



WERSI

ARCUS CD

CD-XTRA

WEGA CD

SPECTRA CD

NOVA CD

GALA CD

ATLANTIS SN 3

BEDIENUNGSANLEITUNG

Band 3

V 5.2 MEGA DRUMS

V 6.0 MEGA SOUNDS

7. Auflage 47/90

BA 3202



VORWORT

1.0 THEORIE	1-1
1.1 Allgemein	1-1
1.2 Rhythmus	1-1
1.22 Bedeutung der Rhythmusteile	1-3
1.23 Rhythm Variation	1-4
1.3 Begleitung	1-5
1.31 Accompaniment Variation	1-5
1.4 Sequenzen	1-6
1.41 WERSI Sequence Mode	1-7
1.42 Rhythmus Sequenzer	1-8
1.43 Mehrspur Sequenzer	1-8
2.0 System Erklärungen	2-1
2.1 Wo wird eingespielt?	2-1
2.2 Die "WINDOW" Technik	2-1
2.3 Die 96stel Auflösung	2-2
2.4 Das interne RAM	2-4
3.0 Anwählen des WERSImatic- EDITORS	3-1
4.0 <u>R</u>UN?	4-1
5.0 <u>E</u>dit?	5-1
5.1 Anwählen des Editor's	5-1
5.2 <u>R</u> hythm/Sequence	5-2
5.3 <u>C</u> hannel?	5-3
5.4 <u>N</u> ame?	5-10
5.5 <u>C</u> ode?	5-12
5.6 <u>N</u> ew	5-21
5.7 <u>4/4</u> time 0/96 rest	5-24
6.0 <u>A</u>ll Copy?	6-1
6.1 All <u>C</u> opy?	6-2
7.0 <u>A</u>ll Erase?	7-1
7.1 All <u>E</u> rase?	7-2
8.0 <u>T</u>ape?	8-1
9.0 <u>D</u>efine?	9-1
10.0 <u>S</u>pace?	10-1

11.0	Crash?	11-1
11.1	Recover?	11-1
11.2	Salvage?	11-2
11.3	Clear?	11-2
12.0	Up- Down-load?	12-1
12.1	Up-Down-load?	12-2
13.0	BEISPIELE	13-1
13.1	BEISPIEL 1 Rhythmus mit Begleitung einspielen	13-1
13.2	BEISPIEL 2 "WERSI Sequence" und "Rhythm Sequence" einspielen	13-8
13.3	BEISPIEL 3 Mehrspur Sequenz einspielen	13-11
14.0	Programmieren von Rhythmen und Sequenzen über MIDI	14-1
14.1	Unterschiede zur normalen Programmierung	14-1
14.2	Vorbereitungen	14-2
14.3	Einspielen von Rhythmen/Begleitung am Atari	14-2
14.4	Einspielen von Sequenzen am Atari	14-5
14.5	Rhythmen/Sequenzen zur Orgel senden	14-7

VORWORT

Sehr geehrter WERSI-Kunde,

die Bedienungsanleitung WERSI CD Band 3 wird Sie ausführlich und eingehend mit den Programmiermöglichkeiten des Rhythmusgerätes WERSImatic vertraut machen. Sie sollten den Band 2 der Bedienungsanleitung bereits durchgearbeitet haben, und mit der Funktionsweise des Multi-Menüs vertraut sein.

Um einen Rhythmus, Begleitungen oder Sequenzen zu programmieren, sollten Sie natürlich die musikalischen Grundlagen hierfür besitzen. Wir können Ihnen mit der Bedienungsanleitung lediglich das Handwerkzeug zum Programmieren in die Hand geben.

Da es sich bei der Programmierung des WERSImatic um eine der umfangreichsten Programmier-Ebenen Ihrer WERSI CD handelt, haben wir zu jedem Punkt ein ausführliches Beispiel beschrieben, und jede Display-Anzeige und Cursor-Position abgedruckt.

Am Anfang dieser Anleitung geben wir Ihnen erst einmal einen theoretischen Überblick, um Sie mit dem Aufbau und den Möglichkeiten Ihres WERSImatic vertraut zu machen. Arbeiten Sie zunächst die komplette Anleitung mit allen Beispielen durch, bevor Sie eigene Rhythmen, Begleitungen und Sequenzen programmieren. Folgenden Hinweis möchten wir Ihnen mit auf den Weg geben: Wie Sie feststellen werden, bietet Ihnen das WERSImatic eine Vielzahl an Möglichkeiten. Doch bitte beachten Sie beim Programmieren, daß "Masse nicht immer Klasse" bedeutet. Ein gutes Arrangement ist der halbe Weg zum Ziel.

Im Kapitel 14.0 weisen wir noch auf eine Besonderheit Ihres Rhythmusgerätes hin. Sie haben die Möglichkeit, Rhythmen und Sequenzen über MIDI in Ihre WERSI CD einzuspielen.

Nun viel Erfolg beim Durcharbeiten und viel Spaß beim späteren Programmieren eigener Rhythmen und Sequenzen.

Ihr WERSI-Team

1.0 THEORIE

1.1 Allgemein

Über die Bedienung Ihres Rhythmusgerätes haben Sie sich ja schon in Band 1 informiert. Daher wissen Sie sicherlich, daß das WERSImatic über 24 BASIC-Rhythmen verfügt, die über 12 Taster in Verbindung mit dem Taster "BASIC" und dem "Row Select"-Taster abgerufen werden können. Diese 24 BASIC-Rhythmen lassen sich nicht verändern (ROM). Mit dem Taster "CUSTOM" wird eine neue Ebene aufgerufen. Hier können Memory Cards eingelesen oder neue Rhythmen/Sequenzen programmiert werden. Es stehen wieder 24 Speicherplätze zu Verfügung.

Ein dritter Bereich wird mit dem Taster "MEMORY CARD" angewählt. Hier können Rhythmen/Sequenzen abgerufen werden, die einzeln auf einer als "Instr (CV/PV) + Rhythms" formatierten MemCard abgespeichert wurden, oder die auf einer "Dump Type MemCard" gespeichert wurden.

Ihr Rhythmusgerät verfügt also über insgesamt 72 Speicherplätze, von denen 48 frei programmierbar sind.

Ob ein Rhythmus oder eine Sequenz auf diesen Plätzen gespeichert wird, spielt keine Rolle. Deshalb ist auch kein besonderer Schalter vorhanden, mit dem Sequenzen abgerufen werden können. Im "Edit"-Mode wird festgelegt, ob es sich um einen Rhythmus oder eine Sequenz handelt.

Auf die verschiedenen Möglichkeiten die Ihnen das Rhythmusgerät, die Begleitung und die verschiedenen Sequenzerarten geben, gehen wir in den folgenden Abschnitten noch einmal genau ein.

1.2 Rhythmus

In der WERSI CD können pro Rhythmus folgende Rhythmusteile programmiert werden:

- Main (Haupt-) Rhythmus
- Fill
- Intro
- Ending
- Break 1 bis 6

Alle Rhythussteile können unterschiedlich lang sein. Sie können einen Main-Rhythmus mit beispielsweise einem, oder auch mit 4 oder 8 Takten programmieren. Die Fills, Breaks, Intros und Endings verhalten sich ebenso. Sie sollten sich also, bevor Sie mit der Rhythmusprogrammierung beginnen, im Klaren sein, wie lang die einzelnen Teile sein sollen.

Ein Standard-Rhythmus, so wie er sich auch im "BASIC"-Bereich bei den meisten Rhythmen befindet, sieht folgendermaßen aus:

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. Main-Rhythmus | = 2 Takte |
| 2. Fill | = 1 Takt |
| 3. Intro | = 1 Takt |
| 4. Ending | = 2 Takte |
| 5. Break 1 | = 1 Takt. |

Die Breaks 2 bis 6 werden im Standard-Rhythmus nicht benutzt.

1.22 Bedeutung der Rhythussteile

Main

Damit wird der Haupt-Rhythmus bezeichnet.

Fill

Der Fill kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt gestartet werden und läuft solange, bis Sie den Taster wieder loslassen. Der Fill sollte so programmiert sein, daß er den Rhythmus nicht unterbricht. Er soll sich harmonisch in den Hauptrhythmus einfügen.

Intro

Nach Intro-Start wird das Intro gespielt, danach geht das Rhythmusprogramm in den Main-Rhythmus über.

Ending

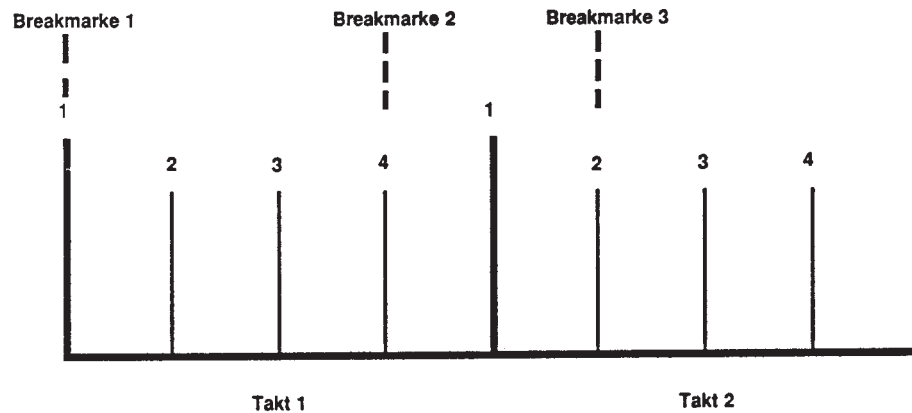
Nach Betätigung der Taste "Ending" wird der Rhythussteil Ending gespielt. Danach geht das Schlagzeug auf Stop.

Break 1 bis 6

Pro Rhythmus können bis zu 6 Breaks abgespeichert werden. Alle Breaks werden über einen Breakschalter abgerufen. Jedem Break (1 bis 6) ist im Hauptrhythmus ein bestimmter Zeitpunkt zugeordnet, an dem der Break gestartet wird.

Man kann Breaks programmieren, die z.B. nur 1/4 Takt lang sind. Dieser Break müßte dann auf das letzte Taktviertel gestartet werden. Die verschiedenen Breaks werden auf der COMMAND-Spur gesetzt.

Beispiel mit drei verschiedenen Breaks:



Hauptrhythmus = 2 Takte

Break 1 = 1 Takt lang: Die Marke zum Starten setzt man auf Takt 1, 1. Viertel.

Break 2 = 1/4 Takt lang: Die Marke zum Starten setzt man auf Takt 1, letzte Viertelnote.

Break 3 = 3/4 Takt lang: Die Marke zum Starten setzt man auf Takt 2, zweite Viertelnote.

Nun können Sie in diesem Rhythmus 3 verschiedene Breaks abrufen. Welcher Break ausgelöst wird, entscheiden Sie durch den Zeitpunkt des Abrufes.

Betätigt man zwischen der 2. Viertel im zweiten Takt und der 1. Viertel im ersten Takt den Breaktaster, wird Break 1 ausgelöst.

Betätigt man im ersten Takt zwischen der 1. und 4. Viertel den Breaktaster, erklingt Break 2.

Das Betätigen des Breaktasters zwischen der 4. Viertel im ersten Takt und der 2. Viertel im Takt 2 löst Break 3 aus.

1.23 RHYTHM VARIATION (Rhythmus-Variation)

Zu jedem Rhythmusteil können Variationen eingegeben werden, die mit dem Taster "Rhythm Variation" an der WERSI CD ausgelöst werden können. Welche Rhythmus-Instrumente bei der Variation zusätzlich erklingen, kann nachträglich im "Edit"-Mode festgelegt werden.

1.3 Begleitung

Die WERSI CD besitzt 4 getrennte Begleitinstrumente:

Bass ACC1 ACC2 ACC3

Diese 4 Begleitungen können in jedem Rhythmusteil neu eingespielt werden. Auch unterschiedliche Klangfarben lassen sich für jeden Rhythmusteil neu programmieren.

Jede dieser Begleitungen hat vier monophone Spuren, sodaß insgesamt 16 Spuren zur Verfügung stehen, die sich wie folgt aufteilen:

Spuren 1 - 4 = Bass
Spuren 5 - 8 = ACC1
Spuren 9 - 12 = ACC2
Spuren 13 - 16 = ACC3

Da jede Spur monophon ist, können Sie keine mehrstimmigen Akkorde direkt einspielen. Nun haben Sie aber die Möglichkeit, mit Hilfe der "Chord"-Funktion aus einem eingespielten Ton einen kompletten Akkord zu machen. Der gespielte Ton wird automatisch in einen drei- oder vierstimmigen Akkord (je nach gespielter Harmonie) umgewandelt. Dies hat den Vorteil, daß Sie Speicherplatz sparen und der Orgelcomputer die gegriffenen Harmonien leichter umsetzen kann.

Bei einer Melodie-Begleitung werden die Spuren als Solospuren verwendet, z.B. die Bassbegleitung. Da Ihre WERSI CD vier Spuren pro Begleitinstrument zur Verfügung hat, kann man natürlich auch polyphone Begleitmelodien einspielen, jedoch nur Spur für Spur, monophon nacheinander.

Hinweis: Achten Sie darauf, daß die Begleitung immer in C-Dur eingespielt wird.

1.31 ACCOMPANIMENT VARIATION (Begleit-Variation)

Um nun die Accompaniment Variation einzusetzen, hat man die Möglichkeit jede Spur auf "On-Variation", "Off-Variation" oder auf "No-Variation" zu stellen. Hieraus ergeben sich nun für Sie eine Fülle von Möglichkeiten, die Begleitung sehr abwechslungsreich zu gestalten.

Beispiel:

Möchten Sie auf ACC1 eine rhythmische Akkordbegleitung programmieren, die sich bei Betätigung des "Acc. Variation"-Schalters ändert, so müssen Sie wie folgt vorgehen:

Zwei Spuren monophon mit der gewünschten Rhythmik auf Spur 5 und 6 einspielen. Nun stellen Sie die eine Spur auf "On-Variations" und "Chord" - Funktion, die zweite Spur auf "Off-Variations" und "Chord" - Funktion.

So können Sie auch zwei unterschiedliche Bassfiguren programmieren, oder zwei zweistimmige Melodiebegleitungen programmieren, und diese mit dem "Acc. Variation" - Schalter umschalten. Alle genannten Funktionen lassen sich in **jedem** Rhythmusteil programmieren, also auch im Intro, Break, Fill oder Ending.

1.4 Sequenzen

In Ihrer WERSI CD gibt es drei Möglichkeiten Sequenzen (engl. Sequence) zu erstellen. Diese Sequenzerarten lassen sich nicht einzeln anwählen, sondern ergeben sich ausschließlich aus verschiedenen Bedienungen. Ausgangspunkt ist jeweils die Einstellung "Sequence" im "Edit"-Mode.

Noch ein Hinweis: Sie werden zwei Schreibweisen feststellen: "Sequenz" (deutsch) und "Sequence" (engl.). Obwohl wir um eine ausschließlich deutsche Schreibweise bemüht sind, halten die engl. Schreibweise für sinnvoll, wenn sie sich auf die Display-Anzeigen bezieht. Diese sind ebenfalls in englischer Sprache.

Sequenzen die auch Klangspuren belegen, benutzen natürlich die "Internen Manuale", wie sich die Sequenzspuren darauf verteilen wird beim Aufnehmen und Editieren hinter jeder Spur angezeigt.

Zur Aufnahme einer Sequenz oder aber auch einer Rhythmus-Begleitung stehen Ihnen 16 Spuren zur Verfügung. Dabei handelt es sich für Sequenz und Rhythmus-Begleitung um die gleichen Spuren, jedoch sind diese für eine Sequenz polyphon, für eine Rhythmusbegleitung, wie Sie bereits wissen, monophon. Dabei ist auch die Display-Anzeige für die Kanäle im "Edit"-Mode unterschiedlich:

Kanal	Rhythm	Internes Manual	Sequenz
1	Accomp channel 1 AccBas	BASS	Accomp channel 1 (Seq. UM)
2	Accomp channel 2 AccBas	BASS	Accomp channel 2 (Seq. LM)
3	Accomp channel 3 AccBas	BASS	Accomp channel 3 (Seq. Ped)
4	Accomp channel 4 AccBas	BASS	Accomp channel 4 (Seq. Upper 1)
5	Accomp channel 5 AccBas	ACCOMP 1	Accomp channel 5 (Seq. Upper 2)
6	Accomp channel 6 AccBas	ACCOMP 1	Accomp channel 6 (Seq. Upper 3)
7	Accomp channel 7 AccBas	ACCOMP 1	Accomp channel 7 (Seq. Lower 1)
8	Accomp channel 8 AccBas	ACCOMP 1	Accomp channel 8 (Seq. Lower 2)
9	Accomp channel 9 AccBas	ACCOMP 2	Accomp channel 9 (Seq. Pedal 1)
10	Accomp channel 10 AccBas	ACCOMP 2	Accomp channel 10 (Seq. Pedal 2)
11	Accomp channel 11 AccBas	ACCOMP 2	Accomp channel 11 (Seq. AccBas)
12	Accomp channel 12 AccBas	ACCOMP 2	Accomp channel 12 (Seq. Accl)
13	Accomp channel 13 AccBas	ACCOMP 3	Accomp channel 13 (Seq. AcclI)
14	Accomp channel 14 AccBas	ACCOMP 3	Accomp channel 14 (Seq. AcclII)
15	Accomp channel 15 AccBas	ACCOMP 3	Accomp channel 15 (Seq. UM)
16	Accomp channel 16 AccBas	ACCOMP 3	Accomp channel 16 (Seq. LM)

Nachfolgend sind die verschiedenen Sequenzerarten erläutert.

