



## P-6

### Bedienungsanleitung

Um die korrekte Verwendung dieses Geräts zu gewährleisten, lesen Sie die nachfolgend aufgeführte Dokumentation sorgfältig durch. Lesen Sie diese Anleitung ganz durch, um sich mit allen Funktionen des Geräts vertraut zu machen. Bewahren Sie die Anleitung(en) zu Referenzzwecken auf.

- Informationsblatt „Read Me First“

# Inhalt

<b>Die Bedienoberfläche</b> .....	4	Kopieren der Daten eines Step	56
<b>Die Rückseite</b> .....	8	Einfügen der Daten eines Step	57
<b>Die Definition von Samples</b> .....	9	Einfügen eines leeren Step	58
<b>Spielen der Samples</b> .....	10	Kopieren aller Steps und Verdoppeln der Länge	59
Umschalten der Sample-Bänke	11	Editieren von Notenwerten	60
Ändern der Klangqualität der Sample-Wiedergabe (Lo-Fi)	12	<b>Verschieben des Timing der Upbeat-Noten (SHUFFLE)</b> ....	63
Einstellen und Überprüfen der Stärke des Lo-Fi-Effekts	13	<b>Einstellen der Länge des Pattern</b> .....	64
Verändern des Sample Playback Mode (Gate/One-Shot)	14	<b>Kopieren eines Pattern</b> .....	65
Auswahl der Abspielrichtung eines Sample	15	<b>Kopieren eines Pattern, um dieses zu verlängern</b> .....	66
Abspielen von Samples als Loop	17	<b>Kopieren einer Sequenz</b> .....	67
Übereinanderlegen und Triggern des gleichen Sample (Polyphonic)	18	Wiederherstellen der originalen Einstellungen des aktuellen gewählten Pattern	69
Abspielen der Samples über die Keyboard-Taster	19	Wiederherstellen der originalen Einstellungen der Sequenzdaten des aktuellen gewählten Pattern	70
Umschalten der Oktavlage der Keyboard-Taster	20	<b>Anwendung der MFX-Effekte</b> .....	71
Zurücksetzen der Sample Pad-Einstellungen	21	Spontanes Ein- und Ausschalten der Effekte	72
<b>Sampling</b> .....	22	<b>Umschalten der Busse für den Sound</b> .....	73
Einstellen des Eingangspegels	24	<b>Sichern der Einstellungen für Sample Pad, Pattern und Effekt-Parameter (WRITE)</b> .....	74
Einstellungen für das Sampling	25	<b>Anschließen an einen Rechner oder ein Mobilgerät</b> .....	76
Erstellen von einzelnen Teil-Samples beim Sampling (Step Sampling)	27	Anschließen an einen Rechner	77
Editieren eines Sample	29	Anschließen an ein iOS-Gerät (USB Type-C®-Anschluss)	78
Kopieren eines Sample	30	Anschließen eines iOS-Geräts (Lightning-Anschluss)	79
Vertauschen von Samples	31	<b>Anschließen an ein externes MIDI-Gerät</b> .....	81
Löschen eines Sample	32	<b>Sichern der Patterns auf einem Rechner</b> .....	82
<b>Die Definition von Granular Sampler</b> .....	33	<b>Zurückübertragen der Pattern-Daten in das Gerät (Restore)</b> .....	83
<b>Anwendung des Granular Sampler</b> .....	34	<b>Sichern der Samples auf einem Rechner (Export)</b> .....	84
Steuern der Grain-Parameter	35	<b>Laden von Samples (Import)</b> .....	86
Zurücksetzen der Einstellungen des [GRANULAR] Pad	37	<b>Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)</b> .....	89
<b>Die Definition von Patterns</b> .....	38	<b>Vornehmen verschiedener Einstellungen</b> .....	90
<b>Abspielen eines Pattern</b> .....	39	Liste der MENU-Parameter	91
Einstellen des Tempos	40	SAMPLE EDIT (P.ENV)-Einstellungen	97
Auswählen eines Pattern	41	Beispiele für die Einstellungen des Pitch Envelope	99
Stummschalten eines Sample	42	SAMPLE EDIT (VOICE)-Einstellungen	105
Wiedergabe von Steps in einer Schleife (Step Loop)	43	SAMPLE EDIT (FILTER)-Einstellungen	109
<b>Aufzeichnen des Spiels mit dem Pattern Sequencer</b> .....	44	SAMPLE EDIT (MIXER)-Einstellungen	111
Aufnahme der Spieldaten in Echtzeit (Real-time Input)	45	DELAY/REVERB-Einstellungen	113
Aufzeichnen der durch die Regler-Bewegungen erzeugten Kontrolldaten	47	<b>Liste der Kurzbefehle</b> .....	116
Löschen von in einem Pattern enthaltenen Regler-Kontrolldaten	48	Kurzbefehle über den [SHIFT]-Taster	117
Eingabe der Daten in Einzelschritten (Step Input)	49	Kurzbefehle über den [PATTERN]-Taster	118
Umschalten der Step-Seiten mit den Step-Tastern	51	Kurzbefehle über den [KYBD]-Taster	119
Eingabe eines Bindebogens	52	Kurzbefehle über den [MFX]-Taster	120
Eingabe von Noten in einer Skala für jeden Step	53	Kurzbefehle über die Pads	121
Aufzeichnen der Regler-Bewegungen in Einzelschritten (Motions)	54	Kurzbefehle über die Step-Taster	122
Löschen von in einem Step enthaltenen Regler-Kontrolldaten	55	<b>Regler-Funktionen</b> .....	123

