



16 BIT STEREO DRUM MACHINE

Bedienungsanleitung

ALESIS

© 1993 Soundware Audio Team GmbH, 63322 Rodermark
Alle Angaben ohne Gewähr. Änderungen vorbehalten.
Nachdruck und Vervielfältigung - auch auszugsweise - verboten.
Lizenznehmer: Alesis Studiosound GmbH, Karl-Arnold-Str. 2a, 47877 Willich

Inhaltsverzeichnis

1. KAPITEL 1: EINFÜHRUNG.....	5
1.1WILLKOMMEN ZUR SR-16 TROMMEL MASCHINE!.....	5
1.1.1Wenn Sie es nicht erwarten können.....	5
1.1.2SR-16 Schnellbeschreibung.....	5
1.1.3Über dieses Handbuch.....	5
1.1.4Ihre Garantie-Karte Jetzt zurück senden!.....	6
1.2GRUND-REGELN.....	6
1.2.1Die Pattern/Song Aufnahme Methode.....	6
1.2.2Die Vier Anderen Arten von Mustern.....	7
1.2.3Wie " looping " Aufnahme vereinfacht (looping = wiederholen).....	8
1.2.4Was ist eine Stimme?.....	8
1.2.5Über Voreinstellungen.....	8
1.2.6Das SR-16 Layout.....	9
1.2.7Bildschirm-Layout.....	10
1.2.8Text-Protokolle.....	10
1.3WICHTIG: WIE MIT DEM SR-16 ZU KOMMUNIZIEREN IST.....	11
1.3.1Zahlen eingeben	11
1.3.2Der Cursor.....	11
1.3.3Führende Nullen.....	11
1.3.4Automatisch Wiederholen.....	11
1.3.5Die INC/DEC Tasten.....	11
1.3.6Tasten die Umschalten.....	12
1.3.710 SCHRITTE ZU SOFORTIGER INBETRIEBNAHME (SETUP UND CHECKOUT).....	12
2. KAPITEL 2: AUFZEICHNEN EINSTELLUNGEN.....	14
2.1SEITE 1: WÄHLEN SIE DEN QUANTIZATION WERT AUS (QUANTIZE SELECT).....	14
2.2SEITE 2: WÄHLEN SIE DEN SWING-WERT AUS (SWING SELECT).....	15
2.3SEITE 3: KLIICK EINSCHALTEN (METRONOM) UND SETZTE RHYTHMUS (CLICK SELECT).....	16
2.4SEITE 4: KLIICKEN (METRONOM) UND LAUTSTÄRKE (CLICK VOL) EINSTELLEN.....	16
2.5SEITE 5: STELLEN SIE GESCHWINDIGKEIT-REAKTION EIN (VELOCITY).....	17
2.6SEITE 6: +/- SCHLÄGE AM PATTERN ENDE (LENGTH).....	18
2.7SEITE 7: +/- SCHLÄGE AM MUSTER-ANFANG (START).....	18
2.8SEITE 8: GLEICHEN SIE EIN MUSTER ODER EINEN TROMMEL-TEIL AUS(Offset)	19
2.9SEITE 9: SCHRITT-MODUS-AUFNAHME (STEP MODE)	19
2.9.1Eine Neue Trommel zu einem Schritt hinzufügen	21
2.9.2Lösche einen Trommel-Klang Von einem Schritt	21
2.9.3Ändern der Trommel-Lautstärke in einem vorhandenen Schritt	21
2.9.4Schritt-Modus beenden	21
2.10SEITE 10: BENENNEN SIE DAS MUSTER (NAME).....	21
3. KAPITEL 3: AUFNEHMEN / ABSPIELEN VON MUSTER.....	22
3.1AUFNEHMEN / ABSPIELEN VON MUSTER GRUNDSÄTZLICHES.....	22
3.1.1Die Mehrzweck Fill Taste.....	22
3.1.2Perform/Compose Modus.....	22
3.1.3Muster Tempo einstellen.....	23
3.1.4Wählen Individueller Muster.....	23
3.1.5Stop/Restart ein Muster.....	23
3.1.6Den Start/Stop Fußschalter benutzen.....	24
3.1.7Wählen neuer Muster Während des Perform Modus (Playback).....	24
3.1.8Fill Muster in Perform (Playback) Modus wählen.....	25
3.1.9Ein Muster Aufzeichnen.....	26
3.1.10Wählen Neue Muster und Fills im Compose (Aufzeichnung) Modus.....	26
3.1.11Fill für wiederholende Trommel-Schläge Benutzen.....	27
3.2LÖSCHEN FUNKTIONEN.....	28
3.2.1Fehler löschen, Während der Aufnahme.....	28
3.2.2Ein Ganzes Muster löschen.....	28
3.2.3Löschen aller Ereignisse, die von einem gewissen Trommel-Pad gespielt werden.....	28
3.3KOPIE FUNKTIONEN.....	29
3.3.1Kopieren, hinzufügen und Doppelte Muster.....	29
3.3.2Kopieren (Merge) eines Drum-Pad Teil zu einem anderen Drum-Pad	29
3.3.3Einen Einzelnen Drum-Pad zu einem Drum-Pad in einem Anderen Muster kopieren.....	30

3.3.4Kopieren ein Muster zu einen anderen SR-16 über MIDI.....	30
3.3.5Teil eines Drum-Pad zu einem Drum-Pad in eine andere SR-16 kopieren Über MIDI.....	31
3.3.6Einen Trommel-Satz zu einer zweiten SR-16 Über MIDI kopieren	31
4. KAPITEL 4: ANFERTIGEN VON TROMMEL-SÄTZEN.....	32
4.1SEITE 1: WÄHLEN SIE TROMMEL-SATZ AUS (DRUMSET SELECT).....	32
4.2SEITE 2: ÜBERTRAGEN VON SOUNDS ZU PADS.....	33
4.3SEITE 3: SETZEN DER PAD-LAUTSTÄRKE (VOLUMEN).....	33
4.4SEITE 4: SETZEN DER PAD-STEREO-POSITION (PANNING).....	34
4.5SEITE 5: SETZEN DER PAD STIMMUNG (TUNING).....	35
4.6SEITE 6: SETZEN DES TRIGGER MODUS (ASN MODE).....	35
4.7SEITE 7: WÄHLEN DER AUSGANGNUNNER (OUTPUT).....	36
4.8SEITE 8: SPEICHERN VOM DRUM SET (SAVE SET).....	37
4.9SEITE 9: MANUELLES DRUM SET NICHT BERÜCKSICHTIGEN (SET MODE).....	38
5. KAPITEL 5: SONG-MODUS.....	39
5.1SONG-MODUS-GRUNDSÄTZLICHES.....	39
5.1.1Wähle Songs aus und Enter/Exit Song Modus.....	39
5.1.2Setze Song-Tempo.....	39
5.1.3Fortsetzen, neu-starten, oder zu nächsten Song-Schritt springen.....	40
5.1.4Einen Song-Schritt wiederholen.....	40
5.1.5In der Mitte eines Songs starten.....	40
5.1.6Einen Song benennen (NAME).....	40
5.1.7Song-Tempo ändern, während der SR-16 spielt.....	41
5.2ECHT-ZEIT SONG-ANFERTIGUNG.....	41
5.2.1Echt Zeit-Song Änderung.....	41
5.3MANUELLE SONG-ANFERTIGUNG.....	42
5.3.1Ein Muster eingeben.....	42
5.3.2Ein Fill hinzufügen.....	42
5.3.3Ein Fill entfernen.....	42
5.3.4Einen neuen Schritte einfügen zwischen zwei bestehende Song-Schritte.....	42
5.3.5Einen Schritt löschen.....	43
5.3.6Einen Schritt ersetzen.....	43
5.3.7Einen Ganzen Song löschen.....	43
5.3.8Einen Song zu sich kopieren (Doppelte Song-Länge).....	43
5.3.9Einen Song zu Einem Song kopieren (oder zum Ende Eines Songs, Wenn Dieser Song nicht Leer ist).....	43
5.3.10Einen Song zu einer anderen SR-16 über MIDI kopieren.....	44
6. KAPITEL 6: MIDI SETUP	45
6.1SEITE 1: MIDI KANAL AUSWÄHLEN(MIDI CH).....	45
6.2SEITE 2: MIDI TROMMEL NOTEN EMPFANGEN (DRUM IN).....	46
6.3SEITE 3: MIDI DRUM NOTEN SENDEN (DRUM OUT).....	46
6.4SEITE 4: MIDI NOTEN NUMMERN ZU DRUM PADS ÜBERTRAGEN (NOTE).....	47
6.5SEITE 5: EXTERNE TACKT-DATEN ÜBERNEHMEN (CLOCK IN).....	48
6.6SEITE 6: TACKT-DATEN ZU ANDEREN GERÄTEN SSENDEN (CLOCKOUT).....	48
6.7SEITE 7: MIDI EINGANG MIT MIDI AUSGANG VEREINEN (MIDITHRU).....	49
6.8SEITE 8: TROMMEL-SÄTZE ÜBER MIDI PROGRAMM AUSWAHL WÄHLEN (PRG CHNG).....	50
6.9SEITE 9: DRUM NOTEN ERFASSEN (NOTE MAP).....	50
7. KAPITEL 7: BACKUP.....	52
7.1BACKUP-GRUNDSÄTZLICHES.....	52
7.2TONBAND-INTERFACE-SCHALTUNG.....	53
7.3SEITE 1: DATEN ALS MIDI ZU EINER MIDI SYS EX SPEICHEREINHEIT SENDEN (SEND OUT MIDI?).....	53
7.4DATEN DIREKT VON EINEM MIDI-GERÄT EMPFANGEN.....	54
7.5SEITE 2: ALLE SPEICHER-INHALTE ZUM TONBAND SPEICHERN (STORE TO TAPE?).....	55
7.6SEITE 3: DATEN AUF TONBAND ÜBERPRÜFEN (VERIFY TAPE?).....	55
7.7SEITE 4: DATEN VON TONBAND LADEN (LOAD IN TAPE?).....	56
7.8SEITE 5: EIN MUSTER VON TONBAND LADEN (LOAD IN PATT).....	57
7.9SEITE 6: EINEN SONG VON TONBAND LADEN (LOAD IN SONG)	57
7.10SEITE 7: AUF VERFÜGBAREN SPEICHER KONTROLLIEREN (FREE MEM).....	58
7.11SPEICHER LÖSCHEN / PARAMETER RE-INITIALISIEREN.....	59
7.12AUF SOFTWARE VERSION TESTEN.....	59
8. KAPITEL 8: ANWENDUNG.....	60

8.1MIDI SYNC ANWENDUNGEN.....	60
8.1.1Der SR-16 als MIDI-Timing-Master	60
8.1.2Der SR-16 als MIDI-Timing-Sklave.....	61
8.1.3Synchronisieren mit Synthesizer / Sequencer.....	61
8.2STRATEGIEN FÜR DAS ZUSAMMENSETZEN VON MUSTERN UND SONGS.....	62
8.2.1Fills schnell mit der Kopie-Funktion anfertigen	62
8.2.2Längere Muster aus kurzen Mustern mit der Kopie-Funktion zusammensetzen.....	62
8.2.3Speicher sparen Mittels Song-Schritte.....	62
8.2.4Ungleiche Zeit Signaturen.....	62
8.3SOUND STACKING™.....	63
8.3.1Grundsätzliches.....	63
8.3.2Sound Stacking beim Benutzen des SR-16 als eine Trommel-Maschine.....	63
8.3.3Stacked Kombinationen bearbeiten.....	63
8.3.4Sound Stacking über MIDI.....	63
8.4VERSTÄNDIGE RHYTHMISCHE NOTENSCHRIFT.....	64

9. KAPITEL 9: MIDI-ERGÄNZUNG.....65

9.1MIDI-GRUNDSÄTZLICHES.....	65
9.1.1MIDI-Hardware.....	65
9.1.2Über Sequencing.....	66
9.2MIDI-KANAL-MITTEILUNGEN.....	66
9.2.1Aktionsart-Mitteilungen(Voice).....	66
9.2.2Modus-Mitteilungen	67
9.3GEMEINSAME SYSTEM MITTEILUNGEN.....	67
9.4BÜCHER ÜBER MIDI.....	67
9.59.5 VIDEOS ÜBER MIDI.....	68

10. ALESIS SR-16 STÖRUNGSSUCHE TABELLE.....69

1. KAPITEL 1: EINFÜHRUNG

1.1 WILLKOMMEN ZUR SR-16 TROMMEL MASCHINE!

1.1.1 Wenn Sie es nicht erwarten können,...

Gehen Sie zu Absatz 1.4, 10 Schritte zur sofortigen Inbetriebnahme und entlocken der SR-16 gleich einige Klänge. Einige der Bedingungsanweisungen in diesem Teil machen vielleicht noch keinen Sinn, aber folgen Sie ihnen, denn sie bereiten vor, einige große grooves zu hören und eine gute Zeit zu haben. Wenn Sie bereit sind, mehr zu lernen, kommen Sie zum Anfang zurück.

Das Ziel vom Design-Team des SR-16 's ist es gewesen, ein musikalisches Instrument zu schaffen und keinen Computer, der nur Klänge abspielt. Sie danken Ihnen für den Erwerb dieses Produkts, und hoffen, daß Sie in dem SR-16 ein lohnendes Werkzeug zur Selbstdarstellung finden, das Ihre Kreativität stimuliert, (und kitzelt Ihre Phantasie).

1.1.2 SR-16 Schnellbeschreibung

Der SR-16 bietet über 230 16bit gesampelte Schlagzeug- und Percussions-Klänge ein, und ist leicht zu bedienen. Wie Sie die 12 Trommel-Pad betätigen, (jedes davon das zu jeden der verfügbaren Klänge übertragen werden kann), der Bord Computer des SR-16 's nimmt genau auf, wann Sie den Trommel-Klang ausgelöst haben und mit welcher Geschwindigkeit. Sie können den Teil abspielen, und auf verschiedene Weisen bearbeiten. Die Daten werden in Speicher behalten, auch wenn der Strom ausgeschaltet wird. Wenn der Speicher mit Trommel-Mustern und Songs voll ist, können diese Daten zu üblichen Kassetten gespeichert werden, oder zu MIDI System Exklusiven Geräten übertragen werden. Der SR-16 schließt auch eine Bibliothek von fertigen-Rhythmus-Mustern ein, die von professionellen Trommlern für jene vorbereitet sind, die anfangen wollen, Songs auf die schnellste und leichteste Weise möglich zu machen.

1.1.3 Über dieses Handbuch

Das Handbuch führt Sie zu jeder Funktion der SR-16 in der folgenden Reihenfolge:

1. **Einführung:** Behandelt die Haupt Grund-Regeln und wie Trommel-Teile abzuspielen sind.
2. **Aufzeichnung Setup:** Behandelt, wie der SR-16 zu handhaben ist, um Trommel-Teile aufzuzeichnen und zu ändern.
3. **Abspielen und Aufnahme von Rhythmus Mustern:** Behandelt Theorie und Praxis um Sie in die Lage zu versetzen erarbeitetes Material zu Kopieren und zu Löschen.
4. **Anfertigen und Modifizieren von Drum Sets:** Der SR-16 enthält 50 fertige "-Trommel-Sätze " mit besonderer Auswahl von Klängen, Tuning, Panning, Lautstärke, und so weiter, aber Sie können auch Eigene anfertigen und modifizieren. Jedes Muster kann seinen eigenen assoziierten Trommel-Satz haben.
5. **Song-Modus:** Jetzt da Sie schon viele Mustern haben, reihen Sie sie zu Songs aneinander.
6. **MIDI Setup:** Behandelt, wie der SR-16 als Teil eines MIDI Systems zu benutzen ist.
7. **Backup:** Jetzt wo Sie schon einige große Songs und Rhythmus-Mustern angefertigt haben, ist es Zeit, sie zu einem Kassettenrecorder oder einer MIDI Speichergerät zu speichern.

8. **Anwendungen:** Diese zusätzlichen Informationen werden Ihnen helfen das Optimum aus dem SR-16 herauszuholen.
9. **MIDI Ergänzung:** Dieser Absatz über MIDI erklärt die Grund Theorie hinter dem MIDI Protokoll.

Fühlen Sie sich so frei, die Themen in einer anderen Reihenfolge zu erlernen. Zum Beispiel, wenn das Schaffen eines super Trommel Satzes für Sie wichtig ist, studieren Sie den Trommel-Satz-Abschnitt, bevor Sie mit dem Abspeichern beginnen. Wenn Sie eine großen Melodie haben, hüpft Sie voraus zum Backup-Teil, damit Sie die Melodie nicht unbeabsichtigt löschen oder vergessen. Wenn Sie lediglich den SR-16 als ein MIDI Expander Modul benutzen wollen, dann wird das MIDI Setup Teil ihre höchste Priorität haben.

Für Experten sowie Anfänger sollten die folgenden " Grund-Regeln " lauten, (Definitionen, Begriffe, und wie mit dem SR-16 zu kommunizieren ist,) „sehr vorsichtig“. Der SR-16 ist leicht zu benutzen, aber nur, wenn Sie lernen diese Grund Prinzipien zu verstehen.

Bestimmte Themen, wie quantization und Ausgänge-Zuteilungen, sind für erfahrene Trommel-Maschine-Benutzer doch neue Begriffe, anderen Begriffe werden vertraut sein. Als Ergebnis enthalten einige Teile Hintergrund-Material, das ausdrücklich für Anfänger gedacht ist. Diese Teile sind als " Hintergrund " bezeichnet und außerdem in eine kleinere Schrift-Größe gesetzt.

1.1.4 Ihre Garantie-Karte Jetzt zurück senden!

Ihre Garantie wird praktisch sein und Sie werden Produkt-Aktualisierung-Informationen nur bekommen, wenn Sie Ihrer Garantie-Karte zurücksenden. Sehen Sie auf die Rückseite vom Handbuch für volle Garantie-Informationen.

1.2 GRUND-REGELN

Die SR-16 besteht aus zwei Haupt Elementen:

- Die Trommel-Klänge werden in 16-Bit-Auflösung aufgezeichnet (die gleiche Auflösung wie CDs). Für zusätzlichen Realismus benutzen viele Klänge anspruchsvolle " dynamische Artikulation "-Techniken damit diese Sounds, wenn Sie fester gedrückt werden, einen anderen Klang bekommen als wenn sie sanfter gedrückt werden.
- Ein innerer Computer zu Steuerung und Auslösen der Sounds. Dieser Computer simuliert einen anspruchsvollen, leicht editierbaren Kassettenrecorder.

Der SR-16 bietet zwei Haupt Modi an, Perform (für Playback) und Compose (für Aufnahme). Sie können zwischen diesen wechseln, während der SR-16 spielt. Das macht es leichter andere Sounds auszutesten, ohne in den Rekord-Modus gehen zu müssen, um sie aufzunehmen.

1.2.1 Die Pattern/Song Aufnahme Methode

Wenn man mit einer Trommel-Maschine aufnimmt, ist es oft leichter einen Song in kürzere individuelle *Muster* zu teilen und lieber an diesen zu arbeiten als einen ganzen Song aufzunehmen. Typisches Muster könnten 8,16, oder 32 Schläge lang sein, und einer Strophe, Refrain, Bridge, Instrumental, Intro, und so weiter entsprechen. Während sie diese Muster aufnehmen, wird der SR-16 in *Muster-Modus* sein. Der SR-16 hält 50 Fertige (d.h., kann nicht bearbeitet werden) Muster und 50 Benutzer-programmierbare Muster bereit, jedes davon kann von 1 bis 128 Schläge lang sein.

Nach dem Perfektionieren dieser Muster bietet Song-Modus zwei Wege an, einen Song zu machen:

- Programmieren Sie eine Liste von Mustern, in der Reihenfolge, in der sie gespielt werden sollen.
- Wählen Sie Muster in echt Zeit aus, die der SR-16 dann abspielt.

Der SR-16 speichert bis zu 100 Benutzer-programmierbare Songs.

Das Aufnehmen eines Songs in Muster spart Zeit, weil Elemente eines Songs häufig wiederholen.

Beispiel:

Die zweite Strophe könnte das gleiche Trommel-Muster wie die erste Strophe haben. Besserer als das zweimalige aufzeichnen des Musters ist folgendes: Nehmen Sie ein Muster einfach auf, dann schreiben Sie es zweimal auf, beim Zusammenbauen des Songs. Dies spart auch Speicher (also läßt Platz für mehr Muster und Songs), den das Aufzählen eines Song-Schrittes verbraucht viel weniger Speicher als das Aufnehmen eines Musters.

1.2.2 Die Vier Anderen Arten von Mustern

Der SR-16 führt begeisternde neue Song-Entwicklungs-Techniken ein. Der SR-16 übertrifft Liveausführung, das ist etwas, das man meist mit Trommel-Maschinen nicht verbindet. Der Schlüssel zum Benutzen dieser anspruchsvollen Merkmale setzt die verschiedenen Arten verfügbarer Muster voraus.

- *Present* Muster stellen eine Vielfalt von Rock, Jazz, Pop, und andere Rhythmen, die von professionellen Trommlern programmiert wurden, bereit.
- *Benutzer Patterns* sind Muster, die Sie programmieren, ändern, und speichern können. Die Preset/User Taste wählt zwischen diesen zwei Haupt-Banken von Presets aus. Ein Preset-Muster kann nur modifiziert werden, wenn man es zu einem Benutzer Muster Platz kopiert, wo es bearbeitet werden kann. Es gibt jeweils 50 von jeder Muster Art, nummeriert von 00-49.
Aber, jedes nummeriert-Muster enthält tatsächlich nochmal vier " Unter-Muster ":
- Ein Paar von unabhängigem *Main* Patterns (A und B, wählbar durch ihre jeweiligen Tasten).
- Ein Paar assoziierter *Fill* Muster (A Fill und B Fill, gewählt durch das Drücken der FILL Taste wenn entweder A oder B gewählt ist). Die Fills stellen Übergangs-Muster hauptsächlich zwischen Main Mustern bereit, die für realistischere Trommel-Teile sorgen. Die assoziierten Fill Muster haben die gleiche Länge, Trommel-Satz, und Namen wie ihre Main Muster (z.B., wenn A 16 Schläge sind, sind A Fill auch 16 Schläge). Ansonsten sind sie unabhängig.

Der Grund für die zusammen Paarung der zwei einzelnen A und B Muster ist einfach, damit Sie schnell hin und her wechseln können zwischen ihnen bei live Aufführung oder während des Improvisierens.

Aber A und B Muster können als vollkommen unabhängige Muster behandelt werden wenn gewünscht und können verschiedene Längen, Trommel-Sätze, und so weiter haben.

Halten Sie das Main Muster und seinen assoziierten Fill Immer für eine Einheit. Zum Beispiel, wenn Sie ein Main Muster zu einen anderen Main Muster kopieren, wird sein Fill zusammen mit ihm kopiert.

Bemerken Sie, daß, obwohl es " nur " 50 Muster gibt, mit den A und den B Variationen Doppelgänger das sind 100 Muster, und der Fills Doppelgänger sind das 200 Muster. Zu den Preset-Mustern hinzugefügt, sind 400 gesamte Muster verfügbar.

1.2.3 Wie " looping " Aufnahme vereinfacht (looping = wiederholen)

Um das Aufnehmen in Compose Modus zu vereinfachen, wird ein Pattern " wiederholt " immer und immer wieder. *Beispiel:*

Nehmen Sie an, Sie wollen ein 8-Schlag-Muster aufnehmen. Während der Aufnahme, das Muster wird aufgezeichnet während aller 8 Schläge, dann springen sie sofort zurück zum Anfang und setzen das aufzeichnen durch alle 8 Schläge wieder fort. Der SR-16 wird in Aufzeichnung-Modus bleiben, und setzt fort, zu loopen, bis Sie STOP drücken oder nach Perform-Modus wechseln. Sie werden irgendwelche vorher-gespielten Teile hören, während Sie neue Teile aufnehmen.

Sie können auch Trommel-Schläge löschen, während das Muster loopen, um Fehler zu korrigieren.

1.2.4 Was ist eine Stimme?

Jedes der 12 großen pads löst eine Stimme aus. Eine Stimme ist ein Sound-generierendes Element mit mehreren variablen Parametern: Trommel-Sound, Tuning, Volumen, Ausgang-Zuteilung (der Audio Ausgang der Stimme kann zu einem von zwei Sätzen von Stereo-Ausgänge gehen, und weiterhin, zu irgendwo innerhalb des Stereo-Feldes vom gewählten Ausgänge Satz), und MIDI Note Nummer.

Jeder Pad ist *Geschwindigkeit-empfindlich*: je härter Sie den Pad schlagen, desto lauter der Trommel-Sound, den der Pad spielen wird. Dank der dynamischen Artikulation-Techniken, die vorher erwähnt wurde, der Klang wird sich oft verändern, ähnliche " wirklicher " Trommeln.

Es gibt acht Niveaus von Pad-Lautstärke-Auflösung, von leise zu laut. Aber, wenn sie den SR-16 als einen Trommel-Sound-Expander benutzen und Sounds über MIDI auslösen, reagieren sie zu allen 127 MIDI Volumen Niveaus.

1.2.5 Über Voreinstellungen

Eine Voreinstellung ist eine Einstellung, die automatisch absichtlich für Sie vorgenommen wird, verändern Sie sie.

Beispiel:

Wenn Sie einen VIDEOREKORDER anschalten, er ist automatisch voreingestellt zu Stop. Sie müssen der Maschine absichtlich befehlen, in Rekord oder Play zu gehen. Stop ist deshalb der Einschalten-Voreinstellungs-Status des Videorekorders.

Der SR-16 enthält eine Standard Einstellung, die individuelle Trommel-Sounds zu besonderen Aktionsarten überträgt, (Pad), bei bestimmten Lautstärke und Balance-Einstellungen. Die Standard Trommel-Sound-Aufgaben sind in weiß auf den Pad gedruckt. Aber Sie können diese Voreinstellungen verändern und ändern mit irgendeiner Art von " Trommel-Satz " wenn Sie möchten.

Voreinstellungen bewahren Zeit, indem sie Ihnen eine Einstellung geben, die sofort bereit ist zu gehen; Sie werden manchmal nur einige Parameter zu verändern brauchen, um die Default-Einstellung zu Ihrer Vorliebe umzubauen.

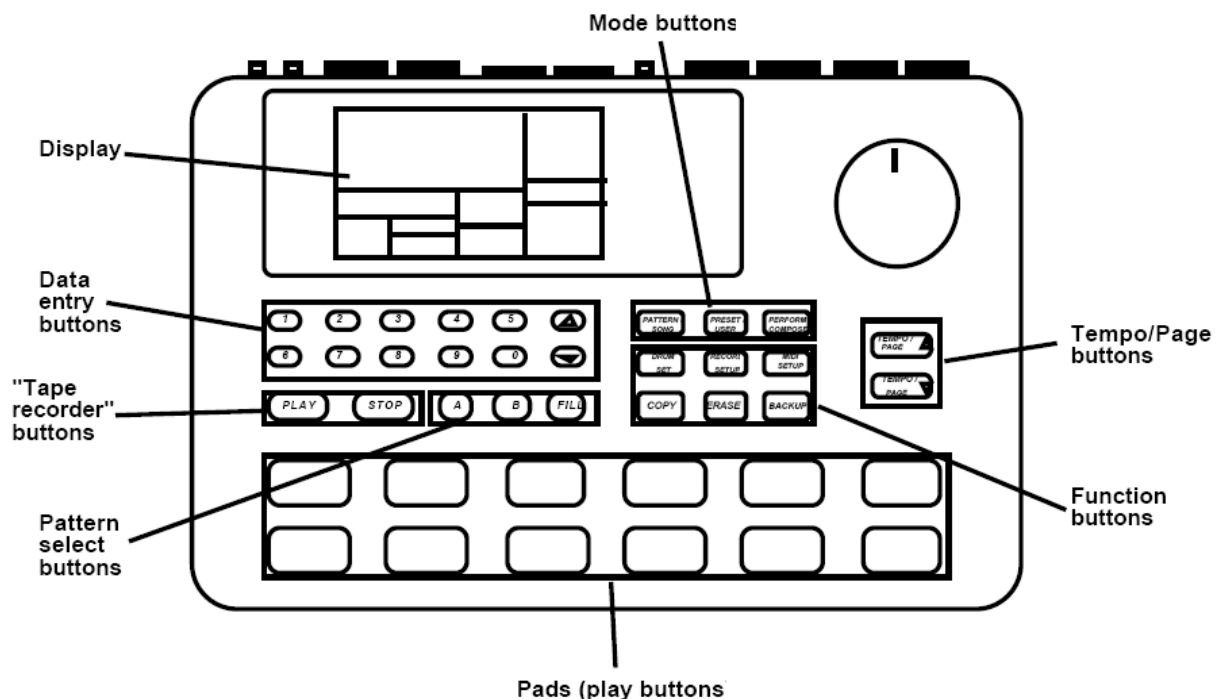
Oft ist die Voreinstellung " immer was am Ende gewählt war ".

Beispiel: Wenn der SR-16 in Muster-Modus und Muster 23 wäre ausgewählt, als Sie den SR-16 ausmachten, beim nächsten einschalten der SR-16 wird in Muster Modus sein mit Muster 23 ausgewählt.

1.2.6 Das SR-16 Layout

Der SR-16 schließt sieben Haupt Arten von Bedienelemente ein, zusammen mit einer Gruppe von Verbindungssteckern (auf der Geräterückseite). Die Bedienelemente-Gruppen (sehen Sie Diagramm) ist:

- *Pads (Spiel-Tasten).* das Betätigen jedes Knopfes löst eine SR-16 Stimme aus.
- *Function Tasten.* Diese sechs Tasten wählen verschiedene Funktionen, von denen einige mit mehrfachen "Seiten" belegt sind.
- *Tempo/Page Taste.* Diese ändern das Tempo und wählen auch andere "Seiten" gegenwärtig Trommel-Satz, Rekord-Setup, MIDI Setup, und Backup-Funktionen aus.
- *Muster wählen Taste.* Diese wählen zwischen der A, B, und Fill Variationen für ein Muster.
- *Mode Taste.* Diese wählen zwischen Muster und Song-Modi, Perform (Playback) und Compose (Aufzeichnung) Modi, und der Fertigen und die Benutzer-Muster.
- *"Kassettenrecorder" Tasten.* Dieses steuert Play und Stop, und arbeitet ähnlich wie ein Kassettenrecorder.
- *Display und Daten-Tasten.* Der Bildschirm informiert Sie vom Status des Instrumentes, und hält bisweilen auch für Sie Daten bereit. Eine ausführliche Beschreibung des Bildschirms folgt in Kürze. Die Daten-Eingabe-Tasten umfassen Zahlen-Eingabe-Tasten (0-9) und Auf-Pfeil (Zunahme, oder INC) und Ab-Pfeil (Abnahme, oder DEC). Die Zunahme oder die Abnahme der Parameter-Werte geht zu jeder Zeit.
- *Großer Volumen-Knopf.* Wenn Sie einen Plattenteller zu Scratching gewohnt sind, werden Sie das Gefühl dieses Knopfes lieben. Er reguliert die Lautstärke der ganzen Einheit.



1.2.7 Bildschirm-Layout

Das LCD wird in mehrere " Fenster " geteilt. Jedes Fenster enthält Informationen, die Ihnen helfen, den Status des SR-16 's anzuzeigen, und/oder zeigt, welche Art von Daten eingegeben werden sollten.

