wiederholen dürfen. Pro Song sind 100 Song-Steps erlaubt, die alle unterschiedliche Tempi haben dürfen.

-Der Stepsequenzer

Der eingebaute Patter-/ Songsequenzer macht den direkten Zugriff möglich - auch Live!

Je nach benutztem Modus kann jedem einzelnen Step eine völlig andere Soundeinstellung gegeben werden als dem vorangegangenen oder dem nachfolgendem Step.

Ebenso sind kontinuierliche Soundveränderungen über mehrere Steps möglich und all das für Bass-, Snare-, und HiHat-Spur unabhängig.

Entscheidend ist auch, dass über den internen Sequenzer alle Patterns und Soundveränderungen ohne irgendwelche Zeitverzögerungen durch Midi-Controller oder Notenbefehle abgespielt werden. Es können aber die Reglerbewegungen über Midi gesendet und empfangen werden.

Interessanterweise "groovt" die Maschine in sich durch die genauere interne Timing-Auflösung besser als wenn derselbe Pattern über Midi ferngesteuert wird. Die Maschine ist auch über Midi-Clock synchronisierbar, wenn die internen Patterns benutzt werden.

Ein weiteres wichtiges Feature ist, daß der Step-Sequenzer über eine "Micro-Groove/Shuffle" Funktion verfügt, mit der es möglich ist, jeden 16tel Step jeweils maximal sechs 192tel vorzuziehen oder zu schleppen, was ungeahnte Groove-Möglichkeiten eröffnet. Im internen Betrieb ist die feinste Auflösung ein 192tel, was die Plazierung eines Beats zwischen zwei 16tel-Steps anbelangt. Sie halbiert sich auf ein 96tel beim A/B-Pattern-Betrieb mit 32tel-Auflösung oder im externen MIDI-Clock-Sync-Betrieb mit 24 MIDI-Ticks/Viertel.

Die Pattern-Programmierung der Einzelinstrumente geschieht über 16 beleuchtete Taster in einer Reihe mit einer Lauflicht-Anzeige, die beim Abspielen durch Aufblitzen des jeweils aktiven Steps die aktuelle Position anzeigt. Durch Anwählen der Instrumenten-Tasten kann die 16tel-Programmierung des jeweiligen Instrumentes sofort gesehen und verändert werden, auch während der Sequenzer läuft.

Für den direkten Midi-Zugriff gibt es diverse Split-Möglichkeiten, wie die Instrumente auf die Tastatur gelegt werden (Tastenbelegung, teilweise oder komplette Split-Modes). Die vom internen Sequenzer gespielten Notentrigger werden nach je nach Einstellung der 2 Midi Split Modes auch über Midi gesendet, um z.B. andere Instrumente anzusteuern.

2. Anschließen des Gerätes

Schalten Sie die XBase und ein evtl. anzuschließendes Gerät grundsätzlich aus bevor Sie etwas verkabeln.

2.1. Gehäuserückseite

Auf der Rückseite der XBase 09 finden Sie folgende Anschlüsse:

12V~AC IN	ON/OFF	MIDI IN	MIDI OUT	MIDI THRU	DIN SYNC OUT	HH OUT	SD OUT	BD OUT	MIX OUT
------------------	---------------	----------------	-----------------	------------------	---------------------	---------------	---------------	---------------	----------------

2.2 Stromversorgung

Stecken Sie das mitgelieferte Netzteil in die Steckdose und verbinden es mit der Stromversorgungsbuchse **12V~ AC IN** der XBase 09. Sollten Sie aus irgendeinem Grund nicht das original Netzteil benutzen, so achten Sie darauf, ein Wechselspannungsnetzteil (AC/AC) mit 12 V ~ und mindestens 1A zu verwenden. Benutzen Sie nie ein AC/DC Netzteil, da die XBase 09 davon Schaden nehmen könnte.

2.3 Audioverbindungen

Schalten Sie die XBase 09 und das Mischpult aus.

Die XBase 09 verfügt über einen MIX-Ausgang an dem die Audiosignale aller Instrumente anliegen (solange kein Kabel in einem der Einzelausgänge steckt). Weiterhin stehen drei Einzelausgänge zur Verfügung, an denen jeweils nur das Audiosignal der Bassdrum, Snaredrum bzw. HiHat - Sektion anliegt. Sowie in einem Einzelausgang ein Kabel steckt, liegt das entsprechende Instrument nicht mehr am MIX-Ausgang an. Verbinden Sie nun die gewünschten Audioausgänge über 6.3mm Klinkenkabel mit den Audioeingängen Ihres Mischpultes.

2.4 MIDI - Verbindungen

2.4.1. MIDI-IN

Über die MIDI-In Buchse kann die XBase 09 von MIDI-fähigen Geräten, wie z.B. Masterkeyboards, Computern, Hardwaresequenzern usw. angesteuert bzw. synchronisiert werden.

Verbinden Sie die MIDI-In Buchse der XBase 09 mit der MIDI-Out Buchse des anzuschließenden Gerätes.

2.4.2. MIDI-OUT

Über die MIDI-Out Buchse sendet die XBase 09 MIDI-Daten an andere Geräte, wie z.B. Computer, Hardware-Sequencer, Synthesizer o.ä. Verbinden Sie die MIDI-Out Buchse der XBase 09 mit der MIDI-In Buchse des anzuschließenden Gerätes.

2.4.3. MIDI-THRU

MIDI-Daten, die am MIDI-In Anschluß anliegen werden durchgeschleift und über die MIDI-Thru Buchse wieder unverändert ausgegeben. Hier können weitere MIDI-fähige Geräte angeschlossen werden.

2.5. DIN Sync Out

Hier lassen sich Sequenzer, Drum oder Bandmaschinen meist älterer Bauart anschließen, um Sie mit dem Sequencer der XBase 09 zu synchronisieren. (z.B. Roland TR808, TB303, Korg Rythm 55b, KPR77 u.v.a). Verbinden Sie die DIN-Sync-Out Buchse der XBase 09 mit der Sync-Buchse des zu synchronisierenden Gerätes. Achten Sie darauf, daß das zu synchronisierende Gerät auf externe Synchronisation eingestellt ist. Die XBase 09 stellt an der DIN-Sync-Out Buchse folgende Signale zur Verfügung: Start/Stop (Pin 1), Clock Trigger mit 24 Ticks/Viertel (Pin 3) und Masse (Pin 2). Der Signalpegel der Signale beträgt 5 Volt. Bitte beachten Sie, daß das verwendete Kabel die benötigten Adern auch bestückt hat, da manche Midi-Kabel u.U. diese Pins nicht verdrahtet haben, weil sie für die Midi-Übertragung nicht benötigt werden. Abhilfe könnte eventuell ein älteres DIN Überspielkabel für Heimanlagen schaffen, wie man Sie bisweilen noch in Radio- und Phonoabteilungen von einigen Kaufhäusern findet.

3.0 Der Schnellstart Wegweiser

Schließe die Xbase09 mit dem Mix-Ausgang und/oder mit den Einzelausgängen an einen geeigneten Verstärker oder ein Mischpult an.

Schalte sie ein (Rückseite rechts ... Display und verschiedene Taster leuchten)!

Drehe die Gesamtlautstärke (oben rechts) und die Einzellaustärken der drei Instrumente auf (BD Level, SD Level, HH level ungefähr in der Mitte).

3.1. Patterns anhören:

Wähle den Pattern-Modus, drücke auf „Patt“ (mitte/rechts auf dem Gerät). Benutze die Up/Down-Taster und begeben dich zu Pattern #1 (LED zeigt P01). Drücke den „Start“-Knopf (vorne links). **Wähle ein Dir angenehmes Tempo indem Du die Accent-Taste gedrückt hältst und mit dem Tempo/Data-Knopf (mitte rechts) das Tempo einstellst.** Mit den Up/Down-Tastern kannst Du während die Maschine läuft zwischen den verschiedenen Patterns hin und herspringen.

Um zu erfahren, wie sich die Sounds aus den drei Spuren zusammensetzen, höre einzelne Spuren von BD, SD oder HH solo ab, indem Du die jeweils anderen beiden Spuren an den Einzellaustärken leisedrehst.

Wenn einzelne Spuren wabern oder vibrieren, sind sie von einem oder zwei der internen LFOs (Low Frequency Oszillator) moduliert - dazu später mehr.

Es gibt Patterns, die zwei Pattern-Speicherplätze belegen und somit längere Arrangements haben. Die jeweils gespielte Hälfte wird durch Axx/Bxx angezeigt. Um weitere Patterns jenseits anzuhören, muß man doppelt „Up“ betätigen, um sie zu überspringen.

3.2. Sounds ausprobieren:

Gehe in den Pattern-Modus (drücke PATT) und gehe zu Pattern #1 (Down... LCD zeigt P01). Jetzt gehe in den Performance-Mode, drücke hierzu auf PERF (mitte rechts). Die Regler für die Performance der drei Instrumente sind jetzt aktiv. Du kannst auf den „Pads“ (vorne/grau) die BD, SD und das HH spielen oder den Rhythmus laufen lassen und dabei in den drei Spuren die Möglichkeiten zur Klangveränderung ausprobieren. Um zum Beispiel die Möglichkeiten der BD zu erforschen, drehe die Lautstärke von SD und HH auf Null und lasse den Rhythmus laufen.

Die Regler sind aufgeteilt in drei Bereiche für die drei Instrumente, BD oben links - SD oben mitte - HH oben rechts. Drehe was das Zeug hält - die Regelmöglichkeiten sind vielfach interaktiv voneinander abhängig und dementsprechend hört man nicht immer sofort die Bewegungen. Es entstehen immer wieder neue Möglichkeiten der Kombination - probiere es aus!

Probiere alle drei Instrumente auch „solo“. In der HH-Stimme gibt es natürlich auch Clap, Rim, Crash, Ride und Noise-Samples, die vorwärts und rückwärts abgespielt werden können. Diese auszuprobieren, empfiehlt sich im Pattern-Mode, dazu später mehr.

Während die Maschine läuft, kann man die verschiedenen vorprogrammierten Drum-Kits mit den UP/DOWN - Tastern durchsteppen. Es sind 100 Kits als nicht veränderbare ROM-Sets (r00 bis r99) und 100 editierbare, veränderbare Kits (F00 bis F99) in der Maschine.

Das laufende Rhythmus-Schema (Pattern) kann man im Performance-Mode durch Drücken der Taster 1 bis 16 wechseln. Es läuft dann das jeweilige Pattern aus der gerade angewählten Bank. Weiterhin kann man zwischen den 200 Kits mit Up/Down hin und herspringen und die Sounds ausprobieren und verändern.

3.3. Patterns programmieren (Hier fängt der Spaß erst an!)

Gehe in den Pattern-Mode (PATT leuchtet). Drehe alle Einzellautstärken und den Master-Volume wieder auf.

Drücke den Start-Knopf - folgende Schritte können alle bei laufender Maschine gemacht werden, die Xbase ist als Musikinstrument zur Live-Programmierung konzipiert.