1.41 WERSI Sequence Mode

Dieser "WERSI Sequence Mode" ist einfach zu bedienen und bietet trotzdem eine Fülle von Möglichkeiten. Es funktioniert wie ein Tonband. Sie bringen den "WERSI Sequence Mode" in die Startstellung, registrieren Ihre WERSI CD wie gewohnt, schalten den richtigen Rhythmus mit oder ohne Begleitung ein und starten die Aufnahme. Das Rhythmusgerät zählt nun zwei Takte vor und dann beginnen Sie zu spielen. Der Sequenzer nimmt nun alles auf, was auf den drei Manualen gespielt wird. Jeder Klangfarben-, oder Rhythmus - wechsel, sowie Fills, Breaks usw. werden mit aufgenommen. Sogar die Einstellung der Lautstärke-Regler wird mit abgespeichert. Dieser Sequenzer nimmt also drei Spuren gleichzeitig auf (polyphon). Sie belegen die "Internen Manuale" Seq. UM/1, LM/2 und PD/3. Natürlich können Sie nachträglich noch zu der so aufgenommenen Sequenz dazuspielen oder noch mehrere Spuren dazu aufnehmen.

*Hinweis: Nur die Klangfarben von Obermanual I, Untermanual II und Pedal I werden mit aufgenommen. Das Solo Manual der **Atlantis SN3** wird nicht mit aufgenommen.*

1.42 Rhythmus Sequenzer

Der "Rhythmus Sequenzer" gleicht in der Bedienung dem "WERSI Sequence Mode". Hier werden verschiedene Rhythmen mit Intro, Breaks, Fills und einem Ending hintereinander gelegt. Die Aufnahme wird genauso gestartet wie der "WERSI Sequence Mode". Damit bei der Aufnahme nicht das Ober-, Untermanual und das Pedal mit aufgenommen wird, stellen Sie die dazugehörigen Lautstärke Regler OM I, UM I und Pedal I auf Null. Möchten Sie trotzdem beim Einspielen zur Kontrolle mitspielen, können Sie OM II/III, UM II oder Pedal II benutzen. Die gegriffenen Harmonien werden beim Einspielen immer mit aufgenommen. Beim Abspielen wird festgelegt, ob die Sequenz mit oder ohne Harmonien ausgegeben wird. Dazu betätigen Sie den Taster "2nd Function" und den Taster "Pitch Norm" (LED blinkt). Nun werden nicht die gespeicherten Harmonien ausgegeben, sondern Sie können auf dem Untermanual wie gewohnt die Harmonien greifen. Natürlich können Sie später noch Spuren dazu aufnehmen. Hierbei darf es sich um Schlagzeug- oder Klangspuren handeln.

1.43 Mehrspur Sequenzer

Hier haben Sie die Möglichkeit 16 Schlagzeugspuren und bis zu 16 Klangspuren aufzunehmen. Anders als bei Rhythmen mit Begleitung sind diese 16 Klangspuren alle polyphon. In dieser Sequenzerart werden keine fertigen Rhythmen verwendet wie beim "WERSI Sequence Mode" oder bei der "Rhythmus Sequenz", sondern jedes der Rhythmusinstrumente wird nacheinander auf verschiedene Spuren aufgenommen. Steht das komplette Schlagzeug, werden dazu die Klangspuren eingespielt, erst der Bass, dann die Streicher u.s.w. Sie brauchen hier nicht das ganze Musikstück auf einmal einzuspielen. Sie legen zuerst die Gesamtlänge der Sequenz fest. Nur können Sie mit Hilfe von "Windows" (Fenstern) erst einmal den Anfang einspielen. Danach setzen Sie sich ein neues "Windows" und spielen den Vers ein. So können Sie nacheinander das Musikstück fertigstellen. Die Klangfarben der einzelnen Spuren müssen zu Beginn der Aufnahme einer Spur aufgerufen werden. Klangfarbenwechsel können auch noch während der Aufnahme vorgenommen werden.

2.0 System Erklärungen

2.1 Wo wird eingespielt?

Bei Rhythmen erfolgt das Einspielen von Schlag- sowie Begleitinstrumenten auf dem Untermanual. Beim Schlagzeug wird bei der Aufnahme das gesamte Untermanual mit dem Schlaginstrument belegt, das im Moment aufgenommen werden kann. Bei der Begleitung steht Ihnen immer das gesamte Untermanual zur Verfügung. Beachten Sie, daß der Oktaveschalter keinen Einfluß auf die Aufnahme hat. Wird ein Ton für eine "Chord"-Spur aufgenommen, geschieht das am sinnvollsten im Bereich der zweiten Oktave (von unten); je nach Umkehrung spielen Sie einen der Töne C, E oder G. Die Dynamik wird in 127 Stufen mit aufgenommen, wenn der Taster "Dynamik" für das Untermanual an ist. Ist die Dynamic ausgeschaltet wird die Dynamik über den "Brilliance"-Regler eingestellt.

Beim "WERSI Sequence Mode" wird auf allen Manualen aufgenommen (bei Atlantis SN3 kein Solo Manual). Achten Sie hier auch wieder auf den Taster "Dynamik". Werden zu dieser Sequenz noch Spuren dazu eingespielt, geschieht das wieder über das Untermanual, genauso wie das Einspielen von "Mehrspur Sequenzen".

2.2 Die "WINDOW" Technik

Die "Window"-Technik eröffnet Ihnen die Möglichkeit, einzelne Rhythmus- oder Sequenzteile zu bearbeiten. So können Sie z.B. einzelne Sequenzteile überarbeiten, ohne die Sequenz ganz neu einspielen zu müssen. Dazu öffnen Sie sich im Code-Mode ein sog. "Window" (Fenster), in dem der Takt- oder Sequenzbereich eingestellt wird, der bearbeitet werden soll. Die Einstellung kann bis zu 1/96stel genau festgelegt werden.

2.3 Die 96stel Auflösung

Das WERSImatic bietet für Rhythmen, Begleitungen und Sequenzen eine Auflösung von 96 Steps in einem 4/4 Takt. Das bedeutet jede Viertel ist in 24 Steps unterteilt. Diese hohe Auflösung nennt man auch Realtime-Auflösung, da alles so wiedergegeben wird, wie es eingespielt wurde. Weiterhin läßt sich für jede Spur bei der Aufnahme, oder auch nachher, eine Quantisierung einstellen, die die Auflösung verkleinert. Diese vielen Quantisierungsmöglichkeiten erleichtern das Einspielen ungemein. Im Display werden diese Quantisierungen wie folgt angezeigt:

- 1 /96 = Realtime
- 2 /96 = 32 Triolen
- 3 /96 = 32 stel
- 4 /96 = 16 Triolen
- 6 /96 = 16 tel
- 8 /96 = 8 Triolen
- 12 /96 = 8 tel
- 16 /96 = 4 Triolen
- 24 /96 = 4 tel
- 48 /96 = halbe
- 96 /96 = ganze

Die nächste Seite zeigt einen Überblick wie ein 4/4 Takt sinnvoll quantisiert werden kann. Natürlich sind auch andere Einstellungen wie 13/96 oder 43/96 möglich.

Hinweis: Ist eine Spur einmal quantisiert, so kann dieser Vorgang nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Beispiel einer Quantisierung anhand eines 4/4 Taktes

Realtime = 1/96



32T = 2/96



32 = 3/96



16T = 4/96



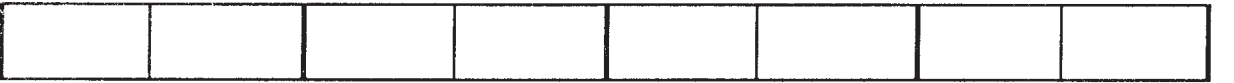
16 = 6/96



8T = 8/96



8 = 12/96



4T = 16/96



4 = 24/96



2 = 48/96



1 = 96/96



2.4 Das interne RAM

Wieviele Rhythmen oder Sequenzen Sie in den CUSTOM-Bereich (RAM) speichern können, hängt in starkem Maße davon ab, wieviel Speicherplatz die Rhythmen oder Sequenzen brauchen. Bei den bisherigen Orgelgenerationen wie Delta, Beta oder Omega verfügte jeder Rhythmus über eine feste Speichergröße. In der WERSI CD sind wir nun einen Schritt weiter gegangen. Wir können jedem Rhythmus oder Sequenz den Speicherplatz geben, den er tatsächlich benötigt. Es wird also kein Speicherplatz mehr verschenkt. Der Rhythmus "Disco" benötigt z.B. wesentlich mehr Speicherplatz, als der Rhythmus "Beguine". Die dynamische Speicherverwaltung in Ihrer WERSI CD ist jetzt in der Lage, jedem Rhythmus und jeder Sequenz nur den Speicherplatz zur Verfügung zu stellen, der tatsächlich benötigt wird.

Die Speicherverwaltung hat zur Folge, daß nicht immer die gleiche Anzahl an Rhythmen/Sequenzen gespeichert werden kann. Werden z.B. viele Sequenzen abgespeichert, ist der Speicherplatz schneller belegt. Folge ist, daß nicht mehr alle 24 Rhythmus-Taster (Custom) belegt werden können.

Wie Sie den belegten Speicherplatz überprüfen können erfahren Sie im Abschnitt **10.0 IISpace** dieser Anleitung.

Ist das gesamte RAM (z.B. nach **11.3 IIClear?**) leer, liegt auf jedem Taster im Bereich CUSTOM ein Dummy-Rhythmus mit der Display-Bezeichnung "!free!". Dieser Rhythmus greift noch nicht auf das RAM zu, obwohl er den Bereich CUSTOM belegt, sondern er steht im Bereich PRESET. Möchten Sie einen Rhythmus einspielen, müssen Sie erst einen Speicherplatz im RAM öffnen. Das geschieht mit dem Befehl **6.1 AllIICopy?**. Auch wenn Sie nur einen Rhythmus oder nur ein Rhythmusteil löschen, wird der bis dahin benutzte Speicherplatz im RAM ganz gelöscht. Der Rhythmus steht wieder auf "!free!" im Preset-Bereich. Im RAM ist für diesen Rhythmus kein Speicherplatz mehr vorhanden, er muß erst mit dem AllIICopy?-Befehl für jeden Rhythmus und Rhythmusteil geöffnet werden, bevor wieder neu aufgenommen werden kann.

Achtung: Das RAM ist in 4 Banks unterteilt. Ist das RAM komplett gelöscht, sind alle 4 Banks leer. Spielt man nun eine Sequenz ein, wird zunächst die erste Bank voll geschrieben. Ist diese erste Bank voll, kann nicht direkt auf die zweite Bank geschrieben werden.

SAMBA "Fill"	MARSCH "Main"	SWING "Break"	SAMBA "Ending"	BEGUINE "Fill"
BEGUINE "Main"		MARSCH "Ending"		BEGUINE "Break"
MARSCH "Intro"	SWING "Intro"	SAMBA "Main"	SWING "Ending"	
SWING "Fill"	SAMBA "Intro"	MARSCH "Break"	SWING "Main"	SAMBA "Break"
MARSCH "Fill"	----- leer -----			

"Erase-Main"



SAMBA "Fill"	MARSCH "Main"	SWING "Break"	SAMBA "Ending"	BEGUINE "Fill"
BEGUINE "Main"		MARSCH "Ending"		BEGUINE "Break"
MARSCH "Intro"	SWING "Intro"	SAMBA "Main"	SWING "Ending"	
SWING "Fill"	SAMBA "Intro"	MARSCH "Break"	SAMBA "Break"	MARSCH "Fill"
freier Speicherplatz zum Einspielen eines neuen Main-Rhythmusteils				

← "Copy Main o

SAMBA "Fill"	MARSCH "Main"	SWING "Break"	SAMBA "Ending"	BEGUINE "Fill"
BEGUINE "Main"		MARSCH "Ending"		BEGUINE "Break"
MARSCH "Intro"	SWING "Intro"	SAMBA "Main"	SWING "Ending"	
SWING "Fill"	SAMBA "Intro"	MARSCH "Break"	SAMBA "Break"	MARSCH "Fill"
----- leer -----				

SAMBA "Fill"	MARSCH "Main"	SWING "Break"	SAMBA "Ending"	BEGUINE "Fill"
BEGUINE "Main"		MARSCH "Ending"		BEGUINE "Break"
MARSCH "Intro"	SWING "Intro"	SAMBA "Main"	SWING "Ending"	
SWING "Fill"	SAMBA "Intro"	MARSCH "Break"	SAMBA "Break"	MARSCH "Fill"
SWING "Main"	----- leer -----			

Nach dem Einspielen des neuen Swing (Main-Teil)

Hinweis:

Bei den nachfolgenden Beispielen haben wir alle Cursor-Positionen angegeben, sodaß Sie jeden Vorgang im Display Ihrer WERSI CD genau verfolgen können. Da wir nicht wissen, wie Sie Ihre WERSI CD im Moment eingestellt haben, wählen Sie bitte "Preset 1" und den Rhythmus "Disco1", jeweils im Basic-Bereich der WERSI CD, an. Bei einigen Beispielen, die den freien Speicherplatz (Custom) des WERSImatic berühren, verwenden wir auch unsere Memory Card "ROM 1 Rhythm Standard". Sie können die Basic-Rhythmen in den Custom-Bereich kopieren, jedoch vereinfacht die Verwendung von ROM 1 das Verfolgen der Bedienungshinweise ungemein. Weiterhin sollten Sie zum Laden/Speichern eine leere RAM-Card besitzen.

Nun sind Sie startklar für eine Reise in den WERSImatic - EDITOR.

3.0 Anwählen des WERSImatic- EDITORs

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

```
OM-DRAWB  OM-DFAST  CELESTA  Discol 124
UM-DRAWB  KLAVIER   PEDBASS1  SLAPBASS 1
```

Display-Anzeige bei Aufruf von Preset Nr. 1.

"Enter"

```
STORE PRESET
```

Erste Ebene des Multi-Menüs

"<"

```
WERSIMATIC EDITOR
```

WERSImatic - Programmier-Ebene. Wir bestätigen mit:

"Enter"

```
TakezMain of Discol in Preset and:
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns nun in der ersten Hauptebene. Die verschiedenen Positioniermöglichkeiten des Cursors sind Ihnen bereits aus der Baumstruktur bekannt. Zu der anderen Hauptebene gelangen Sie über die beiden Pfeilsymbole links und rechts im Display.

">"

Nach Betätigen dieses Pfeiltasters springt der Cursor auf das linke Pfeilsymbol.

```
Take Main of Disco1 in Preset and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

"Enter"

Nach Betätigen von Enter wechselt das Display:

```
Take Main of Disco1 in Preset and:  
<Define? Space? Crash? Up-Down-load? ->
```

Nun befinden wir uns in der zweiten Hauptebene.

Die untere Zeile hat sich geändert. Mit einem der Pfeilsymbole kommen Sie wieder zur ersten Anzeige zurück. Bitte versuchen Sie doch einmal zwischen den beiden Anzeigen hin und her zu schalten. Ob Sie das linke oder rechte Pfeilsymbol benutzen spielt keine Rolle.

Die erste Zeile des Displays wechselt nicht. Hier werden Informationen über den im Moment aufgerufenen Rhythmus angezeigt.

Hinter "Take" erscheint der Rhythmusteil, der im Moment bearbeitet werden kann. Also entweder MAIN / FILL / INTRO / ENDING / BREAK 1-6.

Beim Durchführen der Funktionen Edit?, Copy?, Erase? und Define? muß darauf geachtet werden, daß hier immer der richtige Rhythmusteil eingestellt ist.