---

<b>Effekte und Effekt-Parameter .....</b>	<b>124</b>
DJFX Looper.....	125
Chromatic PS .....	126
Sync Delay.....	127
Filter+Drive .....	128
Scatter .....	129
Isolator .....	130
Resonator .....	131
Stopper .....	132
Super Filter.....	133
Vinyl Sim.....	134
Cassette Sim.....	135
Lo-fi.....	136
Reverb.....	137
Chorus.....	138
Flanger .....	139
Phaser .....	140
Tremolo/Pan .....	141
Ring Mod .....	142
Crusher.....	143
Compressor.....	144
<b>Signalfluss-Diagramm .....</b>	<b>145</b>
<b>MIDI-Implementationsstabelle .....</b>	<b>146</b>
Control Change-Meldungen.....	148
<b>Technische Daten .....</b>	<b>150</b>

# Die Bedienoberfläche



## 1. Anschlüsse und Buchsen

Controller	Beschreibung
CHARGE -Anzeige	<p><b>Bei Aufladen über den USB-Anschluss:</b></p> <p><b>orange (leuchtet):</b> Die Batterie wird aufgeladen.</p> <p><b>grün (leuchtet):</b> Der Aufladevorgang ist abgeschlossen.</p> <p><b>grün und orange (blinken):</b> Beim Laden ist ein Fehler aufgetreten. Wenden Sie sich in diesem Fall an Ihren Roland-Vertragspartner oder den Roland Support.  <a href="https://www.roland.com/support/">https://www.roland.com/support/</a></p> <p><b>Wenn nicht über den USB-Anschluss aufgeladen wird:</b></p> <p><b>rot (leuchtet):</b> Die verbleibende Batteriespannung ist gering. Laden Sie die Batterie zeitnah auf. Der P-6 wird innerhalb von 30 Minuten ausgeschaltet.</p>
SYNC IN -Buchse	Über diese Buchse werden Synchronisations-Signale von einem externen Gerät empfangen.
SYNC OUT -Buchse	Über diese Buchse werden Synchronisations-Signale an ein externes Gerät übertragen.
MIX IN -Buchse	Dieses ist eine Eingangsbuchse für Audiosignale. Das Signal der hier angeschlossenen Geräte wird über die MIX OUT -Buchse ausgegeben.
MIX OUT / HEADSET -Buchse	Dieses ist eine Ausgangsbuchse für die Ausgabe des Audiosignals. Hier können Sie einen Kopfhörer anschließen. Sie können hier auch ein Headset anschließen. Wenn Sie ein Headset angeschlossen haben, funktioniert die Buchse auch als MIC IN -Buchse.
[VOLUME] -Regler	Dieser stellt den Ausgangspegel der über die MIX OUT -Buchse ausgegebenen Signale ein.

### HINWEIS

- Verwenden Sie für die SYNC (IN/OUT) -Buchsen Miniklinken-Kabel mit Mono-Stecker. Diese Buchsen funktionieren nicht ordnungsgemäß, wenn Kabel mit Stereo-Miniklinkensteckern verwendet werden.
- Schließen Sie kein Audiogerät an die SYNC OUT -Buchse an. Dieses kann zu Fehlfunktionen führen.
- Wenn ein externes Gerät an der SYNC IN -Buchse angeschlossen wird, wird dieses Gerät über die an der SYNC IN -Buchse empfangenen Clock synchronisiert, unabhängig von der MIDI Clock Sync-Einstellung.

- Verwenden Sie für die MIX (IN/OUT) -Buchsen Stereo-Miniklinkenkabel. Diese Buchsen funktionieren nicht ordnungsgemäß, wenn Kabel mit Mono-Miniklinkensteckern verwendet werden.
- Verwenden Sie für die MIX OUT/HEADSET -Buchsen ein Headset mit CTIA-Typ Ministecker (4-adrig).

### 2. Common

Controller	Beschreibung
<b>Display</b>	Dieses ist ein LED-Display mit vier Zeichen und sieben Segmenten.
<b>[TEMPO/VALUE] -Regler</b>	Dieser verändert den im Display angezeigten Wert.
<b>[SHIFT] -Taster</b>	Dieser ruft in Verbindung mit anderen Controllern Zusatzfunktionen auf.
<b>[PATTERN] -Taster</b>	Dieser schaltet das Gerät in den Modus zur Auswahl von Patterns (Pattern Select).
<b>[▶]-Taster</b>	Dieser startet das ausgewählte Pattern. Drücken Sie diesen Taster erneut, um das Playback zu stoppen.
<b>[●]-Taster</b>	Dieser schaltet das in Echtzeit eingegebene Pattern in Aufnahmebereitschaft. In diesem Modus können Sie die Pattern-Aufnahme durch Drücken des [▶]-Tasters starten ( <a href="#">Aufnahme der Spieldaten in Echtzeit (Real-time Input) (S. 45)</a> ).