- *Name, " Dialog " Box, echt Zeit Song/Pattern Ausgabe, Schlag-Zähler.* Dies ist das im allgemeinen-gebrauchteste Gebiet des Bildschirms. Er zeigt Muster und Song-Namen, die Schlagzahl falls ein Muster oder Song spielt, und das Muster (einschließlich A/B/Fill/Preset oder Benutzer-designators) das gegenwärtig im Song-Modus spielt. Wenn er als " Dialog-Box " fungiert, zählt er Parameter und Werte auf, die bearbeitet werden sollen, (z.B., MIDI Kanal und die Kanal-Nummer).
- *Pattern/Song Ausgabe (auch Trommel-Satz-änderungen und Trommel-Pad-Ausgabe).* Dies zeigt den ausgewählten Song oder die Muster-Nummer; mit den Mustern werden der A/B/Fill/Preset oder die Benutzer-designatoren auch gezeigt. Wenn Sie einen Trommel-Satz bearbeitet haben, zu dem ein spezielles Muster übertragen wurde, zeigt die Anzeige auch **DRUMSET EDITED**. In Anwendungen, die das Auswählen eines Trommel-Pad erfordern, zeigt dieses Fenster die Trommel-Pad-Nummer.
- *Drücke PLAY.* Für einige Anwendungen ist es notwendig, die PLAY-Taste zu drücken, um eine besondere Bedienung zu bestätigen, wie kopieren oder löschen. Dieser Teil der Anzeige wird **PRESS PLAY** zeigen, wenn es notwendig ist, PLAY zu drücken, um einen Vorgang zu vervollständigen.
- *Seitenzahl und Tempo-Anzeige.* Ob angehalten oder laufend, dieser Abschnitt zeigt das aktuelle Tempo und schließt einen visuellen Metronom-Block ein, der auf dem Schlag aufblitzt. Für Funktionen die mehrere " Seiten " von Parametern haben (Trommel-Satz, Rekord-Setup, MIDI Setup, und Backup), zeigt dieser Abschnitt der Anzeige die gegenwärtig ausgewählte Seitenzahl.
- *Compose/Perform.* Dies zeigt, ob der SR-16 in Compose oder Perform Modus ist.
- *Click.* In Compose-Modus, zeigt den aktuellen Metronom-Rhythmus in üblicher Musik-Notenschrift (oder OFF, wenn Klicken aus ist,).
- *Quantisieren.* In Compose-Modus, anzeigen der aktuelle quantization Rhythmus in üblicher Musik-Notenschrift (oder OFF, wenn quantization aus ist,).
- *Ausgewählte Funktion.* Dies zeigt, welche Funktion gegenwärtig ausgewählt ist: Trommel-Satz, Rekord-Setup, MIDI Setup, Backup, oder Schritt-Ändern.
- *Swing.* In Compose-Modus, zeigt den aktuellen Swing-Rhythmus an, ausgedrückt als eine Prozentzahl (oder OFF, wenn Swing aus ist,).
- *Play/Record.* Wenn der SR-16 spielt, und im Compose Modus ist, wird dies durch **RECORDING** anzeigen. Wenn der SR-16 spielt, und ist im Perform-Modus wird dies durch **PLAYING** anzeigen.

Name, "Dialog" box, Real time Song/Pattern readout beat counter			Pattern/Song readout (also drum set edit)
Selected Function		Play/Record	Press Play
Quantize	Swing	Compose Perform	Page number and Tempo display
	Click		

1.2.8 Text-Protokolle

Durchweg im Text werden Tasten-Namen in UPPER CASE (Großbuchstaben) gezeigt, und Wörtern die auf der Anzeige erscheinen, werden in **FETTDRUCK** gezeigt.

Wenn er sich auf einen numerierten Schritt in einem Satz von Schritte bezieht, wird die Schritt-Nummer in Übereinstimmung sein, zum Beispiel, Schritt (4) — um Verwirrung mit Song-Schritten oder Schritt-geändert-Modus zu verhindern.

1.3 WICHTIG: WIE MIT DEM SR-16 ZU KOMMUNIZIEREN IST,

1.3.1 Zahlen eingeben

Der SR-16 identifiziert Muster und Songs, sowie viele andere Parameter, mit Zahlen. Sie müssen diese Zahlen tippen (eingeben) auf eine bestimmte Weise (wie unten beschrieben).

1.3.2 Der Cursor

Wenn der SR-16 will, daß Sie eine Zahl in der " Dialog "-Box eingeben, wird die Anzeige die vorhandene Zahl zeigen (oder die Standard Zahl), und die erste Ziffer wird einen kleinen unterstreichen haben. Der wird Cursor genannt. Wenn der Cursor nicht anwesend ist, ist die Zahl dort nur ein Hinweis. Nur wenn der Cursor anwesend ist, sind Sie aufgefordert, etwas einzugeben.

1.3.3 Führende Nullen

Wenn ein Wert, der bearbeitet werden sollte, eine zweistellige Zahl ist, müssen Sie eine zweistellige Zahl eingeben. Wenn die Zahl eine dreistellige Nummer ist, müssen Sie eine dreistellige Nummer eingeben. Wenn notwendig, geben Sie eine führende 0 ein (d.h., eine Null am Anfang der Zahl) um die erforderliche Anzahl von Ziffern auszufüllen. *Beispiel:* Die Schlag-Länge ist eine dreistellige Nummer. Um eine Schlag-Länge von 16 einzugeben, geben Sie 016 ein.

1.3.4 Automatisch Wiederholen

Dieses Merkmal verwirrt Sie vielleicht zuerst, aber bewahrt Sie von potentiellen Problemen, bis Sie mit der Maschine vertrauter sind. Wenn alle erforderlichen Ziffern einer Zahl nicht innerhalb zwei Sekunden eingegeben sind, wird die Anzeige zurückgesetzt zur vorhergehenden Zahl, mit dem Cursor unter der ersten Ziffer der Zahl. Dies ist geschickt weil, wenn Sie beginnen, eine neue Zahl einzugeben, aber dann Ihre Meinung ändern, Sie müssen nicht noch einmal die originale Zahl eintippen (oder merken)—warten Sie bloß zwei Sekunden, und die Anzeige wird zum originalen Wehrt zurückkehren.

1.3.5 Die INC/DEC Tasten

Die zwei kleinen Tasten mit dem Auf-Pfeil und den Ab-Pfeil-Symbolen (neben den Zahlen-Tasten) werden die INC/DEC Tasten genannt.

Das einmal Drücken der INC Taste erhöht den Wert der ganzen Zahl, die durch den Cursor gezeigt wird, (nicht nur eine einzelne Ziffer) um eins. Das einmal Drücken der DEC Taste, reduziert den Wert der ganzen Zahl, der durch den Cursor gezeigt wird, (nicht nur eine einzelne Ziffer) um eins. *Beispiel:* Wenn die Anzeige 00 anzeigt und Sie 01 eingeben wollen, betätigen Sie die INC Taste einmal.

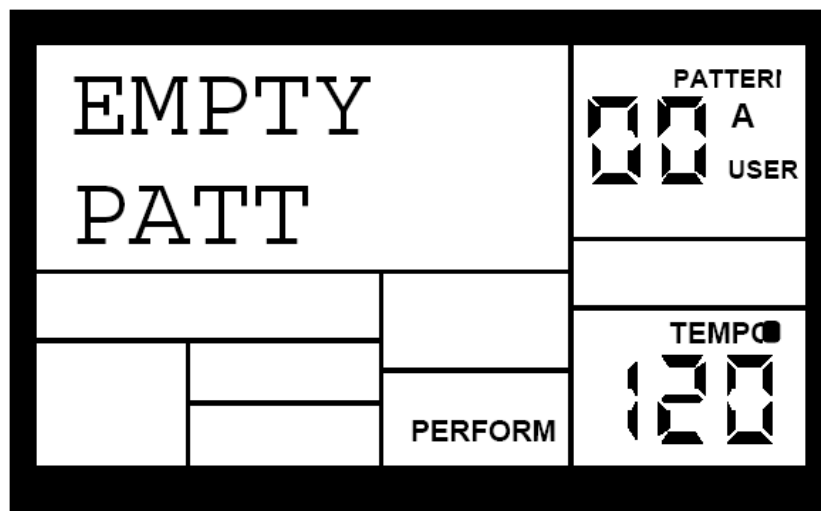
Diese Taste, und die TEMPO/PAGE Taste, haben auch eine " Bildlauf " Eigenschaft. Wenn Sie eine Taste drücken und festhalten, nach einer kurzen Pause wird die Anzeige mit einem schnelleren Tempo entweder hochzählen oder runterzählen.

1.3.6 Tasten die Umschalten

Die Modus-Tasten, die FILL Taste, und mehrere Funktions-Tasten (DRUM-SET REKORD-SETUP, MIDI SETUP, und BACKUP) schalten " zwischen zwei Zuständen. Jeder Tastendruck schaltet den Schalter in seinen anderen Zustand. *Beispiel:* Drücken Sie die PATTERN/SONG Taste einmal, um von Muster zu Song zu wechseln; drücken Sie noch einmal, um von Song zu Muster zu wechseln. *Beispiel:* Drücken Sie REKORD SETUP, um das Rekord-Setup-Menü aufzurufen; drücken Sie REKORD-SETUP noch einmal, um das Rekord-Setup-Menü zu verlassen.

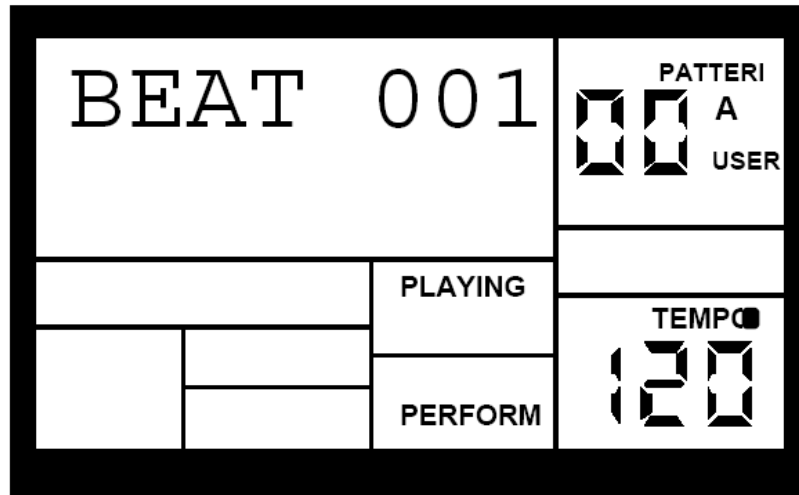
1.3.7 10 SCHRITTE ZU SOFORTIGER INBETRIEBNAHME (SETUP UND CHECKOUT)

1. Verbinden Sie die Main Ausgänge (entweder links oder rechts für ein mono anzeigendes System, oder beide für Stereo) zu einem hochwertigen Musik-Instrumente-Verstärker oder PA. Der Amp und die SR-16 Lautstärke Regler sollten alle Richtung auf sein (drehen-im Uhrzeigersinn).
2. Ziehen Sie einen Stecker aus der MIDI Buchsen (Rückseite-Gerät), wenn vorhanden.
3. Stecken Sie den AC Adapter des SR-16 in die Steckdose. Den kleinen Stecker stecken Sie in die 9V AC Strom Buchse auf den Rücken hinein.
4. Schalten Sie den rückseitigen On/Off Schalter an, schalten Sie auch den Verstärker an.
5. Das LCD wird ein Zeichen-an Meldung zeigen. Oben rechts in der Anzeige sollte **PATTERN** stehen und nicht **SONG**; wenn **SONG** angezeigt wird, drücken Sie die PATTERN/SONG Taste, und die Anzeige wird **PATTERN** zeigen.



6. Fangen Sie an, die Pads zu betätigen. Stellen Sie den Lautstärke-Regler auf Zimmer-Lautstärke ein, und testen aus den Sound.

7. Um die eingebaute Demo zu hören, halten Sie die PATTERN/SONG Taste nieder und drücken Sie PLAY. Um die Demo anzuhalten, drücken Sie STOP. Wenn Sie zur Demo mitspielen wollen, fühlen Sie sich frei, einfach auf den Pad zu hauen.
8. Drücken Sie PLAY, und Sie werden einen voreingestellten Muster hören. (Falls mit der SR-16 schon gespielt worden ist, stelle sicher, daß die Anzeige **PERFORM** zeigt und nicht **USER** vor dem Fortsetzen. Um Perform-Modus zu wählen, drücken Sie die PERFORM/COMPOSE Taste bis den Perform/Compose Abschnitt der Anzeige **PERFORM** zeigt). Um Preset lieber als Benutzer Patterns zu wählen, drücken Sie die PRESET/USER Taste bis die Anzeige **USER** angezeigt. Wird **USER** nicht angezeigt, dann sind Preset-Muster ausgewählt.



9. Versuch das folgende:
 - Geben Sie eine zweistellige Zahl zwischen 00-49, auf den Zahl-Tasten ein, dann drücken Sie PLAY.
 - Drücken Sie den INC (Auf-Pfeil) Taste um das nächster höher-numeriert -Preset-Muster zu wählen. Es wird am Ende des aktuellen Musters zu spielen anfangen.
 - Drücken Sie dies DEC (Ab-Pfeil) Taste, um nächstes niedrig-numeriert-Preset-Muster auszuwählen.
 - Drücken Sie die B Taste, um die B Variation des ausgewählten Musters auszuwählen.
 - Drücken Sie die A Taste, um die A Variation des ausgewählten Musters auszuwählen.
 - Drücken Sie kurz FILL während ein Main (A oder B) Muster spielt. Notiz das Main Muster wechselt von entweder A zu B oder B zu A, nachdem der Fill gespielt hat.
 - Drücken Sie FILL und halten Sie sie hinunter bis, der Fill spielt. Wenn die FILL Taste bis nach den nächsten Anfangsschlag niedergehalten wird, das assoziierte Main Muster des fill (A oder B) setzt das spielen fort, das ist besser als Schalten von A zu B oder von B zu A.
 - Drücken Sie die TEMPO/PAGE Tasten, um das Tempo zu verändern.

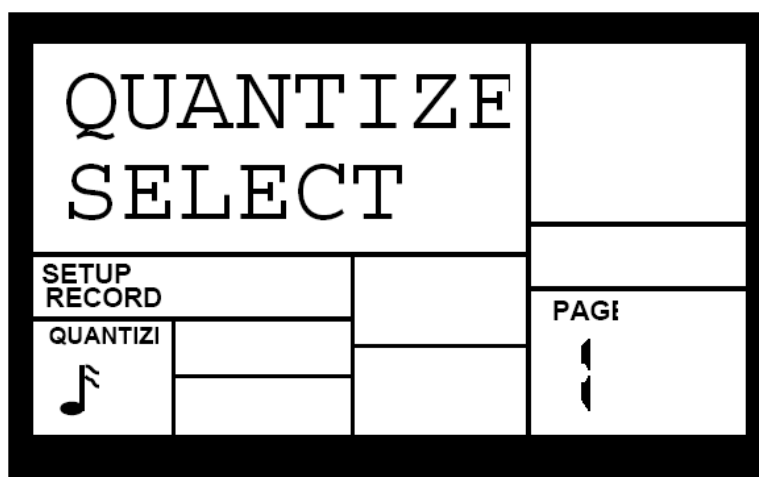
2. KAPITEL 2: AUFZEICHNEN EINSTELLUNGEN

Mehrere Parameter werden oft vorausgehend zum Aufnehmen eines Musters eingestellt, wie Metronom, Muster Länge, und so weiter Allgemeine Anweisungen sind:









1. Drücken Sie den RECORD SETUP Knopf.
2. benutzen Sie den PAGE (auf und ab) Tasten, um andere " Seiten " von Funktionen auszuwählen; das unten rechte Fenster der Anzeige zeigt die Seitenzahl. Diese Seiten werden unten beschrieben.
3. Stellen Sie Werte auf den Seiten ein, wenn notwendig, wie für jede Seite beschrieben. Nach dem eingeben aller benötigten Änderungen, drücken Sie REKORD-SETUP wieder, um zu beenden, oder wählen Sie eine andere Seite. Eins der Seiten, Schritt-Mode, enthält mehrere Unter-Seiten.

2.1 SEITE 1: WÄHLEN SIE DEN QUANTIZATION WERT AUS (QUANTIZE SELECT)

Die Anzeige zeigt **QUANTIZE SELECT** und ein Symbol im unteren linken Quantize Fenster.



Das Noten-Symbol zeigt den quantization-Wert in üblicher rhythmischer Notenschrift. Geben Sie den gewünschten quantization-Wert mit den INC/DEC oder den Zahlen-Tasten ein (1 = Viertelnote, 2 = Viertelnote-Triole, 3 = 1/8 Note, 4 = 1/8 Note-Triole, 5 = 1/16 Note, 6 = 1/16 Note-Triole, 7 = 1/32 Note, 8 = 1/32 Note-Triole, 9 und 0 = Off, gleichwertig zu 1/384 Note-Auflösung).

KEYPAD		NOTE VALUE	DISPLAY	NOTE NAME
1	=	1/4	= 	= QUARTER NOTE
2	=	1/6	= 	= QUARTER NOTE TRIPLET
3	=	1/8	= 	= EIGHTH NOTE
4	=	1/12	= 	= EIGHTH NOTE TRIPLET
5	=	1/16	= 	= 16th NOTE
6	=	1/24	= 	= 16th NOTE TRIPLET
7	=	1/32	= 	= 32nd NOTE
8	=	1/48	= 	= 32nd NOTE TRIPLET
9, 0	=	1/384	= off	= 384th NOTE

Quantization schaltet Ihr Spielen auf den vorgeschriebenen Schlag, während Sie spielen, wählen Sie den gewünschten Wert deshalb vor dem einspielen Ihren Rhythmen aus. Erinnern Sie sich, daß Sie auch quantization verändern können, während dem aufzeichnen, wenn Sie zum Beispiel Snare mit achtel Note-quantization aufzeichnen wollen, aber high-hats mit 1/16 Note-quantisation.

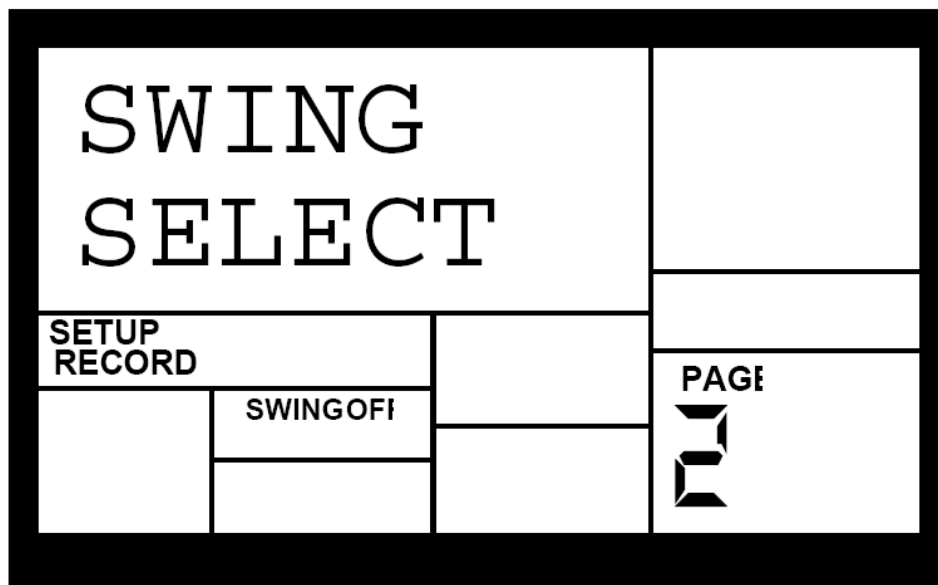
Notiz: Der quantize-Wert setzt auch die Schritt-Länge in Schritt-Ändern-Modus (Teil 2.9).

Hintergrund Während Sie ein Muster aufnehmen, schiebt quantization alle Trommel-Ereignisse zum nächsten ausgewählten rhythmus Wert, um kleine Timing-Fehler zu beseitigen. *Beispiel:* Mit einem quantize-Wert von 1/16 werden alle Trommel-Ereignisse, die Sie spielen, zur nächsten 16 Note verschoben werden.

Quantization ist höchst wirksam also sparsam benutzt. Wenn Sie einen Trommel-Teil aufnehmen, quantize der Kick und der Snare, aber versuch der hi-hat in echt Zeit aufzunehmen (oder quantize der hi-hat, und aufzeichnen der Snare in echt Zeit). Noch ein Trick ist zu kombinieren quantized und nicht-quantized Teile. *Beispiel:* Hände klatschen klingen oft zu mechanisch wenn quantized—wenn Menschen mit Hände klatschen, enden Sie immer mit einem Haufen anderen Sounds-Ereignisses innerhalb einiges milliseconds von einander. Ein guter Weg, diese Wirkung zu simulieren (doch bewegungslos haben Sie einen Rock-Solid-Rhythmus) ist, einen quantized Hand Klatschen Teil aufzunehmen, machen Sie quantization dann aus und versuchen Sie, den Teil zu verdoppeln. Manchmal das was Sie überdoppeln wird auf dem Schlag richtig sein, aber manchmal es wird so sein, diese Mensch-Berührung hinzuzufügen.

2.2 SEITE 2: WÄHLEN SIE DEN SWING-WERT AUS (SWING SELECT)

Die Anzeige zeigt **SWING SELECT**; das Swing Fenster zeigt den swing Wert.



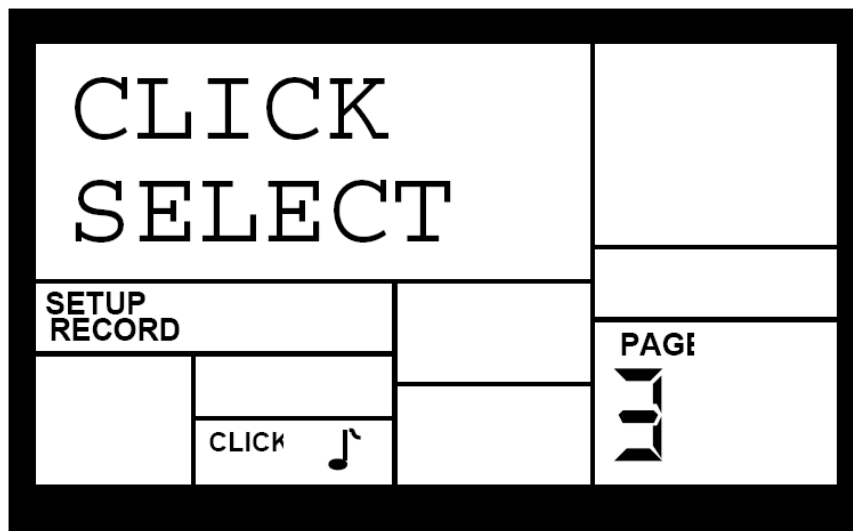
Geben Sie den gewünschte Swing-Prozentsatz mit den INC/DEC oder den Zahlen-Tasten ein (1 = 54%, 2 = 58%, 3 = 62%, 4-0 = Swing Aus).

Swing ändert Noten wie eingestellt, während Sie aufnehmen, wählen Sie den gewünschten Wert deshalb vor dem Betätigen Ihren Rhythmen aus.

Hintergrund Swing beeinflusst das Timing von Paaren Gleichgestellter-Wert-Noten. Jede Note spricht normalerweise zum Aufnehmen von 50% von der totalen Dauer beider Noten an; das Hinzufügen von Swing verlängert die erste Note des Paares, um die totalen Dauer beider Noten nicht zu verlängern, kürzt die zweite Note des Paares. Dies teilt die Art von Gefühl mit, die in shuffles und einigen Jazz-Melodien vorgefunden wird. Beispiel: Mit Schwung, der auf 62% gesetzt wird, nimmt die erste Note des Paares 62% von der totalen Dauer vom Paar Noten ein während die zweite Note 38% der totalen Dauer aufnimmt.

2.3 SEITE 3: KLICK EINSCHALTEN (METRONOM) UND SETZTE RHYTHMUS (CLICK SELECT)

Die Anzeige zeigt **CLICK SELECT**; das Klicken-Fenster zeigt den rhythmischen Wert des Klickens.

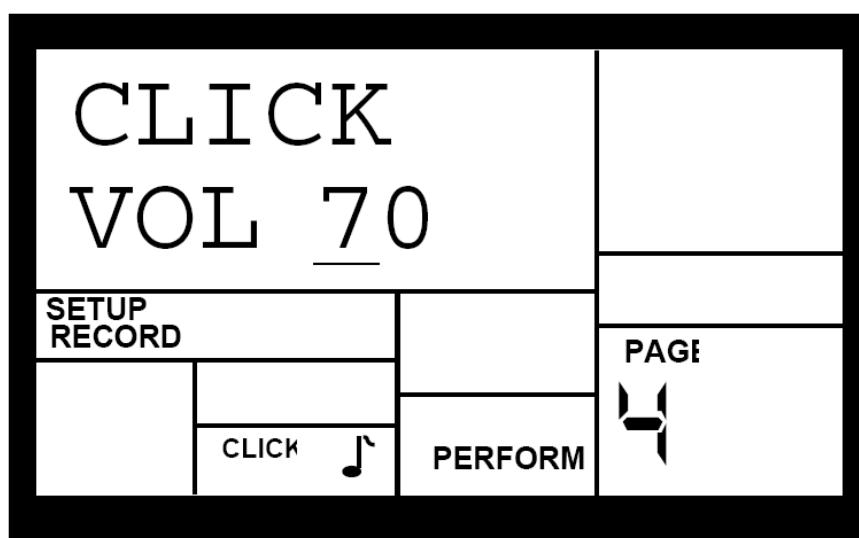


Geben Sie die Klicken-Wert mit den INC/DEC oder den Zahlen-Tasten ein (1 = Viertelnote, 2 = Viertelnote-Triole, 3 = 1/8 Note, 4 = 1/8 Note-Triole, 5 = 1/16 Note, 6 = 1/16 Note-Triole, 7-0 = Klicken Aus).

Das Klicken ist nur in Compose Modus hörbar.

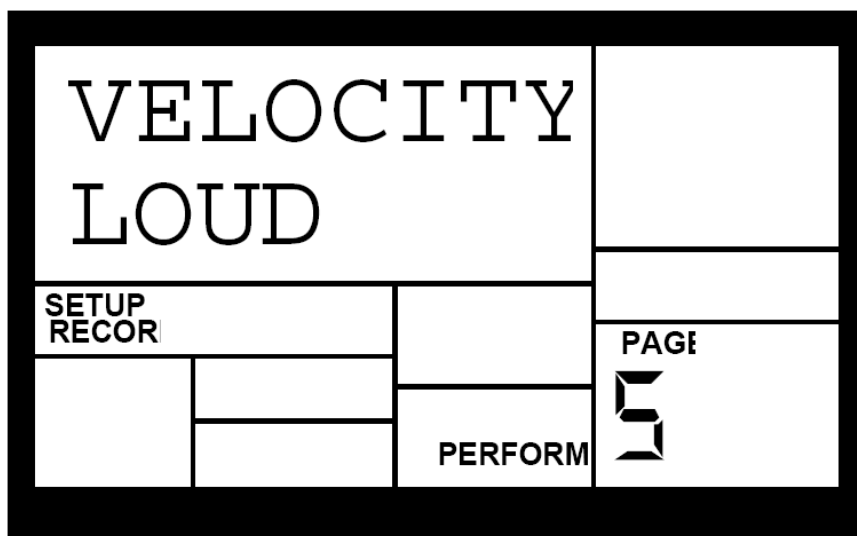
2.4 SEITE 4: KLICKEN (METRONOM) UND LAUTSTÄRKE (CLICK VOL) EINSTELLEN

Die Anzeige zeigt **CLICK VOL** und eine zweistellige Zahl, die Klick-Lautstärke(00 = unhörbar, 99 = maximale Lautstärke). geben Sie die gewünschte Klick-Lautstärke mit den INC/DEC oder den Zahl-Tasten ein.



2.5 SEITE 5: STELLEN SIE GESCHWINDIGKEIT-REAKTION EIN (VELOCITY)

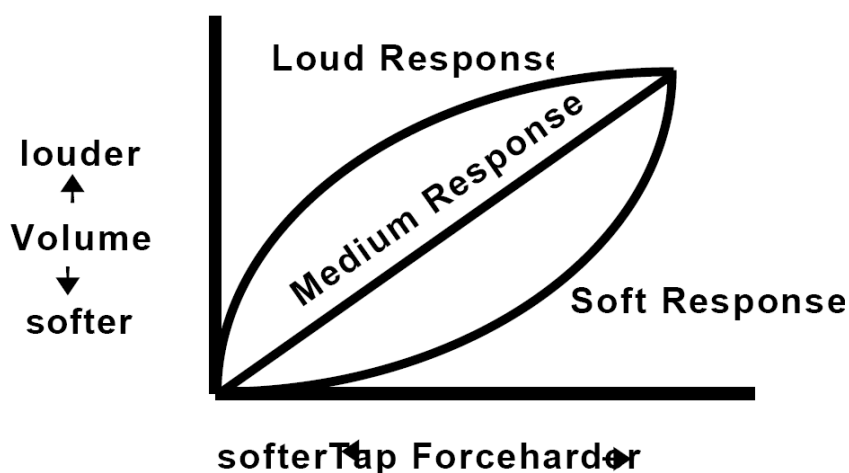
Es gibt 11 Wege, in denen das Ausgabe-Niveau eines Pad zur Stärke antworten kann, mit der Sie es betätigen: leise, mittler, laut, und acht gerichtete Antworten.



Der Bildschirm zeigt **VELOCITY**. Um die gewünschte dynamische Antwort auszuwählen, benutzen Sie die INC/DEC oder die Zahlen-Tasten (1 = Fest 1, 2 = Fest 2, 3 = Fest 3, 4 = Fest 4, 5 = Fest 5, 6 = Fest 6, 7 = Fest 7, 8 = Fest 8, 9 = Leise, und 0 = Laut). Mittel kann nur mit den INC/DEC Tasten ausgewählt werden.

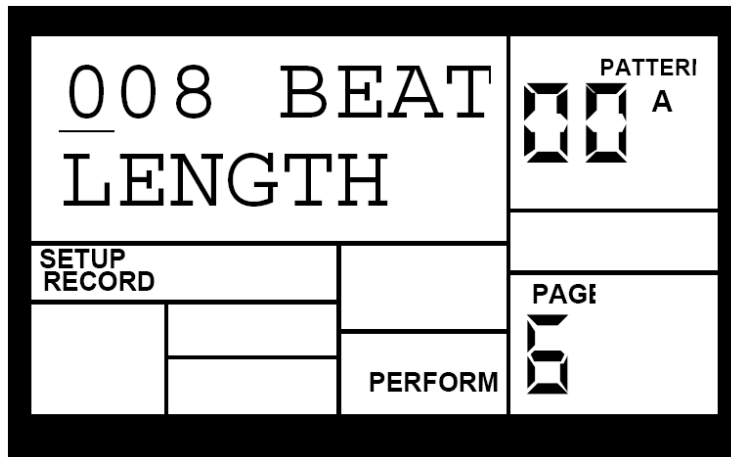
Hintergrund Dies bringen Sie, als Spieler, mit einer stärkeren oder leichteren Berührung. Auf das Diagramm beziehend, leichte Reaktion-Heftigkeiten verursacht leise Sounds; bei mittlerer Reaktion ist das Niveau direkt verhältnismäßig, wie stark Sie den Pad drücken,; laute Reaktion-Heftigkeiten verursacht lautere Klänge.

