

BEDIENUNGSANLEITUNG

***WEGA CD - SPECTRA CD - NOVA CD
GALA CD***

BAND 3

Programmieren von Rhythmus & Begleitung

BA 3202
2. Auflage 17/88

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 Sequencer	1-8
1.43 Mehrspur Sequencer	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>■</u>RUN?	4-1
5.0 <u>■</u>Edit?	5-1
5.1 Anwählen des Editor's	5-1
5.2 <u>■</u> Rhythm/Sequence	5-2
5.3 <u>■</u> Channel?	5-3
5.4 <u>■</u> Name?	5-10
5.5 <u>■</u> Code?	5-12
5.6 <u>■</u> New	5-21
5.7 <u>■</u> 4/4 time 0/96 rest	5-24
6.0 <u>■</u>All Copy?	6-1
6.1 All <u>■</u> Copy?	6-2
7.0 <u>■</u>All Erase?	7-1
7.1 All <u>■</u> Erase?	7-2
8.0 <u>■</u>Tape?	8-1
9.0 <u>■</u>Define?	9-1
10.0 <u>■</u>Space?	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
11.1 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 Sequence 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

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

"Enter"

Nach Betätigen von Enter wechselt das Display:

```
Take Main    of Discol 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 aufgerufen 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 der Rhythmusteil sich 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 Disco1 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 Disco1 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 Disco1 in Preset and:  
<Run? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>
```

Wir befinden uns nun wieder in unserer Ausgangsstellung.

4.0 IRUN?

(Harmonieanzeige - Tempomat)

Anstatt des Rhythmus-Namens, der im Spiel-Mode im Display erscheint, können Sie sich auch die im Untermanual gegriffenen Akkorde anzeigen lassen. Diese Einstellung ist nicht rhythmusabhängig und bleibt solange eingestellt, bis Sie wieder abgeschaltet oder die Orgel ausgeschaltet wird.

Die Anzeige der Harmonie erfolgt in der englischen Akkordschreibweise. Hierbei wurden nahezu alle möglichen Akkorde berücksichtigt; es ist jedoch darauf zu achten, daß sich die Akkorderkennung immer am Grundton orientiert. Die Definition des Grundtones wurde im Orgelcomputer nach musikalischen Gesichtspunkten einprogrammiert. Bitte ausprobieren!

Außerdem haben Sie die Möglichkeit für jeden Rhythmus ein individuelles Standard-Tempo abzuspeichern. Beachten Sie jedoch dabei, daß sich für die Standard-Rhythmen im BASIC-Bereich der Tempomat nicht mehr verändern. Versuchen Sie dies trotzdem, erscheint die Fehlermeldung: "Preset-constant". Achten Sie bei dem nachfolgenden Beispiel ein Rhythmus aus dem Bereich "CUSTOM" angewählt ist. In unserem Beispiel soll dies der Rhythmus "Disco" unserer ROM 1 Rhythm "Standard" sein.

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

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

Wir befinden uns in unserer Ausgangsstellung. Der Cursor blinkt.

2x ">"

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

In diese Ebene wollen wir und bestätigen mit:

Enter"

Das Display wechselt:

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 = **1**24

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.

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"

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" auf Sequenze 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 ändert, je nachdem ob nun "Rhythm" oder "Sequence" eingestellt wird.

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"

```
EditRhythm 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
```

Wir wollen in die Ebene Channel und bestätigen deshalb mit:

"Enter"

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  
  
Bassdrum Rock volume is 15.
```

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

">"

"Enter"