Dahinter steht der im Moment angewählte Rhythmusname (hier "of Disco1"), und der Speicherbereich, in dem sich der Rhythmusteil befindet (in Preset). Wir unterscheiden zwischen folgenden Bereichen:

- Preset = der Rhythmusteil befindet sich im Basic Bereich des WERSImatic.
- Custom = der Rhythmusteil befindet sich im Custom des WERSImatic.
- M.Card = der Rhythmusteil befindet sich auf einer MEMORY CARD.

Beispiel:

Bitte bringen Sie das Display in folgende Ausgangsstellung.

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

```
TakeMain            of Disc01 in Preset and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns nun wieder in unserer Ausgangsstellung. Der Cursor blinkt.

"Enter"

Der Cursor blinkt nicht mehr.

">"

Die Display-Anzeige wechselt:

```
TakeFill            of Disc01 in Preset and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Jedes Betätigen eines Pfeiltasters ruft einen neuen Rhythmusteil auf. Bitte ausprobieren! Stellen Sie nun jedoch "Main" ein und bestätigen mit:

"Enter"

Der Cursor blinkt wieder.

```
TakeMain            of Disc01 in Preset and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns nun wieder in unserer Ausgangsstellung.


```
Run-state shows Name on main-display
```

```
tempomat = 124
```

Der Cursor blinkt vor "Name". Wir bestätigen mit:

"Enter"

Der Cursor blinkt nicht mehr.

">"

Mit den Pfeiltastern kann nun zwischen "Name" = Rhythmusanzeige und "Chord" = Akkordanzeige gewechselt werden. Gewünschte Einstellung vornehmen und bestätigen:

"Enter"

Der Cursor blinkt wieder. In unserem Beispiel gehen wir nun davon aus, daß Sie "Chord" angewählt haben.

```
Run-state shows Chord on main-display
```

```
tempomat = 124
```

Beachten Sie, daß die "Chord"-Einstellung nur im Spiel-Mode, anstelle des Rhythmus-Namens, sichtbar ist. Nun wollen wir die Tempomat-Einstellung von 124 auf 132 verändern. Dazu betätigen wir:

">"

```
Run-state shows Chord on main-display
```

```
tempomat = 124
```

Der blinkende Cursor steht vor dem Wert "124". Um den Wert zu verändern, betätigen wir:

"Enter"

Der Cursor blinkt nicht mehr.

">"

Jedes Betätigen dieses Pfeiltasters erhöht den Wert um "eins". Betätigen Sie den Pfeiltaster sooft, bis im Display die Zahl "132" eingestellt ist. (Ein Betätigen des anderen Pfeiltasters "<" würde den Wert erniedrigen). Hinweis: während Sie das Tempo verändern, können Sie den Rhythmus laufen lassen, um den aktuellen Wert anzuhören.

```
Run-state shows Chord on main-display  
  
tempomat =1132
```

Nachdem der Wert eingestellt ist, bestätigen wir diesen mit:

Enter"

Der Cursor blinkt wieder.

"Exit"

Wir wechseln wieder zum Haupt-Display:

```
Take Main of Disco in Custom and:  
  
<1Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der Cursor blinkt wieder vor "Run?".

5.0 **■**Edit?

Rhythmen/Sequenzen einspielen und bearbeiten

In diesem Mode können vorhandene Rhythmen/Sequenzen bearbeitet, oder neue Rhythmen/Sequenzen aufgenommen werden. Wenn Sie sich bereits im Edit-Mode befinden, ist es nicht mehr möglich, den im Moment angewählten Rhythmus zu ändern. Dazu müßten Sie in die erste Hauptebene zurück ("Exit" betätigen). Jedes Verlassen des "Edit"-Modes mit "Exit" hat eine Anzeige des Speicherinhaltes zur Folge. Es erscheint die gleiche Display-Anzeige, die durch den Befehl "10.0 SPACE" hervorgerufen werden kann.

```
Take Main   of Disco   in Custom and:
<Run? ■Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Achten Sie darauf, daß immer nur der Rhythmusteil bearbeitet werden kann, der hinter "Take" angewählt ist.

Wir werden nun nacheinander alle möglichen Cursor-Positionen durchgehen, die sich ergeben, sobald **■**Edit? mit "Enter" bestätigt wird.

Besonderer Hinweis: Studieren Sie gründlich den Abschnitt 1.0 Theorie, bevor Sie mit dem Editieren beginnen.

5.1 Anwählen des Editor's

Display - Anzeige oder "Taster" Anmerkung

```
Take ■Main   of Disco   in Custom and:
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns in unserer Ausgangsstellung. Der Cursor blinkt.

```
Take Main of Disco in Custom and:
<Run?|Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns nun in der richtigen Einstellung, und bestätigen mit:

"Enter"

```
Edit|Rhythm Channel? Name? Code? New?
with 2 bars 4/4 time 0/96 rest
```

Nachfolgend werden wir alle möglichen Cursor-Positionen erläutern.

5.2 |Rhythm/Sequence

Hier wird vor dem Programmieren festgelegt, ob es sich um einen Rhythmus oder um eine Sequenz handeln soll (Siehe hierzu 1.0 Theorie). Nach der Anwahl des "Edit"-Modes befinden Sie sich direkt an der richtigen Stelle, um "Rhythm" oder "Sequence" einzustellen. Beachten Sie, daß nur der "Main"-Teil eines Rhythmus auf "Sequence" gestellt werden darf. Ist ein "Main" so eingestellt, gibt es kein Intro/Ending, Fill und Breaks mehr. Achten Sie in den nachfolgenden Beispielen darauf, daß sich die Display-Bezeichnungen für die 16 Begleit-Kanäle ändern, je nach Einstellung "Rhythm" oder "Sequence".

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

```
Edit|Rhythm Channel? Name? Code? New?
with 2 bars 4/4 time 0/96 rest
```

Nachdem Sie den "Edit"-Mode angewählt haben, stehen Sie direkt an der richtigen Stelle. Wir bestätigen mit:

"Enter"

Der Cursor blinkt nicht mehr.

"<" oder ">"

```
Edit|Sequence Channel? Name? Code? New?
with 2 bars 4/4 time 0/96 rest
```

Nachdem die gewünschte Einstellung mit den Pfeiltastern angewählt ist, bestätigen wir mit:

"Enter"

Der Cursor blinkt wieder.

5.3 Channel?

Wird der Befehl "Channel" angewählt, kann zwischen zwei verschiedenen Bereichen gewählt werden. In der Einstellung "Set Drum-channel" können die Instrumente, Lautstärke und Variationen für alle 16 Rhythmus-Spuren eingestellt werden.

In der Einstellung "Set Accomp." werden die Klangfarben für die vier Begleitinstrumente festgelegt. Außerdem kann eingestellt werden, ob die 16 monophonen Begleitspuren als Soloton oder als Akkord erklingen sollen (siehe auch Kapitel "Theorie"). Ob die Begleitspuren in der "Variation"-Einstellung erklingen oder nicht, wird ebenfalls in dieser Ebene festgelegt. Achten Sie darauf, daß sich bei Bearbeitung von Sequenzen im "Set Accomp." keine Einstellungen mehr verändern lassen.

Beispiel:

Wir möchten die Einstellmöglichkeiten an einem Beispiel erläutern. Wählen Sie dazu den Rhythmus "Bossa Nova" im CUSTOM-Bereich an. (Dazu sollten Sie wieder die Memory Card ROM 1 Rhythm "Standard" geladen haben).

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

```

Take Main   of Bossa   in Custom and:
<Run?|Edit? All Copy? All Erase? Tape?>

```

Wir befinden uns in unserer Ausgangsstellung. Der Cursor blinkt.

"Enter"

```

Edit|Rhythm   Channel? Name? Code? New?
with  2 bars  4/4   time      0/96 rest

```

Wir wollen in die Ebene Channel und betätigen dazu:

">"

```
Edit Rhythm Channel? Name? Code? New?  
with 2 bars 4/4 time 0/96 rest
```

"Enter"

Wir wollen in die Ebene Channel und bestätigen deshalb mit:

Die nachfolgende Display-Anzeige ist abhängig von der jeweiligen Einstellung Ihrer Orgel. Die eingetragenen Werte sind nur als Beispiel gedacht. Bei Ihnen können auch andere Einstellungen gesetzt sein.

```
Set Drum-Channel 1 without Variation on  
Bass 3 volume is 15.
```

">"

"Enter"

Wir wollen uns die 16 Drum-Channel's einmal ansehen und betätigen deshalb:

```
Set Drum-Channel 1 without Variation on  
Bass 3 volume is 15.
```

"<" oder ">"

"Enter"

Der Cursor blinkt nicht mehr. Mit den Pfeiltastern können nun alle 16 Channel's angewählt werden. Gehen Sie nun einmal alle Kanäle durch. Achten Sie dabei darauf, wie sich das Display verändert. Zu jedem Kanal wird Ihnen angezeigt, welches Instrument auf dem Kanal liegt, ob dieser bei gedrücktem "RHYTHM VARIATION"-Taster läuft oder nicht, und in welcher Lautstärke das Instrument erklingt. Ist die Spur leer, erscheint im Display "free".

Bitte stellen Sie nun "Drum-channel 1" ein, und bestätigen mit:

Die folgenden Beispiele möchten wir akustisch kontrollieren. **Starten Sie deshalb das Rhythmusgerät.**

```
Set Drum-Channel 1 without Variation on
Bass 3           volume is 15.
```

Der Cursor blinkt wieder. Wir gehen weiter mit:

">"

```
Set Drum-Channel 1 without Variation on
Bass 3           volume is 15.
```

Diese Einstellung bestätigen wir mit:

"Enter"

```
Set Drum-Channel 1 without Variation on
Bass 3           volume is 15.
```

Achten Sie darauf, daß der Taster "RHYTHM VARIATION" ausgeschaltet ist (LED aus). Schalten Sie nun mit den Pfeiltastern zwischen "with" und "without Variation" hin und her.

"<" oder ">"

Bei "with Variation" ist die Bass 3 nicht zu hören. Schalten Sie nun "RHYTHM VARIATION" ein (LED an), ist die Bassdrum wieder zu hören. Alle anderen Instrumente, die auf "with Variation" stehen, erklingen natürlich mit. Stellen Sie bitte "without Variation" ein und bestätigen Sie mit:

"Enter"

```
Set Drum-Channel 1 without Variation on
Bass 3           volume is 15.
```

Der Cursor blinkt wieder. Wir gehen weiter mit:

">"

```
Set Drum-Channel 1 without Variation on
1Bass 3           volume is 15.
```

Wir bestätigen diese Einstellung mit:

"Enter"

```
Set Drum-Channel 1 without Variation on
|Bass 3          volume is 15.
```

Der Cursor blinkt nicht mehr: Mit den Pfeiltastern lassen sich nun alle Rhythmusinstrumente einstellen.

"<" oder ">"

Sie können nun alle 67 Schlaginstrumente einstellen. Im Anhang befindet sich eine Liste aller Rhythmusinstrumente, die Ihnen das WERSImatic bietet. Lläuft das Rhythmusgerät, hören Sie nach jedem Umschalten ein anderes Schlaginstrument, in der Rhythmik, in der vorher die Bass 3 geschlagen hat. Steht das Rhythmusgerät, können die Sounds mit dem Taster "Center" abgehört werden. Stellen Sie nun wieder die Bass 3 ein, und bestätigen Sie mit :

"Enter"

```
Set Drum-Channel 1 without Variation on
|Bass 3          volume is 15.
```

Der Cursor blinkt wieder. Wir bewegen nun den Cursor weiter mit:

">"

"Enter"

```
Set Drum-Channel 1 without Variation on
Bass 3          volume is|15.
```

Hier läßt sich nun die Lautstärke des eingestellten Kanals eingeben. Wir betätigen dazu:

<" oder ">"

Die Lautstärke läßt sich zwischen 0 und 15 regeln. Starten Sie dazu das Rhythmusgerät und verändern Sie den Wert. Die Bass 3 wird lauter oder leiser. Wir bestätigen den den zuletzt eingestellten Wert mit:

"Enter"

```
Set Drum-Channel 1 without Variation on
      Bass 3           volume is 15.
```

Der Cursor blinkt wieder. Wir wollen nun Einstellungen in der Begleitung vornehmen und betätigen dazu:

">"

```
Set Drum-Channel 1 without Variation on
      Bass 3           volume is 15.
```

Wir bestätigen diese Einstellung mit:

"Enter"

```
Set Accomp. with current Instruments
Chan. 1/AccBas plays Solo , No variation
```

In dieser Ebene haben wir nun die Möglichkeit, die verschiedenen Einstellungen für den Begleitteil des WERSImatic vorzunehmen. Wir wollen zunächst die Begleitinstrumente ändern und betätigen dazu:

">"

```
Set Accomp. with current Instruments.
Chan. 1/AccBas plays Solo , No variation
```

Der Cursor blinkt nun vor "Instruments". Wir betätigen nun den Taster "VOICE ACC." im Bereich "SPECIAL CONTROL" (LED an). Nun können wir über die Selektoren Pedal I/II und Untermanual I/II die Klangfarben für die Begleitspuren einstellen. Sie können sowohl Klangfarben aus dem Basic, als auch aus dem Custom-Bereich aufrufen (siehe auch Band 1). Achtung: Die so eingestellten Klangfarben haben nur für den im "Take" eingestellten Rhythmusteil (Fill, Main, Intro.....) Gültigkeit. Die Einstellung bestätigen wir:

"Enter"

Wenn Sie nun den Rhythmus "Bossa Nova" starten, hat der "Main"-Teil die von Ihnen vorgenommene Begleit-Registrierung.

```
Set Accomp. with current Instruments.  
Chan. 1/AccBas plays Solo , No variation
```

Der Cursor blinkt immer noch vor "Instruments".
Wir gehen weiter mit:

">"

```
Set Accomp. with current Instruments.  
Chan 1/AccBas plays Solo , No variation
```

Der Cursor blinkt nun vor "1/AccBas".
Achtung, hier kann auch ein anderer Wert
stehen. Wir bestätigen diese Einstellung mit:

"Enter"

```
Set Accomp. with current Instruments.  
Chan 1/AccBas plays Solo , No variation
```

Der Cursor blinkt nun nicht mehr.
Nun kann mit den Pfeiltastern einer der 16
Begleitspuren angewählt werden.

"<" oder ">"

Das Display zeigt nun alle Kanäle an. Wir stellen
den Kanal "5/AccI" ein, und bestätigen mit:

"Enter"

```
Set Accomp. with current Instruments.  
Chan 5/AccI plays Solo , No variation
```

Der Cursor blinkt wieder. Wir gehen weiter mit:

">"

"Enter"


```
Set Accomp. with current Instruments.  
Chan. 5/AccI plays Chord, No variation
```

Nun kann mit den Pfeiltastern die Spur von "Chord" auf "Solo" umgeschaltet werden. Wir starten nun das Rhythmusgerät (Bossa Nova), und hören uns nur "AccI" an.

"<" oder ">"

Wir schalten mehrmals zwischen "Chord" und "Solo" hin und her. Bei "Chord" erklingt ein Akkord, bei "Solo" nur der eigentlich eingespielte Ton. (Siehe Theorie) Wir stellen den Kanal wieder auf "Chord" und bestätigen mit:

"Enter"

```
Set Accomp. with current Instruments.  
Chan. 5/AccI plays Chord, No variation
```

Der Cursor blinkt wieder. Wir gehen weiter mit:

">"

"Enter"

```
Set Accomp. with current Instruments.  
Chan. 5/AccI plays Chord, No variation
```

Nun kann mit den Pfeiltastern eingestellt werden, ob die Spur mit einer Variation läuft oder nicht.

"<" oder ">"

Probieren Sie nun einmal alle möglichen Variationen, in Verbindung mit dem Taster "Accomp. Variation" aus (Rhythmus läuft).

No-variation = Die Spur erklingt immer, egal ob der Taster "Accomp. Variation" auf "On" (LED an) oder auf "Off" (LED aus) steht.

Off-variation = Die Spur erklingt nur, wenn der Taster "Accomp. Variation" auf "Off" steht (LED aus).

On-variation = Die Spur erklingt nur, wenn der Taster "Accomp. Variation" auf "On" steht (LED an).

Wir stellen "No-variation" ein und bestätigen :

"Enter"

```
Set Accomp. with current Instruments.
```

Der Cursor blinkt wieder.