### 3. Effekte

Controller	Beschreibung
<b>[CTRL1]–[CTRL3] -Regler</b>	Diese verändern die Effekt-Einstellungen. Weitere Details finden Sie unter „ <a href="#">Effekte und Effekt-Parameter (S. 124)</a> “.
<b>[LOOPER] -Taster</b>	Dieser schaltet den <a href="#">DJFX Looper (S. 125)</a> ein bzw. aus. Dieser Effekt spielt einen kurzen Ausschnitt des Sounds in einer Schleife (Loop) ab. Sie können die Abspielrichtung (vorwärts/rückwärts) und die Abspiel-Geschwindigkeit für den Sound verändern.
<b>[PITCH] -Taster</b>	Dieser schaltet den <a href="#">Chromatic PS (S. 126)</a> ein bzw. aus. Mit diesem Effekt wird die Tonhöhe verändert.
<b>[DELAY] -Taster</b>	Dieser schaltet den <a href="#">Sync Delay (S. 127)</a> ein bzw. aus. Damit wird der Echo-Effekt zum Tempo synchronisiert.
<b>[FILTER] -Taster</b>	Dieser schaltet den <a href="#">Filter+Drive (S. 128)</a> ein bzw. aus. Dieses ist ein Filter mit Overdrive-Effekt. Damit werden bestimmte Frequenzen herausgenommen und eine Verzerrung hinzugefügt.
<b>[SCATTER] -Taster</b>	Dieser schaltet den <a href="#">Scatter (S. 129)</a> ein bzw. aus. Damit werden einzelne Abschnitte eines Loop vertauscht und gleichzeitig deren Abspielrichtung und Gate-Länge verändert. Dadurch wird dem Loop-Playback ein spezieller digitaler Abspieleffekt hinzugefügt.
<b>[MFX] -Taster</b>	Dieser schaltet die Effekte ein bzw. aus. Wenn Sie den [MFX] -Taster gedrückt halten und einen der Step-Taster drücken, können Sie einen Effekt auswählen. Weitere Details finden Sie unter „ <a href="#">Effekte und Effekt-Parameter (S. 124)</a> “.

### 4. Editieren eines Sample

Controller	Beschreibung
<b>[PITCH] -Regler</b>	Dieser bestimmt die Tonhöhe des Sample.
<b>[START] -Regler</b>	Dieser bestimmt die Position, ab der das Sample abgespielt wird.
<b>[END] -Regler</b>	Dieser bestimmt die Position, an der das Sample gestoppt wird.
<b>[LEVEL] -Regler</b>	Dieser bestimmt die Lautstärke des Sample.

## Die Bedienoberfläche


Controller	Beschreibung
<b>[SAMPLING] -Taster</b>	Dieser ruft die Sampling-Funktion auf. Sie können auch Samples von einem Rechner importieren. Weitere Details finden Sie unter „ <a href="#">Laden von Samples (Import) (S. 86)</a> “.
<b>[LO-Fi] -Taster</b>	Wenn dieser Effekt eingeschaltet ist, wird die Soundqualität durch Verringern der Bit Rate des Sample absichtlich herabgesetzt. Wenn Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt halten und den [LO-Fi] -Taster drücken, können Sie die Stärke des Lo-Fi-Effekts einstellen ( <a href="#">Einstellen und Überprüfen der Stärke des Lo-Fi-Effekts (S. 13)</a> ).
<b>[GATE] -Taster</b>	Dieser bestimmt den Abspielmodus des Sample. Die Art und Weise, wie Samples bei Drücken eines der Pads abgespielt werden, wird durch den Abspielmodus bestimmt. Weitere Details finden Sie unter „ <a href="#">Verändern des Sample Playback Mode (Gate/One-Shot) (S. 14)</a> “. Wenn Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt halten und den [GATE] -Taster drücken, können Sie über die Keyboard-Taster mehrere Samples gleichzeitig spielen. Weitere Details finden Sie unter „ <a href="#">Übereinanderlegen und Triggern des gleichen Sample (Polyphonic) (S. 18)</a> “.
<b>[DELETE] -Taster</b>	Dieser löscht ein Sample. Wenn die Anzeige des [SAMPLING] -Tasters leuchtet (im Sampling Mode), wird durch Drücken des [DELETE] -Tasters das Mikrofonsignal stummgeschaltet.
<b>[LOOP] -Taster</b>	Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird das Sample in einer Schleife (Loop) abgespielt. Sie können die Abspielrichtung des Loop verändern. Weitere Details finden Sie unter „ <a href="#">Auswahl der Abspielrichtung eines Sample (S. 15)</a> “. <b>HINWEIS</b> Wenn die Anzeige des [GATE] -Tasters erloschen ist (One-Shot), wird der Loop auch dann weiter gespielt, wenn Sie das entsprechende Sample Pad loslassen. Um das Sample-Playback zu stoppen, drücken Sie das entsprechende Sample Pad erneut.
<b>[A/E]–[D/H] -Taster</b>	Diese schalten die Pad-Bänke um (Bank A–D). Wenn einer der Bänke A–D ausgewählt ist, leuchten die Anzeigen der [A/E]–[D/H] -Taster. Um eine der Bänke E–H auszuwählen, drücken Sie die [A/E]–[D/H] -Taster 2x. Wenn einer der Bänke E–H ausgewählt ist, blinken die Anzeigen der [A/E]–[D/H] -Taster. Wenn Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt halten und die [A/E]–[D/H] -Taster drücken, werden die Samples der Bank stummgeschaltet.