Festes Volumen spielt den assoziierten drum Klang in einen von Acht mögliche Volumen-Niveaus ab. Mit Festem Volumen 1 nehmen alle Trommeln die Lautstärke der leisest möglichen Betätigung an, ohne Rücksicht darauf, wie stark Sie die Pad betätigen. Mit Festem Volumen 8 nehmen alle Trommeln die Lautstärke der lautesten möglichen Betätigung an, ohne Rücksicht darauf wie stark Sie die Pad betätigen. Feste Volumen 2-7 stellen die Lautstärken zwischen den leisesten und lautesten Extremen ein, niedrige Zahlen ergeben die leisen Lautstärken.



2.6 SEITE 6: +/- SCHLÄGE AM PATTERN ENDE (LENGTH)

Diese Möglichkeit fügt Schläge entweder hinzu, oder löscht Schläge am Ende des Pattern. Die Muster-Länge kann vorher gesetzt werden, oder nach, der Aufnahme. Das Kürzen des End-Punktes eines Musters löscht irgendwelche Trommel-Ereignisse die außerhalb des restlichen Teiles des Musters fallen; das Verlängern des End-Punktes eines Musters fügt Stille am Ende eines Musters hinzu. Es ist auch wichtig zu bemerken, daß das Verändern der Länge eines Musters auch die Länge vom assoziierten Fill Muster verändert.



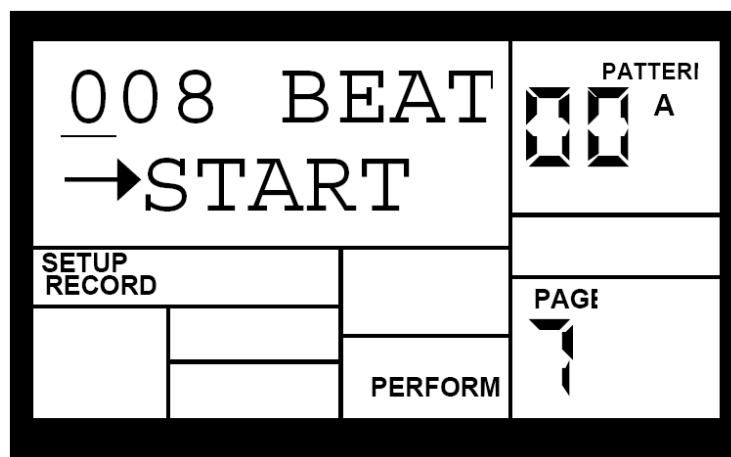
Die Anzeige zeigt **###BEAT** und **LENGTH**. Dies zeigt die Länge eines Musters in Schlägen (Viertelnoten). Geben Sie die gewünschte Länge mit den INC/DEC oder den Zahlen-Tasten ein (dies muß eine drei Stellen-Nummer sein; geben Sie führende Nullen ein wenn notwendig). Um unbeabsichtigte Längen-Änderung zu verhindern, müssen Sie PLAY drücken, bevor der SR-16 die neue Muster-Länge speichert. Die Anzeige zeigt **CHANGED LENGTH** an, so lang wie PLAY es gedrückt bleibt.

Hintergrund, Ungleiche Zeit-Signaturen sind kein Problem, weil Muster irgendeine Anzahl von Schlägen haben können, (bis zu 128).

Beispiel: Für eine Menge von 13/4, die von einer Menge von 5/4 gefolgt wird, programmieren Sie ein 13-Schlag-Muster und ein 5-Schlag-Muster.

2.7 SEITE 7: +/- SCHLÄGE AM MUSTER-ANFANG (→ START)

Diese Möglichkeit fügt Schläge entweder hinzu, oder löscht Schläge am Anfang des Musters. Die Muster-Länge kann vorher gesetzt werden, oder nach, dem Aufnehmen. Das Kürzen des Start-Punktes eines Musters löscht irgendwelche Trommel-Ereignisse die außerhalb des übrigen Teiles des Musters fallen; das Verlängern des Anfang-Punktes eines Musters fügt Stille am Anfang eines Musters hinzu.



Der Bildschirm zeigt **###BEAT** und **START**. Dies zeigt die Länge eines Musters in Schlägen (Viertelnoten). geben Sie die gewünschte Länge mit den INC/DEC oder den Zahlen-Tasten ein (dies muß eine drei Stellen-Nummer sein; führende Nullen eingeben wenn notwendig). Ein kleinerer Wert, als die original Länge, wird den Unterschied in Schlägen vom Anfang des Musters entfernen. Ein größerer Wert, wird den Unterschied in Schlägen zum Anfang des Musters hinzufügen.

Hintergrund, Ein Beispiel wird helfen aufzuklären, wie Schläge hinzugefügt oder vom Anfang entfernt werden. Nehmen Sie eine originale Länge von 008 Schlägen an. Das Verändern von **START** zu 007 wird einen Schlag vom Muster-Anfang löschen. Deshalb werden die Schläge die 002-008 gewesen waren, jetzt Schläge 001-007 sein. Weil ein Schlag entfernt wurde, ist das Muster jetzt 7 Schläge lang.

Das Verändern von **START** auf 009 wird einen Schlag zum Anfang des Musters hinzufügen. Das, was Schläge 001-008 gewesen waren, wird jetzt Schläge 002-009 sein. Weil ein Schlag zum Anfang hinzugefügt wurde, werden das Muster 9 Schläge lang sein, und der angefügte Anfang-Schlag der hinzugefügt wurde, wird geräuschlos sein.

2.8 SEITE 8: GLEICHEN SIE EIN MUSTER ODER EINEN TROMMEL-TEIL AUS(Offset)

Offset verschiebt ein Muster, oder individuelle Trommel teilt vor oder hinter dem Schlag in 1/384 Notenteilen das Ändern des " Gefühl " eines Stückes. Dies beeinflusst nur schon-aufgenommene Teile.

1. Der SR-16 sollte angehalten im Pattern Modus sein. Die Anzeige zeigt **OFFSET**, der **00/384** sein wird, (kein Offset).
2. Drücken Sie den Pad, der ausgeglichen werden sollte, (wie von der Anzeige bestätigt). Wenn Sie keinen Pad auswählen, beeinflusst Offset das ganze Muster.
3. Geben Sie den zweistelligen offset Wert mit den INC/DEC oder den Zahlen-Tasten ein. Positive Zahlen schalten Ereignisse vor dem Schlag um (lead), negative Zahlen schalten Ereignisse hinter dem Schlag um (lag).Die Voreinstellung sind positive Zahlen; um eine negative Zahl mit den Zahlen-Tasten einzugeben, drücken Sie DEC zuerst. Beispiel: Um einen Teil nachträglich mit 1/16 Note auszugleichen, gibt-24 als Offset-Wert ein, weil 24 Unter-Schläge einer 1/16 Note ergeben.

Drücken Sie PLAY, um diese Zahl in den SR-16 einzugeben. Um die gleiche Menge von Offset auf ein zusätzliches Pad anzuwenden, drücken Sie den nächsten Pad, dann drücken Sie PLAY.

Notizen: Der Anzeige-Zähler stellt zurück, nachdem Sie die Funktion verlassen haben. Folglich verfolgt es nicht den Verlauf von der totalen Menge von Offset, sondern lediglich Änderungen am Offset.

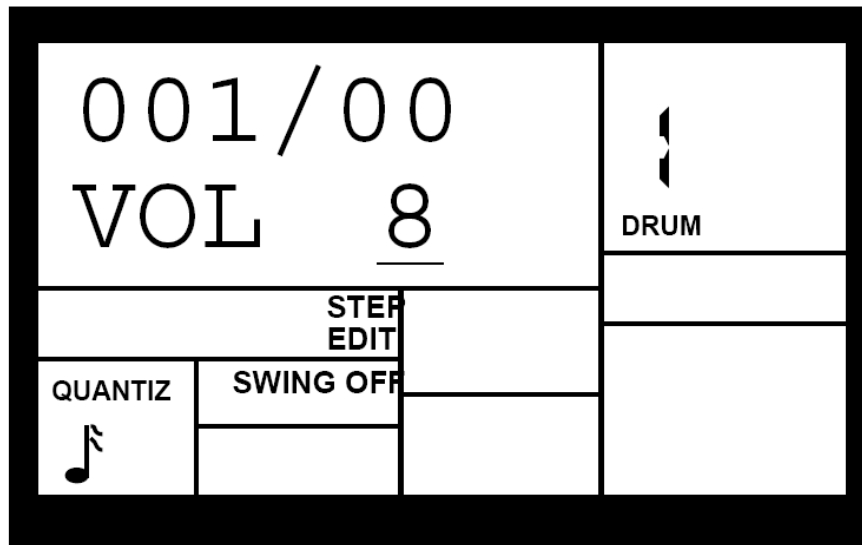
Trommeln gleichen das Ende des letzten Schlages " wrap around " zum Anfang des Musters aus. Trommel Versatz past Trommeln Offset an

2.9 SEITE 9: SCHRITT-MODUS-AUFNAHME (STEP MODE)

Die Anzeige zeigt **STEP MODUS?** Dies ist Ihr " Tor " zur Schritt-Änderung, welche Muster Änderung und Aufnahme detailliert bereitstellt. Um den Schritt-Editor aufzurufen, drücken Sie PLAY.

Die Anzeige zeigt den Schlag und den Unter-Schlag. Wenn ein Trommel-Ereignis auf diesem beat/sub-Schlag existiert, wird die Anzeige auch den Trommel-Pad zeigen, der das Ereignis und die Ereignis-Lautstärke spielte.

Wenn mehr als ein Trommel-Ereignis auf dem gleichen Unter-Schlag vorkommt, die SEITE UP/DOWN Tasten geht vorwärts oder rückwärts beziehungsweise während jeder Trommel eine zur gleichen Zeit.











Wenn kein Trommel-Ereignis auf diesem beat/sub-Schlag existiert, wird die Anzeige keine Pad-Nummer sondern **EMPTY** zeigen anstatt Volumen-Daten.

Um durch die Schritte bei der aktuellen quantization-Rate zu navigieren, benutzen Sie die SEITE AUF Taste, um vorwärts zu bewegen oder SEITE AB für Schritte rückwärts. Wenn eine Trommel zwischen jenen Schlägen existiert, die auf dem aktuellen quantization-Wert fallen, wird die Trommel klingen, als würde sie an ihm gehen, aber die Anzeige wird sich nicht auf dieser Trommel aufhalten.

Wenn Swing an ist, wird Schritte-Modus in " swung "-Modus gehen (sehen Sie Teil 2.2).

Hintergrund Step Modus stellt detailliertes Muster Ändern bereit. (Beachte, daß " sich Schritte " nicht auf Song-Schritte bezieht, aber zu den Schritt in einem Muster der enthält Trommel Ereignisse.) Sie können sich durch ein Muster einen Schritt zu einer Zeit bewegen, halten Sie bei jedem Ereignis an wie gewünscht, und löschen ein Ereignis, fügen Sie ein Ereignis hinzu, oder verändern Sie die Lautstärke eines Ereignisses. Während gelegentlich etwas langweilig, Schritte-Geändert-Modus erlaubt das Bearbeiten von Trommel-Teilen zu Ihren exakten Spezifikationen.

Jeder Schritte (auch jeden Unter-Schlag) ist 1/96 eines Schläges in Dauer, deshalb bei maximaler Auflösung es brauchte 96 Schritte, sich durch " eine Viertelnote zu bewegen. Um Zeit zu sparen, können Sie Schritte durch das Muster bei verschiedenen Noten-Werten, wie festgesetzt durch den quantization-Wert (wieso es vorzuziehen ist, die quantization-Rate auszuwählen, bei der das Muster aufgenommen wurde,). *Beispiel:* Eine 16 Note besteht aus 24 Unter Schläge, das Setzen des quantization-Wertes deshalb zu 1/16 läßt Sie durch das Muster 24 Unter-Schläge zu einer Zeit gehen. Die folgende Tabelle bringt die Anzahl von Unter-Schlägen mit note/quantization-Werten in Verbindung.

<u>NOTE VALUE</u>		<u>NOTE NAME</u>	<u>SUB-BEAT!</u>
1/4 = 	=	QUARTER NOTE	= 96
1/6 = 	=	QUARTER NOTE TRIPLET	= 64
1/8 = 	=	EIGHTH NOTE	= 48
1/12 = 	=	EIGHTH NOTE TRIPLET	= 32
1/16 = 	=	16th NOTE	= 24
1/24 = 	=	16th NOTE TRIPLET	= 16
1/32 = 	=	32nd NOTE	= 12
1/48 = 	=	32nd NOTE TRIPLET	= 8

Die folgende Seite faßt die Schritte-ändern-Möglichkeiten zusammen.

2.9.1 Eine Neue Trommel zu einem Schritt hinzufügen

Benutzen Sie die PAGE Tasten, um den Schritt auszuwählen, wo die Trommel hinzugefügt werden soll. Drücken Sie den Pad der dem Sound entspricht, den Sie hinzufügen wollen. Diese Trommel, zusammen mit seiner Lautstärke (wie stark der Pad betätigt wurde), wird in den angezeigten Schritt aufgenommen.

Wenn Sie einen Pad spielen, und es gibt schon ein Trommel-Ereignis von genau diesem Pad auf dem angezeigten Schritte, wird nur die Lautstärke verändert und nicht noch ein Ereignis angefügt. Dies ist so, auch wenn mehrere Ereignisse auf dem angezeigten Schlag existieren und ein andes Ereignis als das, das bearbeitet werden sollte, angezeigt wird.

2.9.2 Lösche einen Trommel-Klang Von einem Schritt

Benutzen Sie die PAGE Tasten, um den Schritt zu wählen, der die Trommel enthält, die gelöscht werden soll. Während Sie die ERASE Taste runterhalten, drücken Sie PLAY. Die Trommel, die gezeigt wurde, wird gelöscht.

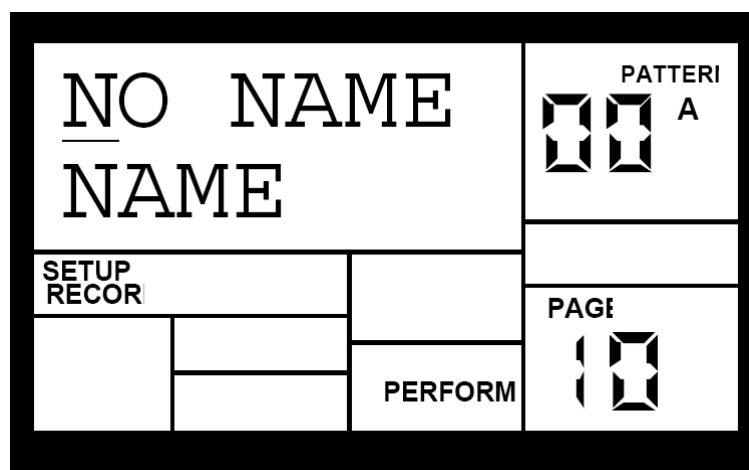
2.9.3 Ändern der Trommel-Lautstärke in einem vorhandenen Schritt

Benutzen Sie die PAGE Taste, um den Schritt auszuwählen, der die Trommel enthält, wessen Volumen geändert werden muß. Drücken Sie entweder eine Zahlen-Taste von 1-8 (1 = leisest, 8 = lautesten), benutzen Sie die INC/DEC Tasten, oder betätigen Sie den gezeigten Trommel-Pad auf dem gewünschten Niveau. Wenn Sie einen Pad spielen, um das Niveau zu verändern, und es gibt mehrere Ereignisse auf dem gleichen Schritt, die Anzeige muß die bestimmte Trommel nicht zeigen, wessen Lautstärke Sie bearbeiten wollen.

2.9.4 Schritt-Modus beenden

Drücken Sie STOP, RECORD SETUP, oder PLAY um den Schritt-Modus zu beenden, (das letzte Muster, wird anfangen vom Anfang an zu spielen).

2.10 SEITE 10: BENENNEN SIE DAS MUSTER (NAME)



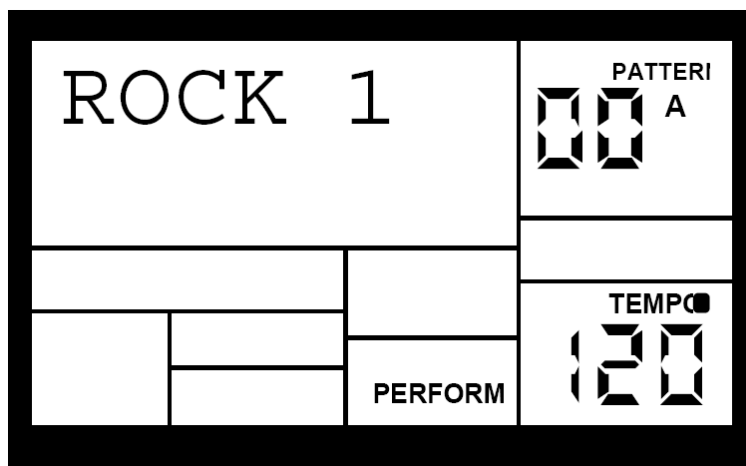
Die Anzeige zeigt **NAME** und den aktuellen Namen (oder **NO NAME**, wenn das Muster noch nicht benannt worden ist.). Zum benennen benutzen Sie die PAGE UP/DOWN Taste, um das Zeichen auszuwählen das verändert werden soll. Wählen Sie das gewünschten Zeichen mit den INC/DEC Knöpfen aus. Kleinbuchstaben, Großbuchstaben, Zahlen, Interpunktion, und verschiedene zweckgebundene Zeichen sind verfügbar. Zahlen können Sie auch mit den Zahlen-Tasten eingeben.

3. KAPITEL 3: AUFNEHMEN / ABSPIELEN VON MUSTER

3.1 AUFNEHMEN / ABSPIELEN VON MUSTER GRUNDSÄTZLICHES

Stellen Sie bitte sicher, daß Sie Teil 1.2B gelesen haben, der die Arten der SR-16 Muster erklärt. Es ist wichtig, die Unterschiede zwischen diesen Muster-Arten zu verstehen.

Die PATTERN/SONG Taste wählt zwischen Muster und Song-Modus. Bei allen folgenden Angaben muß Muster-Modus ausgewählt sein, und so von der Anzeige bestätigt.

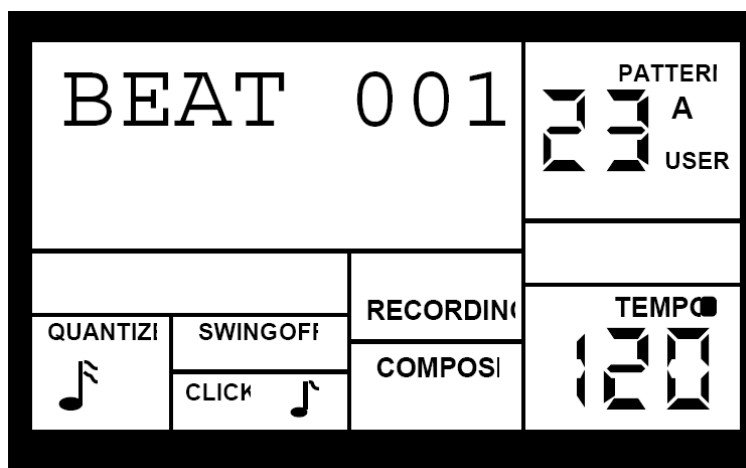


3.1.1 Die Mehrzweck Fill Taste

Zusätzlich zum aufrufen von Fill Mustern wie in der Einführung beschrieben, kann die FILL Taste auch benutzt werden, während der Aufnahme, eine Folge von Tönen bei der gewünschten quantization-Rate zu schaffen, wie in Teil 3.1K beschrieben.

3.1.2 Perform/Compose Modus

Der SR-16 hat keine Aufnahme-Taste . Stattdessen, drücken Sie PLAY, um das Muster zu starten. Danach wählen Sie entweder den *Perform* oder den *Compose* Modus aus (wird mit der PERFORM/COMPOSE Taste ausgewählt). Um aufzunehmen, wählen Sie Compose Modus (wird in der Anzeige gezeigt). Dies aktiviert auch das Metronom.



Zum hören, wählen Sie Perform (dies schaltet das Klicken ab). Sie können zwischen diesen zwei Modi hin und herschalten, zum aufnehmen. Während der SR-16 in einen von den beiden Modus ist, können Sie Pattern quantization, Swing, Klick-Rhythmus Lautstärke, Pad-Geschwindigkeits-Reaktion, Namen, Drumset, Drumset-Parameter, und MIDI Parameter verändern. Sie können folglich jederzeit den gewünschten groove haben, sogar während Sie Änderungen zum Aufnehmen noch eines vorausgehenden Teiles machen.

NOTIZ: Compose Modus kann nicht ausgewählt werden, wenn Sie Preset Muster benutzen, weil die nicht geändert werden können. Wenn Sie wünschen, eines der Preset Muster zu ändern, kopieren Sie es zuerst zu einem leeren Benutzer Muster. (sehen Sie Teil 3.3A)

3.1.3 Muster Tempo einstellen

Die Tempo-Auswahl erstreckt sich von 20 bis 255 Schlägen pro Minute. Das Tempo kann geändert werden, während der SR-16 gestoppt ist, oder während des Laufens. Es gibt zwei Wege, Tempo zu setzen.

- Vor dem Muster abspielen, betätigen Sie die STOP Taste mehrere Male mit dem gewünschten Tempo. Der SR-16 wird den Durchschnitt von der Zeit zwischen den betätigungen ermitteln und das Tempo davon ableiten. Die Anzeige wird das Tempo mit jeder Betätigung aktualisieren. Wenn ein Fußschalter in die Count/A/B/Fill Buchse gesteckt ist und der Fußschalter mit der gewünschten Takt-Rate betätigt wird, ist das zum Betätigen der STOP Taste gleichwertig. Diese Techniken funktionieren nur, wenn der SR-16 angehalten ist.
- Betätigen Sie die TEMPO/PAGE Auf und Ab Tasten. Drücken Sie einmal zu um increment/decrement 1 BPM, oder drücken und halten Sie die Taste, um durch die Tempo-Werte zu scrollen.

Hintergrund, Während in Pattern Modus das Tempo bleibt, wie es eingestellt ist, denn das Tempo ist eine globale Einstellung und wird nicht mit dem individuellen Mustern gespeichert. Wird, wenn Sie zum Song-Modus wechseln, (Kapitel 5) und das programmierte Song-Tempo ist anders, der SR-16 wird das Tempo des Songs annehmen. Wenn Sie zurück in den Pattern Modus wechseln, wird das Tempo wieder zurück verändert (beide von Hand, oder durch das Auswählen eines anderen Songs).

3.1.4 Wählen Individueller Muster

1. Stellen Sie sicher daß der SR-16 in Muster-Modus ist.
2. Geben Sie eine zweistellige Muster-Nummer ein (erinnern Sie sich, eine Führende 0 eingeben wenn notwendig).
3. Drücken Sie die A Taste, um das A Main Muster auszuwählen, oder B, um das B Main Muster auszuwählen. Um ein Fill Muster auszuwählen, wählen Sie zuerst das gewünschte Main Muster aus (A oder B drücken) und dann die Fill Taste.
4. Drücken Sie PRESET/USER, um entweder einen Preset oder User Muster auszuwählen.

Wenn ein Main Muster sein Ende erreicht, wird es zurück zum Anfang loopen (widerholen) und das Spielen setzt an diesem Punkt fort, außer wenn Sie ein neues Muster auswählen, anfangs ein Fill Muster aus wählen, oder das Muster stoppen, (Teil 3.1E).

Wenn Sie einen Benutzer Muster auswählen, der keine Daten enthält, zeigt die Anzeige **EMPTY PATTERN**. Wenn Sie einen Benutzer Muster auswählen, der Daten enthält, aber noch nicht benannt worden ist, zeigt die Anzeige **NO NAME**.

3.1.5 Stop/Restart ein Muster

1. Um das Muster anzuhalten, drücken Sie STOP.
2. Um das Musters am Anfang neustarten, drücken Sie PLAY. Das Drücken von PLAY starten ein Muster immer am Musteranfang neu, ohne Rücksicht darauf, ob das Muster gestoppt ist, oder ob es schon spielt.

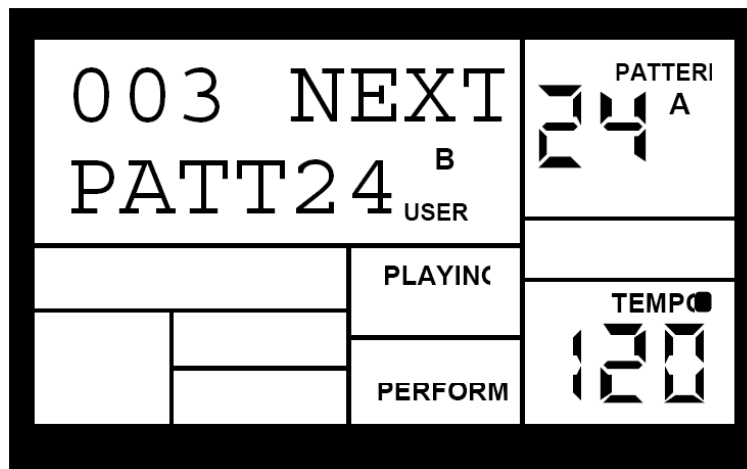
3.1.6 Den Start/Stop Fußschalter benutzen

Wenn der SR-16 gestoppt ist und der Fußschalter der in die Start/Stop Fußschalter Buchse eingesteckt ist, wird gedrückt, ist das zum drücken von PLAY gleichwertig. Wenn der SR-16 läuft, ist das Drücken des Fußschalters zum drücken von STOP gleichwertig.

Hintergrund Die rückseitige Start/Stop Fußschalter Buchse nimmt vorübergehend einen, normal offenen oder normal geschlossenen Fußschalter (verfügbar im Musik-Laden) zustand an, zur Fuß Kontrolle der anhalten und beginnen Funktionen. Der SR-16 überprüft den Fußschalter beim einschalten, um zu bestimmen, ob er ein oder ausgeschaltet ist, stellen Sie deshalb sicher, daß der Fußschalter beim anschalten des Geräts nicht eingesteckt (und nicht betätigt) wird .

3.1.7 Wählen neuer Muster Während des Perform Modus (Playback)

In Perform-Modus können Sie jeder Zeit eine neue Muster-Nummer auswählen (mit dem gewünschten A oder dem B designator) oder wechselt von A zum B Muster innerhalb einer Muster-Nummer. Das neu-ausgewählte Muster wird abspielen, sobald das aktuelle Muster seine ganze Länge gespielt hat. Die Anzeige zeigt das Muster, das danach gespielt werden sollte.



Um ein neues Muster in Perform-Modus auszuwählen, geben Sie die zweistellige Muster-Nummer ein. Wenn ein A Muster gegenwärtig spielt, wird die neue Muster-Nummer die A Variation spielen. Wenn ein B Pattern gegenwärtig spielt, wird die neue Muster-Nummer die B Variation spielen. Sie können auch eine zweistellige Muster-Nummer eingeben, gefolgt von A oder B oder PRESET/USER, um einen A oder B oder Preset oder Benutzer Pattern aufzurufen, ohne Rücksicht auf das Muster, das gegenwärtig spielt. Falls sind ein besonderer Fall, der danach diskutiert werden wird.

Notizen

- Wenn Sie Ihre Meinung ändern oder das falsche Muster ausgewählt haben, können Sie jeder Zeit eine neue Muster-Nummer vor den nächsten Muster-Beginnen auswählen.
- Wenn Sie STOP drücken, bevor das nächsten Muster an fängt zu spielen, wird der SR-16 stoppen und auf dem gegenwärtig ausgewählten Muster bleiben.
- Abkürzung: Um das nächste höher nummerierte Muster zu wählen, wie das in der Anzeige, drücken Sie die INC Taste (wenn 49 das aktuelle Muster ist und Sie INC drücken, wird Muster 00 aufgerufen). Um das nächst niedriger nummerierte Muster zu wählen wie das in der Anzeige, drücken Sie die DEC Taste (wenn 00 das aktuelle Muster ist und Sie drücken DEC, wird Muster 49 aufgerufen).
- Wenn Sie ein neues Muster auswählen und PLAY drücken, wird das nächste Muster sofort gespielt.

3.1.8 Fill Muster in Perform (Playback) Modus wählen

Fill Muster sind der Schlüssel zum Schaffen von ausdrucksvollen Trommel-Teilen. Aber Fill ist ein raffiniertes Merkmal, das einige Erklärung erfordert.

Erinnern Sie sich daran, daß Fills immer die gleiche Länge haben, und den gleichen Trommel-Satz benutzen, wie das assoziierte Main Muster. Dies läßt das aufrufen eines Fill jeder Zeit zu. Sobald Sie die FILL Taste drücken, beginnt der Fill am gegenwärtigen Schlag vom Main Muster zu spielen und spielt bis ans Ende vom Main Muster.

Generell sind Fills Übergangs Muster. *Beispiel:* Nehmen Sie einen 8-Schlag an, ein A Main Muster spielt, und Sie drücken die FILL Taste am 4. Schlag. Das A Fill Muster wird die letzten 4 Schläge spielen und dann automatisch übergehen ins B Main Muster. Umgekehrt, wenn B Main spielt, und Sie drücken Fill, nachdem B Fill gespielt hat, der SR-16 wird übergehen zum A Main Muster. Sie können den Fill jeder Zeit anwählen, in der das Main Muster spielt.

Aber Fills müssen keine Übergangs Muster sein. Wenn Sie die FILL Taste drücken, (oder Fußschalter), bevor der Fill aufgehört hat zu spielen und halten sie herunter, bis nachdem der Fill gespielt hat, (d.h., nach dem Anfang des nächsten Musters), der SR-16 wird zum originalen Main Muster zurückkommen.

Beispiel: Nehmen Sie einen 8-Schlag an, A Main Muster spielt und Sie drücken die FILL Taste auf Schlag 4, aber Sie halten sie hinunter vergangener Schlag 8. Das A Fill Muster wird die letzten 4 Schläge spielen, dann wird der SR-16 zum A Main Muster zurückkehren.

Fills können nicht am Anfangsschlag starten, sondern beginnt bei irgendeinem Punkt im Main Muster. Aber, wenn ein Fill am Anfangsschlag programmiert wird, wird es am folgenden Anfangsschlägen spielen (d.h., der Anfangsschlag vom nächsten Muster).

Um zu zeigen warum dies ein nützliches Merkmal ist, überlegen Sie, daß wenn Sie aus einem Fill herauskommen, werden Sie öfter den Anfangsschlag wie ein cymbal crash am nächsten Muster an zu stoßen wollen, doch haben Sie diese crash Wiederholung nicht jedes Mal wenn die Muster spielt. Dieser Weg der Fill Handhabung, läßt den Anfangsschlägen Zimbel-Krach Teil im Fill statt im Muster.

Ein Fußschalter, der in die Count/A/B/Fill Buchse eingesteckt ist, vervielfältigt die FILL Taste Funktion, der Muster in Perform-Modus spielt.

Hintergrund, Dieser Weg zur Handhaben von Mustern erklärt die Logik hinter dem Haben von A, B, und Fill Mustern. In typischen Pop-Melodien wäre A die Strophe und B der Refrain. A Fill liefert dem Fill Übergänge von Strophe zu Refrain, und B Fill liefert den Fill Übergänge von Refrain zu Strophe. Folglich ist eins der nummerierten Muster vielleicht alles, was Sie für ein Lied zusammensetzen müssen.

Diese Struktur macht es möglich, um Lieder in Minuten zusammenzusetzen, die die voreingestellten Muster benutzen. Es macht es auch leicht, Trommel-Teile live zu spielen. Zum Beispiel, wenn es ein Solo-Ereignis auf dem A Main Muster gibt, können Sie das Muster wiederholen, bis das Solo im Begriff ist zu enden. An dem Punkt wählen Sie das Fill aus, das führt hinaus vom A Main Muster.