```
Chan. 5/AccI plays Chord, I No variation
```

Wir haben nun alle Einstellungen erläutert, die Sie unter dem Abschnitt "Channel" finden. Im Abschnitt 13.0 dieser Anleitung werden wir Ihnen noch einige Beispiele geben, wie Sie Rhythmen und Sequenzen neu programmieren.

5.4 **I**Name?

Mit diesem Befehl kann der Rhythmus/Sequenzname eingegeben werden. Achten Sie darauf, daß der eingegebene Name nur im Rhythmusteil "MAIN" Gültigkeit hat. Rhythmusnamen können nur im CUSTOM-Bereich geändert und eingegeben werden.

Bei der Eingabe der Buchstaben bietet Ihnen das Betätigen des Tasters "Center" vier Voreinstellungen. Da eine große Anzahl von Groß/Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen zur Verfügung steht, kann mit dem "Center"-Taster direkt das Anfangszeichen der jeweiligen Gruppe (Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Zahlen und Leerzeichen) ausgewählt werden:

1x Center	Großbuchstabe "A"	Erstes Zeichen der Großbuchstaben. Mit dem Pfeiltaster ">" können nun die 26 Großbuchstaben ausgewählt werden.
2x Center	Kleinbuchstabe "a"	Erstes Zeichen der Kleinbuchstaben. Mit dem Pfeiltaster ">" können nun die 26 anderen Kleinbuchstaben ausgewählt werden.
3x Center	Zahl "1"	Erstes Zeichen der Zahlen. Mit dem Pfeiltaster ">" können nun die anderen Zahlen ausgewählt werden.
4x Center	Leerzeichen " "	Erstes Zeichen der Sondersymbole. Mit dem Pfeiltaster ">" können nun die anderen Zeichen ausgewählt werden.

Wir wollen in unserem Beispiel den Rhythmusnamen "DISCO" in "POP" ändern. Denken Sie daran, daß der Rhythmus "Disco" und der Rhythmusteil "Main" angewählt wird, bevor Sie in den Edit-Mode schalten!

Display - Anzeige oder "Taster" Anmerkung

```
Edit Rhythm    Channel? Name? Code? New?  
with    1 bars    4/4    time            0/96 rest
```

Der Cursor blinkt. Da wir den Namen ändern wollen betätigen wir:

2 x ">"

```
Edit Rhythm    Channel? Name? Code? New?  
with    1 bars    4/4    time            0/96 rest
```

Der Cursor blinkt vor dem gewünschten Befehl, wir bestätigen mit:

"Enter"

```
edit rhythm name: Disco  
                          |
```

Der Cursor blinkt unter dem ersten Buchstaben. Da wir diesen verändern wollen, bestätigen wir mit:

"Enter"

Der Cursor blinkt nicht mehr. Der erste Buchstabe kann über die Pfeiltaster verändert werden. Wir betätigen:

12x ">"

```
edit rhythm name: Pisco  
                          |
```

Der erste Buchstabe ist geändert. Wir bestätigen mit:

"Enter"

Der Cursor blinkt wieder. Wir gehen zum zweiten Buchstaben mit:

">"

Der Cursor blinkt unter dem zweiten Buchstaben.

```
edit rhythm name: Pisco
|
```

Wir bestätigen mit:

"Enter"

Der Cursor blinkt nicht mehr. Wir können nun mit den Pfeiltastern den nächsten Buchstaben ("O") eingeben. So verfahren wir, bis der neue Name komplett eingegeben ist. Buchstaben können gelöscht werden, indem man diese mit dem Leerzeichen überschreibt. Wir verlassen dann diesen Mode mit:

"Exit"

5.5 **Insert?**

In diesem Mode haben Sie nun die Möglichkeit Rhythmen und Sequenzen einzuspielen. Dieser Mode hat folgende Unterpunkte:

- Insert?
- Record?
- New?
- Window (-Einstellung)

Insert?

Wie Sie ja aus der Theorie her wissen, haben wir 16 Schlagzeugkanäle (Drum-ch.1-16) und 16 Kanäle für die Begleitung (Accomp channel 1-16). Die Bezeichnung dieser 16 Kanäle ändert sich, je nach Einstellung "Rhythm" oder "Sequence" (Siehe hierzu "Theorie 1.4 Sequenzen). Diese Kanäle können einzeln aufgenommen oder gelöscht werden.

Beispiel:

Im nachfolgenden Beispiel wollen wir jeweils eine Rhythmuspur (Bass 3) und eine Begleitspur (Bass) löschen. Anschließend werden wir auf die beiden frei gewordenen Spuren eine neue Schlagzeug- und Begleitfigur einspielen. Wählen Sie dazu Rhythmus "Disco" (von ROM 1), bevor Sie in den "Edit"-Mode gehen.

Display - Anzeige oder "Taster" Anmerkung

```

Edit Rhythm  Channel? Name? █Code? New?
with  1 bars  4/4  time      0/96 rest

```

Der Cursor blinkt. Da wir den Befehl "New" durchführen wollen, betätigen wir:

"Enter"

```

Edit window: █Insert? Record? New?
from  1 bar 1/4 : 1/96 to  2: 4/4  24/96

```

Der Cursor blinkt. Wir betätigen:

"Enter"

Der Rhythmus beginnt zu laufen und stoppt erst wieder nach verlassen des "Insert"-Modes. Achtung: ab diesem Moment nimmt das Untermanual auf!

```
Insert on Drum-chan.1 Bass 3  
with Qantize +1/96 at 1bar 4/4 Clear?
```

Betätigen Sie nun dreimal hintereinander den Taster "Enter". Sie gelangen hier nacheinander in die Einstellungen "Accomp Channel 1 (AccBas)" und "Command Off", auf die wir später noch eingehen. Anschließend stehen Sie wieder vor "Drum-chan.1". Die Anzeige "1bar 4/4" läuft in dieser Einstellung mit und zählt die Takte des laufenden Rhythmus, um ein zusätzliches Einspielen zu erleichtern. Achtung: Wird an irgendeiner Stelle dieser Display-Einstellung eine Änderung vorgenommen, stoppt der mitlaufende Taktzähler für gewisse Zeit. Erst wenn der Taktzähler wieder mitläuft, kann neu eingespielt werden. Da wir zunächst den Drum-chan.1 ändern wollen, betätigen wir:

">"

"Enter"

```
Insert on Drum-chan1 Bass 3  
with Qantize +1/96 at 1bar 4/4 Clear?
```

In dieser Einstellung können wir die insgesamt 16 Rhythmus-Spuren anwählen. Nicht belegte Spuren werden im Display mit "free" angezeigt. Probieren Sie dies einmal mit den Pfeiltastern aus. Anschließend stellen wir wieder "Drum-chan.1 Bass 3" ein und bestätigen mit:

"Enter"

">"

"Enter"

```
Insert on Drum-chan.1 Bass 3  
with Qantize +1/96 at 1bar 4/4 Clear?
```

In dieser Einstellung können wir dem Drum-chan.1 jedes der 67 Rhythmus-Instmente zuordnen (mit den Pfeiltastern probieren). Wir bleiben bei Bassdrum Rock und bestätigen mit:

"Enter"

">"

```
Insert on Drum-chan.1 Bass 3  
with Qantize +1/96 at 1bar 4/4 Clear?
```

Wird hier mit "Enter" bestätigt, kann zwischen "Delay" und "Qantize" gewählt werden. Wir bleiben zunächst auf "Qantize", und gehen weiter mit:

">"

"Enter"

```
Insert on Drum-chan.1 Bass 3  
with Qantiz+ +1/96 at 1bar 4/4 Clear?
```

Da wir später die Bassdrum neu in 1/4 Schlägen einspielen wollen, stellen wir Qantize auf 24/96 (= 1/4 Schläge; siehe auch Theorie - Teil "Die 96-stel Auflösung"). Diese Einstellung bestätigen wir mit:

"Enter"

">"

```
Insert on Drum-chan.1 Bass 3  
with Qantize+24/96 at 1bar 4/4 Clear?
```

Der Cursor steht vor "Clear?". Da wir die Bassdrum löschen wollen, bestätigen wir mit:

"Enter"

Die "Clear?"-Anzeige wechselt:

Insert on Drum-chan.1 Bass 3
with Qantize+24/96 at lbar 4/4 **CLEAR!**

Nach einem Durchlauf ist die Bassdrum gelöscht, wir betätigen nochmals:

"Enter"

Die "CLEAR!"-Anzeige wechselt wieder. Nun kann die neue Bassdrum eingespielt werden. Soll die Bassdrum mit Dynamik eingespielt werden, schalten Sie den "Dynamik"-Taster im Bereich UNTERMANUAL ein (LED an). Andernfalls können Sie die Lautstärke auch über den Brilliance I - Regler UNTERMANUAL einstellen. Spielen Sie nun auf jede Viertel des laufenden Rhythmus einen Bassdrum-Schlag über das Untermanual ein. Mitzählen! Auch wenn Sie nun etwas unkorrekt einspielen, wird bei dieser Quantisierung jeder Schlag auf eine 1/4 umgebogen. Wir wollen nun eine Begleitspur ändern und betätigen:

">"

"Enter"

Insert on **Accomp channel 1 (AccBas)**
with Qantize +1/96 at lbar 4/4 Clear?

Da wir die Begleitspuren ändern wollen, betätigen wir:

">"

Insert on Accomp channel **1 (AccBas)**
with Qantize +1/96 at lbar 4/4 Clear?

Wird diese Einstellung mit "Enter" bestätigt, kann mit den Pfeiltastern jede der 16 Begleitspuren angewählt werden. Da wir jedoch die bereits eingestellte Bass - Begleitung (Accomp channel 1) ändern wollen, betätigen wir:

2x ">"

"Enter"

Insert on Accom channel 1 (AccBas)
with Qantiz█ +1/96 at 1bar 4/4 Clear?

Wir wollen die Bass-Begleitung in 1/16-Tönen einspielen und stellen nun mit den Pfeiltastern die Quantisierung auf 6/96 (= 1/16). Diesen Wert bestätigen wir wieder mit:

"Enter"

Insert on Accom channel 1 (AccBas)
with Qantiz█ +6/96 at 1bar 4/4 Clear?

Um nun die Begleitspur zu löschen, gehen wir mit dem Cursor auf den Clear-Befehl. Zur Kontrolle der Bass-Spur schalten wir nun den Taster "Bass" im Bereich ACCOMPANIMENT des WERSImatic ein (LED an); Sie hören nun die Bassbegleitung. Rhythmus ggf. etwas leiser stellen. Wir gehen nun auf den Clear-Befehl und betätigen:

">"

Insert on Accom channel 1 (AccBas)
with Qantize +6/96 at 1bar 4/4 █Clear?

Der Cursor steht vor "Clear?". Da wir löschen wollen, bestätigen wir mit:

"Enter"

Die "Clear?"-Anzeige wechselt.

Insert on Accom channel 1 (AccBas)
with Qantize +6/96 at 1bar 4/4 █CLEAR!

Nach einem Durchlauf ist die Bass-Begleitung gelöscht. Wir betätigen nochmals:

"Enter"

Die "CLEAR!"-Anzeige wechselt wieder.

```
Insert on Accom channel 1 (AccBas)
with Qantize +6/96 at 1bar 4/4 Clear?
```

Spielen Sie nun eine beliebige Bassfigur ein. Sollten Ihnen die ersten Versuche nicht gelingen, können Sie die Bassfigur überspielen oder löschen (Clear - Befehl erneut durchführen). In der gleichen Art können nun auch alle anderen Begleitspuren eingestellt, gelöscht und wieder neu eingespielt werden.

Nun haben wir noch die Möglichkeit, eigene Break-Marken zu setzen, d.h. die Stellen festzulegen, an denen einer der Breaks 1-6 starten soll. Dazu betätigen wir:

">"

"Enter"

```
Insert Command Off
with Qantize +1/96 at 1bar 4/4 Clear?
```

In dieser Einstellung ist die Command-Spur ausgewählt. Wir gehen weiter mit:

">"

Der Cursor steht vor "Off" und blinkt!

"Enter"

Der Cursor blinkt nicht mehr.

">"

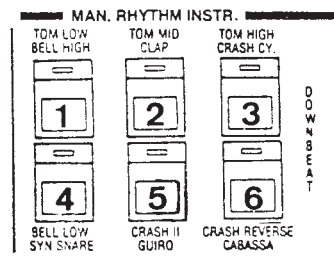
Die Display-Anzeige wechselt. Wir bestätigen diese Einstellung mit:

"Enter"

Der Cursor blinkt wieder.

Insert Command **break marker 1-6**
with Qantize +1/96 at lbar 4/4 Clear?

Nun können Sie für jeden der Breaks 1-6 eine Break-Marke setzen (siehe auch Theorie). Benutzen Sie dazu die 6 Taster im Bereich "Man. Rhythm Instr." Jeder Taster ist einem der Breaks 1 - 6 zugeordnet (siehe nachstehende Abbildung). Der gewünschte Taster (Break) wird nun zu dem Zeitpunkt betätigt, an dem er im Takt starten soll. Mitzählen! Sinnvollerweise wird die Quantisierung sehr grob eingestellt (z.B. 48/96), da die Eingabe auf 1/96 genau sein muß. Sollte einmal ein Fehler unterlaufen sein, können die Break-Marken mit dem bereits bekannten "Clear"-Befehl gelöscht werden. Ihre Einstellungen können Sie erst nach Verlassen des Edit-Modus überprüfen. Dazu betätigen Sie "Exit".



Hinweis: Wird im "Insert" eine Sequenz aufgenommen oder bearbeitet, kann die "Command"-Spur nicht angewählt werden.

Auf eine Einstellung des "Insert"-Modus sind wir bisher noch nicht eingegangen: "Delay"! Da dieser Einstellung keine entscheidende Bedeutung zukommt, möchten wir an dieser Stelle nur kurz darauf eingehen. Steht der Cursor vor "Qantize" und wird mit "Enter" bestätigt, kann mit dem Pfeiltaster ">" die Funktion "Delay 0/96" angewählt werden. Tendiert Ihre Spielweise zu vorgezogener bzw. verzögerter Eingabe, bietet Ihnen die Delay-Funktion die Möglichkeit dies zu kompensieren. Bei Eingabe positiver bzw. negativer Werte verzögert/beschleunigt sich die interne Aufnahme. Die akustische Ausgabe bleibt konstant.

Record?

Wird diese Funktion angewählt, kann in der Einstellung "Sequence" (im Edit-Mode) eine WERSI-Sequenz oder eine Rhythmus-Sequenz eingespielt werden. Diese wird entweder über MIDI in die Orgel eingespielt, oder direkt über die Tastatur. In der Einstellung "Rhythm" (im Edit-Mode) können einzelne Rhythmusteile über MIDI in die Orgel eingelesen werden. Da wir die Möglichkeiten der MIDI-Einspielung erst im Abschnitt 14.0 erklären, wollen wir an dieser Stelle nur auf das Einspielen über die Tastatur (WERSI-Sequenz/Rhythm Sequenzer) eingehen.

Um eine Sequenz über die Tastatur einzuspielen, wird zunächst im "Edit"-Mode "Sequence" eingestellt. Nach Anwahl von "Code" und anschließend "Record" wechselt das Display in den Aufnahme-Modus:

```
Record at 1 bar 1/4 and 1/96 with
Intern-clock CLEARS window ! Start?
```

Wird die jetzige Display-Einstellung mit "Enter" bestätigt, kann zwischen MIDI - clock und Intern - clock gewählt werden. Um über die Tastatur einzuspielen, wird "Intern-clock" gewählt.

Hinweis: Wie eine WERSI/Rhythmus-Sequenz auf einfachere Weise aufgenommen werden kann, wird ausführlich unter 8.0 TAPE und 13.2 BEISPIELE erklärt.

New?

Im "New" lassen sich Taktteile einer Sequenz löschen, oder am Ende der Sequenz abschneiden oder zufügen. Stellen Sie dazu zunächst im "Edit Window:" den Startpunkt (Takt und die 96-stel) ein, ab dem der Vorgang beginnen soll. Nun wird im "New" die Anzahl der einzufügenden Takte eingestellt. Wird die Einstellung nicht verändert (Anzahl der Takte = 0 bars), wird die Sequenz ab dem im Window eingestellten Punkt abgeschnitten. Wird die Einstellung jedoch verändert (beliebige Anzahl von Takten, 4-teln, 96-steln), wird diese Anzahl an den im Window eingestellten Punkt angehängt. Alle Takte, die hinter dem im Window eingestellten Punkt programmiert waren, werden gelöscht.

Window (-Einstellungen)

In der Einstellung "Code" läßt sich in der unteren Display-Zeile ein sogenanntes "Window" (= Fenster) einstellen, welches gleichermaßen für die Funktionen "Insert", "Record" und "New" gültig ist. Dadurch können leicht einzelne Rhythmus- oder Sequenz-Teile gelöscht oder neu eingespielt werden.

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