### 5. Pads

Controller	Beschreibung
<b>Sample Pads [1]–[6]</b>	Diese spielen die den Pads zugewiesenen Samples ab. <b>HINWEIS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Einstellungen für jedes Sample Pad werden im Systembereich des P-6 gespeichert und von allen Patterns gemeinsam verwendet.</li> <li>Wenn Sie den [PATTERN] -Taster gedrückt halten und ein Sample Pad drücken, wird dieses ausgewählt, ohne dass das zugehörige Sample abgespielt wird.</li> <li>Wenn Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt halten und ein Sample Pad drücken, werden die Noten der Pads stummgeschaltet. Die Mute-Einstellungen werden in den Patterns gesichert.</li> </ul>

Controller	Beschreibung
[GRANULAR] Pad	<p>Dieses ruft den Granular Sampler auf.</p> <p><b>HINWEIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Tone-Einstellungen werden in den Patterns gesichert.</li> <li>Wenn Sie den [PATTERN] -Taster und das [GRANULAR] Pad gedrückt halten und ein Sample Pad drücken, können Sie ein Sample für den Granular Sampler auswählen.</li> <li>Wenn Sie den [PATTERN] -Taster gedrückt halten und das [GRANULAR] Pad drücken, wird das [GRANULAR] Pad ausgewählt, ohne dass der Granular Sampler gespielt wird.</li> <li>Wenn Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt halten und das [GRANULAR] Pad drücken, werden die Noten des [GRANULAR] Pad stummgeschaltet. Die Mute-Einstellungen werden in den Patterns gesichert.</li> <li>Halten Sie einen Step-Taster gedrückt und drücken Sie das [GRANULAR] Pad, um die Einstellungen des gewählten Step zu editieren.</li> </ul>

### 6. Step/Keyboard-Taster

Controller	Beschreibung
Step-Taster	<p>Über diese Taster werden Patterns und Bänke umgeschaltet, Noten für den Sampler und Granular Sampler eingegeben und mehr.</p>  <p>The image shows the Roland P-6 controller interface. The 'SAMPUNG' knob is circled in red. The 'Step 1' button (labeled 'C') and the 'Step 16' button (labeled 'TIE') are highlighted with orange lines. The interface includes various knobs (CTRL1-3, MIC, LO-FI, GATE, POLY, DELETE, LOOP, REVERSE, BANK, LEVEL), buttons (LOOPER, PITCH, DELAY, MFX, FILTER, SCATTER, MIC MUTE, REVERSE, BANK, GRANULAR, KYBD, HOLD), and a keyboard section with keys C through TIE.</p>
[KYBD] -Taster	<p>Wenn die Anzeige des [KYBD] -Tasters leuchtet, arbeiten die Step-Taster als Keyboard-Taster. Mit den Keyboard-Tastern können Sie das über die Sample Pads ausgewählte Sample in einer Skala abspielen.</p>

# Die Rückseite

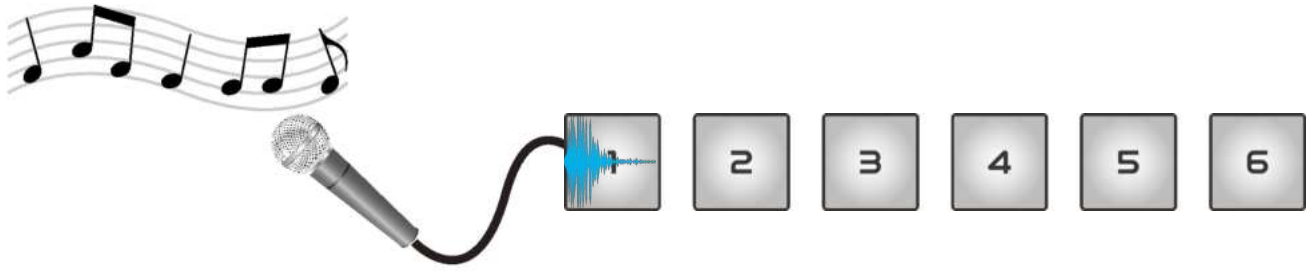


Nummer	Name	Beschreibung
1	[POWER] -Schalter	Dieser schaltet das Gerät ein bzw. aus.
2	USB-Anschluss (USB Type C®)	Verwenden Sie für die Verbindung zu einem Rechner ein handelsübliches USB 2.0-kompatibles USB-Kabel (USB A↔USB Type-C®, USB Type-C®↔USB Type-C®). Sie können über die USB-Verbindung MIDI- und Audiodaten übertragen. Verwenden Sie kein USB-Kabel, das nur für Aufladezwecke gedacht ist. Über Aufladekabel können keine Daten übertragen werden.
3	MIDI (IN/OUT) -Buchsen	Sie können mithilfe eines speziellen TRS/TRS-Verbindungskabels (BCC-Serie; zusätzliches Zubehör) oder TRS/MIDI-Verbindungskabels (BMIDI-Serie; zusätzliches Zubehör) ein externes MIDI-Gerät anschließen. Sie können den P-6 mithilfe eines handelsüblichen MIDI-Kabels zu einem externen MIDI-Gerät synchronisieren. Schließen Sie an diese Buchsen kein Audiogerät an. Dieses kann zu Fehlfunktionen führen.