Suche mit den Up/Down - Tastern ein leeres Pattern, Du hast es gefunden, wenn Du nichts hörst (Klasse!)(- meist jenseits von P30..?).

Drücke den „WRITE“-Taster (mitte rechts), Write leuchtet und die kleine LED neben dem BD-Pad blinkt. Dieses sagt Dir, daß jetzt die BD-Spur editiert wird.

Durch Drücken der 16 Step-Taster schaltest Du Steps auf einer Rhythmusspur an oder ab.

Für ein Beispiel-Pattern wähle jetzt die Steps 1, 5, 8, 9, 11,14 und 16. Die entsprechenden Taster leuchten während alle anderen nicht leuchten. Ein Leuchtpunkt läuft die gesamte Reihe ab und zeigt Dir, was Du gerade hörst.

Jetzt tippe einmal auf das SD-Pad - die kleine LED neben dem Pad blinkt, wir editieren die SD-Spur. Es sollte jetzt keine Snare zu hören sein und kein Note-Taster leuchten. Für unser Beispiel Pattern selektiere die Steps 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, und 16.

Tippe auf das Closed HiHat-Pad und wähle so die HH-Spur an. Selektiere 7, 11 15. Jetzt sollten alle drei Spuren zu hören sein; stelle nach Wunsch die Lautstärken und das Tempo ein.

Tippe auf das SnareDrum-Pad und wähle so wieder die SD-Spur an. Drücke auf das ACCENT-Pad - die SD-LED und die Accent-LED blinken jetzt gleichzeitig. Alle Noten-Taster sind wieder aus, denn bis jetzt ist keine der Snare-Noten „accentuiert“ - das heißt lauter gemacht worden. Es kann jetzt natürlich nur ein Step accentuiert werden, der als Ton in der „normalen“ SD-Spur auch selektiert ist. Um zu sehen, welche Steps für die Snare angewählt sind, drücke einfach nochmal das Accent-Pad (LED geht aus) und die SD-Steps sind wieder sichtbar.

Wähle nun wieder die Accent-SD-Spur und selektiere die 5, 8, 13, 14, 15, und 16. Stelle nun den Accent-LEVEL über den Accent-Lautstärke-Regler (oben rechts) ein und drücke noch einmal das Accent-Pad zum Verlassen des Accent-Mode.

Jetzt kannst Du wieder die BD oder die HH-Spur anwählen, indem Du einmal auf das jeweilige Pad tippst (entsprechende LED blinkt), die Accent-Spur anwählen und auch dort genauso ein paar Notenwerte lauter machen als die anderen.

So - next Step: zur ultimativen Sound-Stufe....

Drehe die SD- und HH - Lautstärken runter und höre die Bass Drum solo. Halte das BD-Pad gedrückt und tippe gleichzeitig auf die WRITE-Taste. BD-LED und Write-Taste blinken jetzt gleichzeitig und die BD klingt eventuell anders, weil die Sound-Regler hierdurch aktiviert worden sind.

Du kannst jetzt an den BD-Sound-Reglern (Tune, Pitch, Decay...) einen Sound einstellen und diesen mit der Spur in diesem Pattern speichern. Hierzu drückst Du einmal auf den WRITE-Taster zum Verlassen der Editier-Funktion, und dann ein zweites Mal um wieder im Write-Mode weiterzuarbeiten, „Write“ leuchtet konstant.

Jetzt drückst Du mit dem gehaltenen BD-Pad gleichzeitig die Step-Taste #1. Die 1 und die BD-LED blinken jetzt gleichzeitig. Wenn Du an den Reglern den Sound der BD verstellst, ändert sich nur der Klang von Step #1; alle anderen bleiben so wie sie vorher editiert wurden. Suche einen der „1“ gebührenden Sound und speichere ihn auf diesen Step, indem Du die „1“ einmal tippst, um den Edit-Mode zu Verlassen und ein zweites mal, um den Step wieder zu hören. Die „1“ leuchtet jetzt wieder konstant und ist als entsprechend veränderter Ton zu hören. Es können natürlich nach gleichem Schema auch mehrere Steps angewählt und gleichzeitig verändert werden.

Bei der Snare-Drum machen wir noch etwas anderes:

(Hier wird es schon etwas sportlicher!)

Drehe die Lautstärke der Snare wieder hoch und die Bass Drum runter, daß Du nur die Snare hörst. Drücke das SD-Pad, halte es gedrückt und tippe gleichzeitig auf die WRITE-Taste (SD-Led und Write blinken wie bei der BD gehabt).

Suche nach einem guten Grundsound für die Snare indem Du an den entsprechenden Reglern probierst. Bleibe im „Track-Write-Mode“ (= SD-Led und Write blinken). Drehe das Tempo etwas runter (Accent-Taste drücken nicht vergessen!) für den nächsten Schritt: Jetzt drehe den Pitch ganz nach links. Wenn das Pattern von vorne beginnt, drehst Du den Pitch langsam nach rechts, daß Du am rechten Ende ankommst, wenn das Pattern zu Ende ist. Probiere das ein paarmal und reguliere notfalls das Tempo nach. Wenn Die Maschine am Ende des Patterns ist und Deine „Performance“ gut sein könnte, drücke die Write-Taste zum Verlassen des „Aufnahme“-Modus.

Jetzt hörst Du in ständiger Wiederholung Deine Bewegung oder „Performance“. Du kannst diesen Vorgang wahlweise mit anderen Reglern oder anderen Bewegungen beliebig oft wiederholen...

Noch ein Beispiel:

Gehe in den Pattern-Write-Mode (Patt + Write leuchten). Selektiere die Snare-Drum Spur (SD blinkt). Halte den SD-Pad gedrückt und selektiere durch zweimaliges Tippen die Noten 9 und 11. Die beiden Taster blinken jetzt. Drehe Snare Tune ganz nach rechts, XSnapp, Decay, Noise tune und Detune ganz nach links. Die Snare auf 9 und 11 klingt jetzt wie eine Cowbell. Drücke die 11 zweimal, um sie aus dem Record-Mode zu nehmen, drehe Snare Tune leicht zurück, um zwei verschiedene Tonhöhen zu hören und drücke Step 9 auch zweimal, um den Wert zu sichern. Nach belieben kannst Du jetzt noch den Accent-Pad drücken und durch Anwahl der 9 und 11 diese Töne lauter machen als den Rest.

.... so weit - so gut...

... und jetzt die HiHat:

Drehe HH-Volume wieder hoch und BD und SD runter. Tippe im Pattern Write Mode (Patt + Write leuchten) auf das Closed HiHat Pad. Nach dieser Anleitung sollten jetzt die Noten 7, 11 und 15 leuchten. Wähle die Steps 9 und 10 durch einmaliges Tippen an (9 + 10 leuchten). Nun drücke die Shift-Taste (unten rechts) und anschließend die Step-Taste 13 (unterschrieben mit HH sample select. Mit den Up/Down-Tastern suchst Du jetzt die Display-Anzeige „CLP“. Jetzt wählst Du nochmal die Steps 9 und 10 und drückst auf den ENTER-Taster (unten rechts) Die beiden gewählten Töne erklingen jetzt als 909 Rimshot-Sound.

Drücke wieder das Closed HiHat-Pad, halte es gedrückt und selektiere nochmal die Steps 9 und 10 über zweimaliges tippen, daß sie blinken. Nun kann man für diese Rimshots über den HH-Tune-Regler die Tonhöhe einstellen. Wenn sie gefällt, drücke die 9 und 10 abermals doppelt, um diese zu speichern.

Tippe nun auf das Open HH-Pad und dann auf die 1 und die 13. Drücke Shift und wieder die 13 für HH-sample-select. Mit Up/Down gehst Du zu „CLP“. Wähle Step #13, daß die 13 leuchtet und drücke Enter. Jetzt hörst Du dort ein Clap. Halte das Open HH-Pad gedrückt, wähle zweimal die 13, daß sie blinkt und verändere das Open HH Decay, bis es Dir gefällt. Speichere über zweimaliges Drücken wie gehabt zum Verlassen des Record-Modus.

Gehe mit Shift-13 abermals zum HH sample select und mit Up/Down auf „CrH“. Wähle Step #1 und drücke ENTER,... auf der 1 ist jetzt ein Crash.

Wenn Du alle Einzel-Lautstärken jetzt wieder aufdrehst, kannst Du Dich an dieser Stelle schon einmal kurz zurücklehnen und dem lauschen, was Du da gerade eben mal so gebastelt hast..

... das war allerdings noch nicht alles:

Drücke nun die Shift-Taste und wähle den Step #6 unterschrieben mit „shuffle“.
Setze den Wert mit DOWN auf „2“. Hiermit sind die anzuwählenden Notenwerte ein wenig hinter dem Beat und die ganze Sache bekommt ein anderes „Feeling“. Wähle die Noten 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16 und bestätige mit der ENTER-Taste. Wenn es dir nicht gefällt, gehe mit shift-6 wieder in den Shuffle-Mode, senke den Display-Wert auf „0“, selektiere alle noch nicht leuchtenden Noten und bestätige mit ENTER.

...zuguterletzt.... (!)

Gehe in den Write-Mode und stelle das HH solo, drehe die BD- und SD-Lautstärken runter.
Drücke shift-15 = die LFO-Page ! Die Regler der Bass Drum haben nun andere Funktionen:

Drehe BD Decay (= LFO Intensity) zunächst auf den Wert „000“ oder „001“.
Drehe BD Tune (= LFO Waveform) auf den Display-Wert „tri“ (Dreieck).
Drehe BD Pitch (= LFO Destination) auf den Wert „Htu“ (HH Tune).
Drehe BD harmonics (=LFO Speed) auf den Wert „004“.
Drehe BD Pulse (=LFO Sync) auf den Wert „SYn“ (Synchronisiert mit dem Tempo).
Jetzt drehe das BD Decay wieder hoch auf den Wert 10 und bestätige mit ENTER.

STOPpe die Xbase und mache das WRITE-Licht aus, hole Dir eine Zigarette oder einen netten Drink, drehe alle Lautstärke-Regler wieder auf, lehn Dich zurück und freue Dich, daß Du das wesentliche jetzt verstanden hast.

