



TD-8

Bedienungsanleitung

WARNUNG

- Dieses Gerät kann zusammen mit Kopfhörern oder Lautsprechern Lautstärken erzeugen, die eventuell Ihr Gehör beeinträchtigen können. Sollte dieser eintreten, suchen Sie sofort einen Gehörspezialisten auf. Generell sollten Sie das Gerät immer mit einer verträglichen Lautstärke spielen. 
- Achten Sie darauf, daß keine kleinen Gegenstände bzw. Flüssigkeiten in das Gehäuse gelangen. 

- Schalten Sie das Gerät sofort aus, trennen Sie es von der Stromversorgung und benachrichtigen Sie Ihren Roland-Vertragspartner, wenn:
 - der Netzadapter bzw. das Netzkabel beschädigt sind;
 - Gegenstände bzw. Flüssigkeit in das Innere des Gehäuses gelangt sind;
 - das Gerät nass geworden ist (z.B. durch Regen);
 - das Gerät anderweitig nicht normal funktioniert.
- In Haushalten mit Kindern sollte ein Erwachsener solange für Aufsicht sorgen, bis das betreffende Kind das Gerät unter Beachtung aller Sicherheitsvorschriften zu bedienen weiß. 
- Bewahren Sie das Gerät vor heftigen Stößen und lassen Sie es nicht fallen. 
- Vermeiden Sie es, das Gerät mit vielen anderen Geräten zusammen an derselben Steckdose zu betreiben. Ganz besonders vorsichtig sollten Sie bei der Verwendung von Verlängerungen mit Mehrfachsteckdosen sein: der Gesamtverbrauch aller an sie angeschlossenen Geräte darf niemals die in Watt oder Ampère angegebene zulässige Höchstbelastung überschreiten! Eine übermäßige Belastung durch zu hohen Stromfluß kann das Kabel bis zum Schmelzen erhitzen. 
- Bevor Sie das Gerät im Ausland benutzen, sollten Sie Ihren Roland-Vertragspartner zu Rate ziehen. 

WARNUNG

- Das Gerät und der Netzadapter sollten immer ausreichend belüftet sein. 
- Ziehen Sie nie am Kabel, sondern fassen Sie beim Aus- und Einstöpseln des Netzkabels immer nur den Stecker. 
- Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen, trennen Sie den Netzadapter von der Stromversorgung. 
- Achten Sie darauf, daß die Kabel nicht durcheinandergeraten. Verlegen Sie die Kabel außerdem so, daß Kinder nicht an sie herankommen. 
- Stellen Sie sich nicht auf das Gerät, und belasten Sie es auch nicht mit schweren Gegenständen. 
- Fassen Sie das Netzteil bzw. das Netzkabel niemals mit nassen Händen an. 
- Bevor Sie das Gerät bewegen, um es an einem anderen Platz aufzustellen, sollten Sie nicht nur das Netzteil vom Gerät trennen, sondern auch alle zu externen Geräten führenden Kabel. 
- Wenn Sie das Gerät reinigen wollen, schalten Sie es vorher aus und trennen es vom Netzteil. 
- Bei Gewitter sollten Sie das Gerät vom Stromnetz trennen. 

Wichtige Hinweise

Stromversorgung

- Verwenden Sie keinen Stromkreis, an den auch Störgeräusche produzierende Geräte angeschlossen sind, z.B. Motoren oder Lichtsysteme.
- Der Netzadapter erwärmt sich während des Betriebs. Dieses ist normal.
- Schalten Sie alle beteiligten Geräte aus, bevor Sie Kabelverbindungen vornehmen, um Fehlfunktionen oder Beschädigungen vorzubeugen.

Positionierung

- Vermeiden Sie den Betrieb in der direkten Nähe von Verstärkern, um Brummgeräuschen vorzubeugen.
- Verwenden Sie dieses Gerät nicht in der Nähe von Radio- und TV-Empfängern, um Einstreuungen zu vermeiden.
- Setzen Sie das Gerät keinen extremen Temperaturen aus (z.B. direkte Sonneneinstrahlung oder die Aufstellung direkt neben einem Heizkörper). Dadurch kann die Oberfläche verfärben bzw. beschädigt werden.
- Vermeiden Sie Umgebungen mit hoher Luftfeuchtigkeit. Verhindern Sie, daß das Gerät Regen ausgesetzt wird.

Reinigung

- Verwenden Sie ein trockenes oder leicht angefeuchtetes Tuch. Bei Bedarf kann auch ein mildes, neutrales Reinigungsmittel verwendet werden. Reiben Sie danach die Geräteoberfläche wieder trocken.
- Verwenden Sie niemals Benzin, Verdünner, Alkohol o.ä., damit keine Verformungen oder Verfärbungen des Gehäuses auftreten.

Reparatur und Datensicherung

- Bei technischen Überprüfungen bzw. Reparaturen wird das Gerät auf die Werksvoreinstellungen zurückgesetzt. Speichern Sie daher Ihre Daten vorher mit Hilfe eines MIDI-Sequenzers (MIDI Bulk Dump) ab. Nach der technischen Überprüfung können Sie dann Ihre Daten wieder in das Gerät zurückübertragen. Roland übernimmt keine Haftung für den Verlust von Anwenderdaten.

Die Speicherbatterie

- Dieses Gerät beinhaltet eine Speicherbatterie, welche die Parameter-Einstellungen sichert, auch wenn das Instrument ausgeschaltet wird. Wenn die Batteriespannung nachläßt, erscheint im Display die folgende Meldung. Lassen Sie dann die Batterie möglichst bald von Ihrem Roland-Vertragspartner austauschen.



Zusätzliche Hinweise

- Während Ihrer Arbeit sollten Sie Ihre Daten regelmäßig sichern, damit bei einer Fehlbedienung bzw. einer Fehlfunktion Ihres Systems die Daten nicht verloren sind.
- Daten innerhalb eines Bulk Dump, die unvollständig oder zerstört sind und daher nicht in das Gerät übertragen werden können, sind nicht mehr verwendbar. Roland übernimmt keine Haftung für eventuelle Datenverluste, die aufgrund einer solchen Situation auftreten können.
- Behandeln Sie die Bedienelemente (Regler und Taster) mit der notwendigen Sorgfalt.
- Drücken oder schlagen Sie nicht auf das Display.
- Wenn Sie Kabel mit dem Gerät verbinden oder abziehen, fassen Sie immer am Stecker und nicht am Kabel selbst. Damit beugen Sie Beschädigungen des Kabels vor.
- Spielen Sie das Gerät mit einer moderaten Lautstärke, auch, wenn Sie Kopfhörer verwenden.
- Wenn Sie das Gerät transportieren möchten, verwenden Sie entweder die Originalverpackung, eine andere gleichwertige Verpackung oder ein Flightcase.
- Verwenden Sie nur die von Roland empfohlenen Verbindungskabel.
 - Einige Kabel besitzen einen internen Widerstand. Die Verwendung solcher Kabel führt dazu, daß die Lautstärke stark herabgesetzt wird. Diese Kabel sollten daher nicht verwendet werden.

Inhalt

WICHTIGE HINWEISE	4
Inhalt	5
Über das Benutzen dieser Bedienungsanleitung	11
Eigenschaften	12
Vorder- und Rückseite.....	14
Voerdersseite	14
Rückseite	16
Bedienelemente und Display-Anzeigen.....	18
Das Speichern Ihrer Einstellungen.....	18
Taster, Fader und Regler	18
Cursor.....	18
Funktions-Taster ([F1], [F2], [F3])	18
Verwenden der Pop-Up-Menüs	19
Benutzen der [INC/+]- und [DEC/-]-Taster sowie des VALUE-Rads.....	20
Der [FADERS]-Taster und die [GROUP FADERS]-Schieberegler	21
Pads von der Bedienoberfläche des TD-8 anwählen.....	22
Über die Preset-Drum-Kits	22
Über die Patterns	22
Über die Anzeigen im oberen Teil des Displays.....	23
Kurzanleitung	25
Bevor Sie anfangen zu spielen	26
Das Befestigen des TD-8 am Rack/Stativ	26
Pads und Pedale anschließen.....	27
Schließen Sie Ihren Verstärker an	29
Das Einschalten.....	30
Um auszuschalten... ..	31
Den internen Demo-Song anhören	32
Pads und Pedale einrichten	34
Das TD-8 für die angeschlossenen Pads einrichten.....	34
Einstellungen für das Roland "V-Custom Kit"	34
Pads individuell einrichten.....	36
Die Fellspannung optimieren.....	38
Überprüfen der Einstellungen.....	40
Pad-Spieltechniken.....	41
Rimshots	41
Cross-Stick-Schläge.....	42
Becken-Stopps (Choking).....	42
Erkennen der Anschlagstelle (Positional Sensing)	42
Spielen mit Besen	43
Hi-Hat-Kontroll-Pedal.....	43

- Spiele.....44**
 - Sounds spielen 44
 - Drum Kits anwählen..... 44
 - Die Lautstärke anpassen 45
 - Die Pad-Empfindlichkeit einstellen..... 46
 - Mit Metronom [CLICK] spielen..... 48
 - Die Effekte ein- und ausschalten 50
- Ein Drum-Kit ändern52**
 - Grundlagen zur Klangerzeugung..... 52
 - Ein Drum-Instrument auswählen 54
 - Drum-Sounds editieren (V-EDIT)..... 56
 - Die Kesseltiefe einstellen..... 56
 - Die Fellsorte und -Stimmung ändern..... 58
 - Die Dämpfung und die Teppichspannung ändern..... 60
 - Suchen Sie den Raum aus, in dem die Drums gespielt werden (AMBIENCE)..... 62
 - Die Lautstärkeverhältnisse der Instrumente einstellen [MIXER] 64
 - Den Klang veredeln (MASTER EQUALIZER)..... 66
- Zusammen mit der Begleitung spielen68**
 - Patterns wiedergeben (Begleitung über einige Takte) 68
 - Songs wiedergeben 70
 - Die Lautstärke der Begleitung und des Click-Sounds einstellen 71
 - Die Drums in Patterns und Songs stummschalten..... 72
- Die Patterns mit Pads starten74**
- Mit General-MIDI-Scores zusammenspielen75**
- Hauptanleitung 77**
 - Kapitel 1 Drum-Kit-Einstellungen.....78**
 - Ein Drum Kit auswählen..... 78
 - Über die „DRUM KIT“-Seite 78
 - Einen Drum-Kit-Namen einstellen [NAME]..... 79
 - Mit Besen spielen..... 80
 - Die Lautstärke des Hi-Hat-Pedals einstellen (PEDAL HI-HAT VOLUME)..... 81
 - Die Effekte ein- und ausschalten..... 81
 - Kapitel 2 Drum-Instrument-Einstellungen82**
 - Ein Pad zum Editieren auswählen..... 82
 - Ein Pad durch Anschlagen auswählen 82
 - Ein Pad mit dem Trigger-Select-Taster auswählen..... 82
 - Ein Umschalten der Seiten-Anzeige verhindern (EDIT LOCK) 83
 - Ein Instrument auswählen 83
 - Mithilfe der „List“-Seite auswählen 84
 - Über die Kategorien (Group Names) auswählen..... 84

Drum-Sounds einstellen (V-EDIT).....	85
Die Kesseltiefe auswählen	85
Die Fellsorte auswählen	86
Das Fell stimmen.....	86
Die Dämpfung auswählen (Muting).....	86
Die Spannung des Snare-Teppichs einstellen.....	87
Einstellungen für Tonhöhe (Pitch) und Tonlänge (Decay) (EDIT)	88
Kapitel 3 Studio- und Mixer-Einstellungen.....	89
Studio-Einstellungen (AMBIENCE)	89
Den Raum für das Drum-Kit aussuchen (STUDIO)	89
Das Wandmaterial ändern.....	89
Die Raumgröße ändern	89
Die Lautstärke des Raums einstellen	89
Die Stärke des Raumanteils für jedes Instrument einstellen (AMBIENCE SEND LEVEL)	90
Die Stärke des Raumanteils für jeden Part einstellen (AMBIENCE GROUP SEND LEVEL)	90
Den Gesamtklang nachregeln (MASTER EQUALIZER)	91
Mixer-Einstellungen [MIXER]	92
Das Lautstärkeverhältnis der Pads einstellen.....	92
Die Panorama-Position (Stereo-Position) einstellen	93
Die Gesamtlautstärke des Drum-Kits einstellen	93
Kapitel 4 Mit dem Metronom zusammenspielen	94
Den Click ein- und ausschalten und seine Lautstärke einstellen	94
Das Tempo einstellen.....	94
Die Taktart einstellen	94
Das Metrum einstellen.....	95
Einen Click-Sound auswählen.....	95
Die Panorama-Position (Stereo Position) einstellen	95
Die Ausgangszuordnung einstellen	95
Kapitel 5 Mit Patterns zusammenspielen	96
Ein Pattern auswählen	97
Über die „PATTERN“-Seite.....	98
Über die „List“-Seite auswählen.....	98
Aus einer Kategorie (Category) auswählen	99
Ein Pattern wiedergeben	99
Das Tempo einstellen	100
Den Wiedergabe-Modus auswählen (LOOP, ONE SHOT oder TAP)	100
Ein Pattern transponieren (TRANSDPOSE).....	102
Vor der Wiedergabe einen Einzähler (COUNT IN) einfügen.....	102
Part-Einstellungen	102
Einen Part auswählen	102
Ein Instrument auswählen.....	102
Lautstärke, Raumanteil, Panorama und Pitch-Bend-Umfang einstellen.....	103
Den Gesamt-Raumanteil der Begleit-Instrumente einstellen (AMBIENCE GROUP SEND LEVEL)	103

Einstellungen für das Percussion-Set	104
Über die Verwendung eines Percussion-Sets	104
Ein Percussion-Set auswählen.....	104
Lautstärke und Raumanteil (AMBIENCE SEND LEVEL) einstellen	104
Percussion-Sets kopieren	104
Ein Percussion-Instrument auswählen	105
Einstellungen für jedes Instrument	105
Einen bestimmten Part stummschalten (PART MUTE)	106
Einen Percussion Part stummschalten.....	107
Den „Part Mute“-Status auf der Pattern- oder Song-Wiedergabe-Seite überprüfen	108
Ein Pattern durch Einspielen erzeugen (REAL-TIME RECORDING).....	108
Aufnehmen	108
Töne und Phrasen während einer Echtzeit(Realtime)-Aufnahme überprüfen (REC REHEARSAL).....	110
Überflüssige Daten während einer Echtzeit(Realtime)-Aufnahme löschen (REALTIME ERASE)	110
Das Timing während der Aufnahme korrigieren (QUANTIZE).....	111
Vor der Aufnahme und Wiedergabe einen Einzähler einfügen (COUNT IN).....	112
Die Aufnahme gleichzeitig mit einem Pad-Schlag beginnen (HIT-PAD START).....	112
Daten von einem anderen Sequenzer importieren	112
Ein Pattern editieren	113
Ein Pattern kopieren [COPY]	113
Teile eines Patterns taktweise kopieren.....	114
Einen leeren Takt einfügen [INSERT].....	115
Ein Pattern vollständig löschen [DELETE].....	116
Einen überflüssigen Takt löschen.....	116
Den Pattern-Inhalt löschen [ERASE].....	117
Überflüssige Daten löschen, um leere Takte zu erzeugen	117
Ein Pattern benennen [NAME].....	118
Ein User-Pattern vor versehentlichem Überschreiben schützen (PATTERN LOCK)	119

Kapitel 6 Mit Songs zusammenspielen.....120

Einen Song auswählen.....	121
Über die „SONG“-Seite.....	121
Aus der „List“-Seite auswählen.....	121
Einen Song wiedergeben.....	122
Das Tempo einstellen	122
Den Wiedergabe-Modus einstellen (LOOP oder ONE SHOT)	123
Einen Song im Kreis wiedergeben (LOOP PLAYBACK).....	123
Vor der Wiedergabe einen Einzähler einfügen (COUNT IN)	123
Einen bestimmten Part stummschalten (PART MUTE)	124
Einen Song aus verschiedenen Patterns zusammenstellen.....	124
Ein Pattern einfügen [INSERT]	124
Einen überflüssigen Schritt (Step) löschen [DELETE]	125
Ein Pattern transponieren [TRANSPOSE].....	125
Einen Song bearbeiten (editieren).....	126
Einen Song kopieren [COPY]	126
Alle Daten löschen und einen Song initialisieren (SONG INITIALIZE)	126
Einen Song benennen [NAME]	127

Kapitel 7 Einstellungen für das gesamte TD-8.....128

Angeben der Pad-Art (TRIGGER TYPE)	128
Die Pad-Empfindlichkeit einstellen (BASIC TRIGGER PARAMETERS).....	129
Fein-Einstellungen für die Trigger-Parameter (ADVANCED TRIGGER PARAMETERS).....	131
Das TD-8 mit akustischen Drums ansteuern (Acoustic Drum Trigger).....	134
Den Trigger-Typ angeben.....	134
Die Trigger-Parameter einstellen.....	134
Den Display-Kontrast einstellen	135
Das TD-8 stimmen (MASTER TUNING).....	135
Den freien Speicherplatz anzeigen lassen.....	136
Die Display-Seiten automatisch wechseln lassen (NOTE CHASE)	136
Note Chase ein- und ausschalten.....	136
Die Ausgangszuordnung wählen	137

Kapitel 8 Nützliche Funktionen.....138

Die Kits in der gewünschten Reihenfolge aufrufen (DRUM KIT CHAIN).....	138
Eine Drum-Kit-Kette (Drum-Kit-Chain) erzeugen.....	138
Eine Drum-Kit-Kette verwenden.....	139
Was Sie sonst noch mit Pads und Fußschaltern machen können	139
Ein Pattern durch Anschlagen eines Pads starten (PAD PATTERN).....	139
Die Tonhöhe eines Instruments mit dem Hi-Hat-Kontroll-Pedal ändern (PITCH CONTROL)	141
Mit den Pads Taster-Funktionen ausführen (PAD SWITCH)	142
Mit einem Fußschalter Taster-Funktionen ausführen (FOOT SWITCH).....	144
Verschiedene Einstellungen kopieren	145
Ein Drum-Kit kopieren (DRUM KIT COPY).....	145
Ein Drum-Kit-Instrument kopieren (INSTRUMENT COPY).....	146
Mixer-Einstellungen kopieren (MIXER COPY)	147
Studio-Einstellungen kopieren (EFFECT COPY)	147
Einstellungen für den Preview-Taster.....	148

Kapitel 9 MIDI-Funktionen149

Daten auf einem externen MIDI-Instrument abspeichern (BULK DUMP)	149
Daten speichern.....	149
Gespeicherte Daten wieder in das TD-8 übertragen.....	150
Die Geräteerkennung (Device ID) einstellen.....	150
Ein externes MIDI-Soundmodul mit den Pads ansteuern	151
Die übertragenen Noten-Nummern der Pads einstellen	151
Die „Gate Time“ einstellen	153
Die MIDI-Kanäle einstellen	153
Zusammen mit dem Roland SPD-20 benutzen (SOFT THRU).....	153
MIDI-Einstellungen für das gesamte TD-8.....	154
Den MIDI-Kanal eines Parts einstellen	154
Die Priorität von Drums und Percussion einstellen (CHANNEL 10 PRIORITY)	154
„Local Control“ ausschalten.....	155
Den Austausch von Programmwechsel-Befehlen (Program Change Messages) unterbinden.....	155
Die vom FD-7 gesendeten Daten reduzieren (PEDAL DATA THIN).....	156
Das TD-8 als Soundmodul verwenden	156
Die Pads den empfangenen Noten-Nummern zuordnen.....	157
Die von Programmwechsel-Befehlen aufgerufene Drum-Kit-Nummer ändern.....	157
Die von Programmwechsel-Befehlen aufgerufene Percussion-Set-Nummer ändern	158
Die Einstellungen der Parts und Percussion-Sets ändern.....	158

Das TD-8 als General-MIDI-Soundmodul verwenden	159
In den GM-Modus umschalten	159
Das Umschalten in den GM-Modus verhindern	160
Mit GM-Scores zusammenspielen	160
MIDI-Daten, die optimale Ausdrucksmöglichkeiten garantieren	161
Daten für kontrolliertes Hi-Hat-Spiel	161
Daten für das Erkennen der Anschlagstelle (Positional Sensing).....	162
Synchronisation mit externen MIDI-Geräten	162

Anhang 165

Mögliche Fehlerursachen..... 166

Probleme mit dem Gesamt-Sound	166
Pad- und Pedal-bezogene Probleme.....	168
MIDI-bezogene Probleme	168
Sequenz-bezogene Probleme.....	169
Click-bezogene Probleme.....	170
Display-bezogene Probleme	171

Wiederherstellen der Werkseinstellungen 172

Die Verwendung von Drum-Triggern 173

Meldungen und Fehlermeldungen 174

Über MIDI 176

Preset-Drum-Kit-Liste..... 179

Drum-Instrument-Liste 180

Preset-Percussion-Set-Liste 184

Begleit-Instrument-Liste..... 186

Preset-Pattern-Liste..... 188

Parameter-Liste..... 192

Kit-Parameter	192
Pattern-Parameter.....	194
Song-Parameter.....	197
Setup-Parameter	197
Click-Parameter	199
Tempo-Parameter.....	199
GM-Modus	199

MIDI-Implementation..... 200

Technische Daten 216

Block-Diagramm 217

Index..... 218

Aufbau dieser Bedienungsanleitung

Diese Bedienungsanleitung ist wie folgt aufgebaut.

Kurzanleitung

Dieser Abschnitt ist für diejenigen gedacht, die Ihr TD-8 zum ersten Mal benutzen. Hier werden die verschiedenen Funktionen ganz einfach erklärt. Am besten probieren Sie gleich beim Lesen alle Einstellungen mit Ihrem TD-8 aus. Dadurch lernen Sie am schnellsten, wie eine grundlegende Bedienung funktioniert. Eine tiefergehende Bedienung Ihres TD-8 und Details zu anderen Bedienungsschritten werden in der Hauptanleitung ausführlich erklärt.

Hauptanleitung

Dieser Abschnitt erklärt alle Funktionen Ihres TD-8 sehr detailliert und ist in spezifische Abschnitte unterteilt. Grundlegende Funktionen des Bedienfeldes und Anzeigen werden in der Kurzanleitung erklärt. Die Hauptanleitung setzt voraus, daß Sie die Kurzanleitung schon gelesen haben. Sollte Ihnen also etwas unklar sein, sehen Sie bitte nach, ob Ihre Fragen dort besprochen werden.

Kapitel 1–3: Funktionen für die Soundprogrammierung

Dieses Kapitel erklärt Ihnen Soundprogrammierungsmöglichkeiten, die über die Kurzanleitung hinaus gehen.

Kapitel 4–6: Benutzung eines Sequenzers

Dieses Kapitel erklärt Ihnen die Sequenzerfunktionen wie Patterns und Songs; Aufnahme; Click-Einstellungen sowie Pattern- und Song-Bearbeitung.

Kapitel 7: Einstellungen, die sich auf das gesamte TD-8 auswirken

Hier werden Einstellungen wie z.B. die Trigger-Einstellungen oder die Grundstimmung (Master Tune) Ihres TD-8 beschrieben.

Kapitel 8: Nützliche Funktionen

Dieses Kapitel erklärt Ihnen z.B. die Kopier-Funktionen Ihres TD-8; wie Sie die Pads dazu benutzen können, Patterns oder Songs zu starten; und weitere Zeit-sparende Funktionen.

Kapitel 9: MIDI-Funktionen

Dieses Kapitel zeigt Ihnen, wie Sie die MIDI-Funktionen sinnvoll einsetzen – z.B. um Daten auf einem externen Gerät abzuspeichern oder Ihr TD-8 als General-MIDI-Sound-Modul einzusetzen.

Anhang

Wenn Probleme auftauchen, sehen Sie zuerst im Abschnitt „Mögliche Fehlerursachen“ nach, ob Ihre Einstellungen richtig sind. Erscheint während der Bedienung eine Fehlermeldung, lesen Sie im Abschnitt „Anzeigen und Fehlermeldungen“, was Sie tun sollten. Dieser Abschnitt erhält auch Informationen über MIDI, verschiedene Tabellen und die MIDI-Implementationstabelle.



Die Erklärungen in dieser Anleitung enthalten auch Bilder, welche zeigen sollen, was normalerweise im Display dargestellt wird. Diese Abbildungen dienen nur als Beispiel und müssen nicht zwangsläufig mit den Anzeigen in Ihrem TD-8 übereinstimmen.

Eigenschaften

Variable „Drum-Modeling“-Klangerzeugung

Simuliert die Klangbildung akustischer Schlagzeuge: V-Edit (S. 56, S.85)

Mit V-Edit können Sie Sounds genauso gestalten, wie Sie es mit einem akustischen Schlagzeug tun würden. Sie können z.B. ein Fell aussuchen, dieses stimmen und anschließend abdämpfen.

„Positional Sensing“ (S.42)

Wenn Sie PD-7-, PD-9-, PD-80-, PD-80R-, PD-100- oder PD-120-Pads benutzen, wird die Anschlagsstelle erkannt und in einen entsprechenden Sound umgesetzt.

Die Pads können mit Besen gespielt werden (S.43)

Auf den PD-80-, PD-80R-, PD-100- oder PD-120-Pads können Sie sogar mit Besen spielen.



Verwenden Sie NUR Nylon(Plastik)-Besen. Metall-Besen können nicht nur das Fell beschädigen, sondern mit Ihren Spitzen auch in das feine Gewebe des Felles eindringen.

„Cross Stick“-Schläge sind möglich (S.42)

Sie können in Verbindung mit einem PD-80- oder PD-120-Pad Cross-Stick-Schläge spielen.



Ein Erkennen der Anschlagsstelle („Positional Sensing“) und Cross-Stick-Schläge sind nur am TRIGGER INPUT3 (SNARE) möglich.

Das Hi-Hat-Pedal kann die Tonhöhe steuern (S.141)

Mit dem Hi-Hat-Kontroll-Pedal können Sie die Tonhöhe der Pad-Instrumente verändern.

Eine Vielzahl integrierter Instrumente

Ihr TD-8 enthält viele Sounds von höchster Klangqualität, mit denen Sie sich in nahezu jeder erdenklichen musikalischen Stilrichtung zuhause fühlen können.

Drum-Instrumente: 1.024

Backing-Instrumente: 262

Leicht verständliche und Schlagzeug-gerechte Bedienung

Großes Display

Hiermit erhalten Sie durch die grafische Darstellung vieler Parameter schnellen und unkomplizierten Zugriff auf sämtliche Funktionen Ihres TD-8.

Ideale Funktionen und Bedienung für die Live-Performance

Gruppen-Fader (S.21)

Auf der Bedienoberfläche finden Sie Gruppen-Fader, mit denen Sie besonders schnell die Lautstärkeverhältnisse Ihren Bedürfnissen anpassen können – sogar während des Spielens.

Mit der „Drum-Kit-Chain“-Funktion können Sie die Drum-Kits einfach in der Reihenfolge, die Sie gerade benötigen (S.138)

Große [INC/+]- und [DEC/-]-Taster, die Sie sogar mit Ihren Stöcken bedienen können

Sie können herkömmliche Pads und anderes Zubehör verwenden (S.36, S.134)

Ihr TD-8 kann nicht nur mit den PD-80- und PD-80R -Pads und dem KD-80-Kick-Trigger gespielt werden, sondern auch mit herkömmlichen Pads (wie PD-5, PD-7, PD-9, PD-100 und PD-120), Kick-Triggern (KD-5, KD-7 und KD-120) sowie mit dem Hi-Hat-Kontroll-Pedal FD-7. Sie können bis zu zwölf Pads gleichzeitig anschließen.

Ein einfach zu bedienender Sequenzer

Eine Vielzahl von Preset-Patterns (S.68, S.97)

Durch Arrangieren der Patterns können Sie Songs erzeugen (S.124)

Mit den Patterns und Songs läßt sich wie mit einer Band üben. Dabei lassen sich die vorprogrammierten Rhythmus-Instrumente auch stummschalten („muten“). Darüber hinaus können Sie Ihre eigenen Begleitpatterns („Backing Patterns“) programmieren und abspeichern.



Die speziellen Besen-„Wisch“- bzw. -„Rühr“-Sounds lassen sich via MIDI nur mit dem Besen-Kit „MIDIbrsh“ aufnehmen.

General-MIDI-Unterstützung (S.159)

Im GM-Modus können Sie mit Ihrem TD-8 GM-kompatible Songs abspielen lassen.

Dieser Modus enthält eine Funktion, die Ihnen ermöglicht, einen Part stummzuschalten. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie z.B. die Drums ausschalten möchten, um selber mitzuspielen.

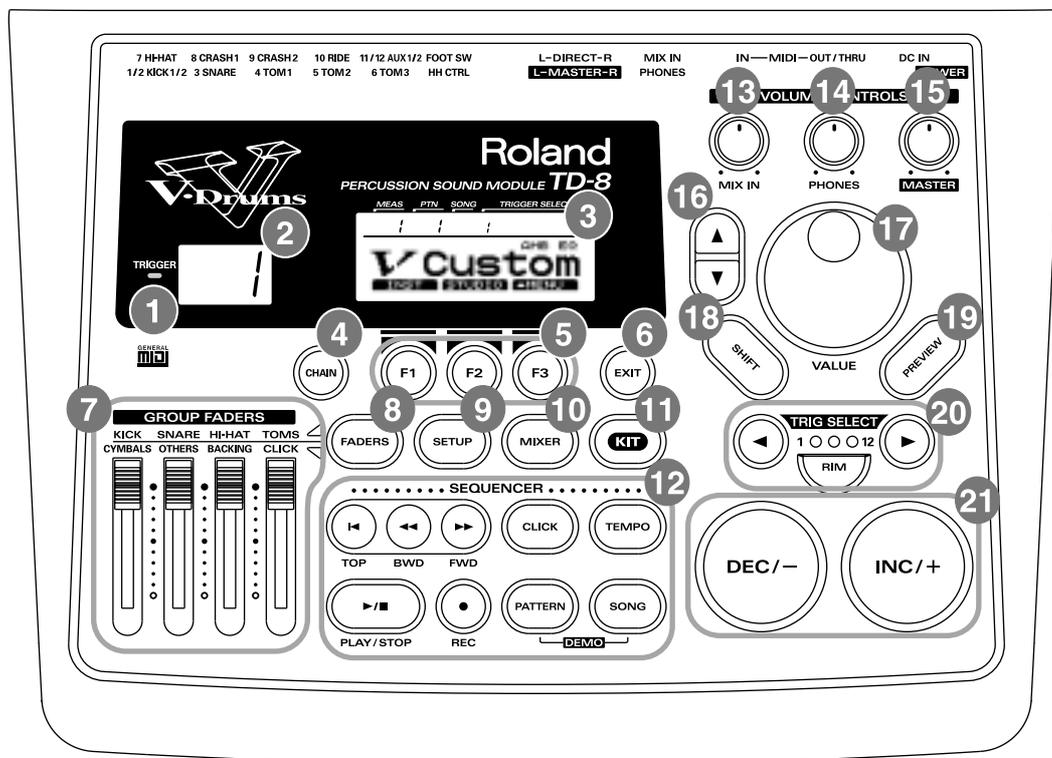


General-MIDI-System

Das General-MIDI-System ist eine Hersteller-übergreifende Vereinbarung für den Aufbau einer Tonerzeugung. Alle Instrumente, welche das General-MIDI-Logo () tragen, sind in der Lage, GM-Songdaten mit den korrekten Sounds wiederzugeben.

Vorder- und Rückseite

Vorderseite



1 Trigger-Anzeiger

- Leuchtet auf, wenn Sie Pads anspielen, die an den Trigger-Eingängen angeschlossen sind. So können Sie sehen, ob die Pads richtig angeschlossen sind.
Leuchtet ebenfalls auf, wenn MIDI-Nachrichten am MIDI-IN-Anschluss ankommen (MIDI-Anzeiger).
- Leuchtet auch auf, wenn der [PREVIEW]-Taster gedrückt wird.

2 LED-Anzeige

Zeigt die Programm-Nummer des gewählten Drum-Kits an.

3 Grafisches Display

Zeigt sowohl Grafiken als auch Text an; z.B. den Drum-Kit-Namen, während Sie ein Drum-Kit spielen, Pattern- oder Song-Namen während deren Wiedergabe, oder Einstellungen beim Editieren.
Im oberen Teil des Displays werden die Nummer des gewählten Trigger-Eingangs, die Pattern- oder Song-Nummer sowie die Anzahl der Takte angezeigt.



Wird im Folgenden „Display“ genannt.

4 CHAIN-Taster

Mit diesem Taster gelangen Sie zu den Drum-Kit-Chain-Einstellungen (mit dieser Funktion können Sie die Reihenfolge der Drum-Kits festlegen, S.138).

5 [F1]-, [F2]-, [F3]-Taster

Die Funktion dieser Taster ändert sich je nach Display-Seite. Die Funktion der Taster wird im unteren Bereich des Displays angezeigt (S.18).

6 EXIT-Taster

Wenn Sie diesen Taster drücken, gelangen Sie in der Menü-Hierarchie jeweils eine Stufe „nach oben“. Wenn Sie den Taster wiederholt drücken, gelangen Sie z.B. zur „DRUM KIT“-Seite, zur „CHAIN“-Seite, zur „PATTERN“-Seite oder zur „SONG“-Seite (wobei die entsprechenden [KIT]-, [CHAIN]-, [PATTERN]- oder [SONG]-Taster aufleuchten).

7 GROUP FADERS

Mit diesen Gruppen-Fadern stellen Sie die Lautstärke von Kick, Snare, Hi-Hat, Toms, Becken (Cymbals), der anderen Percussion-Instrumente (Others), der Begleit-Instrumente (Backing) und des Metronoms (Click) ein (S.21).

8 FADERS-Taster

Mit dem [FADERS]-Taster schalten Sie zwischen den Gruppen-Fadern für Kick/Snare/Hi-Hat/Toms und den Gruppen-Fadern für Cymbals/Other/Backing/Click um; der leuchtende Pfeil rechts oberhalb der Fader zeigt die gewählte Reihe an (S.21).

9 SETUP-Taster

Mit diesem Taster gelangen Sie zu den Funktionen, die das gesamte TD-8 beeinflussen, wie z.B. die Trigger-Parameter und MIDI-Einstellungen.

10 MIXER-Taster

Über diesen Taster gelangen Sie zu den Mixern für die Lautstärke- und Raumanteil-Verhältnisse sowie zu den Ausgangszuordnungen der Sounds (S.92).

11 KIT-Taster

Mit diesem Taster kommen Sie von jeder Menü-Seite aus sofort zur „Drum-Kit“-Seite zurück.

12 SEQUENCER-Bereich

Hier befinden sich die Bedien-Taster für den Sequenzer (Aufnahme/Wiedergabe der Patterns und Songs; S.96, S.120).

13 MIX IN-Taster

Regelt die Lautstärke des Gerätes, das an der MIX IN-Buchse angeschlossen ist. Das angeschlossene Gerät kann über den MASTER OUTPUT und einen Kopfhörer (PHONES) wiedergegeben geben.

14 PHONES-Regler

Hier stellen Sie die Lautstärke eines Kopfhörers ein. Auch bei angeschlossenem Kopfhörer bleiben die verschiedenen Ausgänge weiterhin aktiv.

15 MASTER-Regler

Regelt die Lautstärke des Signals an den MASTER OUTPUT-Buchsen. (Die Lautstärke eines an der PHONES-Buchse angeschlossenen Kopfhörers lässt sich nur über den PHONES-Regler einstellen.)

16 CURSOR ▲ und ▼

Werden benutzt, um den Cursor im Display hoch- oder herunterzubewegen, oder um auf die nächste Display-Seite zu kommen (S.18).

17 VALUE-Rad

Das Rad hat die gleiche Funktion wie die [INC/+]- und

[DEC/-]-Taster (siehe 21). Mit ihm können Sie große Wertebereiche allerdings schneller „durchfahren“ (S.20).

18 SHIFT-Taster

Wird in Verbindung mit anderen Tastern benutzt.

Aktion	Funktion
[SHIFT] + [INC/+], [DEC/-] oder VALUE-Rad	Ändert der Wert in großen Schritten (S.20).
[SHIFT] + [MIXER]	Part stummschalten (S.106)
[SHIFT] + [PREVIEW]	Ändert die „Preview“-Lautstärke eines Instrumentes (S.148)

MEMO

Falls die unten angezeigten Funktionen zu sehen sind, werden mit dem SHIFT-Taster andere Funktionen aktiviert. Weitere Informationen dazu auf S.19.

[USER/KIT] | [DRM/PC] | [PART 1]

19 PREVIEW-Taster

Mit diesem Taster können Sie die Instrumente anspielen, ohne dass ein Pad an Ihrem TD-8 angeschlossen ist (S.22). Mit den TRIG SELECT-Tastern wählen Sie das gewünschte Instrument (bzw. Pad) aus. Bei Part-Einstellungen können Sie mit diesem Taster sogar die Sounds der Begleit-Instrumente anspielen (S.102).

20 TRIG SELECT

Mit den „◀“- und „▶“-Tastern können Sie den Trigger-Eingang (bzw. das Pad) auswählen, das Sie editieren möchten. Wenn Sie einen Rim-Sound editieren möchten, drücken Sie einfach den RIM-Taster, der dann aufleuchtet. Falls Sie an Ihrem TD-8 Pads angeschlossen haben, können Sie natürlich auch einen Eingang anwählen, indem Sie auf das entsprechende Pad schlagen.

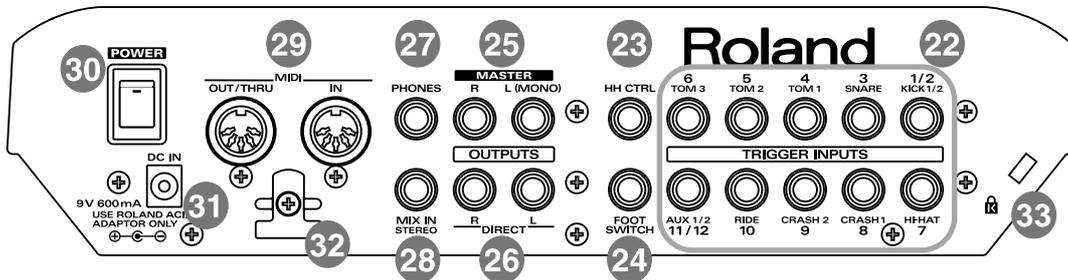
21 INC/+ und DEC/-

Mit diesen Tastern können Sie die Drum-Kits umschalten oder Werte ändern. Mit dem [INC/+]-Taster erhöhen Sie die Werte, mit dem [DEC/-]-Taster verkleinern Sie die Werte. Weil diese Taster sehr groß sind, eignen Sie sich auch dazu, mit Stöcken bedient zu werden.

HINWEIS

Bedenken Sie bitte, dass Sie durch **Schlagen** mit den Stöcken auf die Taster Fehlfunktionen auslesen können.

Rückseite



22 TRIGGER INPUT-Buchsen

Hier schließen Sie die Pads, die Kick-Trigger und ein Hi-Hat-Kontroll-Pedal an Ihr TD-8 an.



Verwenden Sie zum Anschließen die mitgelieferten Kabel.

- **Trigger Input 1/2 (KICK1/2)**

Mit einem zusätzlich erhältlichen Kabel (PCS-31) oder einem Standard-Insert-Kabel können Sie an diesem Eingang zwei Kick-Trigger bzw. Pads anschließen.

- **Trigger Input 3 (SNARE)**

Rimshots (S.41) und Cross-Stick-Schläge (S.42) können auf einem PD-80R oder PD-120 nur in Verbindung mit diesem Eingang gespielt werden. Wenn Sie hier ein PD-7 oder PD-9 anschließen, können Sie Rimshots, aber keine Cross-Stick-Schläge spielen.

Die Anschlagstelle wird beim Anschließen eines PD-80, PD-80R, PD-100 und PD-120 nur bei diesem Trigger-Eingang erkannt (Positional Sensing, S.42).

- **Trigger Input 4 (TOM1), 5 (TOM2), 6 (TOM3)**

Wenn Sie hier ein PD-7 oder PD-9 anschließen, können Sie Rimshots spielen (S.41).

- **Trigger Input 7 (HI-HAT), 8 (CRASH1), 9 (CRASH2), 10 (RIDE)**

Wenn Sie hier ein PD-7 oder PD-9 anschließen, können Sie Rimshots (S.41) und Beckenstopps (Chokes) spielen (S.42).

- **Trigger Input 11/12 (AUX1/2)**

Mit einem zusätzlich erhältlichen Kabel (PCS-31) oder einem Standard-Insert-Kabel können Sie an diesem Eingang zwei Pads anschließen. Diese beiden Pads können Sie auch zum Umschalten von Drum-Kits, Patterns und Songs einsetzen (PAD SWITCH, S.142).

23 HH CTRL-Buchse

Hier können Sie ein Hi-Hat-Kontroll-Pedal (FD-7) anschließen (S.27).

24 FOOT SWITCH-Buchse

Anschluss für einen zusätzlich erhältlichen Fußtaster (FS-5U). Mit diesem können Sie z.B. Kits auswählen, den Sequenzer starten/stoppen usw. Benutzen Sie als Kabel das zusätzlich erhältliche „PCS-31“ oder ein Standard-Insert-Kabel (S.27).

25 MASTER OUTPUT-Buchsen (L (MONO)/R)

Dies sind die Haupt-Ausgangs-Buchsen Ihres TD-8. Von hier aus verbinden Sie es mit externen Audio-Geräten (z.B. einem Mischpult) oder einem Verstärker. Wir empfehlen für beste Klangqualität die Verwendung beider Ausgänge, damit Sie in den vollen Genuss des Stereo-Sounds kommen. Möchten Sie Ihr TD-8 in mono anschließen, benutzen Sie dazu bitte nur die MASTER L (MONO)-Buchse.

26 DIRECT OUTPUT-Buchsen (L/R)

Sie können einzelne Sounds Ihres TD-8 klanglich isolieren, indem Sie sie diesen Ausgängen zu ordnen. Nun können Sie diese Signale getrennt von den restlichen mit externen Effekten belegen oder besonders equalisieren.

Die Signale dieser Ausgänge können nicht mit den internen Effekten Ihres TD-8 belegt werden.

27 PHONES Jack

An dieser Buchse können Sie einen Stereo-Kopfhörer anschließen. Auch bei angeschlossenem Kopfhörer kommt weiterhin ein Signal aus den OUTPUT-Buchsen.

28 MIX IN-Buchse

An dieser Buchse können Sie einen CD-Player oder Cassettenrekorder anschließen. Oder Sie verwenden ihn, um hier ein externes Monitor-Signal für Live- oder Aufnahmezwecke einzuspeisen. Das eingespeiste Signal kann über die MASTER OUTPUT-Buchse und die PHONES-Buchse wiedergegeben werden.

29 MIDI-Anschlüsse (IN, OUT/THRU)

Diese Anschlüsse benötigen Sie, um die Sounds Ihres TD-8 von einem externen MIDI-Gerät (MIDI-Sequencer, -Keyboard usw.) anzusteuern, um von Ihrem TD-8 aus andere Geräte anzusteuern, und wenn Sie Daten sichern oder gesicherte Daten zurückladen möchten (bulk data, S.149).

30 POWER-Schalter

Damit schalten Sie Ihr TD-8 ein und aus (S.30).

31 DC IN-Buchse

Hier schließen Sie das Netzgerät an (S.29).

32 Kabelklemme

Damit können Sie das Netzgerätkabel gegen versehentliches Lösen sichern (S.29).

33 MicroSaver Diebstahlschutz (🔒)

MicroSaver und Kensington sind eingetragene Warenzeichen von Kensington Microware Limited.

© 1997 Kensington Microware Limited
Kensington Microware Limited
2855 Campus Drive
San Mateo, CA 94403 U.S.A.
Internet:www.kensington.com

Bedienelemente und Display-Anzeigen

Allgemeine Hinweise zur Bedienung Ihres TD-8.

Das Speichern Ihrer Einstellungen

Es gibt für Ihr TD-8 keine spezielle Funktion für das Speichern von Änderungen. Wenn Sie eine Einstellung oder einen Parameter-Wert ändern, wird dieser sofort übernommen und bleibt bestehen: Sie überschreiben dadurch die ursprünglichen Einstellungen. Daher empfehlen wir Ihnen, immer zunächst mit Kopien eines Drum-Kits zu arbeiten, und erst dann das Original zu löschen, wenn Sie mit dem neuen Sound zufrieden sind. Falls Sie zu den *Werkseinstellungen* zurückkehren möchten, können Sie das gesamte TD-8 oder nur ein einzelnes Programm „re-initialisieren“. Siehe „Werkseinstellungen wiederherstellen“ (S.172).

Taster, Fader und Regler

Die Taster, Fader und Regler auf der Bedienfläche werden im Text immer durch eckige Klammern [] ausgewiesen; z.B.: [SETUP].

Cursor



Als Cursor werden die invertiert dargestellten Zeichen auf dem Display bezeichnet, die verändert werden können, z.B. ein Parameter oder ein Wert. Wenn im Display mehr als ein Parameter eingestellt werden kann, gelangen Sie mit den CURSOR-[▲] und -[▼]-Tastern zum gewünschten Parameter. Der Cursor bewegt sich schneller, wenn Sie CURSOR-[▲] gedrückt halten und anschließend [▼] drücken, oder wenn Sie CURSOR-[▼] gedrückt halten und [▲] drücken.

Funktions-Taster ([F1], [F2], [F3])

Die Taster [F1], [F2] und [F3] werden „Funktions-Taster“ genannt.

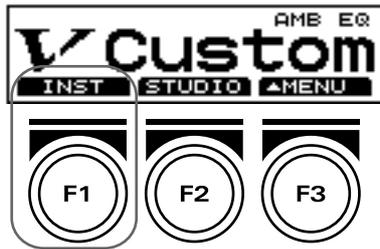
Die Funktionen der Taster ändern sich je nach aufgerufener Menü-Seite.

Wenn diese Taster im Text beschrieben werden, wird in den eckigen Klammern zusätzlich die jeweilige Funktion abgedruckt.

Ein Beispiel:

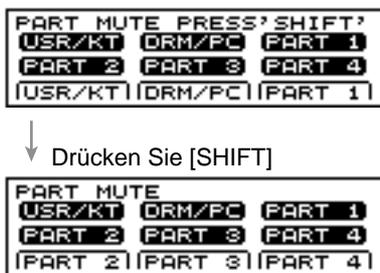
Wenn im Text steht:

1. Drücken Sie [KIT] und anschließend [F1 (INST)].
tun Sie Folgendes:



1. Drücken Sie [KIT].
2. Drücken Sie [F1] (in diesem Fall steht über [F1] „INST“).

Wenn die Funktionen der Funktions-Taster wie unten gezeigt im Display zu sehen sind, ändern sich die Belegungen der Funktions-Taster, wenn Sie [SHIFT] drücken.



Wenn im Text steht:

1. Drücken Sie [SHIFT] + [F1 (PART 2)].
tun Sie Folgendes:
1. Halten Sie [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie [F1] (in diesem Fall steht über [F1] „PART 2“).

Verwenden der Pop-Up-Menüs

Wenn im Display über dem [F3]-Funktions-Taster „▲ MENU“ steht, erscheint beim Drücken dieses Tasters folgende Menü-ähnliche Anzeige. Diese wird **Pop-Up-Menü** genannt. Sie können nun mit den [INC/+]- oder [DEC/-]-Tastern, dem VALUE-Rad oder den [▲]- oder [▼]-Tastern die gewünschte Funktion auswählen. Wenn Sie anschließend den Funktions-Taster unter dem Pop-Up-Menü erneut drücken, erscheint die gewünschte Menü-Seite.



Ein Beispiel:

Probieren Sie Folgendes aus:

1. Drücken Sie [KIT].
[KIT] leuchtet auf, und die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

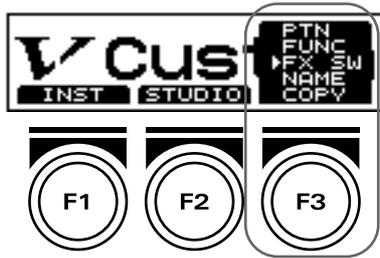


Bedienelemente und Display-Anzeigen

2. Drücken Sie [F3 (▲ MENU)].
Ein Pop-Up-Menü erscheint.



3. Drücken Sie [INC/+] oder [DEC/-], drehen Sie am VALUE-Rad oder drücken Sie CURSOR-[▲] oder -[▼], um „FX SW“ auszuwählen.

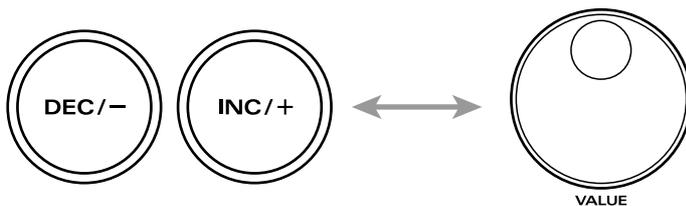


4. Drücken Sie [F3].
Die „FX SW“-Seite erscheint.



Benutzen der [INC/+]- und [DEC/-]-Taster sowie des VALUE-Rads

[INC/+] und [DEC/-] sowie das VALUE-Rad werden zum Ändern von Einstellungen benutzt.



Die Bedienelemente haben unterschiedliche Vorteile:

[INC/+], [DEC/-]

- Mit jedem Drücken von [INC/+] erhöht sich ein Wert. Mit jedem Drücken von [DEC/-] verringert sich ein Wert. Diese Vorgehensweise empfiehlt sich bei Fein-Einstellungen.
- Wenn Sie etwas ein- oder ausschalten möchten, schaltet [INC/+] eine Funktion ein, während [DEC/-] eine Funktion ausschaltet.
- Wenn Sie [INC/+] gedrückt halten und anschließend [DEC/-] drücken, erhöht sich ein Wert schneller. Wenn Sie umgekehrt [DEC/-] gedrückt halten und dann [INC/+] drücken, nimmt ein Wert schneller ab.
- Wenn Sie [SHIFT] gedrückt halten, während Sie [INC/+] oder [DEC/-] drücken, ändert sich ein Wert in 10-er-Schritten.

MEMO

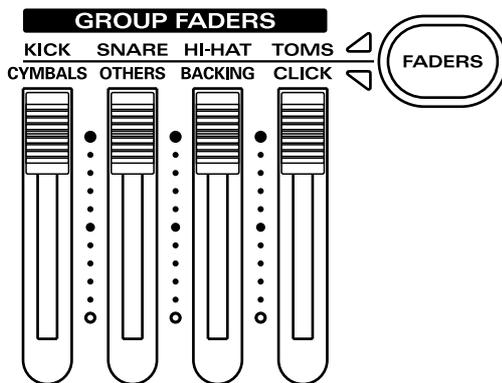
Mit [EXIT] können Sie diese Aktion abbrechen, und das Pop-Up-Menü verschwindet.

VALUE-Rad

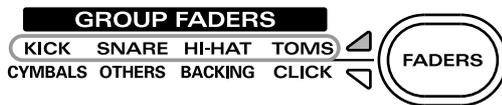
- Das VALUE-Rad eignet sich besonders gut, um schnell und bequem größere Wert-Veränderungen zu erzielen.
- Wenn Sie [SHIFT] während des Drehens gedrückt halten, ändern sich die Werte in 10-er -Schritten.

Der [FADERS]-Taster und die [GROUP FADERS]-Schieberegler

Die beleuchteten Anzeigen links neben dem [FADERS]-Taster zeigen an, welche Instrumente mit den [GROUP FADERS] geregelt werden können.



- Wenn die obere Anzeige leuchtet...



...können Sie die Lautstärke folgender Trigger-Eingänge regeln:

[KICK]	[SNARE]	[HI-HAT]	[TOMS]
1/2 (KICK1/2)	3 (SNARE)	7 (HI-HAT)	4 (TOM1) 5 (TOM2) 6 (TOM3) 11/12 (AUX1/2)

Im Text werden diese mit [KICK], [SNARE], [HI-HAT] bzw. [TOMS] bezeichnet.

- Wenn die untere Anzeige leuchtet...



...können Sie die Lautstärke folgender Trigger-Eingänge regeln:

[CYMBALS]	[OTHERS]	[BACKING]	[CLICK]
8 (CRASH1) 9 (CRASH2) 10 (RIDE)	Percussion-Instrumente (S.102)	Begleit-Instrumente (S.102)	Metronom-Click

Im Text werden diese mit [CYMBALS], [OTHERS], [BACKING] bzw. [CLICK] bezeichnet.



- Wenn Sie mit [FADERS] von einer FADER-Gruppe auf die andere wechseln, ändern sich die Positionen der [GROUP FADERS] nicht, da diese nicht Motor-gesteuert sind. Dadurch können sich die angezeigten Werte von den tatsächlichen unterscheiden. Wenn Sie die Lautstärken ändern möchten, müssen Sie die Regler auch bewegen.
- Beim Einschalten Ihres TD-8 werden automatisch die Werte wieder eingestellt, die zuletzt vor dem Ausschalten eingestellt waren; auch, wenn die Regler beim ausgeschalteten Gerät verstellt wurden.

Ein Beispiel: Die Lautstärke der Snare einstellen

1. Drücken Sie so oft [FADERS], bis die obere Anzeige aufleuchtet.
2. Bewegen Sie den [GROUP FADERS] [SNARE]-Schieberegler.

Die Position des Schiebereglers zeigt nun die Lautstärke der Snare an.

Pads von der Bedienoberfläche des TD-8 anwählen



Mit den [TRIG SELECT]-Tastern können Sie den Trigger-Eingänge (bzw. das Pad) auswählen, dessen Einstellungen Sie am TD-8 editieren möchten. Dadurch können sogar dann den Trigger-Eingang wechseln, wenn keine Pads an Ihrem TD-8 angeschlossen sind. Wenn Sie den [◀]-Taster drücken, wird der nächst-niedrigere Trigger-Eingang angewählt, mit [▶] der nächst-höhere.

Beim Verwenden eines PD-7-, PD-9-, PD-80R- oder PD-120-Pads können Sie mit dem [RIM]-Taster zwischen den Einstellungs-Seiten für das Fell (Head) oder Rim wechseln. Wenn der [RIM]-Taster leuchtet, können Sie Rim-Einstellungen vornehmen.

Wenn Sie diese Taster zusammen mit dem [Preview]-Taster verwenden, können Sie Ihr TD-8 ohne angeschlossene Pads editieren.

Über die Preset-Drum-Kits

Die Drum-Kits 1–64 Ihres TD-8 sind vom Werk aus vorprogrammiert, daher nennen wir sie **Preset-Drum-Kits**. Sie können die Drum-Kits natürlich nach Belieben ändern und umprogrammieren, aber Sie können die vom Werk aus vorprogrammierten Drum-Kits auch wiederherstellen. Einzelne Drum-Kits können Sie mit „Drum Kit Copy“-Funktion wiederherstellen (S.145), und den gesamten Speicherinhalt können Sie mit der „Factory Reset“-Funktion (S.172) wieder in den Auslieferungszustand bringen.

Über die Patterns

Die Patterns 1–700 Ihres TD-8 sind ab Werk bereits vorprogrammiert und werden daher **Preset-Patterns** genannt. Sie können diese zwar ändern, die Änderungen lassen sich jedoch nicht speichern und gehen daher verloren, sobald Sie ein anderes Pattern aufrufen. Sie können in den **Preset-Patterns** auch nichts aufnehmen.

Wenn Sie an einem **Preset-Pattern** dauerhaft etwas ändern möchten, müssen Sie es zunächst in eines der **User-Pattern** 701-800 kopieren (S.96). Die dort gemachten Änderungen werden nun (wie bei den Drum-Kits) automatisch gespeichert.



- Bei den Trigger-Eingängen 1 (KICK1), 2 (KICK2), 11 (AUX1) und 12 (AUX2) kann „Rim“ nicht angewählt werden.
- TRIGGER INPUT 2 (KICK2) und 12 (AUX2) können nur editiert werden, wenn an den Trigger-Eingängen 1/2 (KICK1/2) bzw. 11/12 (AUX2) zwei Pads angeschlossen sind.



Weitere Informationen zum Kopieren stehen auf Seite 113.

Über die Anzeigen im oberen Teil des Displays

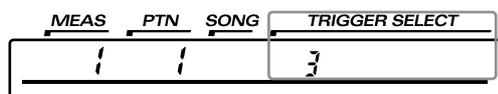
Im oberen Teil des Displays können Sie jederzeit folgende Dinge überprüfen:

Überprüfen des gewählten Pads

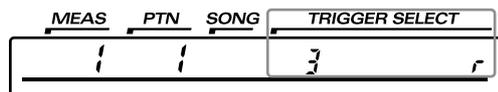
Unter TRIGGER SELECT wird der Trigger-Eingang des gewählten Pads angezeigt. Ist der RIM des entsprechenden Pads ausgewählt, erscheint zusätzlich rechts außen ein „r“

Ein Beispiel:

- Anzeige bei ausgewähltem Snare-Fell (TRIGGER INPUT 3)



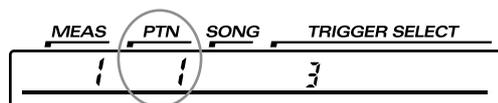
- Anzeige bei ausgewähltem Snare-Rim (TRIGGER INPUT 3)



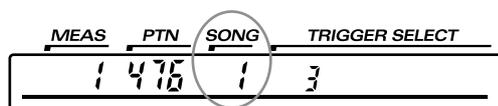
Überprüfen der Nummer des momentan ausgewählten Patterns oder Songs sowie der Taktzahl

Hier können Sie sehen, ob ein Pattern oder ein Song abgespielt wird, wenn Sie [PLAY/STOP] drücken.

- Wenn eine Zahl unter PTN steht, wird ein Pattern abgespielt.

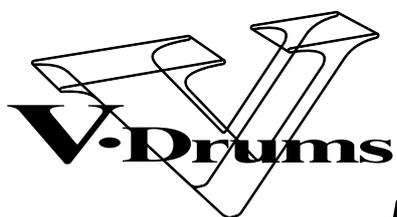


- Wenn eine Zahl unter SONG steht, wird ein Song abgespielt.



Bei laufendem Pattern oder Song können Sie unter MEAS (Measure=Takt) ablesen, welcher Takt des Patterns oder Songs gerade gespielt wird.

Weitere Informationen zu Patterns und Songs entnehmen Sie bitte „Kapitel 5 Mit Patterns zusammenspielen“ (S.96) und „Kapitel 6 Mit Songs zusammenspielen“ (S.120).



PERCUSSION SOUND MODUL **TD-8**

Kurzanleitung

Bevor Sie anfangen zu spielen

Dieser Teil erklärt Ihnen Einstellungen und Verbindungen, die Sie vor dem Spielen machen müssen. Alle Erklärungen gehen davon aus, dass sich in Ihrem TD-8 die Werkseinstellungen befinden.



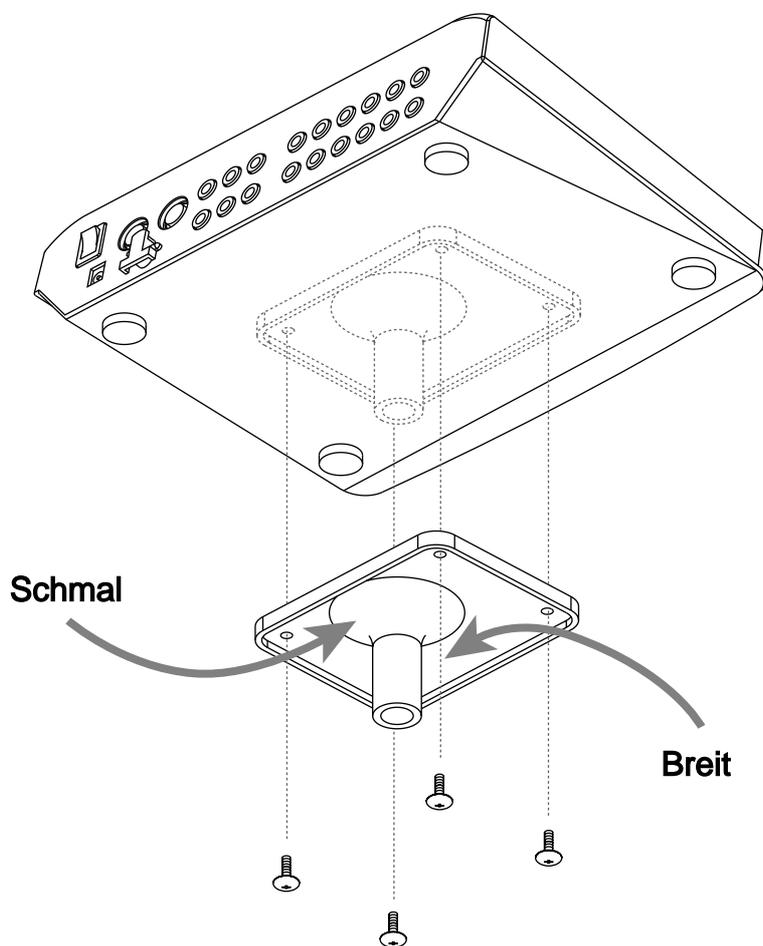
Ihr TD-8 kann auf die Werkseinstellungen zurückgestellt werden: „Einstellungen auf die Werkseinstellungen zurücksetzen“, S.172.

Das Befestigen des TD-8 am Rack/Stativ

1

Schrauben Sie die Halterung (liegt den Racks MDS-7, MDS-8 und MDS-10 bei) an Ihr TD-8.

Befestigen Sie die beiliegenden Schrauben so, dass Ihr TD-8 wie unten gezeigt ausgerichtet ist.



Benutzen Sie nur die Ihrem TD-8 beiliegenden Schrauben.

Andere Schrauben könnten Ihr TD-8 beschädigen.

2

Befestigen Sie nun Ihr TD-8 am Rack (MDS-7, MDS-8 oder MDS-10).

Wie Sie das Rack aufbauen können, um daran Ihr TD-8 zu befestigen, entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des Racks.



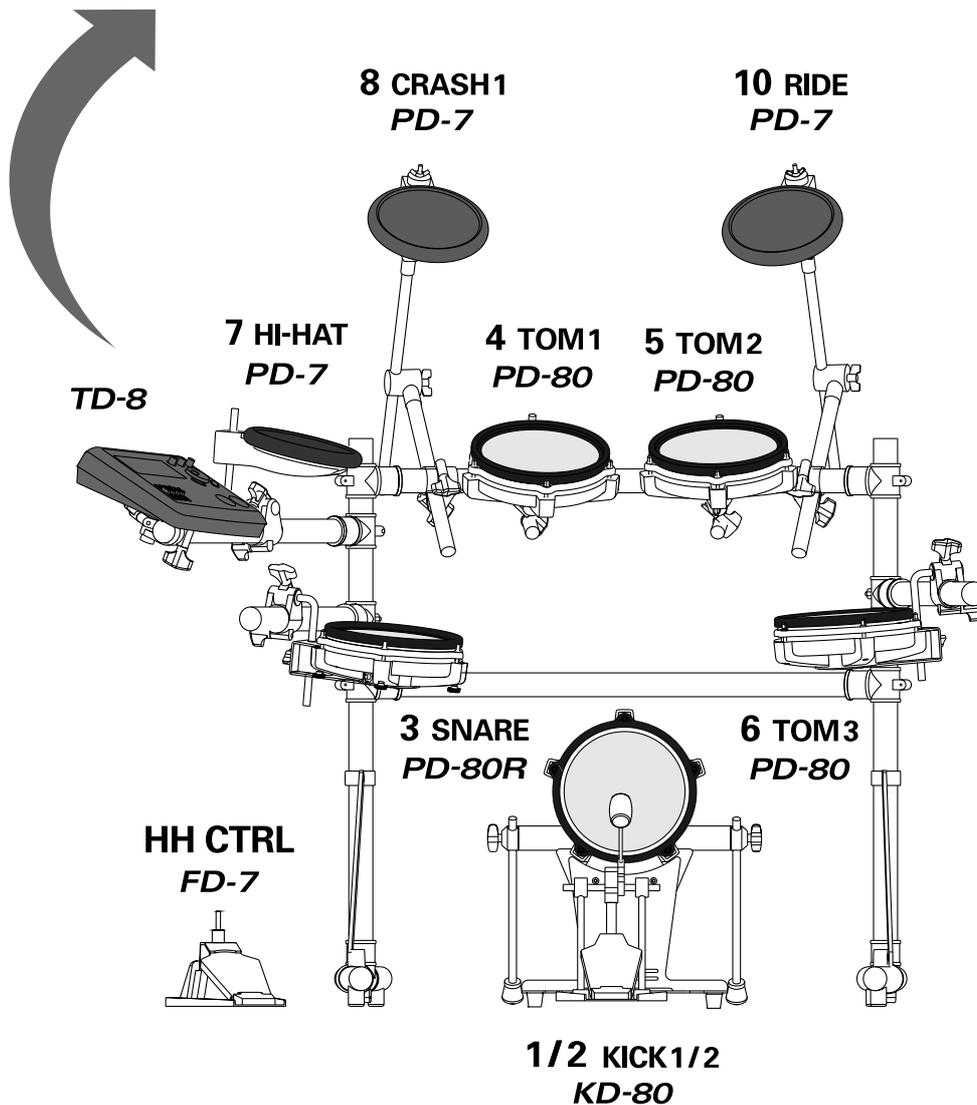
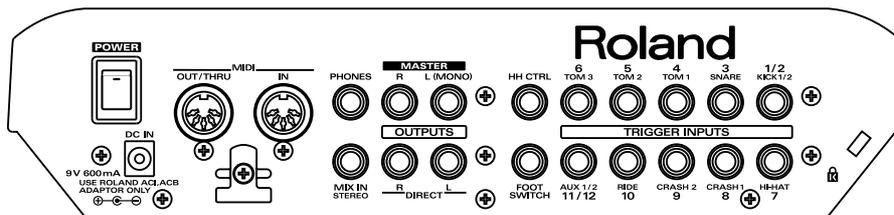
Wenn Sie Ihr TD-8 an einem Beckenständer o.ä. befestigen möchten, verwenden Sie dafür das Halterungs-Set **Roland APC-33**.

Achten Sie darauf, dass der Durchmesser des Ständers zwischen 10,5 und 30 mm liegt.

Pads und Pedale anschließen

Schließen Sie die beiliegenden Kabel für die Pads, das Hi-Hat-Kontroll-Pedal und das Kick-Trigger-Pedal, wie in der unteren Abbildung gezeigt, an. Verbinden Sie die nummerierten TRIGGER INPUT-Buchsen auf der Rückseite Ihres TD-8 mit den der Abbildung entsprechenden Teilen.

TD-8 Rückseite



Spannen Sie unbedingt die Felle, bevor Sie ein Pad mit Gewebefell (PD-80, PD-80R, PD-100, PD-120, KD-80 oder KD-120) benutzen. Wenn Sie auf ein zu schlaff gespanntes Fell schlagen, können Sie den Sensor des Pads beschädigen.



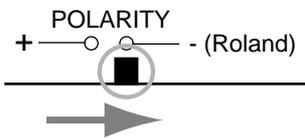
Weitere Informationen zur Fell-Spannung entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des jeweiligen Pads.

MEMO

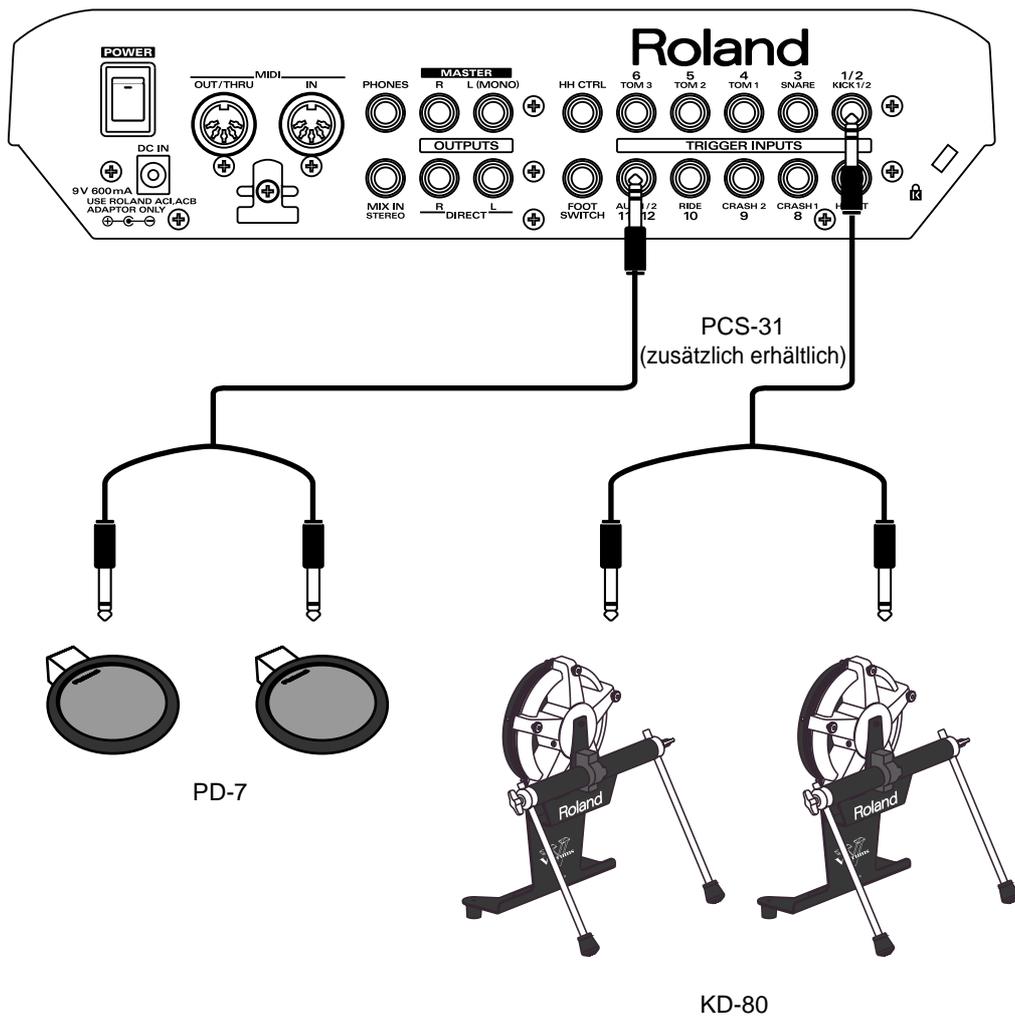
Um in den optimalen Genuss aller Spielmöglichkeiten zu kommen, empfehlen wir Ihnen, ROLAND-Pads (PD-5, PD-7, PD-9, PD-80, PD-80R, PD-100 und PD-120) sowie ROLAND-Kick-Trigger (KD-7, KD-80 und KD-120) zu verwenden.

Bevor Sie anfangen zu spielen

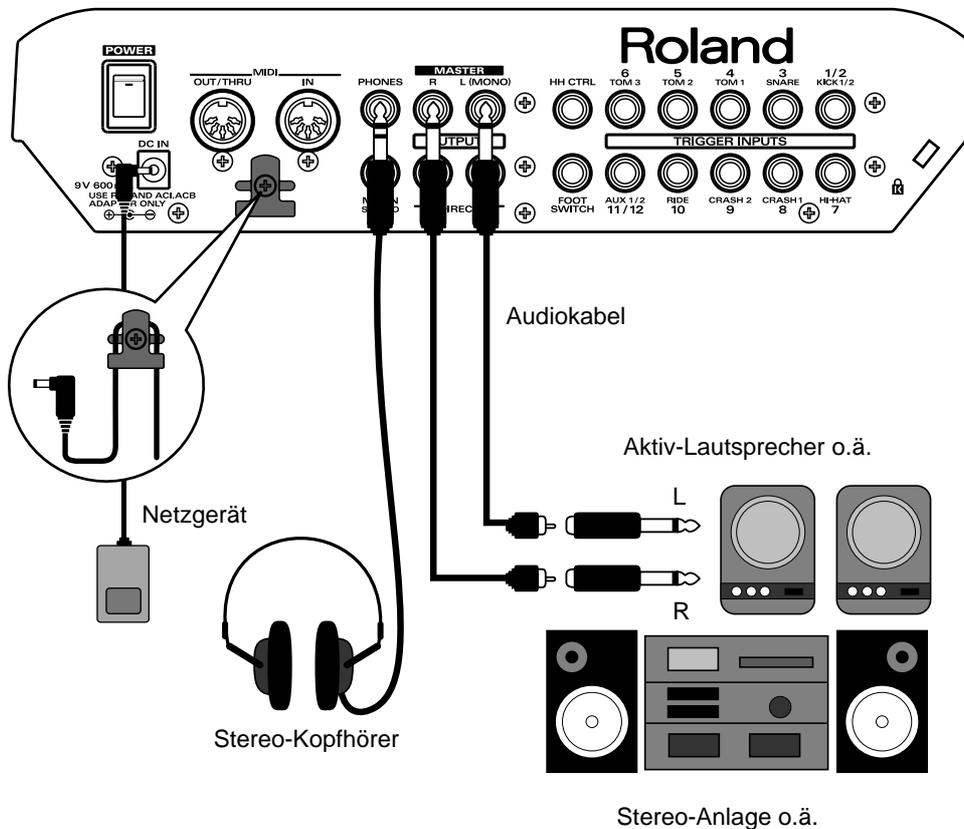
Wenn Sie ein PD-7, PD-9 oder KD-7 benutzen, stellen Sie den Polaritäts-Schalter auf „-(Roland)“. Weitere Informationen zum Polaritäts-Schalter entnehmen Sie bitte den PD-7-, PD-9- oder KD-7-Bedienungsanleitungen.



Mit einem zusätzlich erhältlichen PCS-31- oder Standard-Insert-Kabel können Sie an den Trigger-Eingängen 1/2 (KICK1/2) und 11/12 (AUX1/2) jeweils zwei Pads anschließen.



Schließen Sie Ihren Verstärker an



1 Schalten Sie alle Geräte aus, bevor Sie sie verkabeln.



Um Beschädigungen und/oder Fehlfunktionen an Lautsprechern oder anderen Geräten zu vermeiden, sollten Sie immer die Lautstärke aller Geräte auf Null stellen und die Geräte ausschalten, bevor Sie irgendeine Verbindung herstellen.

2 Verbinden Sie das mitgelieferte Netzgerät mit der „DC IN“-Buchse.



Um eine unbeabsichtigte Stromunterbrechung und unnötige Belastungen des Netzgerätkabel zu vermeiden, sollten Sie das Netzgerätkabel, wie in der Abbildung gezeigt, an der Kabelklemme befestigen.

3 Verbinden Sie die MASTER L(MONO)- und R-Buchsen auf der Rückseite mit Ihrem Audio-System oder Verstärker. Wenn Sie einen Kopfhörer verwenden möchten, schließen Sie diesen an der PHONES-Buchse an.

4 Stecken Sie das Netzgerät in eine Steckdose.



Achten Sie darauf, dass Sie die MASTER L (MONO)- und R-Buchsen Ihres TD-8 mit den L- und R-Buchsen Ihres Audio-Systems oder Verstärkers verbinden.



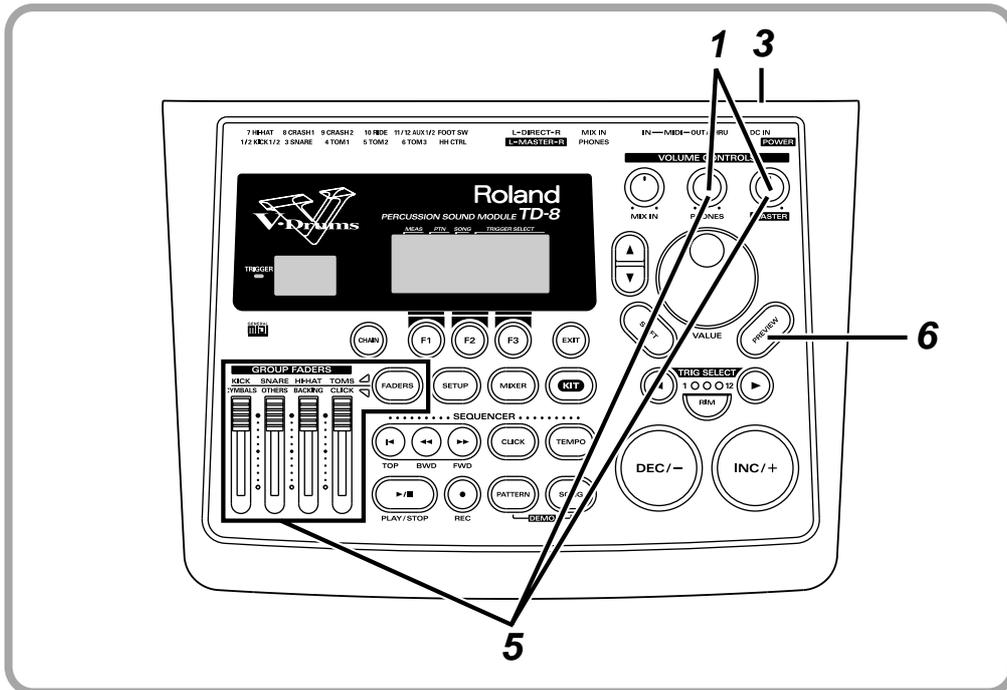
Bei den Werkseinstellungen kommt kein Signal aus den DIRECT OUTPUT-Buchsen.

Bevor Sie anfangen zu spielen

Das Einschalten



Wenn Sie mit der Verkabelung fertig sind (S.27–S.29), schalten Sie die verschiedenen Geräte in der beschriebenen Reihenfolge ein. Wenn Sie die Geräte in einer falschen Reihenfolge anschalten, riskieren Sie Fehlfunktionen und oder Beschädigungen von Lautsprechern und anderen Geräten.



- 1 Drehen Sie [MASTER] und [PHONES] ganz nach links, um so die Lautstärke völlig abzdrehen.
- 2 Drehen Sie die Lautstärke des angeschlossenen Audio-Systems oder Verstärkers auf Null.
- 3 Drücken Sie den [POWER]-Schalter auf der Rückseite Ihres TD-8.

Vorsichtsmaßnahmen beim Einschalten

Spielen Sie nach dem Einschalten so lange nicht auf den Pads und bedienen Sie auch nicht die Pedale, bis ein Drum-Kit-Name (ähnlich wie unten abgebildet) im Display erscheint. Sollten Sie dies trotzdem tun, können Fehlfunktionen auftreten.



Ihr TD-8 besitzt einen Schutzschaltkreis. Daher dauert es einen kurzen Moment, bevor das TD-8 normal arbeitet.



Wenn Sie das Hi-Hat-Kontroll-Pedal während des Einschaltens bedienen, kann dies zu Fehlfunktionen führen. Die Ansprache der Pads bei leichten Schlägen verschlechtert sich, wenn Sie beim Einschalten auf den Pads spielen.

4 Schalten Sie Ihren Verstärker bzw. das Audio-System ein.

5 Schieben Sie die [GROUP FADERS] ganz nach oben, und stellen Sie [MASTER] und [PHONES] wie in der unteren Abbildung ein.
Mit dem [FADERS]-Taster schalten Sie die [GROUP FADERS] um, um die gewünschten Einstellungen machen zu können.



6 Wenn Sie den [PREVIEW]-Taster drücken, können Sie bequem die Lautstärke Ihres Verstärkers bzw. Audio-System anpassen. Wenn Sie einen Kopfhörer benutzen, drehen Sie den [PHONES]-Regler vorsichtig auf.

Falls Sie beim Drücken von [PREVIEW] nichts hören sollten...

...überprüfen Sie Folgendes:

- Sind die [GROUP FADERS] abgedreht?
Schalten Sie mit [FADERS] auf die gewünschte Instrumenten-Gruppe, und stellen Sie die gewünschte Lautstärke ein.

Wenn Sie einen Kopfhörer benutzen:

- Ist der Kopfhörer an der [PHONES]-Buchse angeschlossen?
- Ist der [PHONES]-Regler ganz nach links gedreht?

Wenn Sie einen externen Verstärker benutzen:

- Ist der Verstärker mit den MASTER OUTPUT-Buchsen verbunden?
- Ist der Eingang des Verstärkers richtig verkabelt?
- Sind die Verbindungskabel vielleicht kaputt?
- Sind die Eingangswahlschalter der Verstärkers richtig eingestellt?
- Ist vielleicht des [MASTER]-Regler ganz nach links gedreht?