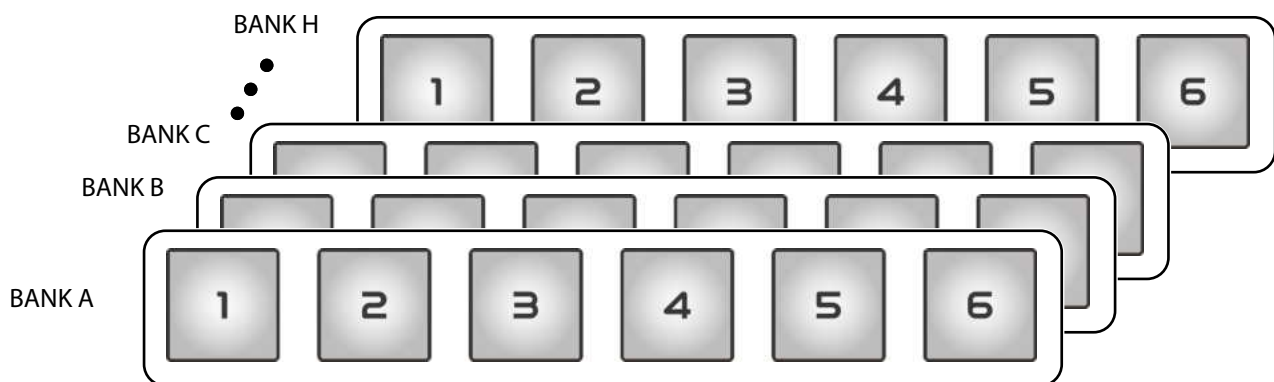
# Die Definition von Samples

Ein Sample ist eine Sammlung von Daten, welche den aufgenommenen Sound (die Audiodaten), die Funktionsweise des Sample Pad und die Loop-Einstellungen des Sample enthalten.



Die Samples sind in Bänke (A–H) und Nummern (1–6) sortiert. Damit stehen insgesamt 48 Samples zur Verfügung.

Samples können den Sample Pads des P-6 zugewiesen und abgespielt werden oder Sie können diese als Teile von Patterns verwenden, wenn Sie einen Song erstellen.



Die Samples werden intern in einem speziellen Bereich des P-6 gespeichert und werden von allen Patterns gemeinsam verwendet.

Die folgenden Einstellungen, welche mitbestimmen, wie die Sample Pads arbeiten, werden auch mit den Samples verwaltet.

- [LO-FI] -Taster Einstellungen ([Ändern der Klangqualität der Sample-Wiedergabe \(Lo-Fi\) \(S. 12\)](#))
- [GATE] -Taster Einstellungen ([Verändern des Sample Playback Mode \(Gate/One-Shot\) \(S. 14\)](#))
- Monophonic/Polyphonic-Einstellungen ([Übereinanderlegen und Triggern des gleichen Sample \(Polyphonic\) \(S. 18\)](#))
- [LOOP] -Taster Einstellungen ([Abspielen von Samples als Loop \(S. 17\)](#))
- Sample Playback Abspielrichtung-Einstellungen ([Auswahl der Abspielrichtung eines Sample \(S. 15\)](#))
- [F<sup>2</sup>] (P.ENV) -Taster Einstellungen ([SAMPLE EDIT \(P.ENV\)-Einstellungen \(S. 97\)](#))
- [G] (VOICE) -Taster Einstellungen ([SAMPLE EDIT \(VOICE\)-Einstellungen \(S. 105\)](#))
- [G<sup>2</sup>] (FILTER) -Taster Einstellungen ([SAMPLE EDIT \(FILTER\)-Einstellungen \(S. 109\)](#))
- [A] (MIXER) -Taster Einstellungen ([SAMPLE EDIT \(MIXER\)-Einstellungen \(S. 111\)](#))

# Spielen der Samples

Nachdem der P-6 eingeschaltet wurde, können Sie die Samples über die Sample Pads abspielen.

## HINWEIS

Das Tempo des aktuellen Pattern wird im Display angezeigt.



## 1 Drücken Sie die Sample Pads, um die Samples abzuspielen.

Damit werden die Samples abgespielt, die den Sample Pads zugewiesen sind.

## HINWEIS

- Wenn Sie ein Sample Pad gedrückt halten und den [KYBD] (HOLD) -Taster drücken, wird das gespielte Sample gehalten.
- Sie können die Sample Pad-Bänke umschalten.  
Weitere Details finden Sie unter „Umschalten der Sample-Bänke (S. 11)“.

## Umschalten der Sample-Bänke

Gehen Sie wie folgt vor, um die Sample Pad-Bänke umzuschalten.

Die Samples sind in Bänke (A–H) und Nummern (1–6) sortiert. Damit stehen insgesamt 48 Samples zur Verfügung.