```
Edit window: IInsert? Record? New?  
from 1 bar 1/4 : 1/96 to 2: 4/4 :24/96
```

In der zweiten Display-Zeile kann nun der Startpunkt einer Funktion (Insert, Record, New) frei eingegeben werden, sowie der Endpunkt. Dazu kann der Anfangs-Takt (bar), die Anfangs-Viertel und die Anfangs-96stel frei eingestellt werden. Das gleiche gilt für End-Takt, -viertel und -96stel.

5.6 **I**New

Im Gegensatz zum Befehl "ALL Erase" löscht "New" (-nicht zu verwechseln mit dem unter "5.5 Code" beschriebenen Befehl "New"-) nicht den Rhythmusteil komplett aus dem RAM, sondern löscht nur die Töne. Die Begleit-Instrumentierung und die eingestellten Drum-Kanäle werden beibehalten. Weiterhin wird die Länge des Rhythmus (max. ???, je nach freiem Speicherplatz), sowie die Taktart (3/4, 4/4, 6/8 u.s.w) neu eingestellt. Dabei läßt sich der Zähler von 1 - 96 einstellen, der Nenner auf 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16, 24, 32, 48 oder 96. Beachten Sie, daß die Einstellungen des Rhythmus und des Rhythmusteils nur vorgenommen werden können, bevor Sie in den "Edit"-Mode wechseln.

Beispiel:

Wir wählen einen beliebigen Rhythmus im CUSTOM-Bereich (DISCO) und wollen nun eine neue Rhythmuslänge und eine neue Taktart festlegen. Beachten Sie unbedingt, daß die Töne des im "Take" eingestellten Rhythmusteils und der Begleitautomatik gelöscht werden. Stellen Sie im Take sinnvollerweise den Rhythmusteil "Main" ein.

Display - Anzeige oder "Taster" Anmerkung

```
Edit Rhythm  Channel? Name? Code? New?
with  1 bars  4/4  time      0/96 rest
```

Der Cursor blinkt. Da wir den Befehl "New" durchführen wollen, betätigen wir:

"Enter"

```
New is set to  1 bars with  4/ 4 time
and CLEAR old Rhythm  !      O.K.?
```

Sollte diese Einstellung des alten Rhythmus-teils übernommen werden, müßte jetzt "Enter" betätigt werden. Da wir aber noch Änderungen durchführen wollen, gehen wir weiter mit:

">"

"Enter"

```
New is set to 1 bars with  4/ 4 time
and CLEAR old Rhythm  !      O.K.?
```

Der Cursor blinkt nicht. Mit den Pfeiltastern haben Sie nun die Möglichkeit, die Länge Ihres Rhythmus zu bestimmen. Wir wollen in diesem Beispiel die Taktlänge "4" einstellen.

"<" oder ">"

"Enter"

```
New is set to 4 bars with 4/4 time
and CLEAR old Rhythm ! O.K.?
```

Der Cursor blinkt wieder. Wir wollen jetzt die Taktart einstellen und betätigen dazu:

">"

"Enter"

```
New is set to 4 bars with 4/4 time
and CLEAR old Rhythm ! O.K.?
```

Der Cursor blinkt wieder. Wir wollen jetzt die Taktart (6/8) einstellen und betätigen dazu:

2x ">"

"Enter"

```
New is set to 4 bars with 6/4 time
and CLEAR old Rhythm ! O.K.?
```

Der Zähler ist nun eingestellt, der Cursor blinkt wieder. Wir wollen den Nenner einstellen und betätigen:

">"

"Enter"

```
New is set to 4 bars with 6/4 time
and CLEAR old Rhythm ! O.K.?
```

Der Nenner kann nun eingestellt werden. Da wir "8" einstellen wollen, betätigen wir:

2x ">"

"Enter"

```
New is set to 4 bars with 6 8 time
and CLEAR old Rhythm ! O.K.?
```

Der Nenner ist eingestellt. Der Cursor blinkt wieder. Wir betätigen:

">"

```
New is set to 4 bars with 6/ 8 time
and CLEAR old Rhythm ! O.K.?
```

Wir überprüfen noch einmal die Einstellungen und bestätigen dann mit:

"Enter"

```
Edit Rhythm Channel? Name? Code? New?
with 4 bars 6/8 time 0/96 rest
```

Das Display wechselt, und zeigt in der zweiten Zeile unsere durchgeführten Einstellungen. Der Cursor blinkt nun vor dem Befehl "Code?".

Wir verlassen diesen Mode durch "Exit".

5.7 4/4 time 0/96 rest

In diesem Mode läßt sich bestimmen, in welchem Taktmaß das Metronome (Downbeat-Anzeige) zählen soll. Zähler und Nenner können hier verändert werden. Ob das neue gewählte Taktmaß zu dem einprogrammierten Rhythmus paßt, wird in der "0/96 rest" Anzeige angezeigt. So können Sie zum Beispiel nicht zu einen als 4/4 programmierten Rhythmus einen 3/4 Metronome (Downbeat) laufen lassen. Es bleibt für den Downbeat ein Rest von +48/96. Aber es ist möglich einen 4/4 Rhythmus in einen 2/4 Rhythmus umzuwandeln. Natürlich ist der Rhythmus dann doppelt so lang.

Diese Taktmaß-Einstellung hat auch Einfluß auf den "Pre-Count Start" Ihres Rhythmusgerätes. (Siehe Band 1 Abschnit 7.4) Haben Sie aus einem 4/4 Rhythmus einen 2/4 Rhythmus gemacht, benötigen Sie nur zwei Schläge um das Rhythmusgerät zu starten.

Hier möchten wir kein Beispiel angeben, da dieser Mode nur in seltenen Fällen benötigt wird. Wie Sie die Cursorpositionen erreichen, ist Ihnen ja durch die anderen ausführlichen Beispiele bekannt. Bitte selbst ausprobieren!


```
Take Main of Beguin in Preset and:  
<Run? Edit? █All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir haben nun den richtigen Rhythmus angewählt und betätigen:

"Enter"

Die Display-Anzeige wechselt in den Copy-Mode.

```
Copy all parts of Preset No. 6  
to parts in Custom No. 6 █O.K.?
```

Der Cursor blinkt vor O.K.?. Doch bevor wir mit "Enter" bestätigen, müssen wir noch den Zieltaster angeben.

"Taster Custom No.4"
(Ballad)

```
Copy all parts of Preset No. 6  
to parts in Custom No. 4 █O.K.?
```

Nun sind unsere Einstellungen komplett, wir bestätigen mit :

"Enter"

```
Take Main of Beguin in Preset and:  
<Run? Edit? █All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der Kopiervorgang ist abgeschlossen. Das Display geht wieder in die erste Haupt-Ebene zurück.

6.1 All█Copy?

(Kopieren einzelner Rhythmusteile)

Unter diesem Punkt lassen sich einzelne Rhythmusteile kopieren, also MAIN, FILL, INTRO, ENDING und Break1-6. Es besteht z.B. die Möglichkeit den Fill von "Disco1" auf den Fill von "16Beat" zu kopieren. Oder aber auch, den Break1 von Disco1 auf den Fill von 16Beat. So können untereinander auch Rhythmusteile vertauscht werden.

Achten Sie bitte darauf, daß der ZIEL-Rhythmusteil vorher gelöscht werden muß.

6.0 **All Copy?**

(Kopieren kompletter Rhythmen/Sequenzen)

Unter diesem Punkt haben Sie die Möglichkeit, einen Rhythmus komplett mit allen Rhythmusteilen (Intro, Ending, Fill ...) zu kopieren. Entweder innerhalb des CUSTOM oder MEM CARD Bereichs, oder auch zwischen den Bereichen. Da der BASIC-Bereich fest programmiert ist, können keine Rhythmen in den BASIC-Bereich kopiert werden. Sie haben aber die Möglichkeit, die BASIC-Rhythmen in die Bereiche CUSTOM oder MEM CARD zu kopieren.

Hinweis: Sollen Rhythmen auf eine MEM CARD kopiert werden, so muß diese als "INSTR"(CV/PV) + RHYTHMS" formatiert sein. Diese so kopierten Rhythmen lassen sich dann über den Schalter "Memory Card" im Bereich WERSImatic abrufen. Eine so erstellte MEM CARD läßt sich nicht mehr mit "READ from MEMCARD" (siehe Band 2) in die WERSI CD einladen.

Wir gehen in dem folgedem Beispiel davon aus, daß Ihr CUSTOM-Bereich leer ist. Es könnte aber auch eine der MEM CARDS geladen sein. Dann würden sich im folgendem Beispiel die Display-Anzeigen für Rhythmusnamen und Bereich (Preset/Custom/M.Card) ändern.

Beispiel:

Wir wollen den Basic-Rhythmus "Beguine" in den Bereich CUSTOM auf den Schalter 4 kopieren. Bringen Sie das Display in die folgende Einstellung:

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

```
Take Main of Disco in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns in unserer Ausgangsstellung. Der Cursor blinkt. Wir rufen den Rhythmus "Beguine" im Bereich Basic auf.

"Taster Beguine"

```
Take Main of Beguin in Preset and:  
<Run? Edit? █All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir haben nun den richtigen Rhythmus angewählt und betätigen:

"Enter"

Die Display-Anzeige wechselt in den Copy-Mode.

```
Copy all parts of Preset No. 6  
to parts in Custom No. 6 █O.K.?
```

Der Cursor blinkt vor O.K.?. Doch bevor wir mit "Enter" bestätigen, müssen wir noch den Zieltaster angeben.

"Taster Custom No.4"
(Ballad)

```
Copy all parts of Preset No. 6  
to parts in Custom No. 4 █O.K.?
```

Nun sind unsere Einstellungen komplett, wir bestätigen mit :

"Enter"

```
Take Main of Beguin in Preset and:  
<Run? Edit? █All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der Kopiervorgang ist abgeschlossen. Das Display geht wieder in die erste Haupt-Ebene zurück.

6.1 All█Copy?

(Kopieren einzelner Rhythussteile)

Unter diesem Punkt lassen sich einzelne Rhythussteile kopieren, also MAIN, FILL, INTRO, ENDING und Break1-6. Es besteht z.B. die Möglichkeit den Fill von "Disco1" auf den Fill von "16Beat" zu kopieren. Oder aber auch, den Break1 von Disco1 auf den Fill von 16Beat. So können untereinander auch Rhythussteile vertauscht werden.

Achten Sie bitte darauf, daß der ZIEL-Rhythussteil vorher gelöscht werden muß.

Dazu ein Beispiel:

Wir kopieren den "Break1" von dem Rhythmus "8Beat", auf den Fill von Rhythmus "Ballad". Achten Sie wieder darauf, daß Rom 1 geladen ist. Andernfalls ändern sich die Display-Anzeigen.

Betätigen Sie zunächst Taster "Custom" und "Ballad" im Bereich WERSImatic.

Display - Anzeige oder "Taster" Anmerkung

```
TakeMain    of Ballad in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns in unserer Ausgangsstellung. Der Cursor blinkt. Da wir zuerst den Fill von Ballad löschen müssen, muß im "Take" der Fill eingestellt werden. Der Cursor blinkt, wir bestätigen:

"Enter"

```
TakeMain    of Ballad in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der Cursor blinkt nicht mehr. Wir stellen nun den richtigen Rhythmusteil ein und betätigen dazu:

">"

```
TakeFill    of Ballad in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der richtige Rhythmusteil ist eingestellt, wir bestätigen mit:

"Enter"

```
TakeFill    of Ballad in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der Cursor blinkt wieder. Wir gehen nun mit den Pfeiltastern zu "Erase".

2x "<"

6-4 ALL COPY WERSI CD BAND III

```
Take Fill of Ballad in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Das Ziel ist erreicht. Wir bestätigen mit:

"Enter"

```
Erase Fill of rhythm Ballad  
  
O.K.?
```

Wir überprüfen noch einmal die Einstellung und bestätigen mit:

"Enter"

```
Take Fill of Ballad in Preset and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Nun schalten Sie den Rhythmus ein, von dem Sie kopieren wollen.

"Taster Custom No.2"
(8Beat)

```
Take Fill of 8Beat in Preset and:  
<- Run? Edit? All Copy? All Erase? ->
```

Da Sie den Break1 kopieren wollen, muß dieser noch im "Take" eingestellt werden. Dazu betätigen Sie :

"Enter"

```
Take Fill of Ballad in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der Cursor blinkt nicht mehr. Wir stellen nun den richtigen Rhythmusteil ein und betätigen dazu:

3x ">"

```
Take Break1 of Ballad in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der richtige Rhythmusteil ist eingestellt, wir bestätigen mit:

"Enter"

```
Take|Break1 of Ballad in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der Cursor blinkt wieder. Wir gehen nun mit den Pfeiltastern zu Copy:

4x "<"

```
Take Break1 of Ballad in Custom and:  
<Run? Edit? All|Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir bestätigen mit:

"Enter"

```
Copy Break1 of rhythm 8Beat  
to|Break1 in custom No. 2 O.K.?
```

Der Cursor blinkt. Um den ZIEL-Rhythmus teil zu ändern betätigen wir:

"Enter"

```
Copy Break1 of rhythm 8Beat  
to|Break1 in custom No. 2 O.K.?
```

Mit den Pfeiltastern stellen wir nun den richtigen Rhythmus teil ein.

3x "<"

```
Copy Break1 of rhythm 8Beat  
to|Fill in custom No. 2 O.K.?
```

Wir bestätigen diese Einstellung mit:

"Enter"

```
Copy Break1 of rhythm 8Beat  
to|Fill in custom No. 2 O.K.?
```

Nun muß noch der Ziel-Rhythmus angegeben werden.

"Taster custom No.4"
(Ballad)

6-6 ALL COPY WERSI CD BAND III

```
COPY      Break1 of rhythm 8Beat
          to Fill    in custom No. 4    O.K.?
```

">"

```
COPY      Break1 of rhythm 8Beat
          to Fill    in custom No. 4    O.K.?
```

Wir kontrollieren noch einmal die Einstellung und bestätigen mit:

"Enter"

```
Take Break1  of 8Beat  in Custom and:
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der Kopiervorgang ist beendet und wir können uns das Ergebnis anhören.

7.0 **All Erase?**

(Löschen kompletter Rhythmen/Sequenzen)

Unter diesem Punkt haben Sie die Möglichkeit einen Rhythmus komplett mit allen Rhythmusteilen (Intro, Ending, Fill ...) oder eine Sequenz zu löschen. Und zwar im CUSTOM oder MEM CARD Bereich. Da der BASIC-Bereich fest programmiert ist, können hier keine Rhythmen gelöscht werden.

Hinweis: Rhythmen von einer MEM CARD können nur gelöscht werden, wenn diese als (CV/PV) + RHYTHMS" formatiert war. Von einer "Dump Type MEM CARD" können keine einzelnen Rhythmen gelöscht werden.

Wir gehen im folgenden Beispiel davon aus, daß Sie in den CUSTOM-Bereich des WERSImatic die ROM 1 Rhythm "Standard" geladen haben. Sind in Ihrem CUSTOM-Bereich andere Rhythmen gespeichert, so ändert sich natürlich die Displayanzeige für Rhythmusnamen und Bereich (Preset/Custom/M.Card).

Beispiel:

Wir wollen den CUSTOM-Rhythmus "Reggae" löschen. Betätigen Sie daher zunächst die Taster "ROW SELECT" und "CUSTOM" im WERSImatic - Bedienfeld (LED's an). Wählen Sie danach den Rhythmus "Reggae" (Rhythmus-Taster Nr. 8). Bringen Sie das Display in die folgende Einstellung:

<u>Display - Anzeige oder "Taster"</u>	<u>Anmerkung</u>
--	------------------

Take Main of Reggae in Custom and: <Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
--

Wir befinden uns in unserer Ausgangsstellung. Der Cursor blinkt. Wir bestätigen mit:

"Enter"

```
Take Main of Reggae in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? ■All Erase? Tape?>
```

Wir haben nun den richtigen Rhythmus angewählt, und betätigen:

"Enter"

Die Display-Anzeige wechselt in den Erase-Mode:

```
Erase Main, Fill, Intro, Ending, Breaks  
of Custom No.20 ■O.K.?
```

Wir überprüfen noch einmal die Einstellung und bestätigen mit:

"Enter"

```
Take Main of !free! in Preset and:  
<Run? Edit? All Copy? ■All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns in unserer Ausgangsstellung, der Rhythmus Reggae ist komplett gelöscht. Der Cursor blinkt.