Die Funktionsweise der [GROUP FADERS] wird mit dem [FADERS]-Taster umgeschaltet. Weitere Informationen dazu erhalten Sie auf S. 21.



Lautstärke-Vorsichtsmaßnahmen

Wenn Sie die eingestellten Lautstärken beim Wiedergeben der Demo-Songs, Patterns oder Songs auf dem gleichen auf dem gleichen Niveau lassen, das Sie auch beim Spielen auf den Pads eingestellt haben, riskieren Sie aufgrund der möglichen Lautstärke eine dauerhafte Schädigung Ihres Gehörs! (Zudem könnten Ihre Lautsprecher beschädigt werden.) Drehen Sie die Lautstärke mit den [MASTER]- und [PHONES]-Reglern ganz zurück, und drehen Sie sie während der Wiedergabe nach und nach auf, bis Sie eine angenehme Abhörlautstärke erreicht haben.

Um auszuschalten...

1 Drehen Sie die Lautstärke Ihres TD-8 und aller angeschlossenen Geräte ganz ab.

2 Schalten Sie die externen Geräte aus.

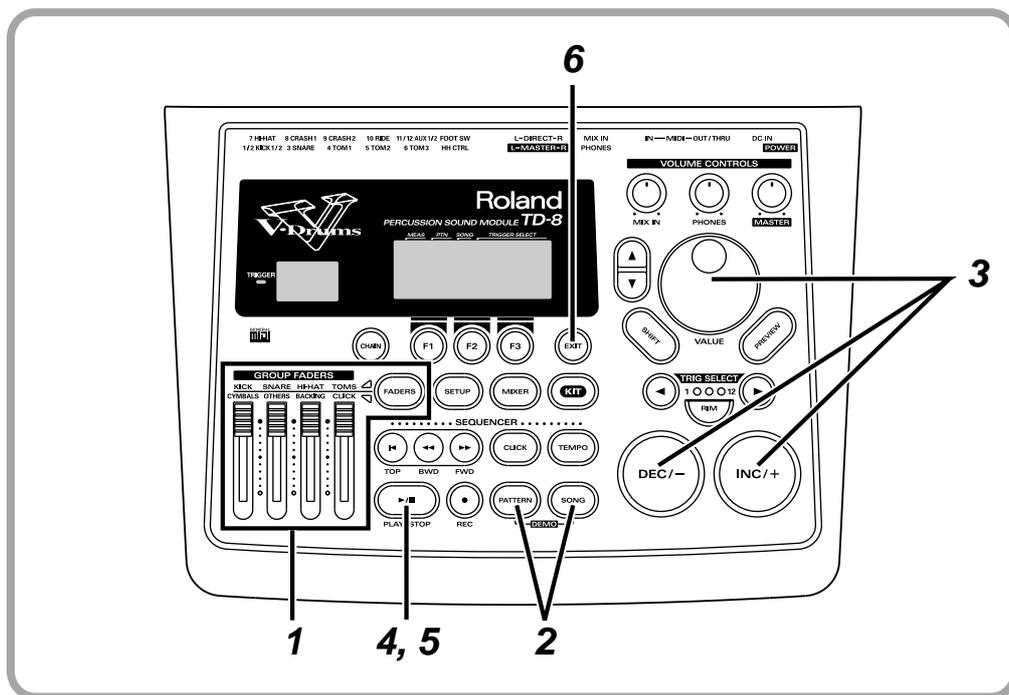
3 Schalten Sie Ihr TD-8 mit dem [POWER]-Schalter aus.

Den internen Demo-Song anhören

Ihr TD-8 enthält einen Demo-Song, der die Sounds und Ausdrucksmöglichkeiten eindrucksvoll demonstriert. Dieser besteht aus vier Teilen, die als Medley arrangiert sind und im „LOOP“-Modus (als Endlosschleife) wiedergegeben werden, bis Sie erneut [PLAY/STOP] drücken.



Die Drums der Demo-Songs wurden in Echtzeit ohne Quantisierung mit dem TD-8-System, und nicht mit einem Keyboard, in einen Sequenzer eingespielt (außer bei „ANALOG“).



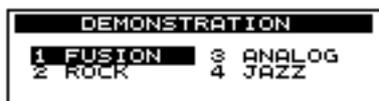
1

Schieben Sie die [GROUP FADERS] für [KICK], [SNARE], [HI-HAT], [TOMS], [CYMBALS], [OTHERS] und [BACKING] ganz hoch.

Mit dem [FADERS]-Taster schalten Sie die Funktionsweise der [GROUP FADERS] um.

2

Halten Sie [PATTERN] gedrückt, und drücken Sie [SONG]. Die „DEMONSTRATION“-Seite erscheint.



Für die Demo-Songs wurden folgende Drum-Kits benutzt:

- 2 „JazzFunk“ (für FUSION)
- 3 „HardRock“ (für ROCK)
- 21 „TR-808“ (für ANALOG)
- 63 „Jazz“ (für JAZZ)



Auch wenn Sie die [GROUP FADERS]-Funktionsweise mit dem [FADERS]-Taster umschalten, ändert sich die Lautstärke der angewählten Gruppe nicht. Mit anderen Worten: die tatsächliche Lautstärke eines Faders kann von der angezeigten abweichen. Zum Nachregeln der Lautstärke müssen Sie also auch den Fader bewegen.



Weitere Details zu den [GROUP FADERS] stehen auf S.21



Die Lautstärke des Demo-Songs lässt sich mit den [PHONES]- und [MASTER]-Reglern einstellen. Drehen Sie diese Regler vor der Wiedergabe ganz herunter. Sie können dann während der Wiedergabe eine Ihnen angenehme Lautstärke einstellen.

3

Drücken Sie [INC/+], oder [DEC/-], drehen Sie am VALUE-Rad, oder drücken Sie CURSOR [▲] oder [▼], um den gewünschten Teil des Demo-Songs auszuwählen.

Titel	Copyright
FUSION	Copyright (C) 1999, Roland US
ROCK	Copyright (C) 1999, Roland US
ANALOG	Copyright (C) 1999, Roland US
JAZZ	Copyright (C) 1999, Roland US

4

Drücken Sie [PLAY/STOP].
[PLAY/STOP] leuchtet, und die Wiedergabe beginnt.
Sie hören nun das im Kreis abgespielte Medley.



5

Wenn Sie die Wiedergabe stoppen möchten, drücken Sie [PLAY/STOP].
Der [PLAY/STOP]-Taster erlischt.



6

Wenn Sie keine Demo-Songs mehr hören möchten, drücken Sie [EXIT].

Der Demo-Song-Komponist

Scott Tibbs

Scott Tibbs hat in verschiedenen orchestralen Besetzungen, inklusive des Atlanta Symphony Orchestras, in den U.S.A., Kanada, Latein Amerika und Japan mitgewirkt. Seines Kompositionen sind bei zahlreichen Film, Theater- und Fernseh-Projekten sowie symphonischen Konzerten zu hören. Er besitzt den akademischen Rang eines „Ph.D.“ der UCLA und hat erst vor kurzem Musik für Aufnahmen mit Clare Fisher und Bill Holman geschrieben. Neben zahlreichen anderen Künstlern hat er mit Berühmtheiten wie Dizzy Gillespie, Bill Cosby, Jerry Seinfeld und Bobby Shew zusammen gearbeitet.

Der Demo-Song-Drummer

Steven G. Fisher

Steven G. Fisher ist zur Zeit der Percussion Product Manager für Roland US und hat als Drummer und Percussionist in vielen TV-Werbungen, Film-Musiken sowie bei Produktionen mit Künstlern wie Maynard Ferguson, Dizzy Gillespie, T-Lavitz und den Temptations mitgespielt. Seine Arbeit für Roland spiegelt sich in vielen Werks-Presets und Demo-Songs für etliche Roland- und BOSS-Produkte wider. Ausserdem veranstaltet er weltweit immer wieder Drum-Clinics und Vorführungen.



- Alle Rechte vorbehalten. Nicht genehmigte Verwendung des Materials zu anderen als privaten Zwecken ist nicht erlaubt.
- Die Daten der Demo-Songs werden nicht am MIDI OUT ausgegeben.



Sie können die Lautstärkeverhältnisse mit den [GROUP FADERS] Ihren Wünschen anpassen.

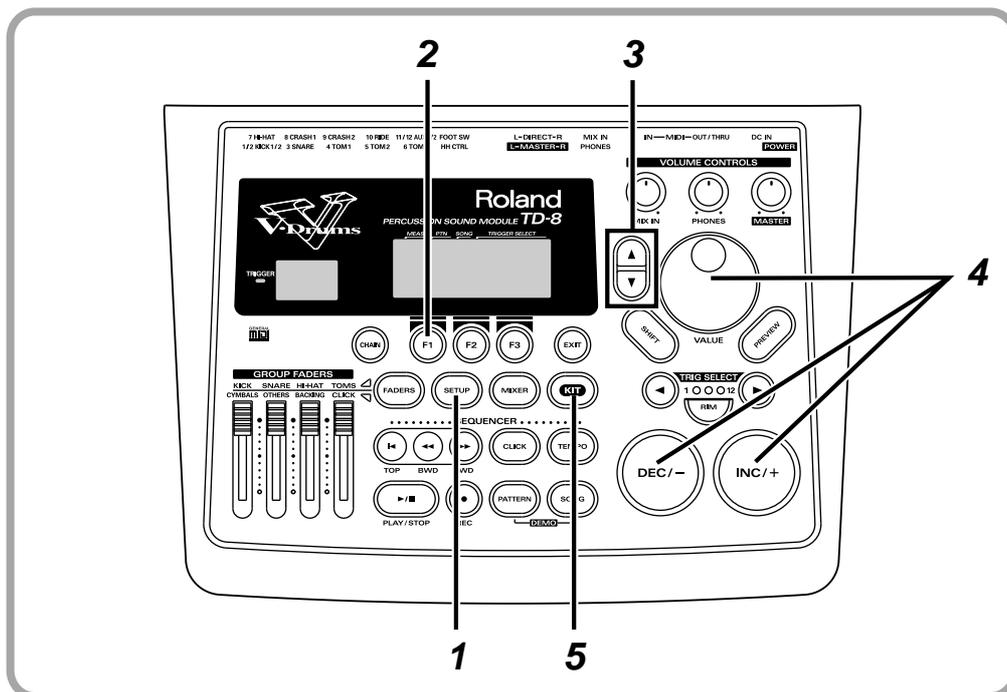
Pads und Pedale einrichten

Das TD-8 für die angeschlossenen Pads einrichten

Damit Ihr TD-8 die empfangenen Trigger-Signale jedes Pads richtig verarbeiten kann, müssen Sie für jedes an den TRIGGER INPUTS angeschlossene Pad den entsprechenden „Trigger-Typ“ einstellen.

Einstellungen für das Roland „V-Custom Kit“

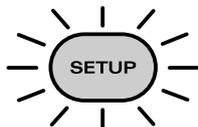
Die (Trigger-Bank-) Einstellungen des „V-Custom Kit“ sind voreingestellt.



1

Drücken Sie [SETUP].

[SETUP] leuchtet, und die „SETUP“-Seite erscheint.



2

Drücken Sie [F1 (TRIG)].

Die „TRIGGER“-Seite erscheint.



3 Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf die BANK-Nummer.

4 Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] „1“ ein.



Falls die Einstellungen von den unten gezeigten abweichen, stellen Sie die Pads auf die abgebildeten Werte ein, wie in „Pads individuell einrichten“ (S.36) beschrieben.

„V-Custom Kit“-Einstellungsseite



5 Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



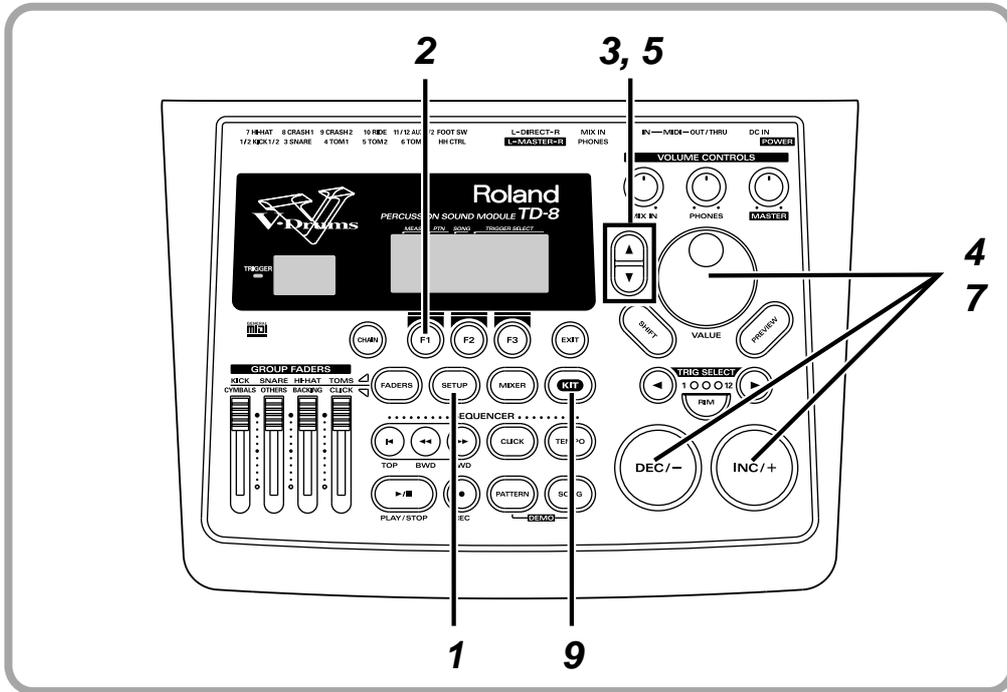
6 Wenn Sie an TRIGGER INPUT 3 (SNARE) ein PD-80, PD-80R, PD-100 oder PD-120 anschließen, spannen Sie deren Felle wie auf Seite 38 beschrieben.

Damit ist die Einstellung aller Pads des „V-Custom Kit“ abgeschlossen. Überprüfen Sie die Einstellungen mithilfe der auf Seite 40 beschriebenen Vorgehensweise.

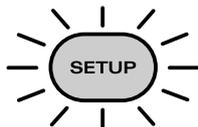
Padding und Pedale einrichten

Padding individuell einrichten

Sie können für jedes Pad einzeln folgende Einstellungen machen:



- 1 Drücken Sie [SETUP].
[SETUP] leuchtet, und die „SETUP“-Seite erscheint.



- 2 Drücken Sie [F1 (TRIG)].
Die „TRIGGER“-Seite erscheint.



Die unten stehende Tabelle zeigt die zur Verfügung stehenden Trigger-Typen.

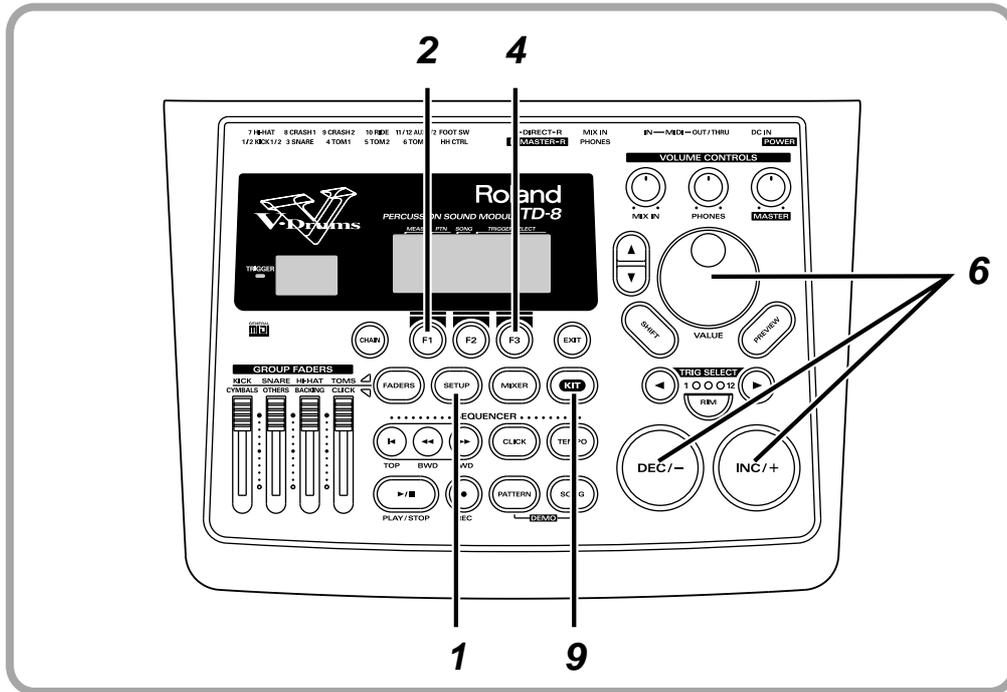
Anzeige	Pad-Typ	Anzeige	Pad-Typ
PD5	PD-5	10A	PD-100
PD7	PD-7	12A	PD-120
PD9	PD-9	KD7	KD-7/KD-5
8 A	PD-80	K 8	KD-80
8RA	PD-80R	K12	KD-120



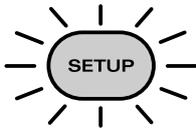
Mehr Informationen zu 8 B, 8RB, 10B, 12B, KIK, SNR, TOM, FLR, usw. auf S.128.

Die Fellspannung optimieren

Wenn Sie ein PD-80, PD-80R, PD-100 oder PD-120 an TRIGGER INPUT 3 (SNARE) anschließen, sollten noch einige zusätzliche Einstellungen gemacht werden, damit die Anschlagstelle optimal erkannt werden kann. Zudem kann sich die Fellspannung nach einiger Zeit ändern. Sollten also Ungenauigkeiten beim Erkennen der Anschlagstelle auftreten, machen Sie folgende Einstellungen:



- 1 Drücken Sie [SETUP].
[SETUP] leuchtet, und die „SETUP“-Seite erscheint.



- 2 Drücken Sie [F1 (TRIG)].
Die „TRIGGER“-Seite erscheint.



Padding und Pedale einrichten

8

Spannen Sie nun mit dem mitgelieferten Stimmschlüssel des Pads alle Stimmschrauben so, dass die Anzeigen beim Anschlagen des in Schritt 7 beschriebenen Fellpunktes die unten abgebildeten Positionen erreichen.



Wenn der Zeiger auf der rechten Seite erscheint und nach links zeigt, lockern Sie mit dem Stimmschlüssel die Fellspannung. Erscheint der Zeiger auf der linken Seite und zeigt nach rechts, ziehen Sie mit dem Stimmschlüssel die Stimmschraube fester an.

9

Drücken Sie [KIT].

Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



Damit sind die Grund-Einstellungen abgeschlossen. Überprüfen Sie auf die unten beschriebene Weise die Einstellungen.

Überprüfung der Einstellungen

Spielen Sie alle Pads und Pedale an, und prüfen Sie, ob Ihr Spiel entsprechend umgesetzt wird. Sollten die Sounds nicht richtig wiedergegeben werden, überprüfen Sie die entsprechenden Einstellungen nochmals, oder schlagen Sie in „Erste Hilfe“ (S.166) nach.

MEMO

Das PD-80 und PD-80R besitzen fünf Stimmschrauben, das PD-100 und PD-120 sechs.



Falls die Anzeige besonders weit nach links oder rechts ausschlägt, stimmen Sie zunächst das Fell gleichmäßig, bevor Sie ans Fein-Stimmen gehen.

Weitere Details zum Stimmen der PD-80-, PD-80R-, PD-100- und PD-120-Pads entnehmen Sie bitte deren Bedienungsanleitungen.

Pad-Spieltechniken

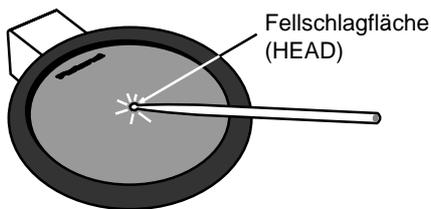
Dieser Abschnitt beschreibt die verschiedenen Funktionen, die durch unterschiedliche Pad-Spieltechniken ausgelöst werden.

Einige dieser Funktionen stehen Ihnen nur auf dem TD-8 zur Verfügung, lesen Sie diesen Abschnitt also bitte ganz, damit Sie auch wirklich alle Funktionen kennenlernen.

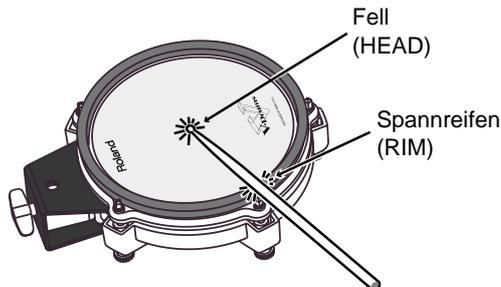
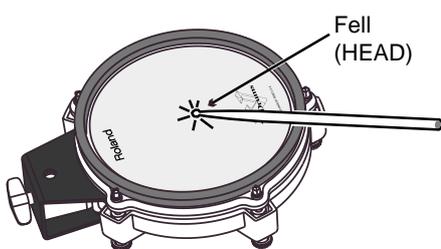
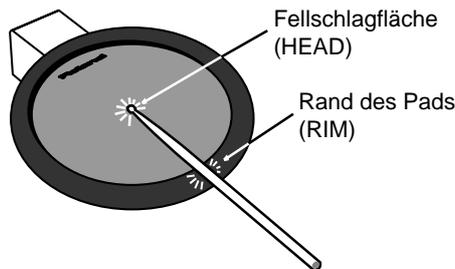
Rimshots

Bei Verwendung eines **PD-7, PD-9, PD-80R oder PD-120** steht Ihnen zusätzlich zum Fell-Sound auch ein weiterer Sound beim Spielen eines „Rimshots“ (lauter Kantenschlag) zur Verfügung.

normaler Schlag



Kantenschlag (Rimshot)



Um einen Rimshot zu spielen, müssen Sie **HEAD (Fell bzw. Fellschlagfläche) und RIM (Rand bzw. Spannreifen) des Pads gleichzeitig anschlagen**. Beim korrekten Spielen wird der Sound ausgelöst, der dem RIM zugeordnet ist.

MEMO

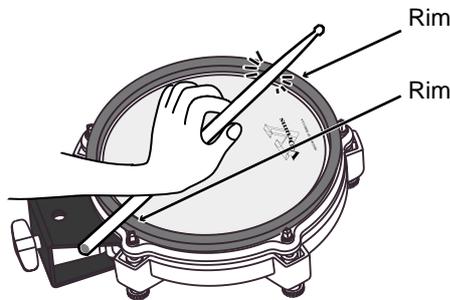
Wenn Sie auf einem PD-80R oder PD-120 Rimshots oder Cross-Stick-Schläge spielen möchten, schließen Sie das Pad am Eingang **TRIGGER INPUT 3 (SNARE)** an.

HINWEIS

Wenn Sie eine „RIM“-Einstellung eines PD-7 oder PD-9 editieren möchten, müssen Sie die Fellschlagfläche und den Rand gleichzeitig anschlagen.

Cross-Stick-Schläge

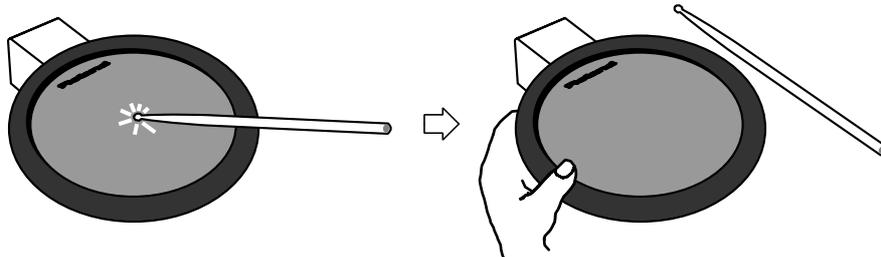
In Verbindung mit einem **PD-80R** oder **PD-120** können Sie mit der sogenannten Cross-Stick-Technik spielen und die entsprechenden Sounds auslösen. Wenn Sie also die entsprechenden Sounds auswählen, können Sie Rimshots und Cross-Stick-Schläge abrufen.



Wenn Sie mit einem PD-80R oder PD-120 Cross-Stick-Schläge spielen, achten Sie darauf, dass Sie **nur auf dem Spannreifen des Pads spielen**. Wenn Sie mit Ihrer Hand das Fell berühren, kann dies dazu führen, dass Cross-Stick-Schläge den gewünschten Cross-Stick-Sound nicht ansteuern.

Becken-Stopps (Choking)

Mit dieser Funktion wird das Abstoppen eines Beckens mit der Hand simuliert. Dies geht in Verbindung mit einem **PD-7** oder **PD-9**.

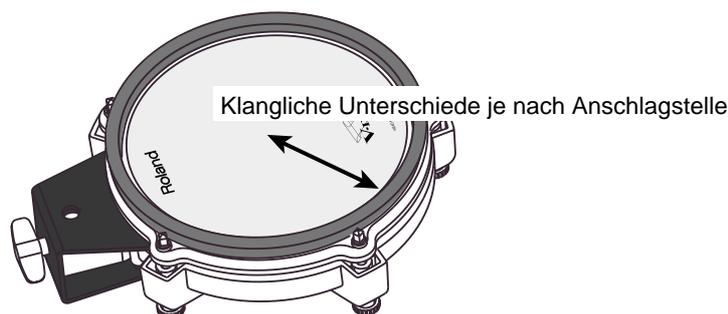


Wenn Sie nach dem Anschlagen den Rand eines Pad mit der Hand ergreifen und dabei fest zudrücken, hört der Sound sofort auf zu klingen. Diese Spieltechnik ist hervorragend dazu geeignet, Becken-Stopps nachzuahmen und wird im Englischen mit „Choking“ bezeichnet.

Darüber hinaus lassen sich mit dieser Technik auch realistische Spielweisen von Triangeln, Pauken usw. verwirklichen.

Erkennen der Anschlagstelle (Positional Sensing)

Diese Funktion simuliert die verschiedenen Klänge, die entstehen, wenn Sie eine Snaredrum oder ein Ride-Becken an unterschiedlichen Stellen anschlagen. Sie können diese Funktion mit einem an **TRIGGER INPUT 3 (SNARE)** angeschlossenen **PD-7, PD-9, PD-80, PD-80R, PD-100** oder **PD-120** benutzen.



MEMO

- Ein Cross-Stick-Schlag wird auch „Closed Rim Shot“ genannt.
- Preset-Drum-Kits mit vorprogrammierten Cross-Stick-Sounds sind 8 „Pop Xstk“ und 32 „JazzXstk“.
- Nur Instrumente mit einem „XS“ nach dem Namen können zum Spielen eines Cross-Stick-Sounds verwendet werden.

MEMO

Mit einem PD-80R oder PD-120 stehen Ihnen klangliche Feinheiten und eine Fellansprache zur Verfügung, die einem echten Schlagzeug Konkurrenz machen.



Welche Instrumente auf „Positional Sensing“ reagieren, entnehmen Sie bitte der „Drum-Instrument-Tabelle“ (S.180).

Spielen mit Besen

Wenn Sie am TRIGGER INPUT 3 (SNARE) Ihres TD-8 ein **PD-80, PD-80R, PD-100 oder PD-120** angeschlossen haben, können Sie wie auf einem akustischen Schlagzeug auf dem Fell „rühren“.



Benutzen Sie NUR Plastik(Nylon)-Besen. Metallbesen können nicht nur das Fell beschädigen, es besteht auch die Möglichkeit, dass die feinen Metallspitzen das Gewebe des Fells zerstören.

Zum Besenspiel sollten Sie natürlich zuerst ein Drum-Kit aufrufen, das dafür geeignet ist. Bei diesen Kits wird im oberen Teil des Displays das Wort „BRUSH“ angezeigt.

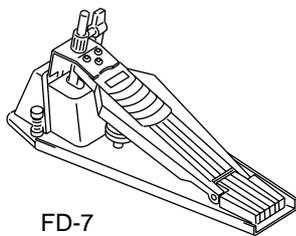


MEMO

- Ein Preset-Drum-Kit für Besenspiel ist Kit 9 „Brushes“.
- Instrumente, die für Besenspiel geeignet sind, sind 233 „BRUSH1 S“, 234 „BRUSH2 S“, 235 „BRUSH3 S“ und 239 „BRSHTMBS“.

Hi-Hat-Kontroll-Pedal

Ein Hi-Hat-Kontroll-Pedal (FD-7) ermöglicht eine gleichmäßige Kontrolle der Hi-Hat-Sounds von geschlossen bis offen.



FD-7

Offene Hi-Hat:

Schlagen Sie auf das Hi-Hat-Pad, ohne das Pedal herunterzutreten.

Geschlossene Hi-Hat:

Schlagen Sie bei heruntergetretenem Pedal auf das Hi-Hat-Pad.

Getretene Hi-Hat:

Treten Sie auf das Pedal, um einen „getretene Hi-Hat“-Sound zu erzeugen.

Kurz getretene Hi-Hat:

Treten Sie kurz auf das Pedal, und lassen Sie es sofort wieder los: Sie hören den Sound, der erzeugt wird, wenn beide Hi-Hat-Becken sich kurz berühren.

MEMO

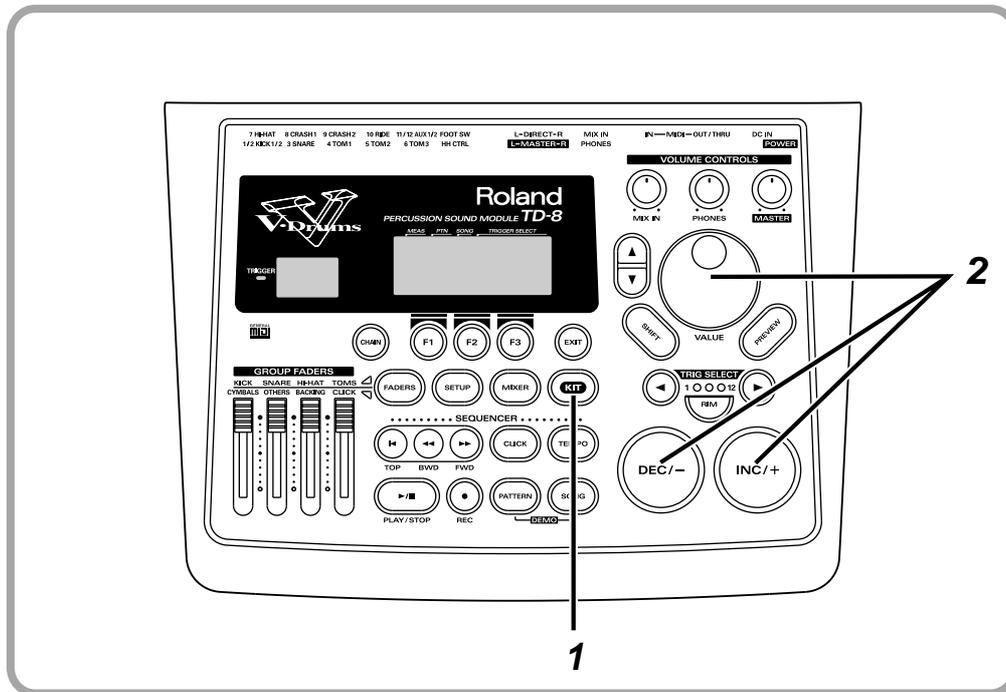
Mit dem Hi-Hat-Kontroll-Pedal (FD-7) können Sie auch die Tonhöhe (Pitch Control) steuern (S.141).

Spielen

Dieser Abschnitt beschreibt grundlegende Bedienvorgänge Ihres TD-8.

Sounds spielen

Drum Kits anwählen



1

Drücken Sie [KIT].

Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



Jedes TD-8-Drum-Kit umfasst: die Instrument-Zuordnung für jedes Pad, Raum(Ambience)-, Equalizer- und Mixer-Einstellungen.

2

Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] ein Kit aus.

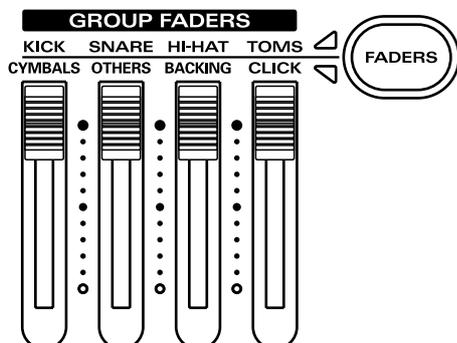
Beim Anschlagen eines Pads startet versehentlich ein Pattern:

Dann ist dem Pad ein Pattern zugeordnet („Pad Pattern“; S.139).

- **Um das Pattern anzuhalten...**
... drücken Sie den [PLAY/STOP]-Taster des Bedienfelds (der [PLAY/STOP]-Taster erlischt, und das Pattern hört auf zu spielen).
- **Um zu unterbinden, dass das Pattern beim Anschlagen des Pads startet...**
...schalten Sie die „Pad Pattern“-Funktion aus (S.139).

Die Lautstärke anpassen

Die Lautstärke mit den GROUP FADERS einstellen



Die Lautstärken für Bassdrum (Kick), Snare, Hi-Hat, Toms und Becken werden mit den entsprechenden [GROUP FADERS]-Schieberegler [KICK], [SNARE], [HI-HAT], [TOMS] und [CYMBALS] eingestellt. Die Percussion-Instrumente werden mit [OTHERS] eingestellt.

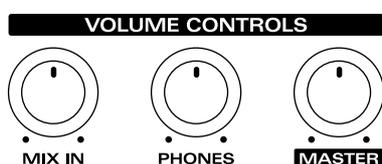
Die [GROUP FADERS]-Funktionsweisen

Die Funktionsweise der [GROUP FADERS]-Regler können Sie durch Drücken des [FADERS]-Tasters umschalten.

- **Wenn die obere Anzeige leuchtet...**
...können Sie mit den Schieberegler die Lautstärken von Bassdrum (Kick), Snare, Hi-Hat und Toms einstellen.
- **Wenn die untere Anzeige leuchtet...**
...können Sie mit den Schieberegler die Lautstärken der Becken (Cymbals), Percussion-Instrumente (Others), Begleit-Instrumente (Backing) und des Metronoms (Click) einstellen.

Die Gesamt-Lautstärke einstellen

Die Lautstärken der Ein- und Ausgänge können Sie mit den [VOLUME CONTROLS]-Reglern einstellen.



[MASTER]:

Regelt die Lautstärke der MASTER OUTPUTS (Haupt-Ausgänge).

[PHONES]:

Regelt die Lautstärke der PHONES-Buchse (Kopfhörer-Ausgang).

[MIX IN]:

Regelt die Lautstärke des MIX IN-Eingangs. Die Signale vom MIX IN-Eingang werden immer zu den MASTER OUTPUTS und zum Kopfhörer geleitet.



Beim Einschalten werden automatisch die vor dem letzten Ausschalten eingestellten Werte wieder eingestellt, egal, wo die Regler tatsächlich stehen.



Die Lautstärken der einzelnen Pads werden am besten mit dem Mixer abgestimmt (S.92).



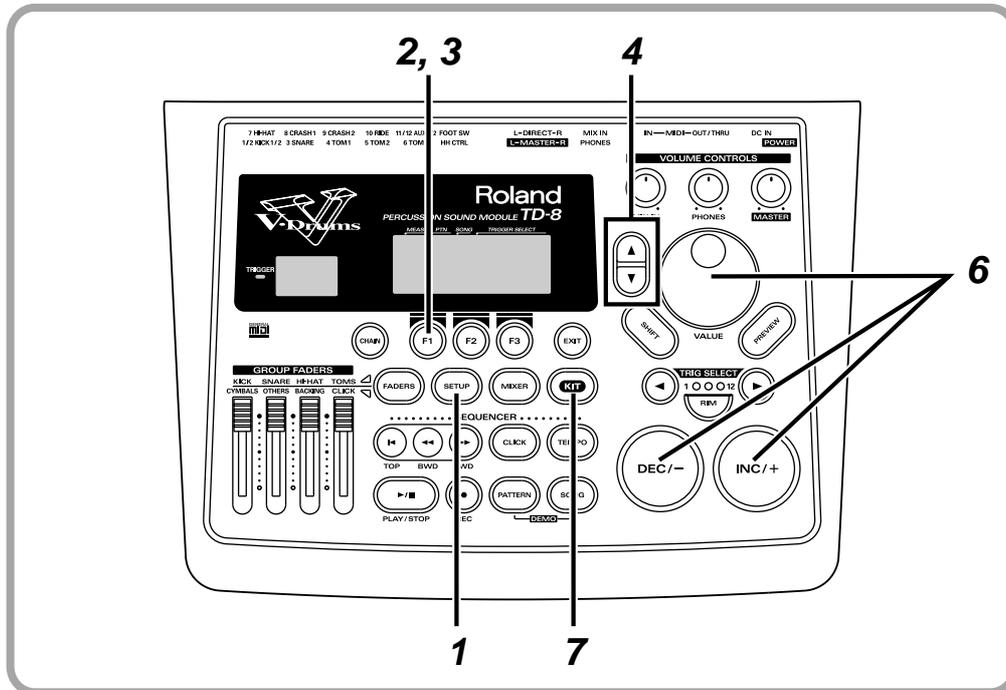
Mit [TOMS] wird auch die Lautstärke der an TRIGGER INPUT 11 und 12 (AUX 1/2) angeschlossenen Pads eingestellt.



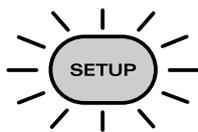
Weiter Details stehen bei „Der [FADERS]-Taster und die [GROUP FADERS]-Schieberegler“ auf Seite 21/22.

Die Pad-Empfindlichkeit einstellen

Vielleicht möchten Sie die Pad-Empfindlichkeit Ihrem persönlichen Geschmack und Ihrer Spieltechnik angleichen. Mit „SENSITIVITY“ können Sie das Verhältnis zwischen Ihrer Anschlagstärke und der vom TD-8 wiedergegebenen Lautstärke eines Sounds regeln.



- 1 Drücken Sie [SETUP].
[SETUP] leuchtet, und die „SETUP“-Seite erscheint.



- 2 Drücken Sie [F1 (TRIG)].
Die „TRIGGER“-Seite erscheint.



- 3 Drücken Sie [F1 (BASIC)].
Die „TRIGGER BASIC“-Seite erscheint.

- 4 Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „SENSITIVITY“.



- 5 Schlagen Sie auf das Pad, dessen Empfindlichkeit Sie einstellen möchten.

Die Einstellungsseite des angespielten Pads erscheint.

- 6 Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den gewünschten SENSITIVITY-Wert ein.

Der Wert kann in einem Bereich von 1 bis 16 eingestellt werden. Niedrige SENSITIVITY-Werte bewirken, dass selbst bei lauten Schlägen die Lautstärke nicht besonders stark ansteigt.

Als Faustregel sollten Sie den SENSITIVITY-Wert so einstellen, dass die VELOCITY-Anzeige nur dann ihren höchsten Wert erreicht, wenn Sie mit Ihrer persönlichen Maximal-Lautstärke spielen.

- 7 Drücken Sie [KIT].

Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



Sie können das Pad auch mit [TRIG SELECT] auswählen.



Bei elektronischen Schlagzeugen ist die Gesamtlautstärke ein weiterer wichtiger Faktor.

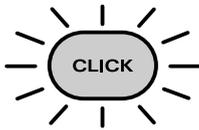
Wenn Sie nur bei geringen Lautstärken spielen, könnte der Dynamikumfang zu gering wirken, so dass Sie die SENSITIVITY-Werte unnötigerweise zu hoch einstellen.

Um auch wirklich die richtigen Werte einstellen zu können, sollten Sie die Lautstärke von Verstärker und/oder Kopfhörer auf realistische Werte stellen.

Mit Metronom [CLICK] spielen

Sie können das Metronom mit [CLICK] ein- und ausschalten.

Metronom ist an



leuchtet

Metronom ist aus



leuchtet nicht

Das Metronom (den CLICK-Sound) nur über Kopfhörer hören

Sie können Ihr TD-8 so einstellen, dass der Click nur im Kopfhörer zu hören ist, und nicht über die MASTER OUTPUT-Ausgänge ausgegeben wird.

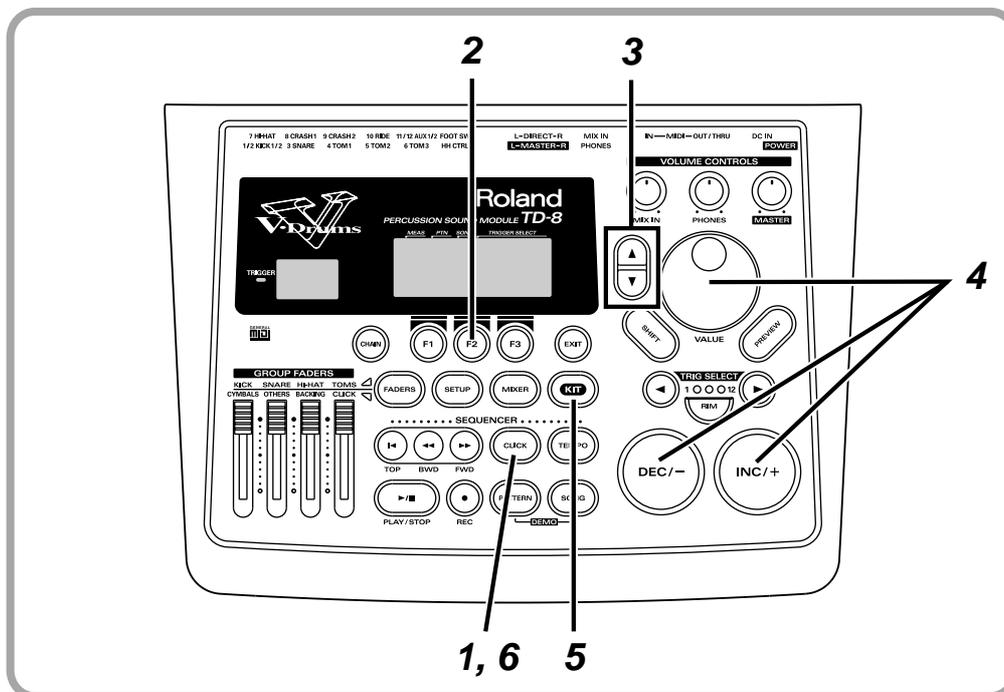
MEMO

Die Lautstärke des Metronoms können Sie mit dem [CLICK]-Schieberegler innerhalb der [GROUP FADERS] regeln.



Sie können auch das Tempo, die Taktart, den Sound usw. des Metronoms ändern.

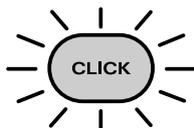
Weitere Informationen dazu auf Seite 94.



1

Drücken Sie [CLICK].

[CLICK] leuchtet, und der CLICK beginnt zu spielen.



2 Drücken Sie [F2 (INST)].

Die „CLICK INST“-Seite erscheint.



3 Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „OUTPUT“.

4 Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] „PHONES“ an.



5 Drücken Sie [KIT].

Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

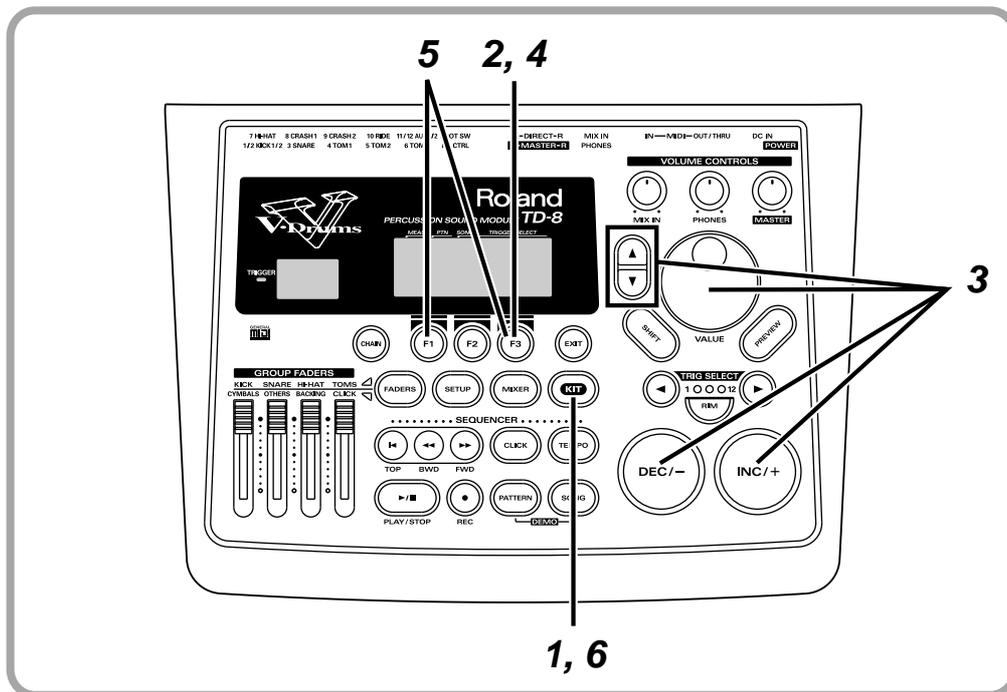


6 Um den CLICK zu stoppen, drücken Sie [CLICK].

[CLICK] erlischt.



Die Effekte ein- und ausschalten



1

Drücken Sie [KIT].

Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



2

Drücken Sie [F3 (▲ MENU)].

Ein Pop-Up-Menü erscheint.



3

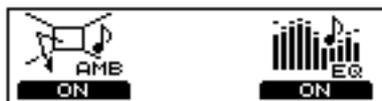
Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder CURSOR [▼] „FX SW“ aus.



4

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit [F3].

Die „FX SW“-Seite erscheint.



5

Schalten Sie mit [F1] oder [F3] die Effekte ein oder aus.

[F1] und [F3] fungieren als Ein- und Ausschalter für die Effekte. Mit [F1] schalten Sie den Raum (Ambience), mit [F3] den Equalizer ein und aus.

AMB (Ambience=Raum):

Die Raumgröße und das Wandmaterial können verändert werden, um dem Sound einen anderen Charakter zu geben .

EQ (Equalizer):

Verändert den Gesamt-Klang eines Drum-Kits.

6

Drücken Sie [KIT].

Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



Mit diesen Schaltern schalten Sie nur die Effekte eines Drum-Kits ab – alle anderen Einstellungen bleiben erhalten. Wenn Sie die Ambience oder den Equalizer benutzen möchten, vergewissern Sie sich zuerst, ob die Schalter auf „ON“ stehen.



Diese Einstellungen können für jedes Drum-Kit separat gemacht werden.

Ein Drum-Kit ändern

Grundlagen zur Klangerzeugung

Ihr TD-8 benutzt zur Klangerzeugung das sogenannte „Variable Drum Modeling“, was soviel wie „veränderbarer Trommel-Aufbau“ bedeutet. Mit dieser Methode können Sie durch das Kombinieren verschiedener Elemente, die maßgeblich für den Sound einer Trommel verantwortlich sind, unterschiedliche Drum-Sounds erzeugen.

Das Konzept des TD-8 basiert auf den drei unten abgebildeten Komponenten. Die Bedienung folgt diesem Konzept mit Einstellungsseiten für Instrument-, Studio- und Mixer-Einstellungen, mit deren Hilfe Sie Ihre Vorstellungen sofort umsetzen können. Somit erhalten Sie ein einzigartiges Bedienkonzept.

TIPP

Ein editiertes Drum-Kit können Sie mit der „DRUM KIT COPY“-Funktion (S.145) wieder auf die Werks-einstellung zurücksetzen .



[F1(INST)]

[F2(STUDIO)]

[MIXER]



Instrument

- Instrument
- Kessel-Tiefe
- Fell
- Stimmung
- Dämpfung
- Snareabhebung

Studio

- Standort
- Raumgröße
- Wandbeschaffenheit

Mixer

- Lautstärke
- Panorama
- Ausgänge

Instrument (INST)

Schließt das verwendete Material, die Größe und weitere Komponenten ein.

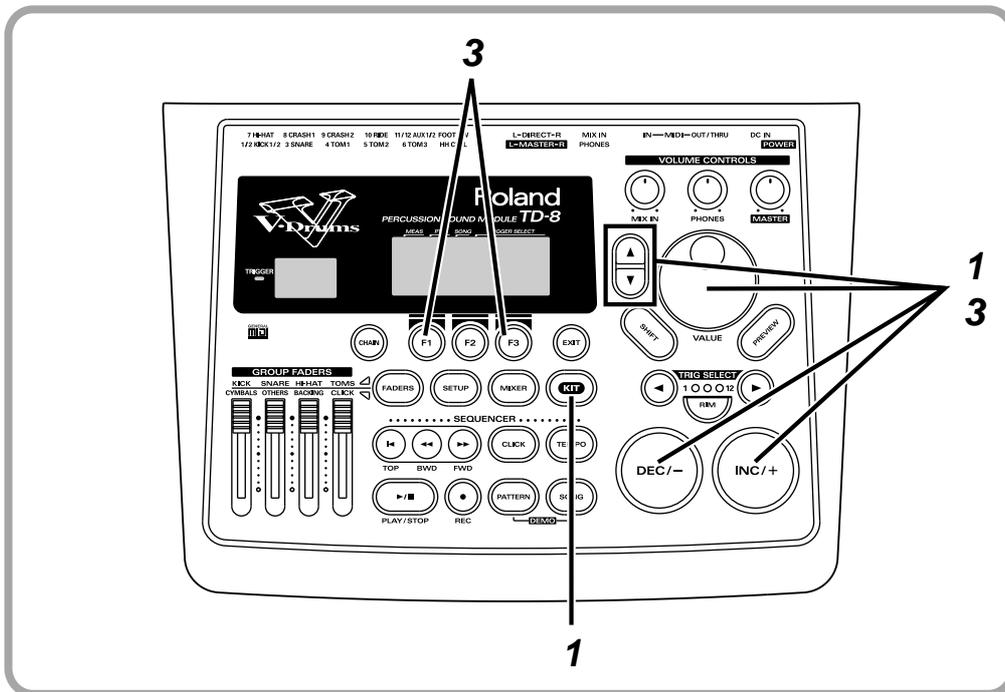
Studio (STUDIO)

Umfasst den Ort, wo das Schlagzeug steht, sowie die Raumgröße und dessen Wandbeschaffenheit.

Mixer (MIXER)

Hier werden mithilfe der Mixer-Einstellungen die letzten Feineinstellungen für Lautstärke und Panorama gemacht.

Hören Sie sich die in den verschiedenen Schritten dieses Abschnittes gemachten Soundänderungen direkt an Ihrem TD-8 an.

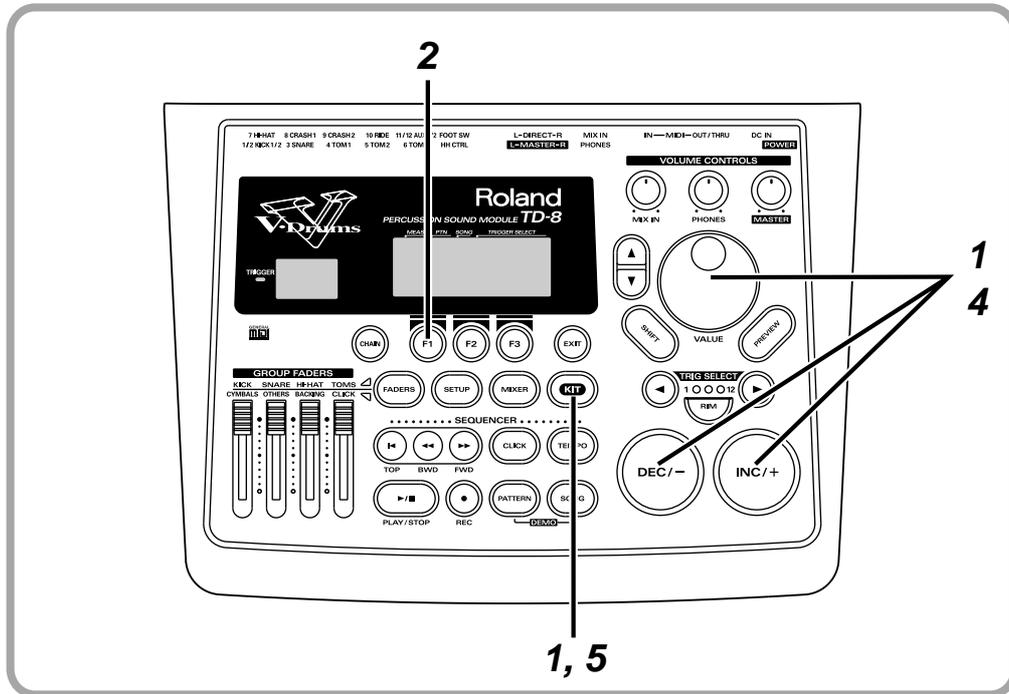


- 1 Wählen Sie, wie in „Drum-Kits anwählen“ (S.44) beschrieben, ein Drum-Kit an.
Wählen Sie für diese Beispiel Drum-Kit 1, „V Custom“ aus.
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



- 2 Spielen Sie auf den Pads, um sich die Sounds des Drum-Kits anzuhören.
- 3 Um die Klangunterschiede deutlicher hören zu können, schalten Sie alle Effekte, wie in „Die Effekte ein- und ausschalten“ auf Seite 50 beschrieben, aus.
Mit „[KIT] → [F3 (▲ MENU)] → [FX SW]“ gelangen Sie zur erforderlichen Einstellungsseite.

Ein Drum-Instrument auswählen.



- 1 Wählen Sie, wie in „Drum-Kits anwählen“ (S.44) beschrieben, ein Drum-Kit aus, das Sie editieren möchten.
Wählen Sie für unser Beispiel Drum Kit 1 „V Custom“ aus.
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



- 2 Drücken Sie [F1 (INST)].
Die „INST“-Seite erscheint.

- 3 Schlagen Sie auf das Pad, welches Sie editieren möchten.
Schlagen Sie für unser Beispiel auf das Snare-Pad.
Die Instrument-Einstellungsseite für die Snare erscheint.



MEMO

Wenn Sie RIM-Einstellungen machen möchten, gelangen Sie durch eine der beiden folgenden Methoden zur Einstellungsseite.

- Schlagen Sie Fell und Rim gleichzeitig an.
- Schlagen Sie nur auf das Fell, und drücken Sie anschließend [RIM].

HINWEIS

- Bei TRIGGER INPUT 1 (KICK1), 2 (KICK2), 11 (AUX1) und 12 (AUX2) kann kein RIM-Sound angewählt werden.
- TRIGGER INPUT 2 (KICK2) und 12 (AUX2) können nur benutzt werden, wenn zwei Pads an TRIGGER INPUT 1/2 (KICK1/2) bzw. 11/12 (AUX2), angeschlossen sind (S.27).

4

Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] ein Instrument aus.

Wählen Sie für unser Beispiel „MEDIUM4S“ aus.



5

Drücken Sie [KIT].

Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



TIPP

Sie können mit den beiden unten stehenden Methoden eine Instrumenten-Gruppe auswählen.

1. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „GROUP“.
2. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-], oder [VALUE] eine Instrumenten-Gruppe aus.

TIPP

Sie können die Sounds auch mit dem [PREVIEW]-Taster anspielen.

Über die Materialien der Snare-Kessel (nur für V-SNARE)

Das verwendete Kessel-Material wird durch entsprechende Icons (kleine Bild-Symbole) auf der rechten Display-Seite dargestellt.

Holz-Kessel



Stahl-Kessel



Messing-Kessel



Drum Sounds editieren (V-EDIT)

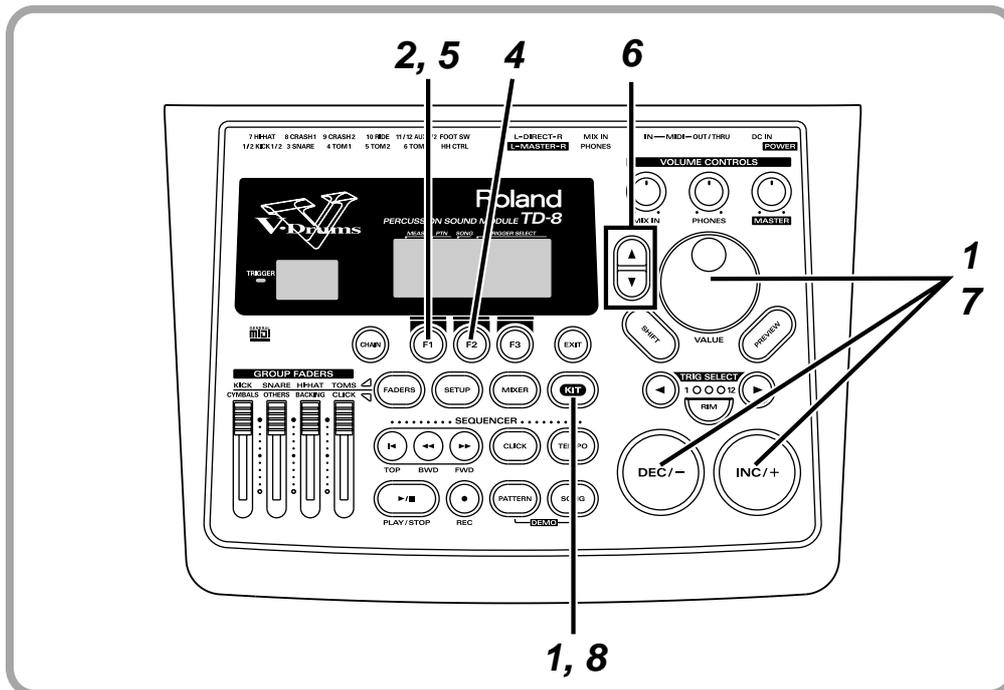
Mit Ihrem TD-8 ist es ganz leicht, neue Sounds auszuprobieren. Wählen Sie einfach z. B. ein anderes Instrument aus, ändern Sie die Kesseltiefe oder die stimmen Sie das Fell anders.

Die Kesseltiefe einstellen

In diesem Beispiel wollen wir die Kesseltiefe einer Snare verändern.



Auch wenn Pads an Ihrem TD-8 angeschlossen sind, können Sie alle in diesem Abschnitt beschriebenen Schritte ausprobieren, indem Sie mit [TRIG SELECT] ein Pad auswählen und beim Editieren [PREVIEW] drücken.



1

Wählen Sie wie unter „Drum Kits anwählen“ (S.44) beschrieben ein Drum-Kit aus, das Sie editieren möchten.

Wählen Sie für dieses Beispiel Drum Kit 1, „V Custom“ aus. Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



2

Drücken Sie [F1 (INST)]. Die „INST“-Seite erscheint.

- 3** Schlagen Sie auf das Snare-Pad.
Die Snare-Einstellungsseite erscheint.



- 4** Drücken Sie [F2 (EDIT)].

- 5** Drücken Sie [F1 (SHELL)].
Die „SHELL(Kessel)“-Seite erscheint.



- 6** Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „DEPTH“.

- 7** Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Kesseltiefe aus.
Das Instrument „MEDIUM4S“ steht auf „NORMAL“. Wählen Sie bitte „DEEP4“ aus, wodurch sich die Klangfülle ändert.



- 8** Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



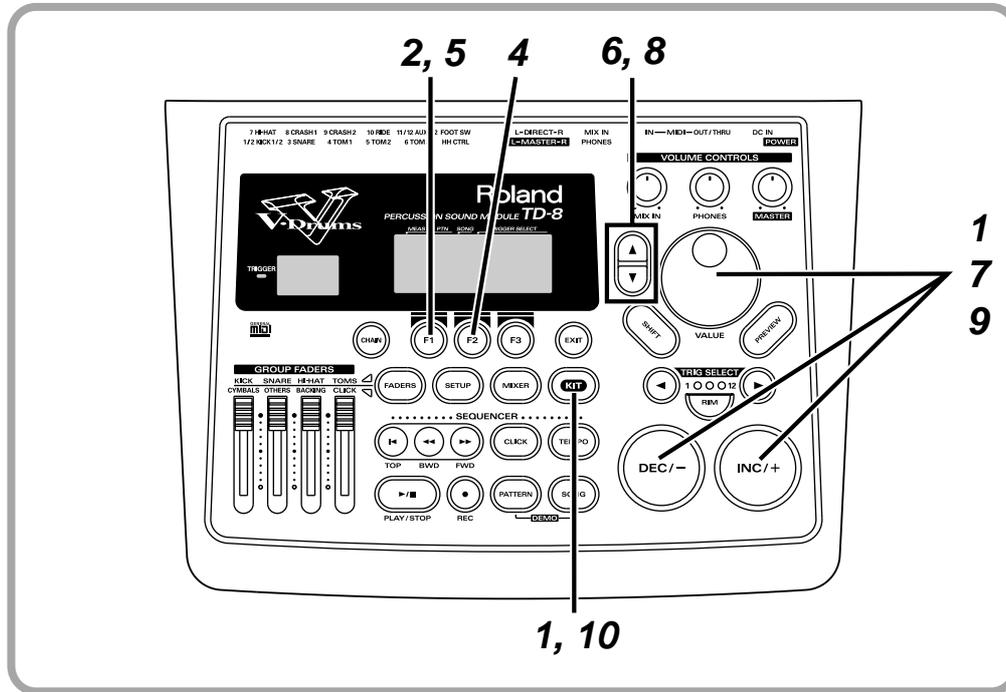
MEMO

Auf der „SHELL“-Seite können Sie die Kesseltiefe, die Fellsorte und die Fellstimmung ändern.

Ein Drum-Kit ändern

Die Fellsorte und -stimmung ändern

Nun wollen wir das Fell wechseln und anders stimmen.



1

Wählen Sie wie unter „Drum Kits anwählen“ (S.44) beschrieben ein Drum-Kit aus, das Sie editieren möchten.

Wählen Sie für dieses Beispiel Drum Kit 1, „V Custom“ aus.

Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



2

Drücken Sie [F1 (INST)].

Die „INST“-Seite erscheint.

3

Schlagen Sie auf das Snare-Pad.

Die Snare-Einstellungsseite erscheint.



4

Drücken Sie [F2 (EDIT)].

MEMO

Auf der „SHELL“-Seite können Sie die Kesseltiefe, die Fellsorte und die Fellstimmung ändern.

- 5** Drücken Sie [F1 (SHELL)].
Die „SHELL(Kessel)“-Seite erscheint.



- 6** Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf „HEAD TYPE“.

- 7** Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] ein anderes Fell aus.

Wechseln Sie in diesem Beispiel von „CLEAR“ zu „COATED“, und vergleichen Sie die unterschiedlichen Sounds.



Das Fell ist nun gewechselt. Als nächstes stimmen wir es.

- 8** Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „TUNING“.

- 9** Ändern Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die Stimmung.
Ändern Sie in diesem Beispiel den Wert von „0“ auf „+30“.



- 10** Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



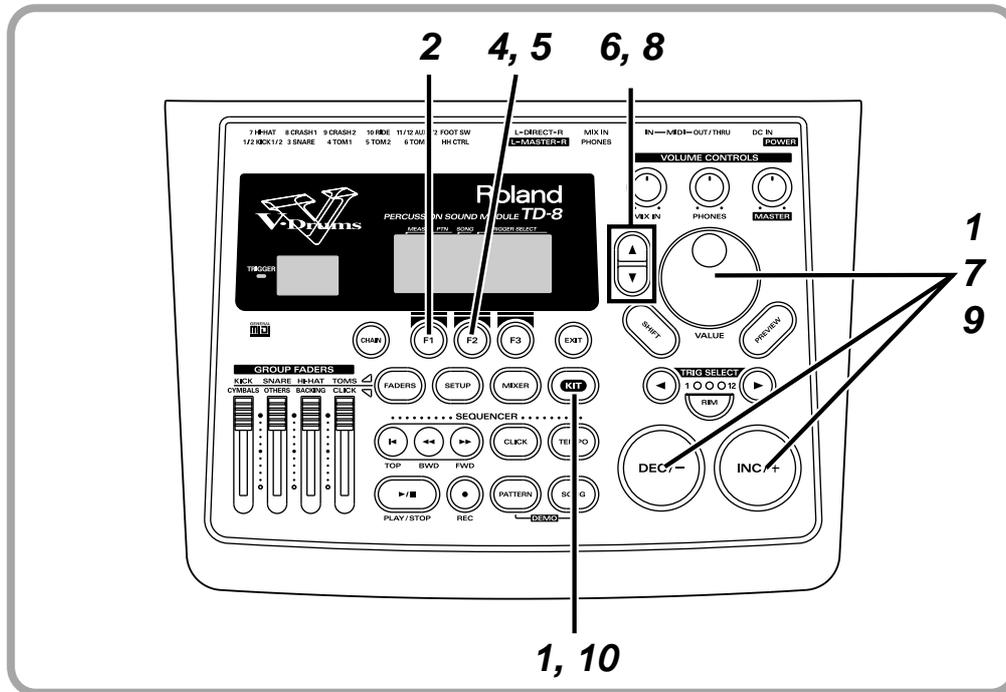
Ein Drum-Kit ändern

Die Dämpfung und die Teppichspannung ändern

Sie können die Snare mit verschiedenen Hilfsmitteln dämpfen, um unerwünschte Resonanzen zu beseitigen, und den Snareteppich unterschiedlich straff einstellen. Und Sie können den Snareteppich sogar abstellen!

MEMO

Wenn Sie die Snare auf Besenspiel einstellen und die Teppichspannung unter „STRAINER ADJ“ auf „OFF“ stellen, fällt es schwer, einen Unterschied herauszuhören.



1

Wählen Sie wie unter „Drum Kits anwählen“ (S.44) beschrieben ein Drum-Kit aus, das Sie editieren möchten.

Wählen Sie für dieses Beispiel Drum Kit 1, „V Custom“ aus. Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



2

Drücken Sie [F1 (INST)]. Die „INST“-Seite erscheint.

3

Schlagen Sie auf das Snare-Pad. Die Snare-Einstellungsseite erscheint.



4

Drücken Sie [F2 (EDIT)].

- 5** Drücken Sie [F2 (MUFFLE)].
Die „MUFFLE (Dämpfung)“-Seite erscheint.



- 6** Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „MUFFLING“.

- 7** Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Dämpfung aus.
Wählen Sie in diesem Beispiel „DOUGHNUTS2“ aus. Die Kesselresonanz wird abgeschwächt, wodurch ein konkreterer Sound entsteht.



Nun ist die Snare stärker gedämpft. Als nächstes ändern wir die Teppichspannung.

- 8** Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „STRAINER ADJ“.

- 9** Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Fellspannung aus.
Wechseln Sie in diesem Beispiel von „TIGHT (straff)“ zu „LOOSE (locker)“, und vergleichen Sie die unterschiedlichen Sounds.



- 10** Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



MEMO

Auf der „MUFFLE“-Seite können Sie die geeignete Dämpfung auswählen und die Snappung des Snareteppichs regulieren.

Suchen Sie den Raum aus, in dem die Drums gespielt werden (AMBIENCE)

Ihr Drum-Kit kann in unterschiedlichen Räumen stehen. Lassen Sie einmal einen anderen Raum ausprobieren.

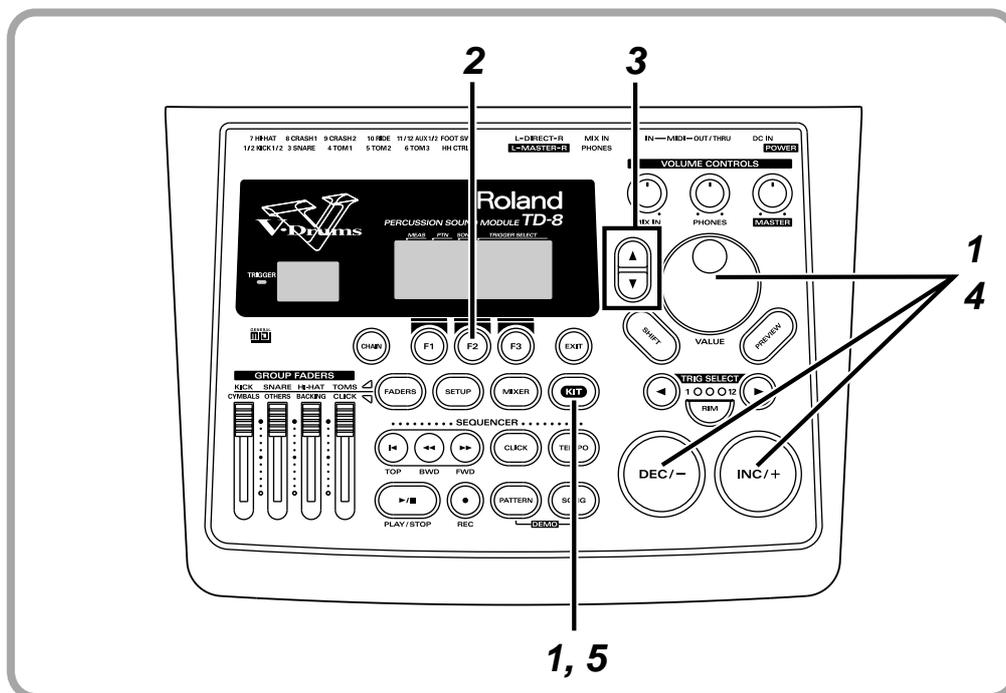
Schalten Sie zunächst – wie unter „Die Effekte ein- und ausschalten“ (S.50) beschrieben – die Ambience wieder ein, die Sie zum besseren Hören der Sound-Unterschiede ausgeschaltet hatten.

Mit [KIT] → [F3 (▲ MENU)] → [FX SW] kommen Sie zur entsprechenden Einstellungsseite.



Wenn Sie den Ambience-Schalter auf „OFF“ stellen, wird nur der Raum ausgeschaltet – alle anderen Einstellungen bleiben unverändert.

Wenn Sie also am Raum etwas ändern möchten, vergewissern Sie sich, dass Ambience eingeschaltet ist bzw. auf der „FX SW“-Seite auf „ON“ steht.



1

Wählen Sie wie unter „Drum Kits anwählen“ (S.44) beschrieben ein Drum-Kit aus, das Sie editieren möchten.

Wählen Sie für dieses Beispiel Drum Kit 1, „V Custom“ aus. Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



2

Drücken Sie [F2 (STUDIO)].
Die „STUDIO“-Seite erscheint.



3

Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „TYPE“.

4

Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] einen Raum aus.
Wählen Sie in diesem Beispiel „STADIUM“ aus, und vergleichen Sie die beiden Räume miteinander.



5

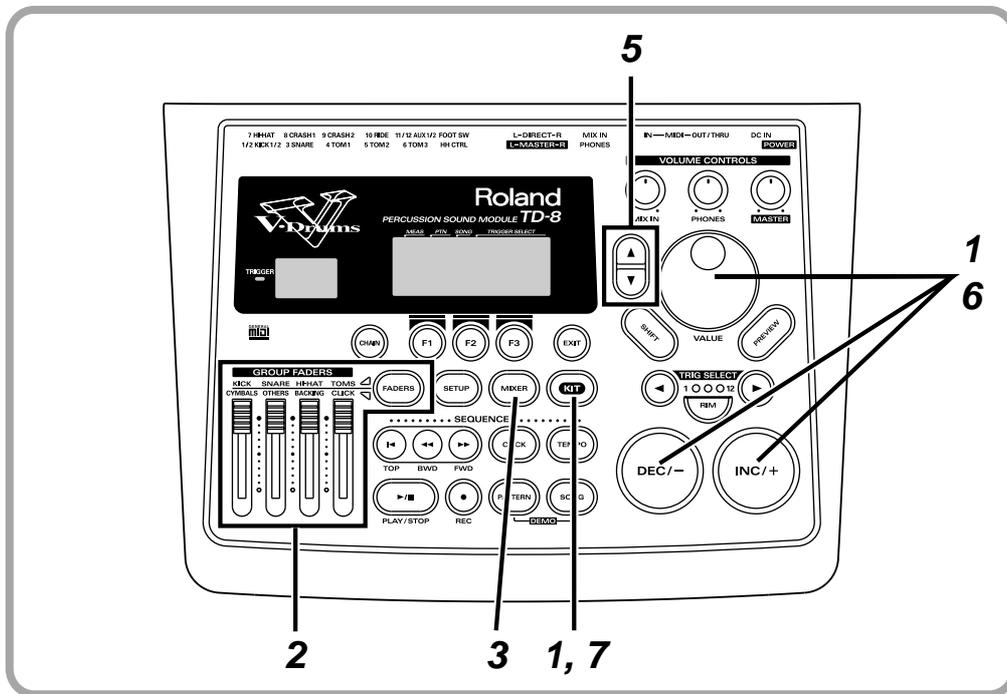
Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



MEMO

Diese Einstellungen können Sie getrennt für jedes Drum-Kit machen.

Die Lautstärkeverhältnisse der Instrumente einstellen [MIXER]



1 Wählen Sie wie unter „Drum Kits anwählen“ (S.44) beschrieben ein Drum-Kit aus, das Sie editieren möchten.

Wählen Sie für dieses Beispiel Drum Kit 1, „V Custom“ aus.

Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



2 Stellen Sie alle [GROUP FADERS]-Schieberegler ([KICK], [SNARE], [HI-HAT], [TOMS], [CYMBALS] und [OTHERS]) auf die gleiche Lautstärke.

Schieben Sie für dieses Beispiel alle Regler ganz nach oben.

3 Drücken Sie [MIXER].

[MIXER] leuchtet, und die „MIXER“-Seite erscheint.



Die Funktionsweise der [GROUP FADERS] wird mit dem [FADERS]-Taster umgeschaltet.

Weitere Einzelheiten dazu stehen auf Seite 21.

- 4** Schlagen Sie auf das Snare-Pad.
Die Snare-Einstellungsseite erscheint.



- 5** Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „LEVEL“.

- 6** Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Lautstärke ein.

- 7** Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



TIPP

Sie können das Pad auch mit [TRIG SELECT] auswählen.

TIPP

Die Position der GROUP FADERS haben keinen Einfluss auf die Einstellungen der Mixer-Seite.

MEMO

Diese Einstellungen können Sie getrennt für jedes Drum-Kit machen.

MEMO

Achten Sie unbedingt darauf, dass alle [GROUP FADERS]-Schieberegler auf der gleichen Position stehen, wenn Sie die Lautstärkeverhältnisse auf der Mixer-Seite einstellen. Dadurch erhalten Sie beim Umschalten immer die gewünschten Lautstärkeverhältnisse. Mit den [GROUP FADERS]-Reglern sollten Sie nur Lautstärkekorrekturen vornehmen, die für kurze Zeit nötig sind.

Den Klang veredeln (MASTER EQUALIZER)

Wenn Sie den Gesamtsound vielleicht etwas „heller“ oder „voller“ machen möchten, können Sie dazu den Equalizer benutzen. Ihr TD-8 besitzt für jedes Drum-Kit einen eigenen 2-Band-Equalizer – eine Klangregelung, mit der Sie die hohen und tiefen Frequenzbereiche beeinflussen können.

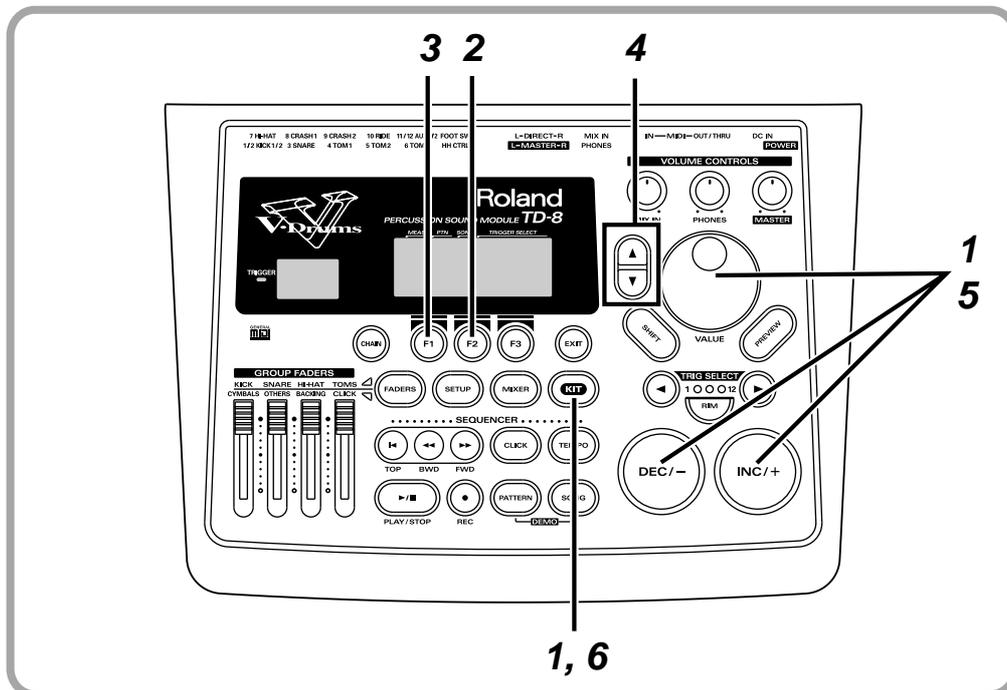
Schalten Sie als erstes den Equalizer wieder ein, den Sie zum besseren Hören der Sound-Unterschiede ausgeschaltet hatten.

Mit [KIT] → [F3 (▲ MENU)] → [FX SW] kommen Sie zur entsprechenden Einstellungsseite.



Wenn Sie den Equalizer-Schalter auf „OFF“ stellen, wird nur die Klangregelung ausgeschaltet – alle anderen Einstellungen bleiben unverändert.

Wenn Sie also am Equalizer etwas ändern möchten, vergewissern Sie sich, dass „EQ“ eingeschaltet ist bzw. auf der „FX SW“-Seite auf „ON“ steht.



1 Wählen Sie wie unter „Drum Kits anwählen“ (S.44) beschrieben ein Drum-Kit aus, das Sie editieren möchten.

Wählen Sie für dieses Beispiel Drum Kit 1, „V Custom“ aus. Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



2 Drücken Sie [F2 (STUDIO)]. Die „STUDIO“-Seite erscheint.



3

Drücken Sie [F1 (EQ)].

Die „MASTER EQ“-Seite erscheint.



4

Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „HIGH GAIN“.

5

Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den gewünschten Wert ein.

Stellen Sie in diesem Beispiel „+10“ ein. Der Sound wird dadurch viel „heller“.



6

Drücken Sie [KIT].

Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



MEMO

Diese Einstellungen können Sie getrennt für jedes Drum-Kit machen.

Zusammen mit der Begleitung spielen

Ihr TD-8 besitzt einen Sequenzer, der Begleitspuren und Ihr Schlagzeugspiel aufnehmen und wiedergeben kann.

Der Sequenzer enthält schon ab Werk eine große Zahl vorprogrammierter musikalischer Teile (**Preset-Patterns**), die Sie ablaufen lassen können, um z. B. dazu zu üben.

Patterns wiedergeben (Begleitung über einige Takte)

Die Preset-Patterns 1–664 werden im Kreis solange immer wieder abgespielt (**Loop-Wiedergabe**), bis Sie erneut auf [PLAY/STOP] drücken. Daher eignen sie sich hervorragend zum Üben.

TIPP

Sie können allerdings auch eigenen Patterns erzeugen („Ein Pattern durch Einspielen erzeugen (REAL-TIME RECORDING)“ S.108).

MEMO

Die Gesamtlautstärke der Patterns wird mit [PHONES] und [MASTER] eingestellt. Stellen Sie diese Regler vor der Wiedergabe zunächst etwas leiser, und stellen Sie die gewünschte Lautstärke erst bei der Wiedergabe ein.