### 1 Drücken Sie einen der [A/E]–[D/H] -Taster.

Dadurch wird auf die entsprechende Bank umgeschaltet.

Um eine der Bänke E–H auszuwählen, drücken Sie die [A/E]–[D/H] -Taster 2x.

### HINWEIS

Die Anzeigen der Taster [A/E]–[D/H] leuchten je nach ausgewählter Bank unterschiedlich auf.

Bank	[A/E]–[D/H] -Taster
A–D	leuchten
E–H	blinken

## Ändern der Klangqualität der Sample-Wiedergabe (Lo-Fi)

Sie können den Lo-Fi-Effekt verwenden, um absichtlich die Wiedergabequalität zu verringern. Dadurch werden die Samples mit einer niedrigeren Sample-Bitrate wiedergegeben werden.



- 1 Drücken Sie die Sample Pads [1]–[6], auf welche Sie den Lo-Fi-Effekt anwenden möchten oder drücken Sie das [GRANULAR] Pad.
- 2 Drücken Sie den [LO-Fi] -Taster, um den Lo-Fi-Effekt ein- bzw. auszuschalten.

[LO-Fi] -Taster	Beschreibung
Off (erloschen)	Der Lo-Fi-Effekt ist ausgeschaltet.
On (leuchtet)	Der Lo-Fi-Effekt ist eingeschaltet und die Soundqualität wird reduziert. <b>HINWEIS</b> Sie können die Stärke des Lo-Fi-Effekts einstellen. Weitere Details finden Sie unter „Einstellen und Überprüfen der Stärke des Lo-Fi-Effekts (S. 13)“.

### HINWEIS

Sie können die Einstellungen der Sample Pads auf die Einstellungen vor der Editierung wiederherstellen (d.h. den zuletzt gespeicherten Zustand). Weitere Details finden Sie unter „Zurücksetzen der Sample Pad-Einstellungen (S. 21)“.

## Einstellen und Überprüfen der Stärke des Lo-Fi-Effekts

Sie können die Stärke des Lo-Fi-Effekts einstellen (wie stark die Soundqualität herabgesetzt wird).



- 1 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [LO-Fi] -Taster.
- 2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler „LoFi“ aus.
- 3 Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.
- 4 Stellen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler die gewünschte Effektstärke ein.
- 5 Um die Einstellungen zu verlassen, drücken Sie den [C] (EXIT) -Taster.

### HINWEIS

Um die Sample Rate für das aktuell gewählte Sample anzeigen zu lassen, wählen Sie bei Schritt 2 „SMP.R.“ aus und drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.

Drücken Sie den [C] (EXIT) -Taster, um das Prüfen der Sample Rate zu beenden.

### Verändern des Sample Playback Mode (Gate/One-Shot)

Gehen Sie wie folgt vor, um den Sample Playback Mode (den Abspielmodus) einzustellen.

Die Art und Weise, wie Samples bei Drücken eines der Pads abgespielt werden, wird durch den Abspielmodus bestimmt.



**1** Drücken Sie das Sample Pad, für das Sie den Playback Mode ändern möchten.

**2** Drücken Sie den [GATE]-Taster, um den Playback Mode einzustellen.

[GATE]-Taster	Beschreibung
<b>Off</b>	Das Sample wird im One Shot-Modus abgespielt. In diesem Modus wird das Sample bis zum Ende abgespielt, auch wenn Sie das Sample Pad losgelassen haben.
<b>On</b>	Das Sample wird im Gate-Modus abgespielt. In diesem Modus wird das Sample nur dann abgespielt, wenn Sie das Sample Pad gedrückt halten.

#### HINWEIS

Sie können die Einstellungen der Sample Pads auf die Einstellungen vor der Editierung wiederherstellen (d.h. den zuletzt gespeicherten Zustand).

Weitere Details finden Sie unter „Zurücksetzen der Sample Pad-Einstellungen (S. 21)“.



## Auswahl der Abspielrichtung eines Sample

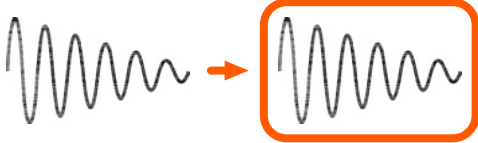
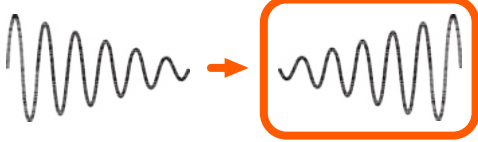

Sie können auswählen, in welche Richtung ein Sample abgespielt werden soll.



### 1 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [LOOP] -Taster.

Damit wird die Abspielrichtung des Sample umgeschaltet.

Jedesmal, wenn Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt halten und den [LOOP] -Taster drücken, wird diese Einstellung umgeschaltet.

Display	[LOOP] -Taster	Beschreibung
<i>Forw</i> ( <b>Forward</b> )	leuchtet schwach	Das Sample wird vorwärts abgespielt (normaler Modus). 
<i>Rev</i> ( <b>Reverse</b> )	leuchtet	Das Sample wird rückwärts abgespielt. 
<i>Alt</i> ( <b>Alternate</b> )	blinkt	Das Sample wird wiederholt abwechselnd vorwärts und rückwärts abgespielt.  <b>HINWEIS</b> Im Alternate Mode wird das Sample in einer Schleife abgespielt.