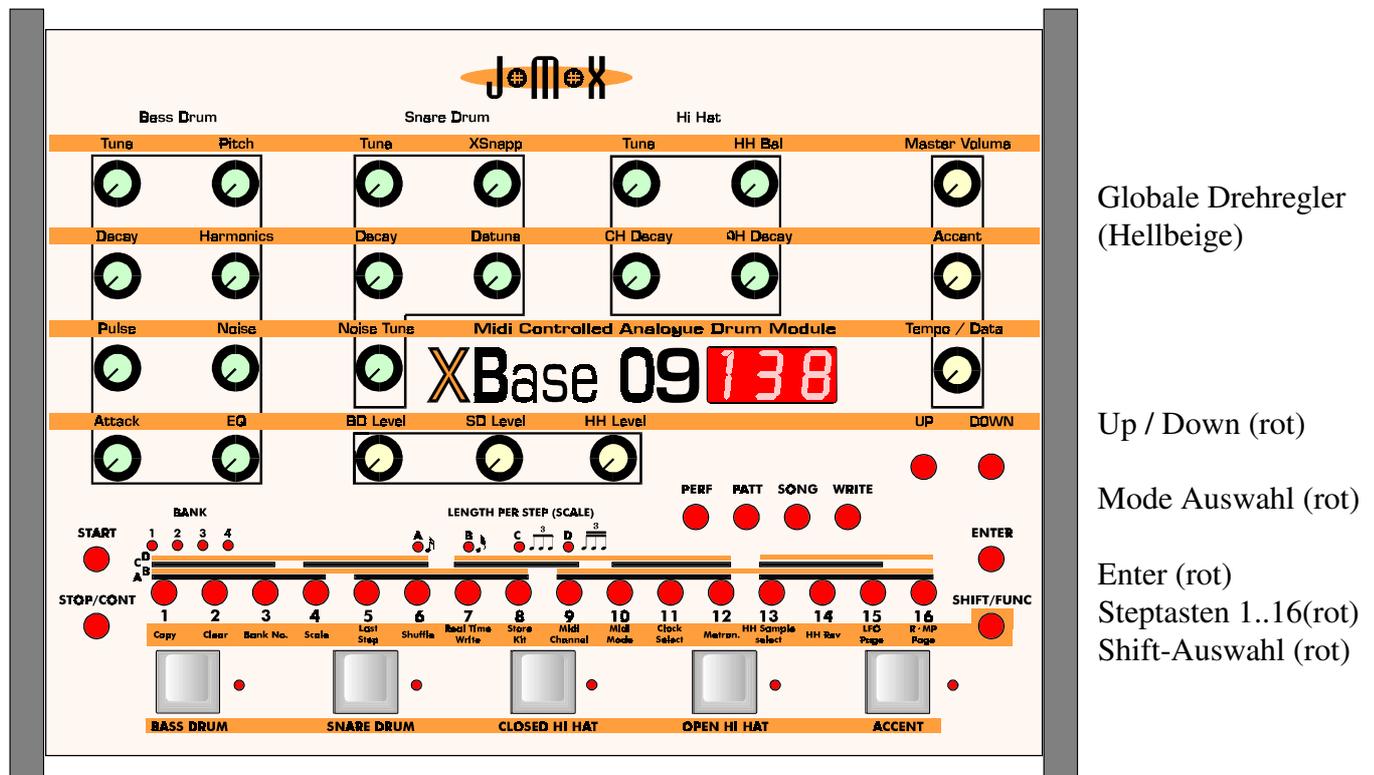
Drücke den Start-Knopf und sei sicher: Was Du jetzt hörst, gibt es in dieser Form kein zweites Mal auf unserer Welt und es ist von Dir !

In der weiteren Bedienungsanleitung findest Du diverse Tabellen und zum Teil nützliche Infos zur Vertiefung von Details, aber das wesentliche hast Du hinter Dir.

4. Die Bedienelemente

4.1 Schaubild

Klangregler-Drehpotentiometer (Hellgrün)



Start / Stop (rot)

Instrumenten-Taster (hellgrau)

4.2 Benennung und Beschreibung der Taster und Regler

4.2.1 Klangregler

Die Klangregler dienen im Perform- und Pattern-Modus zum Einstellen des Klanges der drei Klangerzeuger Bassdrum, Snaresdrum und Hi Hat.

Anmerkung: Bei der Hi-Hat-Sektion handelt es sich um einen monophonen Klangerzeuger, der außer das Hi Hat-Sample alternativ auch ein Crash, Ride, Rimshot oder Clap - Sample bzw. ein analoges Rauschen (Noise) abspielen kann. Wenn in diesem Manual also vom Hi Hat oder von der Hi Hat-Sektion die Rede ist, so ist damit nicht zwingend der Klang eines Hi Hats verbunden!

4.2.1.1 Bass Drum

- **Tune** (identisch mit dem Vorbild), Regelbereich erweitert. Hiermit wird vordergründig das Tuning der Bass Drum innerhalb gewisser Grenzen verändert. Die nähere Erläuterung folgt im nächsten Absatz:

- **Pitch** (Veränderung des Bottom-Tunings), Subbässe bis 25 Hz oder relativ hohe Töne sind möglich. Dies ist nicht mit dem Tune der 909 zu verwechseln. Eigentlich ist das Pitch der wahre Tune - Regler, doch aus Gründen der allgemeinen Verständlichkeit und des Bekanntheitsgrades des 909 - Vorbildes wurde dieser Parameter anders benannt. In Wirklichkeit ist der jetzige Parameter Tune nämlich die Envelope Amount (Hüllkurvenintensität) auf die Tonhöhe des VCO der Bass Drum.

- **Decay** (identisch mit dem dem Vorbild), Regelbereich erweitert bis zum "Walking Bass", d.H. etwa 2,5 s maximale Nachklangdauer.
- **Harmonics** Veränderung der Obertöne des VCO's. Die ursprünglich nahezu sinusförmige Wellenform des VCO kann hiermit kontinuierlich durch einen Diodenbegrenzer verzerrt werden. Dadurch entsteht ein härterer, paukenartiger Klang.
- **Pulse** Veränderung des reinen Pulse-Anteil des Attacks.
- **Noise** Veränderung des reinen Noise-Anteil des Attacks.
- **Attack** (identisch mit dem Vorbild)
Wichtig für das Verständnis der Bass Drum Attack-Sektion ist folgendes: Die Parameter Pulse und Noise werden zusammengemischt und zusammen nochmals durch den Parameter Attack in der Intensität gesteuert. Pulse ist der reine Rechteck-Impuls, der auf den Attack-VCA zuläuft. Noise erzeugt in der Attack-Phase je nach Intensität einen Klatsch-artigen Sound, der dazugemischt werden kann. Sowohl Pulse als auch Noise können auf 0 gestellt werden, womit der Signaldurchgang jeweils gesperrt ist. Dadurch sind auch Bass Drums ganz ohne Attack oder nur mit Pulse oder nur mit Noise möglich.
- **EQ** Glättet den Ausgang der Bass-Drum-Klangerzeugung mit einem flachen Filter und "smoothet" die Base - Gut für softe 808-mäßige Bases

4.2.1.2 Snare Drum

- **Tune** (identisch mit dem Vorbild), Regelbereich erweitert. Hier wird die Tonhöhe der beiden Perkussions-Oszillatoren bestimmt.
- **XSnapp** gleicht bis zu einem Wert dem Snappy der 909 und ist danach intensiver im Rauschanteil. Wie der Name schon andeutet, bildet das Snappy den Geräuschanteil der Snare und ist faktisch ein gefiltertes Noise.
- **Decay** (identisch mit dem Vorbild , heißt dort "Tone"), Regelbereich erweitert. Decay steuert die Länge der Rauschfahne der Snare Drum.
- **Detune** Verstimmt die beiden Oszillatoren gegeneinander
- **Noise Tune** Das Noise-Filter der Snare kann hiermit durchgestimmt werden. Wird Noise Tune auf 0 gestellt, ist das Noise-Signal abgeschaltet. Dann laufen nur die beiden Oszillatoren, und man kann je nach Tuning diverse Perkussions-Instrumente erzeugen, die ähnlich wie ein Rim Shot, Cow Bell oder Tom Tom klingen.

4.2.1.3 Hi Hat

- **OH Decay** (identisch mit dem Vorbild). Hiermit wird die Länge der analogen Hüllkurve (Envelope) bestimmt, die über das Sample gelegt wird.
- **CH Decay** (identisch mit dem Vorbild). Es gilt das Gleiche wie oben, nur für Closed Hi Hat

- **OH/CH Balance** regelt das Lautstärkeverhältnis zwischen Open u. Close HiHat. Im Pattern Modus kann hiermit die Lautstärke verschiedener Samples korrigiert werden.

- **Tune** bestimmt die "Tonhöhe" bzw. die Abspielgeschwindigkeit des Samples in recht weiten Grenzen

- **6 Samples** können gewählt werden (909 Open/Closed Hi Hat, 909 Rim/Clap, 909 Crash, 909 Ride). Folgendes ist zu beachten: Die Ansteuerung dieser Klänge erfolgt immer über die CH-Taste bzw. -Spur oder eben über die OH-Taste bzw. -Spur. Es gilt die folgende Belegung:

HHSampleSelect	HH	CLP	CrH	rid	noi
C H	Closed Hi Hat	Rim Shot	Crash kurz	Ride kurz	Noise kurz
O H	Open Hi Hat	Hand Clap	Crash lang	Ride lang	Noise lang
C H Rückwärts	Closed HH Rev	Rim Shot Rev	Crash kurz Rev		
O H Rückwärts	Open HH Rev	Hand Clap Rev	Crash lang Rev		

Tabelle 1

- **Crash u. Ride-Sample** können mit der kurzen Closed HH-Envelope abgespielt werden

- **Noise** kann anstatt des Samples auf den VCA gelegt werden

- **Rückwärts-Abspielen** aller Samples bis auf Ride und Clap ist möglich

Open/Close HiHat ist wie beim Vorbild ein kurzes Sample (6-Bit - Quantisierung bei HiHat!), das analog nachbearbeitet wird. Dabei wird das Roh-Sample durch einen als Expander arbeitenden analogen VCA geschickt, der im wesentlichen die Lautstärke - Hüllkurve des resultierenden Klanges bestimmt. Die Hi Hat Parameter CH Decay und OH Decay bestimmen hier die Länge der analogen Hüllkurve. Durch diesen Aufbau ist es möglich, alternativ zum Sample auch reines Noise aus dem ohnehin vorhandenen Rauschgenerator auf den VCA zu geben.

Hierdurch erweitern sich die HiHat Ausdrucksmöglichkeiten innerhalb von Pattern-Sequenzen erheblich. Als wichtiges Merkmal wäre noch hervorzuheben, daß die Hi Hat Sektion quasi ein monophoner Klangerzeuger ist, in dem das zu spielende Sample ausgewählt werden kann; daher können mit dem Hi Hat auch die Samples Clap und Rim Shot gespielt werden. Allen gemeinsam ist die analoge VCA-Nachbearbeitung mit der Decay-Steuerung. Dies ist zu beachten, wenn z. B. Samples rückwärts abgespielt werden. Die analoge Hüllkurve kann nicht umgedreht werden; daher muß unter Umständen Decay voll aufgedreht werden, da sonst der Klang von der zu früh schließenden Decay-Hüllkurve verschluckt wird.