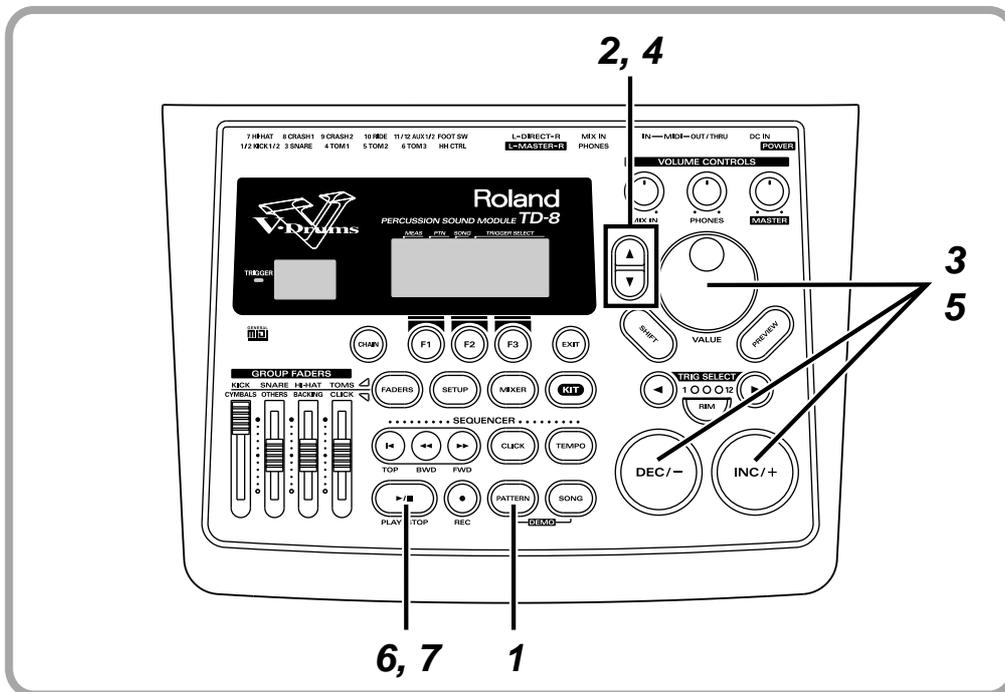


Wie Sie die Lautstärkeverhältnisse zwischen den Patterns, dem Drum-Kit und dem Click-Sound am besten einstellen, steht im Abschnitt „Die Lautstärke der Begleitung und des Click-Sounds einstellen“ (S.71).

TIPP

Im Preset-Pattern 1 „DRUMS“ hören Sie einen „Kollegen“ Schlagzeug spielen.

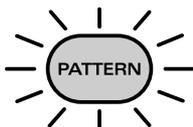
Dies ist sehr praktisch, denn Sie können dieses Pattern ablaufen lassen, während der Wiedergabe die Drum-Kits wechseln, und sich in Ruhe deren unterschiedliche Sounds anhören.



1

Drücken Sie [PATTERN].

Die Nummer des momentan gewählten Patterns wird angezeigt. [PATTERN] leuchtet, und die „PATTERN“-Seite erscheint.



2

Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „CATEG“.



3 Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Kategorie aus.

4 Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf den Pattern-Namen.

5 Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das gewünschte Pattern aus.

6 Drücken Sie [PLAY/STOP].
[PLAY/STOP] leuchtet, und die Wiedergabe des Patterns beginnt.



7 Stoppen Sie die Wiedergabe mit [PLAY/STOP].
[PLAY/STOP] erlischt.



MEMO

Das letzte Zeichen des Preset-Pattern-Namens gibt Aufschluss darüber, um welchen Pattern-Typ es sich handelt (z.B. „I“ für Intro).
Weitere Informationen auf Seite 97.

Patterns wiedergeben und stoppen

Mit jedem Drücken von [PLAY/STOP] wechseln Sie zwischen Wiedergabe und Stoppen. Nach dem Stoppen springt der Sequenzer an den Anfang des zuletzt gespielten Taktes.

Nach dem Stoppen eines Patterns können Sie Folgendes tun:

Um zum Anfang des Patterns zu springen...

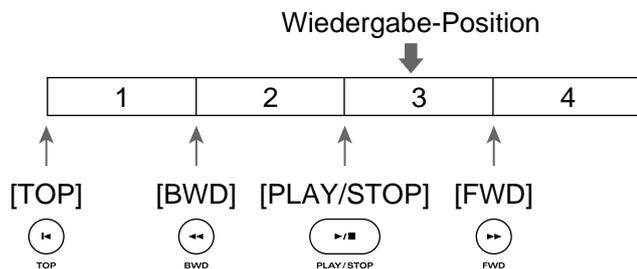
...drücken Sie [TOP].

Um zum Anfang des nächsten Taktes zu springen...

...drücken Sie [FWD].

Um zum Anfang des vorigen Taktes zu springen...

...drücken Sie [BWD].



MEMO

Dies geht auch bei Songs.
Details auf Seite 122.

Songs wiedergeben

Als „Song“ wird die Folge von verschiedenen Patterns bezeichnet. Im Verlauf des Songs werden die Patterns automatisch umgeschaltet.

TIPP

Sie können Songs aus Preset-Patterns und selbst aufgenommenen Patterns zusammensetzen (S.124).

MEMO

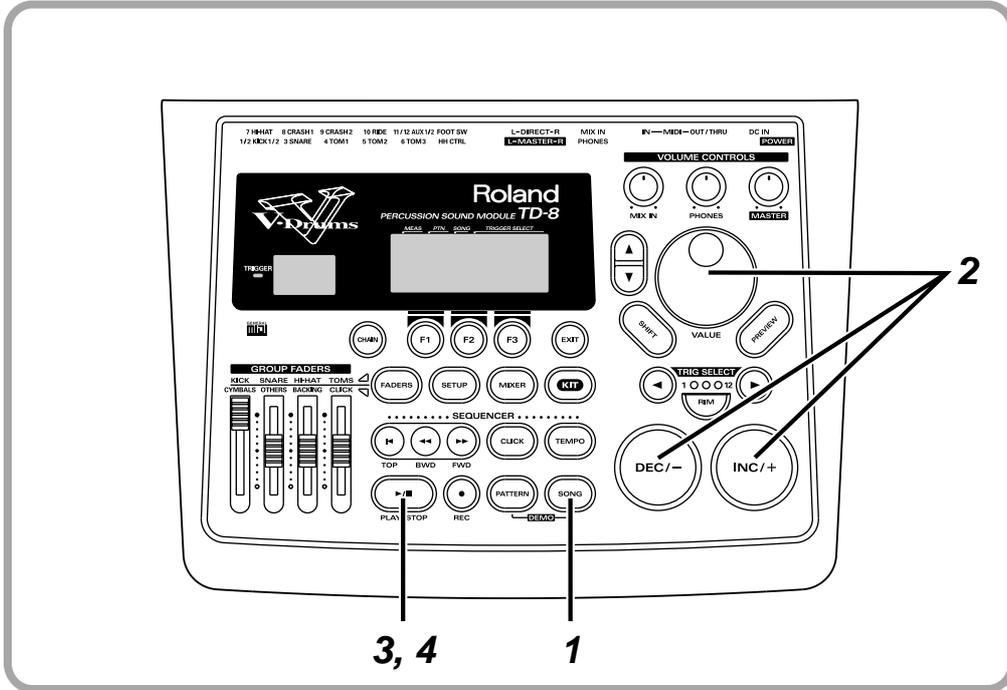
Die Gesamtlautstärke der Songs wird mit [PHONES] und [MASTER] eingestellt. Stellen Sie diese Regler vor der Wiedergabe zunächst etwas leiser, und stellen Sie die gewünschte Lautstärke erst bei der Wiedergabe ein.



Wie Sie die Lautstärkeverhältnisse zwischen den Songs, dem Drum-Kit und dem Click-Sound am besten einstellen, steht im Abschnitt „Die Lautstärke der Begleitung und des Click-Sounds einstellen“ (S.71).

MEMO

Wenn Sie [PLAY/STOP] bei gleichzeitig gehaltenem [SHIFT]-Taster drücken, wird der Song nach Erreichen des Song-Endes wieder von vorne wiedergegeben (**Loop Play**). Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie [PLAY/STOP] noch einmal.



- 1** Drücken Sie [SONG].
[SONG] leuchtet, und die „SONG“-Seite erscheint.



- 2** Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] einen Song aus.

- 3** Drücken Sie [PLAY/STOP].
[PLAY/STOP] leuchtet, und die Wiedergabe des Songs beginnt.

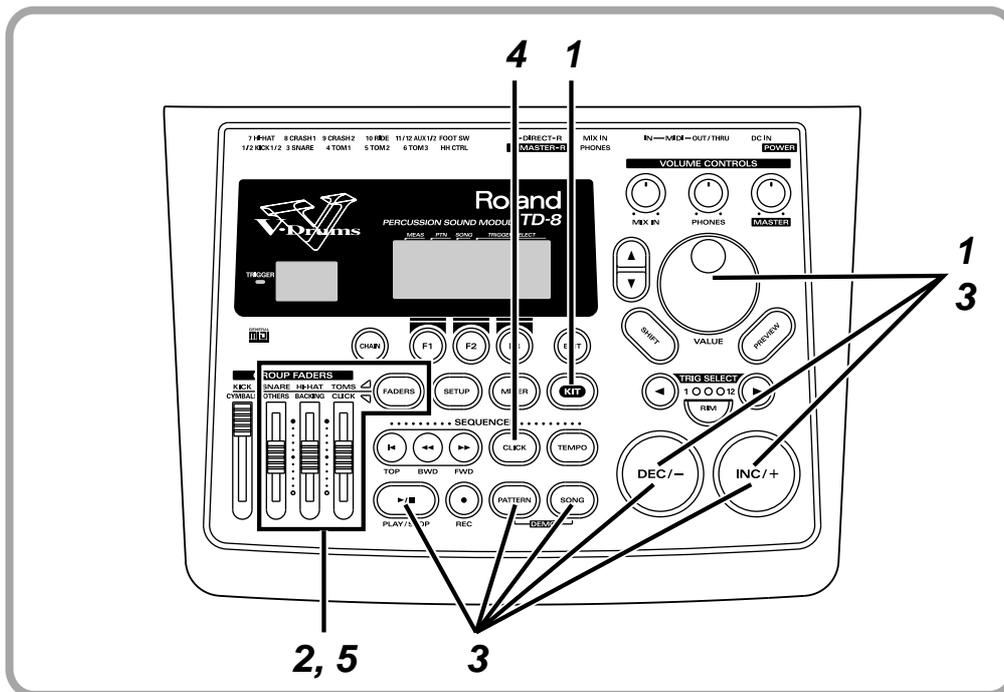


- 4** Zum Stoppen der Wiedergabe drücken Sie [PLAY/STOP].
[PLAY/STOP] erlischt.

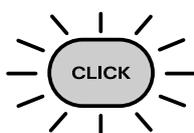


Die Lautstärke der Begleitung und des Click-Sounds einstellen

Suchen Sie sich einen Song oder ein Pattern aus, zu dem Sie gerne spielen möchten. Lassen Sie den Click mitlaufen, und stellen Sie das gewünschte Lautstärkeverhältnis zwischen Drums, Begleitinstrumenten und dem Click ein.



- 1 Wählen Sie wie unter „Drum Kits anwählen“ (S.44) beschrieben ein Drum-Kit aus, mit dem Sie spielen möchten.
- 2 Stellen Sie die [GROUP FADERS]-Regler [OTHERS], [BACKING] und [CLICK] niedriger als die übrigen Regler ein.
- 3 Starten Sie ein Pattern oder einen Song, wie in „Patterns wiedergeben (Begleitung über einige Takte)“ (S. 68) oder „Songs wiedergeben“ (S.70) beschrieben.
- 4 Drücken Sie [CLICK].
[CLICK] leuchtet, und der Click beginnt zu spielen.



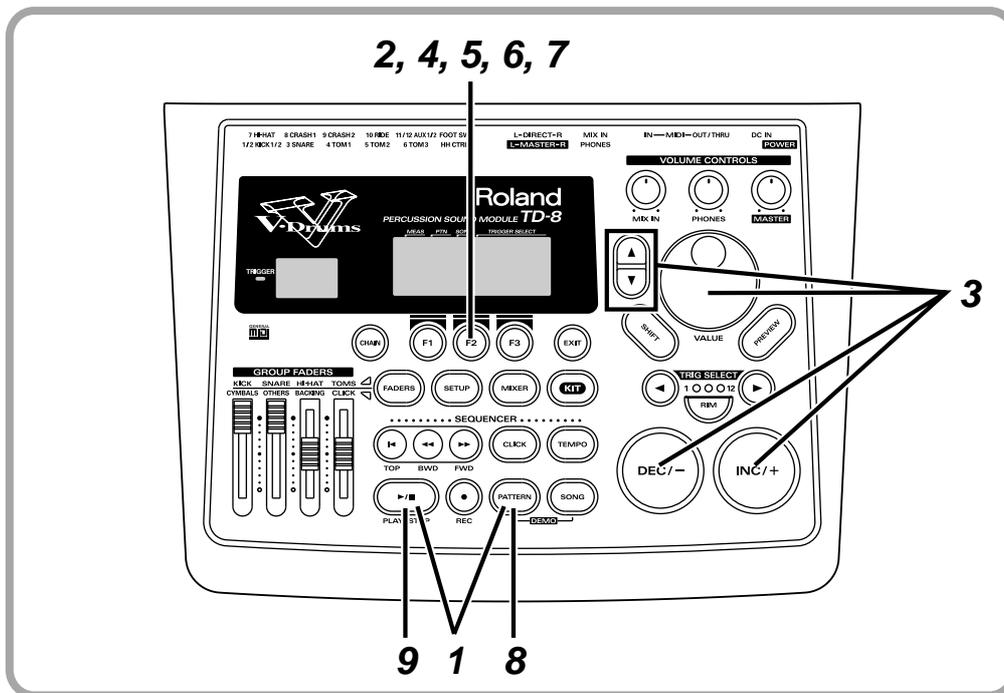
- 5 Stellen Sie nun [OTHERS], [BACKING] und [CLICK] so ein, dass zusammen mit den Drums ein ausgewogenes Lautstärkeverhältnis entsteht.



Die [GROUP FADERS]-Funktionsweise wird mit dem [FADERS]-Taster umgeschaltet. Weitere Details dazu auf stehen auf Seite 21.

Die Drums in Patterns und Songs stummschalten

Sie können die Drums stummschalten (muten), welche als Teil eines Patterns oder Songs vom Sequenzer gespielt werden. Percussion-Instrumente werden dabei nicht stummgeschaltet und spielen weiter, während Sie den Drum-Part übernehmen.



Die Noten-Nummern für die „Muted“-Drum-Sounds (Sounds, die zu einer Mute-Group gehören) sind festgelegt und können nicht geändert werden.



Auf Seite 185 finden Sie eine Tabelle mit den Noten-Nummern der „Muted“-Drum-Sounds.



Alle Drum-Instrumente der Preset-Patterns (ausser für Preset-Pattern 1 „DRUMS“) wurden in den Percussion-Parts aufgenommen.

1

Starten Sie die Wiedergabe eines Patterns, wie in „Patterns wiedergeben (Begleitung über einige Takte)“ (S.68) beschrieben. Wählen Sie in diesem Beispiel Pattern 75, „A.O.R.-A“ aus. [PLAY/STOP] leuchtet, und die Wiedergabe des Patterns beginnt.



2

Drücken Sie [F2 (▲PART)]. Ein Pop-Up-Menü erscheint.

3

Wählen Sie mit [DEC/-], [VALUE] oder CURSOR [▲], „MUTE“ aus.



Wenn Sie [SHIFT] gedrückt halten, während Sie das VALUE-Rad bedienen, ändern sich die Pattern-Nummern in größeren Schritten.



Wenn Sie [SHIFT] gedrückt halten und dann [MIXER] drücken, kommen Sie sofort zur „PART MUTE“-Seite.

- 4 Bestätigen Sie die Auswahl mit [F2].
Die „PART MUTE“-Seite erscheint.



- 5 Drücken Sie [F2 (DRM/PC)].
Das „DRM/PC“-Icon wird nicht mehr invertiert dargestellt, um anzuzeigen, dass die Drum-Sounds nun stummgeschaltet sind.



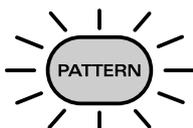
- 6 Drücken Sie [F2 (DRM/PC)] noch einmal.
Das „DRM/PC“-Icon ist nun ganz verschwunden, und zeigt Ihnen so an, dass die Percussion-Sounds ebenfalls stummgeschaltet wurden.



- 7 Drücken Sie [F2 (DRM/PC)] ein weiteres Mal.
Das „DRM/PC“-Icon wird wieder invertiert dargestellt, und alle Drum- und Percussion-Sounds sind wieder zu hören.



- 8 Drücken Sie [PATTERN].
Die „PATTERN“-Seite erscheint.



- 9 Stoppen Sie die Wiedergabe mit [PLAY/STOP].
[PLAY/STOP] erlischt.



PLAY/STOP

MEMO

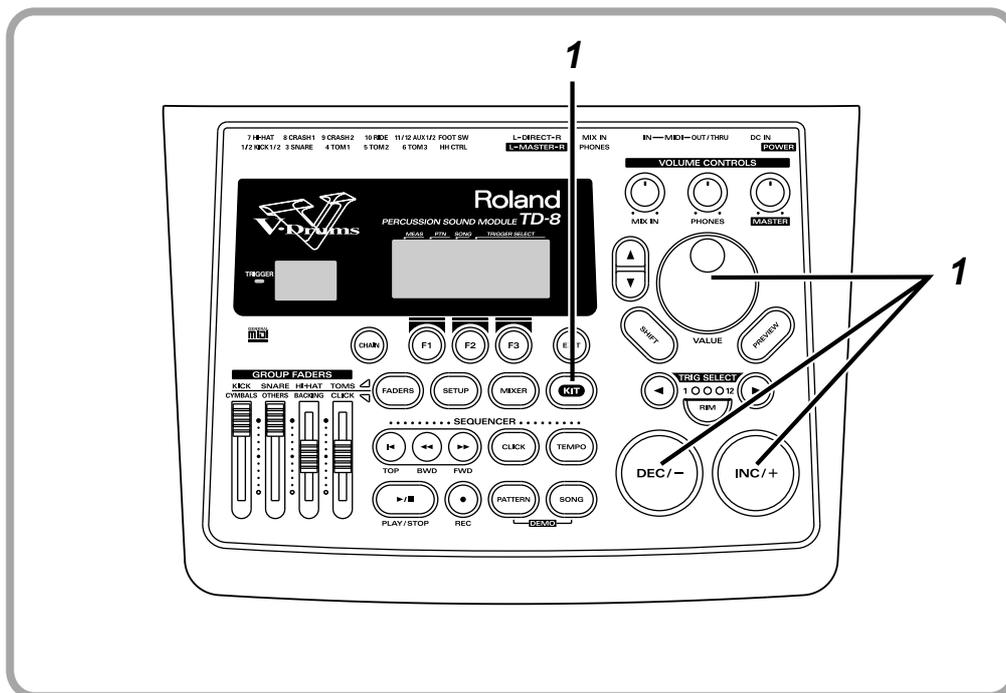
- Sie können diese Einstellungen auch bei Songs machen. Weitere Details auf Seite 124.
- Wie Sie den Drum-Kit-Part und die Parts 1–4 stummschalten können, steht auf Seite 106.

MEMO

Die Part-Mute-Einstellung bleibt auch dann erhalten, wenn Sie eine anderes Pattern oder einen anderen Song anwählen.

Die Patterns mit Pads starten

Sie können die Pads nicht nur zum normalen Spielen benutzen, sondern auch so konfigurieren, dass beim Schlag auf ein Pad ein beliebiges Pattern abgespielt wird (**Pad-Patterns**). Damit können Sie alle Sounds, die in ein Pattern einprogrammiert sind, „auf einen Schlag“ abrufen. Darüber hinaus gibt es für diese Funktion auch eine Variante, mit der Sie bei jedem erneuten Schlag auf ein Pad die Töne eines Patterns nacheinander Note für Note abrufen können. Dadurch eröffnen sich musikalische Möglichkeiten, mit denen Sie leicht die Aufmerksamkeit des Publikums auf sich ziehen können. Alles Dinge, die Sie nur mit einem elektronischen Drum-Set verwirklichen können. In einigen Preset-Drum-Kits ist diese Funktion schon vorprogrammiert. Lassen Sie uns das Ganze mit dem Drum-Kit 6, „1ManBand“ ausprobieren.



1 Wählen Sie wie unter „Drum Kits anwählen“ (S.44) beschrieben ein Drum-Kit aus, das Sie editieren möchten.

Wählen Sie für dieses Beispiel Drum Kit 6, „1ManBand“ aus.

Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



2 Sie können die Bass-Figur Note für Note (schrittweise) mit der Kick-Drum abrufen.

3 Wenn Sie an den Trigger-Eingängen 8 und 9 Dual-Trigger-Pads (PD-7, PD-9) angeschlossen haben, lösen Sie beim Spielen eines Rimshots Akkorde aus.

Mit General-MIDI-Scores zusammenspielen

Ihr TD-8 unterstützt den GM-Modus, mit dem Sie die sogenannten GM-Scores (Musik-Daten für GM-Klangerzeuger) eines externen Sequenzers wiedergeben können. Ihr TD-8 besitzt ausserdem eine nützliche Funktion, mit der Sie nur die Drum-Sounds im GM-Modus stummschalten können. Sie können den Drum-Part dann selber übernehmen. Weitere Details entnehmen Sie dem Abschnitt „Mit GM-Scores zusammenspielen“ (S.160).

Wenn Sie Ihr TD-8 als GM-Soundmodul verwenden

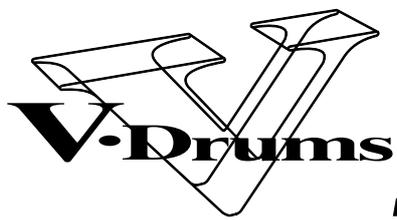
- Ihr TD-8 arbeitet dann als multi-timbrales Soundmodul mit 16 Parts.
- Der interne Sequenzer kann nicht benutzt werden.
- Drum-Kit-Parts können nicht über MIDI von einem externen Gerät gespielt werden. Die Kits lassen sich nur noch über die an Ihrem TD-8 angeschlossenen Pads spielen.



Weitere Details unter „Das TD-8 als General-MIDI-Soundmodul verwenden“ (S.159).

MEMO

Sie können Ihr TD-8 auch als Soundmodul für MIDI-Keyboards und MIDI-Sequenzer verwenden. Weitere Details unter „Das TD-8 als Soundmodul verwenden“ (S.156).



PERCUSSION SOUND MODUL

TD-8

Hauptanleitung

Hauptanleitung

Kapitel 1 Drum-Kit-Einstellungen

Ein Drum-Kit auswählen

1. Drücken Sie [KIT].
[KIT] leuchtet, und die „DRUM KIT-Seite erscheint.
2. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] ein Drum-Kit aus.

MEMO

Die Nummer des gewählten Drum-Kits wird immer von der LED links im Display angezeigt.



TIPP

Sie können ein Drum-Kit auch mit einem Fuß-Taster auswählen (S.144).

Über die „DRUM KIT“-Seite

So wird die Seite bezeichnet, die erscheint, wenn Sie [KIT] drücken.



1 Das momentan gewählte Pad

Die wird die Nummer des Trigger-Eingangs des gewählten Pads angezeigt. Wenn der Rim-Sound ausgewählt ist, erscheint rechts zusätzlich ein „r“. Wie Sie ein Pad auswählen, steht auf Seite 82.

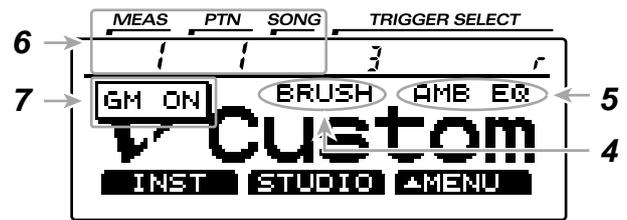
2 Drum-Kit-Chain Ein/Aus

Die Funktion, mit der Sie Drum-Kits in der gewünschten Reihenfolge aufrufen, heißt **Drum-Kit-Chain**. Die Funktion ist aktiv, wenn eine wie oben dargestellte Anzeige zu sehen ist.

Wie Sie Einstellungen machen können, steht auf Seite 138.

3 Drum-Kit-Namen

In diesem Bereich wird der Name des momentan angewählten Drum-Kits angezeigt.



4 Besen-Spiel-Einstellungen

Wenn ein Kit für Besen-Spiel angewählt ist, erscheint „BRUSH“ im Display. Bei Kits für Spielen mit Stöcken wird hier nichts angezeigt. Informationen zu den Einstellungen stehen in „Mit Besen spielen“ (S.80).

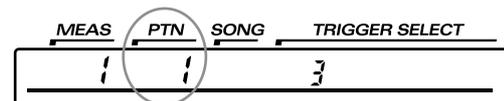
5 Effekte Ein/Aus

Hier können Sie sehen, welche Effekte eingeschaltet sind. Wenn die Effekte ausgeschaltet sind, steht hier nichts. Informationen zu den Einstellungen stehen in „Die Effekte ein- und ausschalten“ (S.81).

6 Nummer und Takt des momentan gewählten Patterns oder Songs

Hier können Sie prüfen, ob beim Drücken von [PLAY/STOP] ein Pattern oder ein Song wiedergegeben wird.

- Steht im oberen Teil des Displays eine Pattern-Nummer, wird beim Drücken von [PLAY/STOP] ein Pattern wiedergegeben.



- Steht im oberen Teil des Displays eine Song-Nummer, wird ein Song wiedergegeben.



Weitere Informationen stehen in „Kapitel 5 Mit Patterns zusammenspielen“ (S.96) und „Kapitel 6 Mit Songs zusammenspielen“ (S.120).

7 GM-Modus Ein/Aus

Im GM-Modus erscheint „GM ON“ im Display. Im normalen Modus wird nichts angezeigt. Informationen zum GM-Modus stehen auf Seite 159.

TIPP

Wenn Sie alle Einstellungen gemacht haben, sollten Sie [KIT] drücken, damit die DRUM-KIT-Seite erscheint. Nun können die Einstellungen während des Spielens nicht versehentlich überschrieben werden.

Einen Drum-Kit-Namen einstellen [NAME]

Jedem Drum-Kit kann ein Name aus bis zu 8 Zeichen gegeben werden.



↓ Drücken Sie [SHIFT]



1. Drücken Sie [KIT] und anschließend [F3 (▲ MENU)].
[KIT] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder CURSOR [▼] auf „NAME“.
3. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit [F3].
Die „DRUM KIT NAME“-Seite erscheint.
4. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [F1 (LEFT ◀)] oder [F2 (RIGHT ▶)] auf das Zeichen, das Sie ändern möchten.
5. Ändern Sie das Zeichen mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder CURSOR [▼].
6. Wenn Sie alle Einstellungen gemacht haben, drücken Sie [EXIT].

[F1 (LEFT ◀)]

Bewegt den Cursor nach links.

[F2 (RIGHT ▶)]

Bewegt den Cursor nach rechts.

[F3 (CHAR)]

Schaltet zwischen Großbuchstaben, Kleinbuchstaben und Symbolen um.

[SHIFT] + [F1 (INSERT)]

An der Cursor-Position wird eine leere Stelle eingefügt, und die Zeichen hinter der Leerstelle rücken eine Stelle nach hinten.

[SHIFT] + [F2 (DELETE)]

Das Zeichen an der Cursor-Position wird gelöscht, und die Zeichen hinter dem gelöschten Zeichen rücken eine Stelle nach vorne.

[SHIFT] + [F3 (SPACE)]

Das Zeichen an der Cursor-Position wird durch eine Leerstelle ersetzt.

TIPP

Folgende Zeichen stehen zur Auswahl:

A-Z, a-z, 0-9, !, ", #, \$, %, &, ', (,), [,], *, +, ,, -, ., /, :, ;



Mit Besen spielen

Sie können bei jedem Kit einstellen, ob es mit Besen oder mit Stöcken gespielt werden soll.



1. Drücken Sie [KIT], und anschließend [F3 (▲ MENU)]. [KIT] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder [▼] auf „FUNC“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
4. Drücken Sie [F1(BRUSH)]. Die „BRUSH“-Seite erscheint.
5. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] „ON“ aus. Dadurch wird das Kit auf Besen-Spiel umgestellt.
6. Drücken Sie [KIT]. Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

BRUSH SWITCH: OFF, ON

OFF(=aus):

Das Kit ist für Besen-Spiel eingestellt.

ON(=ein):

Das Kit kann mit Besen gespielt werden.

TIPP

Die hier besprochenen Einstellungen sind nötig, wenn Sie ein Kit, welches für Spielen mit Stöcken gedacht war, auf Besen-Spiel umstellen möchten. Wenn Sie ein neues Besen-Kit erzeugen möchten, ist es einfacher, ein bereits vorhandenes Besen-Kit zu kopieren, und dieses dann den eigenen Vorstellungen anzupassen.

MEMO

Die Besen-Einstellung können Sie auch auf der DRUM-KIT-Seite sehen.

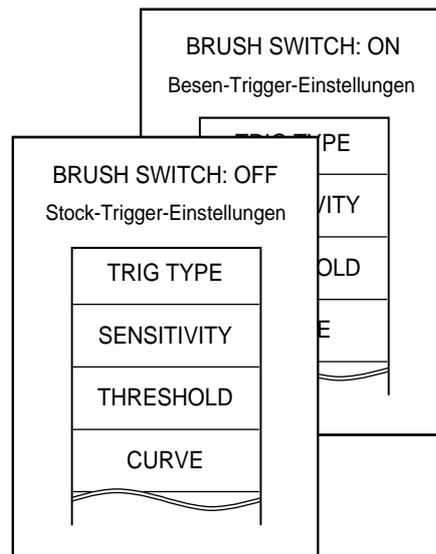


Wenn Sie den „Brush-Switch“ auf „ON“ stellen, können Sie mit der „Rühr“-Technik spielen, bei der Sie mit dem Besen über das Fell „wischen“. Ausser, dass der Brush-Switch auf „ON“ steht, müssen noch folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Sie müssen dazu TRIGGER INPUT 3 verwenden.
- Sie brauchen ein PD-120, PD-100, PD-80R oder PD-80.
- Als Instrumente kommen nur 233 „BRUSH1 S“, 234 „BRUSH2 S“, 235 „BRUSH3 S“ oder 239 „BRSHTMBS“ in Frage.

Über die Besen-Trigger-Einstellungen

Indem Sie den „Brush-Switch“ einschalten (ON), aktivieren Sie die Besen-Trigger-Einstellungen Ihres TD-8.



Bei den Besen-Trigger-Einstellungen wird die Empfindlichkeit sehr hoch eingestellt, damit die Trigger-Eingänge optimal auf die leisen Besen-Schläge reagieren können.

Die Lautstärke des Hi-Hat-Pedals einstellen (PEDAL HI-HAT VOLUME)

In jedem Kit können Sie getrennt die Lautstärke für die getretenen Hi-Hat-Sounds einstellen. Je höher der Wert, desto größer die Lautstärke. Bei der Einstellung „0“ ist der Sound nicht zu hören.



1. Drücken Sie [KIT], und anschließend [F3 (▲ MENU)]. [KIT] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE] CURSOR [▲] oder [▼] auf „FUNC“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
4. Drücken Sie [F2 (PEDAL)]. Die „PEDAL“-Seite erscheint.
5. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „PEDAL HI-HAT VOLUME“.
6. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
7. Drücken Sie [KIT]. Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

PEDAL HI-HAT VOLUME: 0-15

TIPP

Mit dem [MIXER]-Taster kommen Sie zur Einstellungsseite für die anderen Instrumente.

Die Effekte ein- und ausschalten

In jedem Kit können Raum (Ambience) und Equalizer separat ein- und ausgeschaltet werden.



1. Drücken Sie [KIT], und anschließend [F3 (▲ MENU)]. [KIT] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder [▼] auf „FX SW“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3]. Die „FX SW“-Seite erscheint.
4. Drücken Sie [F1] bzw. [F3]. Die Taster schalten die entsprechenden Effekte ein oder aus.
[F1]:
Schaltet den Raum (AMB) ein und aus.
[F3]:
Schaltet den Equalizer (EQ) ein und aus.
5. Drücken Sie [KIT]. Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

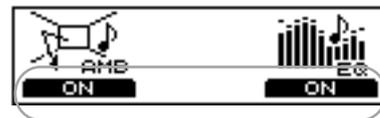
MEMO

Wenn die Effekte eingeschaltet sind, wird dies mit „ON“ auf der „DRUM KIT“-Seite angezeigt.

Beispiel:

Wenn der Raum und der Equalizer eingeschaltet sind, sehen Sie Folgendes:

„FX SW“-Seite



„DRUM-KIT“-Seite



Kapitel 2 Drum-Instrument-Einstellungen

Dieser Abschnitt zeigt Ihnen, wie sie die verschiedenen Instrumente, z. B. Snare- oder Kick-Drum verändern können. Da es dazu einige spezielle Parameter gibt, können Sie sehr leicht Ihren Liebingsound herstellen.

TIPP

Sie können ein editiertes Kit mit der „DRUM KIT COPY“-Funktion wieder auf die Werkseinstellungen setzen (S.145).

Ein Pad zum Editieren auswählen

Sie können ein Pad, das Sie editieren möchten, auf folgende Arten auswählen:

Ein Pad durch Anschlagen auswählen

1. Drücken Sie [KIT], und anschließend [F1 (INST)].
[KIT] leuchtet, und die „INST“-Seite erscheint.
2. Schlagen Sie auf ein Pad.
Die Einstellungsseite dieses Pads erscheint.
Wenn Sie den Rim-Sound eines Pads auswählen möchten, spielen Sie einen Rimshot.



Durch Drücken von [SHIFT] + [RIM] verhindern Sie, dass die Einstellungsseite beim Anschlagen gewechselt wird. Weitere Informationen stehen unter „Ein Umschalten der Seiten-Anzeige verhindern (EDIT LOCK)“ (S.83).

Ein Pad mit dem Trigger-Select-Taster auswählen

1. Drücken Sie [KIT], und anschließend [F1 (INST)].
[KIT] leuchtet, und die „INST“-Seite erscheint.
2. Wählen Sie mit TRIG SELECT [◀] oder [▶] die Trigger-Eingang-Nummer aus.

TIPP

Die Nummer des gewählten Trigger-Eingangs wird im oberen Teil des Displays angezeigt.

3. Drücken Sie [RIM], und wählen Sie den Fell-Sound oder den Rim-Sound aus.

Head: [RIM] leuchtet nicht (Fell-Sound).

Rim: [RIM] leuchtet (Rim-Sound).



- Für TRIGGER INPUT 1 (KICK 1), 2 (KICK 2), 11 (AUX 1) oder 12 (AUX 2) kann kein Rim-Sound angewählt werden.

- TRIGGER INPUT 2 (KICK2) und 12 (AUX2) können verwendet werden, wenn zwei Pads an TRIGGER INPUT 1/2 (KICK1/2) bzw. 11/12 (AUX2) angeschlossen sind (S.27).

MEMO

Im Display sind folgende Anzeigen zu sehen, wenn für „Head“ und Rim getrennte Einstellungen möglich sind:

TD-8-Display-Anzeigen

„Head“-Einstellungen:



Rim-Einstellungen:



In dieser Bedienungsanleitung:

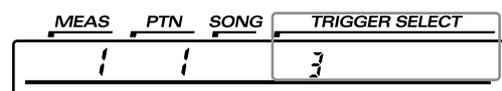
HEAD RIM

Überprüfen, welches Pad angewählt ist:

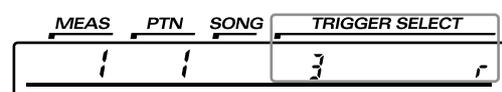
Das momentan ausgewählte Pad wird immer im oberen Teil des Displays angezeigt.

Beispiel:

- Anzeige bei gewählttem Snare-Pad-„Head“ (TRIGGER INPUT 3)



- Anzeige bei gewählttem Snare-Pad-Rim (TRIGGER INPUT 3)



Ein Umschalten der Seiten-Anzeige verhindern (EDIT LOCK)

Ist diese Funktion aktiviert, bleiben Sie beim Editieren der Instrumente immer auf der gerade angezeigten Einstellungsseite, selbst wenn Sie versehentlich ein anders Pad anschlagen.



Die Einstellungen der anderen Instrumente Ihres TD-8 werden erst wieder angezeigt, wenn Sie die Funktion ausschalten.



1. Schlagen Sie auf das Pad, dessen Einstellungsseite immer zu sehen sein soll.



Sie können es auch mit [TRIG SELECT] auswählen.

2. Drücken Sie [SHIFT] + [RIM].
[RIM] blinkt, und diese Seite ist nun „verriegelt“.



Ein Schloss-Icon () erscheint in der „INST“-Seite.

3. Um die Seite zu „entriegeln“, drücken Sie [TRIG SELECT] [◀], [▶] oder [RIM].
Je nach gewählter Einstellungsseite (Head oder Rim) leuchtet [RIM] oder der Taster erlischt.

Ein Instrument auswählen

HEAD RIM

Beim TD-8 wird jeder Sound als Instrument (INST) bezeichnet.



1. Drücken Sie [KIT], und anschließend [F1 (INST)].
[KIT] leuchtet, und die „INST“-Seite erscheint.
2. Schlagen Sie ein Pad an.
Die Einstellungsseite.
„GROUP“:
Die Instrumenten-Kategorie.
„INST“:
Der Instrumenten-Name.
3. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das gewünschte Instrument aus.



Sie können ein Instrument aus einer Kategorie auswählen, wenn Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „GROUP“ (S.84) stellen.

4. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



Alle zur Verfügung stehenden Instrumente sind ab Seite 180 aufgelistet („Drum-Instrument-Liste“).

Über das Material der Snare-Kessel (nur V-SNARE)

Das Material der Snare-Kessel wird durch ein Icon rechts im Display symbolisiert.

Holz-Kessel (WOOD)



Stahl-Kessel (STEEL)

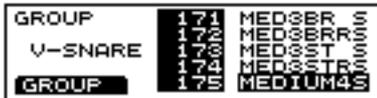


Messing-Kessel (BRASS)



Mithilfe der List-Seite auswählen

Von dieser Seite aus können Sie einen Sound aus der Liste aller Instrumente auswählen.



1. Drücken Sie zunächst [KIT], dann [F1 (INST)], und schließlich [F1 (LIST)].

[KIT] leuchtet, und die „INST LIST“-Seite erscheint.

2. Schlagen Sie auf ein Pad.

Die Einstellungsseite des angespielten Pads erscheint. Der Cursor steht auf dem Namen des momentan ausgewählten Instruments.

3. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder [▼] ein Instrument aus.

TIPP

- Wenn Sie [SHIFT] gedrückt halten, während Sie [INC/+] oder [DEC/-] drücken, können Sie die Liste seitenweise durchblättern.
- Mit [F1 (GROUP)] können Sie den Cursor auf die links im Display angezeigte Kategorie (Group) stellen, um die gewünschte Kategorie zu wählen. Mit [F1 (INST)] gelangen Sie wieder zurück zu den Instrumenten-Namen.

4. Drücken Sie [EXIT].

Die „INST“-Seite erscheint.

5. Drücken Sie [KIT].

Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



Alle zur Verfügung stehenden Instrumente sind ab Seite 180 aufgelistet („Drum-Instrument-Liste“).

Über die Kategorien (Group Names) auswählen

Über die Kategorien unter „GROUP“ auf der „INST“-Seite auswählen



1. Drücken Sie [KIT], und anschließend [F1 (INST)].

[KIT] leuchtet, und die „INST“-Seite erscheint.

2. Schlagen Sie auf ein Pad.

Die Einstellungsseite des angespielten Pads erscheint.

„GROUP“:

Die Instrumenten-Kategorie.

„INST“:

Der Instrumenten-Namen.

3. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „GROUP“.

4. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] eine Kategorie aus.

5. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „INST“.

6. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] ein Instrument aus.

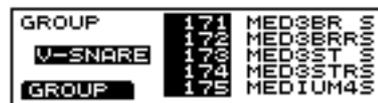
7. Drücken Sie [KIT].

Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.



Alle zur Verfügung stehenden Kategorien (Groups) sind ab Seite 180 aufgelistet („Drum-Instrument-Liste“).

Über die Kategorien unter „GROUP“ auf der „INST LIST“-Seite auswählen



1. Drücken Sie zunächst [KIT], dann [F1 (INST)], anschließend [F1 (LIST)], und schließlich [F1 (GROUP)].

[KIT] leuchtet, und die „INST LIST“-Seite erscheint.

2. Schlagen Sie auf ein Pad.

Die Einstellungsseite des angespielten Pads erscheint. Der Cursor steht auf der Kategorie des ausgewählten Instruments.

3. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] eine Kategorie aus.

4. Drücken Sie [F1 (INST)].

Der Cursor steht nun in der Liste der Instrumenten-Namen.

5. Wählen Sie, wie unter „Mithilfe der List-Seite auswählen“ (links oben auf dieser Seite) beschrieben, ein Instrument aus.



Alle zur Verfügung stehenden Instrumente sind ab Seite 180 aufgelistet („Drum-Instrument-Liste“).

Drum Sounds einstellen (V-EDIT)

V-EDIT und EDIT

Die Art und Weise des Editierens von Kicks, Snares und Toms unterscheidet sich je nach gewähltem Instrument.

V-EDIT

Hier können Sie unterschiedliche Felle aussuchen, die Kesseltiefe ändern, die Felle dämpfen, und bei den Snaredrums können Sie sogar die Teppichspannung regulieren oder den Snareteppich abschalten.

EDIT

Hier gibt es nur die beiden Parameter „PITCH“ (Tonhöhe) und „DECAY“ (Tonlänge).

Wann kann V-EDIT benutzt werden?

V-EDIT ist nur mit den Instrumenten der Kategorien „V-KICK“, „V-SNARE“ oder „V-TOM“ möglich. Bei allen anderen Instrumenten können nur „PITCH“ (Tonhöhe) und „DECAY“ (Tonlänge) verändert werden.

Dieses Icon erscheint in der Instrument-Einstellungsseite, wenn die Instrumente mit V-EDIT verändert werden können:



HINWEIS

Wenn Sie sowohl für den „Head“- als auch für den Rim-Sound ein V-EDIT-Instrument auswählen, sind die Einstellungen für z. B. Fell und Kesseltiefe bei beiden Sounds immer gleich.

Wenn Sie bei einem von beiden Sounds etwas ändern, ändert sich diese Einstellung auch automatisch beim anderen Sound.

Der einzige Parameter, der in diesem Fall bei beiden Sounds unterschiedlich eingestellt werden kann, ist die Stimmung (TUNING).

Die Kesseltiefe

Wenn Sie die Kesseltiefe ändern, ändert sich auch der Klangcharakter. Bei der Snare haben Sie die Wahl aus fünf Kesseltiefen: „NORMAL“, „DEEP1“, „DEEP2“, „DEEP3“ und „DEEP4“. Ein tieferer Kessel betont den Bassbereich des Sounds stärker, wodurch dieser einen „fetteren“ Klangcharakter bekommt.



Instrument-Kategorien, die so verändert werden können:

V-KICK, V-SNARE, V-TOM

1. Drücken Sie zunächst [KIT], dann [F1 (INST)], anschließend [F2 (EDIT)] und als Letztes [F1 (SHELL)]. [KIT] leuchtet, und die „SHELL“-Seite erscheint.
2. Schlagen Sie auf ein Pad.
Die Einstellungsseite des gespielten Pads erscheint.
3. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „DEPTH“.
4. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
5. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

DEPTH (Kesseltiefe):

V-KICK: NORMAL, DEEP

V-SNARE: NORMAL, DEEP1, DEEP2, DEEP3, DEEP4

V-TOM: NORMAL, DEEP

HINWEIS

- Seien Sie bitte beim Vergrößern der Kesseltiefe eines Instruments vorsichtig, denn der Sound wird auch lauter.
- Wenn Sie ein anderes Instrument auswählen, wird „DEPTH“ automatisch auf „NORMAL“ gestellt.

Die Fellsorte auswählen

Mit einem anderen Fell ändert sich der Anschlags-Sound und der Klangcharakter. Sie haben die Wahl aus drei Fellsorten: CLEAR (durchsichtig), COATED (weiß aufgeraut), und PINSTRIPE (PinStripe®)*.



Instrument-Kategorien, die so verändert werden können:

V-KICK, V-SNARE, V-TOM

1. Drücken Sie zunächst [KIT], anschließend [F1 (INST)], dann [F2 (EDIT)] und schließlich [F1 (SHELL)]. [KIT] leuchtet, und die „SHELL“-Seite erscheint.
2. Schlagen Sie auf ein Pad.
Die Einstellungsseite des gespielten Pads erscheint.
3. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf „HEAD TYPE“.
4. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
5. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

HEAD TYPE (Fellsorten):

CLEAR, COATED, PINSTRIPE (PinStripe®)*

CLEAR:

Ein durchsichtiges Fell.

COATED:

Ein weiß beschichtetes, aufgerautes Fell.

PINSTRIPE (PinStripe®):

Ein zweischichtiges Fell, das zum Rand hin einschichtig wird.



*PinStripe® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Remo Inc., U.S.A.

Das Fell stimmen

Hier können Sie das Fell sehr genau stimmen.



Instrument-Kategorien, die so verändert werden können:

V-KICK, V-SNARE, V-TOM

1. Drücken Sie zunächst [KIT], anschließend [F1 (INST)], dann [F2 (EDIT)] und schließlich [F1 (SHELL)]. [KIT] leuchtet, und die „SHELL“-Seite erscheint.
2. Schlagen Sie auf ein Pad.
Die Einstellungsseite des gespielten Pads erscheint.
3. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „TUNING“.
4. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
5. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

TUNING (Stimmung):

-480 - +480 (-4 - +4 octaves)



Bei einigen Instrumenten bewirkt eine tiefere oder höhere Stimmung über einen bestimmten Punkt hinaus keine weitere Änderung.

Die Dämpfung auswählen (Muting)

Hier können Sie das Anbringen von Klebeband oder anderen Dämpfungsmaßnahmen simulieren, die unerwünschte Ober-töne reduzieren oder den Sound kürzer machen.



Instrument-Kategorien, die so verändert werden können:

V-KICK, V-SNARE, V-TOM

1. Drücken Sie zunächst [KIT], anschließend [F1 (INST)], dann [F2 (EDIT)] und schließlich [F2 (MUFFLE)]. [KIT] leuchtet, und die „MUFFLE“-Seite erscheint.
2. Schlagen Sie auf ein Pad.
Die Einstellungsseite des gespielten Pads erscheint.
3. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „TUNING“.
4. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
5. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

MUFFLING (Dämpfung):

V-KICK: OFF, TAPE1, TAPE2, BLANKET, WEIGHT

V-SNARE: OFF, TAPE1, TAPE2, DOUGHNUTS1, DOUGHNUTS2

V-TOM: OFF, TAPE1, TAPE2, FELT1, FELT2
OFF:

Keine Dämpfung.

TAPE1:

Ein Streifen Klebeband.

TAPE2:

Mehrere Streifen Klebeband.

BLANKET:

Die Bassdrum wird mit einer Decke gedämpft.

WEIGHT:

Die Bassdrum wird mit einer Decke gedämpft, auf der ein Gewicht liegt.

DOUGHNUTS1:

Ein Ringstreifendämpfer.

DOUGHNUTS2:

Ein breiter Rindstreifendämpfer, der mehr Obertöne abdämpft.

FELT1:

Aussendämpfer aus Filz.

FELT2:

Ein breiter Aussendämpfer aus Filz, der grösseren Druck auf das Fell ausübt.

Die Spannung des Snare-Teppichs einstellen

Mit der Spannung des Snare-Teppichs wird wie bei einer echten Snaredrum eingestellt, wie fest der Snare-Teppich, der auf dem Resonanzfell liegt, gespannt ist. Je straffer der Teppich gespannt ist, desto kürzer schwingen die Spiralen nach, was wiederum einen kürzeren Gesamtklang ergibt. Sie haben hier die Wahl zwischen vier verschiedenen Einstellungen: der Teppich ist ausgeschaltet und hat keinen Kontakt zum Resonanzfell (OFF), locker gespannt (LOOSE), normal gespannt (MEDIUM) und straff gespannt (TIGHT).



Instrument-Kategorie, die so verändert werden kann:

V-SNARE

1. Drücken Sie zunächst [KIT], anschließend [F1 (INST)], dann [F2 (EDIT)] und schließlich [F2 (MUFFLE)]. [KIT] leuchtet, und die „MUFFLE“-Seite erscheint.
2. Schlagen Sie auf ein Pad.
Die Einstellungsseite des gespielten Pads erscheint.
3. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „TUNING“.
4. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
5. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

STRAINER ADJ. (Teppich-Spannung): OFF, LOOSE, MEDIUM, TIGHT

OFF:

Der Sound ohne Snare-Teppich.

LOOSE, MEDIUM, TIGHT:

Die Snare-Teppich-Spannung nimmt immer stärker zu.



Wenn Sie die Snare für Besen-Spiel eingestellt haben, ist der Klangunterschied bei der Einstellung „STRAINER ADJ.“ „OFF“ schlecht zu hören.

Einstellungen für Tonhöhe (Pitch) und Tonlänge (Decay) (EDIT)

HEAD RIM

Bei den Instrumenten, die nicht zu den Kategorien V-KICK, V-SNARE oder V-TOM gehören, können nur die Tonhöhe und -länge verändert werden.



1. Drücken Sie [KIT], und anschließend [F1 (INST)].
[KIT] leuchtet, und die „INST“-Seite erscheint.
2. Schlagen Sie auf ein Pad.
Die Einstellungsseite des gespielten Pads erscheint.
3. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] ein Instrument aus, das **nicht** zur Kategorie V-KICK, V-SNARE oder V-TOM gehört.
4. Drücken Sie [F2 (EDIT)].
5. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf den Parameter, den Sie ändern möchten.
6. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
7. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

PITCH: -480 – +480

Hier stellen Sie die Tonhöhe des Instruments ein.

DECAY: -31 – +31

Hier stellen Sie die Tonlänge des Instruments ein.



Bei einigen Instrumenten bewirkt eine tiefere oder höhere Einstellung über einen bestimmten Punkt hinaus keine weitere Änderung bei „DECAY“.

Kapitel 3 Studio- und Mixer-Einstellungen

Studio-Einstellungen (AMBIENCE)

Sie können die Größe und das Wandmaterial des Raums, in dem das Schlagzeug steht, verändern.

Den Raum für das Drum-Kit aussuchen (STUDIO)

Sie haben die Wahl zwischen verschiedenen Räumen, die Ihr TD-8 enthält. Bevor Sie detailliertere Einstellungen machen, suchen Sie zunächst einen Raum aus, in dem Sie spielen möchten.



1. Drücken Sie [KIT], und anschließend [F2 (STUDIO)]. [KIT] leuchtet, und die „STUDIO“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „TYPE“.
3. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
4. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

TYPE: BEACH (Strand), LIVING (Wohnzimmer), BATH (Badezimmer), STUDIO, GARAGE, LOCKER (Umkleideraum), THEATER, CAVE (Höhle), GYM (Sporthalle), STADIUM (Dom-förmige Halle)



Wenn Sie „BEACH“ gewählt haben, können „WALL“, „ROOM“ und „LEVEL“ nicht eingestellt werden.

Das Wand-Material ändern

Hier wählen Sie das Wandmaterial des Raums aus, in dem das Drum-Kit steht.



1. Drücken Sie [KIT], und anschließend [F2 (STUDIO)]. [KIT] leuchtet, und die „STUDIO“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf „WALL“.
3. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
4. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

WALL: WOOD, PLASTER, GLASS

WOOD:

Simuliert den warmen Klang eines Raums mit Holzwänden.

PLASTER:

Simuliert den natürlichen „Live“-Sound eines Raums mit Steinwänden.

GLASS:

Simuliert den sehr hellen Klang eines Raums mit Glaswänden.

Die Raumgröße ändern

Hier ändern Sie die Größe des Raums, in dem das Drum-Kit steht.



1. Drücken Sie [KIT], und anschließend [F2 (STUDIO)]. [KIT] leuchtet, und die „STUDIO“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf „ROOM“.
3. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
4. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

ROOM: SMALL (klein), MEDIUM (mittel), LARGE (groß)

Die Lautstärke des Raums einstellen

Hier stellen Sie ein, wie laut der Raum klingen soll, in dem das Drum-Kit steht.



1. Drücken Sie [KIT], und anschließend [F2 (STUDIO)]. [KIT] leuchtet, und die „STUDIO“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „LEVEL“.
3. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
4. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

LEVEL: 0-127

Die Stärke des Raumanteils für jedes Instrument einstellen (AMBIENCE SEND LEVEL) **HEAD RIM**

„Head“-Einstellungen



Rim-Einstellungen



1. Drücken Sie zunächst [KIT], dann [F2 (STUDIO)], und schließlich [F2 (AMBSND)].
[KIT] leuchtet, und die „AMBIENCE SEND LEVEL“-Seite erscheint.
2. Schlagen Sie auf ein Pad.
Die Einstellungsseite des gespielten Pads erscheint.
3. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.

TIPP

Durch Drücken von [F1 (GRPSND)] kommen Sie von hier aus zur „AMBIENCE GROUP SEND LEVEL“-Einstellungsseite (siehe rechte Spalte auf dieser Seite).

4. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

AMBIENCE SEND LEVEL: 0–127



- Bei TRIGGER INPUT 1 (KICK 1), 2 (KICK 2), 11 (AUX 1) oder 12 (AUX 2) kann „Rim“ nicht angewählt werden.
- TRIGGER INPUT 2 (KICK2) und 12 (AUX2) können nur verwendet werden, wenn zwei Pads an TRIGGER INPUT 1/2 (KICK1/2) bzw. 11/12 (AUX2) angeschlossen sind (S.27).

Die Stärke des Raumanteils für jeden Part einstellen (AMBIENCE GROUP SEND LEVEL)

Hier können Sie einstellen, wie stark die einzelnen Parts (Drum-Kit-Part, Percussion-Part und die Begleit-Instrumente) insgesamt in den Raum geschickt werden sollen.



1. Drücken Sie [KIT], dann [F2 (STUDIO)], anschließend [F2 (AMBSND)] und schließlich [F1 (GRPSND)].
[KIT] leuchtet, und die „AMBIENCE GROUP SEND LEVEL“-Seite erscheint.
2. Drücken Sie den Funktions-Taster des entsprechenden Parts, bei dem Sie etwas einstellen möchten.
Der Cursor stellt sich auf den Wert des gewünschten Parts.
3. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
4. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

AMBIENCE GROUP SEND LEVEL: 0–127

[F1 (KIT)]:

Hier stellen Sie den Gesamt-Raumanteil für den Drum-Kit-Part ein.

[F2 (PERC)]:

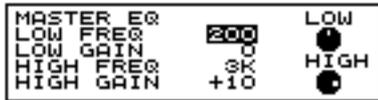
Hier stellen Sie den Gesamt-Raumanteil für den Percussion-Part ein.

[F3 (B INST)]:

Hier stellen Sie den Gesamt-Raumanteil für die Begleit-Instrumente (Parts 1–4) ein.

Den Gesamtklang nachregeln (MASTER EQUALIZER)

Hier können Sie den Klang für jedes Drum-Kit mit einem Zwei-Band-Equalizer (für die tiefen und hohen Frequenzen) nachregeln.



1. Drücken Sie erst [KIT], dann [F2 (STUDIO)] und schließlich [F1 (EQ)].
[KIT] leuchtet, und die „EQ“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf den gewünschten Parameter.
3. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
4. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

LOW FREQ: 200, 400 (Hz)

LOW GAIN: -12 - +12 (dB)

HIGH FREQ: 3k, 6k (Hz)

HIGH GAIN: -12 - +12 (dB)

FREQ (Frequenz):

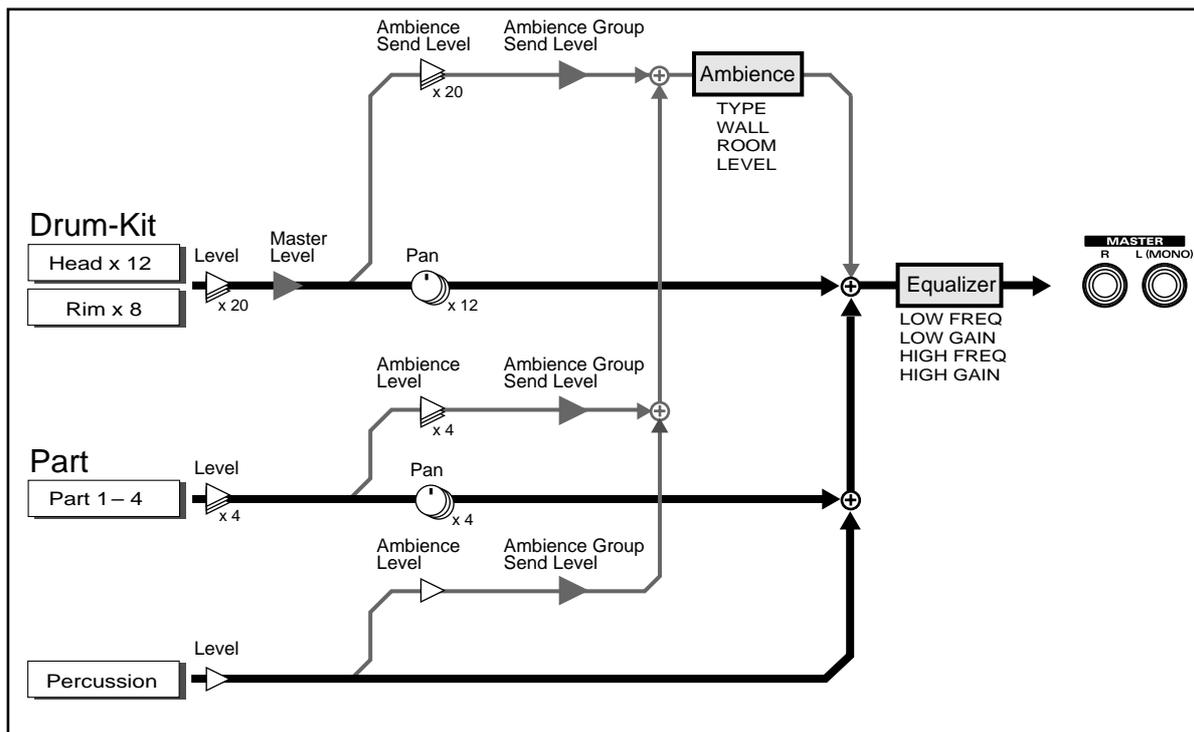
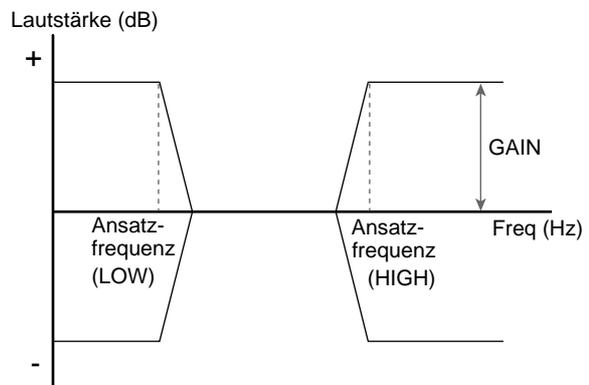
Hier stellen Sie die Ansatzfrequenz für die Anhebung und Absenkung der Equalizer ein. Die Ansatzfrequenz für die hohen Frequenzen stellen Sie bei „HIGH“, die der tiefen Frequenzen bei „LOW“ ein.

GAIN:

Hier stellen Sie ein, wie stark die hohen oder tiefen Frequenzen angehoben oder abgesenkt werden. Positive Werte verstärken die Frequenzen, negative schwächen sie ab.



Wenn „GAIN“ auf „0“ steht, hat der Equalizer keine Wirkung.



Mixer-Einstellungen [MIXER]

Mit dem integrierten 12-Kanal-Mischpult Ihres TD-8 können Sie die Sounds optimal aufeinander abstimmen.

Mit [MIXER] kommen Sie zur Einstellungsseite des Mixers.



Anzeigen-Übersicht

Folgendes wird von links nach rechts im Display angezeigt:

Anzeige	Trigger-Input
K	1 (KICK1)
K	2 (KICK2)
S	3 (SNARE)
1	4 (TOM1)
2	5 (TOM2)
3	6 (TOM3)
H	7 (HI-HAT)
C	8 (CRASH1)
C	9 (CRASH2)
R	10 (RIDE)
A	11 (AUX1)
A	12 (AUX2)

Grundlegende Bedienung

- Drücken Sie [MIXER].
[MIXER] leuchtet, und die „MIXER“-Seite erscheint.
- Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf den Parameter, den Sie verändern möchten.
Die Einstellungsseite erscheint.
- Auf jeder Einstellungsseite stellt sich der Cursor automatisch auf den Regler für das zuletzt gespielte Pad.



- Für TRIGGER INPUT 1 (KICK 1), 2 (KICK 2), 11 (AUX 1) und 12 (AUX 2) gibt es keine „Rim“-Parameter.
- TRIGGER INPUT 2 (KICK2) und 12 (AUX2) können nur verwendet werden, wenn an TRIGGER INPUT 1/2 (KICK1/2) bzw. 11/12 (AUX2) zwei Pads angeschlossen sind (S.27).



Mit [F1 (▲ MENU)] kommen Sie zu weiteren Einstellungsseiten.

- Drücken Sie [F1 (▲ MENU)].
Ein Pop-Up-Menü erscheint.
- Wählen Sie mit CURSOR [▲] oder [▼] die gewünschte Einstellungsseite aus.
- Bestätigen Sie die Auswahl mit [F1].

AMB (AMBIENCE):

Sie kommen zur Seite für die „Ambience Send Level“-Einstellungen (S.89).

OUT (OUTPUT):

Sie kommen zur Seite für die „Output“-Einstellungen (S.137).

Das Lautstärkeverhältnis der Pads einstellen **HEAD RIM**

Hier können Sie unterschiedliche Lautstärken für die einzelnen Pads einstellen.



- Drücken Sie [MIXER].
[MIXER] leuchtet, und die „MIXER“-Seite erscheint.
- Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „LEVEL“.
- Schlagen Sie auf ein Pad.
Der Cursor stellt sich auf den Regler des gespielten Pads.
- Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Lautstärke ein.
- Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

LEVEL: 0-127



Die Lautstärke des Hi-Hat-Pedal können Sie, wie unter „Die Lautstärke des Hi-Hat-Pedals einstellen (PEDAL HI-HAT VOLUME)“ (S.81) beschrieben, einstellen.

Die Panorama-Position (Stereo-Position) einstellen

Hier können Sie die Panorama-Position (Plazierung im Stereo-Bild) für jedes Pad einstellen.



1. Drücken Sie [MIXER].
[MIXER] leuchtet, und die „MIXER“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] or [▼] auf „PAN“.
3. Schlagen Sie auf ein Pad.
Der Cursor stellt sich auf den Regler des gespielten Pads.
4. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Panorama-Position ein.
Wenn Sie den Regler (z. B. mit [INC/+]) nach rechts drehen, ist der Sound von rechts zu hören; wenn Sie den Regler (z. B. mit [DEC/-]) nach links drehen, ist der Sound von links zu hören.
5. Drücken Sie [KIT].
Die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

PAN: L15 – CTR – R15, RND, ALT

CTR (CENTER=Mitte):

Plaziert den Sound in der Mitte.

RND (RANDOM=Zufall):

Die Panorama-Position wechselt bei jedem Schlag auf eine zufällige Position.

ALT (ALTERNATE=abwechseld):

Die Panorama-Position wechselt bei jedem Schlag zwischen links und rechts.

Die Gesamtlautstärke des Drum-Kits einstellen

Hier können Sie die Gesamtlautstärke eines Drum-Kits einstellen, wobei die zuvor eingestellten Lautstärkeverhältnisse erhalten bleiben.



1. Drücken Sie [MIXER].
[MIXER] leuchtet, und die „MIXER“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „MASTR“.
3. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Gesamtlautstärke ein.
Wenn Sie den Regler (z. B. mit [INC/+]) nach rechts drehen, wird das Drum-Kit lauter; wenn Sie den Regler (z. B. mit [DEC/-]) nach links drehen, wird das Drum-Kit leiser.
4. Drücken Sie [KIT].
[KIT] leuchtet, und die „DRUM KIT“-Seite erscheint.

MASTR (MASTER VOLUME): 0–127

Kapitel 4 Mit dem Metronom zusammenspielen

Den Click ein- und ausschalten und seine Lautstärke einstellen

Mit jedem erneuten Drücken von [CLICK] schalten Sie das Metronom ein oder aus. Die Lautstärke können Sie mit dem [GROUP FADERS]-Schieberegler [CLICK] einstellen.

Click ist zu hören Click ist nicht zu hören



Leuchtet



Leuchtet nicht

Das Tempo einstellen

Wenn kein Pattern oder Song wiedergegeben wird, können Sie den Click wie ein Metronom verwenden. Wenn Sie jedoch ein anderes Pattern oder einen anderen Song anwählen, wird automatisch das dort festgelegte Tempo eingestellt.



1. Drücken Sie [CLICK].
[CLICK] leuchtet, und der Click beginnt zu spielen.
2. Drücken Sie [TEMPO].
[TEMPO] leuchtet, und die „TEMPO“-Seite erscheint.
3. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das gewünschte Tempo aus.
4. Wenn Sie mit der Einstellung fertig sind, drücken Sie [TEMPO].
[TEMPO] erlischt, und die „TEMPO“-Seite verschwindet aus dem Display.

TEMPO: 20-260

Die Taktart einstellen



1. Drücken Sie [CLICK], und anschließend [F1 (INTRVL)].
[CLICK] leuchtet, und die „CLICK INTERVAL“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf den Zähler unter „TIME SIGNATURE“.
3. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den gewünschten Zähler ein.
4. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf den Nenner unter „TIME SIGNATURE“.
5. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den gewünschten Nenner ein.



Während der Wiedergabe eines Patterns oder Songs kann die Taktart nicht geändert werden. Die Metronom-Clicks entsprechen der Taktart eines Patterns oder Songs.

TIME SIGNATURE:

Zähler (Anzahl der Zählzeiten pro Takt): 0 – 13

Nenner (Art der Zählzeiten): 2, 4, 8, 16



Wenn Sie den Zähler auf „0“ stellen, wird auf dem ersten Schlag eines Taktes kein Akzent gespielt. Der Metronom-Click wird dann immer mit der gleichen Lautstärke gespielt.

Das Metrum einstellen



1. Drücken Sie [CLICK], und anschließend [F1 (INTRVL)]. [CLICK] leuchtet, und die „CLICK INTERVAL“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf „INTERVAL“.
3. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.

INTERVAL: 1/2 (Halbe Note), 3/8 (punktierte Viertel Note), 1/4 (Viertel Note), 1/8 (8-tel Note), 1/12 (8-tel Triole), 1/16 (16-tel Note)

Einen Click-Sound auswählen

Ihnen stehen für den Click-Sound mehrere Sounds zur Auswahl. Wenn Sie den Parameter auf „VOICE“ stellen, hören Sie eine Stimme, die (auf Englisch) zählt.



1. Drücken Sie [CLICK], und anschließend [F2 (INST)]. [CLICK] leuchtet, und die „CLICK INST“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „INST“.
3. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den gewünschten Sound ein.

INST: VOICE, CLICK, BEEP, METRONOME, CLAVES, WOOD BLOCK, STICKS, CROSS STICK, TRIANGLE, COWBELL, CONGA, TALKING DRUM, MARACAS, CABASA, CUICA, AGOGO, TAMBOURINE, SNAPS, 909 SNARE, 808 COWBELL

Die Panorama-Position (Stereo-Position) einstellen

Sie können den Metronom-Sound beliebig im Panorama plazieren.



1. Drücken Sie [CLICK], und anschließend [F2 (INST)]. [CLICK] leuchtet, und die „CLICK INST“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf „PAN“.
3. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Panorama-Position ein. „L15“ ist ganz links, „CTR“ ist in der Mitte und „R15“ ist ganz rechts.

PAN: L15 - CTR - R15

Die Ausgangszuordnung einstellen

Sie können den Metronom-Sound einem Ausgang zuweisen.



1. Drücken Sie [CLICK], und anschließend [F2 (INST)]. [CLICK] leuchtet, und die „CLICK INST“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „OUTPUT“.
3. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den gewünschten Ausgang ein.

OUTPUT: BOTH, PHONES

BOTH:

Der Sound kommt aus dem MASTER OUT und der PHONES-Buchse.

PHONES:

Der Sound kommt nur aus der PHONES-Buchse.

Kapitel 5 Mit Patterns zusammenspielen

Der Sequenzer Ihres TD-8 verwaltet Musik in sechs sogenannten „Parts“ (Teilen). Der Drum-Kit-Part wird benutzt, um das aufzunehmen und wiederzugeben, was auf den Pads gespielt wird. Mit Part 1, Part 2, Part 3 und Part 4 gibt es vier weitere Parts für die Begleit-Instrumente (Backing Parts), und darüber hinaus gibt es noch einen Percussion-Part.

Das gemeinsame Zusammenspielen dieser sechs Parts nennen wir ein **Pattern**.

Preset(interne)-Patterns (Pattern 1-700)

Die verschiedenen Parts dieser Patterns sind bereits aufgenommen worden. Die Parts der Preset-Patterns können nicht geändert, gelöscht oder aufgenommen werden. Diese Patterns sind als Begleitung zum Üben oder für Live-Darbietungen gedacht.

MEMO

Alle Percussion-Instrumente der Preset-Patterns (ausser bei Preset-Pattern 1) wurden in den Percussion-Parts aufgenommen.

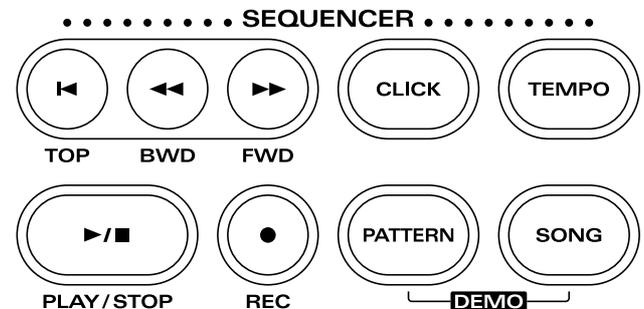
User(Anwender)-Patterns (Pattern 701-800)

In diese Patterns können sie etwas aufnehmen. Sie können z. B. exakt das aufnehmen, was Sie auf den Pads oder einem externen MIDI-Keyboard spielen (**Realtime Recording**; S.108).

Änderungen in den User-Pattern-Einstellungen werden automatisch gespeichert.

Grundlegende Bedienung

Die „SEQUENCER“-Taster auf der Bedienoberfläche werden für die grundlegende Bedienung und den Zugriff auf alle Einstellungsseiten verwendet.



[TOP]:

Wenn Sie das Pattern angehalten haben, bringt Sie dieser Taster an den Anfang des Patterns zurück.

[BWD]:

Wenn Sie das Pattern angehalten haben, gelangen Sie mit diesem Taster an den Anfang der vorigen Taktes.

[FWD]:

Wenn Sie das Pattern angehalten haben, springen Sie mit diesem Taster zum Anfang des nächsten Taktes.



[TOP], [BWD] und [FWD] können nicht während der Wiedergabe eines Patterns benutzt werden.

[CLICK]:

Schaltet den Click ein und aus.

[TEMPO]:

Legt das Tempo fest.

[PLAY/STOP]:

Hiermit starten und stoppen Sie die Pattern-Wiedergabe.

[REC]:

Hiermit kommen Sie auf die Aufnahme-Einstellungsseite, und gelangen in den „Record-Standby“-Modus.

[PATTERN]:

Hier können Sie die Patterns auswählen.

[SONG]:

Informationen zu Songs erhalten Sie in „Kapitel 6 Mit Songs zusammenspielen“ (S120).



- Lesen Sie bitte auch die folgenden Erklärungen zu den Taster-Funktionen.

Preset-Patterns benutzen

In den Preset-Patterns gemachte Änderungen können nicht gespeichert werden. Sie können zwar vorübergehende Änderungen vornehmen, diese bleiben aber nach dem Wechsel zu einem anderen Pattern nicht erhalten. Das von Ihnen editierte Pattern nimmt wieder die vorprogrammierten Werte an. Preset-Patterns können auch nicht verändert werden, und Sie können nichts in ihnen aufnehmen.

- Folgende Anzeige erscheint, wenn Sie etwas ändern möchten:



„**Warnung, Preset-Pattern! Änderungen bleiben nicht erhalten!**“

- Folgende Anzeige erscheint, wenn Sie etwas editieren oder aufnehmen möchten:



„**Warnung, Preset-Pattern!**“

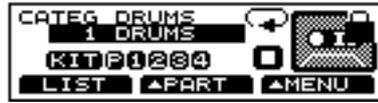
Wenn Sie die Einstellungen eines Preset-Patterns ändern, editieren oder aufnehmen möchten, kopieren Sie es auf ein leeres User-Pattern (S.113). Die Kopie wird dann alle Änderungen akzeptieren und automatisch speichern.

Über das Copyright der Preset-Patterns

Die Sounds, Phrasen und Pattern in diesem Produkt sind von Roland Corporation erstellt worden und durch ein Copyright geschützt. Dem Anwender dieses Produktes ist es gestattet, diese Patterns als Grundlage für eigene Kompositionen zu verwenden; es ist allerdings nicht gestattet, diese Sounds, Phrasen und Pattern als aufgenommene Audiodatei weiterzuverkaufen, z.B. über das Internet, über Tonträger (z.B. CD) usw.

Roland übernimmt keine Haftung für Verletzungen des Copyrights Dritter, die sich aufgrund der Verwendung der Sounds, Phrasen und Pattern dieses Produktes ergeben können.

Ein Pattern auswählen



1. Drücken Sie [PATTERN].
[PATTERN] leuchtet, und die „PATTERN“-Seite erscheint.
2. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] ein Pattern aus.

TIPP

Sie können aus einer Pattern-Kategorie auswählen, wenn Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „CATEG“ stellen.

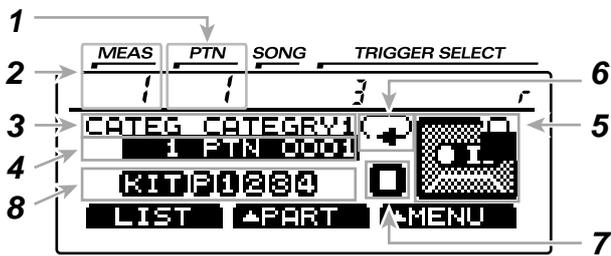
Über die Einteilung der Preset-Patterns

Das Zeichen am Ende eines Preset-Pattern-Namens deutet darauf hin, zu welchem Typ das Pattern gehört.

Unten sehen Sie die sechs vorhandenen Einteilungen der Preset-Patterns.

Teil	Anzeige	Beispiel
INTRO	-I	BRIT_R-I
MAIN A	-A	BRIT_R-A
MAIN B	-B	BRIT_R-B
FILL 1	-1	BRIT_R-1
FILL 2	-2	BRIT_R-2
ENDING	-E	BRIT_R-E

Über die „PATTERN“-Seite



1 Pattern-Nummer

Die Nummer des momentan angewählten Patterns.

2 Takt-Nummer

Die Wiedergabe beginnt am Anfang dieses Taktes, wenn [PLAY/STOP] gedrückt wird.

3 Pattern-Kategorie

Die Kategorie des momentan angewählten Patterns.

4 Pattern-Nummer und -Name

Zeigt die Nummer und den Namen des momentan angewählten Patterns an. Wenn ein leeres Pattern angewählt ist, erscheint ein Sternchen (✳) links vom Pattern-Namen.

5 Pattern-Modus

„  “ wird bei Preset-Patterns und Patterns angezeigt, bei denen „Pattern Lock“ (S.119) auf „ON“ steht.

6 Wiedergabe-Modus-Einstellung (S.100)

Zeigt an, wie das Pattern abgespielt wird.

7 Sequenzer-Status

Zeigt den Status des Patterns an: Wiedergabe „  “, Stopp „  “, Aufnahme „  “ (S.108), Probe „  “ (S.110), Löschen „  “ (S.110).

8 Part-Mute-Status (S.108)

Die Nummer eines stummgeschalteten Parts wird nicht angezeigt.

MEMO

Die verschiedenen Funktionen der Funktionstaster [F1]–[F3] werden im Folgenden erklärt.

TIPP

Wenn Sie alle Einstellungen gemacht haben, drücken Sie [PATTERN], um die „PATTERN“-Seite aufzurufen. Dadurch verhindern Sie, dass die Daten während des Spielens versehentlich überschrieben werden.

Über die „List“-Seite auswählen

Wie auf der „PATTERN“-Seite, können Sie hier die Patterns aus einer Liste auswählen.

Hier werden Taktart, Takt-Anzahl (LEN), Wiedergabe-Typ, Kategorie-Name, Pattern-Nummer und Pattern-Name angezeigt.



1. Drücken Sie [PATTERN], und anschließend [F1 (LIST)]. [PATTERN] leuchtet, und die „PATTERN LIST“-Seite erscheint.
2. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder [▼] ein Pattern aus.

MEMO

Wenn Sie [SHIFT] gedrückt halten, können Sie die Liste mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] seitenweise durchblättern.

3. Drücken Sie [PATTERN].

Die „PATTERN“-Seite erscheint.

TIPP

Den Kategorie-Namen können Sie mit [F1 (CTEGRY)] eine Kategorie anwählen und anschließend mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] auswählen.

Aus einer Kategorie (Category) auswählen

Die Kategorie von der „PATTERN“-Seite aus auswählen



1. Drücken Sie [PATTERN].
[PATTERN] leuchtet, und die „PATTERN“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „CATEG“.
3. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] eine Kategorie aus.
4. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf den Pattern-Namen.
5. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] ein Pattern aus.

Die Kategorie von der „PATTERN LIST“-Seite aus auswählen



1. Drücken Sie [PATTERN], und anschließend [F1 (LIST)].
[PATTERN] leuchtet, und die „PATTERN LIST“-Seite erscheint.
2. Falls der Cursor auf einem Pattern-Namen steht, stellen Sie den Cursor mit [F1 (CATEGORY)] auf den Kategorie-Namen.
3. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] eine Kategorie aus.
4. Drücken Sie [F1 (PTN)].
Der Cursor stellt sich auf den Pattern-Namen.
5. Suchen Sie, wie unter „Über die „List“-Seite auswählen“ (S.98) beschrieben, ein Pattern aus.

Ein Pattern wiedergeben

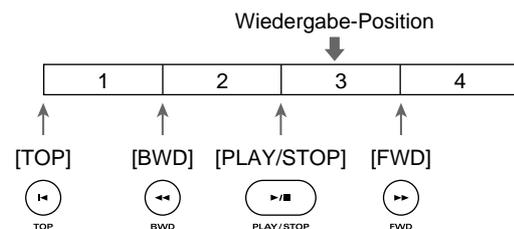


1. Wählen Sie, wie unter „Ein Pattern auswählen“ (S.97) beschrieben, ein Pattern aus, das Sie wiedergeben möchten.
2. Drücken Sie [PLAY/STOP].
[PLAY/STOP] leuchtet, und die Wiedergabe des Patterns beginnt.
3. Drücken Sie [PLAY/STOP], um die Wiedergabe des Patterns zu stoppen.
[PLAY/STOP] erlischt.

Vor- und Zurückspulen

Wenn Sie die Wiedergabe gestoppt haben, können Sie Folgendes tun:

- Zum Anfang des Patterns zurückspringen:
drücken Sie [TOP].
- Zum nächsten Takt springen:
drücken Sie [FWD].
- Zum vorigen Takt springen:
drücken Sie [BWD].



MEMO

Wenn Sie während der Wiedergabe [PLAY/STOP] drücken, springt der Sequenzer automatisch an den Anfang des zuletzt gespielten Taktes zurück.

MEMO

Wenn Sie während der Wiedergabe eines Patterns [SONG] drücken, stoppt die Wiedergabe (bei Loop-Wiedergabe muss die Wiedergabe mit [PLAY/STOP] gestoppt werden), und der Song kann dann wiedergegeben werden.

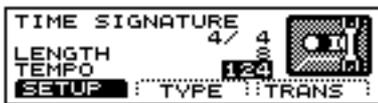
Das Tempo einstellen

Das Tempo für jedes Pattern einstellen

Wenn Sie ein Pattern anwählen, wird automatisch das hier gewählte Tempo eingestellt.



Wie im folgenden Abschnitt „Das Tempo eines Patterns während der Wiedergabe vorübergehend ändern [TEMPO]“ beschrieben, gelten Tempo-Änderungen für Preset-Patterns nur vorübergehend.