3.1.9 Ein Muster Aufzeichnen

Ein leeres Muster auf eine 8 Schlag-Länge voreingestellt, mit 1/16 Note-quantization und Swing aus (50%). Wenn Sie die Länge verändern wollen, ist es am besten (obwohl nicht wesentlich) das vor der Aufnahmen zu machen. Andere Parameter können geändert werden, während Sie aufnehmen.

Um aufzunehmen, wählen Sie den gewünschten Benutzer Pattern aus. Wählen Sie Compose Modus und drückt Sie PLAY. Erinnern Sie sich, daß Sie zwischen Compose und Perform wechseln können, während des Aufnehmen.

Während Sie aufnehmen, wird die Anzeige die aktuelle Schlag-Nummer zeigen, und der Tempo-Anzeiger wird im aktuellen Tempo aufblitzen. Sie werden bereits hören Trommel-Klänge aufgenommen im gegenwärtig ausgewählten Muster.

Um Trommel-Teile ins Muster aufzunehmen, betätigen Sie die Trommel-Pad's, oder schicken Sie MIDI Daten zum SR-16 (teilt 6.1 und 6.2) das löst die korrespondierenden Trommel-Klänge aus. Das Muster wird während des Aufzeichnung-Prozesse in einer Schleife abgespielt, damit Sie andere Trommeln auf anderen Zugängen überdoppeln können.

Um den Aufzeichnen Modus zu beenden, drücken Sie STOP. Beim Drücken von PLAY, im Compose Modus das Muster wird vom Anfang an wieder-beginnen; der SR-16 bleibt in Aufzeichnung-Modus.

Notiz: Wenn Sie MIDI Daten in den SR-16s senden und er nimmt nicht aufnimmt, (d.h., den SR-16 nutzen als ein Trommel Klang Expander Modul), die Trommel-Klänge reagieren zu 127 Dynamik Niveaus. Aber, wenn MIDI als Auslöser während des Aufnahme-Prozesses benutzt wird, wird das Muster " quantize " das ankommende Niveau zum nächsten von den acht levels—die gleiche acht Niveaus, die durch das Betätigen der Pad bei verschiedenen Niveaus produziert würden.

3.1.10 Wählen Neue Muster und Fills im Compose (Aufzeichnung) Modus

In Compose Modus funktioniert Main Muster Auswahl in der gleichen Art wie Perform-Modus—wählen eine Muster-Nummer (mit dem gewünschten A oder dem B designator), und das neu-ausgewählte Muster wird abspielen, sobald das aktuelle Muster durch seine ganze Länge gespielt hat. Die Anzeige wird das Muster zeigen, das danach gespielt werden wird.

In Perform-Modus sind Fills Übergangs Muster. Wenn Sie FILL in Compose Modus drücken, wird das Fill das Spielen fortsetzen und nicht zu einem anderen Muster übergehen bis sein spiel beendet wird — damit Sie es wie ein übliches Muster, aufnehmen können. Erinnern Sie sich, wie früher erwähnt, daß der Fill auch den Anfangsschlag vom nächsten Muster spielt.

Falls ein Fußschalter in der Count/A/B/Fill Buchse steckt, beim Aufnehmen von Mustern in Compose Modus, wird das Drücken des Fußschalters ein Main Muster nach seinem assoziierten Fill wechseln. Der Fill wird das Spielen fortsetzen, bis Sie den Fußschalter noch einmal drücken, wo dann der SR-16 zum assoziierten Main Muster zurückkommen wird.

3.1.11 Fill für wiederholende Trommel-Schläge Benutzen

Wie früher erwähnt, erfüllt die FILL Taste zwei andere Funktionen. Wir haben schon berichtet, wie die FILL Taste für Muster-Auswahl zu benutzen ist, aber, sie kann auch einen Trommel-Klang bei der aktuellen quantization-Rate auslösen (z.B., achte Noten, 1/16 Noten, und so weiter, wenn quantization ausgeschaltet ist, obwohl diese Funktion inaktiv ist) und Swing Wert. Dies erlaubt das Spielen einer Folge von Trommel-Schlägen, ohne die Pads immer wieder drücken zu müssen, und wird typisch benutzt, um feste 1/16 Note hi-hat teile, Viertelnote Kick Trommel Teile, snare rolls, und so weiter, zu schaffen.

1. Der SR-16 sollte in Compose Modus sein und Aufnehmen.
2. Drücken Sie einen Pad am ersten Schlag von einer Serie von Schlägen und halten es nieder.
3. sofort nach dem Drücken des Pad, drücken und halten Sie die FILL Taste. Die Trommel werden bei der aktuellen quantization-Rate für so lang ausgelöst, wie der Pad und die FILL Taste niedergehalten werden. Alle Schläge werden das gleichen Volumen haben, das der erste Pad schlag vorgibt.

Vorsicht: Wenn Sie die Trommel nicht zuerst schlagen und die FILL Taste drücken, wird ein Fill Muster ausgewählt.

3.2 LÖSCHEN FUNKTIONEN

3.2.1 Fehler löschen, Während der Aufnahme

Während der SR-16 aufnimmt, können Sie in echt Zeit irgendein individuelles Trommel-Ereignis oder eine Folge von Ereignissen löschen, um Fehler zu beseitigen. Löschen kommt nur auf jenen Schlägen vor, die mit den aktuellen quantization und den swing Werten zusammenfallen; machen Sie quantization aus, um eine Trommel an jedem Ort löschen zu können.

1. der SR-16 sollte in Compose Modus sein und Aufnehmen.
2. drücken und halten Sie ERASE.
3. während Sie ERASE niederhalten, drücken Sie vor dem ersten Ereignis den Pad, der dem Klang entspricht, der gelöscht werden soll und lassen Sie los gerade nach dem letzte Ereignis, das gelöscht werden sollte. Um ein einzelnes Ereignis zu löschen, betätigen Sie den Pad auf diesem einzelnen Ereignis.

3.2.2 Ein Ganzes Muster löschen

Wenn Sie sowohl Main als auch Fill Muster löschen, die mit einem numerierten Muster verbunden sind, oder Sie löschen einen Main oder ein Fill Muster und das ander ist leer, Trommel-Satz-Aufgabe (, aber nicht ihre Trommel Satz Parameter), Name, und Länge wird zu den Standard Einstellungen zurückfallen (d.h., der Trommel-Satz mit der gleichen Zahl wie das Muster, der Name wird **EMPTY PATTERN**, und eine Länge wird zu 8 Schlägen). Aber, so lang wie ein Main oder Fill Muster beinhaltet vorher-programmierte Daten, das numerierte Muster wird sich an die Trommel-Satz-Aufgabe, Name, und Länge erinnern.

1. Der SR-16 muß in Muster-Modus sein und muß stoppen, um das Löschen eines Musters zu erlauben.
2. Geben Sie zum loschen dieser Nummer die zweistellige Muster-Nummer ein, oder INC/DEC Tasten.
3. Drücken und halten Sie die ERASE Taste. Die Anzeige zeigt **PATTERN ERASE?**
4. Während Sie die ERASE Taste nieder halten, drücken Sie PLAY. Die Anzeige zeigt **PATTERN ERASED**, gefolgt von **FILL ERASE?** .
5. Setzen Sie das nieder halten der ERASE Taste fort und drücken Sie noch einmal PLAY. Die Anzeige wird **FILL ERASED** lauten.
6. geben Sie beide Tasten frei.

Notiz: Um die Trommel-Satz-Aufgaben Länge und Namen zu behalten wenn Sie ein Muster löschen, halten Sie ERASE und Betätigung jedes Trommel-Pad. Dies löscht die Trommel-Ereignisse aus, aber behält alle anderen Muster Parameter.

3.2.3 Löschen aller Ereignisse, die von einem gewissen Trommel-Pad gespielt werden

Das löscht alle Ereignisse in einem Muster, die von einem bestimmten Pad gespielt werden. Die Parameter des Trommel-Satzes werden nicht geändert.

1. Der SR-16 sollte in Muster Modus angehalten und entweder im Perform oder Compose Modus sein. Um zu löschen während Sie aufnehmen, sehen Sie Teil 3.2A.
2. Drücken und halten Sie ERASE.
3. Während Sie ERASE niederhalten, betätigen Sie einen Pad, um alle Ereignisse zu löschen, die von diesem Pad gespielt werden. Die Anzeige zeigt die Trommel-Pad-Nummer, wessen Ereignisse gelöscht wurden. Sie können fortsetzen, mehr Trommel-Klänge zu löschen, während ERASE niedergehalten wird.

3.3 KOPIE FUNKTIONEN

Die folgenden Kopie-Funktionen nehmen an, daß Sie ein Main Muster zu einem Main Muster kopieren, (erinnern Sie sich, kopieren ein Main Muster zu einem Main Muster, kopiert den Fill zusammen mit ihm). Andere Kombinationen berücksichtigen die folgenden Regeln.

- Wird ein Main Muster zu einem nicht-leeren Muster oder zu sich kopiert, fügt das das Fill zum existierenden Fill hinzu, und das Main Muster wird zum bestehenden Main Muster hinzugefügt.
- Wenn Sie von Main zu Fill kopieren, (oder umgekehrt) innerhalb eines numerierten Musters, wird der Bestimmungsort gelöscht werden und ersetzt mit dem Quelle-Muster, weil Main und Fill Muster die gleiche Länge haben müssen. Dies ist nützlich, wenn Sie vom Fill Variationen auf dem Main Muster enthalten wollen, Kopieren Sie bloß den Main Fill, das macht Ihre Zusätze / Auswahlen.
- Kopieren ein Fill zu einem Fill folgt den gleichen Regeln wie kopieren ein Main Muster zu einem Fill.
- Die einzige Kopier-Technik, die zwei Muster aneinander fügt ist, ein Main Muster zu einem Main Muster hinzu kopieren.

3.3.1 Kopieren, hinzufügen und Doppelte Muster

1. Der SR-16 sollte in Muster-Modus sein und gestoppt.
2. Wählen Sie das Musters, das kopiert werden sollte.
3. Drücken und halten Sie die COPY Taste, und behalten Sie das Niederhalten bis Schritt (6). Die Anzeige zeigt **COPY TO PATT.**
4. Geben Sie die Ziel-Muster-Nummer ein, mit den INC/DEC oder den Zahlen-Tasten, in die das aktuelle Muster kopiert werden soll.
 - Kopieren ein Muster zu einem leeren Adresse-Muster ersetzt das leere Muster mit den originalen Muster-Daten.
 - Kopieren zu einem Muster, das schon Daten enthält, fügt die originalen Daten zum Ende der Daten im Ziel-Muster hinzu. Wenn dies in einem Muster mit mehr als 128 Schlägen resultieren würde, wird die Anzeige **TOO MANY BEATS** anzeigen.
 - Kopieren ein Muster zu sich, verdoppelt die Länge.
 - Die Trommel-Satz-Aufgabe und der Muster-Name wird nur zusammen mit den Trommel-Daten kopiert, wenn das Ziel-Muster leer ist.
5. drücken Sie PLAY. Die Anzeige zeigt **COPY DONE.**
6. Geben Sie die COPY und die PLAY Tasten frei.

3.3.2 Kopieren (Merge) eines Drum-Pad Teil zu einem anderen Drum-Pad

Verbinden: Wenn der Ziel-Trommel-Pad schon ein Muster hat, wird das Quelle-Muster mit dem Ziel-Muster vereint werden. Beachten Sie, daß wenn die zwei Teile beinhaltende Ereignisse für den gleichen Pad auf dem gleichen Schlag, nur ein Ereignis wird vorherrschen, und es wird das Niveau des Quelle-Muster-Ereignisses sein. Sound Stacking™: Wenn der Ziel-Trommel-Pad leer ist, (kein aufgenommenes Muster), das Quell-Muster wird kopiert werden, und jeder Trommel-Klang wird übertragung zum Ziel-Trommel-Pad, das genau das gleiche Muster wie der Quelle-Trommel-Pad spielen wird. Mit dieser Technik läßt Sie mehrfach Trommel-Klänge zusammen stapeln, um monströse zusammengesetzte Klänge zu schaffen. Sehen Sie Teil 8.3: Klänge Stapeln.

1. der SR-16 sollte gestoppt in Muster-Modus sein.
2. Wählen Sie das Mustes, das den Trommel-Teil enthält, der kopiert werden sollte.
3. Drücken und halten Sie die COPY Taste, und behalten Sie das Niederhalten bis Schritt (7). Die Anzeige zeigt **COPY TO PATT.**
4. betätigen Sie den Pad, der kopiert werden sollte. Die Anzeige zeigt die Pad-Nummer (z.B., D8, wenn Sie Pad 8 drückten).
5. betätigen Sie den Bestimmungsort-Pad, der den kopierten Teil erhalten sollte. So lang wie COPY niedergehalten wird, kann der Ziel-Pad noch gewechselt werden, indem man ein anderes Trommel-Pad auswählt.
6. drücken Sie PLAY. Die Anzeige zeigt **COPY DONE.**
7. geben Sie die COPY und die PLAY Tasten frei.

3.3.3 Einen Einzelnen Drum-Pad zu einem Drum-Pad in einem Anderen Muster kopieren

Diese Kopie-Funktion vereint den Quelle Trommel Pad Rhythmus mit dem Bestimmungsort Trommel Pad Rhythmus in einem anderen Muster. Um den Bestimmungsort-Rhythmus mit dem Quelle-Rhythmus zu ersetzen, löschen Sie den Bestimmungsort-Pad-Rhythmus, der ausgetauscht werden sollte, zuerst (Teil 3.2C).

1. Der SR-16 sollte angehalten in Muster-Modus sein.
2. Wählen Sie das Muster, das den Trommel-Teil enthält, der kopiert werden sollte aus.
3. Drücken und halten Sie die KOPIE-Taste, und behalten Sie das Niederhalten davon bis zum Schritt (8). Die Anzeige zeigt **COPY TO PATT.**
4. Geben Sie die Ziel-Muster-Nummer ein, zu der der Trommel-Teil kopiert werden soll.
5. Betätigen Sie den Pad, der den Teil enthält, der kopiert werden sollte. Die Anzeige wird die Trommel-Nummer zeigen (wie **D2**, wenn Sie Pad 2 drückten,).
6. Betätigen Sie den Ziel-Pad, zu dem der Quell-Teil kopiert werden wird. Häufig beim Kopieren zu einem anderen Muster, wird dies die gleiche Trommel-Pad-Nummer sein wie in Schritt (5) ausgewählt. So lang wie COPY niedergehalten wird, kann der Ziel-Pad noch getauscht werden, indem man ein anderes Trommel-Pad auswählt.
7. Drücken Sie PLAY. Die Anzeige zeigt **COPY DONE.**
8. Geben Sie die COPY und die PLAY Tasten frei.

3.3.4 Kopieren ein Muster zu einen anderen SR-16 über MIDI

Der SR-16 kann Benutzer-Muster-System exklusive Informationen schicken (für Main und Fill Muster) zu einer SR-16 über MIDI. Wenn Sie nur einen SR-16 haben, können Sie diesen Teil überspringen.

1. Die Quelle SR-16 sollte gestoppt in Benutzer-Muster-Modus sein. Verbinden Sie den Quelle SR-16 MIDI Ausgang mit dem Ziel SR-16 MIDI Eingang.
2. Wählen Sie das Muster, das kopiert werden sollte.
3. drücken Sie und halten Sie die COPY Taste, und behalten Sie das Niederhalten bei bis Schritt (5). Die Anzeige zeigt **COPY TO PATT.**

4. Geben Sie keine Ziel-Muster-Nummer ein—drücken Sie einfach **PLAY** zum senden der Daten über MIDI. Die Anzeige zeigt **PATT OUT MIDI**. Das Quelle SR-16 Muster wird auf in die gegenwärtig ausgewählter Muster-Nummer des empfangend SR-16 's kopiert.
 - Dieses Verfahren folgt, den üblichen Kopie-Regeln wie am Anfang von Teil 3.3 beschrieben.
 - Wenn der Empfänger nach Main gesetzt würde, und das Muster ist nicht leer, die Quelle Main und Fill Muster würden zu den Empfängers Main und den Fill Mustern hinzugefügt werden.
 - Wenn der Empfänger zu Fill gesetzt wäre, wird der Fill ersetzt durch das vom Quelle-Muster, um die gleiche Main und Fill Muster Längen zu erhalten.
5. geben Sie die **COPY** und **PLAY** Tasten frei.

3.3.5 Teil eines Drum-Pad zu einem Drum-Pad in eine andere SR-16 kopieren Über MIDI

Der SR-16 kann System exklusive Informationen für einen Trommel-Teil zu einer anderen SR-16 über MIDI senden. Wenn Sie nur einen SR-16 haben, können Sie diesen Teil überspringen.

Diese Kopie-Funktion vereint den Quelle Trommel Pad Rhythmus mit dem Ziel Trommel Pad Rhythmus in einer andere SR-16. Um den Ziel-Rhythmus mit dem Quelle-Rhythmus zu ersetzen, löschen Sie den Ziel-Pad-Rhythmus der ersetzt werden sollte, zuerst (Teil 3.2C).

1. Die Quelle SR-16 sollte gestoppt in Muster-Modus sein. Verbinden Sie die Quelle SR-16 MIDI Ausgang mit dem Ziel SR-16 MIDI Eingang.
2. Wählen Sie das Muster aus, das den Trommel-Teil enthält, der kopiert werden sollte.
3. Drücken und halten Sie die **COPY** Taste, und behalten Sie das Niederhalten davon bis Schritt (7). Die Anzeige zeigt **COPY TO PATT**.
4. Betätigen Sie den Pad, der den Teil enthält, der kopiert werden sollte. Die Anzeige wird die Trommel-Nummer zeigen (zum Beispiel, **D2**, wenn Sie Pad 2 drückten,).
5. betätigen Sie den Ziel-Pad auf dem Ziel SR-16, zu dem der Quelle-Teil vereint werden wird. Häufig als das Kopieren zu einem anderen Muster, wird dies die gleiche Trommel-Pad-Nummer sein wie in Schritt (4) ausgewählt. So lang wie **KOPIE** niedergehalten wird, kann der Bestimmungsort-Pad noch verändert werden, indem man ein anderes Trommel-Pad auswählt.
6. drücken Sie **PLAY**. Die Anzeige zeigt **DRUM OUT MIDI**.
7. geben Sie die **COPY** und die **PLAY** Tasten frei.

3.3.6 Einen Trommel-Satz zu einer zweiten SR-16 Über MIDI kopieren

Der SR-16 kann Trommel-Satz-System exklusive Informationenzu einer zweiten SR-16 über MIDI senden. Wenn Sie nur eine SR-16 haben, können Sie diesen Teil überspringen.

1. Die Quelle SR-16 sollte gestoppt im Muster-Modus sein. Verbinden Sie den Quelle SR-16 MIDI Ausgang mit dem Ziel SR-16 MIDI Eingang.
2. Wählen Sie den Trommel-Satz, der kopiert werden sollte.
3. Drücken Sie und halten Sie die **COPY** Taste, und behalten Sie das Niederhalten bis Schritt (5).
4. Drücken Sie **DRUM SET**, um die Daten über MIDI zu senden (die Anzeige zeigt **SET OUT MIDI**).
5. Geben Sie die **COPY** und die **PLAY** Tasten frei.

Die aktuellen Trommel-Satz-Parameter, einschließlich Änderungen haben Sie vielleicht gemacht, wie im Ziel SR-16 Drum Set memory Puffer residieren. Um den Trommel-Satz zu speichern, müssen Sie ihn zu einer Benutzer Trommel Satz Speicher Stelle im Ziel SR-16 speichern. Seine Anzeige wird **DRUMSET EDITED** zeigen, um Sie zu erinnern, daß der Trommel-Satz noch gespeichert werden muß.

4. KAPITEL 4: ANFERTIGEN VON TROMMEL-SÄTZEN

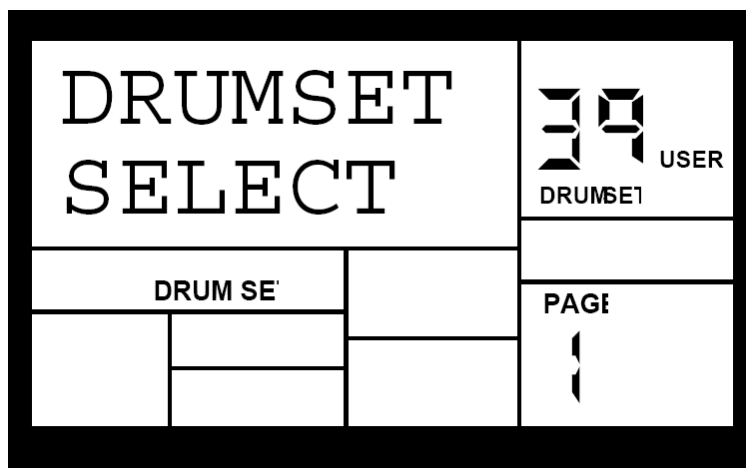
Die 12 Pad des SR-16 können zu verschiedenen Trommel-Klängen, mit anderem levels, tuning, panning, triggering Modus, und Ausgang-Buchse-Aufgabe, übertragen werden. Jedem Satz von Pad-Parametern wird nummeriert und haben gemeinschaftlich aufrufen ein Trommel-Satz; jedes A und B Benutzer Pattern kann haben ihre eigene Trommel-Satz-Aufgabe. Es gibt 50 Preset-Trommel-Sätze und 50 Benutzer-programmierbare Trommel-Sätze. Trommel-Satz-Aufgaben haben ihren eigenen Speicher und können als Gegenstücke zu den " Programmen " oder " patches " gedacht werden, die Sie in Synthesizern finden.

Beachten Sie, daß wenn Sie einen Trommel-Satz bearbeiten, wird irgendein Muster, das diesen Trommel-Satz benutzt, beeinflußt sein. Die meisten SR-16 Liebhaber behalten einen eins-zu-eins correspondance zwischen Trommel-Sätzen und Mustern durch das Übertragen von Satz 00 zu Muster 00, Satz 01 zu Muster 01, Satz 02 zu Muster 02, und so weiter Allgemeine Anweisungen für Trommel-Satz-Konstruktion sind:

1. Drücken Sie die DRUM SET Taste.
2. Benutzen Sie die PAGE (auf und ab) Tasten zum wählen anderen " Seiten " von Funktionen; das Bildschirm unten rechts Fenster zeigt die Seitenzahl. Diese Seiten werden unter beschrieben.
3. Stellen Sie Werte auf Seiten ein, falls notwendig, wie für jede Seite beschrieben.
4. Nach dem Machen aller benötigten Änderungen, speichern Sie den Trommel-Satz wenn Sie wollen (Seite 8), dann drücken Sie DRUM SET wieder, um zu beenden (oder wähl noch eine Seite).

4.1 SEITE 1: WÄHLEN SIE TROMMEL-SATZ AUS (DRUMSET SELECT)

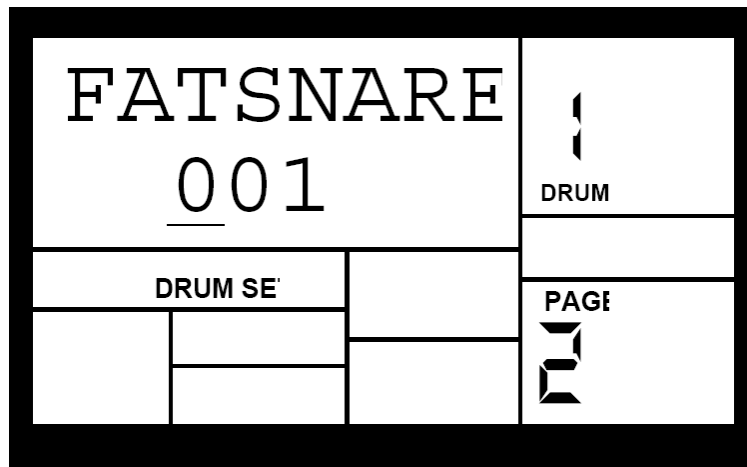
Die Anzeige zeigt DRUMSET SELECT, die gegenwärtig ausgewählte Trommel-Satz-Nummer, und ob der Preset oder der Benutzer-Trommel-Satz, der Bank gegenwärtig ausgewählt ist.



1. drücken Sie die PRESET/USER Taste, um die gewünschte Bank von Trommel-Sätzen zu wählen.
2. geben Sie die gewünschte Trommel-Satz-Nummer ein (von 00 bis 49) mit den Zahlen oder den INC/DEC Tasten. Mit den Zahlen-Tasten, geben Sie eine führende Null ein wenn notwendig.
3. Benutzer Patterns wird sich an die ausgewählten Trommel-Satz-Aufgaben erinnern (Preset-Muster haben feste Trommel-Satz-Zuteilungen; falls Sie die Preset-Muster verlassen, wird der SR-16 keine Zuteilung vergessen, die Sie machten).

4.2 SEITE 2: ÜBERTRAGEN VON SOUNDS ZU PADS

Die Anzeige zeigt die gegenwärtig ausgewählte Pad-Nummer, und den zugeordneten Klang.



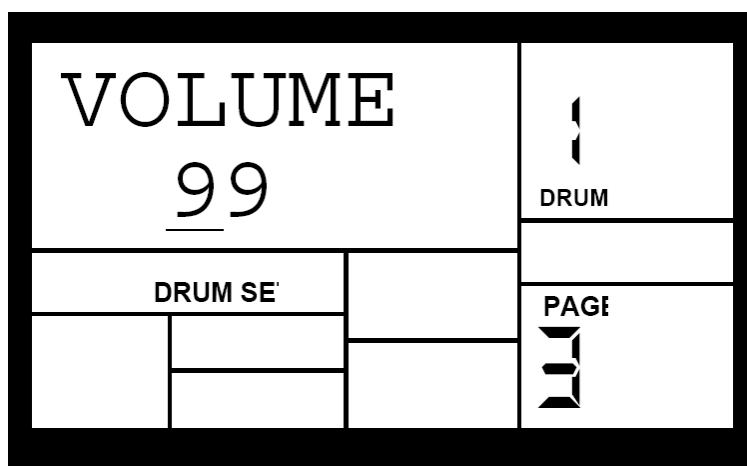
Sie können jeden der Klänge des SR-16 zu jedes von den Pad übertragen, oder zu mehr als einem Pad. Jeder individuelle Trommel-Satz kann seine eigene Trommel-Klang-Aufgabe haben.

Um einen Klang zu einem Pad zu übertragen:

1. Drücken Sie den Pad (die Anzeige wird die Pad-Nummer zeigen).
2. Geben Sie die gewünschte Trommel-Klang-Nummer mit den Zahlen oder der INC/DEC Taste ein. Wenn Sie die Zahlen-Tasten benutzen, geben Sie eine führende Null ein wenn notwendig. Die Tabelle, die im SR-16 enthalten ist, beschreibt jedes von das über 230 Trommel-Klänge.
3. Wenn die Anzeige Ihre Wahl bestätigt, sind die Änderungen auch gespeichert, die Sie eingegeben haben (sehen Sie Teil 4.8) oder führen Sie gleich noch Änderungen durch das Betätigen und auszuwählen noch eines Pad aus, zu dem Sie dann einen neuen Trommel-Klanges übertragen.

4.3 SEITE 3: SETZEN DER PAD-LAUTSTÄRKE (VOLUMEN)

Die Anzeige zeigt **VOLUMEN**, die gegenwärtig ausgewählte Pad-Nummer, und die Lautstärke des Klanges, der von diesem Pad gespielt wird.

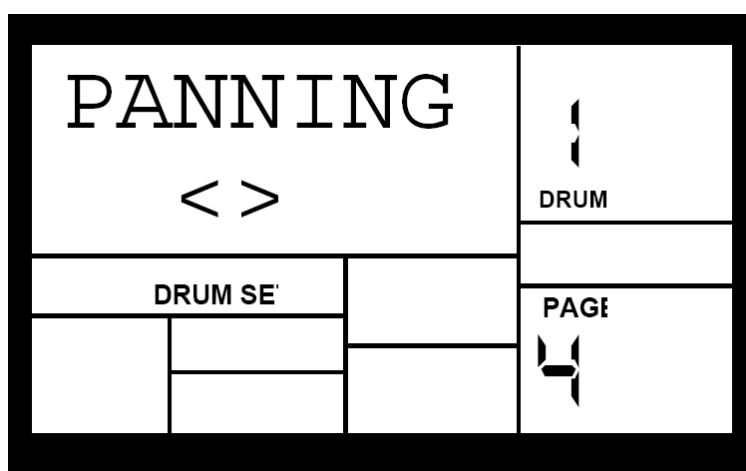


Um die Lautstärke zu verändern, mit der ein Pad spielt:

1. Drücken Sie den Pad (die Anzeige wird die Pad-Nummer zeigen).
2. Geben Sie die gewünschte Lautstärke ein, von 00 (ganz aus) zu 99 (maximale Lautstärke), mit dem Zahlen oder den INC/DEC Tasten.
3. Wenn die Anzeige Ihre Wahl bestätigt, sind die Änderungen auch gespeichert, die Sie eingegeben haben (sehen Sie Teil 4.8) oder führen Sie gleich noch Änderungen durch das Betätigen und auszuwählen noch eines Pad aus, zu dem Sie dann die Pad-Lautstärke überträgt.

4.4 SEITE 4: SETZEN DER PAD-STEREO-POSITION (PANNING)

Die Anzeige zeigt **PANNING**, die gegenwärtig ausgewählte Pad-Nummer, und die pan Position übertragen zu diesem Pad. (Note die kurzen kleinen Pfeile, zeigen die Pan-Position; sie bewegen sich wenn Sie den Trommel-Klang verschieben.)



Um die Pan-Position zu verändern, die mit einem Pad verbunden ist:

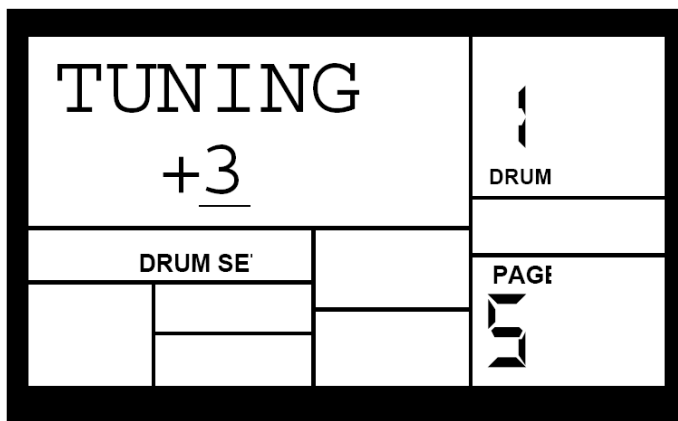
1. Drücken Sie den Pad (die Anzeige wird die Pad-Nummer zeigen).
2. geben Sie die gewünschte Pan-Position ein, von voll links bis voll rechts, benutzen entweder die Zahlen oder der INC/DEC Tasten. Die sieben verfügbaren Pan-Positionen entsprechen den Zahlen-Tasten, die in angezeigt werden,: stark links (1), schwach links (2), links von Zentrum (3), Zentrum (4), rechts von Zentrum (5), schwach rechts (6), und stark rechts (7).
3. Wenn die Anzeige Ihre Wahl bestätigt, sind die Änderungen auch gespeichert, die Sie eingegeben haben (sehen Sie Teil 4.8) oder führen Sie gleich noch Änderungen durch das Betätigen und auszuwählen noch eines Pad aus, zu dem Sie dann neue Pan-Position übertragen.

Hintergrund, den Der SR-16 hat zwei Paar Stereo Ausgänge. Trommel-Klänge können zu einen von beiden Paar Ausgänge übertragen werden (Seite 7), und werden irgendwo innerhalb des Stereo-Feldes der übertragenen Ausgänge über die Pan-Funktion plziert.