Bei der Bewegung von Klangreglern werden die aktuellen Parameter-Werte im Display angezeigt. Die Verarbeitung der Werte ist im PERForm Mode additiv, d.H., daß der zu verändernde Parameter aus dem Perform-Speicher geladen wird und nur der geänderte Drehregler-Wert hinzuaddiert bzw. abgezogen wird. Dieser Mechanismus wird durch eine Drehbewegung irgendeines Reglers ausgelöst. Daher kann es sein, daß, wenn der Wert vorher klein war und der Regler vor Betätigung im letzten Drittel stand, bei Vollausschlag des Klang-Potis der Wert nicht bis zum gewünschten Wert oder bis zum Maximum (127) reicht. Möchte man einen höheren Wert erzielen, so muß man das Poti erst in die Gegenrichtung einmal voll durchdrehen und es dann zu dem gewünschten Wert einstellen.

Alle Reglerbewegungen werden als Midi-Controller gesendet und gleichermaßen empfangen. Der Empfang von Parameter-Controllern ist für die XBase09 in der Funktion genauso, als wenn intern Regler bewegt werden. Es gelten die gleichen Mechanismen beim Track Record bzw. Step Edit Mode, d. H., Klangverlaufsaufzeichnungen in den internen Sequencer können auch über Midi gemacht werden. Die Belegung der Controller finden Sie im Kapitel Midi Implementation. Die Controller sind fest belegt und können nicht verändert werden.

4.2.2 Tempo/Data Regler

Im Pattern und Perform und Song-Play Modus wird mit diesem Regler das Tempo des Sequencers bestimmt. Gerade beim Live-Betrieb kann es passieren, das man durch unbeabsichtigtes Berühren des Tempo Reglers das Tempo verstellt. Um das zu verhindern, ist der Tempo Regler nur in Funktion, wenn man gleichzeitig die Accent-Taste gedrückt hält. Weiterhin dient er bei einigen Funktionen zum Einstellen des gerade im Display angezeigten Parameters. Drehen des Reglers nach links bewirkt eine Erniedrigung, ein Drehen des Reglers nach rechts eine Erhöhung des einzustellenden Wertes. (Ausnahme sind die Klangregler, deren Wert direkt im Display angezeigt wird) . Da der Data Regler die Tempo-Veränderung nur in Doppelschritten zuläßt, ist die nachfolgende Funktion ergänzt worden: Für die Feineinstellung von Tempo bzw. BPM-Werten muß die ACCENT-Taste gleichzeitig mit den UP/DOWN-Tasten gedrückt werden. Dadurch wird das Tempo in Einzelschritten verändert und kann BPM-genau eingestellt werden. Allerdings sind Bruchteile von BPM (**B**eats **P**er **M**inute) nicht möglich.

4.2.3 UP/DOWN Tasten

Mit den **UP/DOWN** Tasten lassen sich im Display angezeigte Werte zusätzlich in 1er Schritten verändern. Da es verschiedene Bediengewohnheiten gibt, lassen sich die Funktionen dieser beiden Tasten vertauschen.

Drücken Sie die **SHIFT**- und die **UP**-Taste gleichzeitig. Nun können Sie zwischen den beiden Tastenzuordnungen **Ud** (->UP...DOWN) und **dU** (->DOWN...UP) auswählen.

Drücken Sie **ENTER** zum Bestätigen, drücken Sie erneut die **SHIFT**-Taste, um die Auswahl abzubrechen.

4.2.4 Instrumenten Volume Regler

BD Level, SD Level, HH Level

Hiermit regeln Sie die Grundlautstärke der einzelnen Instrumente. Diese Regler steuern auch die Lautstärke an den Einzelausgängen.

4.2.5 Master-Volume Regler

Hiermit regeln Sie die Lautstärke des MIX-Ausganges. Um den besten Signalpegel zu erhalten, sollten Sie diesen Regler voll aufdrehen.

4.2.6 Accent Regler

Je nach gewähltem Accent-Modus dient dieser Regler zum Einstellen des globalen, maximalen Accents oder des individuellen Accents eines Steps.

START Taste

Mit der **START** Taste wird der Sequenzer der XBase 09 gestartet.

STOP/CONT Taste

Zum Stoppen des Sequencers drücken Sie die **STOP/CONT** Taste.

Um den Sequenzer weiterlaufen zu lassen, drücken Sie die **STOP/CONT** Taste erneut.

1 . . . 16 Tasten

Die 16 Steptasten dienen zur direkten Anwahl von Patterns bzw. Steps. Weiterhin sind diese Tasten mit verschiedenen Hilfsfunktionen belegt, die man durch vorheriges Drücken der Shifttaste erreicht (Copy, Clear, Bank No., Scale, Last Step, Shuffle . . .).

Folgend werden diese Tasten unabhängig von Ihrer Funktion als **Steptasten** bezeichnet.

ENTER Taste

Die ENTER-Taste dient zum Bestätigen der verschiedenen Shift-Funktionen.

SHIFT Taste

Nach Drücken der SHIFT-Taste (blinkt) können Sie mit den Steptasten die darunter aufgedruckten Zusatzfunktionen anwählen. Der angewählte Shift-Mode wird durch gleichzeitiges Blinken der Shift-und Steptasten-LED solange angezeigt, bis eine weitere Eingabe erfolgt ist. In diesem Zustand kann die ausgewählte Funktion durch nochmaliges Drücken der SHIFT-Taste wieder abgebrochen werden (Cancel).

Bank LEDs

Hier wird angezeigt, welche Pattern-Bank aktiviert ist. (Es gibt 4 Bänke á 16 Patterns.)

Scale LEDs

Hier wird die Skalierung (Notenlänge eines Steps) des gerade aktuellen Patterns angezeigt.

5. Perform Mode

Drücken Sie die **PERF** -taste, um in den Perform Modus zu gelangen.

Der Perform Modus dient der Verwaltung von Drumkits bzw. dem Abspielen und Programmieren von Patterns. Im Gegensatz zum Pattern Write Modus (s.u.) werden hier Klangparameteränderungen weder aufgezeichnet noch abgespielt. Diese Art der Patternprogrammierung entspricht der einiger 'Vintage Drummachines'.

Die Spezialität der XBase 09 ist allerdings die Patternprogrammierung im Pattern Write Modus.

5.1 Perform Play Modus (Abspielen von Patterns)

Es stehen 64 Patterns zur Verfügung, die in vier Bänken á 16 Patterns organisiert sind. Mit den **16 Step - Tasten** können Patterns innerhalb einer Bank direkt angewählt werden. (Die Steptaste der entsprechenden Pattern Nr. leuchtet.)

Um die Pattern-Bank zu wählen, rufen Sie die **Bank No.** -Funktion auf (**SHIFT, Bank No.** drücken) und schalten mit Hilfe der **UP/DOWN** Tasten die Bank Nummer um (s.u. **Patternfunktionen**). Die gewählte Bank wird durch die 4 Bank LEDs angezeigt. Patterns können natürlich auch bei laufendem Sequencer ausgewählt werden.

Durch Drücken der **START** Taste starten Sie den Sequencer, durch Drücken der **STOP/CONT** Taste halten Sie den Sequencer an bzw. starten ihn wieder an der zuletzt gestoppten Stelle.

Erhält die XBase09 Midi-Programm-Change Befehle, werden die Pattern umgeschaltet.

5.2 Auswählen von Drumkits

Durch Drücken der **UP/DOWN**-Tasten wählen sie ein Drumkit aus.

Ein Drumkit beinhaltet sämtliche Klangeinstellungen für Bassdrum, Snaredrum und HiHat.

Die Programme r00 - r99 sind der ROM-Bereich und ab Werk mit verschiedenen Einstellungen belegt, können bei Bedarf aber mit eigenen Drumkits überschrieben werden.

In den RAM-Bereich der Drumkits gelangt man, indem man mit dem UP-Taster über r99 hinausgeht. Das Display zeigt dann f00, f01 usw. Auf diese Weise kann man 100 RAM-Programme anwählen. Mit dem Down-Taster kann man auch von r00 auf f99 in den RAM-Bereich gelangen.

Die Sounds des aktuellen Kits können mit den Instrumententasten oder durch Starten des Sequencers abgehört werden. Sie können aber auch bei laufendem Sequencer das Drumkit wechseln.

Die Hi Hat Sample select - Funktion (siehe Patternfunktionen) kann hier benutzt werden, um andere Samples durch die Closed bzw Open Hi Hat Instrumententasten auszulösen und mit den Klangreglern der Hi Hat-Sektion zu bearbeiten.

5.3 Erstellen und Speichern eigener Drumkits

Wählen Sie ein Drumkit aus dem RAM-Bereich (f00 - f99) aus und stellen mit den Klangreglern den Sound für Bassdrum, Snaredrum und HiHat ein.

Der Punkt im Display zeigt an, daß das gewählte Kit gerade editiert wird und noch nicht gespeichert wurde.

Um ein bearbeitetes Drumkit abzuspeichern, drücken Sie die **SHIFT**-Taste und wählen die Funktion

Store Kit (Steptaste 8 drücken). Wählen sie mit den **UP/DOWN** Tasten nun die Kit-Nummer, unter der das neue Kit gespeichert werden soll.

Zum Bestätigen drücken Sie die **ENTER**-Taste; um den Speichervorgang abubrechen, drücken Sie **SHIFT**.

Es können auch ROM-Kits als Arbeitsgrundlage verwendet und verändert werden. Ein ROM-Kit muss hierzu auf einen angewählten RAM-Speicherplatz kopiert werden (wie eben beschrieben). Dort kann es weiterbearbeitet und erneut gespeichert werden.

5.4 Aufnehmen von Patterns im Perform Modus (PERForm-WRITE Modus)

Drücken Sie bei gewähltem Perform Modus (**PERF** leuchtet) die **WRITE** Taste und Sie befinden sich im Perform-Write Modus.

Hier können Sie Patterns nach dem herkömmlichen Stepsequencer-Prinzip programmieren oder mit Hilfe der Realtime Write Funktion auch Instrumente live einspielen (s.u. **Realtime Write**).

Klangparameteränderungen können hier nicht aufgezeichnet werden !

Vor der Programmierung eines neuen Patterns können Sie dessen Skalierung(**Scale**) und Länge(**Last Step**) bestimmen, woraus sich auch die Taktart ergibt.(s.u.**Patternfunktionen**)

Alle freien Patterns haben ab Werk die Voreinstellung Scale : 16, Last Step : 16, d.h. ein Pattern ist einen 4/4 Takt lang und besteht aus 16 Steps der Notenlänge 1/16.