1. Drücken Sie [PATTERN], und anschließend [F3 (▲ MENU)]. [PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [DEC/-], [VALUE] oder CURSOR [▲] auf „FUNC“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
4. Drücken Sie [F1 (SETUP)]. Die „PATTERN SETUP“-Seite erscheint.
5. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „TEMPO“.
6. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das gewünschte Tempo ein.
7. Drücken Sie [PATTERN]. Die „PATTERN“-Seite erscheint.

PATTERN TEMPO: 20–260

Das Tempo eines Patterns während der Wiedergabe vorübergehend ändern [TEMPO]

Sie können das Tempo eines Patterns vorübergehend während der Wiedergabe ändern. Wie schon zuvor erklärt, kehrt dieses Pattern zu seiner ursprünglichen Tempo-Einstellung zurück, wenn Sie ein anderes Pattern anwählen. Dies ist besonders beim Üben sehr praktisch, wenn Sie einmal ein anderes Tempo ausprobieren möchten.



1. Wählen Sie, wie in „Ein Pattern auswählen“ (S.97) beschrieben, ein Pattern aus, dessen Tempo Sie ändern möchten.

2. Drücken Sie [TEMPO]. [TEMPO] leuchtet, und die „TEMPO“-Seite erscheint.
3. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das gewünschte Tempo ein.
4. Wenn Sie die gewünschte Einstellung gemacht haben, drücken Sie erneut [TEMPO]. [TEMPO] erlischt, und die „TEMPO“-Seite verschwindet vom Display.

TEMPO: 20–260

Den Wiedergabe-Modus (PLAY TYPE) auswählen (LOOP, ONE SHOT oder TAP)

Sie können für die Wiedergabe der Patterns zwischen drei Modi auswählen:

LOOP (↺):

Wenn das Pattern bis zu seinem Ende vollständig durchgelaufen ist, springt es sofort zu seinem Anfang, und wird erneut wiedergegeben. Dieser Vorgang wiederholt sich so oft, bis Sie [PLAY/STOP] erneut drücken.

1SHOT (ONE SHOT) (→):

Die Wiedergabe hört nach dem vollständigen Abspielen des Patterns auf.

TAP (⚡):

Bei jedem Drücken von [PLAY/STOP] wird der nächste Sound eines Patterns abgespielt.

Wenn Sie diesen Modus einem Pad-Pattern (S.139 zugeordnet haben), werden die Sounds nacheinander mit jedem Schlag auf das Pad abgespielt.



Bei einem leeren Pattern können Sie den Modus („PLAY TYPE“) nicht auf „TAP“ stellen.



1. Drücken Sie [PATTERN], und anschließend [F3 (▲ MENU)]. [PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [DEC/-], [VALUE] oder CURSOR [▲] auf „FUNC“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
4. Drücken Sie [F2 (TYPE)]. Die „PATTERN TYPE“-Seite erscheint.

5. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „PLAY TYPE“.
6. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den gewünschten Modus ein.
7. Drücken Sie [PATTERN].
Die „PATTERN“-Seite erscheint.

PLAY TYPE: LOOP, 1SHOT, TAP

TIPP

Im Folgenden erfahren Sie mehr zu den übrigen Funktionen „QUICK PLAY“, „RESET TIME“ und „TAP EXC SW“.

Einstellungs-Vorschläge

LOOP

Loop ist sinnvoll zum Üben und für Live-Darbietungen.

1SHOT

Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie den Pads Patterns zuordnen (**Pad Pattern**; S.139).

Jedes mal, wenn sie auf ein Pad schlagen, dem ein Pattern zugeordnet ist, wird dieses abgespielt.

Zusätzliche Funktion für LOOP und 1SHOT

QUICK PLAY: OFF, ON

QuickPlay spielt ein Pattern immer ab der ersten gespielten Note (bzw. der ersten MIDI-Information) ab, auch wenn Sie bei der Aufnahme im ersten Takt mit einer Pause begonnen haben. Z. B. wenn Sie einfach frei gespielt haben, ohne auf das Tempo zu achten.

Stellen Sie im oben beschriebenen Schritt **5.** den Cursor auf „QUICK PLAY“, und schalten Sie die Funktion ein (**ON**) oder aus (**OFF**).

TAP

Diese Funktion ist ebenfalls nützlich, wenn Sie den Pads Patterns zuordnen (**Pad Pattern**; S.139).

Ordnen Sie z. B. ein Pattern, das aus einer Melodie besteht und auf „Tap“-Modus gestellt ist, einem Pad zu. Sie können die Melodie nun „Schlag für Schlag“ mit diesem Pad spielen. Darüber hinaus können Sie noch eine „Reset Time“ (Rückstell-Zeit) einstellen, nach deren Ablauf das Pattern wieder an seinen Anfang springt, ohne dass Sie dafür z. B. einen Taster drücken müssen. Sie können so z. B. mit der Bassdrum eine Basslinie spielen.

HINWEIS

Wenn Sie ein Pattern für die Tap-Wiedergabe aufnehmen möchten, sollten Sie vor der Aufnahme einen „Quantize“-Wert (S.111) einstellen.

Zusätzliche Funktion für TAP

RESET TIME: OFF, 0.1–8.0 (Sekunden)

Mithilfe dieser Funktion springt das Pattern automatisch an seinen Anfang zurück, wenn die eingestellte Zeit abgelaufen ist. Sie brauchen dafür keinen Taster zu drücken oder im Pad-Pattern-Modus ein weiteres mal auf das Pad zu schlagen. Das eingestellte Intervall gilt für das momentan benutzte Pattern. Steht der Parameter auf „OFF“, ist die Funktion ausgeschaltet.

Stellen Sie im oben beschriebenen Schritt **5.** den Cursor auf „RESET TIME“, und stellen Sie den gewünschten Wert ein.

TAP EXC SW: OFF, ON

Beim Tap-Modus können Sie auch festlegen, ob beim Auslösen des nächsten Sounds der vorhergehende gestoppt werden soll (TAP EXC SW: ON), oder ob sich die Sounds überlappen dürfen (TAP EXC SW: OFF).

Stellen Sie im oben beschriebenen Schritt **5.** den Cursor auf „TAP EXC SW“, und schalten Sie die Funktion ein (**ON**) oder aus (**OFF**).

OFF:

Der vorherige Sound klingt aus, wenn der neue Sound dazukommt.

ON:

Der vorherige Sound wird gestoppt und vom neuen Sound abgelöst.

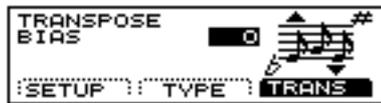
TIPP

Sie können für den Pad-Pattern-Modus festlegen, ob das Pattern auf Ihre Anschlagsdynamik (Velocity) beim Anschlagen des Pads reagieren soll (Pad Pattern Velocity).

Weitere Informationen dazu stehen unter „Ein Pattern durch Anschlagen eines Pads starten (PAD PATTERN)“ (S.139).

Ein Pattern transponieren (TRANSCOPE)

Hier können Sie die Tonart eines Patterns im Bereich von -24 (Halbtöne, zwei Oktaven tiefer) bis +24 (Halbtöne, zwei Oktaven höher) transponieren.



1. Drücken Sie [PATTERN], und anschließend [F3 (▲ MENU)].
[PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [DEC/-], [VALUE] oder CURSOR [▲] auf „FUNC“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
4. Drücken Sie [F3 (TRANS)].
Die „TRANS“-Seite erscheint.
5. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
6. Drücken Sie [PATTERN].
Die „PATTERN“-Seite erscheint.

TRANSCOPE BIAS: -24 - +24 (-2 - +2 Oktaven)

Vor der Wiedergabe einen Einzähler (COUNT IN) einfügen

Sie können vor der Wiedergabe eines Patterns oder Songs einen Einzähler einfügen.

Drücken Sie [CLICK], und anschließend [F3 (COUNT)], um die Einstellungsseite aufzurufen.



Detaillierte Informationen zu den Einstellungsmöglichkeiten stehen auf Seite 112 unter „Vor der Aufnahme und Wiedergabe einen Einzähler einfügen (COUNT IN)“.

Part-Einstellungen

Informationen zum Drum-Kit-Part stehen in den Kapiteln 1–3.

Einen Part auswählen



1. Drücken Sie [PATTERN], und anschließend [F2 (▲ PART)].
[PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [VALUE] oder CURSOR [▼] auf „SETUP“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F2].
4. Drücken Sie [F1 (PAGE 1)].
Die „PART PAGE 1“-Seite erscheint.
5. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „PART“.
6. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] einen Part aus.
7. Drücken Sie [PATTERN].
Die „PATTERN“-Seite erscheint.

PART: PERC, PART1, PART2, PART3, PART4

PERC:

Der Percussion-Part

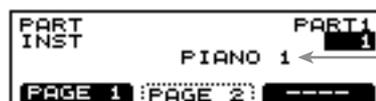
PART1, PART2, PART3, PART4:

Die Parts 1–4

Ein Instrument auswählen



Die Part-Instrumente eines User-Patterns mit aktiviertem „Pattern Lock“ (S.119) können nicht ausgetauscht werden. Wenn Sie versuchen, in einem solchen Pattern etwas zu verändern, erscheint eine Warnmeldung.



Instrument Number
Instrument Name

1. Wählen Sie, wie oben im Abschnitt „Einen Part auswählen“ beschrieben, einen Part aus, dessen Instrument ausgetauscht werden soll.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf die Instrument-Nummer.

3. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] eine Instrument-Nummer aus.
4. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf den Instrument-Namen.
5. Suchen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Variation aus.

TIPP

Sie können das ausgewählte Instrument mit [PREVIEW] vorhören.

6. Drücken Sie [PATTERN].

Die „PATTERN“-Seite erscheint.



- Welche Instrumente hier zur Auswahl stehen, entnehmen Sie bitte der „Begleit-Instrument-Liste“ auf den Seiten 186/187.
- Informationen zu den Percussion-Part-Einstellungen stehen unter „Einstellungen für das Percussion-Set“ (S.104).

Instrument-Nummern

Sie können durch Auswählen einer anderen Instrument-Nummer den Klang ändern. Innerhalb derselben Instrument-Nummer stehen für einige Klänge auch Variationen (siehe unten) zur Verfügung, die eine andere Bezeichnung haben, aber die gleiche Instrument-Nummer besitzen.

Die Instrument-Nummern entsprechen den Programm-Nummern (1–128).

Instrument-Namen

Hier erscheinen nacheinander alle Klänge inklusive ihrer Variationen.

Variationen

Unter derselben Instrument-Nummer können sich mehrere ähnliche Klänge befinden. Die Anzahl der Variationen ist je nach Instrument-Nummer verschieden.

Lautstärke, Raumanteil, Panorama und Pitch-Bend-Umfang einstellen



Informationen zu den Percussion-Part-Einstellungen stehen unter „Einstellungen für das Percussion-Set“ (S.104).



1. Wählen Sie, wie im Abschnitt „Einen Part auswählen“ beschrieben, einen Part aus, dessen Einstellungen Sie ändern möchten.
2. Drücken Sie [F2 (PAGE2)].
3. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf den gewünschten Parameter.
4. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
5. Drücken Sie [PATTERN].
Die „PATTERN“-Seite erscheint.

LEVEL: 0–127

Hier stellen Sie die Lautstärke ein.

AMB LEVEL: 0–127

Hier stellen Sie den Raumanteil ein.

PAN: L15–CTR (Center)–R15

Hier stellen Sie das Panorama ein. „L15“ ist ganz links, „CTR“ ist in der Mitte und „R15“ ist ganz rechts.

BEND RANGE: 0 – +24

Hier stellen Sie ein, um wieviele Halbtöne der Sound maximal mit „Pitch Bend“ nach oben „gezogen“ werden kann. Der Wert „+24“ entspricht zwei Oktaven.

Den Gesamt-Raumanteil der Begleit-Instrumente einstellen (AMBIENCE GROUP SEND LEVEL)

Hier stellen Sie den Gesamt-Raumanteil aller Begleit-Instrumente ein.

Drücken Sie zuerst [KIT], dann [F2 (STUDIO)], anschließend [F2 (AMBSND)], dann [F1 (GRPSND)] und auf dieser Einstellungsseite schließlich [F3 (B INST)], um den Wert einzustellen.



Detaillierte Informationen zu den Einstellungsmöglichkeiten stehen auf Seite 90 unter „Die Stärke des Raumanteils für jeden Part einstellen (AMBIENCE GROUP SEND LEVEL)“.

Einstellungen für das Percussion-Set

Eine Zusammenstellung von verschiedenen Percussion-Instrumenten nennen wir **Percussion-Set**. Jeder Noten-Nummer wird ein anderes Percussion-Instrument zugeordnet, so dass mehrere Instrumente gleichzeitig verwendet werden können.

Über die Verwendung eines Percussion-Sets

Preset-Percussion-Set

Ihr TD-8 verfügt über zehn verschiedene Percussion-Sets, die Sie sofort einsetzen können. Wenn Sie an einem Preset-Percussion-Set etwas ändern möchten, kopieren Sie es zunächst in ein User-Percussion-Set. Alle dort gemachten Änderungen werden automatisch gespeichert.

User-Percussion-Set

Ihr TD-8 besitzt auch zwei User-Percussion-Sets, in die Sie die Preset-Percussion-Sets, welche Sie gerne verändern würden, kopieren können. Sie können natürlich auch ganz neue Percussion-Sets erzeugen.

Ein Percussion-Set auswählen



Percussion-Sets können in User-Patterns, bei denen „Pattern Lock“ (S.119) auf „ON“ steht, nicht geändert werden. Sollten Sie versuchen, dort etwas zu ändern, erscheint eine Warnmeldung.



1. Wählen Sie, wie unter „Einen Part auswählen“ (S.102) beschrieben, den Percussion-Part an.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „PERC SET“.
3. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] ein Percussion-Set aus.
4. Drücken Sie [PATTERN].
Die „PATTERN“-Seite erscheint.

Lautstärke und Raumanteil (AMBIENCE SEND LEVEL) einstellen



1. Wählen Sie, wie unter „Einen Part auswählen“ (S.102) beschrieben, den Percussion-Part an.
2. Drücken Sie [F2 (PAGE2)].
3. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf den gewünschten Parameter.
4. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
5. Drücken Sie [PATTERN].
Die „PATTERN“-Seite erscheint.

LEVEL: 0-127

Regelt die Lautstärke des Percussion-Parts.

AMB LEVEL: 0-127

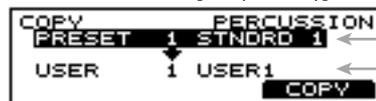
Regelt den Raumanteil des Percussion-Parts.

Percussion-Sets kopieren

So können Sie ein komplettes Percussion-Set in ein User-Percussion-Set kopieren.



↓ Drücken Sie [F3 (COPY)]



Dieses Percussion-Set...
...soll hierhin kopiert werden.

1. Wählen Sie, wie unter „Einen Part auswählen“ (S.102) beschrieben, den Percussion-Part an.



Stellen Sie hier in jedem Fall ein Preset-Percussion-Set ein, auch wenn Sie anschließend ein User-Percussion-Set kopieren möchten.

Wenn Sie hier ein User-Percussion-Set einstellen, kommen Sie nicht zu den Kopier-Einstellungen.

2. Drücken Sie [F3 (INST)].
Die „PERC INST“-Seite erscheint.

3. Drücken Sie [F3 (COPY)].

Die „INST COPY“-Seite erscheint.



Wenn Sie in Schritt 1. ein User-Percussion-Set auswählen, ändert sich die Funktion für [F3] in [F3 (EDIT)]. Wählen Sie also bitte ein Preset-Percussion-Set aus.

4. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf das obere Feld.
5. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das Percussion-Set aus, welches Sie kopieren möchten.
6. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf das untere Feld.
7. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das User-Percussion-Set aus, in welches Sie das in Schritt 5. ausgewählte Percussion-Set kopieren möchten.
8. Drücken Sie [F3 (COPY)].
Eine Sicherheitsabfrage erscheint.



9. Drücken Sie [F3 (EXEC)].
Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.
10. Drücken Sie nach dem Kopieren [PATTERN].
Die „PATTERN“-Seite erscheint.

Ein Percussion Instrument auswählen



Hier sehen Sie von links nach rechts: die Noten-Nummer, den Noten-Namen und den Instrument-Namen.



- Wenn ein Preset-Percussion-Set ausgewählt ist, erscheint hier nur die Instrumenten-Liste. Wenn Sie irgendetwas verändern möchten, müssen Sie das Preset-Percussion-Set erst in ein User-Percussion-Set kopieren. Dort können Sie die gewünschten Änderungen vornehmen (S.104).
- Wenn Sie in einem User-Percussion-Set, das in einem Pattern verwendet wird, etwas ändern (z. B. den Shaker-Sound gegen einen Clap-Sound austauschen), verändern Sie unter Umständen auch den musikalischen Sinn dieses Patterns.

1. Wählen Sie, wie unter „Ein Percussion-Set auswählen“ (S.104) beschrieben, ein User-Percussion-Set aus.

2. Drücken Sie [F3 (INST)].

Die „PERC INST“-Seite erscheint.

3. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf die Note, die verändert werden soll.

4. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] ein Instrument aus.

5. Drücken Sie [PATTERN].

Die „PATTERN“-Seite erscheint.



Sie können den ausgewählten Sound mit [PREVIEW] vorhören.



Welche Instrumente hier zur Auswahl stehen, entnehmen Sie bitte der „Drum-Instrument-Liste“ ab Seite 180.



Channel 10 Priority (Kanal 10 Priorität; S.154)

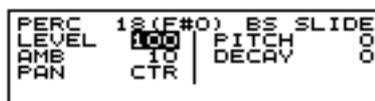
Hier legen Sie fest, ob die Sounds des Drum-Parts oder des Percussion-Parts gespielt werden, wenn beide Parts auf MIDI-Kanal 10 empfangen und einige MIDI-Noten-Nummern von beiden Parts verwendet werden. Sie bestimmen also, ob der Sound, der einem Pad zugeordnet ist, oder der Sound, der einem Instrument des Percussion-Sets zugeordnet ist, zu hören sein wird. Beim Importieren von Daten eines externen Sequenzers (S.112) wird auf den hier gewählten Kanal aufgenommen.

Einstellungen für jedes Instrument

Hier stellen Sie Lautstärke, Raumanteil, Panorama, Tonhöhe und Tonlänge für jedes Instrument ein.



- Wenn ein Preset-Percussion-Set ausgewählt ist, erscheint hier nur die Instrumenten-Liste. Wenn Sie irgendetwas verändern möchten, müssen Sie das Preset-Percussion-Set erst in ein User-Percussion-Set kopieren. Dort können Sie die gewünschten Änderungen vornehmen (S.104).
- Wenn Sie in einem User-Percussion-Set, das in einem Pattern verwendet wird, etwas ändern (z. B. den Shaker-Sound gegen einen Clap-Sound austauschen), verändern Sie unter Umständen auch den musikalischen Sinn dieses Patterns.



Kapitel 5 Mit Patterns zusammenspielen

1. Wählen Sie, wie unter „Ein Percussion-Instrument auswählen“ (S.105) beschrieben, ein Instrument aus, das Sie ändern möchten.
2. Drücken Sie [F3 (EDIT)].
3. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf den gewünschten Parameter.
4. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
5. Drücken Sie [PATTERN].
Die „PATTERN“-Seite erscheint.

LEVEL: 0-127

Regelt die Lautstärke.

AMB LEVEL: 0-127

Regelt den Raumanteil.

PAN: L15 - CTR - R15, RND, ALT

Hier stellen Sie das Panorama ein. „L15“ ist ganz links, „CTR“ ist in der Mitte und „R15“ ist ganz rechts.

RND (RANDOM=Zufall):

Die Panorama-Position wechselt bei jedem Schlag auf eine zufällige Position.

ALT (ALTERNATE=abwechselnd):

Die Panorama-Position wechselt bei jedem Schlag zwischen links und rechts

PITCH: -480 - +480

DECAY: -31 - +31



Bei einigen Instrumenten ist es nicht möglich, die „PITCH“- und „DECAY“-Werte über einen bestimmten Punkt hinaus weiter zu erhöhen oder zu verringern.

Einen bestimmten Part stummschalten (PART MUTE)

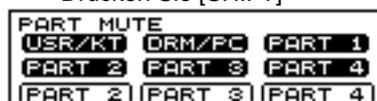
Sie können beliebige Parts eines Patterns oder Songs stummschalten.



Diese Einstellungen bleiben auch dann erhalten, wenn Sie ein anderes Pattern oder einen anderen Song anwählen.



↓ Drücken Sie [SHIFT]



1. Drücken Sie [PATTERN], und anschließend [F2 (▲ PART)].
[PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [DEC/-], [VALUE] oder CURSOR [▲] auf „MUTE“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F2].
Die „PART MUTE“-Seite erscheint.



Eine Abkürzung: drücken Sie [SHIFT] + [MIXER].

4. Mit der unten beschriebenen Vorgehensweise (Taster-Druck bzw. Taster-Kombination) können Sie die einzelnen Parts stummschalten (muten).
Das Icon eines stummgeschalteten Parts wird aus dem Display gelöscht.

Part	Anzeige	Vorgehensweise
Drum-Kit-Part	USR/KT	[F1 (USR/KIT)]
Percussion-Part	DRM/PC	siehe Seite 107
Part 1	PART 1	[F3 (PART 1)]
Part 2	PART 2	[SHIFT] + [F1 (PART 2)]
Part 3	PART 3	[SHIFT] + [F2 (PART 3)]
Part 4	PART 4	[SHIFT] + [F3 (PART 4)]

5. Drücken Sie [PATTERN].
Die „PATTERN“-Seite erscheint.

Einen Percussion-Part stummschalten

There are two types of percussion instruments, drum instruments and percussion instruments. When muting the percussion part, you can choose whether to mute only the drum sounds (with the percussion instrument continuing to sound), or to mute all instruments in the percussion part.

MEMO

Die Drum-Sounds der Preset-Patterns (ausser bei Preset-Pattern 1) wurden in den Percussion-Parts aufgenommen.

Nur die Drum Sounds (Drum-Instrumente) eines Percussion-Parts stummschalten

Sie können nur die Drum-Sounds eines Percussion-Parts stummschalten, während die Percussion-Instrumente dieses Parts weiter zu hören sind, um z. B. den Drum-Part selber zu spielen.

HINWEIS

Die Noten-Nummern der stummgeschalteten Drum-Sounds liegen fest und können nicht geändert werden.



Auf Seite 185 sind die betreffenden Noten-Nummern mit einem Sterchen (✱) markiert.

1. Drücken Sie [PATTERN], und anschließend [F2 (▲ PART)].
[PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [DEC/-], [VALUE] oder CURSOR [▲] auf „MUTE“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F2].
Die „PART MUTE“-Seite erscheint.

TIPP

Eine Abkürzung: drücken Sie [SHIFT] + [MIXER].

4. Drücken Sie [F2 (DRM/PC)].
Der Percussion-Part wird, wie unten dargestellt, angezeigt.



5. Drücken Sie [PATTERN].
Die „PATTERN“-Seite erscheint.

Den gesamten Percussion-Part stummschalten

1. Drücken Sie [PATTERN], und anschließend [F2 (▲ PART)].
[PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [DEC/-], [VALUE] oder CURSOR [▲] auf „MUTE“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F2].
Die „PART MUTE“-Seite erscheint.

TIPP

Eine Abkürzung: drücken Sie [SHIFT] + [MIXER].

4. Drücken Sie [F2 (DRM/PC)].
Der Percussion-Part wird, wie unten dargestellt, angezeigt.



5. Drücken Sie [F2 (DRM/PC)] noch einmal.
Das Icon des Percussion-Parts ist nun gelöscht, und der gesamte Percussion-Part ist stummgeschaltet.



6. Drücken Sie [PATTERN].
Die „PATTERN“-Seite erscheint.

Den „Part Mute“-Status auf der Pattern- oder Song-Wiedergabe-Seite überprüfen

Die einzelnen Parts werden auf der PATTERN- oder SONG-Seite durch folgende Symbole repräsentiert:

Part	Display-Symbol
Drum-Kit-Part	KIT
Percussion-Part	P
Part 1	1
Part 2	2
Part 3	3
Part 4	4

Parts 1–4, Drum-Kit-Part

Nicht stummgeschaltet:

Die Symbole werden im Display hervorgehoben.



Stummgeschaltet:

Die Symbole der Parts werden nicht angezeigt.



Percussion Part

Nicht stummgeschaltet:

Das Symbol wird im Display hervorgehoben.



Percussion-Instrumente: nicht stummgeschaltet,

Drum-Instrumente: stummgeschaltet

Das Symbol wird im Display normal dargestellt.



Stummgeschaltet:

Das Symbol des Percussion-Parts wird nicht angezeigt.



Ein Pattern durch Einspielen erzeugen (REALTIME RECORDING)

Sie können alles, was Sie auf den Pads oder einem externen MIDI-Keyboard einspielen, aufnehmen (**Realtime Recording**). Alles, was Sie spielen, wird aufgenommen, inklusive aller Hi-Hat-Pedal-Bewegungen und Positional Sensing.



- Das „Rühren“ mit den Besen und Becken-Stopps (S.42) können nicht aufgenommen werden.
Wenn Sie das „Rühren“ von Besen per MIDI aufnehmen möchten, geht dies nur mit dem „MIDIbrsh“-Kit.
- Beachten Sie bitte, dass, obwohl es 100 User-Patterns gibt, der zur Verfügung stehende Speicherplatz davon abhängt, wie viele Daten in den einzelnen Patterns aufgenommen werden.



Das Aufnehmen von Darbietungen mit Hi-Hat-Kontroll-Pedal-Daten, die das Spiel bis ins kleinste Detail widerspiegeln, oder bei denen überdurchschnittlich häufig Positional Sensing eingesetzt wird, verbraucht viel Speicherplatz. Wie Sie Ihr TD-8 so einstellen können, dass nur die notwendigen Daten aufgenommen werden, steht auf Seite 161 unter „MIDI-Daten, die optimale Ausdrucksmöglichkeiten garantieren“.



Wie Sie überprüfen, wieviel Speicherplatz noch zur Verfügung steht, erfahren Sie auf Seite 136 unter „Den freien Speicherplatz anzeigen lassen“.

Aufnehmen

Die Vorgehensweise ist bei der Aufnahme mit den Pads und mit einem MIDI-Keyboard gleich.

1. Wählen Sie ein leeres Pattern aus

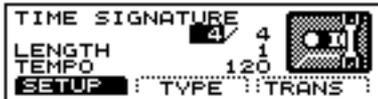


1. Drücken Sie [PATTERN], und danach [F3 (▲ MENU)]. [PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder [▼] auf „NEW“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
Es wird automatisch ein leeres Pattern angewählt.



Wenn alle Patterns bereits in Gebrauch sind, kann „NEW“ nicht ausgewählt werden. Lesen Sie unter „Ein Pattern vollständig löschen [DELETE]“ auf Seite 116 nach, wie Sie ein überflüssiges Pattern löschen können.

2. Stellen Sie die Taktart, die Anzahl der Takte und das Tempo ein



1. Drücken Sie [PATTERN], und danach [F3 (▲ MENU)]. [PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [DEC/-], [VALUE] oder CURSOR [▲] auf „FUNC“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
4. Drücken Sie [F1 (SETUP)]. Die „PATTERN SETUP“-Seite erscheint.
5. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf den gewünschten Parameter.
6. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.

TIME SIGNATURE (Taktart):

Zähler = 1–13,
Nenner = 2, 4, 8, 16



Steht der Nenner auf 16, können die Zähler 1 bis 3 nicht eingestellt werden; steht der Nenner auf 8, kann der Zähler 1 nicht eingestellt werden.

LENGTH (Anzahl der Takte): 1–99



Wenn Sie mit „Replace Recording“ (S.109) aufnehmen, brauchen Sie keine Taktzahl einzustellen. Wenn Sie am Ende der Aufnahme auf [PLAY/STOP] drücken, wird die Anzahl der aufgenommenen Takte automatisch von „LENGTH“ übernommen.

TEMPO: 20–260

Wenn Sie von den Pads aus aufnehmen, können Sie Paragraph 3 und 4 überspringen.

3. Wählen Sie einen MIDI-Kanal aus

Beachten Sie, dass der MIDI-Sende-Kanal Ihres Keyboards mit dem des Parts übereinstimmen muss, auf den Sie aufnehmen möchten.

Jeder der vier Parts hat seinen eigenen MIDI-Kanal. Ab Werk sind die Kanäle so eingestellt:

Part	MIDI-Kanal
Drum-Kit-Part	CH10
Percussion Part	CH10
Part 1	CH1
Part 2	CH2
Part 3	CH3
Part 4	CH4



Sie können den MIDI-Kanal ändern, indem Sie [SETUP] und dann [F2 (MIDI)] drücken. Weitere Informationen dazu stehen unter „Den MIDI-Kanal eines Parts einstellen“ (S.154).

4. Wählen Sie ein Instrument aus

Wählen Sie, wie auf Seite 102 unter „Part-Einstellungen“ beschrieben, ein Instrument aus.

5. Wählen Sie einen Aufnahme-Modus



1. Drücken Sie [PATTERN], und anschließend [REC]. [REC] leuchtet, und [PLAY/STOP] blinkt. Die „REC STANDBY“-Seite erscheint, und der Click beginnt zu spielen.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf „REC MODE“.
3. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] einen Aufnahme-Modus aus.

REC MODE (Aufnahme-Modi):

LOOP ALL, LOOP 1, LOOP 2, REPLACE

LOOP ALL:

Das Pattern wird vollständig wiederholt. Bei jedem Aufnahme-Durchlauf wird das, was Sie spielen, mit dem, was Sie vorher gespielt haben, gemischt.

LOOP 1, LOOP 2:

Hier können Sie einfach den Bereich einer Loop-Aufnahme auf einen oder zwei Takte begrenzen.

REPLACE:

Die Aufnahme läuft solange weiter, bis Sie [PLAY/STOP] drücken. Alle vorher aufgenommenen Daten aller Parts werden dabei gelöscht.

6. Stellen Sie ein Tempo ein

Wenn Sie in einem anderen Tempo als in Schritt **2** eingestellt aufnehmen möchten, drücken Sie [TEMPO].



1. Drücken Sie [TEMPO].
[TEMPO] leuchtet, und die „TEMPO“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das gewünschte Tempo ein.
3. Wenn Sie das gewünschte Tempo gefunden haben, drücken Sie [TEMPO] noch einmal.
[TEMPO] erlischt, und die „TEMPO“-Seite verschwindet vom Display.

7. Aufnehmen



1. Drücken Sie [PLAY/STOP], um mit der Aufnahme zu beginnen.
[PLAY/STOP] hört auf zu blinken und leuchtet, und die Aufnahme beginnt.
Die „REC“-Seite erscheint.
2. Spielen Sie auf den Pads oder einem MIDI-Keyboard.
3. Drücken Sie [PLAY/STOP] erneut, um die Aufnahme zu beenden.
[PLAY/STOP] und [REC] erlöschen.

Töne und Phrasen während einer Echtzeit (Realtime)-Aufnahme überprüfen (REC REHEARSAL)

Mit dieser Übungsfunktion können Sie eine „Realtime Recording“-Aufnahme unterbrechen. Sie können nun die nächste Phrase noch einmal üben oder den Sound überprüfen, bevor Sie weiter aufnehmen.



1. Starten Sie eine „Realtime Recording“-Aufnahme (S.108).
2. Drücken Sie während der Aufnahme [REC].
[REC] blinkt, und die „REC REHEARSAL“-Seite wird angezeigt.
Nun werden die Pads oder das MIDI-Keyboard nicht mehr aufgenommen.
3. Drücken Sie [REC], um die Aufnahme fortzusetzen.
[REC] leuchtet.

Überflüssige Daten während einer Echtzeit(Realtime)-Aufnahme löschen (REALTIME ERASE)

Mit dieser Löschfunktion können Sie überflüssige Daten während einer „Realtime Recording“-Aufnahme löschen.



1. Starten Sie eine „Realtime Recording“-Aufnahme (S.108).



Stellen Sie „REC MODE“ (S.109) auf „LOOP ALL“, „LOOP 1“ oder „LOOP 2“.

2. Halten Sie während der Aufnahme [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie [REC].
Die „REALTIME ERASE“-Seite wird angezeigt.
3. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „PART“.
4. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den Part aus, dessen Daten gelöscht werden sollen.
5. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „ERASE“.
6. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] aus, welcher Daten-Typ gelöscht werden soll.

7. Solange Sie [REC] gedrückt halten, werden die gewünschten Daten gelöscht.
8. Wenn Sie die gewünschten Daten gelöscht haben, drücken Sie [EXIT].
Die „REALTIME ERASE“-Seite verschwindet wieder, und Sie gelangen wieder zur Aufnahme.

PART: KIT, PERC, PART1, PART2, PART3, PART4

ERASE: ALL, NOTE, BEND, CC

ALL:

Alle Daten des unter „PART“ ausgewählten Parts werden gelöscht.

NOTE:

Die Noten werden gelöscht. Wenn unter „PART“ allerdings „KIT“ gewählt wurde, werden nur die mit „Trigger Select“ ausgewählten Instrumente gelöscht.

BEND:

Die Pitch-Bend-Daten werden gelöscht.

CC:

Die Control-Change-Daten werden gelöscht.

Erasing Data When an External MIDI Keyboard Is Connected

Wenn Sie ein MIDI-Keyboards benutzen, können Sie damit auch die Noten eines Percussion-Parts oder eines Begleit-Instrumentes (Parts 1–4) löschen.



Die Drum-Kit-Parts sollten Sie mit dem TD-8 löschen.

1. Stellen Sie den Cursor auf „PART“.
Wählen Sie entweder „PERC“ oder einen der Parts 1 bis 4 aus.
2. Stellen Sie den Cursor auf „ERASE“ und wählen Sie „NOTE“.
3. Es gibt nun zwei Wege, um die Daten zu löschen:
 - **Die Noten einer bestimmten Taste löschen:**
Drücken Sie die betreffende Taste. Die Noten dieser Taste werden gelöscht, solange Sie sie drücken.
 - **Die Noten eines bestimmten Tastaturbereichs löschen:**
Drücken Sie gleichzeitig die höchste und die tiefste Taste des Bereichs, innerhalb dessen Sie Noten löschen möchten. Solange Sie die Tasten drücken, werden die Noten gelöscht.

Das Timing während der Aufnahme korrigieren (QUANTIZE)

Die Quantize-Funktion korrigiert während der Aufnahme Ungenauigkeiten. Stellen Sie vor der Aufnahme das gewünschte Raster ein, und alle Noten werden bei der Aufnahme automatisch auf dieses Raster „geschoben“.

Bei „QUANTIZE“ wird üblicherweise der Wert der kürzesten gespielten Note eingestellt.



Wenn Sie ein Pattern aufnehmen möchten, das Sie später im Tap-Modus verwenden wollen, achten Sie darauf, dass bei der Aufnahme „QUANTIZE“ nicht auf „OFF“ steht. Sonst arbeitet die Tap-Wiedergabe unter Umständen nicht richtig.



Wenn „QUANTIZE“ auf „OFF“ steht, wird das Pattern mit genau dem Timing aufgenommen, mit dem es eingespielt wurde.



1. Drücken Sie [PATTERN], und anschließend [REC].
[PLAY/STOP] blinkt, und [REC] leuchtet.
Die „REC STANDBY“-Seite erscheint, und der Click beginnt zu spielen.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „QUANTIZE“.
3. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] einen Wert aus.
4. Beginnen Sie mit der Aufnahme (S.108).

QUANTIZE:

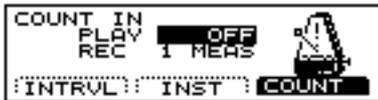
- ♪ 8 (8-tel Note), ♯ 8 T (8-tel Triole),
- ♪ 16 (16-tel Note), ♯ 16 T (16-tel Triole),
- ♪ 32 (32-stel Note), ♯ 32 T (32-stel Triole),
- ♪ 64 (64-stel Note), OFF (aus)

Vor der Aufnahme und Wiedergabe einen Einzähler einfügen (COUNT IN)

Sie können sich vor der Aufnahme oder Wiedergabe eines Patterns einzählen lassen.



Der Einzähler wird vor dem Pattern eingefügt.



1. Drücken Sie [CLICK], und danach [F3 (COUNT)].
[CLICK] leuchtet, und der Click beginnt zu spielen.
Die „CLICK“-Seite erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf „PLAY“, wenn Sie vor der Wiedergabe einen Einzähler hören möchten, und auf „REC“, wenn Sie vor einer Aufnahme eingezählt werden möchten.
3. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
4. Wenn Sie mit allen Einstellungen fertig sind, drücken Sie [CLICK].
[CLICK] erlischt.

PLAY: OFF, 1 MEAS, 2 MEAS

REC: OFF, 1 MEAS, 2 MEAS

OFF:

Die Aufnahme/Wiedergabe beginnt ohne Einzähler.

1 MEAS:

Die Aufnahme/Wiedergabe beginnt nach einem eintaktigen Einzähler.

2 MEAS:

Die Aufnahme/Wiedergabe beginnt nach einem zweitaktigen Einzähler.

Die Aufnahme gleichzeitig mit einem Pad-Schlag beginnen (HIT-PAD START)

Durch diese Funktion startet die Aufnahme, wenn Sie auf ein Pad schlagen.



1. Drücken Sie [PATTERN], und anschließend [REC].
[PLAY/STOP] blinkt, und [REC] leuchtet.
Die „REC STANDBY“-Seite erscheint, und der Click beginnt zu spielen.
2. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „HIT PAD START“.
3. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] „ON“ ein.
4. Sie befinden sich im „Record-Standby“-Modus. Sobald Sie auf ein Pad schlagen, beginnt die Aufnahme.

Daten von einem anderen Sequenzer importieren

Die Date eines anderen Sequenzer können über den MIDI IN im internen Sequenzer Ihres TD-8 aufgenommen werden. Die Begleit-Instrumente (Parts 1–4), der Percussion-Part und der Drum-Kit-Part können gleichzeitig aufgenommen werden. Sie brauchen lediglich die gewünschten MIDI-Kanäle und die MIDI-Synchronisation einzustellen.

1. Stellen Sie, wie auf Seite 154 unter „Den MIDI-Kanal eines Parts einstellen“ beschrieben, die MIDI-Kanäle Ihres TD-8 auf die gleichen MIDI-Kanäle wie im übertragenden Gerät ein.
2. Stellen Sie, wie auf Seite 162 unter „Synchronisation mit externen MIDI-Geräten“ beschrieben, den „SYNC MODE“ auf „EXT“, und verkabeln Sie MIDI OUT des Sequenzers mit MIDI IN des TD-8. Erst bei Empfang der MIDI Clock läßt sich das TD-8 mit [REC] auf Aufnahme schalten.
3. Drücken Sie [PATTERN], und anschließend [REC].
[PLAY/STOP] blinkt, und [REC] leuchtet.
Die „REC STANDBY“-Seite erscheint, und der Click beginnt zu spielen.
4. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf „REC MODE“.
5. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] „REPLACE“ ein.
6. Starten Sie die Wiedergabe der zu importierenden Daten. Wie Sie die Wiedergabe des externen Gerätes starten, entnehmen Sie bitte dessen Bedienungsanleitung. Ihr TD-8 synchronisiert automatisch und nimmt auf.
7. Wenn die zu importieren Daten durchgelaufen sind, stoppen Sie die Wiedergabe am externen Gerät. Ihr TD-8 stoppt ebenfalls, und die Aufnahme ist beendet.

Ein Pattern editieren

Sie können die User-Patterns editieren.



User-Patterns, bei denen „Pattern Lock“ (S.119) auf „ON“ steht, können nicht editiert werden.

Wenn Sie dies versuchen, erscheint eine Warnmeldung.



Wie Sie „Pattern Lock“ ausschalten können, steht auf Seite 119.

Ein Pattern kopieren [COPY]

Sie können ein komplettes Pattern in ein User-Pattern kopieren.



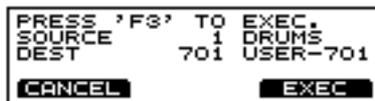
Die Lautstärken und anderen Einstellungen der Part-Instrumente werden mitkopiert. Wenn Sie nur die musikalischen Daten kopieren möchten, lesen Sie bitte „Teile eines Patterns taktweise kopieren“ (S.114).



1. Drücken Sie [PATTERN], und danach [F3 (▲ MENU)]. [PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder [▼] auf „EDIT“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3]. Die „PATTERN EDIT“-Seite erscheint.
4. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „EDIT“.
5. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] „COPY“ aus. Die „COPY“-Seite erscheint.
6. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „SOURCE“ (Quelle).
7. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das Pattern aus, das Sie kopieren möchten.
8. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „DEST“ (Ziel).
9. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das Pattern aus, in das Sie kopieren möchten.

10. Drücken Sie [F3 (COPY)].

Eine Sicherheitsabfrage erscheint.



11. Drücken Sie [F3 (EXEC)].



Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.

SOURCE (Quelle): 1-800

Hier wählen Sie das Pattern aus, das kopiert werden soll. Von links nach rechts stehen hier: Pattern-Nummer und Pattern-Name.

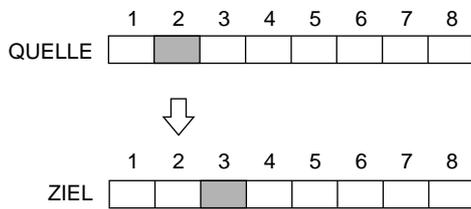
DEST (Ziel): 701-800

Hier stellen Sie das Pattern ein, in welches kopiert werden soll.

Von links nach rechts stehen hier: Pattern-Nummer und Pattern-Name.

Teile eines Patterns taktweise kopieren

Sie können ausgewählte Teile eines Parts oder Patterns kopieren.



MEMO

- Anders als beim Kopieren eines kompletten Patterns, werden die Einstellungen z. B. der Instrumente oder die Lautstärken nicht kopiert, sondern nur die aufgenommenen Daten.
- Wenn sich die Taktzahlen der beiden Patterns unterscheiden, wird die Taktzahl des Ziel-Patterns entsprechend größer oder kleiner.

HINWEIS

- Teile eines Patterns können nicht in einen Teil eines anderen Patterns kopiert werden, wenn dieser eine andere Taktart hat.
- Patterns, deren Länge nach dem Kopieren 99 Takte überschreiten würde, können nicht ausgewählt werden.



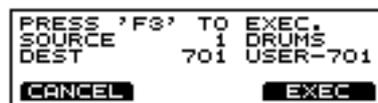
1. Stellen Sie, wie in den Schritten **1.–9.** unter „Ein Pattern kopieren [COPY] beschrieben, alle Parameter ein.
2. Drücken Sie [F2 (MEAS)].
Die „COPY MEASURE“-Seite erscheint.

MEMO

Mit [F1 (CANCEL)] können Sie zur „PATTERN EDIT“-Seite zurückkehren.

3. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „SOURCE PART“.
4. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den Part aus, aus dem Sie etwas kopieren möchten.
5. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] bei „SOURCE MEAS“ auf den ersten Takt.
Mit [VALUE] können Sie den ersten und letzten zu kopierenden Takt einstellen.
Mit CURSOR [▲] oder [▼] wechseln Sie zwischen den beiden Takten hin und her.
6. Drücken Sie [INC/+] oder [DEC/-], und stellen Sie mit [VALUE] die gewünschten Takte ein.

7. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „DEST PART“.
8. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den Part aus, in den Sie etwas kopieren möchten.
9. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „DEST MEAS“.
10. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den Takt aus, ab dem die Kopie eingesetzt werden soll.
11. Drücken Sie [F3 (EXEC)].
Eine Sicherheitsabfrage erscheint.



12. Drücken Sie [F3 (EXEC)] noch einmal.

MEMO

Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.

SOURCE PART: ALL, KIT, PERC, PART1, PART2, PART3, PART4

Hier wählen Sie den zu kopierenden Part aus.

SOURCE MEAS: ALL, First Measure–Last Measure

ALL:

Damit kopieren Sie alle Takte.

First Measure: 1–99

Hier stellen Sie den ersten zu kopierenden Takt ein.

Last Measure: 1–99

Hier stellen Sie den letzten zu kopierenden Takt ein.

DEST PART: ALL, KIT, PERC, PART1, PART2, PART3, PART4

Hier stellen Sie ein, *wohin* kopiert werden soll.

DEST MEAS: 1–98, END

Hier stellen Sie ein, ab welchem Takt die Kopie in das Ziel-Pattern eingefügt werden soll. Wenn „END“ eingestellt ist, wird die Kopie nach dem letzten Takt eingesetzt.

MEMO

- Wenn unter „SOURCE PART“ „ALL“ eingestellt ist, können Sie unter „DEST PART“ auch nur „ALL“ einstellen. Andersherum kann unter „DEST PART“ nicht „ALL“ eingestellt werden, wenn als „SOURCE PART“ „KIT“, „PERC“ oder einer der Parts 1 bis 4 ausgewählt wurde.
- Wenn Sie etwas zwischen den Drum-Kit-Parts, den Percussion-Part und den Begleit-Instrument-Parts kopieren, wird in Übereinstimmung mit der vorherbestimmten Entsprechung zwischen Noten-Nummern und den Pads kopiert. Nur die den Pads zugeordneten Noten-Nummer werden kopiert.



Weitere Informationen dazu stehen auf Seite 185 unter „Die den NOTEN-NUMMERN zugeordneten TRIGGER-EINGÄNGE“.

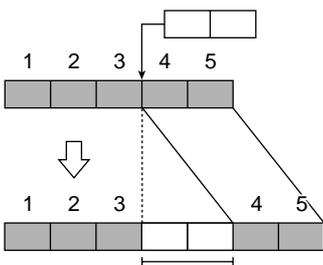


Wenn Sie z. B. alle Parts von Takt 4 bis 6 eines Patterns in ein anderes Pattern ab Takt 1 einfügen möchten, sollte im Display Folgendes stehen:



Einen leeren Takt einfügen [INSERT]

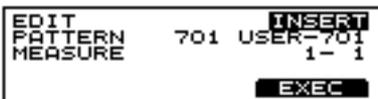
Sie können an einer beliebigen Stelle eines Patterns einen oder mehrere leere Takte einfügen.



- Wenn Sie einem aufgenommenen Pattern etwas hinzufügen möchten, nehmen Sie es auf, nachdem Sie ein oder mehrere Takte eingefügt haben.
- Die Taktart der eingefügten Takte ist dieselbe wie die des aufgenommenen Patterns.



Patterns, deren Länge nach dem Kopieren 99 Takte überschreiten würde, können nicht ausgewählt werden.



1. Drücken Sie [PATTERN], und danach [F3 (▲ MENU)]. [PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder [▼] auf „EDIT“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3]. Die „PATTERN EDIT“-Seite erscheint.
4. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „EDIT“.

5. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] „INSERT“ aus.

Die „INSERT“-Seite erscheint.

6. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „PATTERN“.

7. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das Pattern aus, in welches ein oder mehrere leere Takte eingefügt werden sollen.

8. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „MEASURE“.

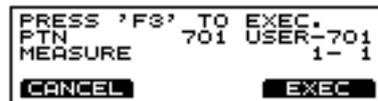
Links können Sie den ersten leeren Takt einstellen, rechts die Anzahl der leeren Takte.

Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] oder [▼] auf das gewünschte Feld.

9. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den gewünschten Wert ein.

10. Drücken Sie [F3 (EXEC)].

Eine Sicherheitsabfrage erscheint.



11. Drücken Sie [F3 (EXEC)] noch einmal.



Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.

PATTERN: 701-800

Hier können Sie ein Pattern einstellen, in das ein oder mehrere leere Takte eingefügt werden sollen.

Von links nach rechts stehen hier: Pattern-Nummer und Pattern-Name.

MEASURE (Takt):

Taktzahl: 1-98, END

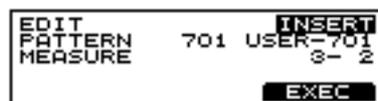
Hier stellen Sie ein, ab welchem Takt die leeren Takte eingefügt werden sollen. Wenn „END“ ausgewählt ist, werden die Takte am Ende des Patterns eingefügt.

Anzahl von Takten: 1-99

Hier stellen Sie ein, wieviele leere Takte eingefügt werden sollen.

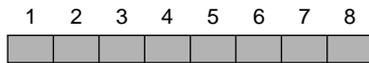


Wenn Sie z. B. ab Takt 3 zwei leere Takte einfügen möchten, sollte das Display so aussehen:

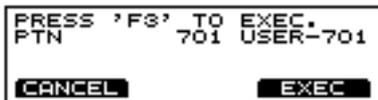


Ein Pattern vollständig löschen [DELETE]

Hiermit wird der gesamte Inhalt eines Patterns gelöscht und ein leeres Pattern erzeugt.



1. Drücken Sie [PATTERN], und danach [F3 (▲ MENU)]. [PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder [▼] auf „EDIT“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3]. Die „PATTERN EDIT“-Seite erscheint.
4. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „EDIT“.
5. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] „DELETE“ aus.
6. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „PATTERN“.
7. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das Pattern aus, welches gelöscht werden soll.
8. Drücken Sie [F3 (EXEC)]. Eine Sicherheitsabfrage erscheint.



9. Drücken Sie [F3 (EXEC)] noch einmal.

MEMO

Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.

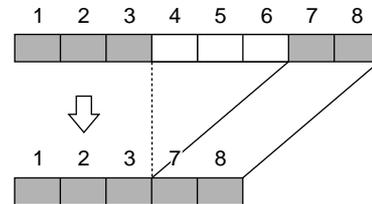
PATTERN: 701-800

Hier wählen Sie das Pattern aus, welches gelöscht werden soll.

Von links nach rechts stehen hier: Pattern-Nummer und Pattern-Name.

Einen überflüssigen Takt löschen

Hiermit löschen Sie überflüssige Takte. In die entstandene Lücke wird durch alle nachfolgenden Takte geschlossen.

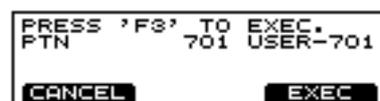


MEMO

- Die Daten der folgenden Takte werden nach vorne verschoben (die Daten sind also weniger geworden).
- Wenn im betroffenen Bereich alle Parts ausgewählt wurden, wird durch das Löschen das Pattern selbst kürzer.
- Wenn Sie alle Daten in allen Parts löschen, wird somit das Pattern selbst gelöscht, wodurch ein leeres Pattern (ohne Daten) entsteht. Alle Einstellungen inklusive Taktart und Länge werden auf die Basis-Werte zurückgesetzt.



1. Stellen Sie, wie in den Schritten 1.–7. unter „Ein Pattern vollständig löschen [DELETE]“ in der linken Spalte beschrieben, das Pattern ein, bei dem überflüssige Takte gelöscht werden sollen.
2. Drücken Sie [F2 (MEASURE)]. Die „DELETE MEASURE“-Seite erscheint.
3. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den gewünschten Bereich ein.
4. Mit CURSOR [▲] oder [▼] können Sie zwischen den Feldern für den ersten und letzten Takt des gewünschten Bereiches wechseln. Links stellen Sie den ersten Takt ein, rechts den letzten.
5. Drücken Sie [F3 (EXEC)]. Eine Sicherheitsabfrage erscheint.



MEMO

Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.

6. Drücken Sie [F3 (EXEC)] noch einmal.

MEASURE: ALL, erster Takt-letzter Takt

ALL:

Alle Takte werden gelöscht.

erster Takt: 1-99

Der erste der zu löschenden Takte.

letzter Takt: 1-99

Der letzte der zu löschenden Takte.

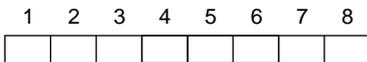
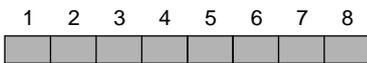
TIPP

Wenn Sie z. B. die Takte 4 bis 6 löschen möchten, sollte das Display Folgendes anzeigen:



Den Pattern-Inhalt löschen [ERASE]

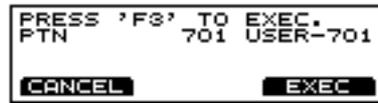
Hiermit löschen Sie die musikalischen Daten und die Part-Einstellungen, während Taktart, Taktanzahl und andere Einstellungen erhalten bleiben.



1. Drücken Sie [PATTERN], und danach [F3 (▲ MENU)]. [PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder [▼] auf „EDIT“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3]. Die „PATTERN EDIT“-Seite erscheint.
4. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „EDIT“.
5. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] „ERASE“ ein.
6. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „PATTERN“.
7. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] ein Pattern aus, das gelöscht werden soll.

8. Drücken Sie [F3 (EXEC)].

Eine Sicherheitsabfrage erscheint.



MEMO

Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.

9. Drücken Sie [F3 (EXEC)] noch einmal.

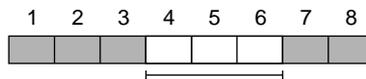
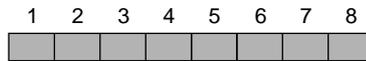
PATTERN: 701-800

Hier wählen Sie das Pattern aus, welches gelöscht werden soll.

Von links nach rechts stehen hier: Pattern-Nummer und Pattern-Name.

Überflüssige Daten löschen, um leere Takte zu erzeugen

Hiermit können Sie Teile eines Patterns taktweise löschen. Die gelöschten Teile werden zu leeren Takten.



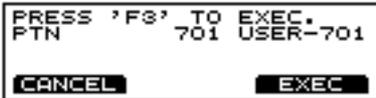
MEMO

Obwohl die Daten gelöscht werden, bleibt die Pattern-Länge erhalten.



1. Wählen Sie, wie in den Schritten 1.-7. in der linken Spalte unter „Den Pattern-Inhalt löschen [ERASE]“ beschrieben, ein Pattern aus.
 2. Drücken Sie [F2 (MEAS)]. Die „ERASE MEASURE“-Seite erscheint.
 3. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „PART“.
 4. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] einen Part aus, der gelöscht werden soll.
 5. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „MEASURE“.
- Links wird der erste, rechts der letzte Takt angezeigt. Mit CURSOR [▲] oder [▼] können Sie zwischen den beiden Feldern wechseln.

- Stellen Sie mit [VALUE] die gewünschten Werte ein.
- Drücken Sie [F3 (EXEC)].
Eine Sicherheitsabfrage erscheint.



MEMO

Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.

- Drücken Sie [F3 (EXEC)] noch einmal.

PART: PART1, PART2, PART3, PART4, KIT, PERC, ALL

Hier wählen Sie den Part aus, dessen Daten (teilweise) gelöscht werden sollen. Wenn Sie „ALL“ auswählen, werden die musikalischen Daten aus allen Parts gelöscht.

MEASURE: ALL, erster Takt-letzter Takt

ALL:

Alle Takte werden gelöscht.

erster Takt: 1–99

Ab hier wird gelöscht.

letzter Takt: 1–99

Bis hierher wird gelöscht.

TIPP

Wenn Sie z. B. alle musikalischen Daten aus den Takten 4 bis 6 löschen wollen, sollte das Display so aussehen:



Ein Pattern benennen [NAME]

Jedes Pattern kann mit einem bis zu 8 Zeichen langen Namen versehen werden.



↓ Drücken Sie [SHIFT]



- Wählen Sie, wie unter „Ein Pattern auswählen“ (S.97) beschrieben, ein Pattern aus, dem Sie einen Namen geben möchten.
- Drücken Sie [PATTERN], und danach [F3 (▲ MENU)]. [PATTERN] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
- Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder [▼] auf „NAME“.
- Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
Die „PATTERN EDIT“-Seite erscheint.
- Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [F1 (LEFT ◀)] oder [F2 (RIGHT ▶)] auf das Zeichen, welches Sie ändern möchten.
- Ändern Sie das Zeichen mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder [▼].
- Wenn Sie den neuen Namen eingegeben haben, verlassen Sie die Seite mit [EXIT].

Taster-Funktionen:

[F1(LEFT ◀)]

Bewegt den Cursor eine Stelle nach links.

[F2(RIGHT ▶)]

Bewegt den Cursor eine Stelle nach rechts.

[F3(CHAR)]

Schaltet zwischen Grossbuchstaben und Symbolen um.

[SHIFT] + [F1 (INSERT)]

An der Cursor-Position wird eine leere Stelle eingefügt, und die Zeichen hinter der Leerstelle rücken eine Stelle nach hinten.

[SHIFT] + [F2 (DELETE)]

Das Zeichen an der Cursor-Position wird gelöscht, und

die Zeichen hinter dem gelöschten Zeichen rücken eine Stelle nach vorne.

[SHIFT] + [F3 (SPACE)]

Das Zeichen an der Cursor-Position wird durch eine Leerstelle ersetzt.

TIPP

Folgende Zeichen stehen zur Auswahl:

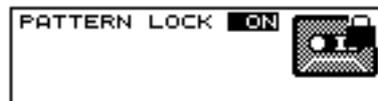
A-Z, 0-9, !, ", #, \$, %, &, ', (,), [, *, +, ,, -, ., /, :, ;, <, =, >, ?, _

Ein User-Pattern vor versehentlichem Überschreiben schützen (PATTERN LOCK)

Um die User-Pattern nicht aus Versehen zu löschen, können Sie sie mit PATTERN LOCK „verriegeln“.



1. Wählen Sie, wie unter „Ein Pattern auswählen“ (S.97) beschrieben, ein Pattern aus, das vor versehentlichem Überschreiben geschützt werden soll.
2. Drücken Sie [PATTERN], und danach [F3 (▲ MENU)].
3. Wählen Sie mit [INC/+], [VALUE] oder CURSOR [▼] „LOCK“ aus.
4. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
Die „PATTERN LOCK“-Seite erscheint.



5. Machen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
6. Wenn Sie die Einstellung gemacht haben, kommen Sie mit [EXIT] zur „PATTERN“-Seite zurück.

HINWEIS

Wenn Sie mit „ON“ das Pattern geschützt haben, erscheint auf der „PATTERN“-Seite ein Schloss-Symbol (🔒).

PATTERN LOCK: OFF, ON

OFF:

Das Pattern ist ungeschützt.

ON:

Das Pattern ist geschützt. In diesem Pattern kann nichts aufgenommen, gelöscht oder editiert werden.

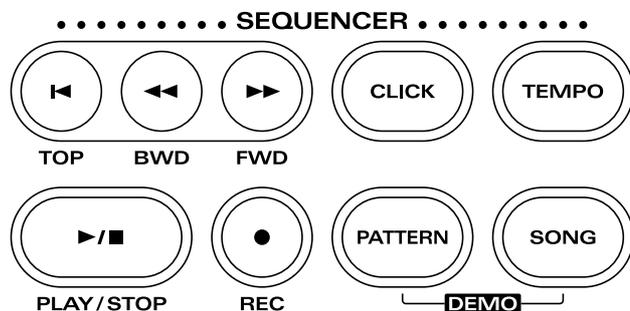
Kapitel 6 Mit Songs zusammenspielen

Wenn verschiedene Patterns nacheinander in beliebiger Reihenfolge zusammengestellt werden, nennen wir dies einen „Song“.

Wenn Sie einen Song wiedergeben, wechseln die Patterns automatisch in der gewünschten Reihenfolge. Sie brauchen also nicht mehr die Patterns selber anzuwählen. Sie können einen Song aus bis zu 99 Patterns (Steps) zusammenstellen, die dann in der gewünschten Reihenfolge abgespielt werden.

Grundlegende Bedienung

Die „SEQUENCER“-Taster auf der Bedienoberfläche werden für die grundlegende Bedienung und den Zugriff auf alle Einstellungsseiten verwendet.



[TOP]:

Wenn Sie den Song angehalten haben, bringt Sie dieser Taster an den Anfang des Songs zurück.

[BWD]:

Wenn Sie den Song angehalten haben, gelangen Sie mit diesem Taster an den Anfang des aktuellen Patterns.



HINWEIS

Wenn Sie im ersten Takt eines Patterns anhalten, springen Sie mit diesem Taster an den Anfang des vorigen Patterns.

[FWD]:

Wenn Sie den Song angehalten haben, springen Sie mit diesem Taster zum Anfang des nächsten Patterns.



HINWEIS

[TOP], [BWD] und [FWD] können nicht während der Wiedergabe eines Songs benutzt werden.

[CLICK]:

Schaltet den Click ein und aus.

[TEMPO]:

Legt das Tempo fest.

[PLAY/STOP]:

Hiermit starten und stoppen Sie die Song-Wiedergabe.

[REC]:

Öffnet die „SONG REC“-Seite (zum Erzeugen von Songs).

[PATTERN]:

Hier können Sie die Patterns auswählen. Weitere Informationen dazu stehen in „Kapitel 5 Mit Patterns zusammenspielen“ (S.96).

[SONG]:

Hier können Sie die Songs auswählen.



- Lesen Sie bitte auch die folgenden Erklärungen zu den Taster-Funktionen.
- Weitere Informationen zu den Bedienschritten während Aufnahme und Wiedergabe stehen unter „Kapitel 5 Mit Patterns zusammenspielen“ (S.96).

Songs benutzen

In den Songs sind nicht die Daten der Patterns enthalten; sie enthalten lediglich Anweisungen, in welcher Reihenfolge die Patterns wiedergegeben werden sollen.



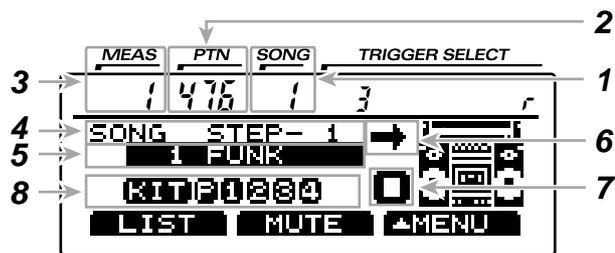
HINWEIS

- Wenn Sie ein Pattern editieren, das in einem Song verwendet wird, ändern Sie auch das Wiedergabe-Verhalten des Songs. Wenn Sie eine solches Pattern verändern möchten, kopieren Sie es bitte zuerst auf ein anderes freies User-Pattern.
- Wenn Sie alle Daten eines Patterns, das in einem Song verwendet wird, löschen, wird der Songteil, der von diesem Pattern belegt war, als einzelner leerer Takt wiedergegeben.

Einen Song auswählen

1. Drücken Sie [SONG].
[SONG] leuchtet, und die „SONG“-Seite erscheint.
2. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] einen Song aus.

Über die „SONG“-Seite



1 Song-Nummer

Die Nummer des momentan angewählten Songs.

2 Pattern-Nummer

Die Nummer des momentan angewählten Schritts (Step). Bei einem leeren Song steht hier „ - - - “.

TIPP

Wenn Sie [SHIFT] gedrückt halten und [PATTERN] drücken, können Sie direkt zur „PATTERN“-Seite springen und das hier angezeigte Pattern auswählen.

3 Takt-Nummer

Die Wiedergabe beginnt am Anfang dieses Taktes, wenn [PLAY/STOP] gedrückt wird.

4 Step-Nummer

Nummer des momentan gewählten Schritts (Step).

5 Song-Nummer und -Name

Zeigt die Nummer und den Namen des momentan angewählten Songs an. Wenn ein leerer Song angewählt ist, erscheint ein Sternchen (*) links vom Song-Namen.

6 Wiedergabe-Modus-Einstellung (S.100)

Zeigt an, wie der Song abgespielt wird.

7 Sequenzer-Status

Zeigt den Status des Songs an: Wiedergabe (), oder Stopp ().

8 Part-Mute-Status (S.124)

Die Nummer eines stummgeschalteten Parts wird nicht angezeigt.

MEMO

Die verschiedenen Funktionen der Funktionstaster [F1]-[F3] werden im Folgenden erklärt.

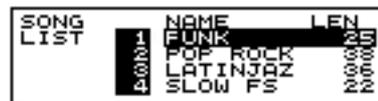
TIPP

Wenn Sie alle Einstellungen gemacht haben, drücken Sie [SONG], um die „SONG“-Seite aufzurufen. Dadurch verhindern Sie, dass die Daten während des Spielens versehentlich überschrieben werden.

Aus der List-Seite auswählen

Wie auf der „SONG“-Seite, können Sie hier die Patterns aus einer Liste auswählen.

Hier werden Song-Nummer, Song-Name, und die Takt-Anzahl (LEN) angezeigt.



1. Drücken Sie [SONG], und anschließend [F1 (LIST)].
[SONG] leuchtet, und die „SONG LIST“-Seite erscheint.
2. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder [▼] einen Song aus.

MEMO

Wenn Sie [SHIFT] gedrückt halten, können Sie die Liste mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] seitenweise durchblättern.

3. Drücken Sie [SONG].
Die „SONG“-Seite erscheint.

Einen Song wiedergeben



1. Wählen Sie, wie unter „Einen Song auswählen“ (S.121) beschrieben, einen Song aus, den Sie wiedergeben möchten.
2. Drücken Sie [PLAY/STOP].
[PLAY/STOP] leuchtet, und die Wiedergabe des Songs beginnt.

TIPP

Wenn Sie [SHIFT] gedrückt halten und [PLAY/STOP] drücken, wird der Song unabhängig vom festgelegten Wiedergabe-Modus im Kreis abgespielt (**Loop-Wiedergabe**). Während einer Loop-Wiedergabe erscheint „“ im Display.

3. Mit [PLAY/STOP] stoppen Sie die Wiedergabe des Songs. [PLAY/STOP] erlischt.

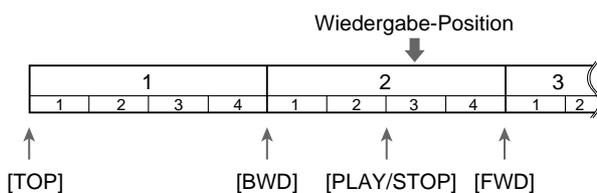
Vor- und Zurückspulen

Wenn Sie die Wiedergabe gestoppt haben, können Sie Folgendes tun:

- Zum Anfang des Songs zurückspringen: drücken Sie [TOP].
- Zum nächsten Pattern springen: drücken Sie [FWD].
- Zum Anfang des Patterns springen: drücken Sie [BWD].



Wenn Sie im ersten Takt eines Patterns anhalten, springen Sie mit [BWD] an den Anfang des vorigen Patterns.



Wenn Sie während der Wiedergabe [PLAY/STOP] drücken, springt der Sequenzer automatisch an den Anfang des zuletzt gespielten Taktes zurück.



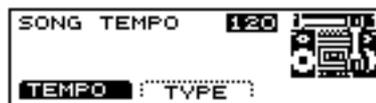
Wenn Sie während der Wiedergabe eines Songs [PATTERN] drücken, stoppt die Wiedergabe (bei Loop-Wiedergabe muss die Wiedergabe mit [PLAY/STOP] gestoppt werden), und das Pattern kann dann wiedergegeben werden.

Das Tempo einstellen

Das Tempo für jeden Song einstellen

Wenn Sie einen Song anwählen, wird automatisch das hier gewählte Tempo eingestellt.

Beim Erzeugen eines Songs (S.124), wird das Tempo des ersten Patterns eines Songs automatisch festgelegt. Sie können hier ein Tempo einstellen, das sich vom Tempo des ersten Patterns unterscheidet.



1. Wählen Sie, wie unter „Einen Song auswählen“ (S.121) beschrieben, einen Song aus, den Sie wiedergeben möchten.
2. Drücken Sie [SONG], und anschließend [F3 (▲ MENU)].
[SONG] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
3. Stellen Sie den Cursor mit [DEC/-], [VALUE] oder CURSOR [▲] auf „FUNC“.
4. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
5. Drücken Sie [F1 (TEMPO)].
Die „SONG TEMPO“-Seite erscheint.
6. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das gewünschte Tempo ein.
7. Drücken Sie [SONG].
Die „SONG“-Seite erscheint.

SONG TEMPO: 20–260

Das Tempo eines Songs während der Wiedergabe vorübergehend ändern [TEMPO]

Sie können das Tempo eines Songs vorübergehend während der Wiedergabe ändern. Wie schon zuvor erklärt, kehrt dieser Song zu seiner ursprünglichen Tempo-Einstellung zurück, wenn Sie einen anderen Song anwählen. Dies ist besonders beim Üben sehr praktisch, wenn Sie einmal ein anderes Tempo ausprobieren möchten.



1. Wählen Sie, wie unter „Einen Song auswählen“ (S.121) beschrieben, einen Song aus, den Sie wiedergeben möchten.
2. Drücken Sie [TEMPO].
[TEMPO] leuchtet, und die „TEMPO“-Seite erscheint.
3. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] das gewünschte Tempo ein.
4. Wenn Sie die gewünschte Einstellung gemacht haben, drücken Sie erneut [TEMPO].
[TEMPO] erlischt, und die „TEMPO“-Seite verschwindet vom Display.

TEMPO: 20-260

Den Wiedergabe-Modus einstellen (LOOP oder ONE SHOT)

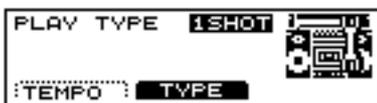
Sie können für die Wiedergabe der Songs einen der folgenden Modi auswählen:

LOOP ():

Wenn der Song bis zu seinem Ende vollständig durchgelaufen ist, springt er sofort zu seinem Anfang, und wird erneut wiedergegeben. Dieser Vorgang wiederholt sich so oft, bis Sie [PLAY/STOP] erneut drücken.

1SHOT (ONE SHOT) ():

Die Wiedergabe hört nach dem vollständigen Abspielen des Songs auf.



1. Drücken Sie [SONG], und anschließend [F3 (▲ MENU)].
[SONG] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [DEC/-], [VALUE] oder CURSOR [▲] auf „FUNC“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
4. Drücken Sie [F2 (TYPE)].
Die „PLAY TYPE“-Seite erscheint.
5. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den gewünschten Modus ein.

6. Drücken Sie [SONG].

Die „SONG“-Seite erscheint.

PLAY TYPE: LOOP, 1SHOT

Einen Song im Kreis wiedergeben (LOOP PLAYBACK)

Sie können einen Song unabhängig vom festgelegten Wiedergabe-Modus im Kreis wiedergeben lassen.

MEMO

Wenn Sie, wie im Folgenden beschrieben, den Loop-Playback-Modus aktivieren, ändert sich der festgelegte Wiedergabe-Modus des Songs nicht.

1. Wählen Sie, wie unter „Einen Song auswählen“ (S.121) beschrieben, einen Song aus, den Sie wiedergeben möchten.
2. Halten Sie [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie [PLAY/STOP].
Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie [PLAY/STOP] erneut.

Vor der Wiedergabe einen Einzähler einfügen (COUNT IN)

Sie können vor der Wiedergabe eines Patterns oder Songs einen Einzähler einfügen.

Drücken Sie [CLICK], und anschließend [F3 (COUNT)], um die Einstellungsseite aufzurufen.



Detaillierte Informationen zu den Einstellungsmöglichkeiten stehen auf Seite 112 unter

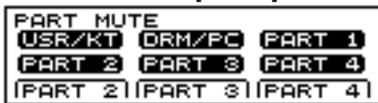
„Vor der Aufnahme und Wiedergabe einen Einzähler einfügen (COUNT IN)“.

Einen bestimmten Part stummschalten (PART MUTE)

Sie können beliebige Parts eines Songs stummschalten. Z. B. die Drums eines Percussion-Parts, um dann die Drums selber zu spielen.



↓ Drücken Sie [SHIFT]



1. Drücken Sie [SONG], und anschließend [F2 (MUTE)]. [SONG] leuchtet, und die „PART MUTE“-Seite erscheint.

TIPP

Eine Akürzung: drücken Sie [SHIFT] + [MIXER].

2. Die Vorgehensweise ist die gleiche wie beim Stummschalten eines Parts bei der Wiedergabe von Patterns. Lesen Sie die wichtigen Informationen auf Seite 106 unter „Einen bestimmten Part stummschalten (PART MUTE)“ nach, und machen Sie die gewünschten Einstellungen.

Einen Song aus verschiedenen Patterns zusammenstellen

Sie können einen Song erzeugen, indem Sie Patterns an bestimmten Stellen des Songs einfügen.



1. Wählen Sie, wie unter „Einen Song auswählen“ (S.121) beschrieben, einen Song aus.
2. Drücken Sie [SONG], und anschließend [REC]. [SONG] und [REC] leuchten, und die „SONG REC“-Seite erscheint. Auf dieser Seite werden von links nach rechts angezeigt: die Schritt(Step)-Nummer, die Pattern-Nummer, der Pattern-Name, der Transitions-Wert und die Anzahl der Takte eines Patterns.
3. Wählen Sie mit [INC / +] oder [DEC / -] einen Platz an, und wählen Sie mit [VALUE] das gewünschte Pattern aus.



Die Pattern-Wiedergabe-Modi (S.100) haben hier keine Funktion.

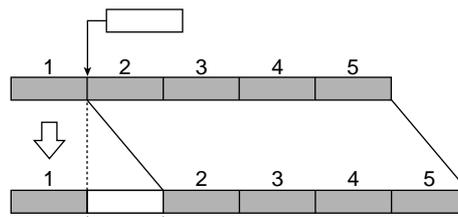


Wenn Sie das eingestellte Pattern testweise anhören möchten, drücken Sie [PLAY/STOP]. Mit erneutem Drücken von [PLAY/STOP] wird das Pattern angehalten.

4. Mit CURSOR [▼] gelangen Sie zum nächsten „Step“.
5. Wiederholen Sie die Schritte 3. und 4., bis der Song komplett ist.
6. Mit [EXIT] kommen Sie zurück zur „SONG“-Seite. [REC] erlischt.

Ein Pattern einfügen [INSERT]

Mit dieser Funktion können Sie ein Pattern in den Song einfügen, wenn Sie dem Song weitere Pattern hinzufügen möchten.



Ein Song kann maximal 99 Schritte („Steps“) enthalten. Sollte der Songs bereits 99 Steps enthalten, können Sie keine weiteren Patterns einfügen.

1. Wählen Sie, wie unter „Einen Song auswählen“ (S.121) beschrieben, einen Song aus, in den ein Pattern eingefügt werden soll.
2. Drücken Sie [SONG], und anschließend [REC].
[SONG] und [REC] leuchten, und die „SONG REC“-Seite erscheint.
3. Wählen Sie mit CURSOR [▲] oder [▼] den Schritt (Step) aus, an dem ein Pattern eingefügt werden soll.



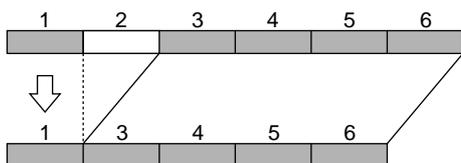
4. Drücken Sie [F1 (INSERT)].
Das Pattern wird an der Cursor-Position eingefügt, und alle folgenden Patterns rücken einen Schritt nach hinten.



5. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] ein Pattern aus.
6. Mit [EXIT] kommen Sie zurück zur „SONG“-Seite.
[REC] erlischt.

Einen überflüssigen Schritt (Step) löschen [DELETE]

Hiermit löschen einen Schritt aus einem Song. Die nachfolgenden Patterns rücken dann einen Schritt nach vorne.



1. Wählen Sie, wie unter „Einen Song auswählen“ (S.121) beschrieben, einen Song aus, aus dem ein Schritt gelöscht werden soll.
2. Drücken Sie [SONG], und anschließend [REC].
[SONG] und [REC] leuchten, und die „SONG REC“-Seite erscheint.
3. Wählen Sie mit CURSOR [▲] oder [▼] den Schritt (Step) aus, der gelöscht werden soll.



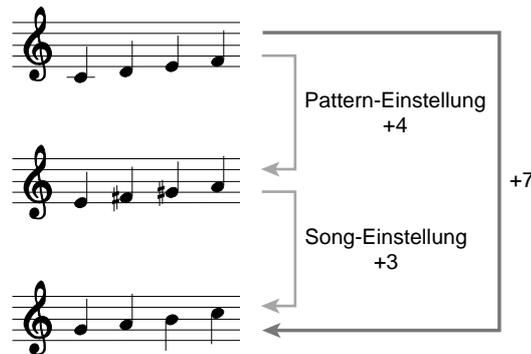
4. Drücken Sie [F2 (DELETE)].
Der Schritt an der Cursor-Position wird gelöscht, und alle folgenden Patterns rücken einen Schritt nach vorne.



5. Mit [EXIT] kommen Sie zurück zur „SONG“-Seite.
[REC] erlischt.

Ein Pattern transponieren [TRANPOSE]

Hiermit können Sie die in einen Song eingetragenen Patterns transponieren. Wenn Sie den Transpositions-Wert nur im eingetragenen Pattern einstellen (S.102), wird auch nur dieses Pattern transponiert.



1. Wählen Sie, wie unter „Einen Song auswählen“ (S.121) beschrieben, einen Song aus, bei dem Sie ein Pattern transponieren möchten.
2. Drücken Sie [SONG], und anschließend [REC].
[SONG] und [REC] leuchten, und die „SONG REC“-Seite erscheint.
3. Wählen Sie mit CURSOR [▲] oder [▼] den Schritt (Step) aus, dessen Pattern transponiert werden soll.
4. Drücken Sie [F3 (TRANS)].
Der Cursor stellt sich auf den Transpositions-Wert.

MEMO

Mit [F3 (PTN)] bewegen Sie den Cursor zurück.

5. Mit [VALUE] können Sie den gewünschten Wert einstellen; mit [INC/+] oder [DEC/-] kommen Sie zu den Transpositions-Werten der anderen Schritte.
6. Mit [EXIT] kommen Sie zurück zur „SONG“-Seite.
[REC] erlischt.

TRANPOSE BIAS: -24 - +24

Einen Song bearbeiten

Einen Song kopieren [COPY]

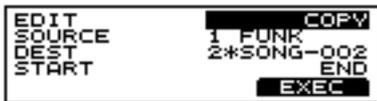
Mit dieser Funktion können Sie einen Song auf eine bestimmte Stelle in einem anderen Song kopieren.



Wenn im Song, in den Sie kopieren möchten, schon Daten enthalten sind, werden diese ab der angegebenen Stelle überschrieben.



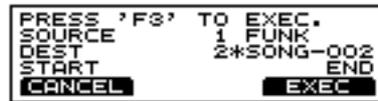
Wenn z. B. der zu kopierende Song mehr Schritte enthält als der Song, in den kopiert werden soll, die Anzahl der Schritte des Ziel-Songs zunehmen.



1. Drücken Sie [SONG], und anschließend [F3 (▲ MENU)].
[SONG] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE],
CURSOR [▲] oder [▼] auf „EDIT“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
Die „SONG EDIT“-Seite erscheint.
4. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „EDIT“.
5. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE]
„COPY“ aus.
6. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf
„SOURCE“.
7. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den
Song aus, den Sie kopieren möchten.
8. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „DEST“.
9. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den
Song aus, in den Sie etwas kopieren möchten.
10. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „START“.
11. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den
Schritt (Step) aus, ab dem die Kopie eingefügt werden
soll.

12. Drücken Sie [F3 (EXEC)].

Eine Sicherheitsabfrage erscheint.



Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.

13. Drücken Sie [F3 (EXEC)] noch einmal.

SOURCE: 1-50

Hier wählen Sie den Song aus, der kopiert werden soll.
Von links nach rechts stehen hier: Song-Nummer und
Song-Name.

DEST: 1-50

Hier stellen Sie den Song ein, in welchen kopiert werden
soll.

Von links nach rechts stehen hier: Song-Nummer und
Song-Name.

START: 1-98, END

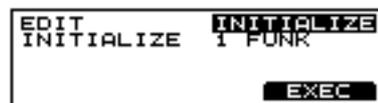
Hier stellen Sie den Schritt (Step) ein, ab dem die Kopie
in den Ziel-Song eingesetzt werden soll.

END:

Die Kopie wird am Ende des Songs eingesetzt.

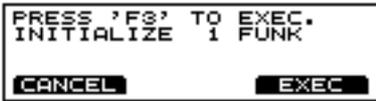
Alle Daten löschen und einen Song initialisieren (SONG INITIALIZE)

Hiermit werden alle Pattern-Angaben aus allen Schritten
(Steps) eines Songs entfernt, und das Tempo wird auf 120
eingestellt: Es entsteht ein leerer Song.



1. Drücken Sie [SONG], und anschließend [F3 (▲ MENU)].
[SONG] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE],
CURSOR [▲] oder [▼] auf „EDIT“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
Die „SONG EDIT“-Seite erscheint.
4. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] in die EDIT-
Zeile.
5. Stellen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE]
„INITIALIZE“ ein.

6. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] in die „INITIALIZE“-Zeile.
7. Wählen Sie mit [INC/+], [DEC/-] oder [VALUE] den Song aus, der initialisiert werden soll.
8. Drücken Sie [F3 (EXEC)].
Eine Sicherheitsabfrage erscheint.



MEMO

Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.

9. Drücken Sie [F3 (EXEC)] noch einmal.

Einen Song benennen [NAME]

Jeder Song kann mit einem bis zu 8 Zeichen langen Namen versehen werden.



↓ Press [SHIFT]



1. Drücken Sie [SONG], und anschließend [F3 (▲ MENU)].
[SONG] leuchtet, und ein Pop-Up-Menü erscheint.
2. Stellen Sie den Cursor mit [INC/+], [VALUE] oder CURSOR [▼] auf „NAME“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
Die „SONG NAME“-Seite erscheint.
4. Stellen Sie den Cursor mit CURSOR [F1 (LEFT ◀)] oder [F2 (RIGHT ▶)] auf das Zeichen, welches Sie ändern möchten.
5. Ändern Sie das Zeichen mit [INC/+], [DEC/-], [VALUE], CURSOR [▲] oder [▼].
6. Wenn Sie den neuen Namen eingegeben haben, verlassen Sie die Seite mit [EXIT].

Taster-Funktionen:

[F1 (LEFT ◀)]

Bewegt den Cursor eine Stelle nach links.

[F2 (RIGHT ▶)]

Bewegt den Cursor eine Stelle nach rechts.

[F3 (CHAR)]

Schaltet zwischen Grossbuchstaben und Symbolen um.

[SHIFT] + [F1 (INSERT)]

An der Cursor-Position wird eine leere Stelle eingefügt, und die Zeichen hinter der Leerstelle rücken eine Stelle nach hinten.

[SHIFT] + [F2 (DELETE)]

Das Zeichen an der Cursor-Position wird gelöscht, und die Zeichen hinter dem gelöschten Zeichen rücken eine Stelle nach vorne.

[SHIFT] + [F3 (SPACE)]

Das Zeichen an der Cursor-Position wird durch eine Leerstelle ersetzt.

TIPP

Folgende Zeichen stehen zur Auswahl:

A-Z, 0-9, !, ", #, \$, %, &, ', (,), [,], *, +, ,, -, ., /, :, ;, ◀, =, ▶, ?, _

Kapitel 7 Einstellungen für das gesamte TD-8

Einstellen der Pad-Art (TRIGGER TYPE)

Damit das TD-8 in der Lage ist, Signale der Pads oder/und der Pedale sauber zu verarbeiten, müssen Sie die Pad-Arten korrekt eingeben. Als Erweiterung zum Abschnitt "Das TD-8 für die angeschlossenen Pads einrichten" (S. 34) enthält der folgende Abschnitt weitere Hinweise im Umgang mit den Trigger-Bänken und wie man ein akustisches Schlagzeug mit Triggern oder Pads anderer Hersteller benutzt.

Drücken Sie [SETUP] und [F1 (TRIG)]. Das folgende Display erscheint.



Was ist ein Trigger Typ ?

Damit für jedes angeschlossene Pad eine optimale Einstellung gemacht werden kann, müssen Sie angeben, welche Pads Sie benutzen. Dazu gehören Angaben wie „K 8“, „8 A“ oder „8RA“ in der oberen Abbildung.

Was ist eine Trigger Bank ?

In einer **Trigger Bank** werden die Einstellungen für alle 12 Trigger abgelegt und wie ein großer Block behandelt. Die große Zahl oben links im Display ist die Trigger Bank-Nummer. Um eine Trigger-Bank auszuwählen, bewegen Sie den Cursor auf diese Nummer und wählen Sie die gewünschte Trigger Bank aus.

1. Drücken Sie [SETUP] und danach [F1 (TRIG)]. [SETUP] leuchtet, und die „TRIGGER BANK“-Seite erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf die Bank-Nummer.
3. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder dem VALUE-Regler die gewünschte Trigger Bank aus.
4. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf eines der Trigger Typ-Felder auf der rechten Seite.
5. Schlagen Sie auf das Pad, dessen Trigger Typ Sie ändern möchten.

Der Cursor stellt sich dadurch auf die Trigger-Nummer des angespielten Pads.

TIPP

Sie können den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] im Display bewegen.

6. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung. Schauen Sie in der folgenden Tabelle nach, und stellen Sie den entsprechenden Wert des Pads ein.

Anzeige	Modell-Bezeichnung
PD5	PD-5
PD7	PD-7
PD9	PD-9
8 A	PD-80 (Die Anschlag-Position wird erkannt)
8 B	PD-80 (Die Anschlag-Position wird nicht erkannt)
8RA	PD-80 (Die Anschlag-Position wird erkannt)
8RB	PD-80 (Die Anschlag-Position wird nicht erkannt)
10A	PD-100 (Die Anschlag-Position wird erkannt)
10B	PD-100 (Die Anschlag-Position wird nicht erkannt)
12A	PD-120 (Die Anschlag-Position wird erkannt)
12B	PD-120 (Die Anschlag-Position wird nicht erkannt)
P 1, P 2	Einstellung für die Pads anderer Hersteller
KD7	KD-7, KD-5
K 8	KD-80
K12	KD-120
K 1, K 2	Einstellung für die Kick-Pads anderer Hersteller



Die Einstellungen KIK, SNR, TOM und FLR sind für Akustik-Trigger. Siehe "Das TD-8 in Verbindung mit Acoustic Drum Triggern" (S. 134).

TIPP

- Bei den Einstellungen "8 B", "8RB", "10B" und "12B" wird die Anschlagposition nicht erkannt, aber die Ansprache der Trigger wird beschleunigt.
- Wenn Sie detailliertere Einstellungen machen möchten, lesen Sie die folgenden Abschnitte „Einstellen der Pad-Empfindlichkeit“ und „Fein-Einstellungen für die Trigger-Parameter (Advanced Trigger Parameter)“.
- Wenn Sie ein Pad eines anderen Herstellers benutzen, wählen Sie zunächst die Einstellung „PD7“. Wenn die erzeugte Lautstärke nicht stabil ist, wählen Sie „P 1“. Die Einstellung „P 2“ ist zwar noch stabiler, aber die Scan Time (S. 131) ist dafür auch länger (ca. 0,003 sek. von Anschlagen des Pads bis Erzeugen des Sounds). Für Kick Pads gilt das gleiche Prinzip: zuerst „KD7“ probieren und danach eventuell „K 1“ oder „K 2“.

Einstellen der Pad-Empfindlichkeit (BASIC TRIGGER PARAMETER)

Wenn Sie Pads eines anderen Herstellers benutzen, versuchen Sie, die folgenden Parameter korrekt einzustellen.

TIPP

Mit [F1 (ADVNC)] können Sie direkt das TRIGGER ADVANCED-Display aufrufen.

SENSITIVITY (Empfindlichkeit)

Regeln Sie die Empfindlichkeit des Pads nach, um die Ansprache zu verbessern.

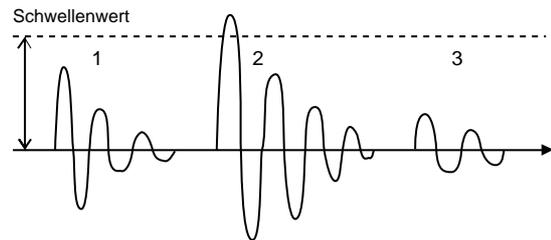


1. Drücken Sie [SETUP], [F1 (TRIG)] und [F1 (BASIC)]. [SETUP] leuchtet, und das TRIGGER BASIC-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf SENSITIVITY.
3. Schlagen Sie auf das Pad, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
Die Einstellungs-Seite des gespielten Pads erscheint, und rechts im Display ist eine Anzeige zu sehen, welche die Stärke Ihrer Schläge symbolisiert.
4. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
Stellen Sie die Empfindlichkeit so ein, daß der Ausschlag der Anzeige bei den lautesten Schlägen fast ihr Maximum (ganz rechts) erreicht. Eine Erhöhung des Wertes erhöht die Empfindlichkeit.

SENSITIVITY: 1-16

THRESHOLD (Schwellenwert)

Mit diesem Parameter können Sie bestimmen, ab welcher Anschlags-Stärke ein Trigger-Signal ausgelöst wird. Dadurch wird ein unbeabsichtigtes Auslösen der Sounds verhindert, welches entweder durch ein leichtes Berühren des Pads oder übertragene Vibrationen einer wackeligen Aufhängung verursacht wurden. Die folgende Abbildung verdeutlicht dieses: Schlag 2 löst einen Trigger aus, während Schlag 1 und 3 keinen Trigger auslösen können.



1. Drücken Sie [SETUP], [F1 (TRIG)] und [F1 (BASIC)]. [SETUP] leuchtet, und das TRIGGER BASIC-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf THRESHOLD.
3. Schlagen Sie auf das Pad, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
Die Einstellungs-Seite des gespielten Pads erscheint, und rechts im Display ist eine Anzeige zu sehen, welche die Stärke Ihrer Schläge symbolisiert.
4. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
Erhöhen Sie allmählich den „Threshold“-Wert, bis die oben gezeigten unbeabsichtigten Trigger verschwinden.
THRESHOLD: 0-15

CURVE (Kurve)

Dieser Parameter regelt das Verhältnis zwischen Ihrer Anschlags-Stärke und der Lautstärke des Sounds. Suchen Sie sich die Kurve aus, die Ihrer persönlichen Spielweise am meisten entgegenkommt.

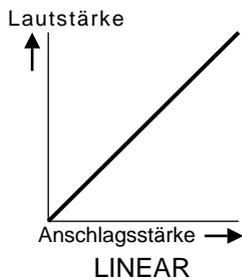


1. Drücken Sie [SETUP], [F1 (TRIG)] und [F1 (BASIC)]. [SETUP] leuchtet, und das TRIGGER BASIC-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf CURVE.
3. Schlagen Sie auf das gewünschte Pad.
Die Einstellungs-Seite des gespielten Pads erscheint, und die Anzeige rechts im Display bewegt sich.
4. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.

CURVE: LINEAR, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, SPLINE, LOUD1, LOUD2

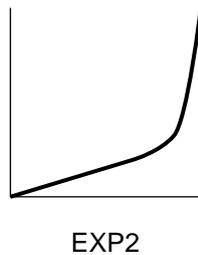
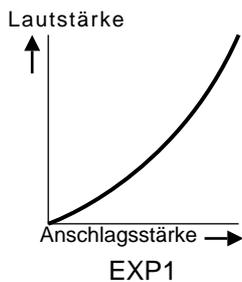
LINEAR:

Diese Einstellung erzeugt das natürlichste Verhältnis zwischen Anschlags-Stärke und Sound-Lautstärke.



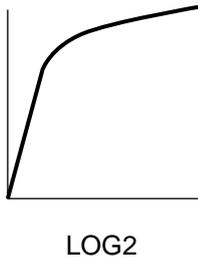
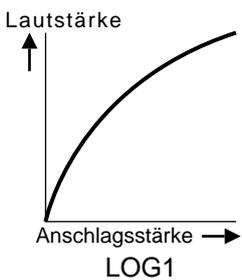
EXP1, EXP2:

Im Vergleich zu „Linear“ ergibt sich hier bei lauterem Schlägen ein größerer Lautstärkeunterschied.



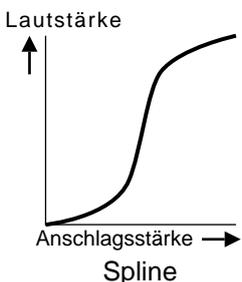
LOG1, LOG2:

Im Vergleich zu „Linear“ ergibt sich hier bei leiseren Schlägen ein größerer Lautstärkeunterschied.



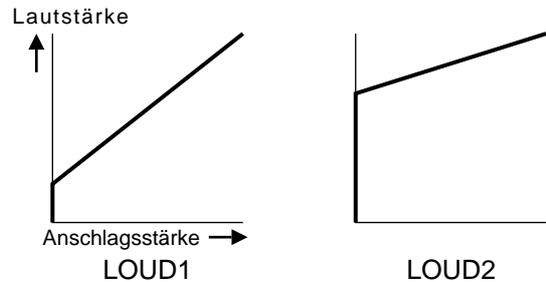
SPLINE:

Unterschiedlich starke Anschläge erzeugen einen extremen Lautstärkeunterschied.



LOUD1, LOUD2:

Verschieden laute Schläge erzeugen nur eine geringen Lautstärkeunterschied, sodaß eine konstante, relativ hohe Lautstärke erzeugt wird. Sehr hilfreich beim Einsatz von Drum-Triggern, um gleichmäßige Lautstärken zu erhalten.



RIM SENS (Rim Sensitivity)

Wenn Sie an TRIGGER INPUT 3 (SNARE) ein PD-80 oder PD-120 angeschlossen haben, können Sie die Empfindlichkeit des Rands (Rim) separat einstellen. Höhere Einstellungen machen den Rand empfindlicher. Wenn der Wert auf „Off“ (Aus) steht, ist der Rand-Sound ausgeschaltet.



1. Schlagen Sie das Pad an, daß an TRIGGER INPUT 3 angeschlossen ist.
2. Setzen Sie den Trigger Type (je nach angeschlossenem Pad) auf „8RA“, „8RB“, „12A“ oder „12B“.



siehe „Einstellen der Pad-Art (TRIGGER TYPE)“ (S. 128).

3. Drücken Sie [SETUP], [F1 (TRIG)] und [F1 (BASIC)]. [SETUP] leuchtet, und das TRIGGER BASIC-Display erscheint.
4. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf RIM SENS.
5. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.

RIM SENS: OFF, 1-15



Wenn Sie diesen Wert sehr hoch einstellen, ist der Rim-Sound auch dann zu hören, wenn Sie auf der Fell-Schlagfläche spielen.

HEAD TENSION (Anpassen der Fellspannung)

Mit diesem Parameter können Sie die tatsächliche Fellspannung eines der Pads PD-80, PD-80R, PD-100 oder PD-120 im TD-8 eingeben.

Wie diese Anpassung vorgenommen wird, können Sie nachlesen unter "Die Fellspannung optimieren" (S. 38).



Mit dieser Einstellung wird nicht das Fell der Trommel gespannt bzw. gelockert, sondern nur eine Anpassung in das TD-8 eingegeben.



Diese Einstellungs-Seite erscheint nur, wenn der TRIGGER TYPE (S. 128) von TRIGGER INPUT 3 (SNARE) auf „8 A“, „8RA“, „10A“ oder „12A“ steht.



Die Anpassung der Fellspannung kann nicht eingestellt werden, wenn das „Spielen mit Besen“ eingeschaltet ist (BRUSH SWITCH=ON; S. 80).



Nähere Informationen finden Sie in Kapitel 2 auf S. 82.

Fein-Einstellungen für die Trigger-Parameter (ADVANCED TRIGGER PARAMETER)

Die folgenden Parameter werden automatisch auf den besten Wert für jedes Pad eingestellt, wenn Sie einen TRIGGER TYPE (S. 128) auswählen. Eine Fein-Einstellung ist nur nötig, wenn irgendeines der unten beschriebenen Probleme auftaucht.

SCAN TIME (Erkennungs-Zeit)

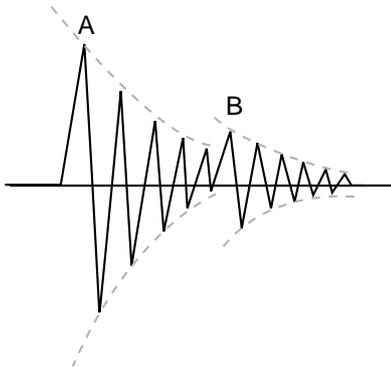
Die Einschwingzeiten der Signal-Wellenform kann, abhängig von der Charakteristik des verwendeten Pads oder Drum-Triggers, bei gleich lauten Schlägen unterschiedlich ausfallen. Das hören Sie z.B. daran, daß sich bei gleichmäßigen Schlägen unterschiedliche Lautstärken ergeben. Falls dieses Problem bei Ihnen auftauchen sollte, können Sie die „Scan Time“ so einstellen, daß Ihre Schläge präziser umgewandelt werden.



1. Drücken Sie [SETUP], [F1 (TRIG)] und [F2 (ADVNC)]. [SETUP] leuchtet, und das TRIGGER ADVANCED-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf SCAN TIME.
3. Schlagen Sie auf das Pad, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
Auf der Einstellungs-Seite erscheinen die Werte des gespielten Pads.
4. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
Spielen Sie auf dem Pad gleichmäßige Schläge, und erhöhen Sie den „Scan Time“-Wert (von der Voreinstellung ausgehend) vorsichtig so lange, bis die sich ergebende Lautstärke auf dem lautesten Niveau stehenbleibt. Spielen Sie nun mit dieser Einstellung abwechselnd laute und leise Schläge, und prüfen Sie dabei, ob die Lautstärke entsprechend wiedergegeben wird. Wenn die „Scan Time“ extrem hoch eingestellt wird, entsteht eine längere Verzögerung, bis der Sound zu hören ist. Stellen Sie diesen Wert also so niedrig wie möglich ein.

SCAN TIME: 0–4.0 (ms) (0.1ms Schritte)

RETRIGCANCL (Retrigger Cancel)



Retrigger (Nachtrigger-Unterdrückung)

Wenn auf einer Snare Drum oder anderen Trommel ein Drum-Trigger angebracht ist, kann es passieren, daß ein Sound an Punkt „A“ (wie gewünscht) ausgelöst wird, aber sofort danach an Punkt „B“ (unerwünschterweise) nochmals ausgelöst wird. Dieses Verhalten wird „Nachtriggern“ (Retriggering) genannt und taucht auf, während der Sound ausklingt. „Retrigger Cancel“ erkennt diese Störungen und unterdrückt Nachtrigger.



1. Drücken Sie [SETUP], [F1 (TRIG)] und [F2 (ADVNCDD)]. [SETUP] leuchtet, und das TRIGGER ADVANCED-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf RETRIGCANCL.
3. Schlagen Sie auf das Pad (bzw. die Trommel, wenn Sie Trigger verwenden), dessen Einstellung Sie ändern möchten.
Auf der Einstellungs-Seite erscheinen die Werte des gespielten Pads.
4. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
Spielen Sie auf dem Pad gleichmäßige Schläge, und erhöhen Sie allmählich den „RetrigCancel“-Wert, bis keine Nachtrigger mehr zu hören sind. Ein hoher Wert sorgt für eine stärkere Unterdrückung von Nachtriggern, bedeutet aber gleichzeitig, daß schnell hintereinander gespielte Schläge (z.B. bei einem Wirbel) verloren gehen können. Stellen Sie diesen Wert also so niedrig wie möglich ein.

RETRIGCANCL: 1-16

MASK TIME (Überdeckungs-Zeit)

Wenn z.B. auf einem Kick-Pad der Schlegel zurückprallt und das Pad sofort nach dem ersten (beabsichtigten) Schlag ein zweites mal berührt – (oder wenn Sie den Schlegel wie bei einer akustischen Bassdrum nach dem Schlag auf dem Fell liegen lassen), kann dadurch ein sogenannter „Doppel-Trigger“ entstehen. (Zwei Sounds anstelle von einem.) Die „Mask“-Zeit verhindert diese Probleme: jeder zusätzliche Schlag, der innerhalb der eingestellten „Mask“-Zeit (0-64 msec) gemacht wird, wird ignoriert.



1. Drücken Sie [SETUP], [F1 (TRIG)] und [F2 (ADVNCDD)]. [SETUP] leuchtet, und das TRIGGER ADVANCED-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf MASK TIME.
3. Schlagen Sie auf das Pad, dessen Einstellung Sie ändern möchten.(oder bedienen Sie das Bassdrum-Pedal), und die Werte der Einstellungs-Seite stellen sich auf die des gespielten Pads ein.
4. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.
Bedienen Sie Ihr Bassdrum-Pedal, und lassen Sie den Schlegel nach dem Schlag auf dem Pad/Fell liegen. Wenn Sie einen Doppel-Trigger hören, erhöhen Sie die „Mask Time“. Wenn Sie den Wert allerdings zu hoch einstellen, könnte das bewirken, daß sehr schnell gespielte Doppel-Schläge verloren gehen. Sie erhalten ein sehr gutes Verständnis über die Arbeitsweise von „Mask Time“, wenn Sie auf der Snare oder einem Tom einen „einhändigen Wirbelschlag“ spielen (fangen Sie den Stock nach einem Schlag nicht ab, sondern lassen Sie ihn unter leichtem Druck immer wieder aufprallen, bis er liegen bleibt), während Sie die „Mask Time“ dieses Instruments erhöhen.

MASK TIME: 0-64ms (4ms Schritte)

CROSSTALK (Übersprechen)

Wenn zwei Pads am selben Ständer aufgehängt werden, kann die Vibration, die beim Schlagen auf eines der beiden Pads entsteht, den Trigger des anderen unbeabsichtigterweise auslösen. (Man nennt dies „Übersprechen“.) Die „Crosstalk“-Einstellungen verhindern dieses Übersprechen.

TIPP

Normalerweise taucht dieses Problem nicht auf, wenn die Pads weit genug auseinander aufgehängt sind. Allerdings kann auch die Spielweise Einfluß darauf haben.



1. Drücken Sie [SETUP], [F1 (TRIG)] und [F2 (ADVNC)]. [SETUP] leuchtet, und das TRIGGER ADVANCED-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf CROSSTALK.
3. Schlagen Sie auf das Pad, dessen Einstellung Sie ändern möchten, und die Werte der Einstellungs-Seite stellen sich auf die des gespielten Pads ein.
4. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.

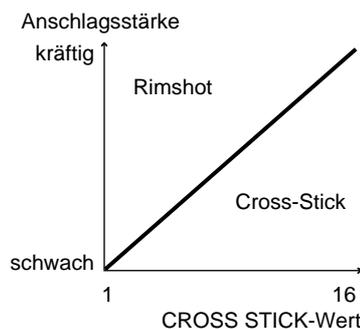
CROSSTALK: OFF, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80

Wenn Sie z.B. auf ein Tom-Pad schlagen und gleichzeitig das Ride-Becken zu hören ist, erhöhen Sie den „Crosstalk“-Wert von „Off“ (Aus) über „30“, „40“ usw., bis das Übersprechen verschwunden ist. Je höher der Wert, desto weniger anfällig wird das Ride-Becken für Übersprechen von anderen Pads.

Eine Erhöhung des „Crosstalk“-Wertes bringt allerdings ein anderes Problem mit sich: wenn Sie auf zwei Pads gleichzeitig spielen, kann es passieren, daß das Pad mit dem leiseren Schlag keinen Sound auslösen kann. Gehen Sie also bitte vorsichtig mit dem Wert um. In der Stellung „Off“ wird die Unterdrückung der Übersprechung ausgeschaltet.

CROSS STICK (Cross Stick-Empfindlichkeit)

Wenn am TRIGGER INPUT 3 (SNARE) ein PD-80R oder PD-120 angeschlossen ist, können Sie die Cross Stick-Empfindlichkeit einstellen. Wenn Sie nur den Rim anschlagen, erklingt entweder der Rimshot oder der Cross Stick-Sound.



Wenn CROSS STICK“ auf „16“ gestellt ist, erklingt bei Spielen des Rims immer der Cross Stick-Sound. In diesem Fall erklingt der Rim nur dann, wenn Pad-Mitte und Kante gleichzeitig angeschlagen werden. Je niedriger der Wert, desto besser läßt sich der Rim-Sound nur durch Anschlagen der Pad-Kante spielen. Bei „1“ wird immer der Rim Shot-Sound gespielt, wenn die Pad-Kante angeschlagen wird.

MEMO

Nur Sounds mit der Bezeichnung „XS“ können als Cross Stick-Sound gespielt werden.



1. Schlagen Sie das Pad an, daß an TRIGGER INPUT 3 angeschlossen ist.
 2. Stellen Sie den Trigger Type je nach angeschlossenem Pad auf „8RA“, „8RB“, „12A“ oder „12B“.
- siehe "Einstellen der Pad-Art (TRIGGER TYPE)" (S. 128).
3. Drücken Sie [SETUP], [F1 (TRIG)] und [F2 (ADVNC)]. [SETUP] leuchtet, und das TRIGGER ADVANCED-Display erscheint.
 4. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf CROSS STICK.
 5. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.

CROSS STICK: 1-16

Das TD-8 in Verbindung mit Acoustic Drum Triggern

Wenn Sie Drum-Trigger verwenden, lesen Sie zuerst den Abschnitt "Die Verwendung von Drum-Trigger" (S. 173) und machen Sie dann Ihre Einstellungen in der unten angegebenen Reihenfolge, damit Sie die besten Resultate erzielen.

Auswahl des Trigger Type



1. Drücken Sie [SETUP] und [F1 (TRIG)].
[SETUP] leuchtet, und das TRIGGER“-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf die BANK-Nummer.
3. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die gewünschte Bank-Nummer aus.
4. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf eines der Felder rechts von der Bank-Nummer.
5. Schlagen Sie die Trommel an, an der ein Trigger montiert ist. Die Anzeige im Display springt auf das entsprechende Trigger-Feld.

TIPP

Sie können den Cursor jetzt auch mit CURSOR [▲]/[▼] bewegen.

6. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.

Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

Display	Trommelart
KIK	Bassdrum
SNR	Snare
TOM	Tom Tom
FLR	Floor Tom

Einstellen der Trigger-Parameter

Machen Sie Ihre Einstellungen in der unten angegebenen Reihenfolge, damit Sie die besten Resultate erzielen.



Nähere Informationen finden Sie auf S. 129–S. 133.

1. Wählen Sie die richtige Trigger-Art aus (siehe Abschnitt links).
2. Stellen Sie „THRESHOLD“ und „CURVE“ auf „normale“ Werte.
Drücken Sie [SETUP], F1 (TRIG)] und [F1 (BASIC)]. Das TRIGGER BASIC-Display erscheint. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf den gewünschten Parameter, und machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.

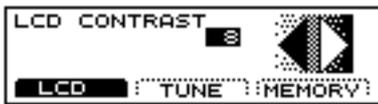
THRESHOLD: 0

CURVE: LINEAR

3. Stellen Sie die Empfindlichkeit ein.
Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf SENSITIVITY“. Schlagen Sie die Trommel stark an, und stellen Sie den Wert so ein, daß die Lautstärke-Anzeige rechts im Display maximal ausschlägt.
4. Drücken Sie [F1 (ADVNC)].
Das TRIGGER ADVANCED-Display erscheint.
5. Stellen Sie die SCAN TIME ein.
Schlagen Sie die Trommel mehrfach mit gleicher Stärke an, und stellen Sie die Scan Time so ein, daß die erzeugte Lautstärke immer gleich ist.
6. Stellen Sie RETRIGCANCL ein.
Unterdrückt ein mehrfaches Triggern, wenn eine Trommel nur einmal angeschlagen wird (hauptsächlich für Snare Drum oder Toms).
7. Stellen Sie MASK TIME ein.
Dieses verhindert Doppel-Trigger (speziell für das Bassdrum-Pedal).
8. Stellen Sie CROSTALK ein.
Dieses verhindert das versehentliche Triggern von Sounds durch Übersprechen. Stellen Sie diesen Wert so niedrig wie möglich ein.
9. Drücken Sie [SETUP], [F1 (TRIG)] und [F1 (BASIC)]. Das TRIGGER BASIC-Display erscheint.
10. Stellen Sie THRESHOLD ein.
Wenn Sounds unbeabsichtigterweise klingen, obwohl Sie „Crosstalk“ richtig eingestellt haben, regeln Sie den „Threshold“-Wert nach. Eine zu hohe Einstellung kann dazu führen, daß leise Schläge das TD-8 nicht triggern (ansprechen). Stellen Sie den Wert also so niedrig wie möglich ein.
11. Stellen Sie CURVE ein.
Wenn verschieden laute Schläge keinen natürlichen Lautstärke-Unterschied im TD-8 erzeugen, wählen Sie eine andere Kurve aus.

Einstellen der Display-Helligkeit (Contrast)

Der Kontrast des Displays hängt stark vom Standort des TD-8 und der Beleuchtung des Raums ab. Falls nötig, regeln Sie die Einstellung nach.



1. Drücken Sie [SETUP] und [F3 (▲ MENU)].
[SETUP] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+]/[DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲]/[▼] auf „UTIL“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
4. Drücken Sie [F1 (LCD)].
Das LCD CONTRAST-Display erscheint.
5. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.

LCD CONTRAST: 1-16

TIPP

Ein SCHNELLERER Weg, um zur passenden Einstellung zu kommen: drücken und halten Sie [KIT], und drehen Sie den VALUE-Regler.

Einstellen der Gesamtstimmung (MASTER TUNING)

Mit dieser Einstellung werden die Parts 1-4 als Gruppe in ihrer Tonhöhe gestimmt.



Diese Einstellung gilt nicht für die Sounds der Drum Kit- und Percussion-Parts.



Die Referenz-Tonhöhe ist 440.0 Hz.



1. Drücken Sie [SETUP] und [F3 (▲ MENU)].
[SETUP] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+]/[DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲]/[▼] auf „UTIL“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
4. Drücken Sie [F2 (TUNE)].
Das MASTER TUNE-Display erscheint.
5. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.

MASTER TUNE: 415.3-466.2 (Hz) (0.1 Hz Schritte)

Überprüfen der Speicherauslastung

In diesem Menu können Sie die Auslastung des internen Speichers und die Anzahl der belegten User-Patterns und Songs überprüfen.



1. Drücken Sie [SETUP] und [F3 (▲ MENU)].
[SETUP] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+]/[DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲]/[▼] auf „UTIL“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
4. Drücken Sie [F3 (MEMORY)].
Das MEMORY-Display erscheint.

AVAILABLE: 0–100 (%)

PATTERN: 0–100/100 (Units)

Zähler (links): Anzahl der belegten User Patterns
Nenner (rechts): Gesamtanzahl der User Patterns (100)

SONG: 0–50/50 (Units)

Zähler (links): Anzahl der belegten Songs
Nenner (rechts): Gesamtanzahl der Songs (50)

MEMO

In der Werksvoreinstellung sind alle 50 Songs des TD-8 belegt. Nach
Nach einer Initialisierung des TD-8 (Factory Reset; S. 172) steht bei SONG „50/50“.

Das automatische Wechseln des Displays (NOTE CHASE)

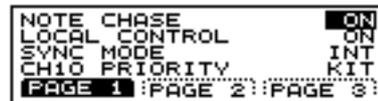
Note Chase (Notenfolge über MIDI-Noten)

Beim Editieren wechselt das Display des TD-8 auch dann, wenn über MIDI eine Notenmeldung empfangen wird. Dieses automatische Wechseln nennt man „Note Chase“ (sinngemäß: „den Noten folgen“).

Ein- und Ausschalten von Note Chase



Auch bei NOTE CHASE OFF wird das Display umgeschaltet, wenn ein am TD-8 angeschlossenes Pad angeschlagen wird.



1. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], [F1 (GLOBAL)] und [F1 (PAGE1)].
[SETUP] leuchtet, und das MIDI GLOBAL-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf NOTE CHASE.
3. Schalten Sie Note Chase mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE ein bzw. aus.

NOTE CHASE: OFF, ON

OFF:

Das Display wird über MIDI-Notenmeldungen nicht umgeschaltet.

ON:

Das Display wird über MIDI-Notenmeldungen automatisch umgeschaltet.

Einstellungen für die Ausgangsbuchsen

Mit dieser Einstellung wird die Ausgabe der Sounds über die verschiedenen Ausgangsbuchsen eingestellt.



Wenn Sie den AMBIENCE-Effekt hören möchten, müssen Sie für diese Sounds immer MAS (MASTER) auswählen.



Abkürzungen im Display

Die folgenden Abkürzungs-Symbole erscheinen im Display des TD-8.

Display-Symbol	Trigger Input
K	1 (KICK1)
K	2 (KICK2)
S	3 (SNARE)
1	4 (TOM1)
2	5 (TOM2)
3	6 (TOM3)
H	7 (HI-HAT)
C	8 (CLASH1)
C	9 (CLASH2)
R	10 (RIDE)
A	11 (AUX1)
A	12 (AUX2)

1. Drücken Sie [SETUP] und [F3 (▲ MENU)].
[SETUP] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+]/[DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲] auf „OUT“.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit [F3].
Das OUTPUT-Display erscheint.
4. Schlagen Sie auf das Pad, dessen Einstellung Sie ändern möchten. Die Werte der Einstellungs-Seite stellen sich auf die des gespielten Pads ein.



Sie können den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] im Display bewegen.



- Der Rim kann nicht ausgewählt werden für TRIGGERINPUT 1 (KICK 1), 2 (KICK 2), 11 (AUX 1) und 12 (AUX 2).
- TRIGGER INPUT 2 (KICK2) und 12 (AUX2) können nur verwendet werden, wenn zwei Pads an TRIGGER INPUT 1/2 (KICK1/2) bzw. 11/12 (AUX2) angeschlossen sind (S. 27).

5. Machen Sie mit [INC/DEC] oder [VALUE] die gewünschte Einstellung.

OUTPUT: MAS, M_L, M_R, DIR, D_L, D_R, M&D

MAS:

Ausgabe des Stereosignals über MASTER L (MONO), R mit den Mixer Pan-Einstellungen.

M_L:

Ausgabe eines Monosignals über MASTER L (MONO) ohne Mixer Pan-Einstellungen.

M_R:

Ausgabe eines Monosignals über MASTER R ohne Mixer Pan-Einstellungen.

DIR:

Ausgabe des Stereosignals über DIRECT L, R mit den Mixer Pan-Einstellungen, aber ohne Ambience-Effekt.

D_L:

Ausgabe eines Monosignals über DIRECT L ohne Mixer Pan-Einstellungen und ohne Ambience-Effekt.

D_R:

Ausgabe eines Monosignals über DIRECT R ohne Mixer Pan-Einstellungen und ohne Ambience-Effekt.

M&D:

Ausgabe des Stereosignals über MASTER L (MONO), R und DIRECT L, R mit den Mixer Pan-Einstellungen, aber ohne Ambience-Effekt.

Kapitel 8 Nützliche Funktionen

Auswählen von Kits in der gewünschten Reihenfolge (DRUM KIT CHAIN)

Mit dem TD-8 können Sie bis zu 16 verschiedene Ketten mit bis zu 32 verschiedenen Schritten pro Kette erstellen.



Drum Kit Chain: ON



Zusammenstellen einer Drum-Kit-Kette



1. Drücken Sie [CHAIN].
[CHAIN] leuchtet, und Drum Kit Chain ist damit eingeschaltet.
2. Drücken Sie [KIT] und danach [F3 (▲ MENU)].
[KIT] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint im Display.
3. Bewegen Sie den Cursor mit [DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲] auf „EDIT“.
4. Drücken Sie [F3].
Das „CHAIN EDIT“-Display erscheint.
5. Drücken Sie [F1 (NO.)], um den Cursor auf die CHAIN-Nummer (Nummer der Kette) zu bewegen.



6. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE eine CHAIN-Nummer aus.

7. Drücken Sie [F1 (LIST)], um den Cursor auf die Liste auf der rechten Seite des Displays zu bewegen.
Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf „1“.



8. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE das erste Drum-Kit für die Kette aus.
9. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf Position 2 der Kette.
10. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE das gewünschte Drum-Kit für die Position 2 der Kette aus.
11. Wiederholen Sie die Schritte 9 und 10, um die Kette nach Ihren Vorstellungen zu vervollständigen.
12. Drücken Sie [EXIT].
Das „DRUM KIT CHAIN“-Display erscheint.

[F1 (NO.)]:

bewegt den Cursor auf die CHAIN-Nr.

[F1 (LIST)]:

bewegt den Cursor auf die CHAIN-Liste.

[F2 (INSERT)]:

fügt ein Drum-Kit an der Cursor-Position ein, und rückt alle folgenden Kits einen Platz nach unten.

[F3 (DELETE)]:

löscht das Drum-Kit an der Cursor-Position, und rückt alle folgenden Kits einen Platz nach oben.

Anwahl einer Drum Kit-Kette (Chain)



1. Drücken Sie [CHAIN].
[CHAIN] leuchtet, und Drum Kit Chain ist eingeschaltet.
2. Wählen Sie mit [CURSOR] [▲]/[▼] die gewünschte Kette aus.
3. Mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE können Sie für die aktuell ausgewählte Position in der Kette ein anderes Drum-Kit auswählen.
4. Um die Ketten-Funktion wieder abzuschalten, drücken Sie [CHAIN], so daß die Anzeige erlischt.

MEMO

Um eventuelle Lautstärke-Unterschiede zwischen den verschiedenen Drum-Kits einer Kette auszugleichen, drücken Sie [MIXER], und stellen Sie dort die Gesamtlautstärke eines Drum Kits ein (MASTR) (S. 93).



Sie können die Drum-Kits einer Kette auch über die Pads bzw. Fußschalter umschalten. Nähere Informationen finden Sie unter "Funktionen für die Pads (PAD SWITCH)" (S. 142) und "Funktionen für den Fußschalter (FOOT SWITCH)" (S. 144).

Funktionen für die Pads und Fußschalter

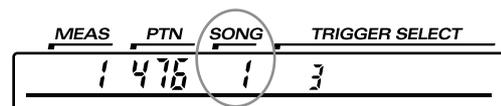
Starten eines Patterns durch Anschlagen eines Pads (PAD PATTERN) HEAD RIM

PAD PATTERN

Sie können einstellen, daß ein Pattern durch den Schlag auf ein Pad abgespielt wird. Dadurch können Sie Pattern beim einem „Live“-Konzert auf bequeme Art und Weise einsetzen.



- Wenn zwei oder mehreren Pads verschiedene Pattern zugeordnet werden, wird durch einen Schlag auf eines dieser Pads das entsprechende Pattern gestartet. Wenn die Instrument-Zuordnungen dieses Patterns von dem vorherigen Pattern abweichen, könnte ein Sound für einen kurzen Moment nicht zu hören sein.
- Die Startbefehle für Patterns über das Anschlagen eines Pads können nicht mit einem Sequenzer aufgezeichnet werden.
- Nach Auswahl eines Songs können nur Patterns mit der Einstellung „Tap Play“ durch Anschlagen eines Pads gestartet werden. Dieses ist nicht möglich mit Patterns, die auf „One Shot“ oder „Loop Play“ eingestellt sind.



1. Stellen Sie sicher, daß [CHAIN] nicht leuchtet.



Diese Funktion kann nicht aktiviert werden, wenn Drum Kit Chain (S. 138) eingeschaltet ist.

2. Drücken Sie [KIT] und [F3 (▲ MENU)].
[KIT] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
3. Bewegen Sie den Cursor mit [DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲] auf „PATTERN“.
4. Drücken Sie [F3].
Das „PAD PATTERN SETTINGS“-Display erscheint.

5. Schlagen Sie ein Pad an.

Das entsprechende Einstell-Display erscheint.

6. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „PATTERN“.

TIPP

Sie können die Patterns auch nach Kategorien auswählen. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „CATEGORY“, und wählen Sie eine Kategorie aus.

7. Wählen Sie ein Pattern mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE aus.

Wenn über das angeschlagene Pad kein Pattern gestartet werden soll, wählen Sie hier unbedingt „OFF“.

TIPP

Mit [PREVIEW] können Sie das Pattern vorhören.

MEMO

Das Symbol unterhalb des Pattern-Namen bezeichnet, wie das Pattern abgespielt wird (siehe „Den Wiedergabe-Modus (PLAY TYPE) auswählen (LOOP, ONE SHOT oder TAP)“ (S. 100).

8. Drücken Sie [KIT].

Das „DRUM KIT“-Display erscheint.

9. Schlagen Sie das Pad an.

Das dem Pad zugewiesene Pattern wird abgespielt.

TIPP

Damit nicht zusätzlich der über das Pad gespielte Drumsound erklingt, müssen Sie die Lautstärke („LEVEL“) im MIXER-Display auf „0“ stellen (S. 92).

10. Um das Playback des Patterns zu stoppen, drücken Sie [PLAY/STOP].

Die [PLAY/STOP]-Anzeige erlischt.

MEMO

Mit [F1 (LIST)] können Sie eine Liste der Patterns aufrufen, die verschiedenen Pads zugeordnet sind.



Nähere Informationen zur Lautstärkedynamik eines Patterns (PAD PATTERN VELO) finden Sie unter „Variieren der Pattern-Lautstärke mit Velocity (Dynamik)“ (S. 141).

Auswahl eines Patterns aus einer Liste

Die Pattern-Liste ist eine übersichtliche Darstellung aller Patterns, die Sie einem Pad zuordnen können.

HEAD	678	GRV	BASS		
PAD	678	OFF	OFF	OFF	OFF
PTN	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF

1. Stellen Sie sicher, daß [CHAIN] nicht leuchtet.



Diese Funktion kann nur verwendet werden, wenn Drum Kit Chain ausgeschaltet ist (S. 138).

2. Drücken Sie [KIT] und [F3 (▲ MENU)].

[KIT] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.

3. Bewegen Sie den Cursor mit [DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲] auf „PTN“.

4. Drücken Sie [F3].

Das „PAD PATTERN SETTINGS“-Display erscheint.

5. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf „CATEGORY“ oder „PATTERN“.

6. Drücken Sie [F1 (LIST)].

Das „LIST“-Display erscheint.

7. Schlagen Sie ein Pad an.

Der Cursor springt auf das Pattern, welches diesem Pad zugeordnet ist.



Sie können die Pattern-Auswahl auch manuell über CURSOR [▲]/[▼] und [TRIG SELECT] durchführen.

8. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE ein Pattern aus.

9. Drücken Sie [KIT].

Das „DRUM KIT“-Display erscheint.

10. Schlagen Sie das Pad an.

Das dem Pad zugewiesene Pattern wird gestartet.

Variieren der Pattern-Lautstärke mit Velocity (Dynamik)



1. Stellen Sie sicher, daß [CHAIN] nicht leuchtet.



Diese Funktion kann nur verwendet werden, wenn Drum Kit Chain ausgeschaltet ist (S. 138).

2. Drücken Sie [KIT] und [F3 (▲ MENU)].
[KIT] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
3. Bewegen Sie den Cursor mit [DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲] auf „PTN“.
4. Drücken Sie [F3].
Das „PAD PATTERN SETTINGS“-Display erscheint.
5. Schlagen Sie ein Pad an.
Das Einstell-Display für dieses Pad erscheint.
6. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „PAD PATTERN VELO“.



Wenn für das Pad der Parameter „PATTERN“ auf „OFF“ gestellt ist, erscheint im Display eine Linie, welche anzeigt, daß für dieses Pad kein Pattern ausgewählt ist. Wählen Sie für das Pad ein Pattern aus (S. 139).

7. Machen Sie die Einstellung mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE.
8. Drücken Sie [KIT].
Das "DRUM KIT"-Display erscheint.

PAD PATTERN VELO: OFF, ON

OFF:

Die Noten des Patterns werden mit der im Pattern gespeicherten Dynamik abgespielt, unabhängig davon, wie stark das Pad angeschlagen wird.

ON:

Die Noten des Patterns werden allgemein leiser oder lauter abgespielt, abhängig davon, wie stark das Pad angeschlagen wird.

Verändern der Tonhöhe eines Sounds über das Hi-Hat Control Pedal (PITCH CONTROL)

HEAD RIM

Die Tonhöhe eines Sounds kann über das Hi-Hat-Pedal gesteuert werden. Wenn das Pedal wieder losgelassen wird, ist wieder die normale Tonhöhe erreicht.



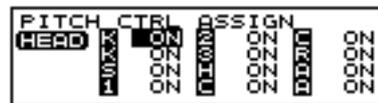
Damit nicht gleichzeitig der Pedal Hi-Hat-Sound erklingt, müssen Sie die Lautstärke des Hi-Hat-Sounds (PEDAL HI-HAT VOLUME) auf „0“ stellen (S. 81).



Wenn die Tonhöhe nur leicht verändert werden soll, drücken Sie [SETUP] → [F2 (MIDI)] → [F1 (GLOBAL)] → [F2 (PAGE 2)], und setzen Sie "PEDAL DATA THIN" auf "1" oder "OFF" (S. 156).

Einstellen von Pitch Control On/Off für jedes Pad HEAD RIM

Sie müssen zuerst ein Pad auswählen, für das diese Funktion ein- bzw. ausgeschaltet wird.



1. Drücken Sie [KIT] und [F3 (▲ MENU)].
[KIT] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+]/[DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲]/[▼] auf "FUNC".
3. Drücken Sie [F3].
4. Drücken Sie [F2(PEDAL)]. Das "PEDAL"-Display erscheint.
5. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf "PEDAL PITCH CTRL RANGE".
6. Drücken Sie [F3 (ASSIGN)].
Das "PITCH CTRL ASSIGN"-Display erscheint.
7. Schlagen Sie ein Pad an.
Der Cursor springt auf die Einstellung des Pads, das angeschlagen wurde.



Sie können die Auswahl auch manuell über CURSOR [▲]/[▼] und [TRIG SELECT] vornehmen.

8. Machen Sie die Einstellung mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE.

9. Drücken Sie [KIT].

Das "DRUM KIT"-Display erscheint.

PITCH CTRL ASSIGN: OFF, ON

OFF:

Pitch Control ist ausgeschaltet.

ON:

Pitch Control ist eingeschaltet.

Einstellen der Bandbreite der Tonhöhenänderung (PEDAL PITCH CTRL RANGE)

Der Einstellbereich ist [-24] (zwei Oktaven abwärts) bis [+24] (zwei Oktaven aufwärts). Bei „0“ wird die Tonhöhe nicht verändert.



1. Drücken Sie [KIT] und [F3 (▲ MENU)].
[KIT] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+]/[DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲]/[▼] auf "FUNC".
3. Drücken Sie [F3].
4. Drücken Sie [F2(PEDAL)].
Das "PEDAL"-Display erscheint.
5. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf "PEDAL PITCH CTRL RANGE".
6. Machen Sie die Einstellung mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE.
7. Drücken Sie [KIT].
Das "DRUM KIT"-Display erscheint.

PEDAL PITCH CTRL RANGE: -24--+24 (-2--+2 Oktaven)



Bei einigen Sounds bzw. Tonhöhen-Einstellungen ist eventuell keine Veränderung der Tonhöhe hörbar.

Funktionen für die Pads (PAD SWITCH)

Wenn Sie über das Spezialkabel (Roland PCS-31 oder ein Insert-Kabel) zwei Pads anschließen, können Sie Drum Kits, Patterns oder Songs über Anschlagen eines Pads umschalten.



1. Verbinden Sie jeweils ein Pad mit dem Eingang TRIGGER INPUT 11/12 (AUX1/AUX2).

MEMO

Verwenden Sie dafür das Roland-Kabel PCS-31 oder ein anderes Insert-Kabel (zusätzliches Zubehör).

2. Drücken Sie [SETUP] und [F3 (▲ MENU)].
[SETUP] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
3. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+]/[DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲]/[▼] auf "SWITCH".
4. Drücken Sie [F3].
5. Drücken Sie [F2 (PAD)].
Das "PAD SWITCH"-Display erscheint.

TIPP

Abhängig davon, welches der beiden Pads Sie zuletzt angeschlagen haben, ist "AUX1" oder "AUX2" links im Display ausgewählt.



6. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf "PAD SWITCH".
7. Machen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Einstellung.
Wenn Sie hier "KIT SELECT" oder "SEQ SELECT" auswählen, gehen Sie direkt zu Schritt 11.
8. Wenn Sie "ASSIGNABLE" auswählen, drücken Sie dann CURSOR [▼], um den Cursor auf "AUX1" zu bewegen.
9. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Funktion für das „AUX 1“-Pad aus.
10. Bewegen Sie den Cursor auf „AUX 2“, und wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Funktion für das „AUX 2“-Pad aus.

11. Drücken Sie [KIT].

Das "DRUM KIT"-Display erscheint.

12. Die folgenden Funktionen stehen für die Pads zur Verfügung..

Funktion	Funktion für das AUX1-Pad (weißer Anschluß)	Funktion für das AUX2-Pad (roter Anschluß)
OFF	OFF (ausgeschaltet)	OFF (ausgeschaltet)
KIT SELECT	KIT# INC (nachfolgendes Drum-Kit)	KIT# DEC (vorheriges Drum-Kit)
SEQ SELECT	SEQ# INC (nächstes Pattern / nächster Song)	SEQ# DEC (vorheriges Pattern / vorheriger Song)
ASSIGNABLE	siehe Tabelle unten	siehe Tabelle unten

ASSIGNABLE: OFF, KIT# DEC, KIT# INC, SEQ# DEC, SEQ# INC

OFF:

Pad Switch-Funktion ist ausgeschaltet

KIT# DEC:

Auswahl des vorherigen Drum-Kits

KIT# INC:

Auswahl des nachfolgenden Drum-Kits

SEQ# DEC:

Auswahl des vorherigen Patterns bzw. Songs

SEQ# INC:

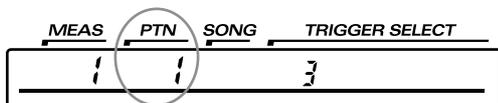
Auswahl des nachfolgenden Patterns bzw. Songs

MEMO

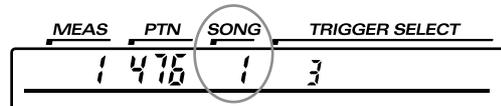
Die Nummer des aktuell ausgewählten Patterns bzw. Songs erscheint oben im Display.

Prüfen Sie, ob im Display eine Pattern- bzw. Song-Nummer aufgerufen wird, wenn Sie ein Pad anschlagen.

- Wenn oben im Display eine Pattern-Nr. angezeigt wird, wird ein Pattern ausgewählt.



- Wenn oben im Display eine Song-Nr. angezeigt wird, wird ein Song ausgewählt.



TIPP

- Damit bei Anschlagen des Pads nicht gleichzeitig der dem Pad zugewiesene Sound gespielt wird, müssen Sie dessen Lautstärke (LEVEL) auf „0“ setzen (MIXER-Display, S. 92).
- Um über ein Pad die Drum-Kits in einer Kette (DRUM KIT CHAIN) umschalten zu können (S. 138), muß "KIT SELECT" ausgewählt sein, und Sie müssen den [CHAIN]-Taster drücken, so daß die Anzeige leuchtet.

Funktionen für den Fußschalter (FOOT SWITCH)

Sie können das TD-8 auch mit zwei Fußschaltern (BOSS FS-5U, zusätzlich erhältlich) und einem Spezialkabel (PCS-31) bedienen, um Drum-Kits umzuschalten bzw. Patterns oder Songs zu starten und zu stoppen.



Foot Switch	SW1	SW2
FS-5U x 2 (PCS-31)	o (rot)	o (weiß)
DP-2	–	o

o: Funktionen –: keine Funktion

1. Schließen Sie die Fußschalter an (S. 16).
2. Drücken Sie [SETUP] und [F3 (▲ MENU)].
[SETUP] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
3. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+]/[DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲]/[▼] auf "SWITCH".
4. Drücken Sie [F3].
5. Drücken Sie [F1 (FOOT)].
Das "FOOT SWITCH"-Display erscheint.

TIPP

Drücken Sie auf den gewünschten Fußschalter, um "SW1" bzw. "SW2" im Display auszuwählen.



6. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf "FOOT SWITCH".
7. Machen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die gewünschte Einstellung.
Wenn Sie "KIT SELECT", "SEQ SELECT" oder "PLAY SELECT" gewählt haben, gehen Sie direkt zu Schritt 11.
8. Wenn Sie "ASSIGNABLE" gewählt haben, bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf "SW1".
9. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die gewünschte Funktion für den/die Fußschalter aus.
10. Drücken Sie [KIT].
[KIT] leuchtet, und das "DRUM KIT"-Display erscheint.

11. Wenn Sie auf einen der Fußschalter drücken, wird die entsprechend eingestellte Funktion ausgeführt.

Funktion	Funktion für den Fußschalter mit dem roten Anschluß	Funktion für den Fußschalter mit dem weissen Anschluß
KIT SELECT	KIT# DEC (Anwahl des vorherigen Kits)	KIT# INC (Anwahl des folgenden Kits)
SEQ SELECT	SEQ# DEC (Anwahl des vorherigen Songs oder Patterns)	SEQ# INC (Anwahl des folgenden Songs oder Patterns)
PLAY SELECT	SEQ TOP (Anwahl des Pattern- bzw. Songanfangs)	PLAY/STOP (Starten/Stoppen des Pattern oder Songs)
ASSIGNABLE	siehe unten	siehe unten

ASSIGNABLE: KIT# DEC, KIT# INC, SEQ# DEC, SEQ# INC, SEQ TOP, PLAY/STOP, SEQ BWD, SEQ FWD

KIT# DEC:

Auswahl des vorherigen Kits.

KIT# INC:

Auswahl des nachfolgenden Kits.

SEQ# DEC:

Auswahl des vorherigen Patterns oder Songs.

SEQ# INC:

Auswahl des nachfolgenden Patterns oder Songs.

SEQ TOP:

Anwahl des Pattern/Songanfangs.

PLAY/STOP:

Starten/Stoppen des Patterns/Songs

SEQ BWD:

bei Patterns: Auswahl des vorherigen Taktes.

bei Songs: Auswahl des vorherigen Patterns im Song.

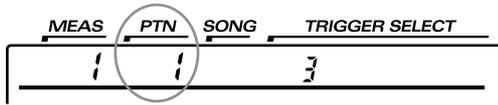
SEQ FWD:

bei Patterns: Auswahl des nachfolgenden Taktes.

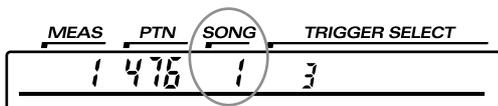
bei Songs: Auswahl des nachfolgenden Patterns im Song.

MEMO

Die Nummer des aktuell ausgewählten Patterns bzw. Songs erscheint oben im Display.
Wenn oben im Display eine Pattern-Nr. angezeigt wird, wird ein Pattern gestartet.



- Wenn oben im Display eine Song-Nr. angezeigt wird, wird ein Song gestartet.



TIPP

Um über ein Pad die Drum-Kits in einer Kette (DRUM KIT CHAIN) umschalten zu können (S. 138), muß "KIT SELECT" ausgewählt sein, und Sie müssen den [CHAIN]-Taster drücken, so daß die Anzeige leuchtet.

Kopieren verschiedener Einstellungen

Sie können Einstellungen für Drum Kits, Instrumente, den Mixer usw. an einen Zielspeicherplatz kopieren. Dabei werden die Einstellungen im Zielbereich allerdings überschrieben.

Kopieren eines Drum Kit (DRUM KIT COPY)



1. Drücken Sie [KIT] und [F3 (▲ MENU)].
[KIT] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+], VALUE oder CURSOR [▼] auf "COPY".
3. Drücken Sie [F3].
Das "COPY"-Display erscheint.
4. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf "COPY".
5. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Einstellung "KIT" aus.
6. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf das „Copy Source“-Feld (oben im Display).
7. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE das Drum-Kit aus, das kopiert werden soll.
"PRESET" sind die Preset (fest voreingestellten) Drum Kits, "USER" sind die frei programmierbaren Drum Kits.
8. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf das „Copy Destination“-Feld (unten im Display).
9. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE den Speicherplatz aus, wohin das bei Schritt 7 gewählte Drum Kit kopiert werden soll.

10. Drücken Sie [F2 (EXCHNG)] oder [F3 (COPY)].

Das folgende Display erscheint.



[F2 (EXCHNG)]:

Die beiden ausgewählten Drum Kits werden in ihren Speicherplätzen getauscht. Damit können Sie z.B. die Reihenfolge von Drum-Kits schnell verändern.



Um Drum Kits tauschen zu können, müssen für SOURCE und DESTINATION jeweils "USER"-Kits ausgewählt sein.

[F3 (COPY)]:

Das gewählte Drum-Kit wird an den Zielspeicherplatz kopiert.

11. Drücken Sie [F3 (EXEC)], um den Vorgang auszuführen.



Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.



Mit FACTORY RESET (S. 172) können Sie ein Drum Kit auf seine ab Werk eingestellten Einstellungen zurücksetzen.

Kopieren eines Drumsounds (INSTRUMENT COPY)

Mit dieser Funktion können Sie den Sound eines Trigger Inputs an den gleichen Trigger Input eines anderen Drum Kits kopieren.



- Dadurch werden sowohl der „Head“-Sound als auch der „Rim“-Sound beide gleichzeitig kopiert.



- Für TRIGGER INPUT 1, 2, 11 und 12 steht kein Rim zur Verfügung. Hier wird nur der „Head“-Sound (H) kopiert.



1. Drücken Sie [KIT] und [F3 (▲ MENU)].

[KIT] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.

2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+], VALUE oder CURSOR [▼] auf "COPY".

3. Drücken Sie [F3].

Das "COPY"-Display erscheint.

4. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf "COPY".

5. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Einstellung "INST".

6. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf das „Copy Source“-Feld (oben im Display).

7. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE das Drum-Kit aus, aus dem eine Sound-Einstellung kopiert werden soll.

"PRESET" sind die Preset (fest voreingestellten) Drum Kits, "USER" sind die frei programmierbaren Drum Kits.

8. Schlagen Sie das Pad an, dessen Sound-Einstellung kopiert werden soll.



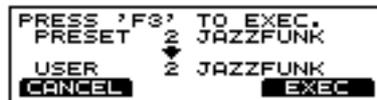
Sie können den Trigger Input auch mit [TRIG SELECT] auswählen.

9. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf das „Copy Destination“-Feld (unten im Display).

10. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE den Speicherplatz des Drum-Kits aus, wohin der bei Schritt 8 gewählte Sound kopiert werden soll.

11. Drücken Sie [F3 (COPY)].

Das folgende Display erscheint.



12. Drücken Sie [F3 (EXEC)], um den Vorgang auszuführen.

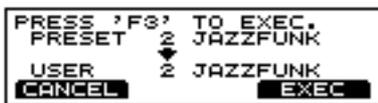


Mit [F1] können Sie den Vorgang abbrechen.

Kopieren der Mixer-Einstellungen (MIXER COPY)



1. Drücken Sie [KIT] und [F3 (▲ MENU)].
[KIT] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+], VALUE oder CURSOR [▼] auf "COPY".
3. Drücken Sie [F3].
Das "COPY"-Display erscheint.
4. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf "COPY".
5. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Einstellung "MIXER".
6. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf das „Copy Source“-Feld (oben im Display).
7. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE das Drum-Kit aus, aus dem eine Mixer-Einstellung kopiert werden soll.
"PRESET" sind die Preset (fest voreingestellten) Drum Kits, "USER" sind die frei programmierbaren Drum Kits.
8. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf das „Copy Destination“-Feld (unten im Display).
9. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE den Speicherplatz des Drum-Kits aus, wohin die bei Schritt 7 gewählten Mixer-Einstellungen kopiert werden sollen.
10. Drücken Sie [F3 (COPY)].
Das folgende Display erscheint.



11. Drücken Sie [F3 (EXEC)], um den Vorgang auszuführen.

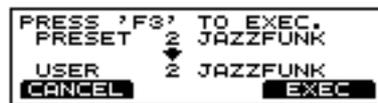
MEMO

Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.

Kopieren von Effekt-Einstellungen (EFFECT COPY)



1. Drücken Sie [KIT] und [F3 (▲ MENU)].
[KIT] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+], VALUE oder CURSOR [▼] auf "COPY".
3. Drücken Sie [F3].
Das "COPY"-Display erscheint.
4. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf "COPY".
5. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Einstellung "EFFECT".
6. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf das „Copy Source“-Feld (oben im Display).
7. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE das Drum-Kit aus, aus dem eine Effekt-Einstellung kopiert werden soll.
"PRESET" sind die Preset (fest voreingestellten) Drum Kits, "USER" sind die frei programmierbaren Drum Kits.
8. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf das „Copy Destination“-Feld (unten im Display).
9. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE den Speicherplatz des Drum-Kits aus, wohin die bei Schritt 7 gewählten Effekt-Einstellungen kopiert werden sollen.
10. Drücken Sie [F3 (COPY)].
Das folgende Display erscheint.



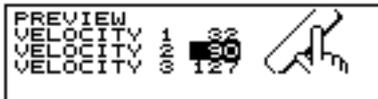
11. Drücken Sie [F3 (EXEC)], um den Vorgang auszuführen.

MEMO

Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.

Die Lautstärke-Einstellung für den Preview-Taster

Mit dem [PREVIEW]-Taster können Sie Instrumente editieren bzw. abspielen, ohne Pads zu benutzen. Nachdem Sie mit [TRIG SELECT] das gewünschte Instrument ausgesucht haben, können Sie es mit [PREVIEW] spielen. Rechts oben im Display steht die Trigger-Nummer, während die [RIM]-Anzeige anzeigt, ob die Fellschlagfläche (HEAD) oder der Rand (RIM) des Pads angewählt ist.



1. Drücken Sie [SETUP] und [F3 (▲ MENU)].
[SETUP] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+]/[DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲]/[▼] auf "PREV".
3. Drücken Sie [F3].
Das „PREV“-Display erscheint.
4. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf "VELOCITY 1".
5. Stellen Sie die gewünschte Lautstärke mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE ein.
6. Stellen Sie "VELOCITY 2" und "VELOCITY 3" auf die gleiche Weise ein.

TIPP

Wenn Sie [PREVIEW] drücken, können Sie die im Display ausgewählte VELOCITY-Einstellung überprüfen.

7. Drücken Sie [KIT].
Das „DRUM KIT“-Display erscheint.

VELOCITY: 0-127

Spieren der Sounds mit Preview

Halten Sie [SHIFT] und drücken Sie [PREVIEW] mehrfach hintereinander.

Die Lautstärke wird gemäß den Einstellungen für "VELOCITY 1", "VELOCITY 2", "VELOCITY 3" usw. gewechselt.

Drücken Sie [PREVIEW] mehrfach hintereinander.

Der Sound wird immer mit der Lautstärke gespielt, die zuletzt mit [SHIFT]+[PREVIEW] gespielt wurde.

Kapitel 9 MIDI-Funktionen

MIDI läßt sich auf vielseitige Weise einsetzen, z.B.:

Benutzen Sie einen externen Sequenzer, um Drum-Kits, Pattern-Daten, usw. zu speichern/laden (Bulk dump).

Steuern Sie mit den Pads externe Instrumente an.

Weil das TD-8 auch ein Pad-to-MIDI-Interface ist, erweitert die Verwendung von externen Modulen, Samplern, usw. Ihre Möglichkeiten (S. 151).

Nutzen Sie das TD-8 als MIDI-Soundmodul.

Bei der Verwendung eines externen MIDI-Sequenzers zeigt das TD-8 seine Vielseitigkeit, besonders beim Einsatz der Percussion-Sets, welche Ihnen eine große Anzahl verschiedener Instrumente zur Verfügung stellt (S. 104).



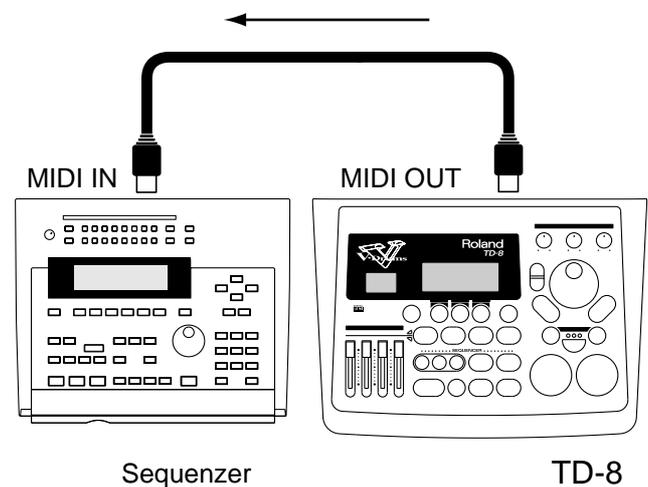
Nähere Informationen über MIDI finden Sie auf p. 176.

Speichern/Laden von Daten auf/von einem externen MIDI-Gerät (BULK DUMP)

Das Speichern von Daten

Um die internen Daten des TD-8 zu speichern, nehmen Sie diese auf einem externen Sequenzer genau so wie musikalische Daten auf. Die Abbildung unten zeigt Ihnen den Datenfluß an.

1. Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel die MIDI OUT-Buchse des TD-8 mit der MIDI IN-Buchse des externen Sequenzers.



2. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], und [F3 (BULK)]. [SETUP] leuchtet, und das "BULK DUMP"-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Datengruppe aus, die über MIDI übertragen werden soll.
4. Wenn Sie "USER PURC SET" oder "DRUM KIT" auswählen, machen Sie weiter mit Schritt 5; ansonsten springen Sie zu Schritt 7.
5. Bewegen Sie den CURSOR [▼] auf die untere Display-Zeile.
6. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Datei aus, die über MIDI übertragen werden soll.
7. Starten Sie die Aufnahme des Sequenzers.

8. Drücken Sie [F3 (EXEC)], um die Datenübertragung zu starten.



MEMO

Mit [F1 (STOP)] können Sie den Vorgang abbrechen.

9. Nach Abschluß der Übertragung der Daten erscheint das folgende Display.



TRANSMIT DATA: ALL, SETUP, DRUM KIT, USER PERC SET, USR PTNS&SONGS

ALL:

Alle Daten, inkl. Setup, Drum Kits, User Percussion Sets, User Patterns und Songdaten

SETUP:

Trigger- und Pad-Einstellungen usw.

DRUM KIT:

ALL:

alle Daten für die Drum Kits 1–64.

[1]–[64]:

nur die Daten des ausgewählten Drum-Kits.

USER PERC SET:

ALL:

alle Daten für die User Percussion Sets 1–2.

USER1–2:

nur die Daten des ausgewählten User Percussion-Sets.

USR PTNS&SONGS:

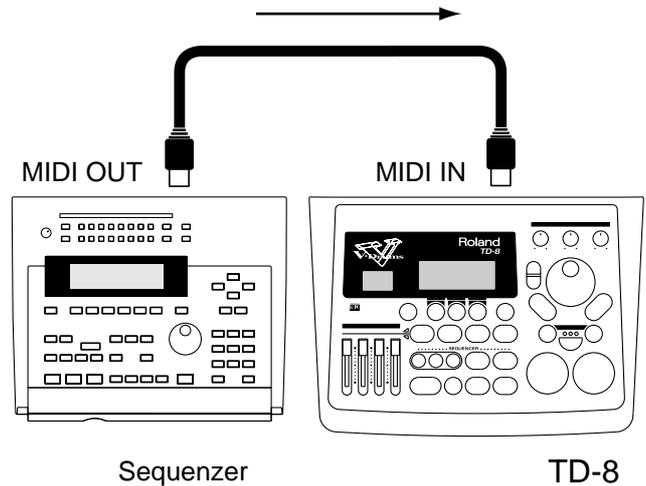
alle Daten der User Patterns 701–800 und Songs 1–50.

HINWEIS

„Bulk Dump“ besteht aus System-Exklusiven (SYSEX) Daten. Achten Sie darauf, daß der externe Sequenzer diesen Daten-Typ empfangen und aufzeichnen kann, und daß keine im externen Sequenzer möglicherweise vorhandenen Filter-Funktionen die Aufnahme von SYSEX-Daten verhindern.

Zurückübertragen von Daten in das TD-8

1. Verbinden Sie –wie in der unteren Abbildung zu sehen– die MIDI OUT-Buchse des externen Sequenzers mit der MIDI IN-Buchse des TD-8.



2. Starten Sie die Wiedergabe des externen Sequenzers mit den Daten für das TD-8.

Am TD-8 müssen beim Laden von Daten keine besonderen Einstellungen gemacht werden: alles geht automatisch.

HINWEIS

Wenn Sie Daten in das TD-8 laden, werden die Daten eines Typs (bzw. bei „ALL“: alle Daten) im internen Speicher des TD-8 überschrieben und gehen verloren. Falls Sie diese Daten jedoch später brauchen, machen Sie unbedingt Sicherheitskopien dieser Daten !!

Die Geräteerkennung (Device ID) einstellen

Die hier beschriebenen Einstellungen sind nur nötig, wenn Sie unterschiedliche Daten gleichzeitig an zwei oder mehrere TD-8-Geräte übertragen möchten.

HINWEIS

Da die Geräte-Kennung zusammen mit den anderen Daten bei einem Bulk Dump gespeichert wird, ist es nicht möglich, die Daten unter einer anderen Geräte-Kennung zurückzuladen als mit der, die das TD-8 zum Zeitpunkt des Speicherns besaß.

MEMO

Die Werksvoreinstellung ist „17“.

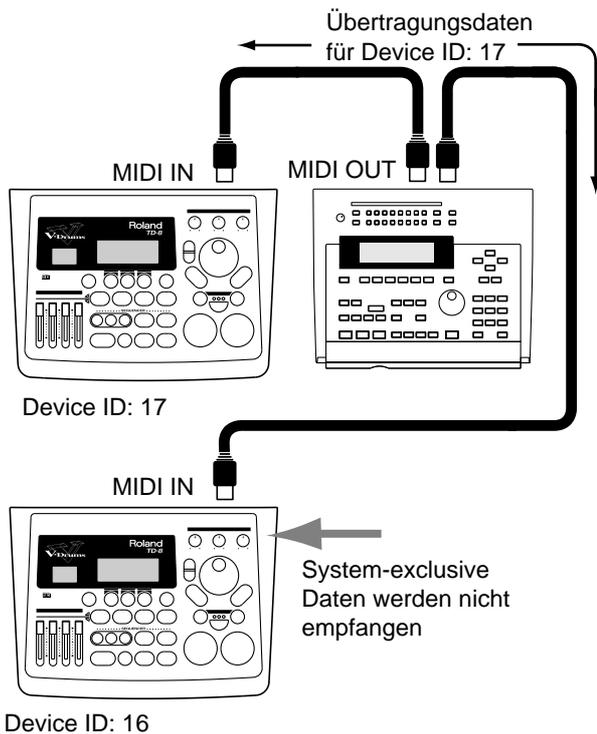


1. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], [F1 (GLOBAL)] und [F3 (PAGE 3)].
[SETUP] leuchtet, und das "MIDI GLOBAL"-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf "DEVICE ID".
3. Stellen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Device ID-Nr. ein.

DEVICE ID: 1-32

Beispiel:

Nehmen wir an, daß die Geräte-Kennung des TD-8 auf „17“ stand, als Sie Daten abgespeichert haben. Wenn beim zurückladen der Daten in das TD-8 die Kennung auf einer anderen Zahl als „17“ steht, werden diese nicht empfangen.



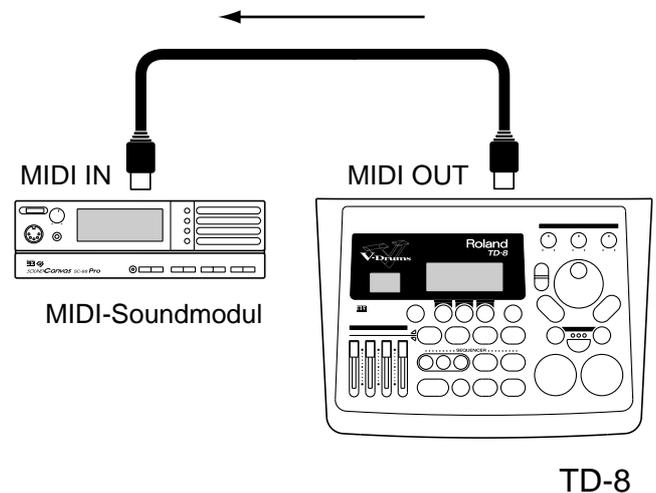
Der Einsatz von Pads, um ein externes MIDI-Soundmodul zu spielen

Dieser Abschnitt zeigt Ihnen die möglichen Einstellungen.

TIPP

Sie können die TD-8-Sounds gleichzeitig mit anderen Sounds spielen (Dies nennt man auch „Layering=Übereinanderlegen“)

Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel die MIDI OUT-Buchse des TD-8 mit der MIDI IN-Buchse eines externen MIDI-Soundmoduls.



Auswählen der Noten-Nummer, die von jedem Pad übertragen wird HEAD RIM

Die MIDI-Noten-Nummer (Tasten-Nummer) jedes Pads kann geändert werden. Stellen Sie diese so ein, daß der gewünschte Sound des angeschlossenen MIDI-Sound-Moduls oder Samplers angesteuert wird.



1. Drücken Sie [KIT], [F1 (INST)], [F2 (EDIT)] und [F3 (MIDI)].
[KIT] leuchtet, und das "INST MIDI"-Display erscheint.
2. Schlagen Sie auf das Pad, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
Im Display wird die entsprechende Note dargestellt.
3. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf "NOTE NUMBER".

4. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die gewünschte Notenummer aus.

NOTE NUMBER: 0 (C -1) -127 (G 9)



Informationen über die ab Werk eingestellten Werte finden Sie unter "Noten-Nummern für die einzelnen TRIGGER INPUTS" (S. 185) in der "Preset-Percussion-Set-Liste."



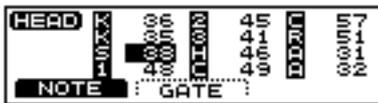
Bei der Hi-Hat benötigen Sie nur die Einstellung für die offene Hi-Hat („Open Hi-hat“/Grundeinstellung 46 (A#2)). Bei dieser Einstellung werden die geschlossene und getretene Hi-Hat automatisch miteingestellt.

Beispiel:

Wenn Sie den Wert für die offene Hi-Hat um „2“ verringern, werden die Werte für die geschlossene und die getretene Hi-Hat ebenfalls um „2“ vermindert.

Auswahl der Notenummer aus einer Liste

In dieser Liste werden die Notennummern der HEAD-Sounds (H) angezeigt.



1. Drücken Sie [KIT], [F1 (INST)], [F2 (EDIT)], und [F3 (MIDI)].
[KIT] leuchtet, und das "INST MIDI"-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf "NOTE NUMBER".
3. Drücken Sie [F3 (LIST)].
Das "NOTE LIST"-Display erscheint.



Wenn im Display das ✱ Symbol erscheint, ist die gleiche Notenummer für mehr als ein Pad zugewiesen (siehe den folgenden Abschnitt auf der rechten Seite).

4. Schlagen Sie ein Pad an.
Im Display erscheint die Einstellseite für dieses Pad.



Sie können diese Auswahl auch über CURSOR [▲]/[▼] und [TRIG SELECT] vornehmen.

5. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die gewünschte Notenummer aus.

Wenn mehreren Pads die gleiche Notenummer zugewiesen ist

Wenn zwei oder mehr Pads die gleiche Notenummer zugeordnet ist, wird über diese Note immer der Sound des Pads gespielt, welches die niedrigste TRIGGER INPUT-Nummer besitzt. Wenn für einen HEAD-Sound und einen RIM-Sound die gleiche Notenummer zugeordnet ist, wird immer über diese Note immer der HEAD-Sound (H) gespielt.



Im Display erscheint in der Noten-Liste das ✱ Symbol für die TRIGGER INPUT-Sounds, die nicht über eine MIDI-Notenummer erklingen.



Wenn Sie ein Pad anschlagen, wird die entsprechende Notenummer über MIDI gesendet.

Beispiel:

Wenn die Notenummer "38" sowohl für den HEAD- als auch RIM-Sound des TRIGGER INPUT 3 (SNARE) sowie für den HEAD-Sound des TRIGGER INPUT 4 (TOM1) eingestellt wird, erscheinen die folgenden Anzeigen im Display.



Wenn das TD-8 über die Notenummer 38 gespielt wird, wird damit nur der HEAD-Sound des TRIGGER INPUT 3 (SNARE) gespielt.

Einstellen der Notendlänge (Gate Time) **HEAD EDIT**

Für jedes Pad können Sie einstellen, wie lange die Töne des über MIDI OUT angesteuerten Moduls gehalten werden sollen.

Drum-Sound-Module reagieren normalerweise nur auf einen „Note-on=Note-an“-Befehl und ignorieren die „Note-off=Note-aus“-Befehle. Normale MIDI-Soundmodule oder Sampler brauchen aber „Note-off“-Befehle, weil sonst die angespielten Sounds „unendlich“ lange weiterklingen würden. Bei Schlagzeug- oder Percussion-Sounds würde dies zunächst nicht auffallen, weil diese ohnehin verklingen; allerdings wären nach kurzer Zeit alle Stimmen des angeschlossenen Gerätes belegt. Die „Gate Time“ sorgt dafür, daß nach Verstreichen der eingestellten Zeit ein „Note-off“-Befehl gesendet wird. In der Werksvoreinstellung sind diese Werte auf den Minimal-Wert gestellt.



1. Drücken Sie [KIT], [F1 (INST)], [F2 (EDIT)] und [F3 (MIDI)].
[KIT] leuchtet, und das „INST MIDI“-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „GATE TIME“.
3. Stellen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Notendlänge ein.

MEMO

Mit [F3 (LIST)] können Sie eine Liste aufrufen, wo die Notendängen aller Pads angezeigt werden. Um eine Einstellung auszuwählen, schlagen Sie ein Pad an, oder nutzen Sie die Taster CURSOR [▲]/[▼] und [TRIG SELECT].



GATE TIME: 0.1–8.0

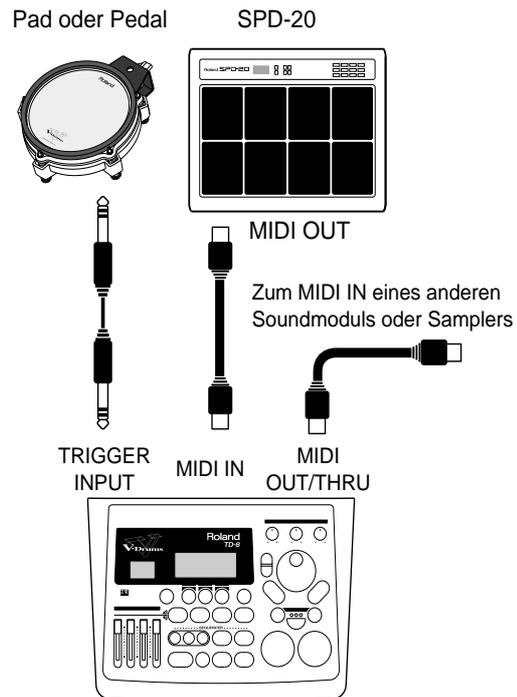
Auswählen des MIDI-Kanals

Nähere Informationen finden Sie unter „Einstellen des MIDI-Kanals für einen Part“ (S. 154). Die Notenmeldungen der Pads werden auf dem MIDI-Kanal übertragen, der für das Drum-Kit (Parameter „KIT“) eingestellt ist.

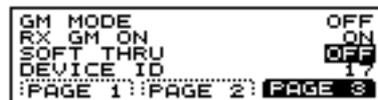
Das TD-8 in Verbindung mit dem Roland SPD-20 (SOFT THRU)

In diesem Abschnitt werden die Einstellungen gezeigt, die Sie brauchen, wenn Sie das Roland SPD-20 zusammen mit den Pads des TD-8 verwenden möchten.

1. Verbinden Sie das SPD-20 und das TD-8 wie unten gezeigt.



2. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], [F1 (GLOBAL)] und [F3 (PAGE 3)].
[SETUP] leuchtet, und das „MIDI GLOBAL“-Display erscheint.



3. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf „SOFT THRU“.
4. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Einstellung „ON“.

Alle Nachrichten außer System Exclusive-Meldungen, die über MIDI IN empfangen werden, werden nun auch über den MIDI OUT/THRU-Anschluß weiter übertragen. Falls Sie diese Möglichkeit nicht nutzen möchten, belassen Sie den Wert auf „OFF“, da die Trigger der Pads dann schneller reagieren.

SOFT THRU: OFF, ON

MIDI-Einstellungen für das gesamte TD-8

Einstellen des MIDI-Kanals für einen Part

Sie können für jeden Part festlegen, auf welchem MIDI-Kanal dieser senden und empfangen soll.



- Drücken Sie [SETUP] und [F2 (MIDI)].
[SETUP] leuchtet, und das "TX/RX CHANNEL"-Display erscheint.
- Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf den Part, der eingestellt werden soll.
- Stellen Sie den gewünschten MIDI-Kanal mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE ein.
Bei [1]-[16] wird der entsprechende MIDI-Kanal verwendet, bei „OFF“ sendet/empfangt der entsprechende Part keine Notendaten.

TIPP

Drum Kit-Parts und Percussion-Parts können gleichzeitig über MIDI-Kanal „10“ gespielt werden.