Aus der Perspektive des Trommlers, gehört der high-hat normalerweise nach links, snare und Kick ins Zentrum, und toms trailing von linke-Zentrum bis rechts. Natürlich ist eins von den Vorteilen elektronischer Trommel-Sätze, daß Sie irgendeinem üblichen Weg vom Setzen von Trommel-Klängen ins Stereo-Feld nicht folgen müssen.

4.5 SEITE 5: SETZEN DER PAD STIMMUNG (TUNING)

Die Anzeige zeigt **TUNING**, die gegenwärtig ausgewählte Pad-Nummer, und die Einstellung von diesem Pad.

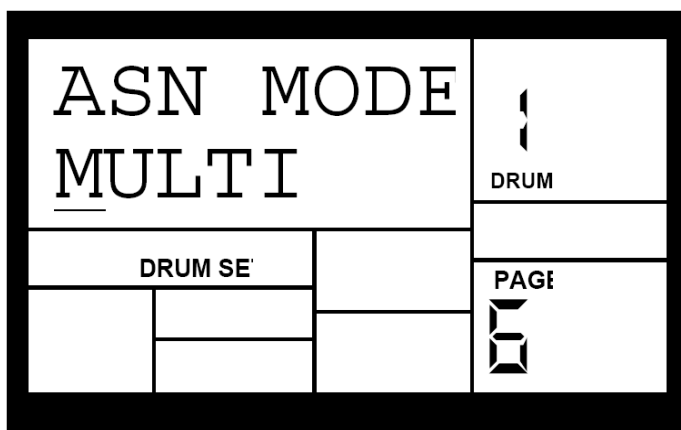


Ändern der Stimmung eines Pad:

1. Drücken Sie den Pad (die Anzeige wird die Pad-Nummer zeigen).
2. geben Sie die gewünschte Stimmung mit den INC/DEC Tasten ein. Die Auswahl ist von +3 (am höchsten) zu 0 (normale Tonhöhe) zu -4 (am tiefsten).
3. Wenn die Anzeige Ihre Wahl bestätigt, sind die änderungen abgespeichert, die Sie eingegeben haben (sehen Sie Teil 4.8) oder führen Sie gleich noch Änderungen durch das Betätigen und auszuwählen noch eines Pad aus, zu dem Sie dann die neue Stimmung überträgt.

4.6 SEITE 6: SETZEN DES TRIGGER MODUS (ASN MODE)

Die Anzeige zeigt ASN MODE (kurz für Assignment Modus), die gegenwärtig ausgewählte Pad-Nummer, und den Modus von diesem Pad.



Um den Modus zu verändern, der einem Pad zugeordnet ist:

1. Drücken Sie den Pad (die Anzeige wird die Pad-Nummer zeigen).
2. geben Sie den gewünschten Modus mit den INC/DEC Tasten oder dem Zahlen Tasten 1-4 ein.
3. Wenn die Anzeige Ihre Wahl bestätigt, sind die änderungen abgespeichert, die Sie eingegeben haben (sehen Sie Teil 4.8) oder führen Sie gleich noch Änderungen durch das Betätigen und auszuwählen noch eines Pad aus, dem Sie dann den neue Aufgaben-Modus zuteilen.

Hintergrund, Jeder Modus beeinflusst das Auslösen auf eine andere Weise:

Multi: Wird wiederholt ein Pad gedrückt, wird jeder Schlag den Klang verursachen und dann abklingen bis zu seinen vollständigen Verklingen. Dies ist bei cymbals nützlich, weil frühere Schläge fortsetzen zu verklingen, wenn Sie danach Schläge spielen.

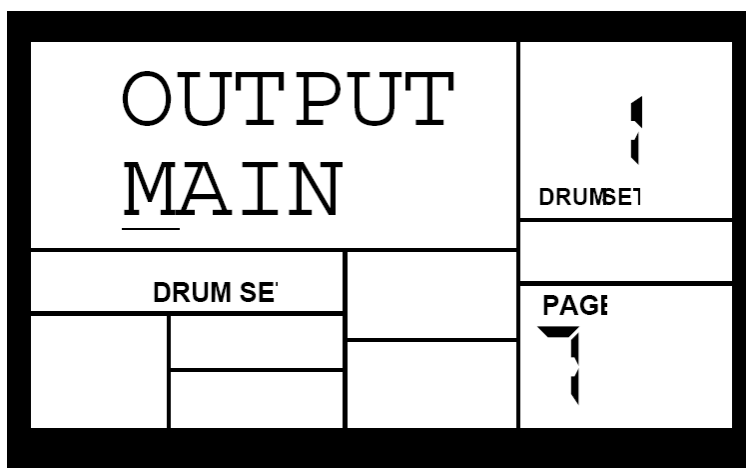
Single: Wenn man immer wieder ein Pad drückt, wird ein neuer Schlag jeden Klang, der noch verklingt, automatisch beenden. Dies ist bei vielen Schlagzeug-Klängen nützlich (wie Tambourin, agogo, und so weiter).

Gruppe 1 und 2: Pad übertragen zu einer besonderen Gruppe (1 oder 2) werden einander abschneiden wenn ein gruppe Pad angeschlagen wird, während übertragung noch ein Pad der gleichen Gruppe, das klingen fort setzt. Die klassische Verwendung davon ist bei hi-hats; eine geschlossene hi-ha wird eine offenen hi-hat abschneiden, und das schlagen eines offenen hi-hat Klanges wird einen geschlossenen hi-hat abschneiden.

Der SR-16 kann zur gleichen Zeit 16 Stimmen abspielen, deshalb ist es möglich, Stimmen ablaufen zu lassen, wie wenn Sie ein Gestöber von Noten spielen und viele Pad den Multi Übertragungs-Modus haben. Wenn 16 Klänge spielen, und Sie bitten den SR-16, noch einen neuen zu spielen, der Klang, der beim Beenden seines Verfall-Zyklus am nächst ist, wird "gestohlen", damit der neue Klang gespielt werden kann. In der Praxis ist es schwierig (und normalerweise nicht künstlerisch wünschenswert!) Trommel-Teile zu schaffen so komplex, daß „Klang-gestohlen“ ein Problem wird. Aber, wenn dies ein Problem ist, versuch das Übertragen von allen den toms zu einer Gruppe, damit sie lediglich eine Stimme zur gleichen Zeit erfordern.

4.7 SEITE 7: WÄHLEN DER AUSGANGNUNNER (OUTPUT)

Die Anzeige zeigt OUTPUT, die gegenwärtig ausgewählte Pad-Nummer, und die Ausgang-Zuteilung des Pad.



Um die Ausgang-Zuteilung zu verändern:

1. Drücken Sie den Pad (die Anzeige wird die Pad-Nummer zeigen).
2. Benutzen Sie die INC/DEC Tasten oder die Zahl-Tasten (1 wählt das Main Ausgänge Paar, 2-0 das Aux Ausgänge Paar).
3. Wenn die Anzeige Ihre Wahl bestätigt, sind die Änderungen abgespeichert, die Sie eingegeben haben (sehen Sie Teil 4.8) oder führen Sie gleich noch Änderungen durch das Betätigen und auszuwählen noch eines Pad aus, dem Sie dann den neuen Ausgang zuteilen.

Hintergrund, Der SR-16 schließt zwei unabhängige Stereo-Ausgänge-Paare ein (Main und Aux). Sie können jeden Pad an ein von beiden Ausgänge-Paar richten, und den Klang innerhalb des Stereo-Feldes des ausgewählt Ausganges verschieben (Teil 4.4). Dies erlaubt mehrere Ausgang-Zuteilung-Möglichkeiten:

Mono: Stecken Sie in eine der Ausgang-Paar-Buchsen ein; der SR-16 ist klug genug, um zu wissen, daß das Einstecken von einem Stecker bedeutet, daß Sie Mono wünschen. Irgendwelche Pan-Einstellungen werden ignoriert. Steckt keinen Stecker in beide Ausgänge, wird Stereo aktiviert werden.

Stereo mit Fester Lage: Stecken Sie den linken Main Ausgang in den linken Kanal von Ihrem Amp (oder Mixer), und den rechten Main Ausgang in den rechten Kanal. Der Standard voice Mix für die Preset-Trommel-Sätze schiebt die Trommeln zwischen den Main Ausgangs Buchsen auf eine Weise, die gut für die meisten Anwendungen funktioniert.

Stereo mit Variabler Lage: Stecken Sie den linken Main Ausgang in den linken Kanal von Ihrem Amp (oder Mixer), und den rechten Main Ausgang in den rechten Kanal. Mit den Benutzer-Trommel-Sätzen können Sie die Trommeln zwischen den Main Ausgang Buchsen schieben wie gewünscht.

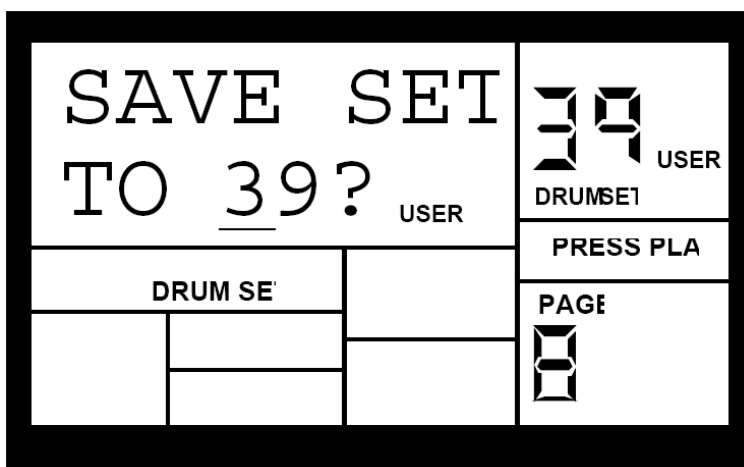
Stereo mit Individuellen Ausgängen: Dies erfordert einen Stereo-Mixer mit wenigstens vier Kanälen, und versorgt ein von zwei Trommel-Stimmen mit individuellen Ausgängen. Stecken Sie der linke Main Ausgang in gleichen Mixer, der Kanal wird vollständig nach links geschoben. Stecken Sie den rechten Main Ausgang in den Mixer, der Kanal geht vollständig nach rechts. Stecken Sie den linken Aux Ausgang in einen dritten Kanal (panned, sich sofort zu Zentrum) und der rechte Aux Ausgang in einen vierten Kanal (auch panned, sich sofort zu Zentrum). Entscheidet, welche zwei Stimmen individuelle Stimmen, wie kick und snare, sein sollten,; übertragen Sie diese zu den Aux Ausgänge, und alle anderen Trommeln (panned wie gewünscht) zu den Main Ausgänge.

Schieb den Kick voll links und die Snare voll rechts. Also wird der Kick im linken aux-Ausgang erscheinen, und der Snare wird im rechten aux-Ausgang erscheinen. Diese Ausgänge können Zuführung andere Signal-Prozessoren und schickten dann zu einem mischenden Board. Stellen Sie sicher, daß die Trommeln auswählten für individuelle Ausgänge, wird panoramiert zu das äußerst links oder recht im SR-16. Ansonsten, einige der Klanges von einer Trommel wird in den anderen Ausgang durchklingen.

Verschiedene Percussion/Drum Ausgänge: Übliche Trommel-Kit-Klänge können sind in Stereo und zu den Main Ausgänge übertragen, mit Schlagzeug-Klänge-Verbreitung in Stereo und übertrag zu den Aux Ausgänge. Strecke die Ausgänge zu einem Mischpult, und Sie können behandeln der Trommel-Kit, und Schlagzeug klingt als zwei submixes. Diese Technik könnte auch nützlich sein, wenn Sie das Stück auf Tonband aufnehmen; Zuführung die Trommeln zu zwei Tonband-Spuren, und das Schlagzeug zu zwei anderen Spuren. Stellen Sie das Gleichgewicht zwischen den zwei in der Mischung ein, oder blenden Sie das Schlagzeug ein und aus unabhängig von den Trab-Trommel-Klängen. Oder, verarbeiten Sie die zwei Gruppen individuell.

4.8 SEITE 8: SPEICHERN VOM DRUM SET (SAVE SET)

Die Anzeige zeigt **SAVE SET?**, die gegenwärtig ausgewählte Trommel-Satz-Nummer (Lage), und eine zweistellige Zahl, die die selbe ist, wie der gegenwärtig ausgewählte Trommel-Satz.



Um den Trommel-Satz zum gewählten Ort zu speichern, drücken Sie PLAY. Die Anzeige wird **DRUMSET SAVED** zeigen, so lang wie PLAY niedergehalten wird.

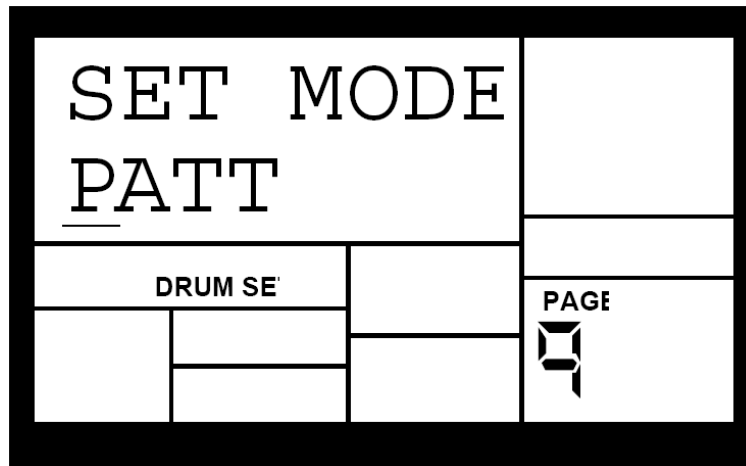
Um den Trommel-Satz an einen anderen Ort zu speichern, geben Sie die neue Trommel-Satz-Nummer mit der INC/DEC oder den Zahlen-Tasten ein (zulässige Auswahl ist 00-49), drücken Sie dann PLAY. Die Anzeige wird **DRUMSET SAVED** zeigen, so lang wie PLAY niedergehalten wird.

Wenn Sie einen Fertigen-Trommel-Satz bearbeiteten und speichern wollen, wird Ihnen die Möglichkeit gegeben werden, ihn zu einem Benutzer-Trommel-Satz zu speichern, weil Sie keinen Fertigen-Trommel-Sätze überschreiben können.

Diese Technik kann auch einen Trommel-Satz zu einem anderen Trommel-Satz kopieren. Außerdem, erinnern Sie sich, daß wenn Sie Muster vor dem Speichern Ihres Trommel-Satzes verändern, werden all Ihre Änderungen verloren gehen.

4.9 SEITE 9: MANUELLES DRUM SET NICHT BERÜCKSICHTIGEN (SET MODE)

Die Anzeige zeigt **SET MODE**. Benutzen Sie die INC/DEC Tasten, um **PATT** auszuwählen (jedes Muster benutzt seinen zugewiesenen Trommel-Satz) oder **MANUAL** (der SR-16 wird die gegenwärtig ausgewählten Trommel-Aufgaben beibehalten, ohne Rücksicht darauf welchen Muster gewählt ist.).



Notiz: Wenn das Ändern von Mustern andere Trommel-Sätze nicht anruft, wird dieser Parameter wahrscheinlich zu MANUAL statt PATT gesetzt.

Hintergrund Jedes Muster hat ein eigenen, zugewiesener Trommel-Satz. Aber Sie können den SR-16 befehlen, diese gespeicherten Aufgaben zu ignorieren, und behalten den gegenwärtig ausgewählten Trommel-Satz ohne Rücksicht darauf ob oder nicht verändern Muster. Dies ist nützlich, wenn Sie hören wollen, wie ein Muster mit einem anderen Trommel-Satz klingen würde, (einfach auf Manual stellen) im Gegensatz zu dem, das mit dem Muster gespeichert wird.

5. KAPITEL 5: SONG-MODUS

5.1 SONG-MODUS-GRUNDSÄTZLICHES

Nach dem Anfertigen der Muster, ist es Zeit, um jene Muster auf eine musikalisch nützliche Weise aneinanderzureihen, die einen Song bilden. Sie können Presente-Muster integrieren, oder eine Kombination von Presente und Benutzer Patterns. Es gibt drei Wege, Songs anzufertigen:

- In echt Zeit. Während der SR-16 in Song-Modus spielt, (mit Compose Modus, ausgewählt), sie wird sich an die Muster und Fills erinnern, die Sie auswählen.
- von Hand. Wählen Sie Song-Modus aus und programmieren Sie eine Liste von Mustern und Fills in der Reihenfolge, in der die Muster gespielt wird. Sie können den Schlag und den Unter-Schlag spezifizieren auf welchem der Fill vom Main Muster übernimmt.
- Eine Kombination von echt Zeit und manueller Aufnahme. Fertigen Sie einen Song in echt Zeit an, dann bearbeiten Sie ihn von Hand zum einfügen extra Song-Schritte, löschen von Song-Schritte, und so weiter

Die SR-16 enthält bis zu 100 Songs, und jeder Song kann bis zu 254 Schritte enthalten. Jeder Schritt enthält entweder eine Muster-Nummer oder Fill. Jeder Song erinnert sich ans Tempo, bei dem es zuletzt gespielt wurde.

5.1.1 Wähle Songs aus und Enter/Exit Song Modus

1. Der SR-16 sollte in Song-Modus sein.
2. Wählen Sie PERFORM-Modus aus.
1. Geben Sie eine zweistellige Song-Nummer mit dem Zahlen oder der INC/DEC Tasten ein. Song-Nummern müssen immer zwei Ziffern umfassen; geben Sie eine führende Null ein wenn notwendig.
4. Drücken Sie PLAY, um die Aufnahme zu beginnen. Drücken Sie STOP, um die Aufnahme zu stoppen.
5. Um Song-Modus zu beenden und zum Muster-Modus zurückzukommen, halten Sie den Song zuerst mit der STOP Taste an, drücken Sie danach die PATTERN/SONG Taste.

5.1.2 Setze Song-Tempo

Die Tempo-Auswahl erstreckt sich über 20 bis 255 Schlägen pro Minute. Das Song-Tempo kann verändert werden, während der SR-16 angehalten, oder im laufen ist, und der Song erinnert sich ans letzte Tempo, das gewählt wurde. Es gibt zwei Wege, Geschwindigkeit zu setzen.

1. Vor dem Drücken von PLAY zum Start einen Song, betätigen Sie die STOP Taste mehrere Male mit dem gewünschten Tempo. Der SR-16 ermittelt den Durchschnitt der Zeit zwischen den Betätigungen und wird das Tempo davon ableiten; die Anzeige wird das Tempo mit jeder Betätigung aktualisieren. Wenn ein Fußschalter in der Count/A/B/Fill Buchse steckt und der Fußschalter wird mit der gewünschten Geschwindigkeit betätigt, ist das gleichwertig zur Betätigung der STOP Taste. Diese Technik funktioniert nur, wenn der SR-16 angehalten ist.
2. benutzen Sie die TEMPO/PAGE auf und ab Tasten. Drücken Sie einmal zu increment/decrement um 1 BPM, oder drücken und halten Sie, um durch die Tempo-Werte zu scrollen.

Hintergrund, Während in Muster-Modus das Tempo bleibt, bis es geändert wird, ist, wenn Sie nach Song-Modus wechseln, und das programmierte Song-Tempo anders ist, der SR-16 wird das Tempo des Songs annehmen—, auch wenn Sie zurück in den Muster-Modus wechseln, bis das Tempo wieder verändert wird, (entweder von Hand, oder durch das Auswählen eines anderen Songs).

5.1.3 Fortsetzen, neu-starten, oder zu nächsten Song-Schritt springen

- In Compose-Modus, wenn Sie einen Song anhalten und drücken dann PLAY, wird der Song am ersten Schlag vom Muster, das spielen fortsetzen, bis STOP gedrückt wird.
- In Perform-Modus, wenn Sie einen Song anhalten und drücken dann PLAY, wird der Song vom Anfang an wieder beginnen.
- In entweder Compose oder Perform-Modus, drücken Sie PLAY, während der Song spielt, um sofort voraus zum nächsten Song-Schritte zu springen. Sein gespeichertes Muster wird am Anfangsschlag beginnen. Dies ist ein zweckmäßiger Weg zum "schnellen vorwärtskommen" über bestimmte Teile eines Songs.

5.1.4 Einen Song-Schritt wiederholen

In Song-Perform-Modus wird das drücken und festhalten von FILL bis ans Ende der Song-Schritte verursachen, diesen Schritt, zu wiederholen. Ein Fußschalter, der in die Count/A/B/Fill Buchse gesteckt wird, wird die gleiche Funktion erfüllen.

Beispiele: Benutzen Sie diese Eigenschaft, wenn ein Solist noch ein wenige vom bestimmten Stück braucht. Noch eine Verwendung ist, wenn zwei Songs das gleiche Tempo teilen. Folgen Sie dem ersten Song mit einem leeren Muster, fügen Sie den zweiten Song dann hinzu. Zwischen den Songs, halten Sie den Fußschalter auf dem leeren Muster-Song-Schritte nieder, geben Sie dann frei, um den zweiten Song zu beginnen.

5.1.5 In der Mitte eines Songs starten

Sie müssen keinen Song vom Anfangen an starten; im Compose-Modus kann ein Song bei irgendeinem Song-Schritte beginnen.

1. Stellen Sie sicher, der SR-16 ist in Compose-Modus, auch wenn Sie nicht planen, etwas aufzunehmen.
2. Benutzen Sie die INC/DEC Tasten, um den Song-Schritt auszuwählen, bei den Sie vom SR-16 wünschen, das Spielen zu starten.
3. Drücken Sie PLAY. Der SR-16 wird anfangen, am Anfangsschlag vom ausgewählten Song-Schritte zu spielen.
4. Wenn Sie die Song-Länge nicht verlängern wollen, gehen Sie vor dem Erreichen des Songendes in Perform-Modus. Wenn Sie die Song-Länge verlängern wollen, bleiben Sie in Compose-Modus.

5.1.6 Einen Song benennen (NAME)

1. Der SR-16 kann entweder in Compose oder Perform-Modus sein.
2. Drücken Sie REKORD-SETUP. Wenn der Song benannt worden ist, wird der Name auf der Kopf-Linie angezeigt. Wenn der Song nicht benannt worden ist, zeigt die Anzeige **NO NAME**.
3. Geben Sie den Namen ein. Die PAGE UP/DOWN Tasten wählen die Zeichen Stelle die bearbeitet werden sollte, die INC/DEC Tasten wählen den gewünschten Buchstaben aus. Kleinbuchstaben und Großbuchstaben, Zahlen, Interpunktion, und verschiedene zweckgebundene Zeichen sind verfügbar. Zahlen können Sie auch mit den Zahlen-Tasten eingeben.

5.1.7 Song-Tempo ändern, während der SR-16 spielt

Um das Song-Tempo während dem spielen zu verändern, drücken Sie die TEMPO/PAGE Tasten. AUF um das Tempo zu vergrößern, und die TEMPO/PAGE AB Taste, um das Tempo zu verringern.

5.2 ECHT-ZEIT SONG-ANFERTIGUNG

Um einen Song in Echtzeit zu schaffen (dies setzt einen leeren Song voraus):

1. (Optional) Im Muster-Modus, wählen Sie das Muster aus, das Sie für den ersten Song-Schritte wollen.
2. Wählen Sie Song-Modus und die gewünschte Song-Nummer aus.
3. Wählen Sie Compose-Modus aus. Die Anzeige wird **SCHRITT 01** und den Schritt, der gegenwärtig **END** ist, zeigen (wird am erste Schritte **END** gezeigt, bedeutet das, daß der Song leer ist, weil er keine Daten enthält. Wenn der erste Schritte eine Muster-Nummer zeigt, dann ist der Song nicht leer).
4. Wenn Sie Punkt (1) vorher nicht durchgeführt haben, geben Sie das gewünschte Muster für Schritt 1 ein (Preset oder Benutzer, A oder B, A Fill oder B Fill).
5. Drücken Sie PLAY. Wenn Sie Punkt (1) oben durchführten, das Muster das Sie ausgewählt haben wird anfangen zu spielen. Ansonsten bestimmte das Muster in Schritt (4) darüber, was zu spielen anfangen wird.
6. Wenn Sie eine neue Muster-Nummer eingeben, (Preset oder Anwender, A oder B) während das erste Muster spielt, wird das neue Muster anfangen zu spielen, nachdem das erste Muster beendet hat und als zweiter Song-Schritt im Song gespeichert werden. Wenn Sie das originale Muster ließen das Spielen behalten, wird es jedes Mal einen neuen Song-Schritte mit seiner Muster-Nummer hinzufügen, wenn es wiederholt.
7. zusätzlich zum Auswählen von anderen Mustern können Sie zu jeder Zeit FILL drücken. Der SR-16 wird abspeichern, wo Sie FILL gedrückt haben.

Während in Muster-Modus, das Drücken von FILL automatisch will Übergehen zum B Muster, wenn das A Muster gegenwärtig spielt, (und umgekehrt), wird das Spielen des gleichen Musters fortsetzen, wenn die FILL Taste am Ende vom Fill festgehalten wird.

Ein Fill kann Übergehen in irgendeine Muster-Nummer, A oder B, durch das Bestimmen des Musters vor dem Ende vom Fill und freigeben der FILL-Taste bevor der Fill hat aufgehört, zu spielen. Wenn Sie FILL übers Ende hinaus halten, das assoziierte Main Muster wird das Spielen fortsetzen, und irgendein Muster, das Sie vielleicht vorher für den nächsten Schritte bestimmt haben, wird vergessen sein.

Beim aufnehmen eines Song in Compose-Modus, übernimmt der Count/A/B/Fill Fußschalter die Funktion der FILL Taste.

5.2.1 Echt Zeit-Song Änderung

Wenn Sie schon einiges in einem Song aufgenommen haben und PLAY im Compose-Modus drücken, kann nur nach dem letzten Song-Schritt das aufzunehmen vortgesetzt werden (wie von der Anzeige gezeigt, die von **PLAYING** zu **RECORDING** wechselt). Aber Sie können jeder Zeit Fills überdoppeln, und diese werden im Song aufgenommen werden, wo gespielt. Unter diesen Bedingungen, beeinflußt das Halten von FILL bis nach den Anfangsschlag nichts; die Muster, die in Song-Schritt benutzt werden, werden nicht geändert.

5.3 MANUELLE SONG-ANFERTIGUNG

5.3.1 Ein Muster eingeben

1. wählen Sie Song-Modus und die gewünschte Song-Nummer aus.
2. wählen Sie Compose-Modus aus. Die Anzeige wird **STEP 01** und den Inhalt vom Schritten, der gegenwärtig **END** ist, zeigen (wenn der erste Schritte **END** zeigt, sagt das, daß der Song leer ist, weil er keine Daten enthält. Wenn der erste Schritte eine Muster-Nummer zeigt, dann ist der Song nicht leer).
3. geben Sie eine zweistellige Muster-Nummer mit den Zahlen-Tasten ein. Falls gewünscht, wählen Sie zwischen den A/B Variationen und den Preset/User Möglichkeiten.
4. wenn Sie noch ein Muster eingeben wollen, drücken Sie die INC Taste, um zum nächsten Schritte zu gehen; oder drück die DEC Taste um zu einem vorausgehenden Schritte zu gehen und ändern sein Muster.

5.3.2 Ein Fill hinzufügen

1. Mit dem SR-16 in Song und Compose-Modi, wählen Sie den Schritte aus, wo der Fill hinzugefügt werden soll.
2. Drücken und halten Sie die FILL Taste.
3. Geben Sie die Anzahl von Schlägen und Unter-Schlägen nach dem Start vom aktuellen Schritt, in welchem das Fill das spielen starten soll, mit den Zahlen-Tasten beziehungsweise der INC/DEC Taste ein. Es ist nicht notwendig, PLAY zu drücken; der Schritt wird abgespeichert, wo der Fill stattfinden sollte.
4. während der Song den Schritte spielt, wo das Fill vorkommt, wird die Anzeige FILL zeigen, wenn das Fill anfängt, zu spielen.

5.3.3 Ein Fill entfernen

Während des Compose-Modus gibt es zwei Wege, einen Fill von einem Song zu entfernen:

- Wenn der Fill Schritt erscheint, drücken Sie die A Taste für ein A Muster oder drückt die B Taste für ein B Muster, und das Fill wird entfernt werden.
- Wenn der Fill Schritte erscheint, drücke und halten Sie die FILL Taste und drücken ERASE.

5.3.4 Einen neuen Schritte einfügen zwischen zwei bestehende Song-Schritte

1. Der SR-16 sollte in Song und Compose-Modi sein.
2. Benutzen Sie die INC/DEC Tasten, um die Schritt-Nummer auszuwählen, die der hinzugefügte Schritt einnehmen sollte.
Beispiel: Zum einfügen ein Schritte nach Schritt 04, wählen Sie Schritt 05 aus.
3. Drücken und halten Sie COPY, und behalten Sie das Niederhalten davon bis Punkt (6). Die Anzeige zeigt **INSERT**.
4. geben Sie die zweistellige Muster-Nummer ein, die hinzugefügt werden sollte.
5. drücken Sie PLAY. Der neue Schritte wird hinzugefügt, und alle nachfolgende Schritte werden automatisch neu nummeriert, um das hinzufügen des hinzugefügten Schrittes widerzuspiegeln (z.B. ist das, was früher Schritte 05 gewesen ist, jetzt Schritte 06, das, was früher Schritte 06 gewesen ist, ist jetzt Schritte 07, und so weiter).
6. geben Sie die INSERT und die PLAY-Tasten frei.

5.3.5 Einen Schritt löschen

1. Der SR-16 sollte in Song und Compose-Modi sein.
2. Benutzen Sie die INC/DEC Tasten zum wählen die Schritte-Nummer die gelöscht werden soll.
3. Drücken und halte Sie ERASE. Die Anzeige zeigt **ERASE STEP?**
4. Setzen Sie das drücken von ERASE fort und drücken PLAY. Der Schritt wird gelöscht, und alle nachfolgende Schritte werden automatisch neu-numeriert, um die streichung des Schritts widerzuspiegeln (z.B. ist das, was früher Schritte 06 gewesen ist, jetzt Schritte 05, das, was früher Schritte 07 gewesen ist, ist jetzt Schritte 06, und so weiter). Die Anzeige zeigt, so lang wie die ERASE und die PLAY-Tasten gedrückt werden **STEP ERASED**.
5. geben Sie die ERASE und die PLAY-Tasten frei.

5.3.6 Einen Schritt ersetzen

1. Der SR-16 sollte in Song und Compose-Modi sein.
2. Benutzen Sie die INC/DEC Taste, um die Schritt-Nummer auszuwählen, die ausgetauscht werden soll.
3. Geben Sie die neue Muster-Nummer ein (mit geeigneter A oder B, Fill, oder User/Preset Wahl). Weil der Schritte ersetzt wird, kommt kein Neu Numerieren von nachfolgenden Schritten vor.

5.3.7 Einen Ganzen Song löschen

1. Der SR-16 sollte in Song und Perform-Modus sein.
2. Benutzen Sie die Zahlen-Tasten, um den zu löschenden Song auszuwählen.
3. Drücken und halten Sie die ERASE Taste. Die Anzeige zeigt **SONG ERASE?**
4. Während Sie die ERASE Taste niederhalten, drücken Sie PLAY. Die Anzeige zeigt **SONG ERASED**, und Löschen ist komplett.
5. Geben Sie die ERASE und die PLAY Tasten frei.

5.3.8 Einen Song zu sich kopieren (Doppelte Song-Länge)

Das Kopieren eines Songs zu sich verdoppelt die Länge des Songs.