Mit den Instrumententasten **BASS DRUM**, **SNARE DRUM**, **CLOSED HI HAT** oder **OPEN HI HAT** wählen Sie das zu bearbeitende Instrument. (Nach dem Drücken der **WRITE** Taste ist automatisch immer die **BASS DRUM** selektiert.) Die 16 Step-Tasten zeigen nun an, an welchen Steps des Patterns das selektierte Instrument gespielt wird (die entsprechenden Steptasten leuchtet). Drücken Sie bei laufendem Sequencer beliebige Steptasten, um einzelne Steps ein- und auszuschalten. Mit den Instrumententasten können Sie schnell zwischen den einzelnen Instrumentenspuren hin- und herschalten. Drücken Sie zusätzlich die **ACCENT**-Taste, so zeigen die 16 Steptasten an, welche Steps des gewählten Instruments akzentuiert gespielt werden. Drücken Sie die Steptasten um die Akzentuierung einzelner Steps ein- bzw. auszuschalten. Durch wiederholtes Drücken der **ACCENT**-Taste können Sie schnell zwischen der Instrumentenspur und der dazugehörigen Accentspur hin und her schalten. Mit dem **Accent**-Regler stellen Sie die Stärke der Akzentuierung ein. (siehe auch : Klangerzeugung) Anmerkung: Da Closed Hi Hat und Open Hi Hat nie gleichzeitig erklingen können, gibt es nur eine Accent-Spur für die Hi Hat Sektion !

Patterns, die länger als 16 Steps sind, belegen zwei oder mehr Patternspeicherplätze. Um die Steps >16 zu bearbeiten, schalten sie mit der UP Taste die Patternnummer um 1 hoch . Durch Drücken der DOWN Taste wechseln sie wieder zur Anzeige der vorderen 16 Steps zurück.

6. Pattern Mode

Drücken Sie die **PATT**-Taste, um in den Pattern Modus zu gelangen. Wie der Perform Modus, so dient der Pattern Modus zum Programmieren und Abspielen von Patterns mit dem einzigen wesentlichen Unterschied, daß hier sämtliche Klangparameter für jeden einzelnen Step abgespeichert und wiedergegeben werden. Im Patternmodus können keine Drumkits abgerufen bzw. bearbeitet werden.

6.1 Abspielen von Patterns im Pattern Modus (Pattern-Play Modus)

Die Funktionen zum Abspielen von Patterns entsprechen denen des Perform Modus.

Die **UP/DOWN**-Tasten dienen hier zum hoch- und runterschalten der Pattern Nummer.

Erhält die XBase09 Midi-Programm-Change Befehle, werden die Pattern umgeschaltet.

6.2 Aufnehmen von Patterns im Pattern Modus (Pattern-WRITE Modus)

Die Grundfunktionen zum Aufnehmen von Patterns entsprechen denen des Perform Modus.

Die **UP/DOWN**-Tasten dienen auch hier zum Hoch- und Runterschalten der Pattern Nummer.

Zusätzlich stehen Ihnen die folgenden Funktionen zur Verfügung:

6.3 Aufnehmen von Klangparameteränderungen im Pattern-WRITE Modus

6.3.1 Individual Step Edit

Diese Funktion dient zum Editieren eines einzelnen oder mehrerer Steps des laufenden Patterns, um Ihnen durch Drehen der Klangregler neue Klangparameter zuzuweisen.

Um einen Step in den Edit-Modus zu versetzen, **halten** Sie die **Instrumententaste** (BASS DRUM, SNARE DRUM, CLOSED HI HAT oder OPEN HI HAT) des zu editierenden Instrumentes gedrückt, und drücken die **Steptaste** (1-16) des zu verändernden Steps. Die gewählte Steptaste blinkt.

ACHTUNG: Ist der zu editierende Step bereits gesetzt (Steptaste leuchtet), so wird er durch den ersten Tastendruck deselektiert (auch bei gehaltener Instrumententaste). Drücken Sie in diesem Fall ein zweites Mal auf die entsprechende Steptaste, um den Step in den Edit-Modus zu bringen.

Natürlich können so auch mehrere Steps gleichzeitig editiert werden.

Drehen Sie nun an den Klangreglern des angewählten Instruments, bis Sie mit dem Klangeinstellungen der editierten Steps zufrieden sind. Um den Edit Modus für einen Step auszuschalten drücken Sie die entsprechende (blinkende) Steptaste zweimal bzw. einmal, um den Step auszuschalten.

6.3.2 Track Record Mode

Mit der **Track Record Mode** Funktion können **alle** Steps des laufenden Patterns editiert werden.

Um die **Track Record Mode** Funktion zu aktivieren, **halten** Sie die Instrumententaste der zu verändernden Instrumentenspur gedrückt und betätigen die **WRITE** Taste (WRITE Taste blinkt).

Drehen Sie nun an den Klangreglern des gewählten Instrumentes, so werden die gerade gespielten Steps mit den Einstellungen **aller** Klangregler des betreffenden Instrumentes überschrieben.

Wollen Sie also dynamische Klangverläufe aufzeichnen, so müssen Sie nach einem erfolgreichen Pattern-Durchlauf den **Track Record Mode** durch erneutes Drücken der **WRITE**-Taste verlassen, da bei der nächsten Patternwiederholung alle Steps mit den aktuellen Klangreglereinstellungen überschrieben würden.

6.4 Patternfunktionen

Um die folgend beschriebenen Funktionen anzuwählen drücken Sie die **SHIFT**-Taste (alle Steptasten blinken) gefolgt von der entsprechend beschrifteten Steptaste.

6.4.1 Copy

Im Perform Modus : Diese Funktion dient zum Kopieren von Klangdaten aus dem Perform Modus auf alle Steps des selektierten Patterns. Das Display zeigt an : **F - P**

Benutzen Sie diese Funktion, um allen Steps eines Patterns (**P**) die Klangparametereinstellungen des im Perform Modus ausgewählten Drumkits (**F**) zuzuweisen. Auf diese Weise lassen sich später im Pattern Write Modus statische Patterns mit den Klangeinstellungen vorhandener Drumkits erzeugen. Die einzelnen Steps können natürlich nachträglich editiert werden (siehe Pattern Write Modus).

Wählen Sie zuerst das Pattern aus, auf das die Klangparameter übertragen werden sollen.

Aktivieren Sie die **Copy**-Funktion (**SHIFT, Copy** blinken). Wählen sie mit den **UP/DOWN** Tasten das Drumkit (F00-F99) aus, dessen Klangparameter kopiert werden sollen.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **ENTER** oder drücken Sie **SHIFT**, um den Kopiervorgang abzubrechen.

Im Pattern Modus : Diese Funktion dient zum Kopieren von ganzen Patterns. Das Display zeigt an : **P - P**
Wählen Sie im Pattern bzw. Pattern Write Modus das zu kopierende Pattern an.

Nach Anwahl der Copy-Funktion (**SHIFT, Copy** blinken) geben Sie mit Hilfe der **UP/DOWN** Tasten die Patternnummer an, auf die das vorher ausgewählte Pattern kopiert werden soll.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **ENTER** oder drücken Sie **SHIFT**, um den Kopiervorgang abzubrechen.

6.4.2 Clear

Die Clear-Funktion dient zum Löschen von Patterns.

Wählen Sie **zuerst** das zu löschende Pattern an und aktivieren sie die **Clear**-Funktion (**SHIFT, Clear** blinken).

Bestätigen Sie den Löschvorgang mit **ENTER** oder drücken Sie **SHIFT**, um den Löschvorgang abzubrechen.

6.4.3 Bank No.

Um die Pattern Bank zu wechseln aktivieren Sie die **Bank No.**-Funktion und wählen mit den **UP/DOWN** Tasten eine der vier Bänke an (entsprechende Bank LED leuchtet).

Die 16 Steptasten entsprechen im Perform- bzw Pattern-Play Modus immer den 16 Patterns der gewählten Bank. Die Bankauswahl muß nicht bestätigt werden.

Drücken Sie **ENTER** oder **SHIFT**, um die Funktion zu verlassen.

6.4.4 Scale

Wählen Sie die Scale-Funktion durch drücken von **SHIFT/FUNC** gefolgt von **Scale** (Step Taste 4) an. Mit den **UP/DOWN** Tasten können Sie nun die Steplänge bestimmen : **1/16, 1/32, 1/8 Triolen**, oder **1/16 Triolen**. Die vier **Scale LEDs** zeigen die gewählte Skalierung an.

Hier finden die zweifarbig gesetzten Balken direkt über den Step-Tasten ihre Bedeutung: Die Buchstaben links an den Anfängen der Balken sind den verschiedenen Scales A..D zugeordnet. Die Aufteilung der jeweiligen Balkenstücke gibt an, wo die Viertel, d.H. die Grundschläge des ausgewählten Scalings liegen. Bei einem 32tel Pattern z.B. liegen die Viertel bei Step 1 und Step 9, also dort, wo die zugeordneten Balkenstücke links anfangen. Das Gleiche gilt für die anderen Scalings. Damit die Einstellung des Scalings einen Sinn macht, wird mit ihr auch gleichzeitig die Variable "Last Step", die

den letzten gespielten Step eines zusammenhängenden Patterns bestimmt, gesetzt. Denn aus der Kombination der beiden Werte ergibt sich dann das Metrum mit dem aktuellen Tempo. Grundsätzlich sind die triolischen Scalings C u. D anders von der Lage der Grundschläge als A u. B. Dies ist zu beachten, wenn man die Steps setzt. Außerdem ist es nicht ohne weiteres möglich, aus einem bereits programmierten 4/4 Pattern ein triolisches Pattern zu erzeugen, indem man nur die Scale verändert. Die Programmierung der Steps muß dann auch angepaßt werden. Bei den Scales B (32tel) und D (16tel Triolen) ragen die Grund-Pattern in die benachbarten Pattern hinein, was bei der Editierung zu beachten ist. Lesen Sie hierzu auch den nächsten Absatz Last Step.

Drücken Sie **ENTER** zum Bestätigen, **SHIFT**, um die Eingabe abzubrechen.

6.4.5 Last Step

Wählen Sie die Last Step-Funktion durch Drücken von **SHIFT/FUNC** gefolgt von **Last Step** (Step Taste 5) an.

Mit den **UP/DOWN**-Tasten können Sie nun die Patternlänge (Anzahl der Steps) bestimmen : **1 - 255**

Drücken Sie **ENTER** zum Bestätigen, **SHIFT**, um die Eingabe abzubrechen. Ist die Anzahl der Steps größer als 16, so belegt das selektierte Pattern zwei oder mehr aufeinanderfolgende

Patternspeicherplätze, die hintereinander gespielt werden, die allerdings auch separat voneinander ediert werden müssen. Stellen Sie z.B. für Pattern P05 einen Last Step von 32 ein, so leuchten bei Anwahl des Patterns P05 die beiden Step/Pattern-Taster 5 und 6 nebeneinander(im Perform/Pattern Play Modus).

Diese beiden Patterns werden immer zusammenhängend, hintereinander abgespielt.

Mit dieser Funktion können fast alle beliebigen musikalischen Metren erzeugt werden. Die Grundeinstellung nach dem Löschen eines Patterns ist 16, was einem 4/4-Takt entspricht. Verändert man Last Step auf 12, so erhält man einen 3/4-Takt mit der feinsten Auflösung von 16teln. Beim Abspielen wird dies durch ein Umspringen des Leuchtpunktes auf Eins nach dem 12. Step angezeigt. Weitere Beispiele: Last Step = 6 ist ein 3/4 Takt mit einer Auflösung von 8teln und doppeltem Tempo (relativ zum 16tel Pt.).