CHANNEL: CH1-CH16, OFF



Im GM Mode (S. 159) sind die MIDI-Kanäle der Parts fest voreingestellt und können nicht verändert werden (siehe folgende Abbildung).



Einstellen der Priorität für Drums oder Percussion (CHANNEL 10 PRIORITY)

Diese Einstellung bestimmt, aus welchem Bereich der Sound erklingt, wenn der Drum Kit-Part und der Percussion-Part beide auf MIDI-Kanal „10“ eingestellt sind und das TD-8 eine Notmeldung empfängt, die sowohl für ein Pad als auch für einen Percussion-Sound eingestellt ist. Diese Einstellung gilt auch für die Aufzeichnung von Spieldaten eines externen Sequenzers (S. 112).

CH10

Percussion-Part	Noten-Nr.	Drum-Kit-Part
Std 1 T2	48 C3	4/TOM1
Med16 Cr	49	8/CRASH1
Std 1 T1	50	4/TOM1 Rim
Pop Rd	51	10/RIDE
China18"	52	9/CRASH2 Rim
Pop Rdb	53	10/RIDE Rim
Tambrn 1	54	
Splsh12"	55	8/CRASH1 Rim
Cowbell1	56	
Quik16Cr	57	9/CRASH2
VibraSlp	58	
Pop Rde	59	
R8Bng Hi	60 C4	
R8Bng Lo	61	
Conga Mt	62	
Conga Sl	63	
Conga Op	64	

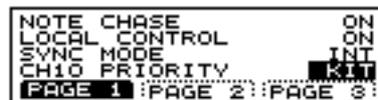
CH10 PRIORITY: PERC

CH10 PRIORITY: KIT

Noten-Nr.	Drum-Kit-Part
48 C3	4/TOM1
49	8/CRASH1
50	4/TOM1 Rim
51	10/RIDE
52	9/CRASH2 Rim
53	10/RIDE Rim
54	Tambrn 1
55	8/CRASH1 Rim
56	Cowbell1
57	9/CRASH2
58	VibraSlp
59	Pop Rde
60 C4	R8Bng H
61	R8Bng Lo
62	Conga Mt
63	Conga Sl
64	Conga Op

- Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], [F1 (GLOBAL)] und [F1 (PAGE 1)].

[SETUP] leuchtet, und das "MIDI GLOBAL"-Display erscheint.



- Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf "CH10 PRIORITY".
- Machen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die gewünschte Einstellung.

CH10 PRIORITY: KIT, PERC

KIT:

Wenn eine doppelt zugewiesene Notennummer empfangen wird, erklingt der Sound des Drum Kit-Parts (des Pads). Bei anderen Notennummern erklingt der Sound des Percussion-Parts.

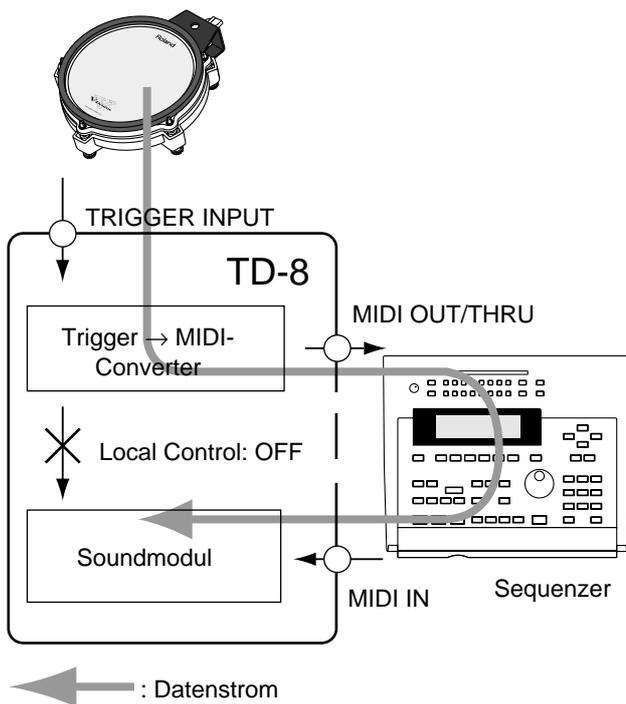
PERC:

Es erklingt immer der Sound des Percussion-Parts.

Ausschalten der Ansteuerung des TD-8 durch Pads (Local Control)

Diese Einstellung ist nötig, wenn Sie Ihr Spiel auf den Pads auf einem externen Sequenzer aufnehmen möchten.

Die Pad-Daten werden nun NICHT mehr direkt zur Klangerzeugung geschickt (Local Control off), sondern über den MIDI OUT zum Sequenzer und von dort aus über MIDI IN zur Klangerzeugung des TD-8 weitergeleitet – wie in der folgenden Abbildung zu sehen.



Wenn Sie bei einem solchen Aufbau die Einstellung auf „Local on“ belassen, würde das TD-8 zweimal angesteuert und dadurch unangenehme Phasenauslöschungen erzeugen.

1. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], [F1 (GLOBAL)] und [F1 (PAGE 1)].
[SETUP] leuchtet, und das „MIDI GLOBAL“-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf „LOCAL CONTROL“.
3. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Einstellung „OFF“.

LOCAL CONTROL: OFF, ON

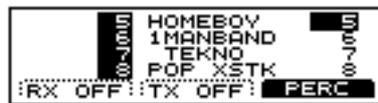
Abschalten des Sendens/ Empfangens von Program Change-Meldungen

Sie können bestimmen, ob das TD-8 Programmwechsel-Befehle von/zu einem externen Gerät empfängt/überträgt oder nicht.

1. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)] und [F2 (PROG)].
[SETUP] leuchtet, und das „PROGRAM CHANGE“-Display erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf das gewünschte Kit.
3. Durch wiederholtes Drücken von [F1] wird der Empfang ein- oder ausgeschaltet. Durch wiederholtes Drücken von [F2] wird die Übertragung ein- oder ausgeschaltet.



Die Programm-Nummern der Drum-Kits werden eingestellt unter „Wechseln der Drum-Kits über Program Change-Meldungen“ (S. 157).

Verminderung der Anzahl von Daten, die vom FD-7 übertragen werden (PEDAL DATA THIN)

Mit dieser Funktion vermeiden Sie, daß vom FD-7 Hi-Hat-Pedal eine unverhältnismäßig hohe Anzahl von Daten zum internen Sequenzer des TD-8 oder über MIDI OUT übertragen wird.



1. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], [F1 (GLOBAL)] und [F2 (PAGE 2)].
[SETUP] leuchtet, und das "MIDI GLOBAL"-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf "PEDAL DATA THIN".
3. Machen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die gewünschte Einstellung.

PEDAL DATA THIN: OFF, 1, 2

OFF:

keine Ausdünnung der Daten.

1:

normale Ausdünnung der Daten.

2:

stärkere Ausdünnung der Daten als bei „1“.



Belassen Sie die Einstellung auf „OFF“, wenn Sie eine exakte Übertragung aller FD-7-Daten wünschen.

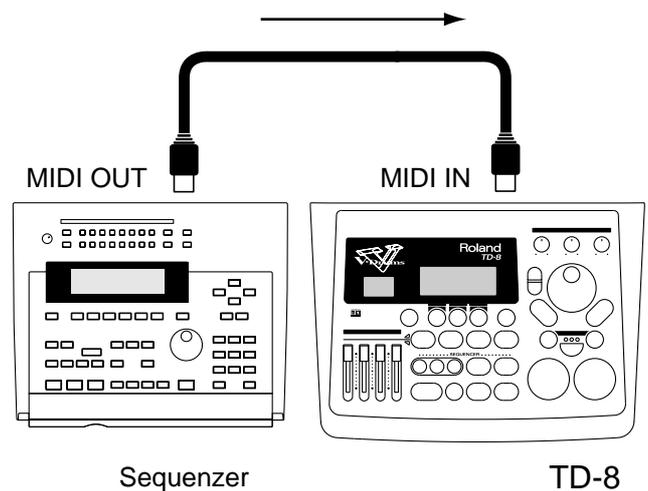
Das TD-8 als MIDI-Soundmodul

Das TD-8 kann über bis zu 6 Parts über MIDI angesteuert werden. Die verschiedenen MIDI-Kanäle werden eingestellt unter "Einstellen des MIDI-Kanals für einen Part" (S. 154).



- Die hier beschriebenen Einstellungen sind nur notwendig, wenn das TD-8 über MIDI gesteuert werden soll.
- Wenn Sie das TD-8 als General MIDI-Soundmodul verwenden möchten, lesen Sie den Abschnitt "Das TD-8 als General MIDI-Soundmodul (GM)" (S. 159).

Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel –wie in der unteren Abbildung gezeigt– den MIDI OUT eines externen Sequenzers, Keyboards oder Pad-Controllers (z.B. ein SPD-20) mit dem MIDI IN des TD-8.



Wenn Sie das TD-8 als MIDI-Soundmodul einsetzen, müssen die Sounds, die Sie verwenden möchten, einem PATTERN zugeordnet sein. Denn in Pattern können Sie abspeichern, welche Sounds den einzelnen Parts zugeordnet sind. Verwenden Sie dafür am besten ein leeres Pattern.

1. Drücken Sie [PATTERN] und [F3 (▲ MENU)].
[PATTERN] leuchtet, und ein weiteres Menu erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+]/[DEC/-], VALUE oder CURSOR [▲]/[▼] auf "NEW".
3. Drücken Sie [F3].
Damit wird automatisch ein leeres Pattern angewählt.



Wenn alle Patterns belegt sind, müssen Sie eines löschen (siehe "Ein Pattern vollständig löschen [DELETE]" (S. 116).

Einstellen von Notennummern für die Pads



siehe "Auswählen der Noten-Nummer, die von jedem Pad übertragen wird" (S. 151).

Wechseln der Drum-Kits über Program Change-Meldungen

Sie können jedem Drum-Kit eine beliebige Programmwechsel-Nummer zuordnen.



1. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)] und [F2 (PROG)]. [SETUP] leuchtet, und das "PROGRAM CHANGE"-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf das gewünschte Drum-Kit.
3. Stellen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Programm-Nummer für dieses Drum-Kit ein.



Wenn zwei oder mehr Drum-Kits die gleiche Programm-Nummer zugeordnet ist, erscheint im Display das ✳ Symbol. (siehe Abschnitt auf der rechten Seite).

PROGRAM NUMBER: 1-128

(Program Change: 0-127)

MEMO

In der Werksvoreinstellung entsprechen die MIDI Programmnummern den Drum Kit-Nummern.

Programm-Nummern für Drum Kits und Percussion Sets

Wenn für ein Drum Kit und ein Percussion Set die gleiche Programmnummer eingestellt ist

Wenn das TD-8 eine Programmwechsel-Meldung empfängt, werden sowohl das Drum-Kit als auch das Percussion Set gewechselt.

Wenn für mehrere Drum Kits und Percussion Sets die gleiche Programmnummer eingestellt ist

Wenn das TD-8 eine Programmwechsel-Meldung empfängt, werden das Drum-Kit und das Percussion Set mit der jeweils niedrigsten Speichernummer ausgewählt.

TIPP

Die im Display mit einem ✳ Symbol markierten Sets werden nicht ausgewählt.

Wechseln des Percussion-Sets über Program Change-Meldungen

Sie können jedem Percussion-Set eine beliebige Programmwechsel-Nummer zuordnen.

TIPP

Sie können auch die Programm-Nummern für die Preset Percussion Sets verändern.

HINWEIS

Die Programm-Nummern im GM Mode (S. 159) sind fest voreingestellt und können nicht verändert werden.



1. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], [F2 (PROG)] und [F3 (PERC)].
[SETUP] leuchtet, und das "PERC"-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf das gewünschte Percussion-Set.
3. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die gewünschte Programm-Nummer aus.

PROGRAM NUMBER: 1-128

(Program Change: 0-127)



- Informationen zu den ab Werk eingestellten Programmnummern finden Sie in der "Preset-Percussion-Set-Liste" (S. 184).

Einstellungen für Parts und Percussion Sets



Nähere Informationen finden Sie unter "Part-Einstellungen" (S. 102).

Sie können über MIDI die Sounds der Parts umschalten. Senden Sie vom MIDI-Sequenzler die dafür notwendigen Control Change Bank Select (CC0#, CC32#)- und Program Change (PC)-Befehle an das TD-8.

HINWEIS

Wie diese MIDI-Befehle vom MIDI-Sequenzler erzeugt werden, entnehmen Sie bitte der Anleitung Ihres MIDI-Sequenzers.



Nähere Informationen zu den Bank Select- und Program Change-Meldungen für die Parts finden Sie in der "Begleit-Instrument-Liste" (S. 186) und in der "MIDI-Implementation" (S. 200).

Das TD-8 als General MIDI-Soundmodul (GM)

Das TD-8 besitzt einen **GM Mode**. Wenn dieser aktiviert ist, können Sie das TD-8 als General MIDI-Soundmodul nutzen.



Nähere Informationen zum General MIDI-System finden Sie auf S. 13.

Umschalten in den GM Mode

Damit das TD-8 GM-Songdaten korrekt wiedergeben kann, muß der GM Mode am TD-8 ausgewählt werden.

Das TD-8 wechselt in den folgenden Situationen in den GM Mode:

- wenn der GM Mode am TD-8 manuell ausgewählt wird.
- wenn das TD-8 über MIDI einen „GM System ON“-Befehl empfängt. Dieser Befehl ist in vielen GM-Songdaten am Songanfang enthalten.

Nach Umschalten in den GM Mode wird der Part 10 automatisch als Drum/Percussion-Part definiert, und die Parts 1-9 sowie 11-16 erhalten den Sound PIANO 1. **Diese Voreinstellung kann am TD-8 selbst nicht umgestellt werden.** Sie müssen die Klangwechsel über MIDI ausführen: Bank Select CC0#, CC32# und Program Change (PC).



- Die Programmnummern im GM Mode sind fest voreingestellt und können nicht verändert werden. Die Funktion „Wechseln des Percussion-Sets über Program Change-Meldungen“ (S. 158) steht hier nicht zur Verfügung.
- Die Drum Kit-Parts können im GM Mode nicht über MIDI gespielt werden, sondern nur über am TD-8 angeschlossene Pads.
- Die Stereoposition der einzelnen Drum- und Percussion-sounds werden durch die PAN-Meldungen eines General MIDI-Songs bestimmt. Beachten Sie, daß die Panorama-Einstellung des TD-8 und des General MIDI-Systems gegenläufig sind.
- Der interne Sequenzer des TD-8 ist im GM Mode abgeschaltet. Das heißt, die Taster [PATTERN], [SONG], [PLAY/STOP], [REC], [TOP], [FWD], [BWD], [CLICK] und [TEMPO] sind im GM Mode ohne Funktion.



Verwenden Sie die Programmnummern in der „Preset-Percussion-Set-Liste“ (S. 184) und „Begleit-Instrument-Liste“ (S. 186).



1. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], [F1 (GLOBAL)] und [F3 (PAGE 3)].
[SETUP] leuchtet, und das „MIDI GLOBAL“-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf „GM MODE“.
3. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Einstellung „ON“.
Die Anzeige „GM ON“ erscheint im „DRUM KIT“-Display.



Parameter, die im GM Mode nicht eingestellt werden können, sind im Display durchgestrichen.

Die GM System ON-Meldung

Mit diesem MIDI-Befehl wird das TD-8 in den Gm Mode versetzt und gleichzeitig alle Einstellungen auf den GM Mode initialisiert.



Wenn der Parameter „RX GM ON“ auf „OFF“ gesetzt ist, kann das TD-8 keine GM System ON-Meldung erkennen.



Nähere Informationen zum Parameter „RX GM ON“ finden Sie auf S. 160.

Abschalten des Empfangs des GM Mode-Befehls

Dieser Parameter bestimmt, ob das TD-8 in den GM Mode wechselt, wenn eine "GM System ON"-Meldung empfangen wird.



1. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], [F1 (GLOBAL)] und [F3 (PAGE 3)].
[SETUP] leuchtet, und das "MIDI GLOBAL"-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf "RX GM ON".
3. Machen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die gewünschte Einstellung.

RX GM ON: OFF, ON

OFF:

wenn das TD-8 eine "GM System ON"-Meldung empfängt, schaltet es nicht in den GM Mode um.

ON:

wenn das TD-8 eine "GM System ON"-Meldung empfängt, schaltet es in den GM Mode um.

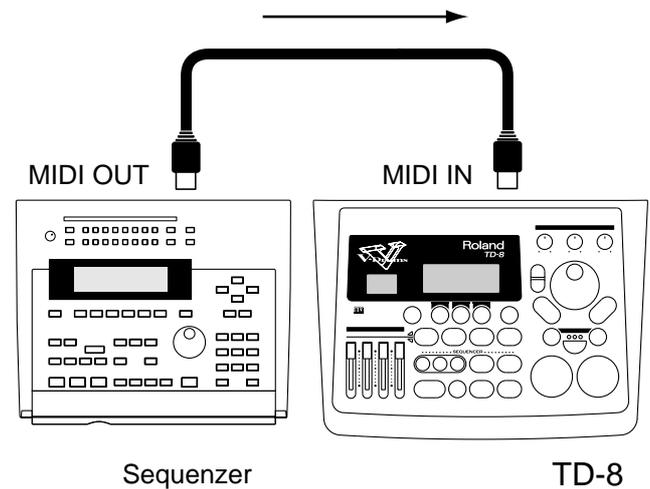
MEMO

Um das TD-8 manuell in den GM Mode umzuschalten, lesen Sie den entsprechenden Abschnitt auf S. 159.

Abspielen von General MIDI-Songs mit dem TD-8

Abspielen von GM-Songdaten

1. Verbinden Sie MIDI IN des TD-8 mit MIDI OUT Ihres MIDI-Sequenzers.



2. Setzen Sie das TD-8 in den GM Mode (siehe "Umschalten in den GM Mode" (S. 159)).

TIPP

Wenn der GM-Song einen "GM SYSTEM ON"-Befehl am Songanfang besitzt und dieser Song ab Beginn abgespielt wird, schaltet das TD-8 in den GM Mode um. Wird dieser GM-Song allerdings ab der Songmitte abgespielt, wird kein "GM SYSTEM ON"-Befehl an das TD-8 gesendet, und das TD-8 schaltet nicht in den GM Mode um, und die Songdaten werden mit den falschen Sounds bzw. unvollständig wiedergegeben. Spielen Sie den GM Song daher ab Beginn ab.

3. Starten Sie die Wiedergabe des GM-Songs.

HINWEIS

Das TD-8 ist ausschließlich kompatibel zum General MIDI 1-System. Das TD-8 besitzt nicht die Formate „Roland GS“ bzw. „General MIDI Level 2“. GS- bzw. GM2-Songdaten können mit dem TD-8 daher nicht korrekt abgespielt werden.

MEMO

Das TD-8 wechselt vom GM Mode wieder in den normalen Betriebsstatus, wenn eine "GM SYSTEM OFF"-Meldung empfangen wird oder der GM Mode im TD-8 manuell abgeschaltet wird (siehe S. 159). Bei GM-Songs, die keinen "GM SYSTEM OFF"-Befehl am Songende besitzen, müssen Sie den GM Mode am TD-8 manuell abschalten, um wieder den normalen Betriebsstatus zu erreichen.

Abschalten des Empfangs von MIDI-Meldungen für einzelne Parts

In diesem Menu können Sie einzelne Parts abschalten, so daß diese während der Wiedergabe des GM-Songs nicht erklingen.

PART	RX	SW			
PART 1	ON	ON	PART 8	ON	ON
PART 2	ON	ON	PART 9	ON	ON
PART 3	ON	ON	PART 10	ON	ON
PART 4	ON	ON	PART 11	ON	ON
PART 5	ON	ON	PART 12	ON	ON
PART 6	ON	ON	PART 13	ON	ON
PART 7	ON	ON	PART 14	ON	ON

PART	RX	SW			
PART 1	ON	ON	PART 8	ON	ON
PART 2	ON	ON	PART 9	ON	ON
PART 3	ON	ON	PART 10	ON	ON
PART 4	ON	ON	PART 11	ON	ON
PART 5	ON	ON	PART 12	ON	ON
PART 6	ON	ON	PART 13	ON	ON
PART 7	OFF	ON	PART 14	ON	ON

1. Aktivieren Sie den GM Mode (S. 159).
2. Halten Sie [SHIFT] und drücken Sie [MIXER]. Das "PART RX SW"-Display erscheint.
3. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf den Part, der abgeschaltet werden soll.

TIPP

Wenn sich der Cursor auf "PART 7" befindet und Sie dann CURSOR [▼] drücken, springt das Display auf die Einstellseite der Parts 8–16 (ausgeschlossen ist nur der PART 10).

4. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Einstellung "OFF".

PART 1-16: OFF, ON

OFF:

MIDI-Meldungen werden nicht empfangen.

ON:

MIDI-Meldungen werden empfangen.

MIDI-Kontrolldaten, die ein ausdrucksvolleres Spiel ermöglichen

Kontrolldaten zur Hi-Hat-Kontrolle

Der Hi-Hat-Kontroller (FD-7) überträgt die Information, mit welcher Stärke das Pedal heruntergetreten wird, mit Hilfe von Kontrollwechsel-Nachrichten (Control Change Messages) an das TD-8. Ab Werk ist dafür „Control Change 4“ eingestellt, welcher zur Übertragung zu (und zum Empfang von) einem Sequenzer benutzt wird.

Falls das verwendete MIDI-Gerät den „Control Change 4“ bereits zur Kontrolle einer anderen Funktion verwendet, können Sie für die Hi-Hat auch eine andere Control Change-Nummer einstellen.

PEDAL DATA THIN	OFF
PEDAL CC	FOOT (4)
ZONE CC	GEN1 (16)
PAGE 1 : PAGE 2 : PAGE 3 :	

1. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], [F1 (GLOBAL)] und [F2 (PAGE 2)]. [SETUP] leuchtet, und das "MIDI GLOBAL"-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf "PEDAL CC".
3. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE den gewünschten MIDI-Kanal aus.

PEDAL CC: OFF, MOD (1), FOOT (4), GEN1 (16), GEN2 (17)

OFF:

die Hi-Hat-Kontrolldaten werden weder über MIDI IN empfangen, noch über MIDI OUT gesendet.

MOD (1), FOOT (4), GEN1 (16), GEN2 (17):

einer dieser Control Change-Meldungen wird zur Hi-Hat-Kontrolle sowohl für den Empfang über MIDI IN als auch für die Übertragung über MIDI OUT verwendet.

Kontrolldaten zur Erkennung der Anschlagposition (Positional Sensing)

Das TD-8 benutzt Control Change-Meldungen, um die Anschlagposition auf einem Snare-Pad anzuzeigen. Die Anschlagposition zwischen Pad-Mitte und -Rand wird bei der Snare (TRIGGER INPUT 3) mit „Control Change 16“ übertragen. Diese „Control Change“-Nummern werden sowohl beim Senden über MIDI OUT als auch beim Empfang über MIDI IN verwendet.

Falls das verwendete MIDI-Gerät diese Control Change-Nummern bereits zur Kontrolle von anderen Funktionen verwendet, können Sie auch andere Control Change-Nummern einstellen.



1. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], [F1 (GLOBAL)] und [F2 (PAGE 2)].
[SETUP] leuchtet, und das „MIDI GLOBAL“-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf „ZONE CC“.
3. Machen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die gewünschte Einstellung.

ZONE CC: OFF, MOD (1), GEN1 (16), GEN2 (17)

OFF:

die Daten für „Positional Sensing“ werden weder über MIDI IN empfangen noch über MIDI OUT gesendet.

MOD (1), GEN1 (16), GEN2 (17):

diese Control Change-Meldungen können für „Positional Sensing“ sowohl beim Empfang über MIDI IN als auch bei der Übertragung über MIDI OUT verwendet werden.

Synchronisation mit externen MIDI-Geräten

Dieser Abschnitt behandelt die möglichen Einstellungen, um einen externen Sequenzer mit dem internen Sequenzer des TD-8 zu synchronisieren. Das Gerät, welches die Wiedergabe startet, wird „Master“ genannt, und das Gerät, welches synchron zur Wiedergabe mitläuft, nennt man „Slave“.

SYNC MODE: INT, EXT, REMOTE

INT (INTERNAL):

für Aufnahme und Wiedergabe wird die Tempo-Einstellung des TD-8 benutzt. Dieser Wert ist der ab Werk eingestellte Zustand.

EXT (EXTERNAL):

der interne Sequenzer des TD-8 läuft in Abhängigkeit zu den Tempo-Daten (MIDI Clock) eines externen Gerätes.

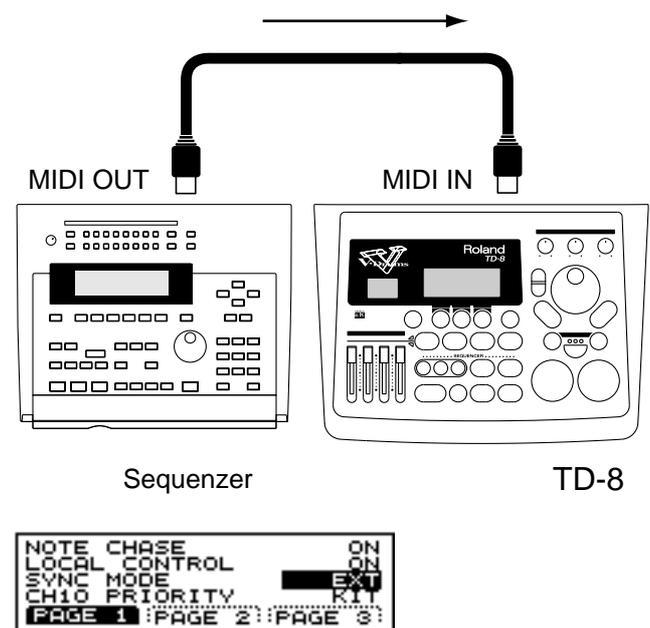
REMOTE:

das TD-8 „gehört“ den Start-, Pause- und Stop-Befehlen eines externen Gerätes, läuft aber in dem Tempo, das im TD-8 vorgegeben ist.

Das TD-8 zur Wiedergabe eines externen Sequenzers synchronisieren

In diesem Fall ist das TD-8 der „Slave“.

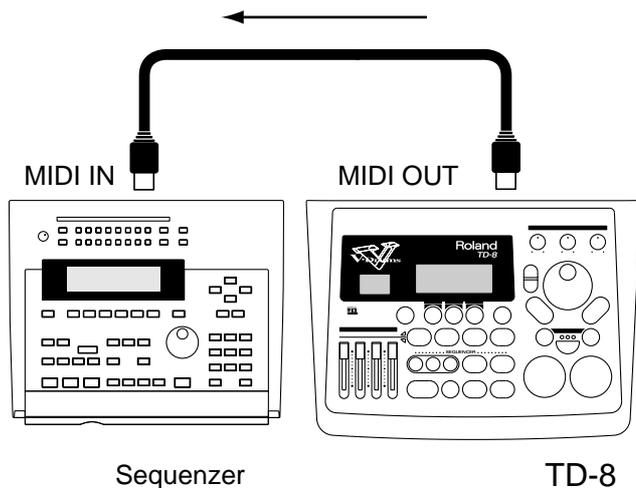
Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel –wie in der unteren Abbildung gezeigt– den MIDI OUT des externen Gerätes mit dem MIDI IN des TD-8.



1. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], [F1 (GLOBAL)] und [F1 (PAGE 1)]. [SETUP] leuchtet, und das "MIDI GLOBAL"-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf "SYNC MODE".
3. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Einstellung "EXT".
4. Starten Sie die Wiedergabe des externen MIDI-Gerätes (Master).
Das TD-8 startet ebenfalls die Wiedergabe und läuft synchron zum „Master“.

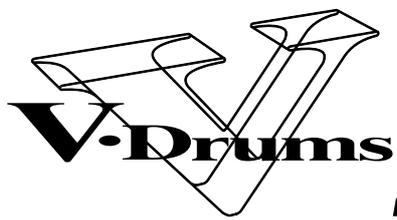
Einen externen Sequenzer zur Wiedergabe des TD-8 synchronisieren

In diesem Fall ist das TD-8 der „Master“. Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel –wie in der unteren Abbildung gezeigt– den MIDI OUT des TD-8 mit dem MIDI IN des externen Gerätes.



1. Drücken Sie [SETUP], [F2 (MIDI)], [F1 (GLOBAL)] und [F1 (PAGE 1)]. [SETUP] leuchtet, und das "MIDI GLOBAL"-Display erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf "SYNC MODE".
3. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Einstellung "INT".
4. Stellen Sie den externen Sequenzer so ein, daß er in der Lage ist, synchron mitzulaufen.
Lesen Sie dazu die Anleitung Ihres MIDI-Sequenzers.

5. Starten Sie die Wiedergabe des TD-8.
Der externe Sequenzer startet ebenfalls und läuft synchron zum TD-8 mit.



PERCUSSION SOUND MODUL

TD-8

Anhang

Mögliche Fehlerursachen

Dieser Teil enthält Abschnitte, die Sie durchgehen sollten, wenn Sie Probleme haben, und zeigt Ihnen, wie Sie diese beseitigen können.

TIPP

Beispiel:

Bedienvorgänge am TD-8 sind wie folgt angegeben:

[KIT] → [F2 (STUDIO)] → "LEVEL" – bedeutet:

1. Drücken Sie [KIT].
2. Drücken Sie [F2 (STUDIO)].
3. Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf "LEVEL".

Probleme mit dem Gesamtsound

Kein Sound

Ist die Lautstärke-Einstellung aus oder zu niedrig?

Überprüfen Sie die folgenden Punkte.

- Ist der [VOLUME CONTROLS]-Regler (MASTER) zu leise gestellt?
→ Drehen Sie am [VOLUME CONTROLS]-Regler.
- Sind die [GROUP FADERS] zu leise gestellt?
→ Schieben Sie die [GROUP FADERS] höher.

MEMO

Mit dem [FADERS]-Taster können Sie die Fader-Gruppe umschalten (siehe S. 21).

- Sind die Mischpult-Lautstärken der einzelnen Instrumente verringert worden? ([MIXER] → "LEVEL")
→ Schlagen Sie auf das Pad, das nicht zu hören ist.
Erhöhen Sie den Wert mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE (S. 92).

Sind die Pads richtig angeschlossen?

- Überprüfen Sie bitte, ob die Pads richtig angeschlossen sind und ob jedes Pad auch mit dem richtigen Eingang verbunden ist. (S. 27).
- Verwenden Sie nur die den Pads beiliegenden Verbindungskabel.

Wenn Sie mit dem PD-80R oder PD-120 Rim Shots spielen, ist das Pad am TRIGGER INPUT 3 (SNARE) angeschlossen?

Ist das TD-8 so eingestellt, daß dieses keinen Sound ausgibt?

Überprüfen Sie die folgenden Punkte.

- Wenn Sie mit Besen spielen möchten, haben Sie passendes Brush Kit ausgewählt? ([KIT])
→ Wählen Sie ein Drum-Kit aus, das im Display mit [BRUSH] bezeichnet ist.



TIPP

Sie können ein Drum Kit auf das Spielen mit Besen anpassen (S. 80).

- Wurde die Ausgangszuweisung verändert? ([SETUP] → [F3 (▲ MENU)] → "OUT")
→ Schlagen Sie auf das Pad, dessen Sound nicht erklingt, und wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE den korrekten Ausgang (S. 137).
- Ist die Instrumenten-Nr. „1.024 (OFF)“ ausgewählt? ([KIT] → [F1 (INST)])
→ Wählen Sie eines der Instrumente [1]–[1.023] aus.

Kein Sound beim Drücken von [PREVIEW]

- Ist die [PREVIEW] Velocity auf „0“ gestellt? ([SETUP] → [F3 (▲ MENU)] → "PREV")
→ Erhöhen Sie die Werte für "VELOCITY1" – "VELOCITY3".
- Ist Local Control (S. 155) auf "OFF" gesetzt?
→ Wenn Sie keinen externen Sequenzer verwenden, setzen Sie Local Control auf „ON“.

Bei Drücken von [PREVIEW] startet das Pattern-Playback

- Ist „Pad Pattern“ ausgewählt? ([KIT] → [F3 (▲ MENU)] → “PTN”)
→ Setzen Sie “PATTERN” auf “OFF”.

TIPP

Um das Pattern-Playback sofort zu stoppen, drücken Sie [PLAY/STOP].

Die im Mixer eingestellte Lautstärke wird nicht umgesetzt

- Group Fader und Mixer-Einstellungen
→ Wenn Sie Lautstärke-Verhältnisse zwischen verschiedenen Sounds programmieren möchten, setzen Sie die [GROUP FADERS] alle auf die gleiche Position. Die [GROUP FADERS] dienen nur zur vorübergehenden Veränderung der Lautstärke einer bestimmten Instrumenten-Gruppe.

Kein Sound, auch wenn das Pad hart angeschlagen wird

- Wenn Sie das TD-8 einschalten, dürfen Sie die Pads und Pedale solange NICHT berühren, bis ein Drum-Kit-Name im Display erscheint. Wenn Sie dies trotzdem tun, ist das TD-8 nicht in der Lage, die automatische Überprüfung der angeschlossenen Pads und Pedale sauber durchzuführen.
→ Schalten Sie das TD-8 aus und erneut wieder ein.

Bei Drehen von [MASTER] ändert sich die Lautstärke nicht

Der [MASTER]-Regler regelt nur die Lautstärke des MASTER OUTPUT-Buchsen und nicht die Lautstärke des Kopfhörer-Ausgangs oder der DIRECT OUTPUT-Buchsen.

Kein Ambience-Effekt hörbar

Überprüfen Sie die folgenden Punkte.

- Ist Ambience ausgeschaltet? ([KIT] → [F3 (▲ MENU)] → “FX SW”)
→ Drücken Sie [F1], um die Ambience einzuschalten (S. 81).
- Wurde der Ambience Level für einzelne Instrumente herabgesetzt? ([KIT] → [F2 (STUDIO)] → [F2 (AMBSND)])
→ Schlagen Sie auf das Pad, dessen Raum nicht zu hören ist, damit sich der Cursor auf den Regler dieses Pads stellt. Erhöhen Sie den Wert mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE (S. 90).
- Wurde der allgemeine Ambience Level für das gesamte Kit herabgesetzt? ([KIT] → [F2 (STUDIO)] → “LEVEL”)
→ Erhöhen Sie den Wert mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE (S. 89).

Der Equalizer arbeitet nicht

- Ist der Equalizer ausgeschaltet? ([KIT] → [F3 (▲ MENU)] → “FX SW”)
→ Drücken Sie [F3], um den EQ einzuschalten (S. 81).
- Ist GAIN auf “0” gestellt? ([KIT] → [F2 (STUDIO)] → [F1 (EQ)])
→ Erhöhen Sie die Werte für “HIGH GAIN” und “LOW GAIN” mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE (S.91).

Der Sound im Kopfhörer ist verzerrt

- Verringern Sie die Kopfhörer-Lautstärke mit dem Headphone-Regler.

Das Signal des Master Output bzw. Direct Output ist verzerrt

- Bestimmte Einstellungen für “SHELL DEPTH”, “HEAD TYPE” und “EQ” können den Sound verzerrt erklingen lassen.
→ Verringern Sie die Mixer-Lautstärke (LEVEL) der Pad-Sounds. ([MIXER] → “LEVEL”)
→ Setzen Sie das Panorama (PAN) eines Sounds möglichst weit in die Mitte. ([MIXER] → “PAN”)

Pad- und Pedal-bezogene Probleme

Es erklingt nicht der gewünschte Sound

Sind die Trigger Type-Einstellungen korrekt?

→ Siehe "Das TD-8 für die angeschlossenen Pads einrichten" (S. 34). ([SETUP] → [F1 (TRIG)])

Sind die Empfindlichkeiten der Pads korrekt eingestellt?

- Siehe "Die Pad-Empfindlichkeit einstellen" (S. 46). ([SETUP] → [F1 (TRIG)] → [F1 (BASIC)])
- Wenn Sie Pads anderer Hersteller verwenden: siehe "Einstellen der Pad-Empfindlichkeit (BASIC TRIGGER PARAMETER)" (S. 129).



Bei der Verwendung von Pads anderer Hersteller als Roland kann es auch bei bestmöglicher Abgleichung der Parameter vorkommen, daß das Ergebnis ungenügend bleibt. Verwenden Sie im Zweifelsfall nur die für das TD-8 empfohlenen Roland-Pads.

Ist die Fellspannung eines V-Pads (PD-80, PD-80R, PD-100, PD-120) stramm genug?

→ Spannen Sie das Fell nach, wenn dieses zu locker ist.

Sind die Rim Sensitivity (RIM SENS; S. 129) und Cross Stick Sensitivity (CROSS STICK; S. 133) korrekt eingestellt?

→ ([SETUP] → [F1 (TRIG)] → [F1 (BASIC)]/[F2 (ADVNC)])

Ein anderes als das zugeordnete Instrument ist zu hören

- Sind beim Anschlagen eines Pads die „Head“ / „Rim“-Einstellungen vertauscht worden?
 - Bei einigen Parametern können Sie die Einstellung für Head und Rim getrennt vornehmen. Prüfen Sie, ob oben rechts im Display das r Symbol angezeigt wird (S. 82).
- Spielen Sie die Rim Shots und Cross-Sticks korrekt?
 - Für **Rim Shots** müssen Sie die Pad-Mitte und die Kante gleichzeitig anschlagen (S. 41). Für **Cross Sticks** darf die Pad-Mitte nicht angeschlagen bzw. berührt werden (S. 42).
- Ist für das Crossstick- oder Besenspiel der richtige Sound ausgewählt?
 - Wählen Sie einen passenden Sound aus (siehe "Drum-Instrument-Liste" (S. 180)).

MIDI-bezogene Probleme

Kein Sound beim Einsatz eines externen Controllers (Sequencer, Keyboard usw.)

Ist die interne Lautstärke-Einstellung des TD-8 verringert worden?

Überprüfen Sie die folgenden Punkte.

- Ist die allgemeine Part-Lautstärke verändert worden? ([PATTERN] → [F2 (▲ PART)] → [SETUP] → [F2 (PAGE 2)] → "LEVEL")
 - Erhöhen Sie den Wert mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE (S. 103).
- Ist die Lautstärke eines Percussion Set-Instrumentes herabgesetzt worden? ([PATTERN] → [F2 (▲ PART)] → [SETUP] → [F3 (INST)] → [F3 (EDIT)] → "LEVEL")
 - Erhöhen Sie den Wert mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE (S.105).

Ist der MIDI-Kanal des Parts korrekt bzw. auf OFF gesetzt? ([SETUP] → [F2 (MIDI)])

→ Verändern Sie den Wert mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE (S. 154).

Bulk Dump wird nicht übertragen

Überprüfen Sie die folgenden Punkte.

- Ist das MIDI-Kabel korrekt angeschlossen?
 - Verbinden Sie MIDI OUT des TD-8 mit MIDI IN des externen MIDI-Sequenzers (S. 149).
- Kann der externe Sequenzer eventuell keine System Exclusive-Meldungen aufzeichnen?
 - Lesen Sie dazu die Anleitung Ihres MIDI-Sequenzers.

Im GM Mode erklingt der Sound eines bestimmten Parts nicht

- Ist dieser Part eventuell abgeschaltet? ([SHIFT] + [MIXER])
 - Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲]/[▼] auf diesen Part und setzen Sie diesen auf ON (S. 161).

Sequenzer-bezogene Probleme

Das Pattern- bzw. Song-Display wird nicht angezeigt

- Ist der GM Mode aktiviert? ([SETUP] → [F2 (MIDI)] → [F1 (GLOBAL)] → [F3 (PAGE 3)])
 - Schalten Sie den GM MODE auf "OFF" (S. 159). Der interne Sequenzer des TD-8 ist im GM Mode abgeschaltet.

Kein Sound, nachdem [PLAY/STOP] gedrückt wurde

- Sind die Lautstärken über die [GROUP FADERS] zu niedrig eingestellt?
 - Drücken Sie den [FADERS]-Taster, und erhöhen Sie die Lautstärkewerte (S.21).
Mit [KICK], [SNARE], [HI-HAT], [TOMS] und [CYMBALS] werden die Drum Kit-Parts editiert, mit [OTHERS] die Percussion-Parts und mit [BACKING] die Backing-Parts.
- Ist ein leeres Pattern (ohne Daten) ausgewählt?
 - Wählen Sie ein Pattern aus, in dem Spieldaten aufgezeichnet wurden (S. 99).

Ein bestimmter Part erklingt nicht

- Ist dieser Part stummgeschaltet? ([PATTERN] → [F2 (▲ PART)] → [MUTE])
 - Wählen Sie [F1], [F2] oder [F3] (S. 106).

Im Pattern bzw. Song sind keine Drumsounds zu hören

- Sind die Drumsounds im Percussion-Part stummgeschaltet? ([PATTERN] → [F2 (▲ PART)] → [MUTE])
 - Siehe S. 107

Der Sound des Patterns bzw. Songs ist unterschiedlich

- Wurden Part-Einstellungen verändert? ([PATTERN] → [F2 (▲ PART)] → [SETUP])
→ Siehe S. 102



Einstellungen für Sounds in einem Percussion Set können auch dann verändert werden, wenn Pattern Lock (S. 119) auf „ON“ gestellt ist.

Das Playback stoppt sofort nach Starten des Patterns

- Ist für PLAY TYPE die Einstellung "TAP" gewählt? ([PATTERN] → [F3 (▲ MENU)] → [FUNC] → [F2 (TYPE)] → "PLAY TYPE")
→ Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE eine andere Einstellung als "TAP" (S. 100).



Die Funktion "TAP" bewirkt, daß ein Pattern durch Anschlagen eines Pads gestartet wird (S. 139).

Das einem Pad zugewiesene Pattern wird nicht gespielt

- Ist die Funktion SONG ausgewählt?
→ Wenn SONG ausgewählt ist, können Patterns mit der Einstellung "1SHOT" oder "LOOP" nicht mit der Pad Pattern-Funktion gespielt werden (S. 139). Nur Patterns mit der Einstellung "TAP" können abgespielt werden.

Es kann kein User Pattern editiert bzw. aufgezeichnet werden

- Ist Pattern Lock eingeschaltet? ([PATTERN] → [F3 (▲ MENU)] → [LOCK])
→ Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Einstellung "OFF" (S. 119).

Click-bezogene Probleme

Der Click ist nicht zu hören

- Leuchtet die [CLICK]-Anzeige?
→ Drücken Sie [CLICK], so daß die Anzeige leuchtet (S. 94).
- Wurde die Lautstärke des [GROUP FADERS] [CLICK]-Reglers zu niedrig eingestellt?
→ Drücken Sie den [FADERS]-Taster. Die Anzeige unten links des Tasters leuchtet. Schieben Sie den [CLICK]-Regler (ganz rechts) nach oben (S.21).
- Ist die Ausgangszuweisung für den Click-Sound korrekt? ([CLICK] → [F2 (INST)] → "OUTPUT")
→ Bei der Einstellung "BOTH" wird der Clicksound über die MASTER OUTPUT-Buchsen und über den Kopfhörerausgang ausgegeben. Bei der Einstellung "PHONES" wird der Clicksound nur über den Kopfhörerausgang ausgegeben (S. 95).

Display-bezogene Probleme

Wenn ein Pad angeschlagen wird, wird das Display nicht umgeschaltet bzw. der Cursor nicht versetzt

- Ist das Editier-Display für den Sound blockiert (Edit Lock)?
→ Wählen Sie mit [TRIG SELECT] ein anderes Pad aus.

TIPP

Das blockierte Display kann nur am TD-8 selbst wieder freigegeben werden (S. 83).

Die Trigger-Anzeige leuchtet „von selbst“ auf

- Wenn sich in der Nähe eines Pads ein laut eingestellter Monitor-Lautsprecher (oder ähnliches) befindet, können die von ihm ausgehenden Vibrationen vom Pad als Trigger-Signale gedeutet werden.
→ Drehen Sie in diesem Fall den Lautsprecher vom Pad weg oder ändern Sie den Befestigungswinkel des Pads. Vergewissern Sie sich außerdem, daß die Pads fest am Stativ/Rack befestigt sind, und daß das Stativ/ Rack nicht wackelt und dadurch ungewollte Trigger auslöst.

Das Display ist zu hell oder zu dunkel

- Die Ablesbarkeit des Displays hängt vom Blickwinkel und der Umgebungshelligkeit ab.

TIPP

Halten Sie [KIT] gedrückt, und stellen Sie den Display-Kontrast mit VALUE neu ein.

Wiederherstellen der Werkseinstellungen

Zurücksetzen der Einstellungen des TD-8 (Factory Reset)

Mit dieser Funktion werden Einstellungen des TD-8 auf die ab Werk voreingestellten Werte zurückgesetzt.



Dabei werden alle entsprechenden User-Daten überschrieben. Sichern Sie vor einer Initialisierung Ihre Daten mit einem "Bulk Dump" (S. 149).



1. Drücken Sie [SETUP] und [F3 (▲ MENU)].
[SETUP] leuchtet, und ein weiteres Menü erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+], VALUE oder CURSOR [▼] auf "RESET".
3. Drücken Sie [F3].
Das "FACTORY RESET"-Display erscheint.
4. Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die Parametergruppe aus, die initialisiert werden soll.
5. Drücken Sie [F3 (EXEC)].
Das folgende Display erscheint.



6. Drücken Sie nochmals [F3 (EXEC)], um die Initialisierung auszuführen.



Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.

FACTORY RESET:

**ALL, THIS DRUM KIT, ALL DRUM KITS,
ALL PERC SETS, ALL PATTERNS,
ALL SONGS**

ALL:

alle Einstellungen des TD-8.

THIS DRUM KIT:

das aktuell ausgewählte Drum-Kit.

ALL DRUM KITS:

alle Drum-Kits.

ALL PERC SETS:

alle User Percussion-Sets.

ALL PATTERNS:

alle User-Patterns.

ALL SONGS:

alle Songs.



Nach einem Factory Reset werden die Lautstärkewerte der [GROUP FADERS] auf Maximalpegel gesetzt, unabhängig von ihrer aktuellen Position.

Zurücksetzen von Einstellungen für Drum Kits, Instrumente, den Mixer und Effekte (COPY)

Das Zurücksetzen dieser Einstellungen geschieht mit der Copy-Funktion (S. 145).

Dabei werden die Daten im Zielspeicherbereich überschrieben. Passen Sie hier auf, daß Sie nicht versehentlich Daten überschreiben, die Sie behalten möchten.



1. Drücken Sie [KIT] und [F3 (▲ MENU)].
[KIT] leuchtet, und ein weiteres Menü erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor mit [INC/+], VALUE oder CURSOR [▼] auf "COPY".
3. Drücken Sie [F3].
Das "COPY"-Display erscheint.
4. Wählen Sie die Datei aus, die kopiert werden soll (siehe S. 145).
5. Drücken Sie [F3 (COPY)].
6. Drücken Sie [F3 (EXEC)], um den Kopiervorgang auszulösen.

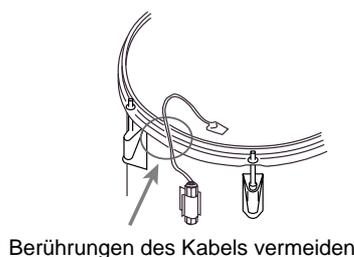
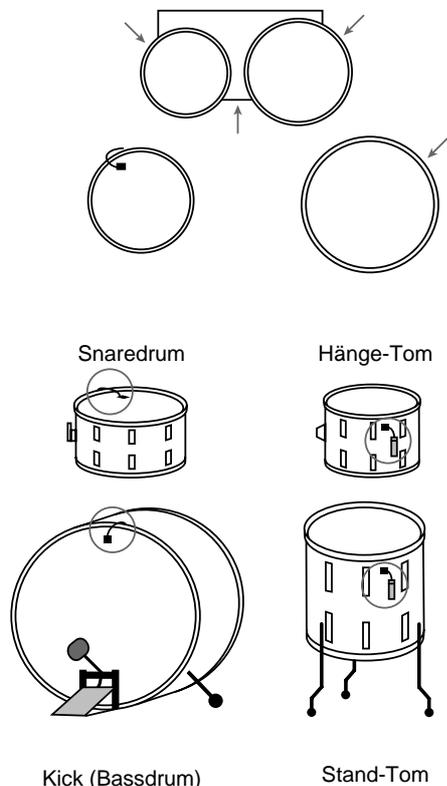


Mit [F1 (CANCEL)] können Sie den Vorgang abbrechen.

Die Verwendung von Drum-Triggern

Dieses Kapitel beschreibt die Anwendung von Acoustic Drum Triggern mit dem TD-8.

1. Befestigen Sie den Acoustic Drum Trigger an der Trommel.



Drum	Wo wird der Trigger angebracht?
Kick	auf dem Fell (5-10 cm entfernt vom Rand)
Snare	auf dem Fell (2-3 cm entfernt vom Rand)
Tom Tom/ Floor Tom	auf dem Kessel (neben dem Spannbockchen, ca 1 cm entfernt vom Spannreifen des Schlagfells)

MEMO

Falls der Drum Trigger der Tom zu leise ist, befestigen Sie diesen auf dem Fell.

2. Verbinden Sie den Drum Trigger und einen der Triggereingänge des TD-8 mit einem Mono-Klinkenkabel (nicht die dem TD-8 beiliegenden Kabel verwenden, dieses sind Stereokabel!).

3. Stellen Sie die Trigger-Parameter am TD-8 ein.

- Drücken Sie [SETUP] und [F1 (TRIG)].
[SETUP] leuchtet, und das "TRIG"-Display erscheint.
- Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▲] auf die TRIGGER BANK-Nummer.
- Wählen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die gewünschte BANK-Nummer aus.
- Bewegen Sie den Cursor mit CURSOR [▼] auf eines der Trigger Type-Felder.
- Schlagen Sie eine der Trommeln an, an der der Drum Trigger befestigt ist. Sie können den Triggereingang auch mit CURSOR [▲]/[▼] und [TRIG SELECT] anwählen.
- Machen Sie mit [INC/+]/[DEC/-] oder VALUE die gewünschte Einstellung (siehe folgende Tabelle).

Display-Kürzel	Trommelart
KIK	Kick Drum
SNR	Snare
TOM	Tom-Tom
FLR	Floor Tom

4. Wenn Sie auf die Trommel schlagen erklingt zusätzlich der ausgewählte Sound des TD-8.

Wenn das Ergebnis nicht zufriedenstellend ist, überprüfen Sie erneut die Position des Drum Trigger, und lesen Sie auch den Abschnitt "Das TD-8 in Verbindung mit Acoustic Drum Triggern" (S. 134).

HINWEIS

- Achten Sie darauf, daß das Kabel vom Drum Trigger zum TD-8 frei liegt und keinen Vibrationen ausgesetzt werden kann, welche eventuell unerwünschte Fehltrigger auslösen.
- Bass Drum und Snare Drum sollten unbedingt gedämpft werden.
- Nähere Informationen zum Verhältnis von Spieldynamik und erzeugter Lautstärke im TD-8 können Sie auf S. 129 nachlesen.

Meldungen und Fehlermeldungen

Dieser Abschnitt enthält alle Meldungen des TD-8 und erklärt deren Bedeutung, und was Sie sich beim Erscheinen einer Meldung im Display tun sollten.

MEMO

Wenn im Display die Anzeige "ACCEPT" erscheint, drücken Sie [F3], um diese Anzeige wieder zu schließen.



Fehlermeldungen

Immer, wenn das TD-8 nicht in der Lage ist, korrekt zu arbeiten, oder wenn es falsch bedient wird, erscheint im Display eine entsprechende Meldung. Lesen Sie bitte diesen Abschnitt, und führen sie dann die nötigen Schritte durch.

System- und Batterie-Meldungen

SYSTEM ERROR!



Das interne Betriebssystem ist gestört. Benachrichtigen Sie bitte Ihren Roland-Vertragspartner.

BACKUP NG! EXECUTE FACTORY RESET ALL!



Die interne Batterie des TD-8 ist völlig leer, und somit sind auch alle Daten im editierbaren Speicher (User-Memory) verloren gegangen. Wenn Sie [F3] drücken, wird das TD-8 komplett initialisiert, und Sie können zumindestens mit den Werksvoreinstellungen weiterarbeiten.

 Bitten Sie Ihren Roland-Vertragspartner, die Batterie auszutauschen. Nach Einbau einer neuen Batterie sollte das TD-8 erneut komplett initialisiert werden. Sorgen Sie bitte für eine fachgerechte Entsorgung der alten Batterie.

BACKUP BATTERY LOW!



Die interne Batterie des TD-8 ist fast leer.

 Bitten Sie Ihren Roland-Vertragspartner, die Batterie auszutauschen.

MIDI-Fehlermeldungen

MIDI OFFLINE!



Ein MIDI-Kabel wurde herausgezogen, oder die Verbindung zum externen MIDI-Gerät wurde auf andere Weise unterbrochen.

 Überprüfen Sie die MIDI-Kabel bzw. die MIDI-Verbindung.

CHECKSUM ERROR!



Die Prüfsumme einer System-exklusiven Nachricht war falsch.

 Überprüfen Sie die SysEx-Meldung.

MIDI BUFFER FULL!



Eine hohe Anzahl von MIDI-Befehlen wurde in so kurzer Zeit empfangen, daß nicht alle Befehle komplett abgearbeitet werden konnten.

 Überprüfen Sie, ob es ein Problem mit den MIDI-Verbindungen gibt (S. 156). Verringern Sie die gleichzeitig an das TD-8 gesendeten MIDI-Meldungen.

Sequenz-Fehlermeldungen

DATA OVERLOAD!



Das Pattern bzw. der Song enthält eine große Menge an Daten, die nicht korrekt über MIDI OUT ausgegeben werden können.

 Versuchen Sie, die Menge der Daten in einem oder mehrerer Tracks zu verringern.

99 MEASURE MAXIMUM



Die maximale Anzahl von 99 Takten bei einer Pattern-Aufzeichnung ist erreicht.

Das Pattern kann nicht weiter verlängert werden (S. 116).

NOT ENOUGH MEMORY!



Die Aufnahme bzw. das Editieren des Patterns ist nicht möglich, weil nicht mehr genügend Speicher zur Verfügung steht.

Löschen Sie ein oder mehr User-Pattern, die nicht mehr benötigt werden (S. 116).

PRESET PATTERN!



Preset-Patterns können nicht editiert bzw. eigene Daten in Preset-Patterns aufgezeichnet werden.

Kopieren Sie das Preset-Pattern in den User-Bereich (S. 113).

PATTERN LOCK ON!



Für diese Pattern ist „Pattern Lock“ eingeschaltet, d.h., es kann nicht editiert bzw. überschrieben werden.

Setzen Sie bei Bedarf Pattern Lock auf „OFF“ (S. 119).

EMPTY PATTERN!



Das ausgewählte Pattern ist leer.

NO EMPTY PATTERN



Es stehen kein leere Patterns mehr zur Verfügung.

Löschen Sie ein unbenutztes Pattern (S. 116).

EMPTY SONG!



Der ausgewählte Song ist leer.

99 STEP MAXIMUM



Die maximale Anzahl von 99 Pattern-Eingaben bei einer Song-Aufzeichnung ist erreicht.

Der Song kann nicht weiter verlängert werden (S. 125).

Percussion Set-Fehlermeldungen

PRESET PERC SET!



Preset Percussion Sets können nicht verändert werden.

Kopieren Sie das Preset Percussion Set in den User-Bereich (S.104).

Weitere Meldungen

PRESET PATTERN! CHANGES MADE WILL NOT BE RETAINED!



Dieses ist ein Preset-Pattern. Veränderungen können nicht gespeichert werden.

Bei Auswahl eines anderen Patterns wird das vorherige Preset-Pattern wieder auf seine Ursprungs-Einstellungen zurückgesetzt.

Kopieren Sie das Preset-Pattern in den User-Bereich (S. 113). Dort können Sie es editieren und verändert speichern.

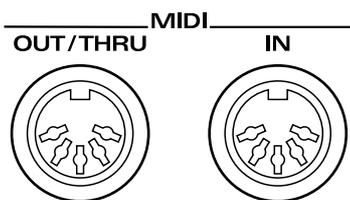
Über MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) ist eine Standard-Schnittstelle, über die musikalische Daten zwischen elektronischen Musikinstrumenten und Computern ausgetauscht werden können. Wenn Sie MIDI-Geräte über ein MIDI-Kabel miteinander verbinden, können Sie von einem einzigen Gerät aus mehrere Instrumente ansteuern und gleichzeitig spielen lassen. Sie können Einstellungen so vorprogrammieren, dass sie automatisch wechseln, um sich Ihren Darbietungen optimal zu folgen, und vieles mehr...

Wenn Sie nur auf den Pads Ihres TD-8 spielen möchten, benötigen Sie keine detaillierten MIDI-Kenntnisse. Falls Sie jedoch mit einem MIDI-Keyboard etwas auf dem TD-8 aufnehmen möchten, oder wenn Sie Ihr TD-8 mit einem externen Sequenzer ansteuern möchten, sollten Sie sich die folgenden Erklärungen durchlesen, damit Sie besser verstehen, wie MIDI funktioniert.

Die MIDI-Buchsen

Das TD-8 besitzt zwei verschiedene MIDI-Buchsen.



MIDI IN-Buchse

Über diese Buchse empfängt Ihr TD-8 Nachrichten von externen MIDI-Geräten (Keyboards, Sequenzern, Controllern, usw.), mit denen die Instrumente des TD-8 gespielt werden können, oder mit denen Einstellungen im TD-8 geändert werden können.

MIDI OUT/THRU-Buchse

Ihr TD-8 besitzt eine kombinierte MIDI OUT- und MIDI THRU-Buchse. Mit der „SOFT THRU“-Einstellung (S. 153) legen Sie fest, welche Funktion verwendet wird. Ab Werk ist die Buchse als MIDI OUT konfiguriert.

OUT

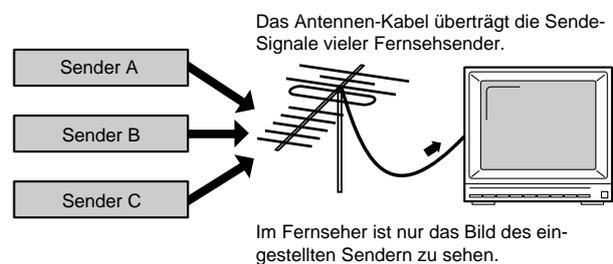
Diese Buchse überträgt MIDI-Daten zu externen MIDI-Geräten. Die MIDI OUT-Buchse Ihres TD-8 überträgt Pad- und Sequenzer-Daten. Sie brauchen diesen Anschluss ebenfalls, wenn Sie Pattern-Daten des internen Sequenzers oder Einstellungs-Daten zur Datensicherung auf einem externen Sequenzer aufzeichnen möchten. („Bulk Dump“, S.149).

THRU

Alle am MIDI IN empfangenen Daten werden über diese Buchse ohne Änderung zu den nach dem TD-8 angeschlossenen MIDI-Geräten übertragen.

Über MIDI-Kanäle und multitimbrale Soundmodule

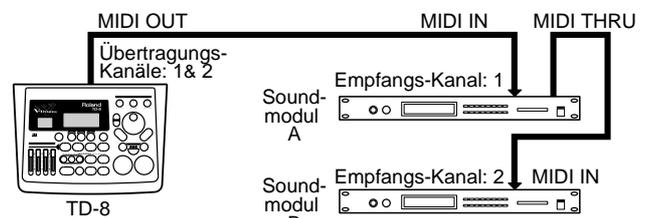
Mit MIDI werden über ein einziges MIDI-Kabel mehrere Daten-Typen auf einmal übertragen. Dieses wird durch die verschiedenen MIDI-Kanäle möglich: anhand der MIDI-Kanal-Nummer kann ein Gerät unterscheiden, ob die Daten von ihm oder von einem anderen Gerät verarbeitet werden sollen. Man könnte die MIDI-Kanäle auch mit Fernsehkanälen vergleichen: Viele Sender treffen gleichzeitig am Gerät ein, aber durch die Auswahl eines Kanals bestimmen Sie, welche Sendung auf dem Bildschirm zu sehen ist. Auf gleiche Weise erlaubt MIDI einem Gerät, aus der Vielzahl von übertragenen Informationen diejenige auszusuchen, die von ihm verarbeitet werden soll.



MIDI verwendet die Kanäle [1] bis [16]. Stellen Sie das empfangende Gerät so ein, daß es nur den Kanal empfangen kann, den es empfangen soll.

Beispiel:

Stellen Sie Ihr TD-8 so ein, dass es auf den MIDI-Kanälen 1 und 2 zu zwei angeschlossenen Soundmodulen sendet. Soundmodul A ist so eingestellt, daß es nur auf Kanal 1 empfangen kann, und Soundmodul B ist so eingestellt, daß es nur auf Kanal 2 empfangen kann. Dadurch können Sie vom TD-8 aus z. B. auf Modul A einen Gitarren-Part und auf Modul B einen Bass-Part ansteuern.

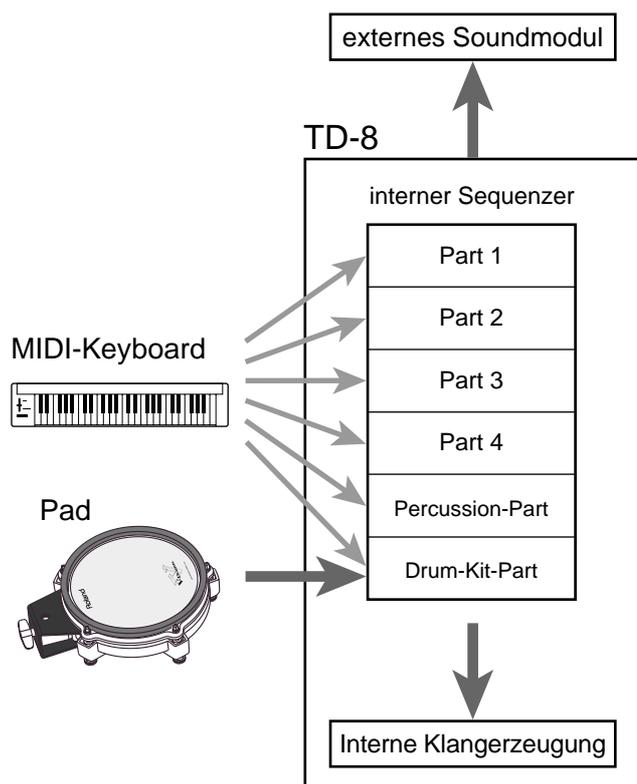


Wenn Sie das TD-8 als Soundmodul benutzen, kann es auf bis zu sechs der 16 verschiedenen MIDI-Kanäle gleichzeitig senden und empfangen (16 Kanäle im GM-Modus).

Sound-Module, die wie das TD-8 auf mehreren MIDI-Kanälen gleichzeitig arbeiten können, um dadurch auf jedem Kanal einen anderen Sound zu spielen, nennt man „Multitimbrale Soundmodule“ (multi= mehrfach, Timbre=Klang).

Wie der interne Sequenzer funktioniert

Ein Sequenzer ist ein elektronisches Gerät, das Spieldaten aufnehmen und wiedergeben kann. Das TD-8 besitzt einen Sequenzer mit 700 verschiedenen vorprogrammierten Preset-Patterns, die Sie zum Üben oder für andere Zwecke benutzen können. Ausserdem stehen Ihnen 100 Speicherplätze für Ihre eigenen Patterns zur Verfügung.



Während der Wiedergabe werden die im Sequenzer aufgenommenen Spieldaten zur Klangerzeugung übertragen, welche die Sounds erzeugt. Wie in der oberen Abbildung zu sehen ist, werden die einzelnen Spuren von dem entsprechenden Part wiedergegeben. Während der Aufnahme werden die Daten der Pads oder eines MIDI-Keyboards zunächst zum Sequenzer und von dort zur Klangerzeugung übertragen.

Bei der Aufnahme von Drum-Kit- und Percussion-Set-Darbietungen hängt es von der „Channel 10 Priority“-Einstellung (S.154) ab, ob die Daten zum Drum-Kit-Part oder zum Percussion-Part gesendet werden.



HINWEIS

Wenn Sie Ihr TD-8 als GM-Soundmodul einsetzen, kann der interne Sequenzer nicht benutzt werden.

Channel 10 Priority (S.154)

Diese Einstellung ist wichtig, wenn sowohl der Drum-Kit-Part als auch der Percussion-Part auf MIDI-Kanal 10 stehen.

Mit dieser Einstellung legen Sie fest, welches Instrument angesteuert wird, wenn einem Pad die gleiche Notennummer wie einem Instrument des Percussion-Sets zugeordnet ist.

Beim Importieren von Daten eines externen Sequenzers in das TD-8 (S.112) wird auf den hier eingestellten Part aufgenommen.



Weitere Informationen dazu stehen auf Seite 154 unter „Die Priorität von Drums und Percussion einstellen (CHANNEL 10 PRIORITY)“.

Preset-Drum-Kit-Liste

No.	Drum Kit Name	Bemerkung
1	V Custom	
2	JazzFunk	
3	HardRock	
4	Sizzle	
5	HomeBoy	
6	lManBand	
7	Tekno	
8	Pop Xstk	*Cross stick
9	Brushes	*Brush
10	Voices	
11	CongaKit	
12	Orch Set	
13	Electro	
14	LowFi	
15	Guitars	
16	Drum'nBs	
17	Dry	
18	TuchDown	
19	"Scat"	
20	DrumSolo	
21	TR-808	
22	TR-909	
23	Haunted	
24	Birch	
25	RoseWood	
26	Oyster	
27	Cartoon	
28	Pocket	
29	Gospel	
30	PowrFusn	
31	BIG Band	
32	JazzXstk	*Cross stick

No.	Drum Kit Name	Bemerkung
33	FAT-SO	
34	Science!	
35	Buzz	
36	Kids	
37	JunkYard	
38	Fusion	
39	Crack!	
40	MIDIbrsh	
41	RockBand	
42	HipHop	
43	Ringer	
44	Melody	
45	Tabla	
46	Gate	
47	Mondo	
48	Timbongo	
49	Mexi-Mix	
50	LiteFunk	
51	Metal	
52	BrikHous	
53	Snowki	
54	CoprTubs	
55	Hi&Loose	
56	Lo&Loose	
57	LatnSqnc	
58	Syn&Bass	
59	Standrd1	
60	Standrd2	
61	Room	
62	Power	
63	Jazz	
64	UserKit	

*Cross stick: Velocity Switch "snare rim"-Sound. Bei schwachem Anschlag erklingt ein Cross Stick-Sound (S. 42), bei stärkerem Anschlag ein Rim Shot-Sound (S. 41).

*Brush: Drum-Kit, was mit Nylonbesen gespielt werden kann (S. 43, S. 80).

KIT 59 Standrd1-KIT 63 Jazz: in diesen Kits sind den Pads auch Sounds des Percussion Set zugewiesen.

KIT 64 UserKIT: Parameter wie Volume etc. sind auf Standardwerte gesetzt.

Verwenden Sie dieses Kit, wenn Sie ein Drum Set komplett neu programmieren möchten.



Sie können ein Drum Kit mit „DRUM KIT COPY“ wieder auf seine originalen Voreinstellungen zurücksetzen (S. 145).

Drum-Instrument-Liste

NO.	NAME	Bemerkung
-----	------	-----------

V-KICK

1	DBLHEADK	
2	SHARP K	
3	ACOUS K	
4	MEAT K	
5	R8 LOW K	
6	R8 DRY K	
7	WDBEATRK	
8	OPEN K	
9	VINTAGEK	
10	26"DEEPK	
11	THICKHDK	
12	ROUND K	
13	MEDIUM K	
14	BIGROOMK	
15	BIG K	
16	BIGLOW K	
17	STUDIO1K	
18	STUDIO2K	
19	STUDIO3K	
20	STUDIO4K	
21	STUDIO5K	
22	STUDIO6K	
23	STUDIO7K	
24	STUDIO8K	
25	BUZZ 1 K	
26	BUZZ 2 K	
27	BUZZ 3 K	
28	BUZZ 4 K	
29	BUZZ 5 K	
30	ROOM 1 K	
31	ROOM 2 K	
32	ROOM 3 K	
33	ROOM 4 K	
34	ROOM 5 K	
35	ROOM 6 K	
36	ROOM 7 K	
37	AMB 1 K	
38	AMB 2 K	
39	AMB 3 K	
40	AMB 4 K	
41	SOLID1 K	
42	SOLID2 K	
43	SOLID3 K	
44	JAZZ 1 K	
45	JAZZ 2 K	
46	18"JAZZK	
47	BRSHHITK	
48	WOOD 1 K	
49	WOOD 2 K	
50	WOOD 3 K	
51	WOOD 4 K	
52	MAPLE1 K	
53	MAPLE2 K	
54	OAK K	
55	BIRCH K	
56	ROSEWODK	
57	ONEPLY K	
58	OYSTER K	
59	DRY K	
60	DRYMED K	
61	DRYHARDK	
62	DEEPLYK	
63	FUSION K	
64	SANDBAGK	
65	BSKTBALK	
66	MONDO K	
67	MDVRB1 K	
68	MDVRB2 K	
69	SIZZLE K	
70	BOX K	

71	NINJA K	
72	DANCE K	
73	HOUSE K	
74	PILLOW K	
75	RAP K	
76	TR808 K	
77	808HARDK	
78	808BOOMK	
79	808NOIZK	
80	TR909 K	
81	909WOODK	
82	909HDATK	
83	ELEPHNTK	
84	CATTLE K	
85	DOOR K	
86	PUNCH K	
87	MACHINEK	
88	BROKEN K	
89	BENDUP K	
90	HRDNOIZK	

KICK

91	R8SOLIDK	
92	THINHEDK	
93	TIGHT K	
94	CHUNK K	
95	GATE K	
96	GIANT K	
97	INSIDE K	
98	STD1 1 K	
99	STD1 2 K	
100	STD2 1 K	
101	STD2 2 K	
102	ROOM 8 K	
103	ROOM 9 K	
104	POWER K1	
105	POWER K2	
106	JAZZ 3 K	
107	JAZZ 4 K	
108	BRUSH K	
109	ELEC 1 K	
110	ELEC 2 K	
111	ELBEND K	
112	PLASTK1K	
113	PLASTK2K	
114	GABBA K	
115	GABBA2 K	
116	TAIL K	
117	JUNGLE K	
118	HIPHOP K	
119	LOFI 1 K	
120	LOFI 2 K	
121	LOFI 3 K	
122	LOFI 4 K	
123	NOISY K	
124	SPLAT K	
125	SCRACH1K	
126	SCRACH2K	
127	HI-Q K	
128	SPACE K	
129	SYNBASSK	

V-SNARE

130	CUSTOM S	*position
131	CSTM RS	
132	CSTMBR S	*position
133	CSTMRRS	
134	CSTMST S	*position
135	CSTMSTRS	
136	PICOL01S	*position
137	PC01 RS	
138	PC01BR S	*position
139	PC01BRRS	
140	PC01ST S	*position

141	PC01STRS	
142	PICOL02S	*position
143	PC02 RS	
144	PC02BR S	*position
145	PC02BRRS	
146	PC02ST S	*position
147	PC02STRS	
148	PICOL03S	*position
149	PC03 RS	
150	PC03BR S	*position
151	PC03BRRS	
152	PC03ST S	*position
153	PC03STRS	
154	MEDIUM1S	*position
155	MED1 RS	
156	MED1 XS	*x-stick
157	MED1BR S	*position
158	MED1BRRS	
159	MED1BRXS	*x-stick
160	MED1ST S	*position
161	MED1STRS	
162	MED1STXS	*x-stick
163	MEDIUM2S	*position
164	MED2 RS	
165	MED2BR S	*position
166	MED2BRRS	
167	MED2ST S	*position
168	MED2STRS	
169	MEDIUM3S	*position
170	MED3 RS	
171	MED3BR S	*position
172	MED3BRRS	
173	MED3ST S	*position
174	MED3STRS	
175	MEDIUM4S	*position
176	MED4 RS	
177	MED4BR S	*position
178	MED4BRRS	
179	MED4ST S	*position
180	MED4STRS	
181	FAT1 S	*position
182	FAT1 RS	
183	FAT1BR S	*position
184	FAT1BRRS	
185	FAT1ST S	*position
186	FAT1STRS	
187	FAT2 S	*position
188	FAT2 RS	
189	FAT2BR S	*position
190	FAT2BRRS	
191	FAT2ST S	*position
192	FAT2STRS	
193	ACUSTICS	*position
194	ACUS RS	
195	ACUSBR S	*position
196	ACUSBRRS	
197	ACUSST S	*position
198	ACUSSTRS	
199	VINTAGES	*position
200	VNTG RS	
201	VNTGBR S	*position
202	VNTGBRRS	
203	VNTGST S	*position
204	VNTGSTRS	
205	COMP S	*position
206	COMP RS	
207	COMPBR S	*position
208	COMPBRRS	
209	COMPST S	*position
210	COMPSTRS	
211	JAZZ S	
212	JAZZ RS	
213	JAZZ XS	*x-stick
214	JAZZBR S	
215	JAZZBRRS	

216	JAZZBRXS	*x-stick
217	JAZZST S	
218	JAZZSTRS	
219	JAZZSTXS	*x-stick
220	DIRTY S	*position
221	DRTY RS	
222	DRTYBR S	*position
223	DRTYBRRS	
224	DRTYST S	*position
225	DRTYSTRS	
226	13" S	
227	13" RS	
228	BIRCH S	
229	BIRCH RS	
230	TD7MPL S	
231	TD7MPLRS	
232	BALLAD S	
233	BRUSH1 S	*sweep
234	BRUSH2 S	*sweep
235	BRUSH3 S	*sweep

SNARE

236	BRSH TAP	
237	BRSH SLP	
238	BRSH SWL	
239	BRSHMTBS	*sweep
240	MIDIBR1S	
241	MIDIBR2S	
242	MIDIBR3S	
243	BOSTON S	
244	BOSTONRS	
245	BRONZE S	
246	BRNZ RS	
247	BRONZE2S	
248	BRNZ2 RS	
249	BIRCH2 S	
250	COPPER S	
251	COPPER2S	
252	10" S	
253	L.A. S	
254	LONDON S	
255	RING S	
256	RING RS	
257	ROCK S	
258	ROCK RS	
259	R8MAPLES	
260	R8MPL RS	
261	BIGSHOTS	
262	STD1 1 S	
263	STD1 2 S	
264	STD2 1 S	
265	STD2 2 S	
266	ROOM 1 S	
267	ROOM 2 S	
268	POWER1 S	
269	POWER2 S	
270	GATE S	
271	JAZZ 2 S	
272	JAZZ 3 S	
273	FUNK S	
274	FUNK RS	
275	BOP S	
276	BOP RS	
277	PICOL05S	
278	PC05 RS	
279	PICOL06S	
280	PC06 RS	
281	MEDIUM5S	
282	MED5 RS	
283	MEDIUM6S	
284	MED6 RS	
285	MEDIUM7S	
286	MED7 RS	
287	MEDIUM8S	

288 MED8 RS
 289 FAT3 S
 290 FAT3 RS
 291 FAT4 S
 292 FAT4 RS
 293 DYNAMICS
 294 DYNMC RS
 295 ROLL S
 296 BUZZ S
 297 DOPIN1 S
 298 DOPIN2 S
 299 REGGAE S
 300 CRUDDY S
 301 DANCE1 S
 302 DANCE2 S
 303 HOUSE S
 304 HOUSDPNS
 305 CLAP! S
 306 WHACK S
 307 TR808 S
 308 TR909 S
 309 ELEC 1 S
 310 ELEC 2 S
 311 ELEC 3 S
 312 ELNOIZ S
 313 HIPHOP1S
 314 HIPHOP2S
 315 LOFI S
 316 LOFI RS
 317 RADIO S
 318 CRSSTK 1
 319 CRSSTK 2
 320 CRSSTK 3
 321 CRSSTK 4
 322 CRSSTK 5
 323 CRSSTK 6
 324 808CRSTK

V-TOM

325 OYSTERT1
 326 OYSTERT2
 327 OYSTERT3
 328 OYSTERT4
 329 COMP T1
 330 COMP T2
 331 COMP T3
 332 COMP T4
 333 FIBRE T1
 334 FIBRE T2
 335 FIBRE T3
 336 FIBRE T4
 337 DRY1 T1
 338 DRY1 T2
 339 DRY1 T3
 340 DRY1 T4
 341 DRY2 T1
 342 DRY2 T2
 343 DRY2 T3
 344 DRY2 T4
 345 MAPLE T1
 346 MAPLE T2
 347 MAPLE T3
 348 MAPLE T4
 349 ROSE T1
 350 ROSE T2
 351 ROSE T3
 352 ROSE T4
 353 SAKURAT1
 354 SAKURAT2
 355 SAKURAT3
 356 SAKURAT4
 357 JAZZ1 T1
 358 JAZZ1 T2
 359 JAZZ1 T3

360 JAZZ1 T4
 361 JAZZ2 T1
 362 JAZZ2 T2
 363 JAZZ2 T3
 364 JAZZ2 T4
 365 BUZZ1 T1
 366 BUZZ1 T2
 367 BUZZ1 T3
 368 BUZZ1 T4
 369 BUZZ2 T1
 370 BUZZ2 T2
 371 BUZZ2 T3
 372 BUZZ2 T4
 373 BUZZ3 T1
 374 BUZZ3 T2
 375 BUZZ3 T3
 376 BUZZ3 T4
 377 BUZZ4 T1
 378 BUZZ4 T2
 379 BUZZ4 T3
 380 BUZZ4 T4
 381 NATRALT1
 382 NATRALT2
 383 NATRALT3
 384 NATRALT4
 385 NATRL2T1
 386 NATRL2T2
 387 NATRL2T3
 388 NATRL2T4
 389 STUDIOT1
 390 STUDIOT2
 391 STUDIOT3
 392 STUDIOT4
 393 SLAP T1
 394 SLAP T2
 395 SLAP T3
 396 SLAP T4
 397 ROOM1 T1
 398 ROOM1 T2
 399 ROOM1 T3
 400 ROOM1 T4
 401 ROOM2 T1
 402 ROOM2 T2
 403 ROOM2 T3
 404 ROOM2 T4
 405 ROOM3 T1
 406 ROOM3 T2
 407 ROOM3 T3
 408 ROOM3 T4
 409 ROOM4 T1
 410 ROOM4 T2
 411 ROOM4 T3
 412 ROOM4 T4
 413 ROOM5 T1
 414 ROOM5 T2
 415 ROOM5 T3
 416 ROOM5 T4
 417 BIG T1
 418 BIG T2
 419 BIG T3
 420 BIG T4
 421 ROCK T1
 422 ROCK T2
 423 ROCK T3
 424 ROCK T4
 425 PUNCH T1
 426 PUNCH T2
 427 PUNCH T3
 428 PUNCH T4
 429 OAK T1
 430 OAK T2
 431 OAK T3
 432 OAK T4
 433 BALSAL T1
 434 BALSAL T2

435 BALSAL T3
 436 BALSAL T4
 437 VINTGET1
 438 VINTGET2
 439 VINTGET3
 440 VINTGET4
 441 BRSH1 T1
 442 BRSH1 T2
 443 BRSH1 T3
 444 BRSH1 T4
 445 BRSH2 T1
 446 BRSH2 T2
 447 BRSH2 T3
 448 BRSH2 T4
 449 DARK T1
 450 DARK T2
 451 DARK T3
 452 DARK T4
 453 ATTACKT1
 454 ATTACKT2
 455 ATTACKT3
 456 ATTACKT4
 457 HALL T1
 458 HALL T2
 459 HALL T3
 460 HALL T4
 461 BIRCH T1
 462 BIRCH T2
 463 BIRCH T3
 464 BIRCH T4
 465 BEECH T1
 466 BEECH T2
 467 BEECH T3
 468 BEECH T4
 469 MICRO T1
 470 MICRO T2
 471 MICRO T3
 472 MICRO T4
 473 BEND T1
 474 BEND T2
 475 BEND T3
 476 BEND T4
 477 BOWL T1
 478 BOWL T2
 479 BOWL T3
 480 BOWL T4
 481 DIRTY T1
 482 DIRTY T2
 483 DIRTY T3
 484 DIRTY T4