## Spielen der Samples

---

### HINWEIS

Sie können die Einstellungen der Sample Pads auf die Einstellungen vor der Editierung wiederherstellen (d.h. den zuletzt gespeicherten Zustand). Weitere Details finden Sie unter „[Zurücksetzen der Sample Pad-Einstellungen \(S. 21\)](#)“.



## Abspielen von Samples als Loop

Gehen Sie wie folgt vor, um Samples wiederholt (als Loop) abspielen zu lassen.



### 1 Drücken Sie den [LOOP] -Taster.

Damit wird die Loop-Wiedergabe eingeschaltet.

#### HINWEIS

- Wenn die Anzeige des [GATE] -Tasters erloschen ist (One-Shot), wird der Loop auch dann weiter gespielt, wenn Sie das entsprechende Sample Pad loslassen.  
Um das Sample-Playback zu stoppen, drücken Sie das entsprechende Sample Pad erneut.
- Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [C] (EXIT) -Taster, um die Wiedergabe aller Samples zu stoppen.
- Sie können die Einstellungen der Sample Pads auf die Einstellungen vor der Editierung wiederherstellen (d.h. den zuletzt gespeicherten Zustand).  
Weitere Details finden Sie unter „Zurücksetzen der Sample Pad-Einstellungen (S. 21)“.

### Übereinanderlegen und Triggern des gleichen Sample (Polyphonic)

Sie können für ein Sample bis zu 16 Noten spielen und übereinander legen.

Damit können Sie Samples als Akkorde oder die mit der Chop-Funktion erzeugten Sample-Ausschnitte gleichzeitig spielen.



- 1 Drücken Sie eines der Sample Pads, um das entsprechende Sample auszuwählen.

#### HINWEIS

Wenn die Anzeige des [KYBD] -Tasters leuchtet, können Sie mit den Keyboard-Tastern die ausgewählten Samples als Noten in einer Skala abspielen.

Weitere Details finden Sie unter „Abspielen der Samples über die Keyboard-Taster (S. 19)“.

- 2 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [GATE] -Taster.

Das Gerät wechselt in den Polyphonic Mode.

Im Display erscheint die Anzeige „POLY“.

- 3 Um den Polyphonic Mode auszuschalten, halten Sie erneut den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [GATE] -Taster.

Dadurch wird wieder auf den Monophonic Mode umgeschaltet.

Im Display erscheint die Anzeige „Mono“.

#### HINWEIS

Sie können die Einstellungen der Sample Pads auf die Einstellungen vor der Editierung wiederherstellen (d.h. den zuletzt gespeicherten Zustand).

Weitere Details finden Sie unter „Zurücksetzen der Sample Pad-Einstellungen (S. 21)“.

## Abspielen der Samples über die Keyboard-Taster

Mit den Keyboard-Tastern können Sie das über die Sample Pads bzw. das [GRANULAR] Pad ausgewählte Sample in einer Notenskala abspielen. Sie können die Keyboard-Taster auch dafür verwenden, um die Samples, die Sie mit dem Step Sampling aufgenommen oder mit der Chop-Funktion unterteilt haben, abzuspielen.

### HINWEIS

Sie können die Samples, die Sie mit dem Step Sampling aufgenommen oder mit der Chop-Funktion unterteilt haben, nicht als Noten in einer Skala abspielen.

Weitere Details finden Sie in den Abschnitten „Erstellen von einzelnen Teil-Samples beim Sampling (Step Sampling) (S. 27)“ und „Chop-Funktion (Chop (S. 107))“.



**1 Drücken Sie ein Sample Pad oder das [GRANULAR] Pad.**

**2 Drücken Sie den [KYBD] -Taster.**

Die Anzeige des [KYBD] -Tasters leuchtet und die Step-Taster arbeiten nun als Keyboard-Taster.

**3 Spielen Sie die Samples über die Keyboard-Taster.**

**4 Wenn Sie die Taster nicht mehr als Keyboard-Taster verwenden möchten, drücken Sie den [KYBD] -Taster.**

Die Anzeige des [KYBD] -Tasters erlischt und die Keyboard-Taster arbeiten wieder als Step-Taster.

### HINWEIS

Im Polyphonic Mode können Sie die Samples als Akkorde oder die mit der Chop-Funktion erzeugten Sample-Ausschnitte gleichzeitig spielen.

Weitere Informationen zum Polyphonic Mode finden Sie unter „Übereinanderlegen und Triggern des gleichen Sample (Polyphonic) (S. 18)“.

### Umschalten der Oktavlage der Keyboard-Taster

Sie können den Notenbereich der Keyboard-Taster in Oktavschritten versetzen.



#### 1 Drücken Sie den [KYBD] -Taster.

Die Anzeige des [KYBD] -Tasters leuchtet und die Step-Taster arbeiten nun als Keyboard-Taster.

#### 2 Drücken Sie einen der [OCT-] [OCT+] -Taster.

Jedesmal, wenn Sie den [OCT-] -Taster drücken, wird der Notenbereich um eine Oktave erniedrigt. Jedesmal, wenn Sie den [OCT+] -Taster drücken, wird der Notenbereich um eine Oktave erhöht.