Last Step = 14 ist ein 7/8 Takt mit 16tel Auflösung ; Last Step = 9 ist ein 5/4 Takt mit 8tel Auflösung und doppeltem Tempo ; usw.

Da man Last Step auch wesentlich größer als 16 machen kann, ist es möglich, mehrere nebeneinanderliegende 16tel Pattern miteinander zu verketten. Dabei muß man Last Step ein Vielfaches von 16 geben, z. B. 64. In diesem Fall werden 4 nebeneinanderliegende Pattern nacheinander gespielt. Diese Last Step Information ist allerdings nur im ersten der 4 Pattern enthalten. Die anderen Pattern können wieder andere Last Step Werte haben, die durch die Pattern Leds angezeigt werden. Somit kann man sehr flexibel durch die Patternanwahl in Verbindung mit programmierten Last Step-Werten kurze verschiedenartige mehrtaktige Sequenzen erzeugen, die live umgeschaltet werden können.

Nochmals in Kurzform: Es gibt von der Grundstruktur her 64 einzelne 16tel-Pattern, die jeder ein eigenes Last Step 1..255 besitzen, das in maximal 16 benachbarte Pattern hineinragen darf.

6.4.6 Shuffle

Wählen Sie die Shuffle-Funktion durch drücken von **SHIFT/FUNC** gefolgt von **Shuffle** (Step Taste 6).

Mit Hilfe der Shuffle Funktion lassen sich gezielt Steps innerhalb des gewählten Rasters (s.Scale) verschieben, um so Grooves aller Art zu programmieren.

Sie können beliebige Steps um 1-6 1/192-Noten nach vorn oder nach hinten verschieben.

Die 16 Steptasten zeigen an, welche Steps um die im Display angezeigte Weite verschoben sind.

In der Grundeinstellung eines Patterns leuchten alle Steps wenn das Display 0 anzeigt, da alle Steps nicht verschoben sind.

Mit den **UP/DOWN**-Tasten können sie die Verschiebung von **-6** bis **6** einstellen.

0 entspricht dabei keiner Verschiebung, **-1** bis **-6** bedeutet ein Vorziehen, **1** bis **6** ein Verschieben nach hinten bestimmter Steps. Durch Drücken der **Steptasten** bestimmen Sie, welche Steps um die im Display angezeigte Weite verschoben werden. Die Steptasten der so verschobenen Steps leuchten.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **ENTER** oder drücken Sie **SHIFT**, um die Shuffleprogrammierung abzuberechnen.

Achtung: Wollen Sie einige Steps z.B. um -1 und andere um +2 verschieben, so müssen Sie erst die Verschiebung der gewünschten Steps um -1 mit ENTER bestätigen und die Shuffle-Funktion ein weiteres Mal anwählen, um andere Steps um +2 zu verschieben und dies ebenfalls mit Enter bestätigen.

6.4.7 Realtime Write

Mit Hilfe der Realtime Write Funktion können Sie die Instrumente live einspielen.

Aktivieren Sie die **Realtime Write**-Funktion (**SHIFT**, **Realtime Write** (Steptaste 7) blinken).

Das Display zeigt **rEC**, drücken Sie ENTER, woraufhin die WRITE -LED und die rEC-Anzeige blinkt. Starten Sie den Sequencer (wenn er nicht schon läuft) und spielen Sie mit den Instrumententasten die Instrumente ein. Es ertönt ein Knacken auf den Vierteln, das als Metronom dient. Das Metronom wird nach dem Stoppen des Sequencers wieder abgeschaltet.

Bestätigen Sie Ihre Aufnahme mit **ENTER** oder drücken Sie **SHIFT**, um die Echtzeitaufnahme abzuberechnen.

6.4.8 Metronome

Drücken Sie **SHIFT**, **Metronome** (Steptaste 12) und schalten Sie mit den **UP/DOWN** Tasten das Metronom ein und aus: Das Metronom ist immer nur auf den Mixout zu hören.

6.4.9 HH-Sample select

Drücken Sie **SHIFT**, **HH Sample select** (Steptaste 13) und wählen Sie mit den **UP/DOWN** Tasten unter folgenden Einstellungen, die im Display angezeigt werden :

HH - die Steptasten zeigen an, welchen Steps das Hi Hat - Sample zugeordnet ist.

(Voreinstellung : alle Steps selektiert)

CLP - die Steptasten zeigen an, welchen Steps das Rim Shot bzw. Clap-Sample zugeordnet ist.

CrH - die Steptasten zeigen an, welchen Steps das Crash - Sample zugeordnet ist.

r i d - die Steptasten zeigen an, welchen Steps das Ride - Sample zugeordnet ist.

n o i - die Steptasten zeigen an, welchen Steps das Noise-Signal zugeordnet ist.

Vergleichen Sie bitte hier auch die Tabelle im Kapitel Beschreibung der Klangparameter.

Wählen Sie also ein Sample und bestimmen durch Drücken der gewünschten Steptasten, an welcher Stelle dieses (statt des HH-Samples) erklingen soll.

Sie müssen Ihre Eingabe mit **ENTER** bestätigen, ein anderes Sample wählen oder durch Drücken der **SHIFT**-Taste die Funktion verlassen.

Achtung : Mit dieser Funktion wird nur bestimmt, welcher Klang (Sample/Noise) abgespielt wird, wenn der entsprechende Step in der Hi Hat Instrumentenspur (s.o.) selektiert ist. Ist weder in der Closed noch in der Open Hi Hat - Instrumentenspur ein Step gesetzt, so hören Sie auch keines der mit der HH-Sample select - Funktion zugeordneten Klänge! Es ist also ratsam, an dem Step, an dem z.B. ein Clap erklingen soll, vorher ein Open Hi Hat zu programmieren, um die Wahl des Samples nachvollziehen zu können. Die Samples Crash, Ride, und das Noise Signal lassen sich sowohl durch die Closed-, als auch durch die Open Hi Hat Instrumentenspuren triggern um z.B die Programmierung eines Closed/Open Crashes zu ermöglichen. Ausnahme bilden hier das Clap und das Rim Shot Sample: das Rim Shot Sample kann nur durch die Closed Hi Hat Instrumentenspur getriggert werden, das Clap Sample entsprechend nur durch die Open Hi Hat Spur. Hinweis: Im Pattern Modus können Sie nach Anwahl der der Step-Edit Funktion mit Hilfe des HH-Balance Reglers u.a. auch die Lautstärke der verschiedenen Samples (oder Noise) regeln.

6.4.10 HH Reverse

Wählen Sie zuerst wie oben beschrieben ein HiHat-Sample aus. Setzen Sie die Steps, auf denen ein Sound aus der HiHat-Section erscheinen soll.

Aktivieren Sie die **HH Rev**-Funktion (**SHIFT**, **HH Rev** (Steptaste 14) blinken), das Display zeigt **rEV**. Die 16 Steptasten zeigen nun an, welche Steps der HH-Spur rückwärts abgespielt werden können.

Drücken Sie

die Steptasten, um zu bestimmen, ob ein Step rückwärts (entsprechende Steptaste leuchtet) oder vorwärts (Steptaste ist dunkel) abgespielt werden soll.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **ENTER** oder drücken Sie **SHIFT**, um die Funktion abzubrechen.

Sollte das Reverse-Sample nicht zufriedenstellend klingen, benutzen Sie auch hier den Step-Edit Mode, um den entsprechenden Step zu bearbeiten .

Das Ride-Sample und das Clap lässt sich aus technischen Gründen nicht rückwärts abspielen.

6.4.11 LFO Page

Die XBase 09 verfügt über zwei LFOs (Low Frequency Oscillator).

Die beiden LFOs der XBase 09 dienen zur Modulation verschiedener Klangparameter der drei Instrumente. Nach aktivieren der LFO-Page dienen die Klangregler nicht mehr zur Veränderung der Soundparameter. Die ersten fünf Klangregler der Bass Drum - und Snare Drum - Sektion sind nun mit den Parametern für LFO 1 und LFO 2 belegt.

Die LFO Parametereinstellungen müssen immer bei laufendem Sequencer vorgenommen werden, da die absolute LFO Frequenz immer auch vom Sequencertempo abhängig ist und die klanglichen Auswirkungen nur dann zu hören sind. (Bei gestopptem Sequencer sind die LFOs nicht aktiv.)

Drücken Sie die **Shift/Func** Taste gefolgt von **LFO Page (Steptaste 15)**, um die LFO-Funktion zu aktivieren. (Shift/Func und Step 15 blinken.)

Die ersten fünf Klangregler der Bass Drum und Snare dienen nun zur Einstellung der Parameter für LFO 1 bzw. LFO 2.

Die Klangregler sind mit folgenden LFO-Parametern belegt :

Bass Drum - LFO 1

Tune	= LFO 1 Wellenform	Pitch	= Modulationsziel
Decay	= LFO 1 Intensität	Harmonics	= LFO 1 Frequenz
Pulse	= LFO 1 sync/free		

Snare Drum - LFO 2

Tune	= LFO 2 Wellenform	XSnapp	= Modulationsziel
Decay	= LFO 2 Intensität	Detune	= LFO 2 Frequenz
Noise Tune	= LFO 2 sync/free		

Beschreibung der LFO - Parameter

LFO - Wellenform

Hiermit wird die LFO Wellenform des jeweiligen LFOs bestimmt.

Durch Drehen des entsprechenden Reglers wählen Sie die gewünschte Wellenform aus.

Verschiedene Wellenformen stehen zur Auswahl und werden im Display wie folgt angezeigt.

- SuP** = steigender Sägezahn (saw up)
- Sdo** = fallender Sägezahn (saw down)
- tri** = Dreieck (triangle)
- rCt** = Rechteck (rectangular)

LFO Modulationsziel

Hiermit wird das Modulationsziel des jeweiligen LFOs bestimmt.

Durch Drehen des entsprechenden Reglers wählen Sie das gewünschte Modulationsziel aus.

Jeder der beiden LFOs kann einen der folgenden Parameter modulieren :

BD Pitch, Snare Tune, Xsnapp, Noise Tune, Hi Hat Tune .

Weiterhin kann mit LFO 1 die Frequenz von LFO 2 moduliert werden.

Die Modulationsziele werden im Display wie folgt angezeigt :

- bPi** = Bass Drum Pitch
- Stu** = Snare Drum Tune
- SSn** = Snare Drum Xsnapp
- Snt** = Snare Drum Noise Tune
- Htu** = Hi Hat Tune
- LF2** = LFO 2 Frequenz (nur bei LFO 1)

LFO Intensität

Hiermit wird die Intensität der Modulation eingestellt.

Die Intensität wird im Display als Zahlenwert zwischen 0 und 127 angezeigt.

Um einen LFO auszuschalten stellen Sie hier den Wert 0 ein.

Sollten Sie den Wert 0 nicht erreichen so halten Sie die Accent-Taste gedrückt und drehen den entsprechenden Regler erneut entgegen dem Uhrzeigersinn bis die 0 im Display erscheint.