```
Set Drum-Channel █1 without Variation on  
  
Bassdrum Rock volume is 15.
```

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".

"<" oder ">"

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

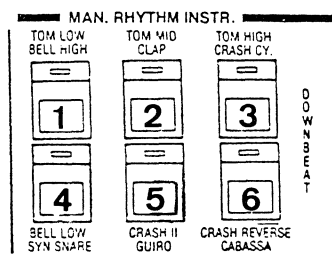
"Enter"

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

Insert Command **break marker 1-6**

with Qantize +1/96 at 1bar 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 von positiven bzw. negativen Werten 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-Sequence 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-Sequence-Mode/Rhythm Sequencer) 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.

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**ALL**Copy?

Kopieren einzelner Rhythmusteile

Unter diesem Punkt lassen sich einzelne Rhythmusteile kopieren, also MAIN, FILL, INTRO, ENDING und Break1-6. Es besteht also 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, das der ZIEL-Rhythmusteil 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 Rom1 geladen ist. Andernfalls ändern sich die Display-Anzeigen.

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

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

Take**M**ain 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"

Take**M**ain 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:

">"

Take**F**ill of Ballad in Custom and:

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

Der richtige Rhythmusteil ist eingestellt, wir bestätigen mit:

"Enter"

Take**F**ill 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 "<"

Take Fill of Ballad in Custom and:

<Run? Edit? All Copy? All **E**rase? 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 **F**ill 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 **F**ill 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 **F**ill 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 **B**reak1 of Ballad in Custom and:

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

Der richtige Rhythmusteil ist eingestellt, wir bestätigen mit:

"Enter"

Take **B**reak1 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 **C**opy? All Erase? Tape?>

Wir bestätigen mit:

"Enter"

Copy Break1 of rhythm 8Beat
to **B**reak1 in custom No. 2 O.K.?

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

"Enter"

Copy Break1 of rhythm 8Beat
to **B**reak1 in custom No. 2 O.K.?

Mit den Pfeiltastern stellen wir nun den richtigen Rhythmusteil ein.

3x "<"

Copy Break1 of rhythm 8Beat
to **F**ill in custom No. 2 O.K.?

Wir bestätigen diese Einstellung mit:

"Enter"

Copy Break1 of rhythm 8Beat
to **F**ill in custom No. 2 O.K.?

Nun muß noch der Ziel-Rhythmus angegeben werden.

"Taster custom No.4"
(Ballad)

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 in dem folgedem 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:

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

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**ALL**Erase?

Löschen einzelner Rhythmusteile

Diese Funktion, die Sie bereits im Beispiel "6.1 All**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 "<"

Take Fill of Swing in Custom and:

<Run? Edit? All Copy? All **E**rase? 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 **F**ill 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, das 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 **E**rase? 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 **I**ntro 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 (16Beat)

"Taster Custom No.3"
(16Beat)

Take **I**ntro 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:

<**R**un? Edit? All Copy? All Erase? Tape?>

Diese Einstellung bestätigen wir mit:

"Enter"

Take Intro of 16Beat in Custom and:

<**D**efine? 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 **I**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 Rhythmusteile 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 **I**O.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 **I**O.K.?

Alle gewünschten Einstellungen sind nun durchgeführt. Wir bestätigen mit:

"Enter"

Take Intro of 16Beat in Custom and:
<**I**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 **Space?**

(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?Space? 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 gelöschte Daten gelöschte Daten verloren sein könnten. Bitte lesen Sie sich deshalb die Beschreibung gründlich durch.

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

```
Take Main    of Discol 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 selbstständig 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 eine MEM CARD oder von einer MEM CARD zu speichern (vgl. auch "Band 2, "6.0 Memory Card"). Diese Befehle wurden bewußt nochmals 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 ?
```

Sicherheitsabfrage! Wir bestätigen wieder mit:

```
IO.K.?
```

"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? ->
```

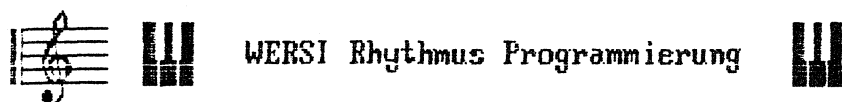
13.0 BEISPIELE

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 auch dazu den Punkt "2.2 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