7.1 All **■**Erase?

(Löschen einzelner Rhythmusteile)

Diese Funktion, die Sie bereits im Beispiel "6.1 All **■**Copy" durchgeführt haben, gibt Ihnen die Möglichkeit, jeden der einzelnen Rhythmusteile zu löschen, also MAIN, FILL, INTRO, ENDING und Break1-6. Sie erinnern sich noch, daß diese Funktion notwendig wird, wenn z.B. einzelne Rhythmusteile ausgetauscht werden sollen; dabei muß ja der Ziel-Rhythmusteil gelöscht sein.

Dazu noch ein Beispiel:

Wir löschen den "Fill" des Rhythmus "Swing". Achten Sie wieder darauf, daß Rom1 geladen ist. Andernfalls ändern sich die Display-Anzeigen.

Betätigen Sie zunächst Taster "Custom" und "Swing" im Bereich WERSImatic.

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

```
TakeMain of Swing in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns in unserer Ausgangsstellung. Der Cursor blinkt. Da wir den Fill von Swing löschen wollen, muß im "Take" der Fill eingestellt werden. Der Cursor blinkt, wir bestätigen mit:

"Enter"

```
TakeMain of Swing in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der Cursor blinkt nicht mehr. Wir stellen nun den richtigen Rhythmusteil ein und betätigen dazu:

">"

```
TakeFill of Swing in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der richtige Rhythmusteil ist eingestellt, wir bestätigen mit:

"Enter"

```
TakeFill of Swing in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der Cursor blinkt wieder. Wir gehen nun mit den Pfeiltastern zu Erase.

2x "<"

7-4 ALL ERASE WERSI CD BAND III

```
Take Fill of Swing in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Das Ziel ist erreicht. Wir bestätigen mit:

"Enter"

```
Erase Fill of rhythm Swing  
  
 O.K.?
```

Wir überprüfen noch einmal die Einstellung und bestätigen mit:

"Enter"

```
Take Fill of Swing in Preset and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Das Display wechselt wieder zur Hauptebene, der Fill des Rhythmus "Swing" ist gelöscht.

Hinweis: Ist der entsprechende Rhythmusteil bereits gelöscht, und die Erase-Funktion wird ein weiteres mal durchgeführt, zeigt das Display:

```
! already erased !  
  
=====
```

8.0 Tape?

(Aufnehmen einer WERSI/Rhythmus-Sequenz)

Um ein einfaches Einspielen einer WERSI/Rhythmus-Sequenz zu ermöglichen, haben wir den Tape-Mode entwickelt (Tape = engl. Tonband). Sie wählen lediglich einen freien Speicherplatz im Custom-Bereich Ihres WERSImatic, wählen Tape und starten mit "Enter". Während des Vorzählens von zwei Takten nehmen Sie alle Einstellungen am WERSImatic vor. Nach dem Vorzähler können Sie mit dem Einspielen beginnen (Rhythmus oder Sequenz). Anschließend stoppen Sie die Aufnahme wiederum mit "Enter" - Fertig!

Display - Anzeige oder "Taster"	Anmerkung
---------------------------------	-----------

```
Take Main   of Swing in Custom and:
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns in unserer Ausgangsstellung. Der Cursor blinkt. Um den Tape-Mode zu aktivieren, betätigen wir:

"Enter"

```
WERSI-Sequence input           Start?
! Start clears old Sequence !
```

Wird diese Einstellung mit "Enter" bestätigt, zählt das Metronom 2 Takte vor. In dieser Zeit müssen die entsprechenden Einstellungen im WERSImatic vorgenommen werden.

"Enter"

```
WERSI-Sequence input           Stop?
! Start clears old Sequence !
```

Während der Aufnahme blinkt der Cursor vor "Stop?". Wird jetzt die Taste "Enter" gedrückt, wird die Aufnahme gestoppt; der Cursor wartet vor "Start?" auf ein erneutes Aufnehmen.

"Enter"

```
WERSI-Sequence input           Start?
! Start clears old Sequence !
```

Wollen Sie Ihre Aufnahme nicht überspielen, verlassen Sie den Mode mit:

"EXIT"

Nachdem das Display nun automatisch den noch freien Speicherplatz angezeigt hat, wechselt es wieder in die Ausgangsstellung.

9.0 Define?

(Mehrmalige Verwendung einzelner Rhythmusteile)

In der zweiten Hauptebene haben Sie mit dem Befehl "Define" die Möglichkeit, einen beliebigen Rhythmusteil (z.B. Main, Fill, Intro...) für mehrere Rhythmen zu verwenden. So können Sie z.B. das "Intro" des Rhythmus "16Beat" als Intro für den Rhythmus "Disco" verwenden. Dieser Befehl hat gegenüber der "Copy"-Funktion den Vorteil, daß Sie Speicherplatz (des CUSTOM) einsparen.

Beim "Copy"-Befehl wird ein Rhythmusteil dupliziert, und zu dem Zielrhythmus nochmals abgespeichert. Dies hat zur Folge, daß dieser Rhythmusteil zweimal im CUSTOM-Bereich abgespeichert ist. Der "Define"-Befehl hingegen speichert den Rhythmusteil nicht neu ab, sondern greift auf den jeweiligen Rhythmusteil des Quell-Rhythmus zu. So sparen Sie Speicherplatz!

Der auszulösende Rhythmusteil des Zielinstrumentes muß jedoch vorher gelöscht werden. D.h.: soll das Intro des "16Beat" gleichzeitig Intro für "Disco" sein, so muß zunächst das Original-Intro von "Disco" gelöscht werden. (Beachten Sie, daß nur Rhythmusteile von CUSTOM-Rhythmen gelöscht werden können).

Achtung: Wird nun in einem der beiden Rhythmen das Intro gelöscht, ist dieser Rhythmusteil für beide Rhythmen verloren, und läßt sich nicht mehr reaktivieren. Wird ein Break, Intro, Ending oder Fill als "Main"-Rhythmus benutzt, kann anschließend kein Break mehr ausgelöst werden. Es sei denn, daß in diesem neuen "Main"-Rhythmus eine Break-Marke gesetzt wird (siehe 5.0 Edit?).

Beispiel:

Wir haben ROM 1 im CUSTOM-Bereich geladen. Nun wollen wir das Intro von "16Beat" gleichzeitig als Intro für den Rhythmus "Disco" verwenden. Dazu muß zunächst das Original-Intro von "Disco" gelöscht werden.

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

```
Take█Main of Disco in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns in unserer Ausgangsstellung. Der Cursor blinkt. Da wir zuerst das Intro von Disco löschen müssen, muß im "Take" das Intro eingestellt werden. Der Cursor blinkt, wir bestätigen mit:

"Enter"

```
Take█Main of Disco in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der Cursor blinkt nicht mehr. Wir stellen nun den richtigen Rhythmusteil ein und betätigen dazu:

2 x ">"

```
Take█Intro of Disco in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der richtige Rhythmusteil ist eingestellt, wir bestätigen mit:

"Enter"

```
Take█Intro of Disco in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der Cursor blinkt wieder. Wir gehen nun mit den Pfeiltastern zu Erase.

2x "<"

Take Intro of Disco in Custom and:

<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>

Das Ziel ist erreicht. Wir bestätigen mit:

"Enter"

Erase Intro of rhythm Disco

O.K.?

Wir überprüfen noch einmal die Einstellung und bestätigen mit:

"Enter"

Take Intro of Disco in Preset and:

<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>

Nun schalten Sie den Rhythmus ein, dessen Intro Sie für den "Disco" verwenden wollen (16 Beat):

"Taster Custom No.3"
(16Beat)

Take Intro of 16Beat in Custom and:

<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>

Da Sie nun die Hauptebene wechseln müssen, bewegen Sie den Cursor auf eines der Pfeilsymbole.

">"

Take Intro of 16Beat in Custom and:

<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>

Diese Einstellung bestätigen wir mit:

"Enter"

Take Intro of 16Beat in Custom and:

<Define? Space? Crash? Up-Down-load? ->

Wir befinden uns in der zweiten Hauptebene, und bestätigen "Define" mit:

"Enter"

9 -4 DEFINE WERSI CD BAND III

```
Define Intro of rhythm 16 Beat
to use at Intro in Custom No. 3 O.K.?
```

Wir befinden uns nun in der gewünschten Einstellung. (Hinweis: Bestätigen Sie die jetzige Einstellung mit "Enter", könnten Sie hier jeden der anderen Rhythussteile einstellen. Dies möchten wir in unserem Beispiel jedoch nicht.) Wir gehen weiter mit:

">"

```
Define Intro of rhythm 16 Beat
to use at Intro in Custom No. 3 IO.K.?
```

Nun müssen Sie noch den gewünschten Ziel-Rhythmus (Disco) einstellen. Dazu betätigen wir:

"Taster Custom No.1"
(Disco)

```
Define Intro of rhythm 16 Beat
to use at Intro in Custom No. 1 IO.K.?
```

Alle gewünschten Einstellungen sind nun durchgeführt. Wir bestätigen mit:

"Enter"

```
Take Intro of 16Beat in Custom and:
<Define? Space? Crash? Up-Down-load? ->
```

Der Vorgang ist nun abgeschlossen, wir befinden uns wieder in der zweiten Hauptebene. Der Rhythmus "Disco" hat nun ebenfalls das Intro des Rhythmus "16Beat".

10.0 iSpace?

(Speicherplatz)

In dieser Einstellung kann überprüft werden, wieviel Speicherplatz sich noch im internen RAM befindet. Die erste Display-Zeile zeigt die noch größte freie Bank an, die zweite den gesamten, noch freien Speicherplatz des Custom - Bereiches. Siehe dazu auch Abschnitt "2.2 Das interne RAM".

Display - Anzeige oder "Taster" Anmerkung

```
Take Main   of Discol in Preset and:  
<-Define? iSpace? Crash? Up-Down-load? ->
```

"Enter"

```
Space free      one file:...,.%  ..kBit  
in custom      total:...,.%  ...kBit
```


11.0 **Crash?**

(Löschen-Funktionen)

Wird diese Einstellung mit "Enter" bestätigt, können 3 Funktionen abgerufen werden. Mit diesen Funktionen sollte vorsichtig umgegangen werden, da versehentlich Daten gelöscht und verloren sein könnten. Bitte lesen Sie sich deshalb die Beschreibung gründlich durch.

Display - Anzeige oder "Taster" Anmerkung

```
Take Main of Disc01 in Preset and:
<-Define? Space? Crash? Up-Down-load? ->
```

11.1 **Recover?**

Sollten im internen RAM Fehler auftreten, kann mit dem Recover- und Salvage-Befehl dieser Fehler aufgefunden und beseitigt werden. Bei Salvage besteht die Gefahr, daß Rhythmen oder Rhythmusteile automatisch gelöscht werden. Daher ist der Salvage-Befehl mit äußerster Vorsicht zu genießen. Der Recover-Befehl bringt hingegen nur eine entsprechende Fehlermeldung, ohne Rhythmen selbständig zu löschen.

Display - Anzeige oder "Taster" Anmerkung

```
Crash-utility Recover? Salvage? Clear?
may DESTROY ALL RHYTHMS in CUSTOM !
```

Anwahl des RECOVER-Befehls. Bestätigen mit:

"Enter"

```
Are you really sure to
RECOVER ALL rhythms in CUSTOM ? O.K.?
```

Sicherheitsabfrage!

11.2 **Salvage?**

Display - Anzeige oder "Taster" Anmerkung

```
Crash-utility  Recover? Salvage? Clear?  
  
may DESTROY ALL RHYTHMS in CUSTOM !
```

Anwahl des SALVAGE-Befehls. Bestätigen mit:

"Enter"

```
Are you really sure to  
  
SALVAGE ALL rhythms in CUSTOM ? O.K.?
```

Sicherheitsabfrage!

11.3 **Clear?**

Mit diesem Befehl haben Sie die Möglichkeit, den gesamten CUSTOM-Bereich des WERSImatic zu löschen. Dieser Befehl ist mit äußerster Vorsicht zu genießen. An dieser Stelle führen wir kein Beispiel durch, da sonst Ihr gesamter CUSTOM-Bereich gelöscht wäre.

Display - Anzeige oder "Taster" Anmerkung

```
Crash-utility  Recover? Salvage? Clear?  
  
may DESTROY ALL RHYTHMS in CUSTOM !
```

Anwahl des "Clear"-Befehls!

"Enter"

```
Are you really sure to  
  
CLEAR ALL rhythms in CUSTOM ? O.K.?
```

Sicherheitsabfrage!

12.0 Up- Down-load?

(Laden/Speichern)

Mit diesen beiden Befehlen ist Ihnen die Möglichkeit gegeben, den kompletten CUSTOM-Bereich des WERSImatic auf oder von einer MEM CARD zu speichern (vgl. auch "Band 2, "6.0 Memory Card"). Diese Befehle wurden bewußt nochmal in den "WERSIMATIC EDITOR" mit aufgenommen, damit während des Arbeitens im WERSImatic diese Ebene bei Speichervorgängen nicht verlassen werden muß.

Beispiel:

Wir speichern den CUSTOM-Bereich des WERSImatic auf eine als "Dump Type Mem Card" formatierte RAM-Memory Card.

Display - Anzeige oder "Taster" Anmerkung

```
Take Main   of Discol in Preset and:  
<-Define? Space? Crash? Up-Down-load? ->
```

Die gewünschte Ebene ist angewählt, wir bestätigen mit:

"Enter"

```
Upload from Custom to Mem Card ?  
  
                                         O.K. ?
```

Sicherheitsabfrage! Wir bestätigen wieder mit:

"Enter"

```
[11]            INTERNAL TRANSFER   : BUSY
```

Das Display zeigt nun für ca. 7 Sekunden den Übertragungsvorgang an und wechselt anschließend auf:

```
Take Main   of Discol in Preset and:  
<-Define? Space? Crash? Up-Down-load? ->
```

12.1 Up-Down-load?

In gleicher Weise, wie Sie den CUSTOM-Bereich auf eine MEM CARD speichern (Up-load), können Sie mit dem "Down-load" - Befehl den Inhalt einer "Dump Type MEM CARD" in den CUSTOM-Bereich des WERSImatic laden.

Display - Anzeige oder "Taster" Anmerkung

```
Take Main of Discol in Preset and:  
<-Define? Space? Crash? UpDown-load? ->
```

Der gewünschte Befehl ist angewählt, wir bestätigen mit:

"Enter"

```
Download from Mem Card to custom ?  
  
o.k.?
```

Sicherheitsabfrage! Wir bestätigen wieder mit:

"Enter"

```
[11] INTERNAL TRANSFER : BUSY
```

Das Display zeigt nun für ca. 7 Sekunden den Übertragungsvorgang an und wechselt anschließend auf:

```
Take Main of Discol in Preset and:  
<-Define? Space? Crash? UpDown-load? ->
```



```
Edit Sequence Channel? Name? Code? New?  
with 2 bars 4/4 time 0/96 rest
```

Nachdem die Einstellung "Sequence" mit den Pfeiltastern angewählt ist, bestätigen wir mit:

"Enter"

Der Cursor blinkt wieder.

4x ">"

Befehl "New" anwählen.