1. Der SR-16 sollte in Song und Perform-Modi sein.
2. Wählen Sie mit den Zahlen oder INC/DEC Tasten den Song aus, der zu sich kopiert wird.
3. Drücken und halten Sie die COPY Taste. Die Anzeige zeigt **COPY TO SONG**.
4. Während Sie immer noch, die KOPIE-Taste niederhalten, geben Sie die gleiche Song-Nummer die in Punkt (2) ausgewählt wurde, und drücke PLAY. Die Kopie ist vollständig, und die Anzeige zeigt **COPY DONE**.
5. Geben Sie die COPY und die PLAY-Tasten frei.

5.3.9 Einen Song zu Einem Song kopieren (oder zum Ende Eines Songs, Wenn Dieser Song nicht Leer ist)

1. der SR-16 sollte in Song und Perform-Modi sein.
2. Wählen Sie den Song mit dem Zahlen oder den INC/DEC Tastender, der kopiert werden sollte.

3. drücken und halten Sie die COPY Taste, und behalten Sie das Niederhalten davon bis Punkt (6). Die Anzeige zeigt **COPY TO SONG** mit der Nummer vom gegenwärtig ausgewählten Song.
4. während Sie das niederhalten der COPY Taste fortsetzen, benutzen Sie die Zahlen oder die INC/DEC Tasten zum eingeben die Ziel-Song-Nummer, zu der der Quelle-Song kopiert werden sollte.
5. während Sie fortsetzen, die COPY Taste niederzuhalten, drücken Sie PLAY. Die Kopie ist vollständig, und die
6. Anzeige zeigt **COPY DONE**.
7. geben Sie die COPY und die PLAY-Tasten frei.

Notizen

- Wenn der Ziel-Song leer wäre, ist die Kopie zum Quelle-Song identisch.
- Wenn der Ziel-Song nicht leer wäre, dann wird der Quelle-Song am Ende des Ziel-Songs hinzugefügt. Dies vergrößert die Länge des Ziel-Songs durch die Länge des Quell-Songs; wenn die totale Ziel-Song-Länge 254 Schritte nach dem Kopieren übersteigen würde, wird die Kopie nicht stattfinden, und die Anzeige wird **SONG TOO LONG** anzeigen.

5.3.10 Einen Song zu einer anderen SR-16 über MIDI kopieren

Der SR-16 kann Song-System exklusive Informationen zu noch einer SR-16 über MIDI schicken. Wenn Sie nur eine SR-16 haben, können Sie dieses Teil auslassen.

1. Die Quelle SR-16 sollte angehalten im Song-Modus sein. Verbinden Sie den Quell SR-16 MIDI Ausgang zum Ziel SR-16 MIDI Eingang.
2. Wählen Sie den Song aus, der kopiert wird.
3. Drücken und halten Sie die KOPIE-Taste, und behalten Sie das Niederhalten davon bis Punkt (5). Die Anzeige zeigt **COPY TO SONG**.
4. Geben Sie keine Ziel-Song-Nummer ein, sondern drücke PLAY um die Daten über MIDI zu schicken. Es wird auf eine was immer endende Song-Nummer beim Empfänger ausgewählt werden. Wenn der Song nicht leer wäre, werden die neuen Song-Schritte zu den bestehenden Song-Schritte hinzugefügt werden.
5. Geben Sie COPY und PLAY Tasten frei.

Vorsicht: Dies übergibt nicht Muster Informationen, nur die Song-Schritte. Um einer anderen SR-16 Muster zu übergeben, sehen Sie Teil 3.3D und 3.3E.

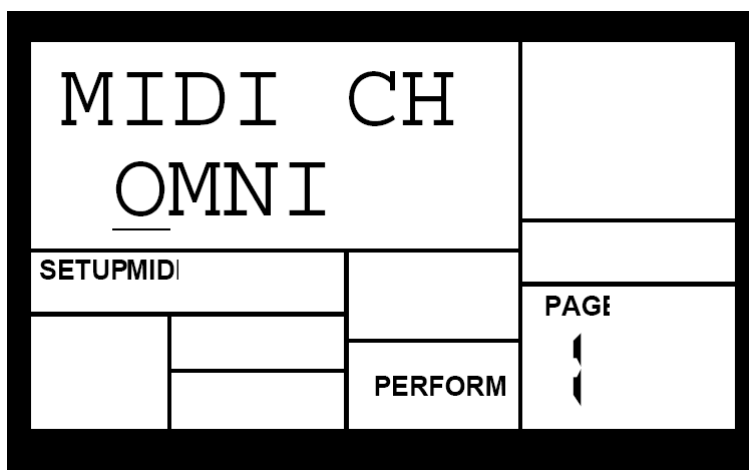
6. KAPITEL 6: MIDI SETUP

Dieses Menü greift auf wichtige MIDI Funktionen zu. Allgemeine Befehle sind:

1. drücken Sie die MIDI SETUP Taste.
2. benutzen Sie die PAGE (auf und ab) Tasten, um andere " Seiten " von Funktionen auszuwählen; das unten rechte Fenster der Anzeige zeigt die Seitenzahl. Diese Seiten werden unten beschrieben.
3. passen Sie Werte auf Seiten an, wenn notwendig, wie für jede Seite beschrieben.
4. nach dem Eingeben aller Änderungen, drücken Sie MIDI SETUP wieder, um zu beenden, oder wählen Sie eine andere Seite.

Alle Parameter auf den folgenden Seiten bleiben gesetzt, auch wenn Sie Strom ausmachen, bis sie geändert werden.

6.1 SEITE 1: MIDI KANAL AUSWÄHLEN(MIDI CH)

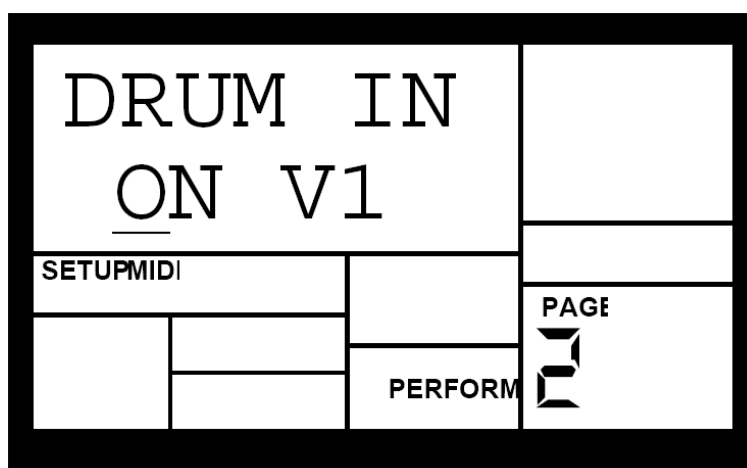


Die Anzeige zeigt den MIDI Channel (1-16) oder Omni. Geben Sie den gewünschten Wert mit den Zahlen oder INC/DEC Tasten ein. (Mit den Zahlen-Tasten, geben Sie eine führende Null ein wenn notwendig; 00 wählt Omni Modus aus.)

Hintergrund Der SR-16 kann in Omni Modus MIDI Daten empfangen und übersenden (Daten bekommt, die auf einen der 16 MIDI Kanäle erscheinen; übersendet Daten über Kanal 1) oder Poly Modus (übersendet und bekommt über irgendeinen der 16 MIDI Kanäle).

Benutzen Sie Omni wenn Sie spielen die SR-16 von einem externen MIDI Kontrolleur (MIDI Trommel Pad, MIDI Klaviatur, und so weiter), weil es nicht notwendig ist, Kanäle zusammenzupassen. Wenn mehrere Instrumente von MIDI angetrieben werden, (z.B., wenn ein Sequencer Daten über mehreren Kanälen zu anderen Instrumenten schickt,), benutzen Sie Poly Modus, damit der SR-16 nur den Kanal einschaltet, der Trommel-Daten enthält.

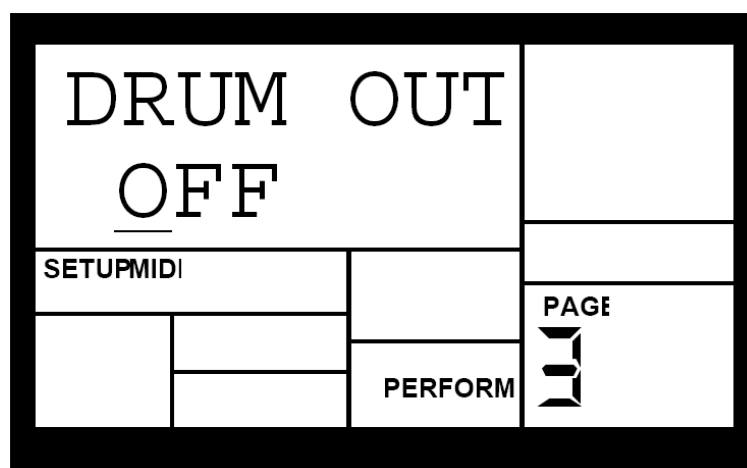
6.2 SEITE 2: MIDI TROMMEL NOTEN EMPFANGEN (DRUM IN)



Die Anzeige zeigt **DRUM IN**. Diese Seite bringt zwei andere MIDI Eingabe Dynamik-Kurven (**ON V1** und **ON V2**). Um den SR-16 Klang-Nachrichten auf seinem MIDI Eingang empfangen zu lassen, benutzen Sie die INC/DEC Tasten, um **ON V1** oder **ON V2** auszuwählen. Wählen Sie **OFF**, um den SR-16 Klang-Mitteilungen ignorieren zu lassen. **ON V1** ist eine normale lineare Dynamik-Kurve, und wird keine MIDI Dynamik Daten beeinflussen, die vom Kontrolleur geschickt werden. Für Keyboards, die keine volle Auswahl von Dynamik bereitstellen, (wie der Yamaha DX7), **ON V2** wird den Trommeln erlauben, bei voller Lautstärke gespielt zu werden, ohne volle Dynamik vom MIDI Kontrolleur schicken zu müssen.

Hintergrund Wählen Sie **ON V1** oder **ON V2**, wenn Sie den SR-16 als ein Expander-Modul benutzen, oder wünscht zu spielen den SR-16 als echt Zeit-Trommel-Kontrolleure, während er ein Muster oder Song spielt. Wählen Sie **OFF**, wenn Sie den SR-16 benutzen, als eine Slave Trommel-Maschine zu einem Sequencer; wenn **OFF**, der SR-16 folgt den Sequencer-Timing-Daten, aber nicht Note-Daten (Sie wollen es nicht, andere Teile zu spielen). Notiz der Clock Eingang (Seite 5) muß an sein.

6.3 SEITE 3: MIDI DRUM NOTEN SENDEN (DRUM OUT)

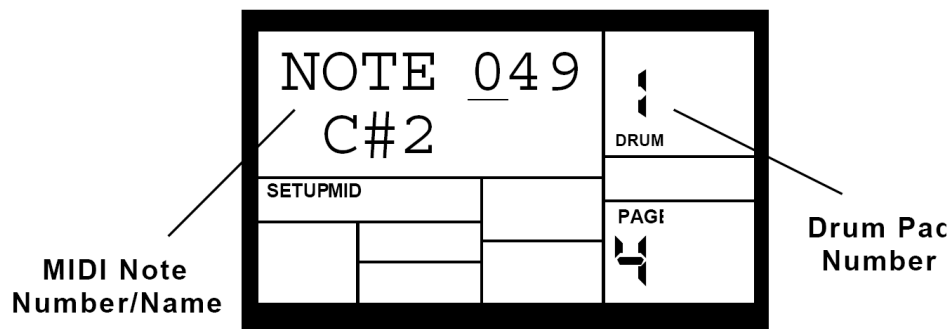


Die Anzeige zeigt **DRUM OUT**. Um am SR-16 Ausgang MIDI Note Daten von Pad-Schlägen zu erhalten oder wenn spielen ein Pattern/Song, benutzen Sie die INC/DEC Tasten, um **ON** auszuwählen. Wählen Sie **OFF** aus, wenn Sie nicht wollen daß der SR-16, Noten-Daten übersendet.

Hintergrund, Wählen Sie **ON**, um Muster-Daten in einen Sequencer für das Aufnehmen zu schicken, oder zu andere Trommel Sound Expander Module. Wenn der SR-16 als eine Trommel-Maschine fungiert und den Master-Tackt für ein MIDI System bereitstellt, wählen Sie **OFF**, damit andere Geräte nicht zu den MIDI Noten Daten antworten.

6.4 SEITE 4: MIDI NOTEN NUMMERN ZU DRUM PADS ÜBERTRAGEN (NOTE)

Diese Seite bestimmt, welche MIDI Eingang **NOTE** welchen Pad auslöst, oder welche MIDI Ausgang Note produziert werden wird, wenn Sie einen Pad spielen. Die Anzeige zeigt Note-number/name im oberen linken, und die Trommel-Pad-Nummer im oberen rechten Fenster.



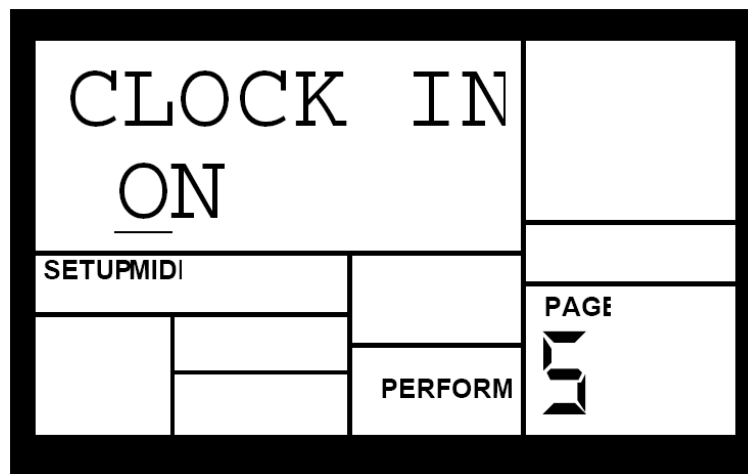
Spielen Sie den Trommel-Pad, der zu einer MIDI Note übertragen werden sollte, wie von der Trommel-Pad-Nummer Anzeige bestätigt. Geben Sie den Note-number/name mit den Zahlen oder INC/DEC Tasten ein.

Hintergrund, Note-Aufgaben sind " global " und beeinflussen jedes Muster. MIDI Note Aufgaben sind für jedes Muster und nicht individuell wählbar.

Die Standard Note-Aufgaben sind:

Drum/Pad	MIDI Note #	Key Name
Kick	036	C1
Snare	038	D1
Cls Hat	042	F#1
Open Hat	046	A#1
Claps	039	D#1
Perc 2	067	G3
Tom 1	048	C2
Tom 2	045	A1
Tom 3	041	F1
Ride	051	D#2
Crash	049	C#2
Perc 1	065	F3

6.5 SEITE 5: EXTERNE TACKT-DATEN ÜBERNEHMEN (CLOCK IN)



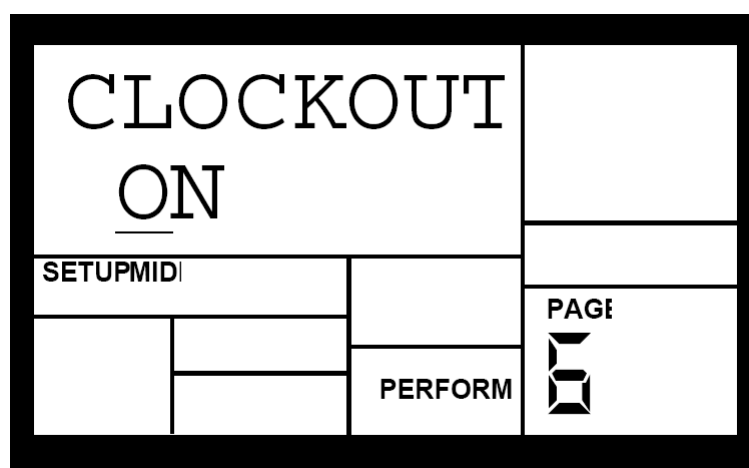
Die Anzeige zeigt **CLOCK IN**. Um den SR-16 Tackt (timing) Mitteilungen erkennen zu lassen vorhanden an seinem MIDI Eingang, benutzen Sie die INC/DEC Tasten, um **ON** auszuwählen (wenn keine Tackt-Mitteilungen anwesend sind, wird der SR-16 seinem innereren Tackt-Tempo folgen). Wählen Sie **OFF** aus, um den SR-16 Tackt-Mitteilungen ignorieren zu lassen und seinem innereren Tackt-Tempo zu folgen ohne Rücksicht darauf, welcher Tackt von mit den Daten am MIDI Eingang erscheint.

Um die SR-16 als ein Expander-Modul zu Benutzen, setze **CLOCK IN** nach **OFF**, damit Tackt-Signale nicht anfangen, ein Muster zu spielen.

Hintergrund, Der SR-16 kann sein Tempo durch noch ein Gerät setzen lassen (das sich über das innerere Tackt-Tempo hinweg setzt) wenn:

- Das externe Gerät (Sequencer, Trommel-Maschine, und so weiter) erzeugt MIDI Timing Signale.
- Diese Signale vom MIDI Ausgang des externen Gerätes zum Eingang des SR-16 MIDI gehen.
- **CLOCK IN** ist **ON**.

6.6 SEITE 6: TACKT-DATEN ZU ANDEREN GERÄTEN SSENDEN (CLOCKOUT)



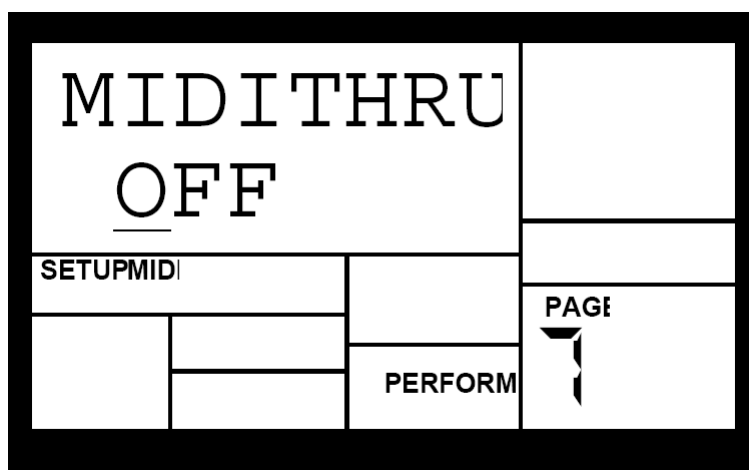
Die Anzeige zeigt **CLOCKOUT**. Um den SR-16 Tackt-Daten an seinem MIDI Ausgang erzeugen zu lassen, benutzen Sie die INC/DEC Tasten, um **ON** auszuwählen. Wählen Sie **OFF** aus, um MIDI Tackt Signale auf der MIDI Ausgang Buchse zu sperren.

Hintergrund, Der SR-16 kann Timing-Signale erzeugen, zu diesen können andere Geräte synchronisieren wenn:

- Das externe Gerät (Sequencer, Trommel-Maschine, und so weiter) zu MIDI Timing Signalen antworten kann.
- Diese Signale vom Ausgang des SR-16 MIDI zum MIDI Eingang des externen Gerätes gehen.
- **CLOCKOUT** ist **ON**.

Wenn slaving der SR-16 zu anderen Geräten, **CLOCKOUT** sollte **OFF** sein und **CLOCK IN** sollte **ON** sein.

6.7 SEITE 7: MIDI EINGANG MIT MIDI AUSGANG VEREINEN (MIDITHRU)



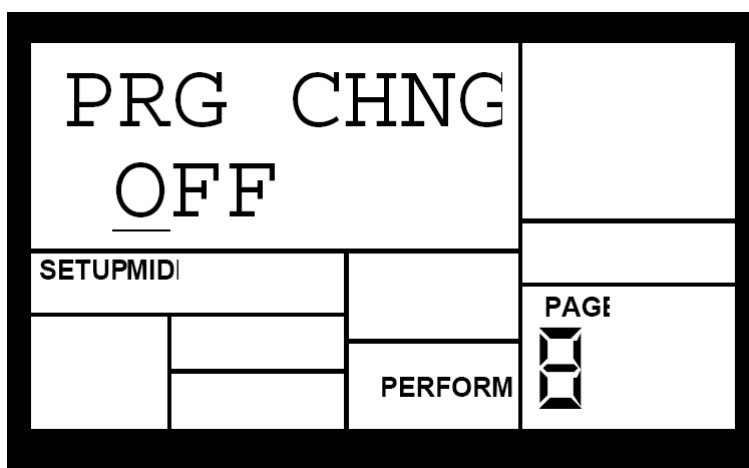
Die Anzeige zeigt **MIDITHRU**. Damit der SR-16 die Daten, die am MIDI-Eingang mit den Takt und/oder den Note-Daten auftreten, mit denen die beim MIDI-Ausgang auftreten mischt, benutzen Sie die INC/DEC Tasten, um **ON** auszuwählen. Wählen Sie **OFF** aus, damit der SR-16 MIDI Ausgang nur SR-16 Takt und Noten-Daten weiterleitet.

Hintergrund, den MIDI Ausgang auf MIDI thru stellen kann für einige System-Anwendungen geschickt sein. *Beispiel:* Nehmen Sie an, ein MIDI Keyboard verbindet zum SR-16 MIDI Eingang. Der SR-16 dient als Master-Tackt für einen MMT-8 Sequencer; der SR-16 MIDI Ausgang verbindet zum MMT-8 MIDI Eingang. Bei MIDITHRU stellen nach **ON**, die Keyboard-Noten-Daten werden durch den SR-16 herübergereicht werden und werden beim MMT-8 MIDI Eingang auftauchen.

Andere SR-16 Einstellungen sollten sein **DRUM IN OFF** (, damit der SR-16 nicht zu Ihrem Keyboard antwortet, das spielt,) und **CLOCKOUT ON**, damit der SR-16 Tackt den MMT-8 antreibt. **DRUMOUT** sollte auch **OFF** sein, damit der MMT-8 die SR-16 Trommel Noten nicht aufnimmt. Das Stecken des MMT-8 MIDI Ausgang zum Keyboard MIDI Eingang spielt die sequenced-Noten durch das Keyboard ab.

Technisch gesprochen, MIDI Timing Daten (wie vorausgesetzt durch eine Master-Einheit wie ein Sequencer) erhalten am Eingang des SR-16 MIDI, werden nicht zum MIDI Ausgang geschickt. Aber es scheinen als wäre das der Fall, weil der SR-16 seine eigenen Timing-Daten in Antwort zu den Timing-Daten erzeugen wird, die bei seinem MIDI Eingang empfangen werden, wenn **CLOCK IN** und **CLOCK OUT** beide **ON** sind.

6.8 SEITE 8: TROMMEL-SÄTZE ÜBER MIDI PROGRAMM AUSWAHL WÄHLEN (PRG CHNG)



Die Anzeige zeigt **PRG CHNG**. Programm-Auswahl-Befehle können zu jeder Zeit Trommel-Sätze-Nummern verändern, auch während der SR-16 spielt. Um den SR-16 Programm-Auswahl empfangen zu lassen, benutzen Sie die INC/DEC Tasten, um **ON** auszuwählen. Wählen Sie **OFF** aus, um den SR-16 Programm-Auswahl ignorieren zu lassen.

Hintergrund, Programm-Auswahl (PC) 00 wählen Benutzer-Trommel-Satz 00 aus; PC 01 wählt Benutzer-Trommel-Satz 01 aus; PC 02 wählt Benutzer-Trommel-Satz 02 aus; und so weiter Vorsicht! Einige Anlagen numerieren Programm-Auswahl als 1-128, andere als 0-127, und einige als Banken von Programmen. Wenn das Gerät, das Programm-Auswahl erzeugt, einem normwidrigen Protokoll folgt, ist es eine gute Idee, eine Umwandlungs-Tabelle zu schaffen, die zeigt, die Programm-Auswahl-Aufruf auf den Trommel-Sätzen.

Programm Auswahlen 00-49 wählen die 50 Benutzer-Trommel-Sätze. Programm-Auswahlen 50-99 wählen Preset-Trommel-Sätze 00-49. Programm-Auswahlen 100-127 wählen Benutzer-Trommel-Sätze 00-27.

Das aktuelle Muster wird sich erinnern, welcher Trommel-Satz über Programm-Auswahl ausgewählt ist, ebenso wie, wenn Sie es von Hand gewählt hätten, außer wenn der SR-16 in Manuellem Modus ist, (beschrieben in Seite 9 des Trommel-Satz-Menüs).

Wenn Programm-Änderung ermöglicht wird, und der SR-16 ist im MULTI-DRUMSET Modus (sehen Sie Teil 6.9 unten), und eine Programm-Änderung wird in der 00-49 Auswahl empfangen, der SR-16 wird die drumset-Gruppe, die der Programm-Auswahl-Nummer entspricht, automatisch auswählen. Zum Beispiel, wenn Programm 36 mit den oben erwähnten Bedingungen empfangen wird, die getroffen werden, wird die Note-Mappe sich zu Trommel-Satz Gruppe 30-39 verändern.

6.9 SEITE 9: DRUM NOTEN ERFASSEN (NOTE MAP)

Innerhalb jedes Musters können MIDI-Noten entweder zu 12 anderen Sounds in **NORMAL** Modus erfaßt werden, oder sie können zu irgendeinen von fünf Trommelset-Gruppen erfaßt werden (Benutzer Trommelset 00-09, 10-19, 20-29, 30-39, und 40-49) in **MULTI-DRUMSET** Modus. Jedes von diesen Trommelset-Gruppen kann MIDI Noten 000 bis 119 erfassen. Dies macht den SR-16 Ideal zur Verwendung als ein Trommel-Sound-Modul, das von entweder einem elektronischen Schlagzeug oder einem Satz elektronischer Trommel-Pad ausgelöst wird, oder durch Noten von einem Sequencer.

Bemerken Sie, in diesen Modus können Sie keine Noten in ein Muster über MIDI aufnehmen. Es wird angenommen, daß Sie den SR-16 streng als ein Trommel Sound Expander Modul benutzen. Die Tabelle auf der folgenden Seite zeigt den Trommel-Pad, von welchen Trommel-Sätze durch MIDI Noten ausgelöst werden. Die Logik zu dieser Aufgabe ist, daß es 12 Trommel-Pad pro Oktave von Noten gibt, deshalb beginnt Pad 1 immer auf einer C Note (MIDI Noten 000, 012, 024, 036, 048, 060, 072, 084, 096, und 108). Erinnern Sie sich, daß diese Trommel-Aufgaben als Trommel-Sätze gespeichert werden müssen, um die Note-Mappe-Aufgaben zu übernehmen.

Drum Set	Pad #	MIDI Note	Drum Set	Pad #	MIDI Note	Drum Set	Pad #	MIDI Note
00	1	000	03	5	040	06	9	080
00	2	001	03	6	041	06	10	081
00	3	002	03	7	042	06	11	082
00	4	003	03	8	043	06	12	083
00	5	004	03	9	044	07	1	084
00	6	005	03	10	045	07	2	085
00	7	006	03	11	046	07	3	086
00	8	007	03	12	047	07	4	087
00	9	008	04	1	048	07	5	088
00	10	009	04	2	049	07	6	089
00	11	010	04	3	050	07	7	090
00	12	011	04	4	051	07	8	091
01	1	012	04	5	052	07	9	092
01	2	013	04	6	053	07	10	093
01	3	014	04	7	054	07	11	094
01	4	015	04	8	055	07	12	095
01	5	016	04	9	056	08	1	096
01	6	017	04	10	057	08	2	097
01	7	018	04	11	058	08	3	098
01	8	019	04	12	059	08	4	099
01	9	020	05	1	060	08	5	100
01	10	021	05	2	061	08	6	101
01	11	022	05	3	062	08	7	102
01	12	023	05	4	063	08	8	103
02	1	024	05	5	064	08	9	104
02	2	025	05	6	065	08	10	105
02	3	026	05	7	066	08	11	106
02	4	027	05	8	067	08	12	107
02	5	028	05	9	068	09	1	108
02	6	029	05	10	069	09	2	109
02	7	030	05	11	070	09	3	110
02	8	031	05	12	071	09	4	111
02	9	032	06	1	072	09	5	112
02	10	033	06	2	073	09	6	113
02	11	034	06	3	074	09	7	114
02	12	035	06	4	075	09	8	115
03	1	036	06	5	076	09	9	116
03	2	037	06	6	077	09	10	117
03	3	038	06	7	078	09	11	118
03	4	039	06	8	079	09	12	119

Trommel-Note-Mapp in **MULTI-DRUMSET** Modus

NOTIZ: In dieser Tabelle, gelten Pad und MIDI Note Nummer Werte für drumset 00 auch für drumsets 10, 20, 30, und 40; Werte für drumset 01 gelten auch für drumsets 11, 21, 31 und 41, und so weiter

7. KAPITEL 7: BACKUP

7.1 BACKUP-GRUNDSÄTZLICHES

Diese Funktion erlaubt Ihnen, die SR-16 Pattern, Song, und Schlagzeug-Daten zu Kassetten oder einer MIDI System exklusive Speichereinheiten zu speichern. Generelle Anweisungen sind:

1. Drücken Sie die BACKUP-Taste.
2. Benutzen Sie die Seite (auf und ab) Tasten, andere "Seiten" von Funktionen auszuwählen; das unten rechte Fenster der Anzeige zeigt die Seitenzahl. Diese Seiten werden unten beschrieben.
3. stellen Sie Werte auf Seiten ein, wenn notwendig, wie für jede Seite beschrieben.
4. nach dem Durchführen der gewünschten Backup Bedienung, drücken Sie BACKUP wieder, um zu beenden, oder wählen Sie noch eine Seite.

Bei allen Tonband-Arbeiten beendet das Drücken von STOP während einer Daten-Übertragung den Vorgang, wie von der Anzeige gezeigt, (**TAPE OUT CANCEL**, beim Speichern, **TAPE IN CANCEL**, beim Überprüfen oder Laden). Wenn Sie während dem laden von Tonband STOP drücken, enden manche Speicher-Inhalte vielleicht auf einen falschen Speicherplatz, das ergibt falsche Daten für einige Muster oder Songs. Aber, wenn Sie ein einzelnes Muster oder Song laden, können Sie jede Zeit nach dem das gewünschte Muster oder der Song geladen ist, STOP drücken.

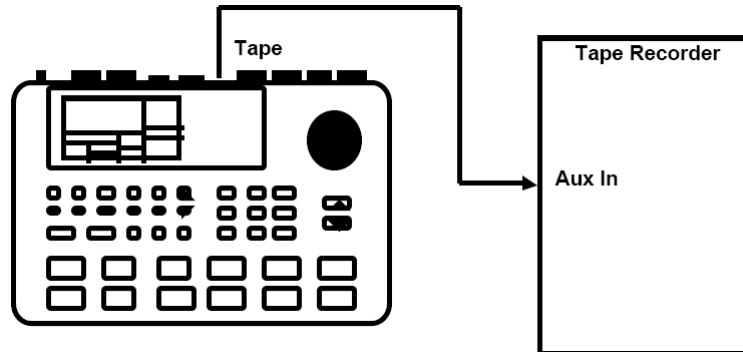
Wenn ein Fehler während dem Laden vorkommt, wird die Anzeige **ERROR** zeigen; das Laden setzt zwar fort, aber die Daten sind vielleicht unlesbar. Versuchen Sie das Laden einer Ersatz-Aufnahme dieser Daten. Wenn das Tonband stoppt, oder ein Aussetzer dauert für den SR-16 lang genug, um zu denken, daß das Tonband gestoppt hat, wird die Übertragung verworfen werden (die Anzeige zeigt **TAPE IN CANCEL**).