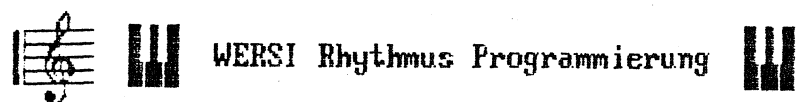
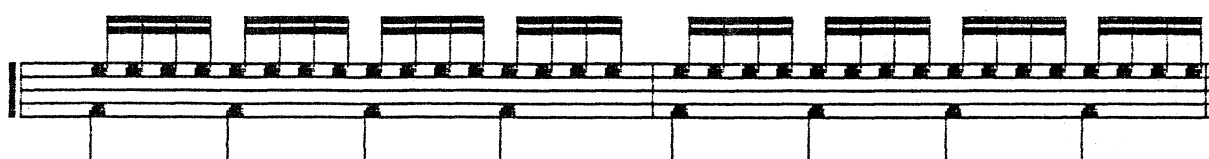
without Variation



Spur 4 = Tambourin

Spur 5 = Handclaps

with Variation



Rhythmusteil = MAIN Begleitung

Spur 1

Bass 1

Solo

OFF - Variation

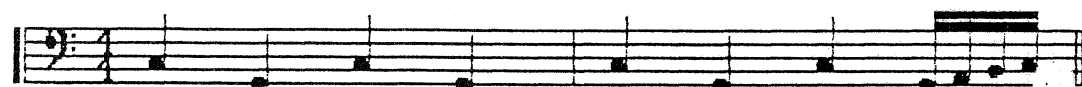


Spur 2

Bass 2

Solo

ON - Variation



Spur 5

Acc1

Chord

NO - Variation

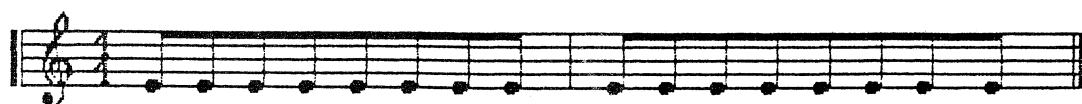


Spur 9

Acc2

Chord

ON - Variation

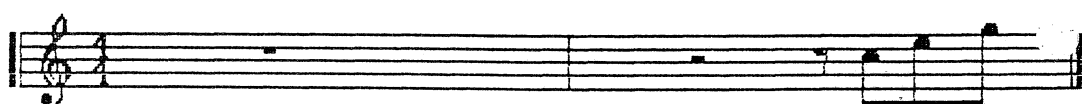


Spur 13

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.

```
Edit Rhythm 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"

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 das 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"

```

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 onDrum-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 **A**ccomp channel 1 (AccBas)
with 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. Achten sie auch darauf, 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 **C**ommand 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 weitem Versuchen daran: "Übung macht den Meister!"

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

Diese beiden Sequenzer Arten werden in der Vorbereitung gleich behandelt. Der Unterschied 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", wo die Sequenz gespeichert werden soll.

Display - Anzeige oder "Taster"

Anmerkung

Take **■**Main 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 nun Ihre WERSI CD wie Sie starten möchten. Denken Sie daran, das 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 bitte die Lautstärkeregler 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 Sequence einspielen