LFO Frequenz

Hiermit stellen Sie die relative Frequenz bzw. Geschwindigkeit des LFO ein.

Die Frequenz wird im Display als Zahlenwert zwischen 0 und 127 angezeigt.

Anmerkung : Die absolute LFO-Frequenz ist außerdem vom momentanen Tempo des Sequenzers abhängig. Dadurch lassen sich auch bei freilaufendem LFO Modulationen erzeugen

LFO Synchronisation

Mit Hilfe dieses Parameters bestimmen Sie, ob der LFO bei jedem programmierten Step des modulierten Instrumentes neu gestartet werden soll oder frei an den Instrumententriggern vorbeiläuft.

Im Display werden dies folgendermaßen abgekürzt :

- FrE** = freilaufender LFO
- SYn** = beatsynchronisierter LFO

Verlassen der LFO Page Funktion und /oder speichern der LFO - Einstellungen

Um vorgenommene LFO - Einstellungen zu speichern, drücken Sie die **ENTER** Taste.

Sämtliche LFO Parameter sind nun für das gerade bearbeitete Pattern gespeichert. Die LFO s sind sowohl im Pattern als auch im Perform Mode aktiv.

Wollen Sie die vorgenommenen Einstellungen nicht übernehmen, verlassen Sie die LFO Page durch Drücken der **SHIFT/FUNC** Taste.

6.4.12 Track Page

Die Track Page beinhaltet drei weitere Sequenzerspur, deren Daten über Midi-Out ausgegeben werden.

Hiermit können externe, Midi-fähige Klangerzeuger direkt vom XBase09 Sequenzer aus angesteuert werden.

Es können für jede Spur separat der Midichannel, die Tonhöhe und die Notenlänge der einzelnen Steps eingestellt werden. Auch das Setzen von Accents ist möglich.

So können drei unterschiedliche Melodielinien oder auch Zwei- und Dreiklänge programmiert werden. Das Setzen der Steps erfolgt wie bei den internen drei Drumsuren im Patternmode (siehe 6.3, S.18). Beim Programmieren von Sequenzerspur in vorhandene Drumpatterns werden die drei zusätzlichen Spuren beschrieben, die Drumsuren bleiben unbeeinflusst.

Zum Editieren von Midichannel, Notenwerten und -längen erhalten die oberen vier Regler jeder Spur (BD, SD, HH) eine neue Funktion :

- | | | | | | |
|----------|---|-------------|--------------|---|-------------------------------|
| 1. Tune | = | Notenwert | 2. Pitch | = | Oktave |
| 2. Decay | = | Midichannel | 4. Harmonics | = | Spielweise (Staccato/ Legato) |

Für die Regler der Snaredrum- und HiHat-Section gilt das Entsprechende.

Im folgenden beschreiben wir das Erstellen einer Sequenzerspur :

- | | | |
|--|---|--|
| ■ Taste PATT drücken | PatternMode ist aktiviert, | LED leuchtet |
| ■ mit UP/DOWN oder 1-16 Tasten | Pattern auswählen | Display zeigt Patternnummer |
| ■ Taste SHIFT, danach TRACKPAGE drücken | Sequenzer ist aktiviert, | Display zeigt 'trC` für 'Track` |
| ■ Taste WRITE drücken | Sequenzer ist 'scharf` | LED leuchtet |
| ■ mit INSTRUMENT-Taster Spur 1-3 anwählen | BD=1, SD=2, CH=3, | LED leuchtet |
| ■ Regler 3 bewegen | Midichannel einstellen | Display zeigt Kanalnummer |
| ■ Regler 4 bewegen | Spielweise einstellen | Staccato : - jeder Step wird neu angeschlagen
Legato : -hintereinander liegende Steps werden gebunden |
| ■ Taste START drücken | Sequenzer starten | |
| ■ Steps setzen | wie in Kapitel 6.3 S.18 beschrieben | |
| | Benutzen Sie den Individual Step Mode (6.3.1) um Steps gezielt unterschiedliche Tonhöhen zuzuweisen.
Benutzen Sie den Track Record Mode (6.3.2) um allen Steps die gleiche Tonhöhe zuzuweisen. Hier können auch mit den Reglern 1 und 2 bei laufendem Sequenzer Tonhöhenverläufe eingestellt werden.
'Musikalische' Ergebnisse erfordern dabei etwas Übung. | |
| ■ Regler 1 und 2 bewegen | Noten und Oktavlage einstellen | Display zeigt bei laufendem Seq. Tonhöhe und Spurnummer an z.B. 'E - 1` |
| ■ Ist die erste Spur zu Ihrer Zufriedenheit programmiert ??? | | |

7. Song Mode

Drücken Sie die **SONG**-Taste, um in den Song (Play) Modus zu gelangen.
Im Song Modus können Patternfolgen programmiert und abgespielt werden.

7.1 Abspielen von Patternfolgen im Song Play Modus

Die **UP/DOWN**-Tasten dienen hier zum hoch- und runterschalten der Song Nummer.
Es stehen 10 Songspeicherplätze zur Verfügung.

Durch drücken der **START**-Taste spielen sie den gewählten Song ab.

Im Display wird dann pro Song-Step zuerst die entsprechende Pattern-Nummer und bei den nachfolgenden wiederholten Takten die Anzahl der noch zu spielenden Patterns angezeigt.

7.2 Programmieren von Patternfolgen im Song Write Modus

Drücken Sie (bei leuchtender Song Taste) die **WRITE**-Taste, um in den Song Write Modus zu gelangen.
Patternfolgen werden durch Angabe der Song Step Nummer, der Patternnummer und der Anzahl der Wiederholungen des Patterns programmiert.

Zur Programmierung von Patternfolgen benutzen Sie die **Instrumententasten (!)**.

7.2.1 Song-Step (BASS DRUM Taste)

Drücken Sie die **BASS DRUM** Taste, im Display erscheint **Ste**.

Ein Song-Step beinhaltet die Patternnummer und die Anzahl der Wiederholungen dieses Patterns.
Ein Song beginnt immer mit Song-Step 001 ! Die Maximale Anzahl an Song-Steps innerhalb eines Songs beträgt 100 (001-100).

Mit den **UP/DOWN** Tasten und dem **Data** Regler können Sie nun den zu bearbeitenden Song-Step anwählen.

Bestätigen Sie Ihre Wahl mit **ENTER**.

Sie brauchen den Song-Step nur beim ersten Mal anzugeben, oder wenn Sie nachträglich editieren wollen; ansonsten wird er nach dem Bestätigen von Store Song Step automatisch um eins erhöht.

7.2.2 Pattern Nr. (SNARE DRUM Taste)

Drücken Sie die **SNARE DRUM** Taste, im Display erscheint **PA**.

Wählen Sie das Pattern mit den **UP/DOWN** Tasten und/oder dem **Data** Regler aus, das dem ausgewählten Song-Step zugeordnet werden soll.

Bestätigen Sie Ihre Wahl mit **ENTER**.

7.2.3 Repeat (CLOSED HI HAT Taste)

Drücken Sie die **CLOSED HI HAT** Taste, im Display erscheint **rPt**.

Stellen Sie mit den **UP/DOWN** Tasten und/oder dem **Data** Regler ein, wie oft das Pattern dieses Song Steps wiederholt werden soll.

Bestätigen Sie Ihre Wahl mit **ENTER**.

7.2.4 Store Song Step (OPEN HI HAT Taste)

Um die vorgenommenen Einstellungen des gewählten Song Steps abzuspeichern, drücken Sie die **OPEN HI HAT Taste** (im Display blinkt **Sto**), gefolgt von **ENTER**. **Dies muß immer für jeden Song Step getan werden, sonst wird der Song nicht korrekt programmiert!**

So lassen sich mehrere Patterns, die entsprechend oft wiederholt werden zu einem Song aneinanderreihen.

7.2.5 Song Ende

Das Ende eines Songs wird festgelegt, indem man einen Songstep bestehend aus einem beliebigen Pattern und **einem Repeat-Wert = 0 programmiert**.

7.3 Songfunktionen

7.3.1 Copy Song

Diese Funktion dient zum Kopieren von ganzen Songs.

Wählen Sie im Song bzw. Song Write Modus den zu kopierenden Song an.

Nach Anwahl der Copy-Funktion (**SHIFT, Copy** blinken), geben Sie mit Hilfe der **UP/DOWN** Tasten die Songnummer an, auf die der vorher ausgewählte Song kopiert werden soll.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **ENTER** oder drücken Sie **SHIFT**, um den Kopiervorgang abubrechen.

7.3.2 Clear Song

Die Clear-Funktion dient im Song Modus zum Löschen von Songs.

Wählen Sie **zuerst** den zu löschenden Song an und aktivieren sie die **Clear**-Funktion (**SHIFT, Clear** blinken). Bestätigen Sie den Löschvorgang mit **ENTER** oder drücken Sie **SHIFT**, um den Löschvorgang abubrechen.

8. Sichern und Laden von Perform-, Pattern- und Song-Daten per MIDI-Dump

Um programmierte Patterns, Kits und Songs der XBase 09 extern zu sichern, kann der komplette Speicherinhalt an einen MIDI Sequencer (Computer) ausgegeben werden.

Aktivieren Sie hierfür die Midi Mode Funktion (**SHIFT, Midi Mode** drücken) und drücken die **UP**-Taste bis im Display **dMP** (dump) erscheint. Versetzen Sie Ihren Sequencer/Computer in Empfangsbereitschaft und drücken Sie **ENTER**, um die Datenübertragung zu starten. Während der Datenübertragung erscheint im Display **bSY** (busy). Zur Beendigung der Übertragung erscheint nach ca. 20 Sekunden im Display **rDY** (ready).

Um gesicherte Patterns, Kits und Songs in die XBase 09 zu laden, aktivieren Sie die Midi Mode Funktion (**SHIFT, Midi Mode** drücken) und drücken die **UP**-Taste bis im Display **Ld** (load) erscheint. Drücken Sie **ENTER**, um die XBase 09 in Empfangsbereitschaft zu versetzen. Starten Sie nun Ihren Computer/Sequencer (oder Ihre zweite XBase 09...). Im Display der empfangenden Maschine erscheint **rCV** (receive), um den Empfang des korrekten Bulkumps zu signalisieren. Bei erfolgreicher Übertragung erscheint nach einigen Sekunden im Display die aktuelle Patternnummer.

9. Steuerung der XBase 09 über MIDI

Schließen Sie ein midifähiges Steuergerät (Masterkeyboard, Midisequencer ...) an den MIDI-In Anschluß der Xbase 09 an, um die Klangerzeuger der Xbase 09 über MIDI zu steuern und/oder den internen Sequencer zu synchronisieren.

Spielen Sie die Instrumente der XBase 09 über ein anschlagdynamisches MIDI-Keyboard, so wirkt die Anschlagdynamik immer auf den Accent.