Hintergrund Der SR-16 kann die Daten in Speicher dadurch speichern, daß er dieser Daten in Audio Laute konvertiert und diese Laute auf einer üblichen Tonband-Maschine aufnimmt (normalerweise Kassette). Daten können auch in eine besonderen Art von MIDI Code konvertiert werden und können dann in einer MIDI Daten Speichereinheit wie der Alesis DataDisk gespeichert, oder zu einer anderen SR-16 übermittelt werden. Genau so können Sie sich eine Bibliothek von Mustern und Songs auf bauen. Die Daten können von Tonband oder MIDI wieder in den SR-16 zurück geladen werden. Es gibt zwei Haupt Gründe, Ihr Werk zu speichern:

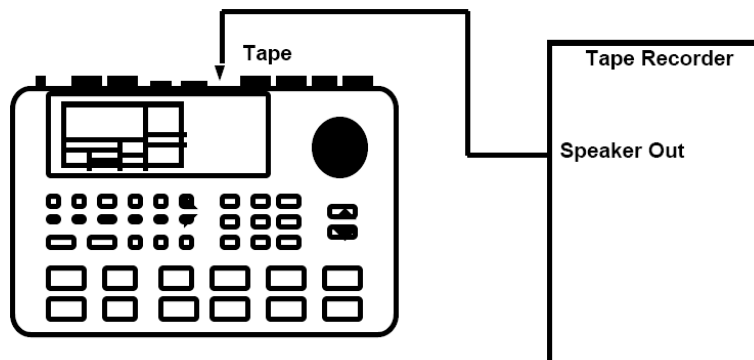
- Obwohl der SR-16 über 15,000 Ereignisse speichern kann, irgendwann wird der Speicher überlaufen. Sie können die Speicher-Inhalte abspeichern, danach füllen Sie den Speicher mit neuen Mustern und Songs, und laden die alten Daten wenn benötigt zurück.
- Es ist äußerst wichtig den Speicherinhalt des SR-16 's abzuspeichern! Ein mechanisches Problem (Überspannung auf der Strom-Leitung, eine Spannungsspitze von Reibungselektrizität) oder Bediener-Fehler könnte die Daten im Speicher verändern. Speichern Sie Ihre Daten immer dann, wenn Sie genug Arbeit in etwas infestiert haben, was Sie nicht verlieren wollten. Wenn möglich, machen Sie zwei Sicherungskopien, und lagern Sie die zweite Sicherungskopie in einer anderen Ort wie die erst Sicherungskopie.
- **Vorsicht!** Das Speichern und das Laden von Daten ist sehr unzuverlässig wann falsch gemacht, und sehr zuverlässig wenn richtig erledigt. Um Fehler-freies speichern und laden zu unterstützen, benutzen Sie hochwertige Kassettenrecorder und Band.

7.2 TONBAND-INTERFACE-SCHALTUNG

Um zu Tonband zu speichern: Verbinden Sie ein 3mm Klinken-Stecker-Kabel (männlich-zu-männlich) vom SR-16 Tonband in/out zum Tonband-Eingang des Kassettenrecorders. Wenn Sie lieber einen üblichen Kassettenrecorder statt einen Daten-Kassettenrecorder benutzen, stecken Sie in Aux oder Linie-Eingang des Kassettenrecorders ein. Wenn Ihre einzige Alternative zum einstecken der Mikrophon-Eingang ist, ist es vielleicht auch noch möglich, befriedigende Ergebnisse zu erreichen.



Um ein speichern, oder laden Daten von Tonband zu überprüfen: Verbinden Sie ein 3mm Klinken-Stecker-Kabel (männlich-zu-männlich) vom Lautsprecher oder dem Line-Ausgang des Kassettenrecorders zum Tonband-in/out des SR-16's.



7.3 SEITE 1: DATEN ALS MIDI ZU EINER MIDI SYS EX SPEICHEREINHEIT SENDEN (SEND OUT MIDI?)

Die Anzeige zeigt **SEND OUT MIDI?** Um die SR-16 Muster und Song-Informationen in MIDI System exklusive Daten zu konvertieren und um diese Daten am MIDI Ausgang zu senden, drücken Sie die PLAY Taste. Die Anzeige wird **SENDING MIDI...** zeigen, um zu bestätigen, daß Daten gesendet werden. Typisch würde der MIDI Ausgang zum MIDI Eingang eines anderen SR-16 oder einem System exklusive Daten-Speichereinheit wie der Alesis DataDisk verbunden. Die SR-16 kann 35K Daten enthalten und erlaubt, diese von den meisten System exklusive Speichereinheiten aufgenommen zu werden.

Nach der vollständigen Übertragung, fällt die SR-16 Anzeige entweder zum Song oder Muster-Modus zurück (welcher vor dem Speichern ausgewählt war).

Hintergrund Der Speicher-Inhalt des SR-16 's, kann wie alle anderen MIDI Daten über MIDI geschickt werden. Diese Daten sind nur für einen SR-16 lesbar (andere Trommel-Maschinen werden die Daten ignorieren), aber die Daten können zu einer MIDI System exklusive Speichereinheit, wie der Alesis DataDisk, gespeichert werden. Auch ein Computer, auf dem System Exklusive Speicherung-Software läuft, oder ein Musik-Instrument, fähig zum aufnehmen von System Exklusive Daten, kann benutzt werden (Yamaha SY77 und DX7IIFD, Ensoniq EPS und VFX, Peavey DPM-3, und so weiter). Mit dieser Funktion können Sie auch alle Muster, Songs, und Trommel-Einstellungen zu einer anderen SR-16 schicken, ohne zuerst auf Tonband speichern zu müssen.

Das folgende beschreibt, wie Daten auf die Alesis DataDisk zu speichern sind,; andere Speichersysteme funktionieren ähnlich, aber lesen Sie bitte das Handbuch des Herstellers von Ihrem Gerät, um herauszufinden wie es einzustellen ist und wie Sie MIDI Daten speichern können.

Das Speichern zu DataDisk

1. Verbinden Sie den SR-16 MIDI Ausgang zum DataDisk (DD) MIDI Eingang.
2. Stecken Sie eine formatierte Diskette in den DD hinein und gehen Sie zum nächsten Schritt weiter. Wenn die Diskette nicht formatiert ist, stecken Sie sie ins Laufwerk und drücken den DD Format Schalter. Wann die DD Anzeige FORMAT DISK zeigt?, drücken Sie DO/YES. Wenn die Anzeige ARE YOU SURE? zeigt drücken Sie DO/YES nochmal.
3. Drücken Sie die DD RECEIVE Taste. Die Anzeige zeigt RECV ONE SYSEX: WAITING FOR DATA.
4. Drücken Sie die SR-16 BACKUP Taste (, wenn Sie nicht in der Backup-Funktion sind,) und wählen Seite 1.
5. Drücken Sie die SR-16 PLAY Taste. Die SR-16 Anzeige zeigt **SENDING MIDI...** und die DD Anzeige zeigt RECEIVING, um der Alesis SR-16 zu zeigen, daß Daten empfangen worden sind.
6. Um künftige Verwechslung zu verhindern, benennen Sie die DD Datei mit Hilfe der DD NAME Funktion.

7.4 DATEN DIREKT VON EINEM MIDI-GERÄT EMPFANGEN

Der SR-16 will automatisch SR-16 System exklusive Daten, vorhanden an seinem MIDI Eingang, laden. Deshalb gibt es keine extra Funktion-Seite, weil ein Datenempfang jeder Zeit vorkommen kann, wenn eine sys ex Speichereinheit oder ein andere SR-16 Daten durch seinen MIDI-Ausgang in den MIDI-Eingang des SR-16 sendet. Wenn der SR-16, während ein Muster oder Song spielt, sys ex empfängt, das Muster oder der Song wird stoppen. Nachdem das übertragen beendet ist, wird Song 99 ausgewählt. Der SR-16 ist nur zu SR-16 System exklusive Daten kompatibel; zum Beispiel können Sie kein System exklusive Daten von einer anderen Trommel-Maschine in den SR-16 laden.

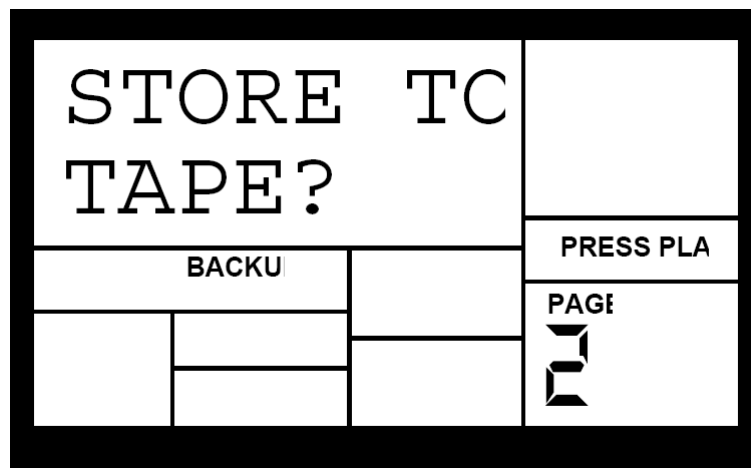
Das folgende beschreibt, wie Daten vom Alesis DataDisk zu laden sind,; anderes Speichergeräte funktioniert ähnlich, aber benutzen Sie bitte das Handbuch Ihres Geräts, um nachzulesen wie Sie MIDI sys ex Daten senden.

NOTIZ: Wenn Sie einen einzelnen Trommel-Satz in sys ex laden, versichern Sie sich, daß Sie den Satz zu einem Benutzer Trommel Satz Speicher Ort speichern vor dem laden von Mustern. Wenn Sie Muster vor dem Speichern des Trommel-Satzes verändern, wird der Trommel-Satz verloren gehen.

Das Laden aus DataDisk (Mini Disk)

1. Verbinden Sie den DD MIDI Ausgang zum SR-16 MIDI Eingang.
2. Stecken Sie die Diskette in den DD hinein, der die Datei enthält, die in den SR-16 geladen werden soll.
3. Drücken Sie die DD SEND Taste. Zeigt die Anzeige SEND FILE Alesis SR-16 (filename)?
4. Drücken Sie die DD DO/YES Taste. Der SR-16 merkt die Gegenwart dieser Daten automatisch; kein Taste-drücken wird benötigt. Die DD Anzeige zeigt SENDING: Alesis SR-16 (filename), die SR-16 Anzeige zeigt LOADING MIDI. Beachten Sie, daß das Laden von sys ex Daten alles im SR-16 Speicher überschreibt.
5. Der SR-16 wird jetzt zu Song 99 geschaltet.

7.5 SEITE 2: ALLE SPEICHER-INHALTE ZUM TONBAND SPEICHERN (STORE TO TAPE?)

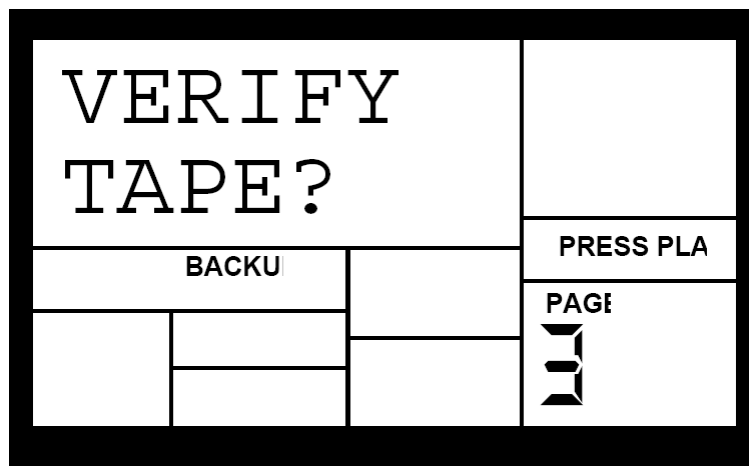


Diese Funktion speichert alle Muster, Songs, und Trommel-Kit zum Tonband. Die Anzeige zeigt **STORE TO TAPE?** Setzen Sie den Kassettenrecorder in Aufzeichnung-Modus. Nachdem das Tonband aufnahmebereit ist, (wenn laufend), drücken Sie PLAY auf dem SR-16. Die SR-16 Anzeige wird durch die A/B Muster und die Songs hochzählen; der Vorgang ist fertig, wenn die Anzeige **DONE** zeigt. Es ist eine gute Idee, Daten mehrere Male zu speichern, falls Teile des Tonbandes beschädigt sind.

Um den Speicher Vorgang vorzeitig zu beenden, drücken Sie STOP. Die Anzeige zeigt **TAPE OUT CANCEL**.

Erinnern Sie sich, daß Sie Daten zu jemand Tonband-Medium speichern können. Zum Beispiel ist das Aufnehmen von Trommel-Teil-Daten auf dem Kopf eines Multi-Spur-Masters häufig zweckmäßiger, als die von einem Song benutzen Trommel-Teile mit diesem Song zu speichern.

7.6 SEITE 3: DATEN AUF TONBAND ÜBERPRÜFEN (VERIFY TAPE?)



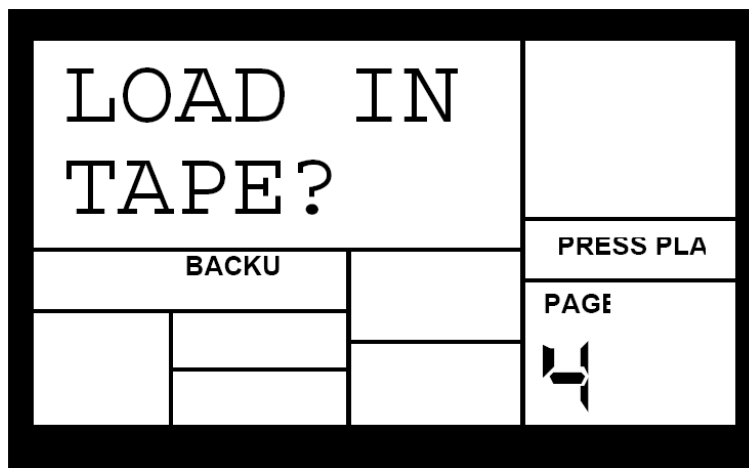
Die Anzeige zeigt **VERIFY TAPE?** Drücken Sie PLAY; die Anzeige zeigt **START TAPE...** Drücken Sie die Play-Taste des Kassettenrecorders. Während dem prüfen, zeigt die Anzeige das Muster oder den Song der gerade überprüft wird, bis alle Daten überprüft sind. Wenn das Band überprüft worden ist, zeigt die Anzeige **DONE**.

Um den Prüfvorgang zu beenden, drücken Sie STOP. Die Anzeige zeigt **TAPE IN CANCEL**.

Hintergrund Obwohl Kassette-Interfaces ganz zuverlässig sind, können Probleme wegen falscher Tonband-Lautstärken vorkommen, mangelhaftes Band, Pech, und so weiter. Betrachten Sie die Daten die auf Band aufgenommen sind, so lange als nicht gespeichert, bis Sie sie überprüft haben, um sich zu versichern, daß sie in Zukunft zurück in den SR-16 geladen werden kann.

Anders als einige andere Kassette-Interfaces bestätigt diese Funktion nur, daß die Daten auf Tonband gültig sind, aber nicht unbedingt, daß es die gleichen Daten sind, wie in der Maschin. In anderen Worten, die Funktionsprüfung überprüft die Tonband-Daten und SR-16 Daten nicht auf gleichheit. Deshalb können Sie jeder Zeit Tonband-Daten überprüfen.

7.7 SEITE 4: DATEN VON TONBAND LADEN (LOAD IN TAPE?)

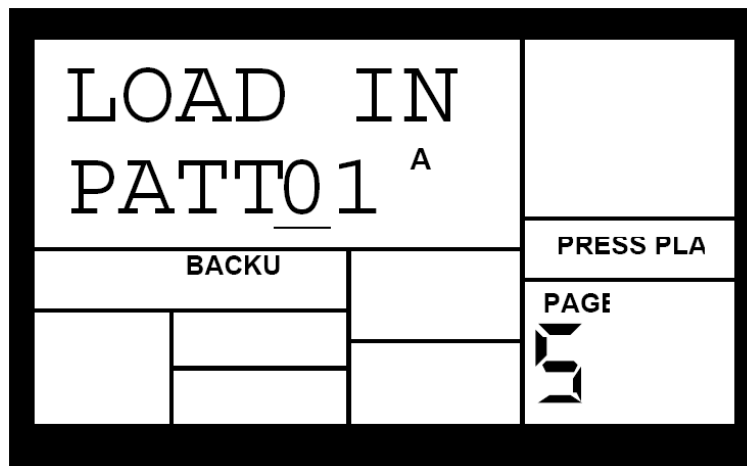


Dies lädt alle Daten, die auf der Tonband-Spur gespeichert sind. Die Anzeige zeigt **LOAD IN TAPE?**; drücken Sie PLAY; die Anzeige zeigt **START TAPE...**

Drücken Sie die Play-Taste des Kassettenrecorders. Während dem laden, zeigt die Anzeige das aktuelle Muster oder den Song, der gerade geladen wird, bis alle Daten geladen sind. Am Ende des Ladevorgangs zeigt die Anzeige **DONE**.

Hintergrund Diese Funktion lädt eine Bank von Mustern und Songs vom Band, zurück in den SR-16 . Daten von Tonband werden an seine originale Position in Speicher geladen (z.B. wird SONG 15 zurück zu SONG 15 geladen). Laden aller Muster und Songs überschreiben alle bestehende Daten in Speicher. Deshalb, wenn notwendig, speichern Sie Ihre aktuelle Arbeit vor dem Laden.

7.8 SEITE 5: EIN MUSTER VON TONBAND LADEN (LOAD IN PATT)



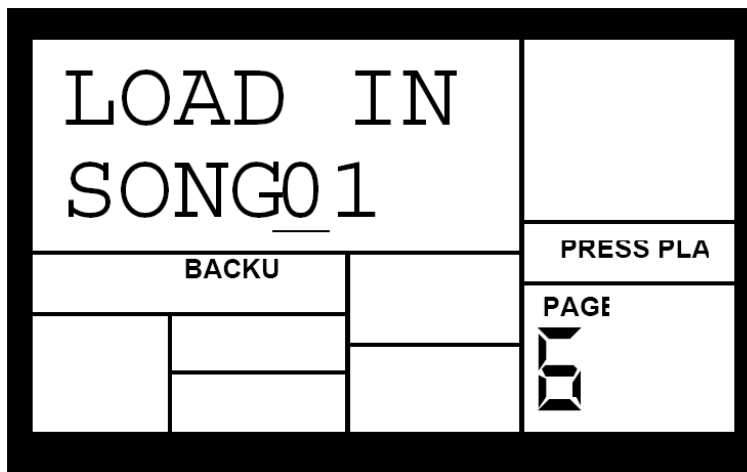
Dies lädt ein einzelnes Muster vom Tonband. Die Anzeige zeigt **LOAD IN PATT00**. Geben Sie die gewünschte Musterzahl mit den Zahlen oder der INC/DEC Taste ein, drücken Sie die A oder die B Taste, um die gewünschte Variante einzustellen, dann drücken Sie PLAY; die Anzeige zeigt **START TAPE...**

Drücken Sie die Play-Taste des Kassettensrecorders. Während dem Laden zeigt die Anzeige das Muster, das geladen wird. Ist das Muster geladen, zeigt die Anzeige **DONE**.

Hintergrund, Sie wollen vielleicht lieber ein Muster, als alle Daten von Tonband laden. Ein Muster, das von Tonband geladen wird, wird seine originale Position in Speicher einnehmen (z.B. wird PATT 01B in PATT 01B zurückgeladen) und dabei alle Daten überschreiben, die gegenwärtig an dieser Stelle gespeichert sind.

Erinnern Sie sich, daß das Laden eines Musters immer auch das dazu gehörende Fill lädt.

7.9 SEITE 6: EINEN SONG VON TONBAND LADEN (LOAD IN SONG)

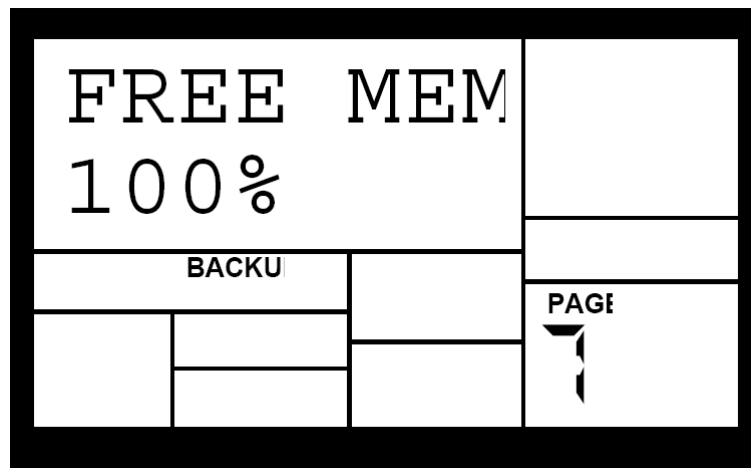


Dies lädt einen einzelnen Song von Mustern (nicht die Muster gebraucht im Song) von einem Tonband. Die Anzeige zeigt **LOAD IN SONG00**. Geben Sie die gewünschte Song-Nummer mit den Zahlen oder den INC/DEC Tasten ein, dann drücken Sie PLAY; die Anzeige zeigt **START TAPE...**

Drücken Sie die Play-Taste des Kassettensrecorders. Während dem Laden, zeigt die Anzeige den Song der geladen wird. Ist der Song geladen, zeigt die Anzeige **DONE**.

Hintergrund, Sie wollen vielleicht lieber einen Song, als alle Daten von Tonband laden. Ein Song, der von Tonband geladen wird, wird seine originale Position in Speicher einnehmen (z.B. wird SONG 32 zurück in SONG 32 geladen) und dabei alle Daten überschreiben, die gegenwärtig an dieser Stelle gespeichert sind.

7.10 SEITE 7: AUF VERFÜGBAREN SPEICHER KONTROLLIEREN (FREE MEM)



Wenn Sie Seite 7 auswählen, wird die Anzeige die in etwa entsprechende Menge freien Speicher zeigen (ausgedrückt als Prozentsatz der totalen Menge).

Hintergrund, Es ist wichtig, öfter auf freien Speicher zu überprüfen, weil der SR-16 immer etwas freien Speicher, für korrekte Funktion, erfordert. Wenn der verfügbare Speicher unter 15% abfällt, speichern Sie die Daten des SR-16 sofort wie vorher in diesem Kapitel beschrieb.

Einige Operationen sind vielleicht, bei zu kleiner Speicher Menge, nicht möglich. Das kommt daher, weil der SR-16 ein Muster erst vervielfältigt, bevor es modifiziert wird, (Länge-Änderung, Offset-Änderung, und so weiter). Wenn Sie versuchen, ein Muster zu ändern, das mehr Speicher braucht, als verfügbar ist, die Anzeige wird berichten, daß es keinen Speicher mehr gibt.

Speichern Sie die Daten des SR-16 sofort, und schauen Sie, ob Sie Muster oder Songs finden, die Sie nicht mehr brauchen und daher löschen können, um etwas Speicher frei zu bekommen.

7.11 SPEICHER LÖSCHEN / PARAMETER RE-INITIALISIEREN

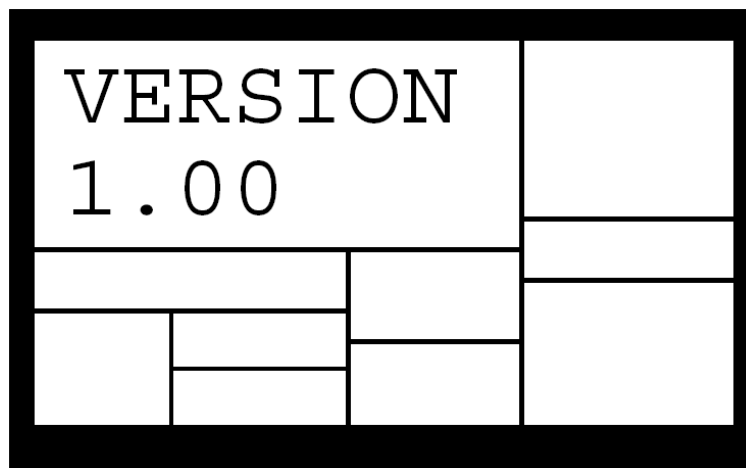
Nach dem Speichern aller Daten wollen Sie vielleicht neue Muster programmieren. Damit Sie keine neuen Muster mit den alten vermischen, sollte daher vor dem Programmierstart, der gesamte Speicher gelöscht werden. Dieser Vorgang löscht den Speicher und reinitialisiert alle Parameter. Das kann auch eine nützliche Service-Technik sein, um den SR-16 zu normaler Bedienung wiederherzustellen, wenn er "abgestürzt" ist, wegen irgendeines unvorhergesehenen Ereignisses wie ein Reibungselektrizität-Stoß oder einer Strom-Versorgung-Unterbrechung.

ACHTUNG! Alle bestehenden Muster, Songs, und Trommel-Aufgaben sind verloren, wenn Sie den Speicher aufräumen.

Speichern Sie den Speicherinhalt des SR-16 vorher auf Tonband oder MIDI, außer wenn Sie sich völlig sicher sind, daß Sie alles nicht mehr benötigen.

Zum neu-initialisieren schalten Sie den Strom aus und warten einige Sekunden. Während Sie den Strom wieder anschalten, drücken und halten Sie die PLAY und die ERASE Taste runter. Setzen Sie das Niederhalten von den beiden Tasten wenigstens drei Sekunden nach dem Strom einschalten von fort.

7.12 AUF SOFTWARE VERSION TESTEN



Um festzustellen welche Software Version in Ihrem SR-16 ist, drücken Sie einfach, wenn Sie im Backup Menü sind, die FILL Taste. Die Anzeige wird **VERSION** und die aktuelle Versionsnummer zeigen.

Hintergrund es gibt zwei Haupt Gründe, warum es wichtig ist, die Software Version zu wissen.

- Es ist ja möglich, daß die Betriebssystem-Software des SR-16 vielleicht zukünftig bei irgendeinem Punkt geändert oder erweitert wird. Dann werden Sie wissen, ob Sie die verbesserte Software haben, oder nicht.
- Sollten Sie Probleme mit dem SR-16 haben und Sie rufen bei Alesis wegen technischen Support an, ist es wichtig zu wissen, welche Software Ihre Maschine benutzt.

8. KAPITEL 8: ANWENDUNG

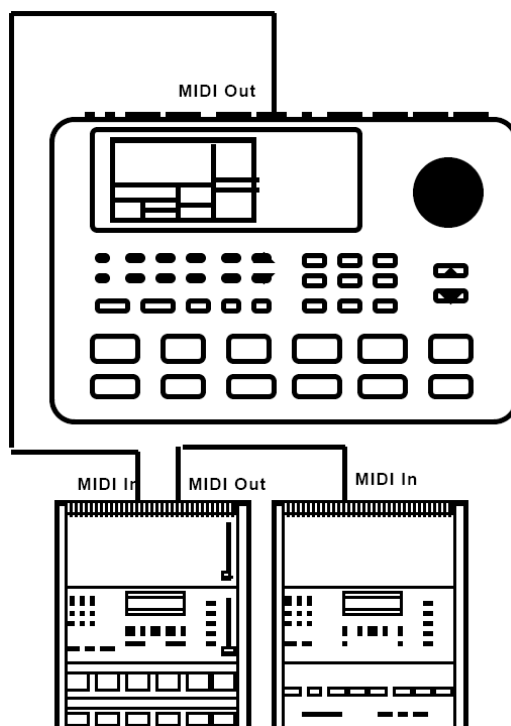
8.1 MIDI SYNC ANWENDUNGEN

8.1.1 Der SR-16 als MIDI-Timing-Master

Der SR-16 kann mehrere andere Sklave MIDI Trommel Maschinen oder Sequencer steuern, indem sie den MIDI-Tackt-Ausgang anschalten und den SR-16 Takt Informationen über MIDI senden lassen.

1. MIDI-Tackt-Ausgang anschalten (Teil 6.6).
2. Programmieren Sie die Sklave-Einheiten so, daß sie ihren internen Tackt nicht folgen, aber externe MIDI-Tackt und Start/Stop Daten annehmen. Beziehen Sie sich auf das Handbuch des Gerätes, um herauszufinden, wie dies zu machen ist. Schalten Sie dem Song-Position-Zeiger des Sklaven an, wenn er verfügbar ist, (oder er ist vielleicht immer verfügbar und muß nicht, ausdrücklich angeschaltet werden, wie das bei den Alesis HR-16 und MMT-8 der Fall ist).
3. Drücken Sie am SR-16 PLAY. Die Sklave-Einheiten sollten zur gleichen Zeit beginnen, und bei gleichem Tempo fortschreiten. Wenn die Sklaven zum Song-Position-Zeiger antworten, können Sie einen SR-16 Song bei irgendeinem Punkt beginnen, nach einigen Sekunden wird der Sklaven eingefangen und von diesem Punkt an synchron fortsetzen.

Das folgende Bild zeigt einen SR-16 als MIDI System Tackt Master, mit einem HR-16 Trommel-Maschine und MMT-8 Sequencer als Sklaven. Bemerken Sie, beide Geräte müssen so eingestellt werden, daß sie externe MIDI-Tackt-Mitteilungen anzunehmen.

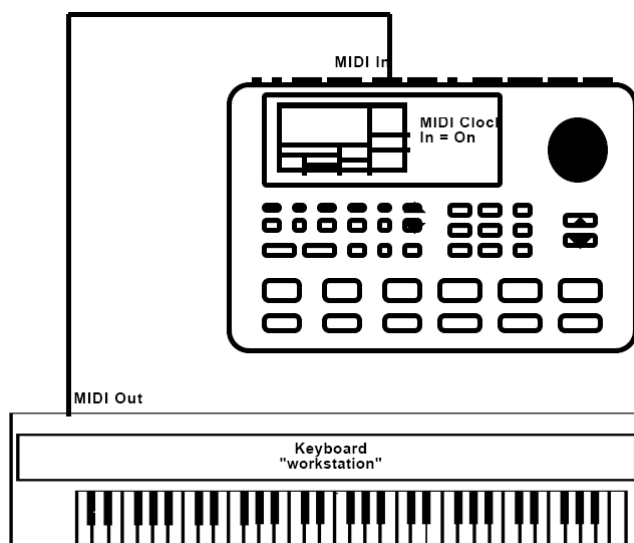


8.1.2 Der SR-16 als MIDI-Timing-Sklave

Der SR-16 kann als Sklaveinheit zu einer MIDI Master Tackt Quelle arbeiten, durch das Anschalten vom Tackt-Eingang. *Beispiel:* Dies läßt den SR-16 wie einen MIDI-Sequencer arbeiten, auf dem Sie andere Instrumente aufgenommen haben.

1. Setzen Sie den SR-16 Tackt Eingang auf an (Teil 6.5).
2. Stellen Sie sicher, der Master ist eingestellt, um MIDI-Timing-Daten zu erzeugen (schauen Sie in das Handbuch der Einheit, wie dieses zu machen ist). Schalten Sie den Song-Position-Zeiger an, wenn notwendig.
3. Drücken Sie PLAY auf dem System-Master. Der SR-16 sollte zur gleichen Zeit beginnen, und mit dem gleichen Tempo fort schreiten. Wenn der Master Song-Position-Zeiger erzeugt, können Sie den Master bei irgendeinem Punkt starten, und beide Einheiten werden von diesem Punkt an synchronisieren.