```
Edit Sequence Channel? Name? Code? New?  
with 1 bars 4/4 time 0/96 rest
```

Der Cursor blinkt. Da wir den Befehl "New" durchführen wollen, betätigen wir:

"Enter"

```
New is set to 1 bars with 4/4 time  
and CLEAR old Sequence ! O.K.?
```

Hier stellen wir nun die Länge der Sequenz ein. Wir gehen weiter mit:

">"

"Enter"

```
New is set to 1 bars with 4/4 time  
and CLEAR old Sequence ! O.K.?
```

Der Cursor blinkt nicht. Mit den Pfeiltastern stellen Sie die Länge 16 ein.

"<" oder ">"

"Enter"

```
New is set to 16 bars with 4/4 time  
and CLEAR old Sequence ! O.K.?
```

Der Cursor blinkt wieder. Die Taktart verändern wir nicht, und gehen mit den Pfeiltastern weiter zu "O.K.".

"<"

```
New is set to 16 bars with 4/ 4 time
and CLEAR old Sequence !      !O.K.?
```

Wir überprüfen noch einmal die Einstellungen und bestätigen dann mit:

"Enter"

```
Edit Sequence Channel? Name?!Code? New?
with 16 bars 4/4 time      0/96 rest
```

Das Display wechselt, und zeigt in der zweiten Zeile unsere durchgeführten Einstellungen. Der Cursor blinkt nun vor dem Befehl "Code?". Diese Einstellung bestätigen wir mit:

"Enter"

```
Edit window:!Insert? Record? New?
from 1 bar 1/4 : 1/96 to 16: 4/4 24/96
```

Der Cursor blinkt. Nachdem wir "Insert" mit Enter bestätigt haben, können wir nun die 16 Drum- und Begleitkanäle aufnehmen. Achten Sie darauf, daß Sie am Anfang der Sequenz die richtige Klangfarbe einmal aufrufen. Auch während der Aufnahme ist ein Klangfarbenwechsel möglich. Sie können sich auch ein "Window" setzen, und z.B. nur den ersten Teil einer Sequenz aufnehmen. Achten Sie darauf, daß manche Sequenz-Kanäle die Manuale belegen, die Sie auch zum Spielen benötigen. Beginnen Sie also zuerst mit drei "Sequenz-" und den "Begleit-Manualen". Mit Exit verlassen wir diesen Mode.

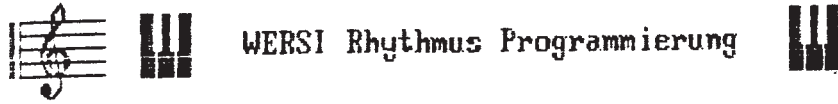
13.0 BEISPIELE

In den bisherigen Beispielen haben wir immer nur die Funktion erklärt, die gerade angewählt war. Sie wissen jetzt, was mit den einzelnen Funktionen möglich ist. Sie wissen aber noch nicht den genauen Ablauf, wie ein Rhythmus oder eine Sequenz eingespielt wird. Diese Informationen möchten wir Ihnen nun mit den folgenden Beispielen geben.

13.1 BEISPIEL 1: Rhythmus mit Begleitung einspielen

Wir gehen in diesem Beispiel davon aus, daß ein vorhandener Rhythmusteil neu eingespielt werden soll. Dieser Rhythmusteil braucht nicht ganz gelöscht werden (ERASE), sondern es werden nur die Spuren mit dem Befehl "New" im "Edit"-Mode gelöscht. Dies hat den Vorteil, daß die Registrierungen und Einstellungen der Schlagzeug- und Begleitspuren erhalten bleiben. Wurde der Rhythmusteil mit dem Befehl "Erase" gelöscht, muß erst wieder ein Speicherplatz im Custom-Bereich geöffnet werden. Wie Sie ja schon wissen, wird hierzu der "Copy"-Befehl verwendet. Beachten Sie dazu auch den Punkt "2.4 Das Interne RAM".

Da wir nicht wissen welchen Schalter Sie im Custom-Bereich in dem nun folgendem Beispiel anwählen werden, stimmt wahrscheinlich das Display in dem Bereich des Rhythmusnamens nicht. Ansonsten können Sie das Beispiel wieder anhand der Displayanzeigen durcharbeiten. Für unser Rhythmus-Beispiel mit Begleitung haben wir auf der folgenden Seite die Notenbeispiele abgedruckt. Diese Noten sollen Ihnen nur als Anhaltspunkt dienen. Selbstverständlich können Sie auch jede andere Melodie einspielen. Wir gehen in unserem Beispiel vom Rhythmus "March" der Memory Card "ROM 1 Rhythm *Standard*" aus.



Rhythmusteil = MAIN Schlagzeug

Spur 3 = HiHat

Spur 2 = Snaredrum

Spur 1 = Bassdrum

without Variation

Spur 4 = Tambourin

Spur 5 = Handclaps

with Variation



Rhythmusteil = MAIN Begleitung

Spur 1

Bass 1

Solo

OFF - Variation

Spur 2

Bass 2

Solo

ON - Variation

Spur 5

Acc1

Chord

NO - Variation

Spur 9

Acc2

Chord

ON - Variation

Spur 13

Acc3

Solo

ON - Variation

1 + 2 + 3 + 4 + 1 + 2 + 3 + 4 +

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

```
TakeMain of March in Custom and:
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns nun in unserer Ausgangsstellung. Der Cursor blinkt. Der richtige Rhythmus- teil ist im "Take" eingestellt. Wir gehen weiter mit:

3x ">"

```
Take Main of March in Custom and:
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Der Cursor blinkt nun vor "Edit". Wir bestätigen diese Einstellung mit:

"Enter"

Das Display wechselt in den "Edit"-Mode.

```
EditRhythm Channel? Name? Code? New?
with 2 bars 4/4 time 0/96 rest
```

Der Cursor blinkt. Achten Sie darauf, daß hinter "Edit" die richtige Betriebsart "Rhythm" eingestellt ist. Wir gehen weiter mit:

4x ">"

Wir wählen nun den Befehl "New" an, um alle Spuren zu löschen.

```
Edit Rhythm Channel? Name? Code? New?
with 2 bars 4/4 time 0/96 rest
```

Der Cursor blinkt. Da wir den Befehl "New" durchführen wollen, betätigen wir:

"Enter"

```
New is set to 2 bars with 4/ 4 time
and CLEAR old Rhythm ! O.K.?
```

Die Einstellung des alten Rhythmusteils soll übernommen werden. Wir bestätigen also die Einstellung mit:

"Enter"

13 -4 BEISPIELE WERSI CD BAND III

```
Edit Rhythm  Channel? Name? Code? New?  
with  2 bars  4/4  time      0/96 rest
```

Der Cursor blinkt. Wir bewegen den Cursor vor Channel und betätigen:

2x "<"

"Enter"

```
Set Drum-channel 1 without Variation on  
Bassdrum Disco  volume is 15.
```

Kanal 1 ist eingestellt. Diese Einstellung wollen wir übernehmen und gehen weiter zum nächsten Drum-channel. Dazu betätigen wir:

">"

"Enter"

">"

"Enter"

```
Set Drum-channel 2 without Variation on  
Cymbal Ride      volume is 6.
```

Der Cursor blinkt. Wir möchten den Kanal 2 auf Snaredrum einstellen und betätigen dazu:

2x ">"

"Enter"

mehrmals "<"

Pfeiltaster sooft betätigen, bis im Display "Snaredrum" erscheint.

```
Set Drum-channel 2 without Variation on  
|Snaredrum volume is 6.
```

Stellen Sie nun in gleicher Weise die anderen Spuren 3, 4 und 5 mit den entsprechenden Variationen laut unserem Notenbeispiel ein. Anschließend bewegen wir den Cursor wieder vor Drum-channel und betätigen:

"Enter"

```
Set|Accomp. with current Instruments.  
Chan. 1/AccBas Plays Solo , No variation
```

Als nächstes stellen wir die Klangfarben der Begleitung ein. Betätigen Sie dazu den Taster "Voice Acc." im Bereich "Special Controls". Nun stellen Sie bitte folgende Klangfarben ein: AccBas (Selector Pedal I) = Bassgitarre, Acc I (Selector Pedal II) = Horn, Acc II (Selector UM I) = Musette und Acc III (Selector UM II) = Celesta. Achten Sie darauf, daß im Bereich "Memory Banks" der Taster "Basic" (LED an) eingeschaltet ist.

">"

"Enter"

```
Set Accomp. with current|Instruments.  
Chan. 1/AccBas Plays Solo , No variation
```

Die Instrumente sind nun gespeichert. Wir gehen weiter mit:

">"

"Enter"

```
Set Accomp. with current Instruments.  
Chan| 1/AccBas Plays Solo , No variation
```

Stellen Sie nun alle Kanäle gemäß unserem Notenbeispiel ein. Danach verlassen wir diesen Mode mit "Exit".

"Exit"

13-6 BEISPIELE WERSI CD BAND III

```
Edit Rhythm   Channel? Name? Code? New?  
with 2 bars 4/4 time 0/96 rest
```

Wir gehen weiter mit:

2x ">"

```
Edit Rhythm   Channel? Name? Code? New?  
with 2 bars 4/4 time 0/96 rest
```

Im Code wird nun der neue Rhythmus aufgenommen, wir bestätigen mit:

"Enter"

```
Edit window: Insert? Record? New?  
from 1 bar 1/4 : 1/96 to 2: 4/4 :24/96
```

Wir bestätigen mit:

"Enter"

Das Rhythmusgerät startet, es ist ein Metronom zu hören. Die Display-Anzeige hat gewechselt.

```
Insert on Drum-chan.1 Bassdrum Rock  
with Qantize +1/96 at 1bar 1/4 Clear?
```

In diesem Mode können Sie nun alle Schlaginstrumente einspielen. Zuerst wählen Sie die richtige Spur an, stellen die Quantisierung ein (grob, ca. 6/96) und spielen die Schlaginstrumente lt. Notenbeispiel ein. Achten Sie darauf, daß die Instrumente "Handclap" und "Tambourin" nur bei eingeschaltetem "Rhythm Variation"-Schalter zu hören sind. Sollte eine Aufnahme einmal nicht gelingen, kann jede Spur mit "Clear" gelöscht werden. Als Letztes wählen wir Drum-channel 16 an, und löschen das Metronom (Claves). Wir wollen nun noch die Begleitung einspielen. Dazu bewegen wir den Cursor hinter "Insert", und bestätigen mit:

"Enter"


```
Insert on|Accomp channel 1 (AccBas)
Qantize +1/96 at 1bar 1/4 Clear?
```

In diesem Mode können Sie nun alle Begleitinstrumente einspielen. Zuerst wählen Sie die richtige Spur an, stellen die Quantisierung ein (grob, ca. 6/96) und spielen die Begleitung gemäß unserem Notenbeispiel ein. Achten Sie darauf, daß die Chord-Funktion erst beim Abspielen zu hören ist und daß die Spuren, die auf Variation stehen, nur in Verbindung mit dem "Accomp. Variation"-Schalter zu hören sind. Wir bewegen den Cursor hinter "Insert" und bestätigen mit:

"Enter"

```
Insert|Command Off
with Qantize +1/96 at 1bar 1/4 Clear?
```

In diesem Mode können Sie nun die Breakmarke für Break 1 setzen. Stellen Sie hinter Command den Befehl "break marker 1 - 6" ein. Dann stellen wir die Quantisierung auf +96/96 ein, und betätigen in jedem Takt einmal den Taster "Bell High" im Bereich "Man. Rhythm Instr.". Mit 3x Exit verlassen wir den Aufnahme-Mode. Rhythmus und Begleitung sind nun fertig programmiert. Denken Sie bei weiteren Versuchen daran: "Übung macht den Meister!"

13.2 BEISPIEL 2: "WERSI Sequence" und "Rhythm Sequence" einspielen

Diese beiden Sequenz-Arten werden in der Vorbereitung gleich behandelt. Der Unterschied besteht ja nur darin, daß bei der "Rhythm Sequence" nur Rhythmen mit oder ohne Harmonisierung aufgenommen werden, und bei der "WERSI Sequence" die drei Manuale noch zusätzlich aufgenommen werden.

Wählen Sie zuerst einen Taster im Bereich "CUSTOM", auf dem die Sequenz gespeichert werden soll.

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

```
TakeMain of Ballad in Custom and:
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns in unserer Ausgangsstellung. Der Cursor blinkt. Wir gehen weiter mit:

2x "<"

```
Take Main of Ballad in Custom and:
<Run? Edit? All Copy? All Erase?Tape?>
```

Wir befinden uns in unserer Ziel-Einstellung. Der Cursor blinkt. Um den Tape-Mode zu aktivieren, betätigen wir:

"Enter"

```
WERSI-Sequence input Start?
! Start clears old Sequence !
```

Nun sind Sie Startklar. Registrieren Sie Ihre WERSI CD so, wie Sie starten möchten. Denken Sie daran, daß Sie die Lautstärken der Manuale richtig einstellen. Nachdem Sie "Start?" mit "Enter" bestätigt haben, zählt das Rhythmusgerät zwei Takte vor. In dieser Zeit wählen Sie den Rhythmus und die Begleitspuren, mit denen Sie starten möchten. Nach dem Vorzähler starten Sie das Rhythmusgerät und beginnen zu spielen. Hier ist es sinnvoll, den Start des Rhythmusgerätes auf einen Fußschalter zu legen, um besser starten zu können. Es ist natürlich auch möglich, ohne Rhythmusgerät zu beginnen und es später zu starten. Möchten Sie keine Melodien, sondern nur Rhythmen aufnehmen (Rhythmus Sequenz), schieben Sie die Lautstärkereger für UM I, LM I und Pedal I zurück.

"Enter"

```
WERSI-Sequence input          |Stop?  
  
! Start clears old Sequence !
```

Während der Aufnahme blinkt der Cursor vor "Stop?". Wird jetzt die Taste "Enter" gedrückt, wird die Aufnahme gestoppt; der Cursor wartet vor "Start?" auf ein erneutes Aufnehmen.

"Enter"

```
WERSI-Sequence input          |Start?  
  
! Start clears old Sequence !
```

Wollen Sie Ihre Aufnahme nicht Überspielen, verlassen Sie den Mode mit:

"EXIT"

Nachdem das Display nun automatisch den noch freien Speicherplatz angezeigt hat, wechselt es wieder in die Ausgangsstellung:

```
Take Main of Swing in Custom and:  
  
<Run? Edit? All Copy? All Erase?|Tape?>
```

Wie Sie eine Rhythmus-Sequenz ohne Harmonien abspielen können, haben Sie bereits im Teil "Theorie" erfahren.

13.3 BEISPIEL 3: Mehrspur Sequenz einspielen

Bei diesem Beispiel beginnen wir damit, einen Vers mit einer Länge von 8 Takten einzuspielen. Dieser Vers kann dann mit anderen Teilen, mit Hilfe der "Command"-Befehle, zu einem ganzen Musikstück verbunden werden.

Zuerst benötigen wir einen Speicherplatz im "CUSTOM"-Bereich. Ist dieser Speicherplatz ganz gelöscht (Erase), beachten Sie bitte den Punkt "2.4 Das Interne RAM". Ein vorhandener Rhythmus oder eine Sequenz können mit "New" überschrieben werden.

Da wir nicht wissen, welchen Schalter Sie im Custom-Bereich in dem nun folgendem Beispiel anwählen werden, stimmt wahrscheinlich das Display im Bereich des Rhythmus- oder des Sequenznamens nicht. Ansonsten können Sie das Beispiel wieder anhand der Displayanzeigen durcharbeiten.

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

```
TakeMain of Disco in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns in unserer Ausgangsstellung. Der Cursor blinkt.

3x ">"

```
Take Main of Disco in Custom and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns nun in der richtigen Einstellung, und bestätigen mit:

"Enter"

```
EditRhythm Channel? Name? Code? New?  
with 2 bars 4/4 time 0/96 rest
```

Der Cursor blinkt. Da wir die Einstellung "Rhythm" in "Sequence" ändern müssen, bestätigen wir diese Einstellung mit:

"Enter"

Der Cursor blinkt nicht mehr.

"<" oder ">"

14.0 Programmieren von Rhythmen und Sequenzen über MIDI

Eine neue Möglichkeit Rhythmen und Sequenzen zu programmieren, möchten wir Ihnen in diesem Abschnitt erläutern. Über die MIDI-Schnittstelle ist es möglich, Rhythmen und Sequenzen mit Hilfe des Programms "WERSI MULTITRACK 24 ST" zu erstellen, und in die WERSI CD einzuladen. Dies funktioniert in Verbindung mit dem Computer "Atari 1040 ST".

Sie benötigen also den Computer "Atari 1040 ST", sowie das Programm "WERSI MULTITRACK 24 ST". Diese Anleitung setzt das Beherrschen des Programms "WERSI MULTITRACK 24 ST" voraus. Dessen Bedienungsanleitung ist ggf. vorher durchzuarbeiten.

Weiterhin sollten Sie die vorhergehenden Abschnitte dieser Anleitung, besonders die Punkte "**1.0 Theorie**" und "**2.0 System Erklärungen**", gut durchgearbeitet haben.

14.1 Unterschiede zur normalen Programmierung

Wie Sie ja wissen, besitzt die Begleitung Ihrer WERSI CD 16 monophone Spuren. Diese 16 Spuren werden mit den ersten 15 Spuren am Computer gleichgesetzt. Es sind über Midi im direkten Zugriff nur 15 Spuren, da die Spur 16 für das Schlagzeug reserviert ist. Die Spur 16 der Begleitung ist also nicht einzeln ansprechbar, kann aber trotzdem bespielt werden. Über MIDI ist es nämlich auch möglich, polyphon in die WERSI CD einzuspielen. Wird also am Computer vierstimmig auf der Spur 13 eingespielt, werden beim Übertragen in die WERSI CD automatisch die Spuren 13, 14, 15 und 16 belegt. Dieses Verfahren funktioniert auch auf den Spuren 1, 5 und 9.

Im "Sequence-Mode" ist jede der 16 Spuren in der WERSI CD polyphon. Hier werden die ersten 15 Spuren (MIDI-Kanal 1 bis 15) am Computer mit den ersten 15 Sequencer-Spuren in der WERSI CD gleichgesetzt. Die Spur 16 des WERSI CD-Sequencers kann nicht über MIDI eingespielt werden, da der MIDI-Kanal 16 für die Übertragung des Schlagzeugs reserviert ist.