Wir möchten darauf hinweisen, daß MIDI IN immer bedeutet, daß irgendwelche empfangenen MIDI-Events von der XBase09 abgearbeitet werden müssen, auch wenn man den Anschein hat, es passiere nichts. Alle ankommenden Events müssen zumindestens auf die Kanalzugehörigkeit oder Funktionen geprüft werden, was immer ein bisschen Rechenzeit kostet. Wenn keine Midi-Merger oder Midi-Filter eingesetzt werden, können die Datenmengen beträchtlich sein. Die XBase 09 ist zwar timingmäßig von der Priorität her auf den internen Sequencer optimiert, doch sollte man, wenn man es nicht unbedingt braucht, Midi In abkoppeln oder den Datenstrom zügeln, da im allerschlimmsten Fall kleine Timingschwankungen auftreten könnten, wenn die XBase mit Midi-Daten (z.B viele Controller, Midi Time Code oder SysEx Daten) "zugestopft" wird. Wir können aber versichern, daß wir dieses Timingverhalten in vielen "Worst Case" -Versuchen getestet und optimiert haben, so daß Beeinträchtigungen dieser Art so gut wie nicht vorkommen..

Die Lautstärken jedes Instrumentes sind unabhängig einstellbar und können auch per MIDI individuell über Controller oder global mit MIDI Volume (Controller 7) gesteuert werden.

Erhält die XBase Midi-Programm-Change Befehle, werden nicht etwa die Kits sondern die Pattern umgeschaltet.

9.1 MIDI Channel - Funktion

Drücken Sie **SHIFT**, **MIDI Channel** (Steptaste 9) und wählen Sie mit den **UP/DOWN** Tasten de MIDI-Kanal, auf dem die X-Base MIDI Daten senden und empfangen soll .

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **ENTER** oder drücken Sie **SHIFT**, um die Eingabe abzubrechen.

9.2 MIDI Mode - Funktion

Drücken Sie **SHIFT**, **MIDI Mode** (Steptaste 10) um die MIDI Mode-Funktion zu aktivieren.

Wählen Sie mit den **UP/DOWN** Tasten unter den folgend beschriebenen Midi Modi aus.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **ENTER** oder drücken Sie **SHIFT**, um die Eingabe abzubrechen.

SM1 (SplitMode 1)

In diesem Modus ist jeder Klang (auch Crash, Ride, Clap/Rim, Noise) der XBase 09 nur **einer** bestimmten Notennnummer (Taste Ihres Masterkeyboards) zugewiesen, da in diesem Modus die Tonhöhe durch einen MIDI-Controller gesteuert wird.

Die genaue Tastenbelegung finden Sie in der Midi Implementation.

SM2 (SplitMode 2)

In diesem Split Modus sind die drei Instrumente der XBase über die ganze Tastatur verteilt.

Hier werden Tonhöhenänderungen nur durch die Notennummer und nicht über MIDI-Controller empfangen. Siehe auch Midi Implementation.

10. Synchronisation mit anderen Geräten

10.1 MIDI-Clock

Die XBase 09 kann über das MIDI-(Beat-)Clock-Signal zu anderen MIDI-Sequencern, -Drumcomputern synchronisiert werden. Die Xbase 09 wertet hierzu die Midi Clock mit 24 Midi-Ticks / Viertel aus. Dies entspricht einer Auflösung von 96teln Notenlängen auf einen Takt bezogen. Da die interne Auflösung der XBase 09 doppelt so hoch ist, nämlich 192tel auf einen Takt, halbiert sich die Fein-Auflösung im Midi-Sync-Betrieb. Dies bedeutet, daß die ungeraden Shuffle-Einstellungen auf gerade Werte quantisiert werden. Dadurch kann es möglich sein, daß ein ausgefeiltes Groove-Schema im internen Sequencer etwas anders klingt als im Midi-Clock-Betrieb, in dem es etwas gröber quantisiert ist.

Clock select

Aktivieren Sie die Funktion **Clock select** durch Drücken von **SHIFT, Clock select** (Steptaste 11) und wählen mit den UP/DOWN Tasten zwischen den Einstellungen **int** und **Mid**.

int - interner Zeitgeber

Mid - die XBase empfängt die Midi-Clock und kann nur noch extern gestartet/gestoppt werden.

Der andere Weg, ein fremdes Gerät zu synchronisieren ist dadurch gegeben, daß die XBase 09 immer Midi-Clock am Midi Out sendet. In diesem Fall muß an der XBase09 nichts eingestellt werden, nur das angeschlossene Midi-Gerät muß auf externe Synchronisation gestellt werden. XBase 09 ist dann der Master und steuert über seinen Sequencer das angeschlossene Gerät.

10.2 DIN-SYNC Out

Unabhängig von der Clock Wahl (s. Clock select) lassen sich mit Hilfe des DIN-Sync Ausgangs Geräte synchronisieren, die das Roland-Sync-Format beherrschen (siehe auch Anschließen des Gerätes). Die Clock Trigger und das Start/Stop-Signal werden unabhängig von den Play Modes ausgegeben, solange der Sequencer läuft. Somit werden Sie auch ausgegeben, wenn die XBase 09 selber im Midi-Clock-Sync-Betrieb läuft. Dies ist dann Quasi ein zusätzliches Midi-to-Sync Interface, das mitbenutzt werden kann.

11. Midi Implementation

11.1 Sound Parameter

BASS DRUM	Controller Nr.	Wertebereich	interne Auflösung
Tune	100	0..127	256
Pitch	101	0..127	256
Decay	102	0..127	64
Harmonics	103	0..127	64
Pulse	104	0..127	16
Noise	105	0..127	16
Attack	106	0..127	16
EQ	107	0..127	8
SNARE DRUM			
Tune	108	0..127	128
Xsnapp	109	0..127	64
Decay	110	0..127	64
Detune	111	0..127	64
Noise Tune	112	0..127	64
HI HAT			
Tune	113	0..127	256
HH Balance	114	0..127	16
CH Decay	115	0..127	64
OH Decay	116	0..127	64
BD Level	117	0..127	255
SD Level	118	0..127	255
HH Level	119	0..127	255
Midi Volume (Global)	7	0..127	255

11.2 Noten Befehle

Instrument	Split Mode 1 Note Number	Split Mode 2 Note Number	Split Mode 3 Note Number
Bass Drum	C1 36	C1..D#2	C1..C6 Basic Ch.
Snare Drum	E1 40	B2..G3	C1..G3 Basic Ch. +1
Closed Hi Hat	F#1 42	G#3..B4	C3..B3 Basic Ch. +1
Open Hi Hat	G#1 44	C5..C6	C4..B4 Basic Ch. +1
Rim Shot (HH Sample)	C#1 37	G#3..B4*	C3..B3 Basic Ch. +1*
Hand Clap (HH Sample)	D#1 39	C5..C6*	C4..B4 Basic Ch. +1*
Crash kurz	C#2 49	G#3..B4*	C3..B3 Basic Ch. +1*
Crash lang	D2 50	C5..C6*	C4..B4 Basic Ch. +1*
Ride kurz	D#2 51	G#3..B4*	C3..B3 Basic Ch. +1*
Ride lang	E2 52	C5..C6*	C4..B4 Basic Ch. +1*
Noise kurz	A#1 46	G#3..B4*	C3..B3 Basic Ch. +1*
Noise lang	B1 47	C5..C6*	C4..B4 Basic Ch. +1*

*: je nach aktueller Einstellung von HH Sample Select im PERForm Mode

11.3 System Exclusive Daten

Über System Exklusiv-Daten werden nur Hex-Dumps des gesamten Speicherinhalts verwaltet, da die Soundsteuerung generell über Controller abläuft.

Die System Exklusiv Befehlszeile sieht folgendermaßen aus:

\$F0(SysEx Begin), \$31(JoMoX-Herstellercode), \$7F(Befehl Sys Ex Dump), \$55(Header),
\$00(Header),XX(Data0),XX(Data1),..., \$F7(End of SysEx)

Die Ziffern der SysEx-Sequenzen sind, wie immer, in Hexadezimal-Schreibweise dargestellt.

11.4 Memory Clear / Reset

Schalten Sie die XBase 09 aus. Halten Sie die Step-Tasten 1,3 und 8 gleichzeitig gedrückt und schalten Sie dabei wieder ein. Danach sind alle Perform Kits, Pattern und Songs gelöscht und in einem initialisierten Zustand. Vorsicht!

Um nach der Initialisierung die Werkspattern zurückzuladen, drücken sie anstatt der oben aufgeführten Tastenkombination bei abgeschalteter XBase 09 die Step-Tasten 4, 6 und 8, halten diese und schalten das Gerät ein. Dabei werden alle vom User erstellten Kits, Patterns und Songs gelöscht (Vorsicht!) und die Werkspatterns neu geladen.

11.5 Anzeige der Software Version

Halten Sie die vier Instrumenten -Tasten Bass Drum, Snare Drum, Closed HH und Open HH gleichzeitig gedrückt. Im Display wird die dreistellige Versionsnummer der im inneren befindlichen Firmware angezeigt.

12. Technische Daten

Instrumente	Bass Drum, Snare Drum, Open / Close Hi Hat (Auswahl von 6 Samples + Noise)
Klangerzeugung	vollständig Analog mit digitaler Steuerung der Parameter, bei HH Sektion diditales 8 Bit-Sample mit analoger Hüllkurve
Perform Memorys	100
Pattern Memorys	64
Song Memorys	10
Tempo	38 BPM bis 292 BPM in diskreten Einzelschritten
Ausgangspegel	ca. +4 dBu
Beatauflösung	192tel Plazierungraster bei 16tel Step Pattern
Display	3stellige rote LED 7-Segment Anzeige
Tasten	5 Instrumenten-Trigger-Tasten, 16 beleuchtete Step-Tasten , 10 beleuchtete Steuertasten
CPU	High Performance 8/16-Bit Risc Controller
CPU Takt	16 MHz
Stromversorgung	externes 12V AC/AC Steckernetzteil
Gehäuse	Stahlblech Pultgehäuse lackiert mit naturbelassenen Massivholzseitenteilen aus Erle
Abmessungen	330mm x 240mm x 75mm
Gewicht	4.0 kg

Und zum Schluss...

Service, Updates, Tips und Tricks

gibt es natürlich von der	JoMoX GmbH
im Internet unter	http://www.jomox.de
per Post	JoMoX GmbH / Körtestr. 10 / 10967 Berlin / Germany
per Fax-Nr.	0049 - (0)30 - 61 70 25 74
oder per E-Mail:	mail@jomox.de

Wir empfehlen den Benutzern unserer Produkte dringend, sich auf oben genannten Wegen bei uns als User **registrieren zu lassen**.

Wir informieren Sie dann automatisch über Updates, Besonderheiten oder Tips und Tricks, die auf gleichen Wegen auch von anderen Usern bei uns eingehen.

Wir wünschen viel Spaß und Erfolg bei der Arbeit mit unseren Geräten und bedanken uns für eingehendes Feedback an dieser Stelle im Voraus.

Berlin, im Mai 1999