Das folgende Bild zeigt einen SR-16 als Sklaveinheit zum MIDI System Tackt Master, dargestellt in diesem Fall von einem Keyboard "workstation" mit on-board Sequencer.



8.1.3 Synchronisieren mit Synthesizer / Sequencer

Viele Synthesizer schließen eingebaute Sequencer ein (Ensoniq EPS16+ und VFX-SD, Roland D-20, Korg M1 und T1, Peavey DPM-3, und so weiter). Sie können den SR-16 als ein Trommel-Expander-Modul benutzen und die erforderliche Noten auf einer der Sequencer-Spuren aufzeichnen. Oder, einen Song im SR-16 aufzeichnen, und sync ihn zu den Timing-Daten des Keyboard-Sequencer, damit Sie keine Sequencer-Spur verbrauchen müssen.

8.2 STRATEGIEN FÜR DAS ZUSAMMENSETZEN VON MUSTERN UND SONGS

Ideal sollten Sie fähig sein, Ihre Inspirationen in greifbare Gestalt, mit einem Minimum an Anstrengung um zu setzen. Die folgenden Tips und die Techniken helfen, den Prozeß vom Anfertigen von Mustern und Songs, zu beschleunigen.

8.2.1 Fills schnell mit der Kopie-Funktion anfertigen

Oft wird ein Fill einfach eine Variante eines Musters sein, aber mit einigen kleinen Unterschieden, um Abwechslung hinzuzufügen oder um anderen musikalischen Zwecken zu nützen. Um Zeit zu sparen benutzen Sie die Kopie-Funktion, um das Haupt Muster zum Fill zu kopieren. Fügen Sie danach in echt Zeit Variationen zum Fill hinzu oder im Schritte-Ändern-Modus.

8.2.2 Längere Muster aus kurzen Mustern mit der Kopie-Funktion zusammensetzen

Es ist weniger zeitraubend, mit kurzen Mustern zu arbeiten, weil Sie nicht den ganze Muster Zyklus durch warten müssen, bis auf das zu Ende-synchronisieren, oder " Stelle löschen " Ereignisse. Nach dem Zusammensetzen von mehreren kurzen Mustern, benutzen Sie die Kopie-Funktion, um Muster zu einem längeres Muster zusammenzufügen.

Beispiel: Fertigen Sie vier acht-Schlag-Muster an, benutzen Sie dann die Kopie-Funktion, um diese zu einen einziges 32-Schlag Muster zu kombinieren.

8.2.3 Speicher sparen Mittels Song-Schritte

Jedesmal wenn möglich, wiederholen Sie Muster lieber die Sie im Song benutzen, bevor Sie lange Muster programmieren.

Beispiel: Nehmen Sie an, Sie haben eine 16-Muster-Figur, wo die ersten drei Gruppen von vier Muster gleich sind, und die letzte Gruppe von vier Muster liefert irgendeine Art von Variation.

Das Aufnehmen im Song-Modus, als ein 16-Mengen-Muster, wird mehr Speicher verbrauchen als das Aufnehmen von zwei Mustern (eine von der ersten Gruppe von vier Muster und einem von der letzten Gruppe von vier Muster) und die erste Gruppe wird drei Male wiederholt, einmal gefolgt von der letzten Gruppe.

8.2.4 Ungleiche Zeit Signaturen

Wenn Sie die Anzahl von Schlägen in einem Muster ändern, bei Zeit basierter signaturen auf Viertelnoten, kann sich auch die Zeit signatur verändern.

Beispiel: Das Programmieren einer Muster-Dauer, sieben Schläge lang, ergibt also eine Menge von $7/4$. Das Programmieren einer Muster-Dauer 14 Schläge lang wird zwei Mengen von $7/4$ ergeben. Time signatures wie $2/4$, $3/4$, $5/4$, $9/4$, und so weiter sind leicht auszuführen.

Für Zeit-Signaturen, die auf achte Noten begründet sind, ist es am bequemsten, das Tempo zu verdoppeln, damit jeder Schlag eine achte Note statt einer Viertelnote dauert. Sie werden dieses aber zu berücksichtigen haben beim Quatisieren und beim Setzen des Metronom. Wenn die Anzeige eine Viertelnote zeigt, müssen Sie es als eine achte Note lesen.

Planen Sie vorsichtig, wenn Sie ungleiche Zeit-Signaturen innerhalb des gleichen Stückes mischen. Wenn einige Muster eine Zeit-Signatur benutzen, die auf Viertelnoten gegründet ist, und andere auf achte Noten, werden Sie das Tempo verdoppeln müssen, damit das Viertel Note-basierte Muster, mit dem achte-Note basierte Muster zusammenpasst.

8.3 SOUND STACKING™

8.3.1 Grundsätzliches

Sound Stacking™ wurde von Alesis auf seinen zwei früheren Trommel-Maschinen, den HR-16 und HR-16:B eingeführt. Es ist ein schneller und leistungsfähiger Weg zum Abstimmen von Trommel-Sounds, um mächtigere Trommel-Texturen zu schaffen und gibt dem Benutzer breite Fähigkeiten für das Experimentieren mit neuen, personalisierten Trommel-Sounds. Durch einige intelligente Software Manipulation kann das Rhythmus-Muster eines Trommel-Sounds zu irgendeinem anderen Trommel-Pad kopiert werden, der die Trommel-Sounds dadurch gleichzeitig auslöst, die zu beiden Pad übertragen werden. Sie können so vieles Sounds stapeln wie es Trommel-Pad gibt, aber Sie werden meistens genug Trommel-Gruppen haben, um einen Trommel-Satz anzufertigen. Typisch würde der Snare mit einen oder zwei anderen Sounds gestapelt werden und die Kick könnte mit einem anderen Sound gestapelt werden. Natürlich hängt die eigentliche Verwendung vollständig von Ihnen ab, aber die Möglichkeiten sind endlos.

Die Bedienung ist eine einfache Kopie-Funktion, die durchgeführt wird, wenn der SR-16 in Stop-Modus ist und jeder Zeit gemacht werden kann: während des Entwickeln eines Rhythmus-Musters, während Mischung, wenn Sie der SR-16 live durch MIDI antreibend, oder Stapel-Sounds auf den Preset-Rhythmus-Mustern des SR-16 's. In Verbindung mit den SR-16 Mischung, Pan, und Song-Funktionen können Sie den Trommel-Sound zu den spezifischen Bedürfnissen des Songs umbauen, an denen Sie arbeiten. Diese Art von Anpassungsfähigkeit macht den SR-16 zu einem mächtigen Produktion-Werkzeug im kritischen Treffen von Entscheidungen-Prozeß, der aufgenommener Musik Persönlichkeit gibt.

8.3.2 Sound Stacking beim Benutzen des SR-16 als eine Trommel-Maschine

Wenn als Trommel-Maschine gebraucht, kann der Rhythmus von einem Pad zu einem anderen Pad kopiert werden, damit das Muster beide Pad-Doppelgänger als ein Teil spielt (benutzen Sie die Anweisungen in Teil 3.3B, um Sound Stacking auszuführen). Sie können auch den Rhythmus auf zusätzliche Pad kopieren wenn gewünscht.

8.3.3 Stacked Kombinationen bearbeiten

Erinnern Sie sich, daß die gestapelten Sounds weiter mit den Trommel-Satz-Parametern modifiziert werden können.

Beispiel: Timbale könnte mit einem Snare gestapelt werden, aber ein bißchen leiser gemischt, als der Snare, um dem Snare-Sound einen " Ring " zu geben, ohne ihn zu übermannen.

Das Tunen von Änderungen kann auch sehr wirksam sein. *Beispiel:* Verstimmen Sie zwei gleiche Trommeln leicht, um einen mächtigeren Sound zu schaffen.

8.3.4 Sound Stacking über MIDI

Beim Benutzen des SR-16 als ein Expander-Modul, antwortet jeder Pad zu einer eigenen MIDI-Note-Nummer. Zwei Pad zur gleichen Note-Nummer übertragend (Teil 6.4) Stapel jene zwei Pad in einen kombinierten Sound (wie von der übertragenen MIDI-Note-Nummer ausgelöst). Sie werden nicht zum Übertragen von zwei Pad zur gleichen Note-Nummer gezwungen, wenn Sie alle Pad von einer MIDI-Note auslösen wollen.

8.4 VERSTÄNDIGE RHYTHMISCHE NOTENSCHRIFT

Mengen Ein Musik Stück in kleinere Einheiten geteilt wird Menge genannt (Measures, auch called Bars), und jede Menge wird in Schläge aufgeteilt. Im SR-16 wird jeder Schlag weiter in 96 Unter-Schläge unterteilt. Rhythmische Werte für Noten einer Menge, die in einer 4/4 Zeit-Signatur geschrieben sind, es gibt 4 Schläge pro Menge, und jeder Schlag stellt eine Viertel (1/4) Note dar. So gibt es 4 Viertelnoten pro Menge von 4/4 Musik. Mit einer 3/4 Zeit-Signatur zeigt der "Zähler", daß es 3 Schläge pro Menge gibt, während der "Nenner" zeigt, daß jedes dieser Schläge eine Viertelnote (1/4) ist.

Es gibt zwei achte Noten pro Viertelnote. Also gibt es Acht achte Noten pro Menge in 4/4 Musik.

Es gibt vier 1/16 Noten pro Viertelnote. Also gibt es sechzehn 1/16 Noten pro Menge in 4/4 Musik.

Es gibt Acht 1/32 Noten pro Viertelnote. Also gibt es zweiunddreißig 1/32 Noten pro Menge in 4/4 Musik.

Es gibt auch Noten, die eine größere Anzahl von Schlägen überspannt, als Viertelnoten. Eine halbe Note gleicht zwei Viertelnoten. Deshalb gibt es zwei halben Noten pro Menge in 4/4 Musik. Eine ganze Note gleicht vier Viertelnoten, deshalb gibt es eine ganze Note pro Menge in 4/4 Musik.

(Wir sprechen nachfolgend über Noten in 4/4 Musik weil das in zeitgenössischer West Musik die allgemeinen gebrauchte Zeit-Signatur ist.)

Triolen Die oben erwähnte werden Noten Mengen durch Faktoren von zwei geteilt. Aber es gibt einige Fälle, wo Sie einen Schlag durch drei teilen wollen die drei Noten pro Schlag ergeben. Das Teilen einer Viertelnote durch drei, ergibt achte Noten-Triolen. Der Grund warum wir den Begriff achte Noten-Triolen benutzen ist, weil die achte Note beim eigentlichen rhythmischen Wert am nächst ist. Das Teilen einer achte Note durch drei ergibt 1/16 Note-Triolen. Das Teilen einer 1/16 Note durch drei ergibt 1/32 Note-Triolen.

Pausen Sie können auch vorschreiben, wo keine Noten gespielt werden sollen; dies wird von einer Pause angezeigt, die die gleiche Länge haben kann, wie einer von den rhythmischen Werten, die für Noten benutzt werden.

Punktierte Noten und Pausen Einen Punkt neben einer Note oder Pause hinzufügend bedeutet, daß es spielen sollte, ein-und-ein-half Male so lang wie der gezeigte Wert. Dies gilt natürlich für Schlagzeug-Teile nicht. *Beispiel:* Ein punktierte, achte Note würde so lang wie drei 1/16 Noten dauern (, weil eine achte Note das Gleiche wie zwei 16 Noten ist,).

Seltene Zeit-Signaturen 4/4 (und zu einem kleinen Ausmaß 3/4) sind die gewöhnlichsten Zeit-Signaturen in unserer Kultur, aber sie sind auf keinen Fall die einzigen. In Jazz werden 5/4 (, wo jede Menge aus fünf Viertelnoten besteht,) und 7/4 (, wo jede Menge aus sieben Viertelnoten besteht,) oft benutzt. In der Praxis werden komplexe Zeit-Signaturen wie eine Kombination einfacherer Zeit-Signaturen betrachtet; zum Beispiel bei einer 7/4 Kompositionen würden Sie jede Menge nicht als 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, zählen, sondern als 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3. Es ist meistens leichter, 7/4 für ein Stück von 4/4 zu halten, gefolgt von einem Stück von 3/4 (oder anders herum, abhängen vom Ausdrücken), weil wie wir erwähnten, 4/4 und 3/4 sind äußerst gewöhnliche Zeit-Signaturen.

9. KAPITEL 9: MIDI-ERGÄNZUNG

(Dieses Kapitel wird mit Erlaubnis von *Power Sequencing mit Master-Spuren Pro/Pro 4* und *Das Vollständige Handbuch angepaßt zum Alesis HR-16 und MMT-8*, urheberrechtlich 1990 und 1989 schützen respective von AMSCO Veröffentlichungen.)

9.1 MIDI-GRUNDSÄTZLICHES

Aktuellste elektronische Instrumente, einschließlich des SR-16, enthalten einen inneren Computer. Computer und Musik haben zusammen Jahrzehnte funktioniert, die in Anbetracht der mathematischen Basis von Musik nicht überraschen, (betrachten Sie Frequenzen, Obertöne, vibrato-Raten, Abstimmungen, und so weiter). Mitte der 70, wurden Mikrocomputer preisgünstig genug, um in vom Verbraucher ausgezeichnete, musikalische Instrumente gebaut zu werden. Sie wurden für alles, von Sound-Erzeugung bis zum Speichern von Parametern in den Speichert und wiedere zurück, benutz.

1983, wurde die MIDI (Musikalisches Instrument Digitales Interface) Spezifikation eingeführt, um die Computer in diesen neuen Musik-Instrumenten besser auszunutzen, hauptsächlich um Verträglichkeit mit Geräten von anderen Herstellern zu gewährleisten. MIDI drückt Musik-Ereignisse (Noten spiel, vibrato, Dynamik, Tempo, und so weiter) als eine gewöhnliche "Sprache" aus, die aus vereinheitlichten Digitalen Daten besteht. Diese Daten können von MIDI-kompatiblen Computern und Musik-Instrumenten auf Computerbasis verstanden werden.

Vor der Elektronik wurde Noten ausschließlich als geschriebene Symbole ausgedrückt. Durch das Übersetzen von musikalischen Parametern in Digitale Daten kann MIDI nicht nur die Arten musikalischer Ereignisse ausdrücken, die im Musik Blatt geschrieben sind, sondern andere Parameter auch (wie Menge von pitch bend oder Grad von vibrato).

9.1.1 MIDI-Hardware

MIDI-kompatible Geräte schließen in der Regel, sowohl MIDI-Eingang als auch MIDI-Ausgang-Buchsen ein, die in 5-Pin "DIN" Verbindungsstecker enden. Die MIDI-Ausgang-Buchse übersendet MIDI-Daten zu einem anderen MIDI-Gerät. Während Sie einen MIDI-Kontrollleur wie ein Keyboard spielen, Daten, die dem entsprechen, was Sie gerade Spiel gehen die MIDI-Ausgang-Buchse hinaus. *Beispiel:* wenn Sie das mittlere C spielen, übersendet der MIDI-Ausgang ein Stück von Daten, die sagen, "mittleres C ist gedrückt". Wenn Sie die Taste freigeben, der MIDI-Ausgang übersendet wider Daten, die sagen, "mittleres C ist freigegeben worden". Wenn die Tastatur die Dynamik von Ihrem Spielen übermittle, werden sie Note-Daten, Dynamik-Informationen auch enthalten. Das Bewegen von den Modulation-Rädern und den Pedalen, die zu vielen Synthesizern angeschlossen werden können, wird auch Daten erzeugen, die mit dem Rad assoziiert werden, oder Pedal, das benutzt wird.

Die MIDI-Eingangs-Buchse bekommt Daten von einem anderen MIDI-Gerät. Zusätzlich zum Typ von Daten, wie oben beschrieben ist, können rhythmisch-orientierte MIDI-Geräte (z.B., Trommel-Maschinen) oft zusätzliche MIDI-Timing-Daten übersenden und/oder empfangen, die andere rhythmisch-orientierte Einheiten in einem System erhalten, die mit einander synchronisiert werden.

Eine Optional-MIDI thru Buchse stellt ein Duplikat des Signals der MIDI-Eingangs-Buchse bereit. Dies ist praktisch, wenn Sie MIDI-Daten weiter leiten wollen, zu noch einem Gerät. Die MIDI-Ausgang-Buchse des SR16 kann zu einer Thru Funktion umgeschaltet werden, die MIDI-Eingangs-Daten mit SR-16 MIDI Daten vereint.

9.1.2 Über Sequencing

Sequencing, das computerisierte Gegenstück von Tonband-Aufnahme, ist eine sehr häufige und populäre MIDI-Anwendung. Der SR-16 ist ein zweckgebundener Sequencer, der für Trommel Maschine Anwendungen optimiert ist.

Sequencing nutzt die Tatsache, daß MIDI-Daten mit rhythmischen Daten Zeit-gestempelt werden können und im Speicher aufgenommen werden können. Der Computer handelt wie einen Kassettenrecorder, aber statt des Audio Aufnehmen speichert er Digitale Daten, die die Pad repräsentieren, die Sie spielten, den genauen Zustand, in dem Sie jenen Pad spielten, und die Pad-Dynamik.

Sobald gespeichert, kann die Vorstellung immer wider gespielt werden. Das Prinzip ist das Gleiche wie ein Elektro-Klavier, aber statt den Tasten, die von Löchern in einer Papier Rolle ausgelöst werden, werden Trommel-Sounds von Daten ausgelöst, die im Speicher des Computers enthalten sind.

Der SR-16 funktioniert auch gut als ein Trommel Sound Expander Modul für einzelne stand-alone oder Computerbasis Sequencer. Jedes von den 16 verfügbaren Kanälen von MIDI kann einen einmaligen Satz von MIDI-Daten befördern. Weil all diese Daten über ein Kabel geschickt werden, enthält jedes Daten Stück seine eigene Kanal ID damit ihn der MIDI-Empfänger zuteilen kann zu seinem eigenen Kanal und nur diese Daten annimmt. Der SR-16 kann den Kanal einschalten, der Trommel-Noten spielt, und reagiert durch das Auslösen von Sounds.

9.2 MIDI-KANAL-MITTEILUNGEN

Es gibt zwei Haupt Arten von MIDI-Mitteilungen. Kanal-Mitteilungen, die Kanal-spezifisch sind, bestehen aus Aktionsart und Modus-Mitteilungen. System-Mitteilungen, die keine Kanal-Nummer haben und von allen Einheiten in einem System empfangen werden, sie enthalten Gemeinsame, Echt Zeit, und Exklusive Mitteilungen.

9.2.1 Aktionsart-Mitteilungen(Voice)

Ein Pad auf dem SR-16 spielen produzieren die folgenden MIDI-Daten:

Note An entspricht der übertragenen MIDI-Tonhöhe des Pad; Werte können von 000 (niedrigste Note) zu 127 (höchste Note) schwanken. Mittleres C ist 60. Note Aus. Dieses bedeutet das Ende der Note. Geschwindigkeit entspricht der Dynamik von Ihrem Spielen; Die Werte liegen zwischen 001 (Minimum-Geschwindigkeit) und 127 (maximale Geschwindigkeit).

9.2.2 Modus-Mitteilungen

Es gibt zwei Mitteilungen, die den MIDI-Modus bestimmen, (d.h., wie Geräte MIDI-Daten empfangen). Die "omni"-Mitteilung bestimmt, wie vielen Kanäle erkannt werden können. Omni an bedeutet, daß Daten von allen Kanälen empfangen werden; Omni aus beschränkt die Anzahl von Kanälen, normalerweise auf einen.

Die "Mono / Poly" Mitteilung beschäftigt sich mit Aktionsart-Aufgabe innerhalb des Synthesizers. In Mono Modus spielt bloß eine einzige Note als Reaktion auf Aktionsart-Mitteilungen; im Poly Modus spielen so viele Stimmen wie Noten vorhanden sind.

Der SR-16 bietet folgendes:

Omni On/Poly (Modus 1) Der SR-16 antwortet zu MIDI-Daten auf allen Kanälen.

Omni Off/Poly (Modus 3) Der SR-16 wird auf einen Kanal geschaltet und ignoriert andere Kanäle.

9.3 GEMEINSAME SYSTEM MITTEILUNGEN

Für alle Einheiten in einem System sind einige dieser Mitteilungen bestimmt:

Song-Position-Zeiger Dieses zeigt wie viele "MIDI-Schläge" (normal eine 16 Note) vergangen sind, seit ein Stück begann, (bis zu 16384 Schläge Gesamtsumme). Er wird hauptsächlich benutzt, um anderen Sequencer und Trommel-Maschinen zu erlauben, automatisch zu einander zu finden. Damit, wenn Sie einen Sequencer starten, das andere Gerät automatisch zur gleichen Stelle im Song springt, worauf beide zusammen fortsetzen.

System Exklusiv Diese Mitteilung (schreib sys ex weil kurz) wird "exklusiv" betrachtet, weil einzelne Hersteller Daten über MIDI senden und empfangen, welche einzig für Geräte dieses Herstellers bestimmt sind. *Beispiel:* Wenn Sie Alesis SR-16 Mitteilung zu einem Ensoniq VFX-SD oder Roland MT-32 senden, wird nichts ausgelöst, da sie nur vom SR-16 verstanden werden. Diese Daten enthalten oft Informationen über Einzelne-Instrument Teile (wie den SR-16 Pattern/Song/Drum Set Informationen).

Timing-Tackt Der SR-16 gibt 24 Timing-Mitteilungen pro Viertelnote ab. Jedes Gerät, das zum SR-16 synchronisiert wird, schreitet durch 1/24 einer Viertelnote fort, wenn es die Tackt-Mitteilung bekommt, folglich bleiben Einheiten in sync, wenn sie beide die zur gleichen Zeit gestartet werden. Aber, beachte, um eine innerere Auflösung von 96 Timing-Mitteilungen pro Viertelnote bereitzustellen, unterteilt der SR-16 den MIDI-Tackt intern durch einen Faktor von vier.

Start Signale, für alle rhythmisch-basierte Einheiten, um spielen zu beginnen.

Stop Signale, für alle rhythmisch-basierte Einheiten, um spielen aufzuhören.

9.4 BÜCHER ÜBER MIDI

Es hat viele Bücher gegeben, die über MIDI geschrieben wurden; das folgende sind nur einige Beispiele von dem, was verfügbar ist.

MIDI For Musicians und The Electronic musician Dictionary von Craig Anderton; AMSCO Veröffentlichungen. Das erste berichtet über MIDI, und das zweite über Musik-Elektronik beide wurden speziell für Musiker ohne Vorbildung geschrieben.

Music Through MIDI von Michael Boom; Microsoft Press. Ein ausgezeichnetes Buch für jene mit MIDI, Synthese, und verwandten Themen begonnen haben.

Der Law des Murphy MIDI Book von Jeff Burger; Alexander Publishing. Betont Anwendungen und problemlösend.

Using MIDI von Helen Casabona und David Frederick; Alfred Publishing. Ein allgemeiner Führer zu MIDI mit einer Betonung auf Anwendungen.

Understanding MIDI und Understanding MIDI 2 durch verschiedene Autoren; Amordian Press. Eine Sammlung MIDI-orientierter Artikel von Musiker-Zeitschriften.

Descubriendo MIDI von José Valenzuela; Alesis Publishing. Ein gründlicher Überblick von MIDI auf Spanisch, geeignet für Anfänger und/oder anspruchsvolle Benutzer.

9.5 9.5 VIDEOS ÜBER MIDI

Die Basen Von MIDI, der Craig Anderton mit Steve Smythe bringt,; Alesis Publishing. Ein Überblick von den Vorstellungen und den Anwendungen des MIDI-Interfaces. Verfügbar durch Alesis Command Performance Accessory Collection.

10. ALESIS SR-16 STÖRUNGSSUCHE TABELLE

<i>Symptom</i>	<i>was Falsch ist,</i>	<i>Was zu machen ist</i>
Keine Anzeige	Strom-Schalter nicht an. Strom-Versorgung nicht angeschlossen. Schlechte Strom-Kabel. Unpassende Versorgung.	Drücken Sie Strom-Schalter ein. Überprüfen Sie Strom-Versorgung-Verbindungen. Versuchen Sie bekannte gute Strom-Kabel. Probieren Sie gekannte gute Strom-Zufuhr. Strom-Versorgung muß 9-12V A.C. sein. Ein 9 Volt GLEICHSTROM Versorgung wird nicht funktionieren, sondern es will die Einheit verletzung.
Knöpfe haben keine Wirkung. LCD Zeigt "Software Fehler." LCD zeigt Unsinn, alle Lichter an, oder Einheit hat allen Speicher verloren.	Software Werte sind ausser Kompetenz (Einheit ist "abgesürzt"). Wie mit allen Computer-Geräten können Abstürze von irgendeinem Verlust von Strom verursacht werden, während die Einheit sich stillstehend stellt. Maschine ist stillstehend wenn in entweder dem Muster oder dem Song wählen Seiten (d.h., das nicht Spielen oder das Aufnehmen).. Abstürze können auch von Fehlern während Tonband-Ladungen verursacht werden oder können MIDI sys ex Ladungen korrumpiert werden. Es wird empfohlen, daß Daten gespeichert würden und häufig verifiziert würden, um Verluste von großen Mengen von Daten zu verhindern.	Wieder initialisieren Sie Software. Schalten Sie Strom an, während Sie "ERASE" und "PLAY" halten.
Kein Klang.	Volumen-Knopf auf Minimum. Schlechtes Audio Kabel(s). Pad schalten zu falschen Ausgängen. Mix Volumen zu niedrig.	Drehen Sie Knopf im Uhrzeigersinn. Ersetzen Sie mit bekanntem gutem Kabel (s). Testen Trommel-Satz-Einstellung für richtige Ausgang-Auswahl. Testen Trommel-Satz und steigert Mischung-Lautstärken wenn notwendig.
Klang wird verfälscht.	Mix-Lautstärke (s) ist zu laut. SR-16 Ausgang Lautstärke ist zu hoch und schindet Empfänger-Eingang bis zur Erschöpfung.	Testen Trommel-Satz und vermindert Mix-Lautstärke (s) wenn notwendig. Reduzieren Sie gesamtes Volumen oder reduzieren Sie Trommel Satz Mix Lautstärken.
Trommeln machen nicht "Pan" in Stereo-Feld.	Trommel-Satz Panning Parameter werden falsch gesetzt. Schlechtes Audio Kabel (s). Efekt-Prozessoren oder das Mischen von Kontrollpulten, die in Verbindung mit dem SR-16 benutzt werden, korrumpiert die Stereo-Mischung.	Setzen Sie Trommel-Satz Panning Teil 4.4 gemäß. Scheck-Kabel durch Ersetzen mit bekannten guten Kabeln. Isolieren Sie und korrigieren Sie das Problem.
Ein oder mehr Pad nicht arbeiten.	Falsche Ausgang-Auswahl. Schlechtes Audio Kabel (s). Die Mix-Lautstärke von Pad ist auf 00 gesetzt. Panning nicht korrekt.	Testen Trommel-Satz-Parameter für korrekte Ausgang-Auswahl. Testen Kabel mit dem Ersetzen mit bekannten guten Kabeln. Testen Trommel-Satz-Parameter für korrektes Mix-Niveau. Testen Trommel-Satz-Parameter für zweckmäßige Pan-Position.
Trommeln spielen nicht ab wie aufgenommen. Einige Schläge scheinen verschoben.	Quantisieren-Werte stellten nicht korrekt ein.	Testen quantize und swing Werte in REKORD-SETUP.
Werden keine bestimmte Trommel-Schläge in Schritte-geändert-Modus dargestellt.		
Pad nicht Berührung empfindsam.	Pad-Dynamiken zu festem Volumen eingestellt.	Testen Pad-Geschwindigkeit-Parameter im REKORD-SETUP.
Andere sequencers werden nicht "Sklave" zum SR-16.	SR-16 "Tackt-Ausgang" ist aus.	Stellen Sie den SR-16 's "Tackt-Ausgang" an.
Andere Sequencer wollen nicht arbeiten... (cont)	Sequencer stellte nicht ein, um MIDI (extern) Tackt zu bekommen.	Stellen Sie slave Tackt dementsprechend ein.
SR-16 will nicht zu anderem Sequencer arbeiten.	SR-16 "Tackt-Eingang" ist aus. Master-Sequencer sendet keine Tackt-Informationen. Einheit in MIDI-Kette gibt Tackt-Informationen nicht weiter.	Stellen Sie SR-16 's "Tackt-Eingang" an. Setzen Sie Master Sequencer Tackt Quelle dementsprechend. Schalten Sie MIDI-Echo auf jeder individuellen Einheit in der Kette an.
SR-16 nicht reagiert, um Änderungen zu programmieren.	"PRG CHNG" ist aus. SR-16 ist nicht in Muster-Modus. Falscher MIDI-Kanal.	Machen Sie es an (MIDI-SETUP-Taste). Wechseln Sie zu Muster-Modus. Setzen Sie MIDI Kanal dementsprechend.
SR-16 sendet keine MIDI-Noten.	SR-16 " Trommel Ausgang " ist aus. Falscher MIDI-Kanal.	Machen Sie ihn an. Setzen Sie Kanal dementsprechend.
SR-16 empfängt keine MIDI-Noten.	SR-16 " Trommel Eingang " ist aus. Falscher MIDI-Kanal. Falsche Trommel-Note-Zuteilungen.	Machen Sie es an. Setzen Sie Kanal dementsprechend. Setzen Sie Trommel-Noten dementsprechend.
Will nicht von Tonband laden. Notiz: währe gut, allen Speicher sofort zu überprüfen.	Aufzeichnung und/oder Playback-Lautstärke falsch. Schlechtes Kabel ODER Adapter-Stecker oder Kabel-Setup enthält builitin-attenuator (Widerstand). Schlechtes Band. Tonband-Köpfe schmutzig. Rauschen-Reduktion ist an.	Stellen Sie Lautstärken für beste Ergebnisse ein. 0dB ist ein guter Ausgangspunkt für die meisten Kassettenrecorder doch etwas Experimentieren ist vielleicht notwendig. Testen Kabel (Stecker sollten Mono 3mm Klinke-Stecker sein). Vermeiden Sie Adapter-Stecker und stellen Sie sicher, dieses Kabel ist nicht Kaputt. Versuch neues Tonband. Band sollte normal biased sein. Saubere Tonband-Köpfe. Machen Sie alle Tonband-Rauschen-Reduktion aus.

<i>Symptom</i>	<i>was Falsch ist,</i>	<i>Was zu machen ist</i>
Will keinen MIDI sys ex Daten von externem Diskettenlaufwerk oder Computer laden.	Der Speicher von Diskettenlaufwerk ist zu klein, um den ganze Inhalte vom SR-16 festzunehmen. Diskettenlaufwerk oder Computer speicherte originale Informationen nicht korrekt.	Reduzieren Sie das verbrauchen von Speicher im SR-16 durch Löschen von unbenötigten Teilen. Prüfen Sie einsatz und Gebrauch für Speicherung und Wiedergewinnung im Handbuch des Speichergerät. Der SR-16 ist bestimmt, um zu senden und zu empfangen sys ex Daten, ohne Markennamen, unkanalisiert, in eine Richtung (kein handshake).
SR-16 will Song oder Muster nicht empfangen.	Dies passiert normalerweise, beim Versuchen, einen Song oder Muster in eine niedriger nummerierte Speicher-Stelle zu bekommen, wenn der SR-16 sehr voll ist. Dies kommt wegen des innereren Speicherung-Formates vom SR-16.	Retten Sie Muster oder Song in ein höher nummeriertes Muster oder Song-Speicher-Stelle. Oder reduzieren Sie die Menge von unbenötigten Mustern im Speicher, vom SR-16, durch Löschen.