Das Schlagzeug wird auf dem Kanal 16 in die WERSI CD übertragen. Am Computer können mehrere Spuren belegt werden, die dann auf MIDI-Kanal 16 gestellt werden. In der WERSI CD werden dann die Schlagzeug Sounds automatisch auf die "16 Drum-Channels" verteilt, egal ob sich das WERSImatic im "Rhythm-Mode" oder im "Sequence-Mode" befindet.

Über MIDI müssen nun auch noch die Befehle der COMMAND-Spur übertragen werden (Breakmarken, Start Rhythm, u.s.w.). Hierzu benutzen wir sinnvollerweise die Spur 24 am Computer. Diese Spur wird auf MIDI-Kanal 16 zur Orgel gesendet. Diese Commands werden mit Hilfe von sehr hohen "Tone Events" simuliert, durch die keine Schlagzeugsounds mehr ausgelöst werden. Welche COMMANDS gesendet werden müssen, erfahren Sie jeweils in den Abschnitten "14.3 Einspielen von Rhythmen mit Begleitung am Atari" und "13.4 Einspielen von Sequenzen am Atari".

14.2 Vorbereitungen

Der Computer wird mit zwei MIDI-Kabeln an die WERSI CD angeschlossen; MIDI-IN des Computers an MIDI-OUT der WERSI CD, und MIDI-OUT des Computers an MIDI-IN der WERSI CD. Danach laden wir das Programm "WERSI Multitrack 24 ST" in den Computer, und stellen den MIDI-Clock unter "MIDI-Definitions" auf ON. An der WERSI CD aktivieren wir die MIDI-Schnittstelle mit Hilfe des "Standard Setup" (Band 2, 4.3 INITIALIZE).

Stellen Sie nun am Computer die ersten 15 Spuren auf die MIDI-Kanäle 1 bis 15, und die restlichen Spuren auf den Kanal 16 (Drums).

Jetzt sind Sie startklar, um eigene Rhythmen und Sequenzen zu programmieren und zur Orgel zu senden.

14.3 Einspielen von Rhythmen mit Begleitung am Atari

Zuerst belegen wir die Funktionstasten des Atari mit den Rhythmusteilen, die für den Rhythmus benötigt werden (Bedienungsanleitung Multitrack):

z.B:

F1 =	Main	1/1/0 - 3/1/0
F2 =	Fill	3/1/0 - 4/1/0
F3 =	Intro	4/1/0 - 5/1/0
F4 =	Ending	5/1/0 - 7/1/0
F5 =	Break 1	7/1/0 - 8/1/0

Dies hat den Vorteil, daß Sie nun mit der Cycle-Funktion jeden Rhythmusteil separat anhören oder aufnehmen können.

Sie drücken nun F1 und die Taste "C" für Cycle und nehmen für den Main-Rhythmus das Schlagzeug auf (ab Spur 16), und zwar alle Instrumente einzeln. Zuerst die Bassdrum, dann Snare, Hihat u.s.w. (siehe BA Multitrack).

Danach drücken Sie F2 und nehmen den Fill auf. In dieser Art und Weise gehen Sie vor, bis alle Rhythmusteile eingespielt sind. Lautstärken nun richtig abgleichen. Die Variationen können erst später an der WERSI CD eingestellt werden.

Achtung: An der WERSI CD können die Sounds nur leiser gestellt werden!

Als nächstes spielen wir die Begleitung ein. Denken Sie daran: immer in "C-Dur" einspielen.

Wichtig: Aus dieser Tabelle ersehen Sie, welche Spur Sie am Computer einspielen müssen, um die die entsprechende Begleitspur zu erreichen. Diese Tabelle ist wichtig, um vorab Klangfarben für die verschiedenen ankommenden MIDI-Kanäle einzustellen.

Standard Setup:

MIDI-Kanal 1	= OM	Accomp channel 1 (AccBass)
MIDI-Kanal 2	= UM	Accomp channel 2 (AccBass)
MIDI-Kanal 3	= Pedal	Accomp channel 3 (AccBass)
MIDI-Kanal 4	= OM III	Accomp channel 4 (AccBass)
MIDI-Kanal 5	= OM II	Accomp channel 5 (Acc1)
MIDI-Kanal 6	= UM II	Accomp channel 6 (Acc1)
MIDI-Kanal 7	= Pedal II	Accomp channel 7 (Acc1)
MIDI-Kanal 8	= Bass Acc.	Accomp channel 8 (Acc1)
MIDI-Kanal 9	= ACC 1	Accomp channel 9 (Acc2)
MIDI-Kanal 10	= ACC 2	Accomp channel 10 (Acc2)
MIDI-Kanal 11	= ACC 3	Accomp channel 11 (Acc2)
MIDI-Kanal 12	= Sequence 1	Accomp channel 12 (Acc2)
MIDI-Kanal 13	= Sequence 2	Accomp channel 13 (Acc3)
MIDI-Kanal 14	= Sequence 3	Accomp channel 14 (Acc3)
MIDI-Kanal 15	= Off	Accomp channel 15 (Acc3)
MIDI-Kanal 16	= Drums	Drum-Channels 1 - 16

Auf Spur 1 (Atari) können Sie nun die Bassbegleitung einspielen. Drücken Sie die Taste F1 (Main-Rhythmus) und stellen den Rec. Cursor auf Spur 1. Nun beginnen Sie mit der Bass-Aufnahme. Danach können Sie eine Bassvariation auf Kanal 2, 3 oder 4 einspielen.

Weiter geht es mit Spur 5 für die erste Akkord-Begleitung. Für eine Akkordspur wird nur ein Ton eingespielt. So ist beim Abhören der Begleitung noch nicht der volle Akkord zu hören. Beispiel für eine Akkordspur sind die Töne g0, e0, c1, je nach Umkehrung.

Nacheinander werden nun alle nötigen Spuren bespielt.

Ist nun die Begleitung für den Main-Rhythmus eingespielt, geht es weiter mit F2 (Fill) u.s.w., bis die Begleitung komplett eingespielt ist.

Nun hören wir den Rhythmus in C-Dur komplett. Nur die Akkord-Spuren spielen noch monophon.

Wie Sie ja schon wissen, müssen die Rhythmusteile jetzt noch Marken erhalten, damit Ihre WERSI CD weiß, wo ein Rhythmusteil zuende ist oder ein Break einsetzt. Dazu nehmen wir, wie schon erwähnt, eine COMMAND-Spur (Spur 24) auf, die 1 Takt länger ist als unsere Rhythmusteile. Beim Standard-Rhythmus wären das 9 Takte. Während der Aufnahme spielen Sie bitte nicht, sondern lassen das Pattern leer. Nach der Aufnahme gehen Sie in den "Grid-Edit" (BA Multitrack) und fügen folgende Marken mit Hilfe der Multitrack-Bedienungsanleitung ein:

Standard-Rhythmus

<u>Position</u>	<u>Note</u>	<u>Velocity</u>	<u>Length</u>	<u>Anmerkung</u>
1/1/0	cis6	1	1	An dieser Stelle soll der Break1 gestartet werden. Für Break 2 Velocity = 2 eingeben u.s.w..
2/1/0	cis6	1	1	An dieser Stelle wird wieder ein Break gestartet. Achtung: Velocity beachten.
2/4/95	e6	125		Takt 2 Ende.
3/4/95	e6	125		Fill Ende.
4/4/95	e6	125		Intro Ende.
6/4/95	e6	125		Ending Ende.
7/4/95	e6	125		Break Ende.

Achtung: Diese Spur muß auf MIDI-Kanal 16 eingestellt sein; nie transponieren oder die Velocity ändern.

14.4 Einspielen von Sequenzen am Atari

Die Sequenzen werden fast genauso behandelt wie Rhythmen. Es bestehen zwei generelle Unterschiede:

1. Alle Begleitspuren können am Computer polyphon eingespielt werden.
2. In der Command-Spur können noch mehrere Befehle eingeführt werden, sodaß auch fertige Rhythmen zu einer Mehr-Spur-Sequenz laufen können.

Die Klangfarben der Spuren werden als "Instrument Change" mit im Computer aufgenommen. Beim Abhören und beim späteren Sequenzbetrieb verteilen sich die Spuren wie folgt auf die "Internen Manuale":

MIDI-Kanal 1	= OM	Accomp channel 1 (Seq-UM)
MIDI-Kanal 2	= UM	Accomp channel 2 (Seq-LM)
MIDI-Kanal 3	= Pedal	Accomp channel 3 (Seq-PD)
MIDI-Kanal 4	= OM III	Accomp channel 4 (Upper1)
MIDI-Kanal 5	= OM II	Accomp channel 5 (Upper2)
MIDI-Kanal 6	= UM II	Accomp channel 6 (Upper3)
MIDI-Kanal 7	= Pedal II	Accomp channel 7 (Lower1)
MIDI-Kanal 8	= Bass Acc.	Accomp channel 8 (Lower2)
MIDI-Kanal 9	= ACC 1	Accomp channel 9 (Pedal1)
MIDI-Kanal 10	= ACC 2	Accomp channel 10 (Pedal2)
MIDI-Kanal 11	= ACC 3	Accomp channel 11 (AccBas)
MIDI-Kanal 12	= Sequence 1	Accomp channel 12 (Acc I)
MIDI-Kanal 13	= Sequence 2	Accomp channel 13 (Acc II)
MIDI-Kanal 14	= Sequence 3	Accomp channel 14 (Acc III)
MIDI-Kanal 15	= Off	Accomp channel 15 (Seq-UM)
MIDI-Kanal 16	= Drums	Accomp channel 16 (Seq-LM)

Aus dieser Tabelle sehen Sie auch, daß die Sequenzerspur 16 über MIDI nicht angesprochen werden kann, da diese für die Schlagzeugübertragung reserviert ist. Die Spur 15 ist im MIDI-Standard Setup auf OFF geschaltet. Auf diesem Kanal kann aber trotzdem gesendet werden. Wollen Sie schon beim Einspielen diese Spur hören, muß hier eines der 14 Internen Manuale eingeschaltet werden (siehe Band 2 MIDI Interface).

Die meisten COMMANDS sind dazu gedacht, fertige Rhythmen zu einer Sequenz laufen zu lassen. Dabei wird zuerst mit dem Befehl "rhyt change" ein Rhythmus aufgerufen, der dann mit "start rhythm" oder "start intro" gestartet wird. Während der Rhythmus läuft, können Breaks, Fills oder auch Rhythmuswechsel aufgerufen werden.

Alle Befehle, die in der COMMAND-Spur gesetzt werden können, sind in der folgenden Tabelle erläutert. Die Command-Spur wird wie bei Rhythmen auf dem Kanal 16 zur Orgel gesendet. Im "Grid-Edit" können am Computer folgende Commands eingegeben werden (hier muß besonders auf die Dynamik geachtet werden):

<u>Ton</u>	<u>Nummer</u>	<u>Dynanmic</u>	<u>Bezeichnug</u>	<u>Erläuterung</u>	
h 5	119	1..127 x 2	set new tempo	Hier kann ein neues Tempo der Sequenz eingestellt werden. So sind auch während der Sequenz Tempoänderungen möglich. Der Dynamik-Wert muß nocheinmal mit 2 multipliziert werden, um das Orginal-Tempo zu erhalten.	
c 6	120	1..127	set new volume	Hier kann die Lautstärke des Schlagzeugs eingestellt werden. So kann während einer Sequenz ein Fade-out programmiert werden.	
d 6	122	25..48	RAM seq to follow	Mit diesem Befehl kann man mehrere Sequenzen miteinander verbinden. Kurz vor Ende der Sequenz wird der neue Schalter im CUSTOM-Bereich aufgerufen, auf dem die nächste Sequenz liegt.	
dis 6	123	1...24 25..48 49..72	ROM rhyt change RAM rhyt change MCard rhytchange	Mit diesem Befehl wird der Rhythmus aufgerufen, der zur Sequenz laufen soll. Diese Marke wird einmal am Anfang der Sequenz, dann einen Takt vor jedem Rhythmuswechsel gesetzt.	
e 6	145	set	reset	Für die folgenden Befehle wird ein Einschalt-Impuls "set" und ein Ausschalt-Impuls "reset" benötigt.	
		1	33	rhythm variation	Hiermit kann der Schalter "Rhythm Variation" an- oder ausgeschaltet werden.
		2	34	acc variation	Hiermit kann der Schalter "Accomp. Variation" an- oder ausgeschaltet werden.
		3	35	acc memory	Hiermit kann der Schalter "ACC.MEM" an- oder ausgeschaltet werden.
		4	36	bass	"Accompaniment Bass" an oder aus.
		5	37	acc I	"Accompaniment ACC I" an oder aus.

<u>Ton</u>	<u>Nummer</u>	<u>Dynanmic</u>	<u>Bezeichnug</u>	<u>Erläuterung</u>
	6	38	acc II	"Accompaniment ACC II" an oder aus
	7	39	acc III	"Accompaniment ACC III" an oder aus
	16	48	fill-in	Hiermit kann ein "Fill In" an oder aus geschaltet werden.
	17	49	break	Hiermit kann der Taster "Break" an oder aus geschaltet werden.
	18		ending	Hiermit kann das Ending aufgerufen werden.
	122		stop rhythm now	Der Rhythmus wird gestoppt.
	125		rhyt-/seq-end	Die Übertragung einer Sequenz wird mit diesem Befehl beendet.
	126		start rhythm	Zu Beginn der Sequenz wird der mit "rhyt change" aufgerufene Rhythmus gestartet.
	127		start intro	Zu Beginn der Sequenz wird der mit "rhyt change" aufgerufene Rhythmus mit dem Intro gestartet.

14.5 Rhythmen/Sequenzen zur Orgel senden

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, bereiten Sie die WERSI CD zur Übernahme der Rhythmen oder Sequenzen vor. Achten Sie auch nochmal auf den Abschnitt "14.2 Vorbereitungen".

Mit dem Bedienen des "WERSImatic Editor" haben Sie sich ja schon vertraut gemacht. Daher werden wir in diesem Beispiel nicht alle Schritte mit allen Displayanzeigen abbilden, sondern nur noch die groben Schritte angeben.

Achtung: Die Übertragung muß in Tempo 40 erfolgen, sonst ist keine fehlerfreie Übertragung möglich.

Die verschiedenen Rhythussteile werden einzeln in die WERSI CD eingespielt. Eine Sequenz wird aufeinmal eingespielt.

1. Rhythmustaster im Bereich "CUSTOM" aussuchen, auf den der Rhythmus gespeichert werden soll.

2. Im "Take" den Rhythmusteil einstellen, der empfangen werden soll. (Sequenz = MAIN)

3. "Edit"-Mode anwählen, und einstellen, ob es sich um einen "Rhythm" oder eine "Sequence" handelt.
4. "Code" anwählen.
5. "Input" anwählen.
6. Hier haben Sie nun die Wahl zwischen "Intern-clock" und "MIDI-clock". Da wir über MIDI empfangen wollen, stellen wir "MIDI-clock" ein.
7. Gehen Sie nun auf Start und betätigen Sie mit "Enter". Das Display fragt Sie nun noch einmal, ob Sie die Schlagzeugspuren und die dazugehörigen Lautstärken überspielen wollen oder nicht. Möchten Sie die Einstellungen des alten Rhythmus übernehmen, können Sie nun mit dem Einspielen beginnen. Wenn nicht, drücken Sie noch einmal "Enter".
8. Bei einem Rhythmus mit Taster F1 (Computer) den Rhythmusteil "Main" aufrufen, Cycle anschalten, Tempo auf 40 herabsetzen und starten. Während der Rhythmus läuft, die Cycle-Funktion ausschalten. Bei einer Sequenz wird normal vom Anfang gestartet.
9. Nun läuft die Übertragung des Rhythmusteils/der Sequenz und wird automatisch gestoppt, wenn die Takt 2 - Endmarke erreicht wurde. Der Computer läuft weiter, es ist jedoch kein Sound zu hören.
10. Atari stoppen, "Exit" drücken (an der WERSI CD). Der Rhythmusteil/die Sequenz ist nun übernommen. Bei einem Rhythmus stellen Sie im "Take" einen anderen Rhythmusteil ein, und beginnen von vorn. Die Übertragung der Sequenz ist beendet.

Nachdem Sie alle Rhythmusteile/Sequenzen überspielt haben, können Sie mit der Bearbeitung beginnen (Variationen einstellen, Solo oder Chord Funktion einstellen u.s.w.). Diese Funktionen sind Ihnen ja alle bekannt.