

MBRANE Scenes

Da wo vorher auf Page A die Gate Time war, sind jetzt sogenannte 9 Scenes zur Auswahl, 4 Snares, 3 Tom-artige und 2 Kick-artige Sounds.

MB Page 3 A

M	■	N z F i l	M t N z 1	N z S h p	S c e n
B	■	0 8 6	0 3 5	1 0 4	0 0 2

Off bringt den jeweils zuletzt gespeicherten im Normal-Modus wieder hoch (so wie die alte Version).

M	■	N z F i l	M t N z 1	N z S h p	S c e n
B	■	0 8 6	0 3 5	1 0 4	o f f

In der Scene-Auswahl sind die Pitch-Bereiche stark eingeschränkt und du kannst nur noch fine tunen. Das wird auch so abgespeichert, aber wenn du andere Scenes auswählst, wird der feste Scene Preset wieder geladen. Wenn du in einer Scene Edits machst, musst du quick speichern, dann ist zumindest dieser Sound im "Off" Modus gerettet.

Die Scene Presets sind fest im Code eingebaut, man kann sie aber sogar auch individualisieren.

Wenn die Taste X-REC an ist, dann wird mit jedem manuellen Trigger der MBrane der aktuelle Scene-Preset überschrieben.



In diesem Modus gilt auch das Finetuning nicht mehr! Aber aufpassen, sonst überschreibt man auch alle anderen Scenes. Wenn man irgendeinen Sound fest speichert mit shift 1, werden diese veränderten Scene Presets auch in den Flash geschrieben und beim nächsten Boot geladen. Du kannst sie aber auch nur lokal speichern (quick store) und auf SD mit "save presets" sichern. Grundsätzlich wird die feste Scene Preset Version beim Update geladen, du musst irgendwann mal mit shift 1 fest speichern, dann wird die individualisierte Version jedesmal beim Booten geladen.

Laden der Factory scenes: Im X-REC Mode Encoder 13 klicken, dann X-REC wieder aus, und alle Scenes sind wieder im Originalzustand.