Bei diesem Beispiel gehen wir davon aus, daß einen Vers mit einer Länge von 8 Takten einspielen möchten. Dieser Vers kann dann ja 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 "2.2 Das Interne RAM". Ein vorhandener Rhythmus oder eine Sequence 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 in dem Bereich des Rhythmus-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 ">"

```

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 Sequence 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 ! **IO.K.?**

"Enter"

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

"Enter"

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

Wir überprüfen noch einmal die Ein-
stellungen und bestätigen dann mit:

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:

Der Cursor blinkt. Nachdem wir "Insert" mit Enter be-
stätigt 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
Sequence-Kanäle die Manuale belegen, die Sie auch
zum Spielen benötigen. Beginnen Sie also zuerst mit
drei "Sequence-" und den "Begleit-Manualen". Mit Exit
verlassen wir diesen Mode.

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 brauchen also den Computer "Atari 1040 ST" mit dem Programm "WERSI MULTITRACK 24ST". Diese Anleitung setzt das Beherrschen des "WERSI MULTITRACK 24 ST" voraus. Die Bedienungsanleitung ist ggf. vorher durchzuarbeiten.

Weiterhin sollten Sie die vorhergegangenen 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. Aber die diese Spur kann trotzdem bespielt werden. Über MIDI ist es nämlich möglich auch 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. Diese Verfahren funktioniert auf den Spuren 1, 5, 9 und 13.

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 Rhythmus-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, wo keine Schlagzeugsounds mehr ausgelöst werden. Welche COMMANDS gesendet werden müssen, erfahren Sie in 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).

Nun 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. Nun nehmen Sie für den Main-Rhythmus, ab Spur 16 das Schlagzeug auf, 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 könne 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 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 wo ein Break einsetzt. Dazu nehmen wir wie schon erwähnt eine COMMAND-Spur (Spur 24) auf, die ein 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).

Nun fügen Sie folgende Marken mit Hilfe der Multitrack-Bedienungsanleitung ein.

Standard-Rhythmus

Position	Note	Velocity	Length	Anmerkung
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 Sequence laufen können.

Die Klangfarben der Spuren werden als "Instrument Change" mit im Computer aufgenommen.

Beim Abhören verteilen und beim späteren Sequenzerbetrieb 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-Kanal10	= ACC 2	Accomp channel 10 (Pedal2)
MIDI-Kanal11	= ACC 3	Accomp channel 11 (AccBas)
MIDI-Kanal12	= Sequence 1	Accomp channel 12 (Acc I)
MIDI-Kanal13	= Sequence 2	Accomp channel 13 (Acc II)
MIDI-Kanal14	= Sequence 3	Accomp channel 14 (Acc III)
MIDI-Kanal15	= Off	Accomp channel 15 (Seq-UM)
MIDI-Kanal16	= Drums	Accomp channel 16 (Seq-LM)

Aus diese Tabelle sehen Sie auch, das die Sequenzer Spur 16 über MIDI nicht angesprochen werden kann, da diese für die Schlagzeugübertragung reseviert 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, um 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 und Fills oder auch Rhythmuswechsel aufgerufen werden.

Alle Befehle die in der COMMAND-Spur gesetzt werden können sind in der folgeden 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 Dynamic geachtet werden.

<u>Ton</u>	<u>Nummer</u>	<u>Dynanmic</u>	<u>Bezeichnug</u>	<u>Erläuterung</u>	
h 5	119	1..127 +20	set new tempo	Hier kann ein neues Tempo der Sequenze eingestellt werden. So sind auch während der Sequenz Tempoänderungen möglich. Zu dem Dynamic-Wert muß nocheinmal 20 dazu addiert werden,um dasn Orginal-Tempo zu erhalten.	
c 6	120	1..127	set new volume	Hier kann die Lautstärke des Schlagzeugs eingestellt werden. So können Sie während einer Sequenz einen Fade-out programmieren.	
d 6	122	25..48	RAM seq to follow	Mit diesem Befehl kann man mehrere Sequenzen untereinander verbinden. Kurz vor Ende der Sequenz wird ein neuer Schalter im CUSTOM-Bereich aufgerufen auf der 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 au- gerufen, der zur Sequenz laufen soll. Diese Marke wird einmal am Anfang der Sequenz , und dann einen Takt vor jedem Rhythmuswechselgesetzt.	
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 aus geschaltet werden.
		2	34	acc variation	Hiermit kann der Schalter "Accomp.Variation" an oder aus geschaltet werden.
		3	35	acc memory	Hiermit kann der Schalter "ACC.MEM" an oder aus geschaltet 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	37	acc II	"Accompaniment ACC II" an oder aus
	7	37	acc III	"Accompaniment ACC III" an oder aus
	16	38	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 Sequence 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 dem Tempo 40 erfolgen, sonst ist keine fehlerfreie Übertragung möglich.

Die verschiedenen Rhythmusteile werden einzeln in die WERSI CD eingespielt. Eine Sequenz wird auf einmal 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 Sequence wird normal vom Anfang gestartet

9. Nun läuft die Übertragung des Rhythmusteils/Sequenze. Sie 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 (WERSI CD). Der Rhythmusteil/Sequence ist nun übernommen. Bei einem Rhythmus stellen Sie im "Take" einen anderen Rhythmusteil ein, und beginnen Sie von vorn. Die Übertragung der Sequenze ist beendet.

Nachdem Sie alle Rhythmusteile/Sequenze 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.