TOM

485 STD 1 T1
 486 STD 1 T2
 487 STD 1 T3
 488 STD 1 T4
 489 STD 1 T5
 490 STD 1 T6
 491 STD 2 T1
 492 STD 2 T2
 493 STD 2 T3
 494 STD 2 T4
 495 STD 2 T5
 496 STD 2 T6
 497 ROOM6 T1
 498 ROOM6 T2
 499 ROOM6 T3
 500 ROOM6 T4
 501 ROOM6 T5
 502 ROOM6 T6
 503 POWER T1
 504 POWER T2
 505 POWER T3
 506 POWER T4

507 POWER T5
 508 POWER T6
 509 JAZZ3 T1
 510 JAZZ3 T2
 511 JAZZ3 T3
 512 JAZZ3 T4
 513 JAZZ3 T5
 514 JAZZ3 T6
 515 BRSH3 T1
 516 BRSH3 T2
 517 BRSH3 T3
 518 BRSH3 T4
 519 BRSH3 T5
 520 BRSH3 T6
 521 GATE T1
 522 GATE T2
 523 GATE T3
 524 GATE T4
 525 LOFI T1
 526 LOFI T2
 527 LOFI T3
 528 LOFI T4
 529 ELBENDT1
 530 ELBENDT2
 531 ELBENDT3
 532 ELBENDT4
 533 ELBND2T1
 534 ELBND2T2
 535 ELBND2T3
 536 ELBND2T4
 537 ELBND3T1
 538 ELBND3T2
 539 ELBND3T3
 540 ELBND3T4
 541 ELNOIST1
 542 ELNOIST2
 543 ELNOIST3
 544 ELNOIST4
 545 ELDUALT1
 546 ELDUALT2
 547 ELDUALT3
 548 ELDUALT4
 549 ELEC T1
 550 ELEC T2
 551 ELEC T3
 552 ELEC T4
 553 ELEC T5
 554 ELEC T6
 555 TR808 T1
 556 TR808 T2
 557 TR808 T3
 558 TR808 T4
 559 TR808 T5
 560 TR808 T6

HI-HAT

561 PURE HH
 562 PUREEGHH
 563 BRIGHTHH
 564 BRITTEGHH
 565 JAZZ HH
 566 JAZZEGHH
 567 THIN HH
 568 THINEGHH
 569 HEAVY HH
 570 HEVYEGHH
 571 LIGHT HH
 572 LIGTEGHH
 573 DARK HH
 574 DARKEGHH
 575 12" HH
 576 12"EG HH
 577 13" HH
 578 13"EG HH

Drum-Instrument-Liste

NO.	NAME	Bemerkung
579	14" HH	
580	14"EG HH	
581	15" HH	
582	15"EG HH	
583	BRUSH1HH	
584	BRUSH2HH	
585	SIZZLEHH	
586	SIZLE2HH	
587	VOICE HH	
588	HANDC HH	
589	TAMBRNHH	
590	MARACSHH	
591	TR808 HH	
592	TR909 HH	
593	CR78 HH	
594	MTL808HH	
595	MTL909HH	
596	MTL78 HH	
597	LOFI1 HH	
598	LOFI2 HH	

CRASH

599	MED14 CR
600	MED16 CR
601	MED18 CR
602	QUIK16CR
603	QUIK18CR
604	THIN16CR
605	THIN18CR
606	BRSH1 CR
607	BRSH2 CR
608	SZLBR CR
609	SWELL CR
610	SPLSH 6"
611	SPLSH 8"
612	SPLSH10"
613	SPLSH12"
614	CUP 4"
615	CUP 6"
616	HDSPL 8"
617	HDSPL10"
618	CHINA10"
619	CHINA12"
620	CHINA18"
621	CHINA20"
622	SZLCHINA
623	SWLCHINA
624	PGYZBACK
625	PGYCRSH1
626	PGYCRSH2
627	PGYCRSH3
628	PGSPLSH1
629	PGSPLSH2
630	PHASECYM
631	ELEC CR
632	TR808 CR
633	LOFI1 CR
634	LOFI2 CR

RIDE

635	JAZZ RD	
636	JAZZ RDE	
637	JAZZ RDB	
638	JAZZ RDX	*edge/bell
639	POP RD	
640	POP RDE	
641	POP RDB	
642	POP RDX	*edge/bell
643	ROCK RD	
644	ROCK RDE	
645	ROCK RDB	

646	ROCK RDX	*edge/bell
647	LITE RD	
648	LITE RDE	
649	LITE RDB	
650	LITE RDX	*edge/bell
651	CRASHRD	
652	CRASHRDE	
653	DKCRSRD	
654	DKCRSRDE	
655	BRSH1 RD	
656	BRSH2 RD	
657	SZLBR RD	
658	SZL1 RD	
659	SZL1 RDE	
660	SZL1 RDB	
661	SZL1 RDX	*edge/bell
662	SZL2 RD	
663	SZL2 RDE	
664	SZL2 RDB	
665	SZL2 RDX	*edge/bell
666	SZL3 RD	
667	SZL3 RDE	
668	SZL3 RDB	
669	SZL3 RDX	*edge/bell
670	SZL4 RD	
671	PGY RD1	
672	PGY RD1B	
673	PGY RD1X	*edge/bell
674	PGY RD2	
675	PGY RD2B	
676	PGY RD2X	*edge/bell
677	LOFI RD	
678	LOFI RDE	
679	LOFI RDB	

PERCUSSION

680	R8BNG HI
681	R8BNG LO
682	R8BNG2HI
683	R8BNG2LO
684	BONGO HI
685	BONGO LO
686	BONGO2HI
687	BONGO2LO
688	R8CNG MT
689	R8CNG HI
690	R8CNG LO
691	CONGA MT
692	CONGA SL
693	CONGA OP
694	CONGA LO
695	CNGMT VS
696	CNGSL VS
697	COWBELL1
698	COWBELL2
699	COWBLDUO
700	CLAVES
701	GIROLNG1
702	GUIROSHT
703	GIROLNG2
704	GUIRO VS
705	MARACAS
706	SHAKER
707	SMLSHAKR
708	TAMBRN 1
709	TAMBRN 2
710	TAMBRN 3
711	TAMBRN 4
712	TMBL1 HI
713	TMBL1 RM
714	TMBL1 LO
715	PAILA
716	TMBL2 HI
717	TMBL2 LO

718	VIBRASLP
719	AGOGO HI
720	AGOGO LO
721	AGOGO2HI
722	AGOGO2LO
723	CABASAUP
724	CABASADW
725	CABASAVS
726	CUICAMT1
727	CUICA OP
728	CUICA LO
729	CUICAMT2
730	PANDROMT
731	PANDROOP
732	PANDROSL
733	PANDROVS
734	SURDOHMT
735	SURDOHOP
736	SURDOHVS
737	SURDOLMT
738	SURDOLOP
739	SURDOLVS
740	WHISTLE
741	WHISL SH
742	CAXIXI
743	TABLA NA
744	TABLATIN
745	TABLATUN
746	TABLA TE
747	TABLA TI
748	BAYA GE
749	BAYA KA
750	BAYA GIN
751	BAYA SLD
752	POT DRUM
753	POTDR MT
754	POTDR VS
755	TALKINDR
756	THAIGONG
757	THAIGNG2
758	BELLTREE
759	TINYGONG
760	GONG
761	TEMPLBEL
762	WA-DAIKO
763	TAIKO
764	SLEIBELL
765	TRECHIM
766	TRINGLOP
767	TRINGLMT
768	TRINGLVS
769	R70TRIOP
770	R70TRIMT
771	R70TRIVS
772	CASTANET
773	WDBLK HI
774	WDBLK LO
775	CONCRTBD
776	CONBD MT
777	HAND CYM
778	HNDCYMMT
779	TIMPANIG
780	TIMPANIC
781	TIMPANIE
782	PERCHIT1
783	PERCHIT2
784	ORCH MAJ
785	ORCH MIN
786	ORCH DIM
787	KICK/ROL
788	KICK/CYM
789	ORCHROLL
790	ORCHCHOK
791	HIT ROLL
792	FINALE

793	808CLAP
794	808CWBL1
795	808CWBL2
796	808MARCS
797	808CLAVS
798	808CONGA
799	909RIM
800	909CLAP
801	78COWBEL
802	78GUIRO
803	78GIROST
804	78MARACS
805	78MBEAT
806	78TAMBRN
807	78BONGO
808	78CLAVES
809	78RIM
810	55CLAVES

SPECIAL

811	APPLAUSE
812	ENCORE
813	BIRD
814	DOG
815	BUBBLES
816	HEART BT
817	TELEPHON
818	PUNCH
819	KUNGFOO
820	PISTOL
821	GUN SHOT
822	GLASS
823	HAMMER
824	BUCKET
825	BARREL
826	TRASHCAN
827	AF STOMP
828	BOUNCE
829	CUICAHIT
830	MONSTER
831	AIRDRIVE
832	CAR DOOR
833	CAR CELL
834	CARENGIN
835	CAR HORN
836	HELICPTR
837	THUNDER
838	BOMB
839	STICKS
840	CLICK
841	TAMB FX
842	TEK CLIK
843	BEEP HI
844	BEEP LOW
845	METROBEL
846	METROCLK
847	SNAPS
848	CLAP
849	NOIZCLAP
850	TEK NOIZ
851	MTL SLAP
852	R8 SLAP
853	VOCODER1
854	VOCODER2
855	VOCODER3
856	DYNSCRCH
857	SCRACH 1
858	SCRACH 2
859	SCRACH 3
860	SCRACH 4
861	SCRACH 5
862	SCRACH 6
863	SCRCHLP
864	PHIL HIT

865 LOFI HIT
 866 HI-Q
 867 HOO...
 868 DAODRILL
 869 SCRAPE
 870 MARTIAN
 871 COROCORO
 872 COROBEND
 873 BURT
 874 BOING 1
 875 BOING 2
 876 TEKNOBRD
 877 NANTOKA!
 878 ELECBIRD
 879 MTLBEND1
 880 MTLBEND2
 881 MTLNOISE
 882 MTLPHASE
 883 LASER
 884 MYSTERY
 885 TIMETRIP
 886 KICK AMB
 887 SNAREAMB
 888 TOM AMB

MELODIC

889 KALIMBA
 890 STEEL DR
 891 GLCKNSPL
 892 VIBRAPHN
 893 MARIMBA
 894 XYLOPHON
 895 TUBLRBEL
 896 CELESTA
 897 SAW WAVE
 898 TB BASS
 899 SLAPBASS
 900 GT SLIDE
 901 GTSCRACH
 902 GUITDIST
 903 GUITBS 1
 904 GUITBS 2
 905 CUTGTDWN
 906 CUTGTUP
 907 FLETNOIZ
 908 BS SLIDE
 909 WAHGTDW1
 910 WAHGTUP1
 911 WAHGTDW2
 912 WAHGTUP2
 913 SHAMI VS
 914 BRASS VS
 915 STRNGSVS

916 PIZICATO
 917 TEKNOHIT
 918 FUNKHIT1
 919 FUNKHIT2
 920 FUNKHIT3

VOICE

921 LADY AHH
 922 AOOOU!
 923 HOOH!
 924 HAA!
 925 SAYYEAH!
 926 YEAH
 927 AHHH
 928 HAAA
 929 ACHAA!
 930 NOPE!
 931 BAP
 932 DAT
 933 BAPDATVS
 934 DOOT
 935 DAOFALL1
 936 DAOFALL2
 937 DAOFALL3
 938 DAOFALL4
 939 DODAT VS
 940 DODAO VS
 941 SCAT1 VS
 942 SCAT2 VS
 943 SCAT3 VS
 944 SCAT4 VS
 945 SCAT5 VS
 946 VOICE K
 947 VOICELOK
 948 VOICE S
 949 VOICE T1
 950 VOICE T2
 951 VOICE T3
 952 VOICE T4
 953 VOICE CR
 954 COUNT 1
 955 COUNT 2
 956 COUNT 3
 957 COUNT 4
 958 COUNT 5
 959 COUNT 6
 960 COUNT 7
 961 COUNT 8
 962 COUNT 9
 963 COUNT 10
 964 COUNT 11
 965 COUNT 12
 966 COUNT 13
 967 COUNTAND

968 COUNT E
 969 COUNT A
 970 COUNT TI
 971 COUNT TA

REVERSE

972 RVSKICK1
 973 RVSKICK2
 974 RVSSNR 1
 975 RVSSNR 2
 976 RVSTOM
 977 RVSCRSH1
 978 RVSCRSH2
 979 RVSCHINA
 980 RVSBELTR
 981 RVS HI-Q
 982 RVSMFAZE
 983 RVSAIRDR
 984 RVSBGIN1
 985 RVSBGIN2
 986 RVS BEND
 987 RVSVOCOD
 988 RVSCARCL
 989 RVSENGIN

FIXED HI-HAT

990 STD1 CH
 991 STD1 ECH
 992 STD1 OH
 993 STD1 EOH
 994 STD1 PDH
 995 STD2 CH
 996 STD2 ECH
 997 STD2 OH
 998 STD2 PDH
 999 ROOM CH
 1000 ROOM ECH
 1001 ROOM OH
 1002 ROOM EOH
 1003 ROOM PDH
 1004 POWR CH
 1005 POWR ECH
 1006 POWR OH
 1007 POWR PDH
 1008 BRSH CH
 1009 BRSH ECH
 1010 BRSH OH
 1011 BRSH PDH
 1012 ELEC CH
 1013 ELEC OH
 1014 ELEC PDH
 1015 808 CH

1016 808 ECH
 1017 808 OH
 1018 808 EOH
 1019 808 PDH
 1020 LOFI CH
 1021 LOFI OH
 1022 LOFI EOH
 1023 LOFI PDH

OFF

1024 OFF

*position: reagiert auf „Positional Sensing“ (S. 42).

*x-stick(XS): Velocity Switch "snare rim"-Sound. Bei schwachem Anschlag erklingt ein Cross Stick-Sound (S. 42), bei stärkerem Anschlag ein Rim Shot-Sound (S. 41).

*Sweep: kann mit „Sweep“ oder „Swish“-Technik gespielt werden (S. 43).

*Edge/Bell(RdX): ein „Crossfade“-Sound. Über die Dynamik kann von „Kuppe“ auf „Rand“ umgeschaltet werden.

RS: Rim Shot-Sound

VS: Velocity Switch-Sound

Inst Group „FIXED HH“: Hi-hat-Sounds, die nicht mit dem FD-7 Hi-hat-Pedal gesteuert werden können.

Preset-Percussion-Set-Liste

	1. STNDRD1	2. STNDRD2	3. ROOM	4. POWER	5. ELEC	6. 808/909
	PC65	PC66	PC67	PC68	PC69	PC70
Note No.	VOICES					
18	BS SLIDE 2	←	←	←	←	←
19	GTSCRACH 1	←	←	←	←	←
20	GT SLIDE 1	←	←	←	←	←
21	CUTGTDWN 1	←	←	←	←	←
22	CUTGTUP 1	←	←	←	←	←
23	WAHGTDW1 1	←	←	←	←	←
C1 24	WAHGTUP1 1	←	←	←	←	←
25	WAHGTDW2 1	←	←	←	←	←
26	WAHGTUP2 1	←	←	←	←	←
27	HI-Q 1	←	←	←	←	←
28	MTL SLAP 2	←	←	←	←	←
29	SCRACH 3 1	←	←	←	←	←
30	SCRACH 2 1	←	←	←	←	←
31	STICKS 1	←	←	←	←	←
32	CLICK 1	←	←	←	←	←
33	METROCLK 1	←	←	←	←	←
34	METROBEL 1	←	←	←	←	←
35	STD1 2 K 2	STD2 2 K	ROOM 9 K	POWER K2	ELEC 2 K	TR909 K
C2 36	STD1 1 K 2	STD2 1 K	ROOM 8 K	POWER K1	ELEC 1 K	TR808 K
37	CRSSTK 3 1	CRSSTK 3	CRSSTK 1	←	CRSSTK 3	808CRSTK
38	STD1 1 S 3	STD2 1 S	ROOM 1 S	POWER1 S	ELEC 1 S	TR808 S
39	CLAP 1	←	←	←	←	808CLAP
40	STD1 2 S 4	STD2 2 S	ROOM 2 S	POWER2 S	GATE S	TR909 S
41	STD 1 T6 2	STD 2 T6	ROOM6 T6	POWER T6	ELEC T6	TR808 T6
42	STD1 CH 2	STD2 CH	ROOM CH	POWR CH	ELEC CH	808 ECH
43	STD 1 T5 2	STD 2 T5	ROOM6 T5	POWER T5	ELEC T5	TR808 T5
44	STD1 PDH 1	STD2 PDH	ROOM PDH	POWR PDH	ELEC PDH	808 PDH
45	STD 1 T4 2	STD 2 T4	ROOM6 T4	POWER T4	ELEC T4	TR808 T4
46	STD1 EOH 1	STD2 OH	ROOM EOH	POWR OH	ELEC OH	808 EOH
47	STD 1 T3 2	STD 2 T3	ROOM6 T3	POWER T3	ELEC T3	TR808 T3
C3 48	STD 1 T2 2	STD 2 T2	ROOM6 T2	POWER T2	ELEC T2	TR808 T2
49	MED16 CR 2	←	←	←	←	TR808 CR
50	STD 1 T1 2	STD 2 T1	ROOM6 T1	POWER T1	ELEC T1	TR808 T1
51	POP RD 2	JAZZ RD	POP RD	JAZZ RD	POP RD	←
52	CHINA18" 1	←	←	←	RVSCRSH2	CHINA18"
53	POP RDB 1	JAZZ RDB	POP RDB	JAZZ RDB	POP RDB	←
54	TAMBRN 1 1	←	←	←	←	78TAMBRN
55	SPLSH12" 1	←	←	←	SPLSH12"	←
56	COWBELL1 1	COWBELL2	←	←	COWBELL1	808CWBL1
57	QUIK16CR 2	←	←	←	←	←
58	VIBRASLP 1	←	←	←	←	←
59	POP RDE 1	JAZZ RDE	POP RDE	JAZZ RDE	POP RDE	←
C4 60	R8BNG HI 2	←	←	←	←	78BONGO
61	R8BNG LO 2	←	←	←	←	78BONGO
62	CONGA MT 2	←	←	←	←	808CONGA
63	CONGA SL 2	←	←	←	←	808CONGA
64	CONGA OP 2	←	←	←	←	808CONGA
65	TMBL1 RM 2	←	←	←	←	←
66	TMBL1 LO 2	←	←	←	←	←
67	AGOGO HI 1	←	←	←	←	←
68	AGOGO LO 1	←	←	←	←	←
69	CABASAUP 1	←	←	←	←	←
70	MARACAS 1	←	←	←	←	808MARCS
71	WHISL SH 1	←	←	←	←	←
C5 72	WHISTLE 1	←	←	←	←	←
73	GUIROSHT 1	←	←	←	←	←
74	GIROLNG1 1	←	←	←	←	78GUIRO
75	CLAVES 1	←	←	←	←	808CLAVS
76	WDBLK HI 1	←	←	←	←	←
77	WDBLK LO 1	←	←	←	←	←
78	CUICAMT1 1	←	←	←	←	←
79	CUICA OP 1	←	←	←	←	←
80	TRINGLMT 1	←	←	←	←	←
81	TRINGLOP 1	←	←	←	←	←
82	SHAKER 1	←	←	←	←	←
83	SLEIBELL 1	←	←	←	←	←
C6 84	BELLTREE 1	←	←	←	←	←
85	CASTANET 1	←	←	←	←	←
86	SURDOLMT 3	←	←	←	←	←
87	SURDOLOP 2	←	←	←	←	←
88	OFF 0	←	←	←	←	←
89	R8CNG HI 2	←	←	←	←	←
90	TINYGONG 1	←	←	←	←	←
91	GONG 1	←	←	←	←	←
92	PANDROMT 1	←	←	←	←	←
93	PANDROOP 2	←	←	←	←	←
94	PANDROSL 1	←	←	←	←	←
95	TRECHIM 1	←	←	←	←	←
C7 96	CAXIXI 1	←	←	←	←	←

7. JAZZ		8. BRUSH	9. PERONLY	10. SPECIAL	Drum Kit
PC71		PC72	PC73	PC74	Noten-Nummern für die einzelnen TRIGGER INPUTS
Note No.					
	18 BS SLIDE	←	R8BNG2HI	FUNKHIT2	
19	GTSCRACH	←	R8BNG2LO	FUNKHIT2	
	20 GT SLIDE	←	BONGO HI	FUNKHIT2	
21	CUTGTDWN	←	BONGO LO	FUNKHIT2	
	22 CUTGTUP	←	BONGO2HI	FUNKHIT3	TRIG 7 (HI-HAT)CLOSE RIM
23	WAHGTDW1	←	BONGO2LO	FUNKHIT3	
C1	24 WAHGTUP1	←	R8CNG MT	FUNKHIT3	
	25 WAHGTDW2	←	R8CNG HI	FUNKHIT3	TRIG 7 (HI-HAT)OPEN RIM
26	WAHGTUP2	←	R8CNG LO	FUNKHIT1	
	27 HI-Q	←	COWBLDUO	FUNKHIT1	
28	MTL SLAP	←	TAMBRN 2	FUNKHIT1	
29	SCRACH 3	←	TAMBRN 3	FUNKHIT1	
	30 SCRACH 2	←	TMBL2 HI	TEKNOHIT	
31	STICKS	←	TMBL2 LO	TEKNOHIT	TRIG 11 (AUX1)
	32 CLICK	←	PAILA	TEKNOHIT	TRIG 12 (AUX2)
33	METROCLK	←	TABLA NA	TEKNOHIT	
	34 METROBEL	←	TABLATIN	HEART BT	
35	JAZZ 4 K	STD2 2 K	TABLATUN	GLASS	* TRIG 2 (KICK2)
C2	36 JAZZ 3 K	BRUSH K	TABLÄ TE	PISTOL	* TRIG 1 (KICK1)
	37 CRSSTK 3	←	TABLA TI	SCRCHLP	* TRIG 3 (SNARE)
38	JAZZ 2 S	BRSH TAP	BAYA GE	PHIL HIT	* TRIG 3 (SNARE) RIM
	39 CLAP	BRSH SLP	BAYA KA	LOFI HIT	* TRIG 6 (TOM3)
40	JAZZ 3 S	BRSH SWL	BAYA GIN	BOING 1	* TRIG 7 (HI-HAT) CLOSED
	41 JAZZ3 T6	BRSH3 T6	BAYA SLD	MONSTER	* TRIG 6 (TOM3) RIM
42	STD1 CH	BRSH CH	POT DRUM	COUNT 5	* TRIG 7 (HI-HAT) PEDAL
43	JAZZ3 T5	BRSH3 T5	POTDR MT	COUNT 4	* TRIG 5 (TOM2)
	44 STD1 PDH	BRSH PDH	TALKINDR	COUNT 3	* TRIG 7 (HI-HAT) OPEN
45	JAZZ3 T4	BRSH3 T4	THAIGNG2	COUNT 2	* TRIG 5 (TOM2) RIM
	46 STD1 EOH	BRSH OH	TINYGONG	COUNT 1	* TRIG 4 (TOM1)
47	JAZZ3 T3	BRSH3 T3	GONG	BOMB	* TRIG 8 (CRASH1) RIM
C3	48 JAZZ3 T2	BRSH3 T2	TEMPLBEL	THUNDER	* TRIG 9 (CRASH2) RIM
	49 MED16 CR	BRSH1 CR	WA-DAIKO	CAR DOOR	* TRIG 4 (TOM1) RIM
50	JAZZ3 T1	BRSH3 T1	TAIKO	CAR CELL	* TRIG 10 (RIDE)
	51 JAZZ RD	BRSH1 RD	R70TRIOP	CARENGIN	* TRIG 9 (CRASH2) RIM
52	CHINA18"	←	R70TRIMT	CAR HORN	* TRIG 10 (RIDE) RIM
	53 JAZZ RDB	←	TIMPANIG	HELICPTR	
	54 TAMBRN 1	←	TIMPANIG	GT SLIDE	* TRIG 8 (CRASH1) RIM
55	SPLSH12"	←	TIMPANIG	GTSCRACH	
	56 COWBELL2	←	TIMPANIG	GUITDIST	
57	QUIK16CR	BRSH1 CR	TIMPANIG	GUITBS 1	* TRIG 9 (CRASH2)
	58 VIBRASLP	←	TIMPANIC	GUITBS 2	
59	JAZZ RDE	JAZZ RD	TIMPANIC	FLETNOIZ	* PC: Programm-Nummer
C4	60 R8BNG HI	←	TIMPANIC	SHAMI VS	←: gleicher Sound wie links stehend
	61 R8BNG LO	←	THAIGONG	BRASS VS	*: Noten-Nummer für stummgeschaltete Drumsounds, falls nur der Drumsound des Percussion-Part stummgeschaltet wird (S. 72, S. 107).
62	CONGA MT	←	THAIGONG	STRNGSVS	
	63 CONGA SL	←	THAIGONG	STRNGSVS	
64	CONGA OP	←	THAIGONG	STRNGSVS	
	65 TMBL1 RM	←	PERCHIT1	PIZICATO	
	66 TMBL1 LO	←	PERCHIT2	RVSKICK1	
67	AGOGO HI	←	ORCH MAJ	RVSSNR 2	
	68 AGOGO LO	←	ORCH MIN	RVSCRSH2	
69	CABASAUP	←	ORCH DIM	RVSCHINA	
	70 MARACAS	←	KICK/ROL	LADY AHH	
71	WHISL SH	←	KICK/CYM	AOOUU!	
C5	72 WHISTLE	←	ORCHROLL	HOOH!	MEMO
	73 MARACAS	←	ORCHCHOK	HAA!	Im GM MODE (S. 159) ist das Set "STNDRD1" zugewiesen.
74	GIROLNG1	←	HIT ROLL	SAYYEAH!	
	75 CLAVES	←	FINALE	YEAH	
76	WDBLK HI	←	APPLAUSE	AHHH	
	77 WDBLK LO	←	ENCORE	HAAA	
	78 CUICAMT1	←	TREECHIM	ACHAA!	
79	CUICA OP	←	808CLAP	NOPE!	
	80 TRINGLMT	←	808CWBL1	BAP	
81	TRINGLOP	←	808CWBL2	DAT	
	82 SHAKER	←	808MARC3	SCAT3 VS	
83	SLEIBELL	←	808CLAV3	DOOT	
C6	84 BELLTREE	←	808CONGA	DAOFALL1	
	85 CASTANET	←	909RIM	DAOFALL2	
86	SURDOLMT	←	909CLAP	DAOFALL3	
	87 SURDOLOP	←	78COWBEL	DAOFALL4	
88	OFF	←	78GUIRO	DODAT VS	
	89 R8CNG HI	←	78GIROST	DODAT VS	
	90 TINYGONG	←	78MARACS	DODAT VS	
91	GONG	←	78MBEAT	DODAO VS	
	92 PANDROMT	←	78TAMBRN	SCAT1 VS	
93	PANDROOP	←	78BONGO	SCAT2 VS	
	94 PANDROSL	←	78CLAVES	SCAT2 VS	
95	TREECHIM	←	78RIM	SCAT2_VS	
C7	96 CAXIXI	←	55CLAVES	SCAT4 VS	

Begleit-Instrument-Liste

PC	CC0	INST NAME	VOICES
----	-----	-----------	--------

PIANO

1	0	PIANO 1	1
	8	PIANO 1W	2
	16	PIANO 1D	1
2	0	PIANO 2	1
	8	PIANO 2W	2
3	0	PIANO 3	1
	8	PIANO 3W	2
4	0	HONKY-TONK	2
	8	HONKY-TONK W	2

E. PIANO

5	0	E.PIANO 1	1
	8	DETUNED EP 1	2
	24	60'S E.PIANO	1
	64	FM+SA EP	2
	65	HARD RHODES	2
6	0	E.PIANO 2	2
	64	BRIGHT FM EP	2

CLAVI

7	0	HARPSICHORD	1
	8	COUPLED HPS.	2
	16	HARPSI.W	2
	24	HARPSI.O	2
8	0	CLAV.	1
	64	FUNK CLAV.	2

CHROMATIC PERCUSSION

9	0	CELESTA	1
10	0	GLOCKENSPIEL	1
11	0	MUSIC BOX	1
12	0	VIBRAPHONE	1
	8	VIB.W	2
13	0	MARIMBA	1
14	0	XYLOPHONE	1
15	0	TUBULAR-BELL	1
	8	CHURCH BELL	1
	9	CARILLON	1
16	0	SANTUR	1

ORGAN

17	0	ORGAN 1	1
	8	DETUNED OR.1	2
	16	60'S ORGAN 1	1
	32	ORGAN 4	2
	64	SC88 ORGAN 4	1
	65	EVEN BAR	2
18	0	ORGAN 2	1
	8	DETUNED OR.2	2
	32	ORGAN 5	2

19	0	ORGAN 3	2
20	0	CHURCH ORG.1	1
	8	CHURCH ORG.2	2
	16	CHURCH ORG.3	2

21	0	REED ORGAN	1
22	0	ACCORDION FR	2
	8	ACCORDION IT	2

23	0	HARMONICA	1
24	0	BANDONEON	2

GUITAR

25	0	NYLON-STR.GT	1
26	0	STEEL-STR.GT	1
	8	12-STR.GT	2
	64	NYLON+STEEL	2

27	0	JAZZ GT.	1
	8	HAWAIIAN GT.	1

28	0	CLEAN GT.	1
	8	CHORUS GT.	2

29	0	MUTED GT.	1
	64	MUTED GT.2	2
	65	POP GT.	1
	66	FUNK GT.	1
	67	FUNK GT.2	1

30	0	OVERDRIVE GT	1
	64	FDBK.ODRV.GT	2

31	0	DISTORTIONGT	1
	8	FEEDBACK GT.	2
	64	HEAVY GT.	1
	65	FDBK. HVY.GT	2
	66	MUTED DIS.GT	1
	67	ROCK RHYTHM	2

32	0	GT.HARMONICS	1
	8	GT. FEEDBACK	1

*: VELOCITY SWITCH
The tone switches at velocity 116.

BASS

33	0	ACOUSTIC BS.	2
	64	ELCTRC.AC.BS	2

34	0	FINGERED BS.	1
	64	FUNK BASS	2
	65	REGGAE BASS	2

35	0	PICKED BS.	1
	64	MUTE PICKBS1	1
	65	MUTE PICKBS2	1

36	0	FRETLESS BS.	1
----	---	--------------	---

37	0	SLAP BASS 1	1
	64	SLAP BASS 3	1
	65	RESO SLAP	1
	66	SLAP BASS 4	1

38	0	SLAP BASS 2	1
----	---	-------------	---

SYN. BASS

39	0	SYNTH BASS 1	1
	1	SYNTHBASS101	1
	8	SYNTH BASS 3	1
	64	TB303 BS 1	1

	65	TB303 BS 2	1
	66	TB303 BS 3	1

40	0	SYNTH BASS 2	2
	16	RUBBER BASS	2
	64	SH101 BS 1	1
	65	SH101 BS 2	1
	66	SH101 BS 3	1
	67	MODULAR BASS	2

ORCHESTRA

41	0	VIOLIN	1
	8	SLOW VIOLIN	1

42	0	VIOLA	1
----	---	-------	---

43	0	CELLO	1
----	---	-------	---

44	0	CONTRABASS	1
----	---	------------	---

45	0	TREMOLO STR	1
----	---	-------------	---

46	0	PIZZICATOSTR	1
----	---	--------------	---

47	0	HARP	1
----	---	------	---

48	0	TIMPANI	1
----	---	---------	---

STRINGS

49	0	STRINGS	1
	8	ORCHESTRA	2

50	0	SLOW STRINGS	1
----	---	--------------	---

51	0	SYN.STRINGS1	1
	8	SYN.STRINGS3	2
	64	SYN.STRINGS4	2
	65	OB STRINGS	2

52	0	SYN.STRINGS2	2
----	---	--------------	---

53	0	CHOIR AAHS	1
	32	CHOIR AAHS 2	1

54	0	VOICE OOHS	1
----	---	------------	---

55	0	SYNVOX	1
----	---	--------	---

56	0	ORCHESTRAHIT	2
----	---	--------------	---

BRASS

57	0	TRUMPET	1
----	---	---------	---

58	0	TROMBONE	1
	1	TROMBONE 2	2

59	0	TUBA	1
----	---	------	---

60	0	MUTEDTRUMPET	1
----	---	--------------	---

61	0	FRENCH HORN	2
	1	FR.HORN 2	2

62	0	BRASS 1	1
	8	BRASS 2	2

SYN. BRASS

63	0	SYNTH BRASS1	2
	8	SYNTH BRASS3	2
	16	ANALOGBRASS1	2
	64	SYNTH BRASS5	2
	65	POLY BRASS	2
	66	QUACK BRASS	2
	67	OCTAVE BRASS	2

64	0	SYNTH BRASS2	2
	8	SYNTH BRASS4	1
	16	ANALOGBRASS2	2
	64	SOFT BRASS	2
	65	VELO BRASS 1	2
	66	VELO BRASS 2	2

REED

65	0	SOPRANO SAX	1
66	0	ALTO SAX	1
67	0	TENOR SAX	1
68	0	BARITONE SAX	1
69	0	OBOE	1
70	0	ENGLISH HORN	1
71	0	BASSOON	1
72	0	CLARINET	1

PIPE

73	0	PICCOLO	1
74	0	FLUTE	1
75	0	RECORDER	1
76	0	PAN FLUTE	1
77	0	BOTTLE BLOW	2
78	0	SHAKUHACHI	2
79	0	WHISTLE	1
80	0	OCARINA	1

SYN. LEAD

81	0	SQUARE WAVE	2
	1	SQUARE	1
	8	SINE WAVE	1
82	0	SAW WAVE	2
	1	SAW	1
	8	DOCTOR SOLO	2
	64	BIG LEAD	2
	65	WASPY SYNTH	2
83	0	SYN. CALLIOPE	2
84	0	CHIFFER LEAD	2
85	0	CHARANG	2
	64	DIST. LEAD 1	2
	65	DIST. LEAD 2	2
	66	FUNK LEAD	2
86	0	SOLO VOX	2
87	0	5TH SAW WAVE	2
	64	BIG FIVES	2

88	0	BASS & LEAD	2
	64	BIG & RAW	2
	65	FAT & PERKY	2

SYN. PAD

89	0	FANTASIA	2
90	0	WARM PAD	1
	64	THICK PAD	2
	65	HORN PAD	2
91	0	POLYSYNTH	2
	64	80'S POLYSYN	2
92	0	SPACE VOICE	1
93	0	BOWED GLASS	2
94	0	METAL PAD	2
	64	PANNER PAD	2
95	0	HALO PAD	2
96	0	SWEEP PAD	1
	64	POLAR PAD	1
	65	CONVERGE	1

SYN. SFX

97	0	ICE RAIN	2
98	0	SOUNDTRACK	2
	64	ANCESTRAL	2
	65	PROLOGUE	2
99	0	CRYSTAL	2
	1	SYN MALLET	1
100	0	ATMOSPHERE	2
101	0	BRIGHTNESS	2
102	0	GOBLIN	2
103	0	ECHO DROPS	1
	1	ECHO BELL	2
	2	ECHO PAN	2
	64	ECHO PAN 2	2
	65	BIG PANNER	2
	66	RESO PANNER	2
104	0	STAR THEME	2

ETHNIC MISC

105	0	SITAR	1
	1	SITAR 2	2
106	0	BANJO	1
107	0	SHAMISEN	1
108	0	KOTO	1
	8	TAISHO KOTO	2
109	0	KALIMBA	1
110	0	BAGPIPE	1

111	0	FIDDLE	1
112	0	SHANAI	1

PERCUSSIVE

113	0	TINKLE BELL	1
114	0	AGOGO	1
115	0	STEEL DRUMS	1
116	0	WOODBLOCK	1
	8	CASTANETS	1
117	0	TAIKO	1
	8	CONCERT BD	1
118	0	MELO. TOM 1	1
	8	MELO. TOM 2	1
119	0	SYNTH DRUM	1
	8	808 TOM	1
	9	ELEC PERC.	1
120	0	REVERSE CYM.	1

GUITAR BASS FX

121	0	GT. FRETNOISE	1
	1	GT. CUT NOISE	1
	64	WAH BRUSH GT	1
	65	GT. SLIDE	1
	66	GT. SCRATCH	1
	67	BASS SLIDE	1

SFX

122	0	BREATH NOISE	1
	1	FL. KEY CLICK	1
123	0	SEASHORE	1
	1	RAIN	1
	2	THUNDER	1
	3	WIND	1
	5	BUBBLE	2
124	0	BIRD	2
	1	DOG	1
	3	BIRD 2	1
125	0	TELEPHONE 1	1
	1	TELEPHONE 2	1
	3	DOOR	1
	5	WIND CHIMES	2
126	0	HELICOPTER	1
	2	CAR-STOP	1
	9	BURST NOISE	2
	64	SPACE TRI.	1
127	0	APPLAUSE	2
	3	PUNCH	1
128	0	GUN SHOT	1
	2	LASERGUN	1
	3	EXPLOSION	2

PC: Programm-Nummer (Instrumenten-Nummer)

CC: Wert des Control Change „0“ (Bank Select)

VOICES: Anzahl der benötigten Stimmen pro gespielte Note

* Stellen Sie im MIDI-Sequencer das Bank Select LSB (CC32) immer auf „0“, wenn Sie die Sounds des TD-8 via MIDI umschalten.

* Der vom TD-8 gesendete CC32-Wert ist immer „0“.

Preset-Pattern-Liste

No.	Name	T.S	Len	Tempo	Type
-----	------	-----	-----	-------	------

DRUMS

1	DRUMS	4/4	8	124	LOOP
---	-------	-----	---	-----	------

ROCK

2	BRIT_R-I	4/4	4	126	LOOP
---	----------	-----	---	-----	------

3	BRIT_R-A		4		
---	----------	--	---	--	--

4	BRIT_R-1		4		
---	----------	--	---	--	--

5	BRIT_R-B		4		
---	----------	--	---	--	--

6	BRIT_R-2		4		
---	----------	--	---	--	--

7	BRIT_R-E		6		
---	----------	--	---	--	--

8	HARD_R-I		2	195	LOOP
---	----------	--	---	-----	------

9	HARD_R-A		4		
---	----------	--	---	--	--

10	HARD_R-1		4		
----	----------	--	---	--	--

11	HARD_R-B		4		
----	----------	--	---	--	--

12	HARD_R-2		4		
----	----------	--	---	--	--

13	HARD_R-E		4		
----	----------	--	---	--	--

14	BOOGIE-I	4/4	10	216	LOOP
----	----------	-----	----	-----	------

15	BOOGIE-A		8		
----	----------	--	---	--	--

16	BOOGIE-1		8		
----	----------	--	---	--	--

17	BOOGIE-B		8		
----	----------	--	---	--	--

18	BOOGIE-2		8		
----	----------	--	---	--	--

19	BOOGIE-E		6		
----	----------	--	---	--	--

20	CYBER1-I	4/4	4	113	LOOP
----	----------	-----	---	-----	------

21	CYBER1-A		2		
----	----------	--	---	--	--

22	CYBER1-1		2		
----	----------	--	---	--	--

23	CYBER1-B		2		
----	----------	--	---	--	--

24	CYBER1-2		2		
----	----------	--	---	--	--

25	CYBER1-E		2		
----	----------	--	---	--	--

26	CYBER2-I	4/4	4	129	LOOP
----	----------	-----	---	-----	------

27	CYBER2-A		4		
----	----------	--	---	--	--

28	CYBER2-1		4		
----	----------	--	---	--	--

29	CYBER2-B		4		
----	----------	--	---	--	--

30	CYBER2-2		4		
----	----------	--	---	--	--

31	CYBER2-E		1		
----	----------	--	---	--	--

32	16BT'R-I	4/4	1	86	LOOP
----	----------	-----	---	----	------

33	16BT'R-A		4		
----	----------	--	---	--	--

34	16BT'R-1		4		
----	----------	--	---	--	--

35	16BT'R-B		4		
----	----------	--	---	--	--

36	16BT'R-2		4		
----	----------	--	---	--	--

37	16BT'R-E		2		
----	----------	--	---	--	--

38	PROG_R-I	4/4	4	120	LOOP
----	----------	-----	---	-----	------

39	PROG_R-A		4		
----	----------	--	---	--	--

40	PROG_R-1		4		
----	----------	--	---	--	--

41	PROG_R-B		4		
----	----------	--	---	--	--

42	PROG_R-2		4		
----	----------	--	---	--	--

43	PROG_R-E		3		
----	----------	--	---	--	--

44	5/4RCK-I	5/4	4	137	LOOP
----	----------	-----	---	-----	------

45	5/4RCK-A		4		
----	----------	--	---	--	--

46	5/4RCK-1		4		
----	----------	--	---	--	--

47	5/4RCK-B		4		
----	----------	--	---	--	--

48	5/4RCK-2		5		
----	----------	--	---	--	--

49	5/4RCK-E		8		
----	----------	--	---	--	--

50	8BT'R1-I	4/4	4	117	LOOP
----	----------	-----	---	-----	------

51	8BT'R1-A		4		
----	----------	--	---	--	--

52	8BT'R1-1		4		
----	----------	--	---	--	--

53	8BT'R1-B		4		
----	----------	--	---	--	--

54	8BT'R1-2		4		
----	----------	--	---	--	--

55	8BT'R1-E		4		
----	----------	--	---	--	--

56	SLOW_R-I	4/4	2	72	LOOP
----	----------	-----	---	----	------

57	SLOW_R-A		4		
----	----------	--	---	--	--

58	SLOW_R-1		4		
----	----------	--	---	--	--

59	SLOW_R-B		4		
----	----------	--	---	--	--

60	SLOW_R-2		4		
----	----------	--	---	--	--

61	SLOW_R-E		2		
----	----------	--	---	--	--

62	MIXD_R-I	4/4	4	103	LOOP
----	----------	-----	---	-----	------

63	MIXD_R-A		4		
----	----------	--	---	--	--

64	MIXD_R-1		4		
----	----------	--	---	--	--

65	MIXD_R-B		4		
----	----------	--	---	--	--

66	MIXD_R-2		4		
----	----------	--	---	--	--

67	MIXD_R-E		4		
----	----------	--	---	--	--

68	GRAM_R-I	4/4	4	109	LOOP
----	----------	-----	---	-----	------

69	GRAM_R-A		4		
----	----------	--	---	--	--

70	GRAM_R-1		4		
----	----------	--	---	--	--

71	GRAM_R-B		4		
----	----------	--	---	--	--

72	GRAM_R-2		4		
----	----------	--	---	--	--

73	GRAM_R-E		4		
----	----------	--	---	--	--

74	A.O.R.-I	4/4	4	113	LOOP
----	----------	-----	---	-----	------

75	A.O.R.-A		4		
----	----------	--	---	--	--

76	A.O.R.-1		4		
----	----------	--	---	--	--

77	A.O.R.-B		4		
----	----------	--	---	--	--

78	A.O.R.-2		4		
----	----------	--	---	--	--

79	A.O.R.-E		5		
----	----------	--	---	--	--

80	8BT'R2-I	4/4	8	140	LOOP
----	----------	-----	---	-----	------

81	8BT'R2-A		4		
----	----------	--	---	--	--

82	8BT'R2-1		4		
----	----------	--	---	--	--

83	8BT'R2-B		4		
----	----------	--	---	--	--

84	8BT'R2-2		4		
----	----------	--	---	--	--

85	8BT'R2-E		6		
----	----------	--	---	--	--

86	FNKYHR-I	4/4	1	100	LOOP
----	----------	-----	---	-----	------

87	FNKYHR-A		4		
----	----------	--	---	--	--

88	FNKYHR-1		4		
----	----------	--	---	--	--

89	FNKYHR-B		4		
----	----------	--	---	--	--

90	FNKYHR-2		4		
----	----------	--	---	--	--

91	FNKYHR-E		3		
----	----------	--	---	--	--

METAL

92	OLD_HM-I	4/4	2	120	LOOP
----	----------	-----	---	-----	------

93	OLD_HM-A		4		
----	----------	--	---	--	--

94	OLD_HM-1		4		
----	----------	--	---	--	--

95	OLD_HM-B		4		
----	----------	--	---	--	--

96	OLD_HM-2		4		
----	----------	--	---	--	--

97	OLD_HM-E		6		
----	----------	--	---	--	--

98	SPEED1-I	4/4	2	182	LOOP
----	----------	-----	---	-----	------

99	SPEED1-A		4		
----	----------	--	---	--	--

100	SPEED1-1		4		
-----	----------	--	---	--	--

101	SPEED1-B		4		
-----	----------	--	---	--	--

102	SPEED1-2		4		
-----	----------	--	---	--	--

103	SPEED1-E		5		
-----	----------	--	---	--	--

104	THRASH-I	4/4	4	195	LOOP
-----	----------	-----	---	-----	------

105	THRASH-A		4		
-----	----------	--	---	--	--

106	THRASH-1		4		
-----	----------	--	---	--	--

107	THRASH-B		4		
-----	----------	--	---	--	--

108	THRASH-2		4		
-----	----------	--	---	--	--

109	THRASH-E		4		
-----	----------	--	---	--	--

110	SPEED2-I	4/4	4	236	LOOP
-----	----------	-----	---	-----	------

111	SPEED2-A		4		
-----	----------	--	---	--	--

112	SPEED2-1		4		
-----	----------	--	---	--	--

113	SPEED2-B		4		
-----	----------	--	---	--	--

114	SPEED2-2		4		
-----	----------	--	---	--	--

115	SPEED2-E		5		
-----	----------	--	---	--	--

116	6/8BLD-I	6/8	4	50	LOOP
-----	----------	-----	---	----	------

117	6/8BLD-A		4		
-----	----------	--	---	--	--

118	6/8BLD-1		5		
-----	----------	--	---	--	--

119	6/8BLD-B		4		
-----	----------	--	---	--	--

120	6/8BLD-2		5		
-----	----------	--	---	--	--

121	6/8BLD-E		5		
-----	----------	--	---	--	--

122	POPBLD-I	4/4	4	65	LOOP
-----	----------	-----	---	----	------

123	POPBLD-A		4		
-----	----------	--	---	--	--

124	POPBLD-1		4		
-----	----------	--	---	--	--

125	POPBLD-B		4		
-----	----------	--	---	--	--

126	POPBLD-2		4		
-----	----------	--	---	--	--

127	POPBLD-E		4		
-----	----------	--	---	--	--

128	ROKBLD-I	4/4	2	64	LOOP
-----	----------	-----	---	----	------

129	ROKBLD-A		4		
-----	----------	--	---	--	--

130	ROKBLD-1		4		
-----	----------	--	---	--	--

131	ROKBLD-B		4		
-----	----------	--	---	--	--

132	ROKBLD-2		4		
-----	----------	--	---	--	--

133	ROKBLD-E		2		
-----	----------	--	---	--	--

134	PF_BLD-I	4/4	4	65	LOOP
-----	----------	-----	---	----	------

135	PF_BLD-A		2	
-----	----------	--	---	--

188	RBGRV1-I	4/4	4	73	LOOP
189	RBGRV1-A		4		
190	RBGRV1-1		4		
191	RBGRV1-B		4		
192	RBGRV1-2		4		
193	RBGRV1-E		4		

194	RBGRV2-I	4/4	4	80	LOOP
195	RBGRV2-A		4		
196	RBGRV2-1		4		
197	RBGRV2-B		4		
198	RBGRV2-2		5		
199	RBGRV2-E		8		

200	RBGRV3-I	4/4	4	96	LOOP
201	RBGRV3-A		4		
202	RBGRV3-1		4		
203	RBGRV3-B		4		
204	RBGRV3-2		5		
205	RBGRV3-E		5		

BLUES

206	BLUES1-I	4/4	4	67	LOOP
207	BLUES1-A		4		
208	BLUES1-1		4		
209	BLUES1-B		4		
210	BLUES1-2		4		
211	BLUES1-E		6		

212	BLUES2-I	4/4	3	113	LOOP
213	BLUES2-A		4		
214	BLUES2-1		4		
215	BLUES2-B		4		
216	BLUES2-2		4		
217	BLUES2-E		2		

218	BLUES3-I	4/4	4	55	LOOP
219	BLUES3-A		4		
220	BLUES3-1		4		
221	BLUES3-B		4		
222	BLUES3-2		4		
223	BLUES3-E		5		

POPS

224	BGMPOP-I	4/4	4	88	LOOP
225	BGMPOP-A		4		
226	BGMPOP-1		4		
227	BGMPOP-B		4		
228	BGMPOP-2		4		
229	BGMPOP-E		6		

230	DNCPOP-I	4/4	4	120	LOOP
231	DNCPOP-A		4		
232	DNCPOP-1		4		
233	DNCPOP-B		4		
234	DNCPOP-2		4		
235	DNCPOP-E		5		

236	POPPOK-I	4/4	2	123	LOOP
237	POPPOK-A		4		
238	POPPOK-1		4		
239	POPPOK-B		4		
240	POPPOK-2		4		
241	POPPOK-E		4		

242	AC'POP-I	4/4	2	89	LOOP
243	AC'POP-A		4		
244	AC'POP-1		4		
245	AC'POP-B		4		
246	AC'POP-2		4		
247	AC'POP-E		2		

248	70'POP-I	4/4	4	215	LOOP
249	70'POP-A		4		
250	70'POP-1		4		
251	70'POP-B		8		
252	70'POP-2		8		
253	70'POP-E		4		

254	EL'POP-I	4/4	4	100	LOOP
255	EL'POP-A		2		
256	EL'POP-1		2		
257	EL'POP-B		4		
258	EL'POP-2		4		
259	EL'POP-E		5		

260	POPFNK-I	4/4	4	96	LOOP
261	POPFNK-A		4		
262	POPFNK-1		4		
263	POPFNK-B		4		
264	POPFNK-2		4		
265	POPFNK-E		5		

266	POPWLZ-I	3/4	4	120	LOOP
267	POPWLZ-A		4		
268	POPWLZ-1		4		
269	POPWLZ-B		4		
270	POPWLZ-2		4		
271	POPWLZ-E		6		

R&R

272	ROKBLY-I	4/4	2	96	LOOP
273	ROKBLY-A		4		
274	ROKBLY-1		2		
275	ROKBLY-B		4		
276	ROKBLY-2		2		
277	ROKBLY-E		3		

278	ROCKIN-I	4/4	4	170	LOOP
279	ROCKIN-A		4		
280	ROCKIN-1		4		
281	ROCKIN-B		8		
282	ROCKIN-2		8		
283	ROCKIN-E		4		

284	SURF_R-I	4/4	4	150	LOOP
285	SURF_R-A		4		
286	SURF_R-1		4		
287	SURF_R-B		4		
288	SURF_R-2		4		
289	SURF_R-E		4		

COUNTRY

290	BLGRS -I	4/4	2	142	LOOP
291	BLGRS -A		4		
292	BLGRS -1		2		
293	BLGRS -B		4		
294	BLGRS -2		3		
295	BLGRS -E		7		

296	C'BLD1-I	4/4	9	102	LOOP
297	C'BLD1-A		4		
298	C'BLD1-1		6		
299	C'BLD1-B		4		
300	C'BLD1-2		4		
301	C'BLD1-E		9		

302	C'BLD2-I	4/4	9	105	LOOP
303	C'BLD2-A		4		
304	C'BLD2-1		6		
305	C'BLD2-B		4		
306	C'BLD2-2		6		
307	C'BLD2-E		7		

308	C'ROCK-I	4/4	8	125	LOOP
309	C'ROCK-A		8		
310	C'ROCK-1		8		
311	C'ROCK-B		8		
312	C'ROCK-2		8		
313	C'ROCK-E		5		

314	TRAIN -I	4/4	4	140	LOOP
315	TRAIN -A		4		
316	TRAIN -1		4		
317	TRAIN -B		4		
318	TRAIN -2		4		
319	TRAIN -E		4		

JAZZ

320	SWING -I	4/4	9	192	LOOP
321	SWING -A		8		
322	SWING -1		2		
323	SWING -B		8		
324	SWING -2		2		
325	SWING -E		8		

326	JZBLD -I	4/4	4	69	LOOP
327	JZBLD -A		4		
328	JZBLD -1		4		
329	JZBLD -B		4		
330	JZBLD -2		4		
331	JZBLD -E		5		

332	FST'JZ-I	4/4	4	250	LOOP
333	FST'JZ-A		8		
334	FST'JZ-1		8		
335	FST'JZ-B		8		
336	FST'JZ-2		8		
337	FST'JZ-E		8		

338	MOD'JZ-I	4/4	8	136	LOOP
339	MOD'JZ-A		8		
340	MOD'JZ-1		2		
341	MOD'JZ-B		8		
342	MOD'JZ-2		2		
343	MOD'JZ-E		9		

344	LTN'JZ-I	4/4	9	167	LOOP
345	LTN'JZ-A		8		
346	LTN'JZ-1		2		
347	LTN'JZ-B		8		
348	LTN'JZ-2		2		
349	LTN'JZ-E		7		

350	6/8 JZ-I	6/8	8	93	LOOP
351	6/8 JZ-A		4		
352	6/8 JZ-1		6		
353	6/8 JZ-B		4		
354	6/8 JZ-2		6		
355	6/8 JZ-E		6		

356	SMTHJZ-I	4/4	9	183	LOOP
357	SMTHJZ-A		8		
358	SMTHJZ-1		2		
359	SMTHJZ-B		8		
360	SMTHJZ-2		2		
361	SMTHJZ-E		10		

362	BGBND1-I	4/4	4	196	LOOP
363	BGBND1-A		8		
364	BGBND1-1		8		
365	BGBND1-B		8		
366	BGBND1-2		6		
367	BGBND1-E		5		

368	BGBND2-I	4/4	8	130	LOOP
369	BGBND2-A		4		
370	BGBND2-1		4		
371	BGBND2-B		4		
372	BGBND2-2		4		
373	BGBND2-E		8		

Preset-Pattern-Liste

No.	Name	T.S	Len	Tempo	Type
FUSION					
374	ACID_F-I	4/4	1	96	LOOP
375	ACID_F-A		4		
376	ACID_F-1		4		
377	ACID_F-B		4		
378	ACID_F-2		4		
379	ACID_F-E		4		
380	SLOW_F-I	4/4	2	85	LOOP
381	SLOW_F-A		4		
382	SLOW_F-1		4		
383	SLOW_F-B		4		
384	SLOW_F-2		4		
385	SLOW_F-E		4		
386	M'SHFL-I	4/4	4	86	LOOP
387	M'SHFL-A		4		
388	M'SHFL-1		4		
389	M'SHFL-B		4		
390	M'SHFL-2		4		
391	M'SHFL-E		7		
392	U'SHFL-I	4/4	8	130	LOOP
393	U'SHFL-A		8		
394	U'SHFL-1		2		
395	U'SHFL-B		8		
396	U'SHFL-2		2		
397	U'SHFL-E		9		
398	ELEC_F-I	4/4	1	131	LOOP
399	ELEC_F-A		7		
400	ELEC_F-1		7		
401	ELEC_F-B		4		
402	ELEC_F-2		4		
403	ELEC_F-E		4		
404	HARD1 -I	4/4	4	123	LOOP
405	HARD1 -A		4		
406	HARD1 -1		4		
407	HARD1 -B		4		
408	HARD1 -2		4		
409	HARD1 -E		5		
410	HARD2 -I	4/4	4	122	LOOP
411	HARD2 -A		4		
412	HARD2 -1		4		
413	HARD2 -B		4		
414	HARD2 -2		4		
415	HARD2 -E		3		
416	LTN'FS-I	4/4	4	120	LOOP
417	LTN'FS-A		4		
418	LTN'FS-1		4		
419	LTN'FS-B		4		
420	LTN'FS-2		4		
421	LTN'FS-E		5		
422	3/4 FS-I	3/4	4	123	LOOP
423	3/4 FS-A		4		
424	3/4 FS-1		4		
425	3/4 FS-B		4		
426	3/4 FS-2		4		
427	3/4 FS-E		6		
428	LITE_F-I	4/4	4	89	LOOP
429	LITE_F-A		4		
430	LITE_F-1		4		
431	LITE_F-B		4		
432	LITE_F-2		4		
433	LITE_F-E		4		

434	FUNK_F-I	4/4	4	112	LOOP
435	FUNK_F-A		4		
436	FUNK_F-1		4		
437	FUNK_F-B		4		
438	FUNK_F-2		4		
439	FUNK_F-E		4		
440	BGM FS-I	4/4	4	82	LOOP
441	BGM FS-A		4		
442	BGM FS-1		4		
443	BGM FS-B		4		
444	BGM FS-2		4		
445	BGM FS-E		4		
446	CTMP'F-I	4/4	4	100	LOOP
447	CTMP'F-A		4		
448	CTMP'F-1		4		
449	CTMP'F-B		4		
450	CTMP'F-2		4		
451	CTMP'F-E		5		

DANCE

452	FUNK1 -I	4/4	4	128	LOOP
453	FUNK1 -A		4		
454	FUNK1 -1		4		
455	FUNK1 -B		4		
456	FUNK1 -2		4		
457	FUNK1 -E		5		
458	FUNK2 -I	4/4	4	105	LOOP
459	FUNK2 -A		4		
460	FUNK2 -1		4		
461	FUNK2 -B		4		
462	FUNK2 -2		4		
463	FUNK2 -E		4		
464	FUNK3 -I	4/4	4	113	LOOP
465	FUNK3 -A		4		
466	FUNK3 -1		4		
467	FUNK3 -B		4		
468	FUNK3 -2		4		
469	FUNK3 -E		3		
470	FUNK4 -I	4/4	4	132	LOOP
471	FUNK4 -A		4		
472	FUNK4 -1		5		
473	FUNK4 -B		4		
474	FUNK4 -2		5		
475	FUNK4 -E		4		
476	FUNK5 -I	4/4	4	102	LOOP
477	FUNK5 -A		4		
478	FUNK5 -1		4		
479	FUNK5 -B		4		
480	FUNK5 -2		4		
481	FUNK5 -E		5		
482	808HP1-I	4/4	2	102	LOOP
483	808HP1-A		4		
484	808HP1-1		4		
485	808HP1-B		4		
486	808HP1-2		4		
487	808HP1-E		2		
488	808HP2-I	4/4	4	91	LOOP
489	808HP2-A		4		
490	808HP2-1		4		
491	808HP2-B		4		
492	808HP2-2		4		
493	808HP2-E		7		
494	CARRIB-I	4/4	2	104	LOOP
495	CARRIB-A		4		
496	CARRIB-1		4		
497	CARRIB-B		4		
498	CARRIB-2		4		
499	CARRIB-E		1		

500	FNKTOP-I	4/4	4	109	LOOP
501	FNKTOP-A		4		
502	FNKTOP-1		4		
503	FNKTOP-B		4		
504	FNKTOP-2		4		
505	FNKTOP-E		5		
506	N.J.S.-I	4/4	4	107	LOOP
507	N.J.S.-A		4		
508	N.J.S.-1		4		
509	N.J.S.-B		4		
510	N.J.S.-2		4		
511	N.J.S.-E		4		
512	JZFUNK-I	4/4	4	125	LOOP
513	JZFUNK-A		4		
514	JZFUNK-1		4		
515	JZFUNK-B		4		
516	JZFUNK-2		4		
517	JZFUNK-E		4		
518	UKACID-I	4/4	4	86	LOOP
519	UKACID-A		4		
520	UKACID-1		4		
521	UKACID-B		4		
522	UKACID-2		4		
523	UKACID-E		4		
524	HOUSE -I	4/4	4	113	LOOP
525	HOUSE -A		4		
526	HOUSE -1		4		
527	HOUSE -B		4		
528	HOUSE -2		4		
529	HOUSE -E		4		
530	GNGRAP-I	4/4	4	89	LOOP
531	GNGRAP-A		4		
532	GNGRAP-1		4		
533	GNGRAP-B		4		
534	GNGRAP-2		4		
535	GNGRAP-E		4		
536	HPHPJZ-I	4/4	4	96	LOOP
537	HPHPJZ-A		4		
538	HPHPJZ-1		4		
539	HPHPJZ-B		4		
540	HPHPJZ-2		4		
541	HPHPJZ-E		4		
542	TEKPOP-I	4/4	2	118	LOOP
543	TEKPOP-A		4		
544	TEKPOP-1		4		
545	TEKPOP-B		4		
546	TEKPOP-2		4		
547	TEKPOP-E		5		
548	DRUM'N-I	4/4	2	82	LOOP
549	DRUM'N-A		4		
550	DRUM'N-1		4		
551	DRUM'N-B		4		
552	DRUM'N-2		4		
553	DRUM'N-E		1		

REGGAE

554	REGG1 -I	4/4	2	96	LOOP
555	REGG1 -A		4		
556	REGG1 -1		4		
557	REGG1 -B		4		
558	REGG1 -2		4		
559	REGG1 -E		4		
560	REGG2 -I	4/4	6	142	LOOP
561	REGG2 -A		4		
562	REGG2 -1		4		
563	REGG2 -B		4		
564	REGG2 -2		4		
565	REGG2 -E		7		

566	REGG3	-I	4/4	1	132	LOOP
567	REGG3	-A		4		
568	REGG3	-1		4		
569	REGG3	-B		4		
570	REGG3	-2		4		
571	REGG3	-E		3		

572	REGG4	-I	4/4	4	125	LOOP
573	REGG4	-A		4		
574	REGG4	-1		4		
575	REGG4	-B		4		
576	REGG4	-2		4		
577	REGG4	-E		4		

578	SKA	-I	4/4	6	192	LOOP
579	SKA	-A		4		
580	SKA	-1		4		
581	SKA	-B		4		
582	SKA	-2		4		
583	SKA	-E		5		

LATIN

584	MAMBO	-I	4/4	9	182	LOOP
585	MAMBO	-A		8		
586	MAMBO	-1		2		
587	MAMBO	-B		8		
588	MAMBO	-2		2		
589	MAMBO	-E		7		

590	MERENG	-I	4/4	9	207	LOOP
591	MERENG	-A		4		
592	MERENG	-1		6		
593	MERENG	-B		4		
594	MERENG	-2		6		
595	MERENG	-E		7		

596	SALSA1	-I	4/4	2	115	LOOP
597	SALSA1	-A		4		
598	SALSA1	-1		4		
599	SALSA1	-B		4		
600	SALSA1	-2		5		
601	SALSA1	-E		2		

602	SALSA2	-I	4/4	4	102	LOOP
603	SALSA2	-A		4		
604	SALSA2	-1		4		
605	SALSA2	-B		4		
606	SALSA2	-2		4		
607	SALSA2	-E		5		

608	SALSA3	-I	4/4	6	165	LOOP
609	SALSA3	-A		8		
610	SALSA3	-1		8		
611	SALSA3	-B		8		
612	SALSA3	-2		8		
613	SALSA3	-E		9		

614	SONGO	-I	4/4	4	109	LOOP
615	SONGO	-A		4		
616	SONGO	-1		4		
617	SONGO	-B		4		
618	SONGO	-2		4		
619	SONGO	-E		4		

620	TJANO1	-I	4/4	4	89	LOOP
621	TJANO1	-A		4		
622	TJANO1	-1		4		
623	TJANO1	-B		4		
624	TJANO1	-2		4		
625	TJANO1	-E		4		

626	TJANO2	-I	3/4	4	145	LOOP
627	TJANO2	-A		8		
628	TJANO2	-1		8		
629	TJANO2	-B		8		
630	TJANO2	-2		8		
631	TJANO2	-E		8		

BRAZIL

632	BOSSA	-I	4/4	4	85	LOOP
633	BOSSA	-A		4		
634	BOSSA	-1		4		
635	BOSSA	-B		4		
636	BOSSA	-2		4		
637	BOSSA	-E		7		

638	SAMBA1	-I	4/4	2	152	LOOP
639	SAMBA1	-A		4		
640	SAMBA1	-1		4		
641	SAMBA1	-B		4		
642	SAMBA1	-2		4		
643	SAMBA1	-E		2		

644	SAMBA2	-I	4/4	4	136	LOOP
645	SAMBA2	-A		4		
646	SAMBA2	-1		4		
647	SAMBA2	-B		4		
648	SAMBA2	-2		4		
649	SAMBA2	-E		4		

WORLD

650	TANGO	-I	4/4	2	120	LOOP
651	TANGO	-A		2		
652	TANGO	-1		2		
653	TANGO	-B		2		
654	TANGO	-2		2		
655	TANGO	-E		2		

656	AFROJZ	-I	4/4	8	194	LOOP
657	AFROJZ	-A		4		
658	AFROJZ	-1		6		
659	AFROJZ	-B		4		
660	AFROJZ	-2		6		
661	AFROJZ	-E		9		

LOOP

662	LATN PTN	4/4	2	120	LOOP
663	CLAVES	4/4	1	120	
664	TABLA	4/4	2	128	

1SHOT

665	DRUMFILL	4/4	1	120	1SHOT
666	DBL BASS	4/4	1	130	
667	ROLL T1	4/4	1	130	
668	ROLL T2	4/4	1	130	
669	ROLL T3	4/4	1	130	
670	LATNFILL	4/4	2	120	
671	ROLLBNGO	4/4	1	117	
672	SPANISH	4/4	2	123	
673	BRS FALL	4/4	1	120	
674	ENCORE	4/4	7	120	

TAP

675	SAMBA	4/4	1	120	TAP
676	ACO BASS	4/4	4	160	
677	BRS SECT	4/4	5	160	
678	GRV BASS	4/4	2	120	
679	GRV PAD	4/4	2	120	
680	GRV CHRDR	4/4	1	120	
681	ADLBSOLO	4/4	16	120	
682	JAZZEND1	4/4	6	60	
683	JAZZEND2	4/4	4	100	
684	FUNK BRK	4/4	1	130	
685	FUNKEND1	4/4	2	130	
686	FUNKEND2	4/4	3	130	
687	SANTUR	4/4	3	120	
688	STRINGS	4/4	8	128	
689	RESOBASS	4/4	2	120	
690	SYNCHRD1	4/4	3	120	
691	SYNCHRD2	4/4	3	120	
692	GTRCHRD1	4/4	1	120	
693	GTRCHRD2	4/4	1	120	
694	PAD&BASS	4/4	8	80	
695	ACO GTR	4/4	6	86	
696	WAH GTR	4/4	1	120	
697	CUT GTR	4/4	1	120	
698	VOICES	4/4	2	120	
699	ANLGPERC	4/4	1	120	
700	SFX TAP	4/4	5	120	

CATEG: Kategorie
 No.: Pattern-Nummer
 Name: Pattern-Name
 T.S: Taktart (Time signature)
 Len: Länge (Length)
 Tempo: Pattern-Tempo
 Type: Play Type (p. 100)
 -I: INTRO
 -a: MAIN A
 -B: MAIN b
 -1: FILL 1
 -2: FILL 2
 -E: ENDING

Parameter-Liste

Kit-Parameter

KIT

Parameter		Wert
KIT (S.44, S.78)	Drum kit	1–64 (*1)
NAME (S. 79)	Drum kit name	8 Zeichen (*2)
BRUSH (S. 80)	Brush switch	OFF, ON
PEDAL HI-HAT VOLUME (S. 81)	Pedal hi-hat volume	0–15
PEDAL PITCH CTRL RANGE (S. 141)	Pedal pitch control range	-24+24
CHAIN (S. 138)	Drum kit chain	1–16

*1: siehe "Preset-Drum-Kit-Liste" (S. 179).

*2: A–Z, a–z, 0–9, !, ", #, \$, %, &, ', (,), [,], *, +, ,, -, ., /, : ; ;



MIXER

Parameter		Wert
LEVEL (S. 64, S. 92)	Level	0–127
PAN (S. 93)	Pan	L15–CTR–R15, RND, ALT
MASTR (S. 93)	Master Volume	0–127

STUDIO

Parameter		Wert
TYPE (S. 62, S. 89)	Studio type	*1
WALL (S. 89)	Wall type	WOOD, PLASTER, GLASS
ROOM (S. 89)	Room size	SMALL, MEDIUM, LARGE
LEVEL (S. 89)	Ambience level	0–127
AMBIENCE SEND LEVEL (S. 90)	Ambience send level	0–127

*1: BEACH, LIVING, BATH, STUDIO, GARAGE, LOCKER, THEATER, CAVE, GYM, STADIUM

FX SW

Parameter		Wert
AMB (S. 50, S. 81)	Ambience	OFF, ON
EQ (S. 50, S. 81)	Equalizer	OFF, ON

AMBIENCE GROUP SEND LEVEL

Parameter		Wert
KIT (S. 90)	Drum kit	0–127
PERC (S. 90)	Percussion part	0–127
B INST (S. 90)	Backing instruments	0–127

MASTER EQ (MASTER EQUALIZER)

Parameter		Wert
LOW FREQ (S.91)	Low frequency	200, 400
LOW GAIN (S.91)	Low gain	-12+12
HIGH FREQ (S.91)	High frequency	3K, 6K
HIGH GAIN	High gain	-12+12

COPY

KIT

Parameter		Wert
COPY (S. 145)	Copy mode	EXCHANGE, COPY
SRC KIT (S. 145)	Source drum kit	PRESET 1–64 (*1), USER 1–64
DST KIT (S. 145)	Destination drum kit	USER 1–64

*1: siehe "Preset-Drum-Kit-Liste" (S. 179).

INST (INSTRUMENT)

Parameter		Wert
TRIGGER INPUT (S. 146)	Trigger input	
SRC KIT (S. 146)	Source drum kit	PPRESET 1–64 (*1), USER 1–64
DST KIT (S. 146)	Destination drum kit	USER 1–64

*1: siehe "Preset-Drum-Kit-Liste" (S. 179).

MIXER

Parameter		Wert
SRC KIT (S. 147)	Source drum kit	PRESET 1–64 (*1), USER 1–64
DST KIT (S. 147)	Destination drum kit	USER 1–64

*1: siehe "Preset-Drum-Kit-Liste" (S. 179).

EFFECT

Parameter		Wert
SRC KIT (S. 147)	Source drum kit	PRESET 1–64 (*1), USER 1–64
DST KIT (S. 147)	Destination drum kit	USER 1–64

*1: siehe "Preset-Drum-Kit-Liste" (S. 179).

INST (INSTRUMENT)

Parameter		Wert
GROUP (S. 54, S. 83)	Instrument group	*1
INST (S. 54, S. 83)	Instrument	*1

*1: siehe "Drum-Instrument-Liste" (S. 180).

EDIT

V-KICK

Parameter		Wert
DEPTH (S. 85)	Shell depth	NORMAL, DEEP
HEAD TYPE (S. 86)	Head type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE (PinStripe®) *1
TUNING (S. 86)	Head tuning	-480→+480
MUFFLING (S. 86)	Muffling	OFF, TAPE1, TAPE2, BLANKET, WEIGHT

*1: PinStripe® ist eingetragenes Warenzeichen von Remo Inc., U.S.A.

V-SNARE

Parameter		Wert
DEPTH (S. 56, S. 85)	Shell depth	NORMAL, DEEP1, DEEP2, DEEP3, DEEP4
HEAD TYPE (S. 58, S. 86)	Head type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE (PinStripe®) *1
TUNING (S. 58, S. 86)	Head tuning	-480→+480
MUFFLING (S. 60, S. 86)	Muffling	OFF, TAPE1, TAPE2, DOUGHNUTS1, DOUGHNUTS2
STRAINER ADJ. (S. 60, S. 87)	Strainer adjustment	OFF, LOOSE, MEDIUM, TIGHT

*1: PinStripe® ist eingetragenes Warenzeichen von Remo Inc., U.S.A.

Parameter-Liste

V-TOM

Parameter		Wert
DEPTH (S. 85)	Shell depth	NORMAL, DEEP
HEAD TYPE (S. 86)	Head type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE (PinStripe®) *1
TUNING (S. 86)	Head tuning	-480→+480
MUFFLING (S. 86)	Muffling	OFF, TAPE1, TAPE2, DOUGHNUTS1, DOUGHNUTS2

*1: PinStripe® ist eingetragenes Warenzeichen von Remo Inc., U.S.A.

OTHERS

Parameter		Wert
PITCH (S. 88)	Pitch	-480→+480
DECAY (S. 88)	Decay	-31→+31

TRIGGER INPUT

Parameter		Wert
PITCH CTRL ASSIGN (S. 141)	Pitch control assign	OFF, ON

MIDI

Parameter		Wert
NOTE NUMBER (S. 151)	Note number	0 (C -1)–127 (G 9) +
GATE TIME (S. 153)	Gate time	0.1–8.0 +

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

PTN (PAD PATTERN-EINSTELLUNGEN)

Parameter		Wert
PAD PTN VELO (S. 141)	Pad pattern velocity	OFF, ON +
CATEGORY (S. 139)	Category	*1, USER +
PATTERN (S. 139)	Pattern	PRESET 1–700 (*1), USER 701–800 +

*1: siehe "Preset-Pattern-Liste" (S. 188).

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

Pattern-Parameter

Parameter		Wert
CATEGORY (S.68, S. 97)	Category	*1, USER +
PATTERN (S.68, S. 97)	Pattern	PRESET 1–700 (*1), USER 701–800 +
TIME SIGNATURE (S. 109)	Time signature	Numerator: 1–13, Denominator: 2, 4, 8, 16 +
LENGTH (S. 109)	length	1–99 +
TEMPO (S. 109)	Pattern tempo	20–260 +
PLAY TYPE (S. 100)	Play type	LOOP, 1SHOT, TAP +
QUICK PLAY (S. 101)	Quick play	OFF, ON +
RESET TIME (S. 101)	Reset time	OFF, 0.1–8.0 +
TAP EXC SW (S. 101)	Tap exclusive switch	OFF, ON +
TRANSPOSE BIAS (S. 102)	Transpose bias	-24→+24 +
NAME (S. 118)	Pattern name	8 Zeichen (*2) +
PATTERN LOCK (S. 119)	Pattern lock	OFF, ON +

*1: siehe "Preset-Pattern-Liste" (S. 188).

*2: A–Z, 0–9, !, ", #, \$, %, &, ', (,), [], *, +, ,, -, ., /, :, ;, <, =, >, ?, _ , ▣

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

EDIT

COPY

Parameter		Wert	
SOURCE (S. 113)	Source pattern	PRESET 1-700 (*1), USER 701-800	+
DEST (S. 113)	Destination pattern	USER 701-800	+
SOURCE PART (S. 113)	Source part	*2	+
SOURCE MEAS (S. 113)	Source measure	ALL	+
		First Measure: 1-99	+
		Last Measure: 1-99	+
DEST PART (S. 113)	Destination part	*2	+
DEST MEAS (S. 113)	Destination measure	1-98, END	+

*1: siehe "Preset-Pattern-Liste" (S. 188).

*2: ALL, KIT, PARC, PART1, PART2, PART3, PART4

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

INSERT

Parameter		Wert	
PATTERN (S. 115)	Pattern	USER 701-800	+
MEASURE (S. 115)	Measure	First Measure: 1-98, END	+
		Number of Measures: 1-99	+

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

DELETE

Parameter		Wert	
PATTERN (S. 116)	Pattern	USER 701-800	+
MEASURE (S. 116)	Measure	ALL	+
		First Measure: 1-99	+
		Last Measure: 1-99	+

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

ERASE

Parameter		Wert	
PATTERN (S.117)	Pattern	USER 701-800	+
PART (S.117)	Part	*1	+
MEASURE (S.117)	Measure	ALL	+
		First Measure: 1-99	+
		Last Measure: 1-99	+

*1: ALL, KIT, PARC, PART1, PART2, PART3, PART4

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

Parameter-Liste

PART

Parameter	Wert
PART MUTE (S. 72, S. 106, S. 124) Part mute	KIT, PARTS 1–4: OFF, ON + PERC: OFF, DRM=OFF/PC=ON, ON +

+ : Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

PERC (PERCUSSION-PART)

Parameter	Wert
PERC SET (S. 104) Percussion set	1–10 (*1), 11, 12 +
LEVEL (S. 104) Level	0–127 +
AMB LEVEL (S. 104) Ambience level	0–127 +
COPY (S. 104) Copy	SOURCE:1–10 (*1), USER 1–2, DEST: USER 1–2 +

*1: siehe "Preset-Percussion-Set-Liste" (S. 184).

+ : Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

PERC INST (INSTRUMENT)

Parameter	Wert
INST (S. 105) Percussion instrument	*1 +
LEVEL (S. 105) Level	0–127 +
AMB (S. 105) Ambience send level	0–127 +
PAN (S. 105) Pan	L15–CTR–R15, RND, ALT +
PITCH (S. 105) Pitch	–480+480 +
Decay (S. 105) Decay	–31+31 +

*1: siehe "Drum-Instrument-Liste" (S. 180).

+ : Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

PARTS1–4

Parameter	Wert
PART (S.102) Part	*1 +
INST (S.102) Instrument number	*2 +
	Instrument name *2 +
LEVEL (S. 103) Level	0–127 +
AMB LEVEL (S. 103) Ambience send level	0–127 +
PAN (S. 103) Pan	L15–CTR–R15 +
BEND RANGE (S. 103) Bend range	0–24 +

*1: PART1, PART2, PART3, PART4

*2: siehe "Begleit-Instrument-Liste" (S. 186).

+ : Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

PATTERN RECORDING

Parameter	Wert
QUANTIZE (S.111) Quantize	*1 +
REC MODE (S. 109) Recording mode	LOOP ALL, LOOP 1, LOOP 2, REPLACE +
HIT PAD START (S. 112) Hit pad start	OFF, ON +
REC REHEASAL (S. 110) Recording rehearsal	OFF, ON +

*1: (8tel-Note), (8tel-triole), (16tel-Note), (16tel-Triole), (32tel-Note), (32tel-Triole), (64tel-Note, OFF)

+ : Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

REALTIME ERASE

Parameter	Wert
PART (S. 110) Part	*1 +
STATUS (S. 110) Status	ALL, NOTE, BEND, CC +

*1: KIT, PERC, PART1, PART2, PART3, PART4

+ : Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

Song-Parameter

Parameter		Wert	
SONG (S.121)	Song	1-50	+
NAME (S. 127)	Song name	8 characters (*1)	+
TEMPO (S. 122)	Song tempo	20-260	+
PLAY TYPE (S.123)	Play type	LOOP, 1SHOT	+

*1: A-Z, 0-9, !, ", #, \$, %, &, ', (,), [], *, +, ,, -, ., /, :, ;, <, =, >, ?, _ , ▾

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

SONG EDIT

COPY

Parameter		Wert	
SOURCE (S.126)	Source song	1-50	+
DEST (S.126)	Destination song	1-50	+
START (S.126)	Start	1-98, END	+

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

INITIALIZE

Parameter		Wert	
SONG (S.126)	Song	1-50	+

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

SONG RECORDING

Parameter		Wert	
PTN (S.124)	Pattern	PRESET 1-700 (*1), USER 701-800	+
TRANS (S.125)	Transpose	-24+24	+

*1: siehe "Preset-Pattern-Liste" (S. 188).

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

Setup Parameters

TRIG (TRIGGER)

Parameter		Wert
BANK (S. 34, S. 128)	Bank number	1-4
TRIGGER TYPE (S. 34, S. 128)	Trigger type	*1

*1: PD5, PD7, PD9, 8 A, 8 B, 8RA, 8RB, 10A, 10B, 12A, 12B, P 1, P 2, KD7, K 8, K12, K 1, K 2, KIK, SNR, TOM, FLR

BASIC (BASIS-TRIGGER-PARAMETER)

Parameter		Wert
SENSITIVITY (S. 46, S. 129)	Sensitivity	1-16
THRESHOLD (S. 129)	Threshold	0-15
CURVE (S. 129)	Curve	*1
RIM SENS (S. 130)	Rim sensitivity	OFF, 1-15
HEAD TENSION (S. 131)	Head tension adjustment	LOOSE, NORMAL, TIGHT

*1: LINEAR, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, SPLINE, LOUD1, LOUD2

Parameter-Liste

ADVNC D (ERWEITERTE TRIGGER-PARAMETERS)

Parameter		Wert
SCAN TIME (S. 131)	Scan time	0–4.0 (0.1 ms steps)
RETRIGCANCL (S. 132)	Retrigger cancel	1–16
MASK TIME (S. 132)	Mask time	0–64 (1 ms steps)
CROSSTALK (S. 133)	Crosstalk cancel	*1
CROSS STICK (S. 133)	Cross stick sensitivity	1–16

*1: OFF, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80

MIDI

Parameter		Wert	
TX/RX CHANNEL (S. 154)	TX/RX channel	CH1–CH16, OFF	+
NOTE CHASE (S. 136)	Note chase	OFF, ON	+
LOCAL CONTROL (S. 155)	Local control	OFF, ON	+
SYNC MODE (S. 162)	Sync mode	INT, EXT, REMOTE	+
CH10 PRIORITY (S. 154)	Channel 10 priority	KIT, PERC	+
PEDAL DATA THIN (S. 156)	Pedal data thin	OFF, 1, 2	+
PEDAL CC (S. 161)	Pedal CC	*1	+
ZONE CC (S. 162)	Zone CC	*2	+
GM MODE (S. 159)	GM mode	OFF, ON	
RX GM ON (S. 160)	RX GM on	OFF, ON	
SOFT THRU (S. 153)	Soft through	OFF, ON	
DEVICE ID (S.150)	Device ID	1–32	
KIT PROG (S. 157)	Drum kit program change	1–128	+
TX (S. 155)	Drum kit TX switch	OFF, ON	+
RX (S. 155)	Drum kit RX switch	OFF, ON	+
PERC PROG (S. 158)	Percussion set program change	1–128	+
BULK (S. 149)	Bulk dump	*3	

*1: OFF, MOD (1), FOOT (4), GEN1 (16), GEN2 (17)

*2: OFF, MOD (1), GEN1 (16), GEN2 (17)

*3: ALL, SETUP, DRUM KIT (ALL, 1–64), USER PERCUSSION SET (ALL, USER 1–2), USR PTNS&SONGS

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

PREVIEW

Parameter		Wert
VELOCITY 1 (S. 148)	Velocity 1	0–127
VELOCITY 2 (S. 148)	Velocity 2	0–127
VELOCITY 3 (S. 148)	Velocity 3	0–127

OTHERS

Parameter		Wert
OUTPUT ASSIGN (S. 137)	Output assign	*1
FOOT (S. 144)	Foot switch	*2
PAD (S. 142)	Pad switch	*3
LCD CONTRAST (S. 135)	LCD contrast	1–16
MASTER TUNE (S. 135)	Master tune	415.3–466.2
FACTORY RESET (S. 172)	Factory reset	*4

*1: MAS, M_L, M_R, DIR, D_L, D_R, M&D

*2: KIT SELECT, SEQ SELECT, PLAY SELECT, ASSIGNABLE (KIT#DEC, KIT#INC, SEQ# DEC, SEQ# INC, SEQ TOP, PLAY/STOP, SEQ BWD, SEQ FWD)

*3: OFF, KIT SELECT, SEQ SELECT, ASSIGNABLE (OFF, KIT# DEC, KIT# INC, SEQ# DEC, SEQ# INC)

*4: ALL, THIS DRUM KIT, ALL DRUM KITS, ALL PERC SETS, ALL PATTERNS, ALL SONGS

Click-Parameter

Parameter		Wert	
TIME SIGNATURE (S. 94)	Time signature	Zähler: 1–13, Nenner: 2, 4, 8, 16	+
INTERVAL (S. 95)	Interval	1/2, 3/8, 1/4, 1/8, 1/12, 1/16	+
INST (S. 95)	Click instrument	*1	+
PAN (S. 95)	Pan	L15–CTR–R15	+
OUTPUT (S. 95)	Output	BOTH, PHONES	+

*1: VOICE, CLICK, BEEP, METRONOME, CLAVES, WOOD BLOCK, STICKS, CROSS STICK, TRIANGLE, COWBELL, CONGA, TALKING DRUM, MARACAS, CABASA, CUICA, AGOGO, TAMBOURINE, SNAPS, 909 SNARE, 808 COWBELL

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

EINZÄHLER (COUNT IN)

Parameter		Wert	
PLAY (S. 112)	Play count in	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	+
REC (S. 112)	Rec count in	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	+

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

Tempo-Parameter

Parameter		Wert	
TEMPO (S. 94, S. 100, S. 122)	Tempo	20–260	+

+: Einstellung im GM-Modus nicht möglich.

GM-Modus

Parameter		Wert
PART RX SW (S. 161)	Part RX switch	OFF, ON



Mit einem „+“ markierte Parameter auf S.192 – S.199 können im GM-Modus nicht geändert werden.

MIDI-Implementation

TD-8 Drum-Soundmodul
Version 1.00

Normal mode

Section 1. Receive data

■ Channel Voice Messages

* Following Channel Voice Messages can be recorded in [SETUP]-[MIDI] TX/RX CHANNEL.

● Note Off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Only the channel assigned to the backing part can be received.
- * The Velocity Values of Note Off message are ignored.
- * When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

● Note On

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note on velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

- * A channel which is assigned to the drum kit part will receive only the note numbers which are specified by the drum kit.
- * A channel which is assigned to the percussion part will receive only the note numbers which are specified by the percussion set.
- * When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

● Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Value: 00H - 7FH (0 - 127)

- * A channel which is assigned to the drum kit part will receive only the note numbers which are specified by the drum kit.
- * If the value is greater than 40H (64), the decay of the note sounded by the received note number will be shortened.
- * Not recorded in the sequencer.

● Control Change

○Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = Bank number MSB: 00H - 7FH (bank.1 - bank.128)
ll = Bank number LSB: processed as 00H

- * Not Received when [SETUP]-[MIDI]-[PROG] PROGRAM CHANGE RX SW is set to "OFF". (Initial Value is ON)
- * Bank select processing will be suspended until a program change message is received.
- * Only the channel assigned to the backing part can be received.
- * Not recorded in the sequencer.

○Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Only the channel assigned to the drum kit part can be received.
- * If the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC or ZONE CC are set to "MOD", the effect will apply to the specified parameter.
- * During recording, this will be recorded in the sequencer data as PEDAL CC data or ZONE CC data.

○Foot Control (Controller number 4)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Only the channel assigned to the drum kit part can be received.
- * The FOOT will be obtained when [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC is set to "FOOT".
- * When recording, this will be recorded as PEDAL CC data in the sequencer data itself.

○Data Entry (Controller number 6)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = The value of the parameter specified by RPN.

- * Only the channel assigned to the backing part can be received.
- * Not recorded in the sequencer.

On the normal mode of TD-8, RPN can be used to modify the following parameters.

RPN	Data entry	Explanation
MSB LSB	MSB LSB	
00H 00H	mmH ---	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones) LSB: ignored (processed as 00H) specify up to 2 octaves in semitone steps
7FH 7FH	--- ---	RPN null set condition where RPN is unspecified. The data entry messages after set RPN null will be ignored. (No Data entry messages are required after RPN null). Settings already made will not change. MSB, LSB of data entry: ignored

○Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Volume messages are used to adjust the volume balance of each part.
- * Only the channel assigned to the percussion part and the backing part can be received.
- * Not recorded in the sequencer.

○Pan (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = pan: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right)

- * Only the channel assigned to the backing part can be received.
- * Not recorded in the sequencer.

○ General purpose controller 1 (Controller number 16)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	10H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Only the channel assigned to the drum kit part can be received.
- * If the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC or ZONE CC are set to "GEN1", the effect will apply to the specified parameter.
- * During recording, this will be recorded in the sequencer data as PEDAL CC data or ZONE CC data.

○ General purpose controller 2 (Controller number 17)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	11H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Only the channel assigned to the drum kit part can be received.
- * If the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC or ZONE CC are set to "GEN2", the effect will apply to the specified parameter.
- * During recording, this will be recorded in the sequencer data as PEDAL CC data or ZONE CC data.

○ Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
nH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

- * Only the channel assigned to the backing part can be received.
- * When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

○ Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Reverb send level: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Only the channel assigned to the backing part can be received.
- * When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

○ RPN MSB/LSB (Controller number 101, 100)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm = upper byte of parameter number specified by RPN (MSB)
 ll = lower byte of parameter number specified by RPN (LSB)

- * Only the channel assigned to the backing part can be received.
- * The value specified by RPN will not be reset even by messages such as program change or reset all controllers.
- * When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

RPN

The RPN (Registered Parameter Number) messages are expanded control changes, and each function of an RPN is described by the MIDI Standard. To use these messages, you must first use RPN (controller number 100 and 110, their order does not matter) to specify the parameter to be controlled, and then use Data Entry messages (controller number 6, 38) to specify the value of the specified parameter. Once an RPN parameter has been specified, all data entry messages received on that channel will modify the value of that parameter. To prevent accidents, it is recommended that you set RPN null (RPN number = 7FH 7FH) when you have finished setting the value of the desired parameter. Refer to "Examples of actual MIDI message" <Example 4> (p. 212).

On the normal mode of TD-8, RPN can be used to modify the following parameters. Regarding the value of each parameter, refer to Data Entry (Controller number 6).

RPN

MSB LSB	Parameter
00H 00H	Pitch Bend Sensitivity
7FH 7FH	RPN null

● Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

- * Not Received when [SETUP]-[MIDI]-[PROG] PROGRAM CHANGE RX SW is set to "OFF". (Initial Value is ON)
- * The sound will change beginning with the next note-on after the program change is received. Voices which were already sounding before the program change was received will not be affected.
- * Not recorded in the sequencer.

● Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm, ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

- * Only the channel assigned to the backing part can be received.
- * When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

■ Channel Mode Messages

● All Sounds Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

- * When this message is received, all currently-sounding notes on the corresponding channel will be silenced. However, the status of channel messages will not change.
- * When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

● Reset All Controllers (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

- * When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.
- * When recording, a control message carrying the reset value will be created and recorded.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	+/-0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off) (When set to PEDAL CC or ZONE CC.)
Foot Control	0 (off) (When set to PEDAL CC.)
General Purpose Controller1	0 (off) (When set to PEDAL CC or ZONE CC.)
General Purpose Controller2	0 (off) (When set to PEDAL CC or ZONE CC.)
Hold1	0 (off)
RPN	unset; previously set data will not change

● All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

- * When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However if Hold 1 is ON, the sound will be continued until these are turned off.
- * In the recording mode, "Note OFF message" will be created for corresponding Note ON message, and will be recorded.

MIDI-Implementation

● OMNI OFF (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

● OMNI ON (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

● MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Sound Off or All Notes Off is received.

● POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be carried out as when All Sound Off or All Notes Off is received.

■ System Realtime Message

* Following System Realtime Messages cannot be recorded in recording mode.

● Timing Clock

Status
F8H

* Recognized only when the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 1] SYNC MODE is set to "EXT".

● Start

Status
FAH

* Recognized only when the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 1] SYNC MODE is set to "EXT" or "REMOTE".

● Continue

Status
FBH

* Recognized only when the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 1] SYNC MODE is set to "EXT" or "REMOTE".

● Stop

Status
FCH

* Recognized only when the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 1] SYNC MODE is set to "EXT" or "REMOTE".

● Active Sensing

Status
FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds about 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

● System Exclusive Message

* Following System Exclusive Messages cannot be recorded.

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH,, eeH	F7H

F0H: System Exclusive Message status
 ii = ID number: An ID number (manufacturer ID) to indicate the manufacturer whose Exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are extensions of the MIDI standard; Universal Non-realtime Messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
 dd, ..., ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)
 F7H: EOX (End Of Exclusive)

The System Exclusive Messages received by the normal mode of TD-8 are; Universal Non-realtime System Exclusive Messages, Data Requests (RQ1), and Data Set (DT1).

● System Exclusive Message

○ Turn General MIDI System On

This is a command message that resets the internal settings of the unit to the General MIDI initial state (General MIDI System - Level 1). After receiving this message, this unit will automatically be set to the proper condition for correctly playing a General MIDI score.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
01H	Sub ID#2 (General MIDI 1 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* Not Received when [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 3] RX GM ON is set to "OFF". (Initial Value is ON)

* There must be an interval of at least 50ms between this message and the next.

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

○ Identity Request

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (universal non-realtime message)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32) Initial value is 10H (17))
06H, 01H	Identity request
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* Even if the Device ID is 7FH (Broadcast), Identity reply message will be transmitted.

* When Identity Request is received, Identity reply message will be transmitted (p. 205).

● Data transmission

TD-8 can transmit and receive the various parameters using System Exclusive messages. The exclusive message of TD-8's data has a model ID of 00H 20H and a device ID of 10H (17). Device ID can be changed in TD-8.

○ Request data 1 RQ1 (11H)

This message requests the other device to send data. The Address and Size determine the type and amount of data to be sent.

When a Data Request message is received, if the device is ready to transmit data and if the address and size are appropriate, the requested data will be transmitted as a "Data Set 1 (DT1)" message. If not, nothing will be transmitted.

<u>Status</u>	<u>Data byte</u>	<u>Status</u>
F0H	41H, dev, 00H, 20H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

<u>Byte</u>	<u>Explanation</u>
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH (1-32) Initial value is 10H (17))
00H 20H	Model ID (TD-8)
11H	Command ID (RQ1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the requested data
bbH	Address 2nd: 2nd byte of the starting address of the requested data
ccH	Address 3rd: 3rd byte of the starting address of the requested data
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the requested data
ssH	Size MSB
ttH	Size 2nd
uuH	Size 3rd
vvH	Size LSB
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- * The amount of data that can be transmitted at once time will depend on the type of data, and data must be requested using a specific starting address and size. Refer to the Address and Size listed in "■Parameter Dump Request" (p. 211).
- * Regarding the checksum please refer to p. 212.

○Data set 1 DT1 (12H)

This is the message that actually performs data transmission, and is used when you wish to transmit the data.

<u>Status</u>	<u>Data byte</u>	<u>Status</u>
F0H	41H, dev, 00H, 20H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH,... ffH, sum	F7H

<u>Byte</u>	<u>Explanation</u>
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH (1-32) Initial value is 10H (17))
00H 20H	Model ID (TD-8)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the transmitted data
bbH	Address 2nd: 2nd byte of the starting address of the transmitted data
ccH	Address 3rd: 3rd byte of the starting address of the transmitted data
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the transmitted data
eeH	Data: the actual data to be transmitted. Multiple bytes of data are transmitted starting from the address.
:	:
ffH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- * The amount of data that can be transmitted at once time will depend on the type of data, and data must be requested using a specific starting address and size. Refer to the Address and Size listed in "■Parameter Dump Request" (p. 211).
- * If "Data Set 1" is transmitted successively, there must be an interval of at least 40ms.
- * Regarding the checksum please refer to p. 212.

Section 2. Transmit data

- * When [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 3] SOFT THRU is set to "ON", messages received in addition to the following messages are also sent.

■ Channel Voice Messages

- * The following channel voice messages are transmitted on the channel specified as the [SETUP]-[MIDI] TX/RX CHANNEL.

● Note off

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
8nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Note off velocity: 40H (64) fixed

● Note on

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

- * On the channel assigned to the drum kit part, the note numbers specified by the drum kit will be transmitted.
- * On the channel assigned to the percussion part, the note numbers specified by the percussion set will be transmitted.

● Polyphonic Key Pressure

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = value: 00H, 7FH (0, 127)

- * On the channel assigned to the drum part, 7FH will be transmitted when the rim of the pad is pressed and 00H when the rim is released, for the note number specified for the head and rim.

● Control Change

○Bank Select (Controller number 0, 32)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = Bank number MSB: 00H - 7FH (bank.1 - bank.128)
ll = Bank number LSB: processed as 00H

- * Not transmitted when [SETUP]-[MIDI]-[PROG] PROGRAM CHANGE RX SW is set to "OFF".(Initial Value is ON)
- * Only the channel assigned to the backing part are sent.
- * Bank selects corresponding to each part's instrument are sent when songs or patterns are selected. Also, when instruments are selected for parts, bank selects for the respective instruments are sent.

○Modulation (Controller number 1)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

- * This is transmitted only on the channel which is assigned to the drum kit part.
- * If the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC or ZONE CC are set to "MOD", the specified parameter will be transmitted.

MIDI-Implementation

○Foot control (Controller number 4)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

- * This is transmitted only on the channel which is assigned to the drum kit part.
- * This will be transmitted if the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC is set to "FOOT".

○Data Entry (Controller number 6)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm = The value of the parameter specified by RPN.

- * Only the channel assigned to the backing part are sent.
- * When a pattern or a song are selected or adjust [PATTERN]-[PART]-[SETUP]-[PAGE 2] BEND RANGE setting, the pitch bend sensitivity of the sequencer pattern data will be transmitted.

Values for the RPN parameter, on the normal mode of TD-8, are as follows.

RPN	Data entry	Explanation
MSB LSB	MSB LSB	Pitch Bend Sensitivity
00H 00H	mmH ---	mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones)
7FH 7FH	--- ---	RPN null set condition where RPN is unspecified.

○Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Only the channel assigned to the percussion part and the backing part are sent.
- * When a pattern or a song are selected, the part level of the sequencer pattern data will be transmitted.

○Pan (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = pan: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right)

- * Only the channel assigned to the backing part are sent.
- * When a pattern or a song are selected, the pan of the sequencer pattern data will be transmitted.

○General purpose controller 1 (Controller number 16)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	10H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

- * This is transmitted only on the channel which is assigned to the drum kit part.
- * This will be transmitted if the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC or ZONE CC are set to "GEN1".

○General purpose controller 2 (Controller number 17)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	11H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

- * This is transmitted only on the channel which is assigned to the drum kit part.
- * This will be transmitted if the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC or ZONE CC are set to "GEN2".

○Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF 64-127 = ON

- * Only the channel assigned to the backing part are sent.
- * Transmitted only when the TD-8 is in play for Pattern in which Hold 1 is recorded.

○Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Reverb send level: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Only the channel assigned to the percussion part and backing part are sent.
- * When a pattern or a song are selected, the reverb send level of the sequencer pattern data will be transmitted.

○RPN MSB/LSB (Controller number 101,100)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm = upper byte of parameter number specified by RPN (MSB)
 ll = lower byte of parameter number specified by RPN (LSB)

- * Only the channel assigned to the backing part are sent.
- * When a pattern or a song are selected, the pitch bend sensitivity of the sequencer pattern data will be transmitted.
- * Regarding the RPN please refer to p. 201.

Values for the RPN parameter, on the normal mode of TD-8, are as follows. Regarding the value of each parameter, refer to Data Entry (Controller number 6).

RPN	Parameter
MSB LSB	Pitch Bend Sensitivity
00H 00H	Pitch Bend Sensitivity
7FH 7FH	RPN null

● Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

- * Not transmitted when [SETUP]-[MIDI]-[PROG] PROGRAM CHANGE RX SW is set to "OFF". (Initial Value is ON)
- * Program changes corresponding to drum kit are sent when drum kits are selected.
- * Program changes corresponding to each part's instrument are sent when songs or patterns are selected. Also, when instruments are selected for parts, program changes for the respective instruments are sent.

● Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm, ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

- * Only the channel assigned to the backing part are sent.
- * Transmitted only when the TD-8 is in play for pattern in which pitch bend change is recorded.

■ System Realtime Message

● Timing Clock

Status
F8H

● Start

Status
FAH

● Continue

Status
FBH

● Stop

Status
FCH

● Active sensing

Status
FEH

* This will be transmitted constantly at intervals of approximately 250ms.

■ System exclusive messages

* Regarding the system exclusive message refer to p. 202.

Identity reply and Data Set 1 (DT1) are the only System Exclusive messages transmitted by TD-8.

When an appropriate Identity Request or Data Request 1 (RQ1) message is received, the requested internal data will be transmitted.

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

○ Identity Reply

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 20H, 01H, 00H, 00H, 00H, 02H, 00H, 00H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (universal non-realtime message)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32) Initial value is 10H (17))
06H 02H	Identity Reply
41H	ID number(Roland)
20H 01H	Device family code
00H 00H	Device family number code
00H 02H 00H 00H	software revision level
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When Identity Request (p. 202) is received, Identity Reply message will be transmitted.

● Data Transmission

○ Data set 1 DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 20H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH,... ffH, sum	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH (1-32) Initial value is 10H (17))
00H 20H	Model ID (TD-8)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent
bbH	Address 2nd: 2nd byte of the starting address of the data to be sent
ccH	Address 3rd: 3rd byte of the starting address of the data to be sent.
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.
eeH	Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.
:	:
ffH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at once time will depend on the type of data, and data must be requested using a specific starting address and size. Refer to the Address and Size listed in "Parameter Address Map" (p. 208).

* Data larger than 128 bytes must be divided into packets of 128 bytes or less. If "Data Set 1" is transmitted successively, there must be an interval of at least 40 ms between packets.

* Regarding the checksum please refer to p. 212.

GM mode

Section 1. Receive data

■ Channel Voice Messages

* The following Channel Voice messages can be received on channels for which the PART RX SW (hold down [SHIFT] and press [MIXER]) is set to "ON".

● Note Off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)

vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

* The Velocity Values of Note Off message are ignored.

● Note On

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)

vv = note on velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

● Control Change

○ Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

○ Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

mm, ll = The value of the parameter specified by RPN.

mm = upper byte (MSB), ll = lower byte (LSB)

* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

On the GM mode of TD-8, RPN can be used to modify the following parameters.

RPN	Data entry	Explanation
MSB LSB 00H 00H	MSB LSB mmH ---	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones) ll: ignored (processed as 00H) specify up to 2 octaves in semitone steps
00H 01H	mmH llH	Master Fine Tuning mm,ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.99 cents) Refer to "●About tuning" (p. 212).
00H 02H	mmH ---	Master Coarse Tuning mm: 28H-40H-58H (-24 - 0 - +24 semitones) ll: ignored (processed as 00H)
7FH 7FH	--- ---	RPN null set condition where RPN is unspecified. The data entry messages after set RPN null will be ignored.(No Data entry messages are required after RPN null). Settings already made will not change. mm, ll: ignored

MIDI-Implementation

○ Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

* Volume messages are used to adjust the volume balance of each part.

○ Pan (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = pan: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right)

* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

○ Expression (Controller number 11)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Expression: 00H - 7FH (0 - 127)

* Expression messages are used to adjust the level of each part. It can be used independently from volume messages. Expression messages are used for musical expression within a performance; e.g., crescendo and decrescendo.

○ Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
nH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

○ Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Reverb send level: 00H - 7FH (0 - 127)

○ RPN MSB/LSB (Controller number 101, 100)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = upper byte of parameter number specified by RPN (MSB)
ll = lower byte of parameter number specified by RPN (LSB)

- * In the rhythm part (ch.10), ignored this message.
- * The value specified by RPN will not be reset even by messages such as program change or reset all controllers.
- * Regarding the RPN please refer to p. 201.

On the GM mode of TD-8, RPN can be used to modify the following parameters. Regarding the value of each parameter, refer to Data Entry (Controller number 6, 38).

RPN	Parameter
MSB LSB	
00H 00H	Pitch Bend Sensitivity
00H 01H	Master Fine Tuning
00H 02H	Master Coarse Tuning
7FH 7FH	RPN null

● Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

nn = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* The sound will change beginning with the next note-on after the program change is received. Voices which were already sounding before the program change was received will not be affected.

● Channel Pressure

Status	2nd byte
DnH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Channel pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

- * When channel pressure is received, the effect selected for channel pressure, in global parameter control (p. 207), is applied.
- * In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

● Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm, ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

■ Channel Mode Messages

● All Sounds Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When this message is received, all currently-sounding notes on the corresponding channel will be silenced. However, the status of channel messages will not change.

● Reset All Controllers (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	+/-0 (center)
Channel Key Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (MAX)
Hold 1	0 (off)
RPN	unset; previously set data will not change

● All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However if Hold 1 is ON, the sound will be continued until these are turned off.

■ System Realtime Message

● Active Sensing

Status
FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds about 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

■ System Exclusive Message

* Regarding the system exclusive message refer to p. 202.

The System Exclusive Messages received by the normal mode of TD-8 are; Universal Non-realtime System Exclusive Messages, Universal realtime System Exclusive Messages, Data Requests (RQ1), and Data Set (DT1).

● System exclusive messages related to mode setting

○ Turn General MIDI System On

This is a command message that resets the internal settings of the unit to the General MIDI initial state (General MIDI System - Level 1). After receiving this message, this unit will automatically be set to the proper condition for correctly playing a General MIDI score.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
01H	Sub ID#2 (General MIDI 1 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- * Not Received when [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 3] RX GM ON is set to "OFF".(Initial Value is ON)
- * There must be an interval of at least 50ms between this message and the next.

○ Turn General MIDI System Off

When a "GM System Off" is received, the TD-8 is switched to normal mode.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 02H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
02H	Sub ID#2 (General MIDI 1 Off)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- * Not Received when [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 3] RX GM ON is set to "OFF".(Initial Value is ON)
- * There must be an interval of at least 50ms between this message and the next.

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

○ Identity Request

- * Regarding the Identity Request refer to p. 202.

● Global Parameter Control

○ Channel Pressure

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 09H, 01H, 0nH, ppH, rrH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (Universal Realtime Message)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH Initial value is 10H (17))
09H	Sub ID#1 (Controller Destination Setting)
01H	Sub ID#2 (Channel Pressure)
0nH	MIDI channel (00H - 0FH)
ppH	parameter
rrH	range
F7H	EOX (End Of Exclusive)

pp=0	Pitch Control
rr=28H-58H	-24 - +24 semitones
pp=1	Filter Cutoff Control
rr=00H-7FH	-9600 - +9450 cents
pp=2	Amplitude Control
rr=00H-7FH	0 - 200%
pp=3	LFO Pitch Depth
rr=00H-7FH	0 - 600 cents
pp=4	LFO Filter Depth
rr=00H-7FH	0 - 2400 cents
pp=5	LFO Amplitude Depth
rr=00H-7FH	0 - 100%

- * Even if the Device ID is 7FH (Broadcast), Identity Reply message will be transmitted.
- * In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

● Data transmission

○ Request data 1 RQ1 (11H)

- * Regarding the RQ1 refer to p. 202.

○ Data set 1 DT1 (12H)

- * Regarding the DT1 refer to p. 203.

Section 2. Transmit data

- * When [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 3] SOFT THRU is set to "ON", messages received in addition to the following messages are also sent.

● Active sensing

Status

FEH

- * This will be transmitted constantly at intervals of approximately 250ms.

■ System exclusive messages

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

○ Identity Reply

- * Regarding the Identity Reply refer to p. 205.

● Data Transmission

○ Data set 1 DT1 (12H)

- * Regarding the DT1 refer to p. 205.

MIDI-Implementation

Parameter address map (Model ID = 00H 20H)

This map indicates address, size, Data (range), Parameter, and Description of parameters which can be transferred using "Data set 1 (DT1)".

All the numbers of address, size, Data, and Default Value are indicated in 7-bit Hexadecimal-form.

Addresses marked at "#" cannot be used as starting addresses.

Parameter Address Block

TD-8 (Model ID = 00H 20H)

Start address	Description		
00 00 00 00	SETUP	(Individual)	*1-1
01 00 00 00	DRUM KIT 1	(Individual)	*1-2
01 3F 00 00	DRUM KIT 64	(Individual)	*1-2
04 00 00 00	USER PERCUSSION SET 1	(Individual)	*1-3
04 01 00 00	USER PERCUSSION SET 2	(Individual)	*1-3
10 00 00 00	USER PATTERN & SONG	(Bulk)	*1-4
40 00 00 00	SETUP	(Bulk)	*1-1
41 00 00 00	DRUM KIT 1	(Bulk)	*1-2
41 3F 00 00	DRUM KIT 64	(Bulk)	*1-2
44 00 00 00	USER PERCUSSION SET 1	(Bulk)	*1-3
44 01 00 00	USER PERCUSSION SET 2	(Bulk)	*1-3

*1-1 SETUP

Offset address	Description	
00 00 00	TRIGGER BANK 1	*1-1-1
01 00 00	TRIGGER BANK 2	*1-1-1
02 00 00	TRIGGER BANK 3	*1-1-1
03 00 00	TRIGGER BANK 4	*1-1-1
04 00 00	TRIGGER BANK NUMBER	*1-1-2
05 00 00	HEAD TENSION ADJ	*1-1-3
06 00 00	MIDI	*1-1-4
07 00 00	PROGRAM CHANGE MAP	*1-1-5
08 00 00	OUTPUT ASSIGN	*1-1-6
09 00 00	CONTROL	*1-1-7
0A 00 00	MASTER TUNE	*1-1-8
0B 00 00	DRUM KIT CHAIN 1	*1-1-9
0B 0F 00	DRUM KIT CHAIN 16	*1-1-9

*1-1-1 TRIGGER BANK

Offset address	Description	
00 00	Pad parameters (1/KICK1)	*1-1-1-1
01 00	Pad parameters (2/KICK2)	*1-1-1-1
02 00	Pad parameters (3/SNARE)	*1-1-1-1
03 00	Pad parameters (4/TOM1)	*1-1-1-1
04 00	Pad parameters (5/TOM2)	*1-1-1-1
05 00	Pad parameters (6/TOM3)	*1-1-1-1
06 00	Pad parameters (7/HI-HAT)	*1-1-1-1
07 00	Pad parameters (8/CRASH1)	*1-1-1-1
08 00	Pad parameters (9/CRASH2)	*1-1-1-1
09 00	Pad parameters (10/RIDE)	*1-1-1-1
0A 00	Pad parameters (11/AUX1)	*1-1-1-1
0B 00	Pad parameters (12/AUX2)	*1-1-1-1

*1-1-1-1 TRIGGER BANK (Pad parameters)

Offset address	Size	Description	
00	000a aaaa	PAD TYPE (PD5,PD7,PD9,8 A,8 B,8RA,8RB,10A,10B,12A,12B,P 1,P 2,KD7,K 8,K12,K 1,K 2, KIK,SNR,TOM,FLR)	0 - 19
01	0000 aaaa	RIM SHOT SENSITIVITY (OFF, 1 - 15) (3/SNARE only)	0 - 15
02	0000 aaaa	CROSS STICK SENSITIVITY (1 - 16) (3/SNARE only)	0 - 15
03	0000 aaaa	STICK SENSITIVITY	0 - 15

04	0000 aaaa	STICK	THRESHOLD	(1 - 16) 0 - 15
05	0000 0aaa	STICK	SENS CURVE (LINEAR, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, SPLINE, LOUD1, LOUD2)	0 - 7
06	00aa aaaa	STICK	SCAN TIME	0 - 40 (0.0ms - 4.0ms, 0.1ms step)
07	0000 aaaa	STICK	RETRIGGER CANCEL	0 - 15 (1 - 16)
08	000a aaaa	STICK	MASK TIME	0 - 16 (0ms - 64ms, 4ms step)
09	0000 aaaa	STICK	CROSSTALK (OFF, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80)	0 - 13
0A	0000 aaaa	BRUSH	SENSITIVITY	0 - 15 (1 - 16)
0B	0000 aaaa	BRUSH	THRESHOLD	0 - 15
0C	0000 0aaa	BRUSH	SENS CURVE (LINEAR, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, SPLINE, LOUD1, LOUD2)	0 - 7
0D	00aa aaaa	BRUSH	SCAN TIME	0 - 40 (0.0ms - 4.0ms, 0.1ms step)
0E	0000 aaaa	BRUSH	RETRIGGER CANCEL	0 - 15 (1 - 16)
0F	000a aaaa	BRUSH	MASK TIME	0 - 16 (0ms - 64ms, 4ms step)
10	0000 aaaa	BRUSH	CROSSTALK (OFF, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80)	0 - 13
Total size				00 00 00 11

*1-1-2 TRIGGER BANK NUMBER

Offset address	Size	Description		
00 00	0000 00aa	TRIGGER BANK NUMBER	0 - 3 (1 - 4)	
Total size				00 00 00 01

*1-1-3 HEAD TENSION ADJ

Offset address	Size	Description		
00 00	0000 00aa	HEAD TENSION ADJUSTMENT (LOOSE, NORMAL, TIGHT)	0 - 2	
Total size				00 00 00 01

*1-1-4 MIDI

Offset address	Size	Description		
00 00	000a aaaa	TX/RX CHANNEL (PART1)	0 - 16 (1 - 16, OFF)	
00 01	000a aaaa	TX/RX CHANNEL (PART2)	0 - 16 (1 - 16, OFF)	
00 02	000a aaaa	TX/RX CHANNEL (PART3)	0 - 16 (1 - 16, OFF)	
00 03	000a aaaa	TX/RX CHANNEL (PART4)	0 - 16 (1 - 16, OFF)	
00 04	000a aaaa	TX/RX CHANNEL (PERC)	0 - 16 (1 - 16, OFF)	
00 05	000a aaaa	TX/RX CHANNEL (KIT)	0 - 16 (1 - 16, OFF)	
00 06	0000 000a	NOTE CHASE	0 - 1 (OFF, ON)	
00 07	0000 000a	LOCAL CONTROL	0 - 1 (OFF, ON)	
00 08	0000 000a	SOFT THRU	0 - 1 (OFF, ON)	
00 09	0000 000a	GM MODE	0 - 1 (OFF, ON)	
00 0A	0000 000a	RX GM ON	0 - 1 (OFF, ON)	
00 0B	0000 00aa	SYNC MODE	0 - 2 (INT, EXT, REMOTE)	
00 0C	0000 00aa	PEDAL DATA THIN	0 - 2 (OFF, 1, 2)	
00 0D	0000 0aaa	PEDAL CC (OFF, MOD(1), FOOT(4), GEN1(16), GEN2(17))	0 - 4	
00 0E	0000 00aa	ZONE CC (OFF, MOD(1), GEN1(16), GEN2(17))	0 - 3	
00 0F	0000 000a	CH10 PRIORITY	0 - 1 (KIT, PERC)	
Total size				00 00 00 10

*1-1-5 PROGRAM CHANGE MAP

Offset address	Size	Description	
00 00	0000 000a	PROGRAM CHANGE RX SW	0 - 1 (OFF, ON)
00 01	0000 000a	PROGRAM CHANGE TX SW	0 - 1 (OFF, ON)
00 02	0aaa aaaa	PROGRAM CHANGE (DRUM KIT 1)	0 - 127 (1 - 128)
:	:	:	:

00 41	0aaa aaaa	PROGRAM CHANGE (DRUM KIT 64)	0 - 127 (1 - 128)
00 42	0aaa aaaa	PROGRAM CHANGE (PRESET PERCUSSION SET 1)	0 - 127 (1 - 128)
:	:	:	:
00 4D	0aaa aaaa	PROGRAM CHANGE (USER PERCUSSION SET 2)	0 - 127 (1 - 128)
Total size		00 00 00 4E	

*1-1-6 OUTPUT ASSIGN

Offset address	Size	Description
00 00	0000 0aaa	OUTPUT ASSIGN (1/KICK1) 0 - 6 (MAS,M_L,M_R,DIR,D_L,D_R,M&D)
:	:	:
00 0B	0000 0aaa	OUTPUT ASSIGN (12/AUX2) 0 - 6 (MAS,M_L,M_R,DIR,D_L,D_R,M&D)
Total size		00 00 00 0C

*1-1-7 CONTROL

Offset address	Size	Description
00 00	0000 00aa	FOOT SW MODE 0 - 3 (*1)
00 01	0000 0aaa	FOOT SW 1 ASSIGN 0 - 7 (KIT# DEC, KIT# INC, SEQ# DEC, SEQ# INC, SEQ TOP, PLAY/STOP, SEQ BWD, SEQ FWD)
00 02	0000 0aaa	FOOT SW 2 ASSIGN 0 - 7 (KIT# DEC, KIT# INC, SEQ# DEC, SEQ# INC, SEQ TOP, PLAY/STOP, SEQ BWD, SEQ FWD)
00 03	0000 00aa	PAD SW MODE 0 - 3 (*2)
00 04	0000 0aaa	PAD SW 1 ASSIGN 0 - 4 (OFF, KIT# DEC, KIT# INC, SEQ# DEC, SEQ# INC)
00 05	0000 0aaa	PAD SW 2 ASSIGN 0 - 4 (OFF, KIT# DEC, KIT# INC, SEQ# DEC, SEQ# INC)
00 06	0aaa aaaa	PREVIEW VELOCITY 1 0 - 127
00 07	0aaa aaaa	PREVIEW VELOCITY 2 0 - 127
00 08	0aaa aaaa	PREVIEW VELOCITY 3 0 - 127
Total size		00 00 00 09

(*1) FOOT SW MODE

	[SW1]	[SW2]
0 KIT SELECT	KIT# DEC	KIT# INC
1 SEQ SELECT	SEQ# DEC	SEQ# INC
2 PLAY SELECT	SEQ# TOP	PLAY/STOP
3 ASSIGNABLE	(*3)	(*4)

(*2) PAD SW MODE

	[AUX1]	[AUX2]
0 OFF	OFF	OFF
1 KIT SELECT	KIT# INC	KIT# DEC
2 SEQ SELECT	SEQ# INC	SEQ# DEC
3 ASSIGNABLE	(*5)	(*6)

(*3) The FOOT SW 1 ASSIGN setting is assigned.

(*4) The FOOT SW 2 ASSIGN setting is assigned.

(*5) The PAD SW 1 ASSIGN setting is assigned.

(*6) The PAD SW 2 ASSIGN setting is assigned.

*1-1-8 MASTER TUNE

Offset address	Size	Description
00	0000 aaaa	MASTER TUNE 0 - 509
# 01	0000 bbbb	[nibbled]
# 02	0000 cccc	(415.3 - 466.2Hz)
# 03	0000 dddd	
Total size		00 00 00 04

*1-1-9 DRUM KIT CHAIN

Offset address	Size	Description
00	0aaa aaaa	DRUM KIT NUMBER (STEP1) 0 - 64 (1 - 64, END)
01	0aaa aaaa	DRUM KIT NUMBER (STEP2) 0 - 64 (1 - 64, END)
:	:	:
1F	0aaa aaaa	DRUM KIT NUMBER (STEP32) 0 - 64 (1 - 64, END)
Total size		00 00 00 20

*1-2 DRUM KIT

Offset address	Description
00 00	Common parameters *1-2-1
01 00	Pad parameters (1/KICK1) *1-2-2
02 00	Pad parameters (2/KICK2) *1-2-2
03 00	Pad parameters (3/SNARE) *1-2-2
04 00	Pad parameters (4/TOM1) *1-2-2
05 00	Pad parameters (5/TOM2) *1-2-2
06 00	Pad parameters (6/TOM3) *1-2-2
07 00	Pad parameters (7/HI-HAT) *1-2-2
08 00	Pad parameters (8/CRASH1) *1-2-2
09 00	Pad parameters (9/CRASH2) *1-2-2
0A 00	Pad parameters (10/RIDE) *1-2-2
0B 00	Pad parameters (11/AUX1) *1-2-2
0C 00	Pad parameters (12/AUX2) *1-2-2

*1-2-1 DRUM KIT (Common parameters)

Offset address	Size	Description
00	0aaa aaaa	DRUM KIT NAME 1 32 - 127
:	:	:
07	0aaa aaaa	DRUM KIT NAME 8 32 - 127
08	0000 aaaa	STUDIO TYPE 0 - 9 (BEACH, LIVING, BATH, STUDIO, GARAGE, LOCKER, THEATER, CAVE, GYM, STADIUM)
09	0aaa aaaa	STUDIO LEVEL 0 - 127
0A	0000 00aa	WALL TYPE 0 - 2 (WOOD, PLASTER, GLASS)
0B	0000 00aa	ROOM SIZE 1 - 3 (SMALL, MEDIUM, LARGE)
0C	0000 000a	EQ LOW FREQUENCY 0 - 1 (200, 400Hz)
0D	000a aaaa	EQ LOW GAIN 0 - 24 (-12 - +12db)
0E	0000 000a	EQ HIGH FREQUENCY 0 - 1 (3, 6kHz)
0F	000a aaaa	EQ HIGH GAIN 0 - 24 (-12 - +12db)
10	0000 000a	AMBIENCE SW 0 - 1 (OFF, ON)
11	0000 000a	EQ SW 0 - 1 (OFF, ON)
12	0000 000a	BRUSH SWITCH 0 - 1 (OFF, ON)
13	0000 aaaa	PEDAL HIHAT VOLUME 0 - 15
14	00aa aaaa	PEDAL BEND RANGE 0 - 48 (-24 - +24semitone)
15	0aaa aaaa	MASTER VOLUME 0 - 127
16	0aaa aaaa	AMBIENCE GROUP SEND LEVEL (KIT) 0 - 127
17	0aaa aaaa	AMBIENCE GROUP SEND LEVEL (PERC) 0 - 127
18	0aaa aaaa	AMBIENCE GROUP SEND LEVEL (PART) 0 - 127
Total size		00 00 00 19

*1-2-2 DRUM KIT (Pad parameters)

Offset address	Size	Description
00	0000 aaaa	HEAD INSTRUMENT 0 - 1023
# 01	0000 bbbb	[nibbled]
# 02	0000 cccc	
# 03	0000 dddd	
04	0000 aaaa	HEAD PITCH (HEAD TUNING) 0 - 960
# 05	0000 bbbb	[nibbled]
# 06	0000 cccc	(-4800 - +4800cent, 10cent step)
# 07	0000 dddd	
08	00aa aaaa	HEAD DECAY 0 - 62 (-31 - +31)
09	0000 aaaa	HEAD PLAY PATTERN NUMBER 0 - 800
# 0A	0000 bbbb	[nibbled]
# 0B	0000 cccc	
# 0C	0000 dddd	
0D	0aaa aaaa	HEAD MIDI GATE TIME 1 - 80 (0.1s - 8.0s, 0.1s step)
0E	0aaa aaaa	HEAD NOTE NUMBER 0 - 127
0F	0000 000a	HEAD PAD PATTERN VELOCITY 0 - 1 (OFF, ON)
10	0aaa aaaa	HEAD LEVEL 0 - 127
11	0aaa aaaa	HEAD AMBIENCE SEND LEVEL 0 - 127
12	0000 000a	HEAD PITCH CTRL ASSIGN 0 - 1 (OFF, ON)
13	0000 aaaa	RIM INSTRUMENT 0 - 1023
# 14	0000 bbbb	[nibbled]
# 15	0000 cccc	(3/SNARE - 10/RIDE only)
# 16	0000 dddd	
17	0000 aaaa	RIM PITCH (HEAD TUNING) 0 - 960
# 18	0000 bbbb	[nibbled]
# 19	0000 cccc	(-4800 - +4800cent, 10cent step)
# 1A	0000 dddd	(3/SNARE - 10/RIDE only)

MIDI-Implementation

1B	00aa aaaa	RIM	DECAY	0 - 62 (-31 - +31) (3/SNARE - 10/RIDE only)
#	1C 0000 aaaa	RIM	PLAY PATTERN NUMBER	0 - 800
#	1D 0000 bbbb		[nibbled]	(OFF, 1 - 800)
#	1E 0000 cccc			(3/SNARE - 10/RIDE only)
#	1F 0000 dddd			
20	0aaa aaaa	RIM	MIDI GATE TIME	1 - 80 (0.1s - 8.0s, 0.1s step) (3/SNARE - 10/RIDE only)
21	0aaa aaaa	RIM	NOTE NUMBER	0 - 127 (3/SNARE - 10/RIDE only)
22	0000 000a	RIM	PAD PATTERN VELOCITY	0 - 1 (OFF, ON) (3/SNARE - 10/RIDE only)
23	0aaa aaaa	RIM	LEVEL	0 - 127 (3/SNARE - 10/RIDE only)
24	0aaa aaaa	RIM	AMBIENCE SEND LEVEL	0 - 127 (3/SNARE - 10/RIDE only)
25	0000 000a	RIM	PITCH CTRL ASSIGN	0 - 1 (OFF, ON)
26	00aa aaaa	PAN		0 - 32 (L15 - CTR - R15, RND, ALT)
27	0aaa aaaa			(*7)
:	:			
2A	0aaa aaaa			
Total size 00 00 00 2B				

(*7) Depending on the instrument group of the assigned instruments, settings are as follows.

Instrument Group: V-KICK

Offset address	Size	Description
27	0000 000a	SHELL DEPTH 0 - 1 (NORMAL, DEEP)
28	0000 00aa	HEAD TYPE 0 - 2 (CLEAR, COATED, PINSTRIPE*) PINSTRIPE is a registered Trademark of Remo Inc. U.S.A.
29	0000 0aaa	MUFFLING 0 - 4 (OFF, TAPE1, TAPE2, BLANKET, WEIGHT)
2A	0000 0000	DUMMY (ignored)

Instrument Group: V-SNARE

Offset address	Size	Description
27	000a aaaa	SHELL DEPTH 0 - 4 (NORMAL, DEEP1, DEEP2, DEEP3, DEEP4)
28	0000 00aa	HEAD TYPE 0 - 2 (CLEAR, COATED, PINSTRIPE*) PINSTRIPE is a registered Trademark of Remo Inc. U.S.A.
29	0000 0aaa	MUFFLING 0 - 4 (OFF, TAPE1, TAPE2, DAUGHNUTS1, DAUGHNUTS2)
2A	0000 00aa	STRAINER ADJUSTMENT 0 - 3 (OFF, LOOSE, MEDIUM, TIGHT)

Instrument Group: V-TOM

Offset address	Size	Description
27	0000 000a	SHELL DEPTH 0 - 1 (NORMAL, DEEP)
28	0000 00aa	HEAD TYPE 0 - 2 (CLEAR, COATED, PINSTRIPE*) PINSTRIPE is a registered Trademark of Remo Inc. U.S.A.
29	0000 0aaa	MUFFLING 0 - 4 (OFF, TAPE1, TAPE2, FELT1, FELT2)
2A	0000 0000	DUMMY (ignored)

Instrument Group: KICK/SNARE/TOM/HI-HAT/CRASH/RIDE/PERC/SPECIAL/MELODIC/VOICES/REVERSE/FIXED HH

Offset address	Size	Description
27	0000 0000	DUMMY (ignored)
:	:	
2A	0000 0000	

*1-3 USER PERCUSSION SET

Offset address	Description
12 00	Note #18 *1-3-1
:	:
60 00	Note #96 *1-3-1

*1-3-1 USER PERCUSSION SET (Note parameters)

Offset address	Size	Description
#	00 0000 aaaa	INSTRUMENT 0 - 1023
#	01 0000 bbbb	[nibbled] (1 - 1024)
#	02 0000 cccc	
#	03 0000 dddd	
#	04 0000 aaaa	PITCH 0 - 960
#	05 0000 bbbb	[nibbled] (-4800 - +4800cent, 10cent step)
#	06 0000 cccc	
#	07 0000 dddd	
08	00aa aaaa	DECAY 0 - 62 (-31 - +31)
09	0aaa aaaa	LEVEL 0 - 127
0A	00aa aaaa	PAN 0 - 32
0B	0aaa aaaa	AMBIENCE SEND LEVEL (L15 - CTR - R15, RND, ALT) 0 - 127
Total size		00 00 00 0C

*1-4 USER PATTERN & SONG

Offset address	Description
00 00 00 00	All User Pattern & All Song Request
01 7F 7F 7F	All User Pattern & All Song Data End

Parameter Address Block Map

An outlined address map of the Exclusive Communication is as follows;

Address(H)	Block	Sub block	Reference
00 00 00 00	SETUP	TRIGGER BANK 1	PAD 1 *1-1-1-1
:	:	:	:
:	:	TRIGGER BANK 4	PAD 12
:	:	TRIGGER BANK NUMBER	*1-1-2
:	:	HEAD TENSION ADJ	*1-1-3
:	:	MIDI	*1-1-4
:	:	PROGRAM CHANGE MAP	*1-1-5
:	:	OUTPUT ASSIGN	*1-1-6
:	:	CONTROL	*1-1-7
:	:	MASTER TUNE	*1-1-8
:	:	KIT CHAIN 1	STEP 1 *1-1-9
:	:	:	:
:	:	KIT CHAIN16	STEP 32
01 00 00 00	DRUM KIT	DRUM KIT 1	*1-2
:	:	:	:
:	:	DRUM KIT 64	
04 00 00 00	USER PERCUSSION SET	NOTE #18	*1-3
:	:	:	:
:	:	NOTE #96	
10 00 00 00	USER PATTERN & SONG		
40 00 00 00	SETUP		
41 00 00 00	DRUM KIT		
44 00 00 00	USER PERCUSSION SET		

Bulk area

Bulk Dump

Bulk Dump allows you to transmit a large amount of data at once, and is convenient for storing settings for the entire unit on a computer or sequencer. For Bulk Dump Request, you must use the Address and Size listed in the following Bulk Dump Request.

Parameter Dump Request

Address(H)	Size(H)
1000 0000	00 00 00 00 (ALL USER PATTERNS & ALL SONGS: dump request for all user pattern and all song)
4000 0000	00 00 00 00 (SETUP: dump request for all setup except DEVICE ID and LCD CONTRAST)
41 mm 0000	00 00 00 00 (ONE DRUM KIT: single drum kit dump request specified by "mm")
41 7f 0000	00 00 00 00 (ALL DRUM KITS: dump request for all drum kits)
44 nn 0000	00 00 00 00 (ONE USER PERCUSSION SET: single user percussion set dump request specified by "nn")
44 7f 0000	00 00 00 00 (ALL USER PERCUSSION SETS: dump request for all user percussion sets)

mm = 00 - 3FH (Drum Kit No.1 - 64)

nn = 00 - 01H (User Percussion set No.1 - 2) Data of preset pattern (No.1 - 700) cannot be transmitted.

* Data of preset pattern (No.1 - 700) cannot be transmitted.

* Make sure to set "00 00 00 00" for the data size.

Supplementary material

Decimal and Hexadecimal table

In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of exclusive messages etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.

The following table shows how these correspond to decimal numbers.

Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

- * Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one(1) greater than the values given in the above table.
- * A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128 + bb.
- * In the case of values which have a +- sign, 00H = -64, 40H = +- 0, and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H = +- 0, and 7F 7FH = +8191. For example if aa bbH were expressed as decimal, this would be aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128.
- * Data marked "nibbled" is expressed in hexadecimal in 4-bit units. A value expressed as a 2-byte nibble 0a 0bH has the value of a x 16 + b.

<Example 1> What is the decimal expression of 5AH?

From the preceding table, 5AH = 90

<Example 2> What is the decimal expression of the value 12 34H given as hexadecimal for each 7 bits?

From the preceding table, since 12H = 18 and 34H = 52
18 x 128 + 52 = 2356

<Example 3> What is the decimal expression of the nibbled value 0A 03 09 0D?

From the preceding table, since 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
(10 x 16 + 3) x 16 + 9 x 16 + 13 = 41885

<Example 4> What is the nibbled expression of the decimal value 1258?

```

16) 1258
   78
  ---
   4...14
   4
  ---
   0... 4
    
```

Since from the preceding table, 00H = 0, 04H = 4, 14H = 0E, 10H = 0A, the answer is 00 04 0E 0A

Examples of actual MIDI message

<Example 1> 92 3E 5F

9n is the Note-on status, and n is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note-on message with MIDI CH = 3, note number 62 (note name is D4), and velocity 95.

<Example 2> C9 20

CnH is the Program Change status, and n is the MIDI channel number. Since 9H = 9 and 20H = 32, this is a Program Change message with MIDI CH = 10, program number 33 (Drum Kit No.33).

MIDI-Implementation

<Example 3> E3 00 28

EnH is the Pitch Bend Change status, and n is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H=0) is the LSB and the 3rd byte (28H=40) is the MSB, but Pitch Bend Value is a signed number in which 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192) is 0, so this Pitch Bend Value is 28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

<Example 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH is the Control Change status, and n is the MIDI channel number. For Control Changes, the 2nd byte is the control number, and the 3rd byte is the value. In a case in which two or more messages consecutive messages have the same status, MIDI has a provision called "running status" which allows the status byte of the second and following messages to be omitted. Thus, the above messages have the following meaning.

B3	64 00	MIDI ch.4, lower byte of RPN parameter number:	00H
(B3)	65 00	(MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number:	00H
(B3)	06 0C	(MIDI ch.4) upper byte of parameter value:	0CH
(B3)	26 00	(MIDI ch.4) lower byte of parameter value:	00H
(B3)	64 7F	(MIDI ch.4) lower byte of RPN parameter number:	7FH
(B3)	65 7F	(MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number:	7FH

In other words, the above messages specify a value of 0C 00H for RPN parameter number 00 00H on MIDI channel 4, and then set the RPN parameter number to 7F 7FH.

RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the value indicates semitone units, so a value of 0CH = 12 sets the maximum pitch bend range to + - 12 semitones (1 octave). (On GS sound sources the LSB of Pitch Bend Sensitivity is ignored, but the LSB should be transmitted anyway (with a value of 0) so that operation will be correct on any device.)

Once the parameter number has been specified for RPN or NRPN, all Data Entry messages transmitted on that same channel will be valid, so after the desired value has been transmitted, it is a good idea to set the parameter number to 7F 7FH to prevent accidents. This is the reason for the (B3) 64 7F (B3) 65 7F at the end.

It is not desirable for performance data (such as Standard MIDI File data) to contain many events with running status as given in <Example 4>. This is because if playback is halted during the song and then rewound or fast-forwarded, the sequencer may not be able to transmit the correct status, and the sound source will then misinterpret the data. Take care to give each event its own status.

It is also necessary that the RPN or NRPN parameter number setting and the value setting be done in the proper order. On some sequencers, events occurring in the same (or consecutive) clock may be transmitted in an order different than the order in which they were received. For this reason it is a good idea to slightly skew the time of each event (about 1 tick for TPQN =96, and about 5 ticks for TPQN =480).

* TPQN: Ticks Per Quarter Note

● Example of an Exclusive message and calculating a Checksum

Roland Exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end (before F7) to make sure that the message was correctly received. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the transmitted exclusive message.

○How to calculate the checksum

(hexadecimal numbers are indicated by "H")

The checksum is a value derived by adding the address, size and checksum itself and inverting the lower 7 bits.

Here's an example of how the checksum is calculated. We will assume that in the exclusive message we are transmitting, the address is aa bb cc ddH and the data or size is ee ff gg hhH.

$$aa + bb + cc + dd + ee + ff + gg + hh = \text{sum}$$

$$\text{sum} / 128 = \text{quotient} \dots \text{remainder}$$

$$128 - \text{remainder} = \text{checksum}$$

(However, the checksum will be 0 if the remainder is 0)

<Example 1> Setting Shell depth of snare drum (Trigger 3) in drum kit 1 to "DEEP2".

According to the "Parameter address map", the drum kit No.1 has an address of 01 00 00 00H, Trigger 3 has an offset address of 03 00H and SHELL DEPTH has an offset address of 27H. Thus,

$$\begin{array}{r} 01\ 00\ 00\ 00 \\ \quad \quad 03\ 00 \\ +) \quad \quad \quad 27 \\ \hline 01\ 00\ 03\ 27 \end{array}$$

and "DEEP2" is a value of 02H,

F0 41 10 00 20 12 01 00 03 27 02 ?? F7
(1) (2) (3) (4) (5) address data checksum (6)

(1) Exclusive status, (2) ID number (Roland), (3) Device ID (17),
(4) Model ID (TD-8), (5) Command ID (DT1), (6) EOX

Next we calculate the checksum.

$$\begin{aligned} 01H + 00H + 03H + 27H + 02H &= 1 + 0 + 3 + 39 + 2 = 45 \text{ (sum)} \\ 45 \text{ (sum)} / 128 &= 0 \text{ (quotient)} \dots 45 \text{ (remainder)} \\ \text{checksum} &= 128 - 45 \text{ (remainder)} = 83 = 53H \end{aligned}$$

This means that F0 41 10 00 20 12 01 00 03 27 02 53 F7 is the message we transmit.

<Example 2> Requesting transmission of brush switch of drum kit 1.

According to the "Parameter address map," the drum kit No.1 has an address of 01 00 00 00H, drum kit common parameter has an offset address of 00 00H and brush switch has an offset address of 12H. Thus,

$$\begin{array}{r} 01\ 00\ 00\ 00 \\ \quad \quad 00\ 00 \\ +) \quad \quad \quad 12 \\ \hline 01\ 00\ 00\ 12 \end{array}$$

Size = 00 00 00 01H,

F0 41 10 00 20 11 01 00 00 12 00 00 00 01 ?? F7
(1) (2) (3) (4) (5) address size checksum (6)

(1) Exclusive status, (2) ID number (Roland), (3) Device ID (17),
(4) Model ID (TD-8), (5) Command ID (RQ1), (6) EOX

Next we calculate the checksum.

$$\begin{aligned} 01H + 00H + 00H + 12H + 00H + 00H + 00H + 01H &= 1 + 0 + 0 + 18 + 0 + 0 + 0 + 1 = 20 \text{ (sum)} \\ 20 \text{ (sum)} / 128 &= 0 \text{ (quotient)} \dots 20 \text{ (remainder)} \\ \text{checksum} &= 128 - 20 \text{ (remainder)} = 108 = 6CH \end{aligned}$$

This means that F0 41 10 00 20 11 01 00 00 12 00 00 00 01 6C F7 is the message we transmit.

● About tuning

* Tuning by sending RPN#1 is only possible in GM mode.

In MIDI, individual Parts are tuned by sending RPN #1 (Master Fine Tuning) to the appropriate MIDI channel.

In MIDI, an entire device is tuned by either sending RPN #1 to all MIDI channels being used, or by sending a System Exclusive MASTER TUNE (address 00 0A 00 00H). RPN #1 allows tuning to be specified in steps of approximately 0.012 cents (to be precise, 100/8192 cent). One cent is 1/100th of a semitone. System Exclusive MASTER TUNE allows tuning in steps of 0.1 Hz.

The values of RPN #1 (Master Fine Tuning) and System Exclusive MASTER TUNE are added together to determine the actual pitch sounded by each Part.

Frequently used tuning values are given in the following table for your reference. Values are in hexadecimal (decimal in parentheses).

Hz in A4	cent	RPN #1	Sys.Ex. 00 0A 00 00
445.0	+19.56	4C 43 (+1603)	00 01 02 09 (+50)
444.0	+15.67	4A 03 (+1283)	00 01 01 0F (+40)
443.0	+11.76	47 44 (+ 964)	00 01 01 05 (+30)
442.0	+ 7.85	45 03 (+ 643)	00 01 00 0B (+20)
441.0	+ 3.93	42 42 (+ 322)	00 01 00 01 (+10)
440.0	0.00	40 00 (0)	00 00 0F 07 (0)
439.0	- 3.94	3D 3D (- 323)	00 00 0E 0D (-10)
438.0	- 7.89	3A 7A (- 646)	00 00 0E 03 (-20)

<Example> In GM mode, set the tuning of MIDI channel 3 to A4 = 442.0 Hz

Send RPN#1 to MIDI channel 3. From the above table, the value is 45 03H.

B2	64 01	MIDI ch.3, lower byte of RPN parameter number:	01H
(B2)	65 00	(MIDI ch.3) upper byte of RPN parameter number:	00H
(B2)	06 45	(MIDI ch.3) upper byte of parameter value:	45H
(B2)	26 03	(MIDI ch.3) lower byte of parameter value:	03H
(B2)	64 7F	(MIDI ch.3) lower byte of RPN parameter number:	7FH
(B2)	65 7F	(MIDI ch.3) upper byte of RPN parameter number:	7FH

MIDI-Implementationsstabelle

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel Default Changed	1-16, OFF 1-16, OFF	1-16, OFF 1-16, OFF	Memorized (Non-Volatile)	
Mode Default Messages Altered	MODE 3 X *****	MODE 3 X *****		
Note Number : True Voice	0-127 0-127	0-127 0-127		
Velocity Note On Note Off	O X	O X		
After Touch Key's Channel's	O X	O *3 X		
Pitch Bend	X	O *5		
Control Change	0, 32 1 4 6 7 10 11 16 17 64 91 100, 101	X X *1, *2 O *2 X X X X O *1, *2 X *1, *2 X X X	O *5 X *1, *2, *3 O *2, *3 O *5 O *4 O *5 X O *1, *2, *3 X *1, *2, *3 O *5 O *4 O *5	Bank Select Modulation Foot Control Data Entry Volume Panpot Expression General purpose controller 1 General purpose controller 2 Hold 1 Effect 1 (Reverb Send Level) RPN LSB, MSB
Program Change : True Number	O 0-127	O 0-127	Program No. 1-128	
System Exclusive	O	O		
System Common : Song Position : Song Select : Tune Request	X X X	X X X		
System Real Time : Clock : Commands	X X	X X		
Aux Messages : All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X O X	O (120, 126, 127) O X O (123-127) O O X		
Notes	*1 One is selected as the strike position. *2 One is selected as the hi-hat control pedal. *3 Drum kit part only. *4 Percussion part and backing part only. *5 Backing part only.			

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

MIDI-Implementationstabelle

Function...		Transmitted		Recognized		Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16, OFF 1-16, OFF		1-16, OFF 1-16, OFF		Memorized (Non-Volatile)
Mode	Default Messages Altered	MODE 3 X *****		X X *****		
Note Number :	True Voice	0-127 0-127		0-127 0-127		
Velocity	Note On Note Off	O X		O X		
After Touch	Key's Channel's	X X		X X		
Pitch Bend		O *5		O *5		
Control Change	0, 32	O	*5, *6, *7	X		Bank Select Modulation Foot Control Data Entry Volume Panpot Expression General purpose controller 1 General purpose controller 2 Hold 1
	1	X	*1, *2, *3	X	*1, *2, *3	
	4	O	*2, *3	O	*2, *3	
	6	O	*5	X		
	7	O	*4, *6	X		
	10	O	*5, *6	X		
Control Change	11	X		X		Effect 1 (Reverb Send Level)
	16	O	*1, *2, *3	O	*1, *2, *3	
	17	X	*1, *2, *3	X	*1, *2, *3	
	64	O	*5	O	*5	
	91	O	*4, *6	X		RPN LSB, MSB
	100, 101	O	*5	X		
Program Change :	True Number	O *6, *7 0-127		X		Program No. 1-128
System Exclusive		O		O (do not record)		
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	X X X		X X X		
System Real Time	: Clock : Commands	O O		X *8 X *9		
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X X X		O O X O (123-127) O (do not record) X		
Notes		*1 One is selected as the strike position. *2 One is selected as the hi-hat control pedal. *3 Drum kit part only. *4 Percussion part and backing part only. *5 Backing part only.		*6 Transmits when pattern or song are selected. *7 Transmits when instruments are selected for parts. *8 Receives when "SYNC MODE" setting is "EXT." *9 Receives when "SYNC MODE" setting is "EXT" or "REMOTE."		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

MIDI-Implementationstabelle

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	X X	1-16, OFF 1-16, OFF	Memorized (Non-Volatile)
Mode Default Messages Altered	X X *****	MODE 3 X *****	
Note Number : True Voice	X *****	0-127 0-127	
Velocity Note On Note Off	X X	O X	
After Key's Touch Channel's	X X	X O *1	
Pitch Bend	X	O *1	
Control Change	0, 32 X	X	Bank Select
	1 X	*1, *2 O *1	Modulation
	4 X	*2 X	Foot Control
	6 X	O *1	Data Entry
	7 X	O	Volume
	10 X	O *1	Panpot
	11 X	O	Expression
	16 X	*1, *2 X	General purpose controller 1
	17 X	*1, *2 X	General purpose controller 2
	64 X	O *1	Hold 1
91 X	O	Effect 1 (Reverb Send Level)	
100, 101 X	O *1	RPN LSB, MSB	
Program Change : True Number	X *****	O 0-127	Program No. 1-128
System Exclusive	O	O	
System : Song Position Common : Song Select : Tune Request	X X X	X X X	
System : Clock Real Time : Commands	X X	X X	
Aux : All Sound Off Messages : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X O X	O O X O O X	
Notes	*1 Not received on Channel 10		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Technische Daten

TD-8: Percussion-Soundmodul (General-MIDI-kompatibel)

Klangerzeugung

Variable Drum Modeling

Maximale Polyphonie

64 Stimmen

Instruments

Drum-Instrumente: 1.024

Begleit-Instrumente: 262

Drum-Kits

64

Drum-Kit-Ketten (Chains)

16 Ketten (32 Schritte pro Kette)

Effekt-Programme

Ambience, 2-Band-Master-Equalizer

Sequenzler

Preset-Patterns: 700

User-Patterns: 100

User-Songs: 50

Parts: 6

Wiedergabe-Funktionen: Oneshot, Loop, Tap

Auflösung: 192 Ticks pro Viertel-Note

Aufnahme-Methode: Echtzeit (Real Time)

Maximale Speicherkapazität: ca. 14.000 Noten

Tempo

20–260

Display

32 x 136 Punkte (hintergrundbeleuchtetes grafisches LCD)

7 Segmente, 2 Zeichen (LED)

Schieberegler

4 (umschaltbar)

(Kick, Snare, Hi-Hat, Toms/

Cymbals, Others, Backing, Click)

Preview-Taster

Programmierbare Preview-Lautstärke (3 Stufen)

Anschlüsse

Trigger Input-Buchsen (dual) x 10

Master Output-Buchsen (L(MONO), R)

Direct Output-Buchsen (L, R)

Phones-Buchse (stereo)

Mix In-Buchse (stereo)

Hi-Hat Control-Buchse

Foot Switch-Buchse (dual)

MIDI-Buchsen (IN, OUT/THRU)

Ausgangs-Impedanz

1,5 k ohm

Stromversorgung

Externes Netzteil (DC 9V)

Stromverbrauch

600 mA

Abmessungen

29,3 (B) x 22,3 (T) x 8 (H) cm

Gewicht

ca. 1,5 kg (ohne Netzteil)

Zubehör

Bedienungsanleitung, Netzteil (ACI/ACB-Serie),

Schrauben (M5 x12) x 4

zusätzlich erhältlich

Pads (PD-120, PD-100, PD-80, PD-80R, PD-9, PD-7, PD-5)

Kick-Trigger (KD-120, KD-80, KD-7)

Hi-Hat-Kontroll-Pedal (FD-7)

Rack (Roland MDS-Serie)

Becken-Halter (MDY-7U)

Pad-Halterung (MDH-7U)

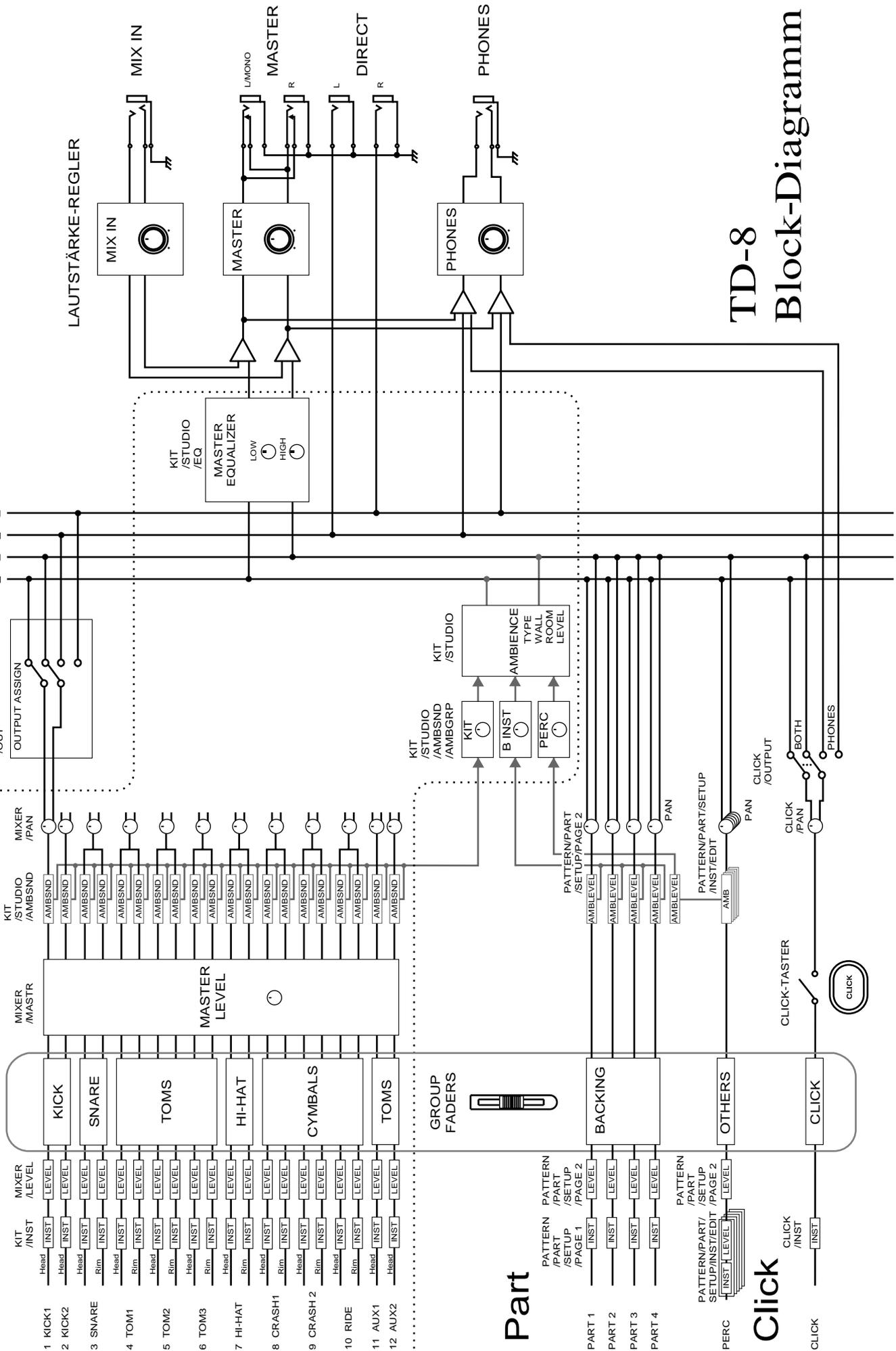
Fuß-Taster (BOSS: FS-5U)

Fuß-Taster-Kabel (PCS-31)



Änderungen der technischen Daten und des Designs sind möglich. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

Drum-Kit



TD-8 Block-Diagramm

Index

Zahlen

1SHOT100, 123

A

Acoustic Drum Trigger134, 173
 Befestigung173
 Trigger -Parameter134
 Trigger-Typ134
AMB51
AMB GROUP SEND LEVEL90
AMB LEVEL89, 103–104, 106
Ambience51, 62, 89
 Ambience Group Send Level90
 Ambience Send Level90
 Lautstärke89
 Raumanteil90
 Raumgröße89
 Studio-Typ89
 TYPE62
 Wandmaterial89
AMBIENCE SEND LEVEL90
Aufnahme-Modus109
Ausgangszuordnung95, 137
AVAILABLE136

B

Becken-Stopps42
Begleit-Instrument
 Auswählen102
 Instrument-Name103
 Instrument-Nummer103
 Liste186
 Variationen103
BEND RANGE103
Besen43, 80
BRUSH SWITCH80

C

Categorysiehe Kategorie
CHANNEL154
Channel 10 Priority154, 177
Click
 Ausgang95
 Ein / Aus94
 Instrument95

Intervall95
ON/OFF48
Panorama95
Parameter-Liste199
Taktart94
Tempo94
COPY113, 126
Copy
 Drum-Instrument146
 Drum-Kit145
 Effekt147
 Mixer147
 Pattern113
 Percussion-Set104
 Song126
Cross-Stick42, 133
CROSTALK133
Cursor18
CURVE129

D

DC IN-Buchse29
DECAY88, 106
DELETE116, 125
Demo-Song32
DEPTH85
DEST113, 126
DEST MEAS114
DEST PART114
DEVICE ID151
Display-Kontrast135
Drum-Instrument
 Auswählen54, 83
 Dämpfung60, 86
 EDIT85
 Edit Lock83
 Fellsorte58, 86
 Instrumenten-Gruppe83
 Instrument-Name83
 Kesselmaterial55, 83
 Kesseltiefe56, 85
 Kopieren146
 Liste180
 List-Seite84
 Stimmen58, 86
 Teppichspannung60, 87

- Tonlänge88
V-EDIT56, 85
- Drum-Kit**
Auswählen44, 78
Drum-Kit-Seite78
Kopieren145
Parameter-Liste192
Preset-Drum-Kit-Liste179
- Drum-Kit-Chain**138
Benutzen139
Erzeugen138
„DRUM KIT“-Seite78
- Drum-Trigger**134, 173
- E**
EDIT85
- Effekt**
Ein / Aus50, 81
Kopieren147
- EQ**51
- Equalizer**51, 66, 91
Anhebung / Absenkung91
Hohe Frequenzen91
Tiefe Frequenzen91
- ERASE**111, 117
- Externer Sequenzer**
Daten importieren112
Synchronisieren162
- F**
Factory Reset172
FADERS21
Fehlermeldung174
Fellspannung optimieren38
Funktions-Taster18
Fußschalter144
- G**
GATE TIME153
- General-MIDI-Soundmodul**
Empfang von MIDI-Daten161
GM-Modus159
GM-System-ON-Befehl159
Parameter-Liste199
RX GM ON160
Wiedergabe von GM-Scores160
- Gesamt-Stimmung**135
- GROUP**84
- GROUP FADERS**21
- H**
HEAD TENSION131
HEAD TYPE86
Hi-Hat-Kontroll-Pedal43
HIGH FREQ91
HIGH GAIN91
- I**
INC/+, DEC/- -Taster20
INSERT115, 124
INST83, 95
INTERVAL95
- K**
Kategorie68, 98–99
Kontrast (Display)135
Kopieren (siehe auch Copy)113, 126
- L**
LCD CONTRAST135
LENGTH109
LEVEL92, 103–104, 106
- Listen**
Begleit-Instrument186
Drum-Instrument180
Drum-Kit179
Preset-Pattern188
Preset-Percussion-Set184
- LOCAL CONTROL**155
- LOOP**100
- LOW FREQ**91
- LOW GAIN**91
- M**
MASK TIME132
Master Tuning135
MASTR (MASTER VOLUME)93
MEASURE115, 117–118
Memory136
- MIDI**
Bulk dump149
Channel 10 Priority154

Device ID	150	Überprüfen	78, 82
General-MIDI-Soundmodul	159	Pad-Pattern	139
Geräteerkennung	150	Anschlagsempfindlichkeit	141
GM-Modus	159	Liste	140
Local control	155	Velocity	141
MIDI-Anschluss	176	Pad Switch	142
MIDI-Implementation	200	PAN / Panorama	93, 95, 103, 106
MIDI-Kanal	109, 154, 176	Parameter-Liste	
Multi-timbrales Soundmodul	176	Click-Parameter	199
Noten-Nummer	151	GM (General MIDI) Modus	199
Pedal CC	161	Kit-Parameter	192
Pedal Data Thin	156	Pattern-Parameter	194
Program Change / Programmwechsel	155	Setup-Parameter	197
Soft Through	153	Song-Parameter	197
Über MIDI	176	Tempo-Parameter	199
Zone CC	162	PART	102, 111, 118
Mixer		Part	
Gesamtlautstärke	93	Ambience Send Level	103
Grundlegende Bedienung	92	Auswählen	102
Kopieren	147	Begleit-Instrumente	102
Lautstärke	64, 92	Begleit-Instrument-Liste	186
Master Volume	93	Lautstärke	103
Panorama	93	Mute	72
MUFFLING	87	PAN / Panorama	103
N		Part Mute	106
NAME	79, 118, 127	Percussion-Set	104
Note Chase	136	Preset-Percussion-Set-Liste	184
Noten-Nummer		Raumanteil	103
Liste	152	Stummschalten	72
Pad	151	PATTERN	115–117, 136
Werkseinstellung	185	Pattern	
O		Auswählen	68, 97
OUTPUT	95, 137	Category	68, 98–99
P		Count In	112
Pad		Echtzeit-Aufnahme	108
Anschließen	27	Editieren	113
Auswählen	22–23	Einzähler	112
Edit Lock	83	Fast-Forward (FWD)	69, 99
Empfindlichkeit	46	Freier Speicherplatz	136
Note Chase	136	Grundlegende Bedienung	96
Noten-Nummer	151	Kategorie	68, 98–99
Pad-Pattern	74	Leeres Pattern	108
Typ	128	List-Seite	98
		Liste	188
		Loop-Wiedergabe	99
		Measure	109

- Name 118
- Parameter-Liste 194
- Pattern Lock 119
- Preset-Pattern 96–97
- Quick Play 101
- Realtime Recording 108
- Reset Time 101
- Rewind (BWD) 69, 99
- Springen 69, 99
- Stop 68, 99
- Tap Exclusive Switch 101
- Takt 109
- Taktart 109
- Teil / Typ 97
- Tempo 100, 109
- Top 69, 99
- Transponieren / Transpose 102
- Überprüfen 23, 78
- User-Pattern 96
- Wiedergabe 68
- Wiedergabe-Modus 100
- Pattern editieren
- Copy 113
- Delete 116
- Erase 117
- Insert measure 115
- Kopieren 113
- Löschen 117
- Takt einfügen 115
- Vollständig löschen 116
- PATTERN LOCK 119
- Pattern-Aufnahme
- Aufnehmen 108–109
- Daten löschen 110
- Hit-Pad-Start 112
- Quantisieren / Quantize 111
- Realtime Erase 110
- Realtime Recording 108
- Übungs-Funktion 110
- „PATTERN“-Seite 99
- PATTERN TEMPO 100
- Pedal
- Anschließen 27
- PEDAL CC 161
- PEDAL DATA THIN 156
- PEDAL HI-HAT VOLUME 81
- PEDAL PITCH CTRL RANGE 142
- Percussion-Set
- Ambience send level 104
- Auswählen 104
- Copy 104
- Instrument-Einstellungen 105
- Kopieren 104
- Lautstärke 104
- Liste 184
- Percussion-Instrument auswählen 105
- Raumanteil 104
- PITCH 88, 106
- Pitch Control siehe Tonhöhen-Kontrolle
- PITCH CTRL ASSIGN 142
- PLAY TYPE 101, 123
- Pop-Up-Menü 19
- Positional Sensing 42
- Preset-Pattern-Liste 188
- Preview-Taster 22
- Einstellungen 148
- Preview 55, 103, 105
- PROGRAM CHANGE 157–158
- Programmwechsel
- Austausch 155
- Drum-Kit 157
- Percussion-Set 158
- PROGRAM NUMBER/Programm-Nummer ... 157–158
- Q**
- Quantisieren / QUANTIZE 111
- QUICK PLAY 101
- R**
- Rack 26
- Raum siehe Ambience
- Raum-Typ 89
- REC MODE 109
- RESET TIME 101
- RETRIGCANCL 132
- RIM SENS 130
- Rimshots 41
- ROOM 89
- RX GM ON 160
- S**
- SCAN TIME 131

Schieberegler	21	Taster-Funktionen	142
Schwellenwert	129	Technische Daten	216
SENSITIVITY	129	TEMPO	94, 100, 123
SOFT THRU	153	THRESHOLD	129
SONG	136	TIME SIGNATURE	94, 109
Song		Tonhöhen-Kontrolle	141
Auswählen	121	Ein / Aus	141
Count In	123	Pedal-Pitch-Umfang	142
Edit	126	TRANSPOSE	125
Einzähler	123	TRANSPOSE BIAS	102, 125
Fast-Forward (FWD)	122	TRIG SELECT button	22
Freier Speicherplatz	136	Trigger	
Grundlegende Bedienung	120	Bank-Nummer	128
List-Seite	121	Basis-Trigger-Parameter	129
Loop-Wiedergabe	122	Erweiterte Trigger-Parameter	131
Parameter-Liste	197	Trigger-Bank	34, 128
Part mute (stummschalten)	124	Trigger-Typ	34, 128
Rewind	122	Trigger-Parameter	
Springen	122	Cross-Stick-Empfindlichkeit	133
Stop	70, 122	Crosstalk	133
Tempo	122	Curve	129
Überprüfen	23, 78	Empfindlichkeit	129
Wiedergabe	70	Fellspannung	131
Wiedergabe-Modus	123	Kurve	129
Song erzeugen		Mask time	132
Einfügen (Insert)	124	Retrigger Cancel	132
Löschen (Delete)	125	Rim-Empfindlichkeit (Sensitivity)	130
Transponieren (Transpose)	125	Scan Time	131
Song editieren		Schwellenwert	129
COPY / Kopieren	126	Sensitivity	129
INITIALIZE / Initialisieren	126	Threshold	129
Song-Name	127	TUNING	86
„SONG“-Seite	121	TYPE	89
SONG TEMPO	122	V	
SOURCE	113, 126	VALUE-Rad	20
SOURCE MEAS	114	V-EDIT	56, 85
SOURCE PART	114	VELOCITY	148
Speicher	136	Volumen-Regler	45
START	126	W	
Stativ	26	WALL / Wandmaterial	89
Stimmen (Tonhöhe)	86	Werkseinstellungen	172
STRAINER ADJ.	87	Z	
SYNC MODE	162	ZONE CC	162
T			
TAP	100		
TAP EXC SW	101		