Die Anzahl der verschobenen Oktaven wird im Display angezeigt.

#### HINWEIS

- Je größer der Wert, desto schneller blinken die Anzeigen der [OCT-] - und [OCT+] -Taster.
- Um die Oktaveinstellung auf „0“ zurückzusetzen, drücken Sie beide [OCT-] - und [OCT+] -Taster gleichzeitig.

## Zurücksetzen der Sample Pad-Einstellungen

Sie können die Einstellungen der Sample Pads auf die Einstellungen vor der Editierung wiederherstellen (d.h. den zuletzt gespeicherten Zustand).



**1 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [OCT+] (MENU) -Taster.**

Der einzustellende Parameter wird im Display angezeigt.

**2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler „rLPd“ (Reload Pad) und drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.**

Die Einstellungen der Sample Pads werden auf die Werte vor der Editierung wiederhergestellt.

Mit diesem Vorgang können Sie die folgenden Parameter zurücksetzen.

- [LO-Fi] -Taster Einstellungen ([Ändern der Klangqualität der Sample-Wiedergabe \(Lo-Fi\) \(S. 12\)](#))
- [GATE] -Taster Einstellungen ([Verändern des Sample Playback Mode \(Gate/One-Shot\) \(S. 14\)](#))
- Monophonic/Polyphonic-Einstellungen ([Übereinanderlegen und Triggern des gleichen Sample \(Polyphonic\) \(S. 18\)](#))
- [LOOP] -Taster Einstellungen ([Abspielen von Samples als Loop \(S. 17\)](#))
- Sample Playback Abspielrichtung-Einstellungen ([Auswahl der Abspielrichtung eines Sample \(S. 15\)](#))
- [F#] (P.ENV) -Taster Einstellungen ([SAMPLE EDIT \(P.ENV\)-Einstellungen \(S. 97\)](#))
- [G] (VOICE) -Taster Einstellungen ([SAMPLE EDIT \(VOICE\)-Einstellungen \(S. 105\)](#))
- [G#] (FILTER) -Taster Einstellungen ([SAMPLE EDIT \(FILTER\)-Einstellungen \(S. 109\)](#))
- [A] (MIXER) -Taster Einstellungen ([SAMPLE EDIT \(MIXER\)-Einstellungen \(S. 111\)](#))



# Sampling

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie Audiodaten mit dem P-6 aufnehmen und Ihre eigenen Samples erstellen.

Die erstellten Samples können einem Sample Pad zugewiesen werden.

## HINWEIS

Die Samples werden intern in einem speziellen Bereich des P-6 gespeichert und werden von allen Patterns gemeinsam verwendet.



## 1 Drücken Sie den [SAMPLING] -Taster, um den Sampling Mode aufzurufen.

Die Anzeige des [SAMPLING] -Tasters leuchtet.

## HINWEIS

Die Step-Taster zeigen im Sampling Mode den Pegel des Audio-Eingangssignals an.

Weitere Details finden Sie unter „[Einstellen des Eingangspegels \(S. 24\)](#)“.

## 2 Drücken Sie auf eines der blinkenden Sample Pads, dem Sie das Sample zuweisen möchten.

Das ausgewählte Sample Pad leuchtet und die Anzeige des [SAMPLING] -Tasters blinkt.

## HINWEIS

Sie können kein Sample Pad auswählen, dem bereits ein Sample zugeordnet ist (ein solches Sample Pad können Sie aktuell nicht für die Aufnahme verwenden).

Wählen Sie ein Sample Pad aus, dem noch kein Sample zugewiesen ist - oder - löschen Sie das bisherige Sample des gewünschten Sample Pad.

Informationen zum Löschen eines Sample finden Sie unter „[Löschen eines Sample \(S. 32\)](#)“.

## 3 Drücken Sie den [SAMPLING] -Taster.

Die Aufnahme (das Sampling) wird gestartet.

## HINWEIS

Der Zeitpunkt, an dem die Aufnahme gestartet wird, ist abhängig von den Triggereinstellungen für das Sampling.

Weitere Details finden Sie unter „[Einstellungen für das Sampling \(S. 25\)](#)“.

**4 Um den Sampling-Vorgang zu beenden, drücken Sie den [SAMPLING] -Taster.**

Das Sample wird im Gerät gespeichert und dem Sample Pad zugewiesen.

**HINWEIS**

- Die Methode zum Stoppen des Sampling-Vorgangs ist abhängig von den Bedingungen (der Länge). Sie können auch weitere Detail-Einstellungen für das Sampling vornehmen. Weitere Details finden Sie unter „[Einstellungen für das Sampling \(S. 25\)](#)“.
- Die Sample-Daten werden nach der Aufnahme automatisch optimiert (normalisiert). Während des Optimier-Vorgangs wird „nor n“ (Normalize) angezeigt.
- Das Zuweisen (Speichern) eines Sample kann etwas Zeit in Anspruch nehmen. Wenn „wr it“ (Write) angezeigt wird, warten Sie, bis „done“ im Display blinkt.

## Einstellen des Eingangspegels

Sie können den Eingangspegel des integrierten Mikrofons oder des Headset-Mikrofons für das Sampling einstellen.

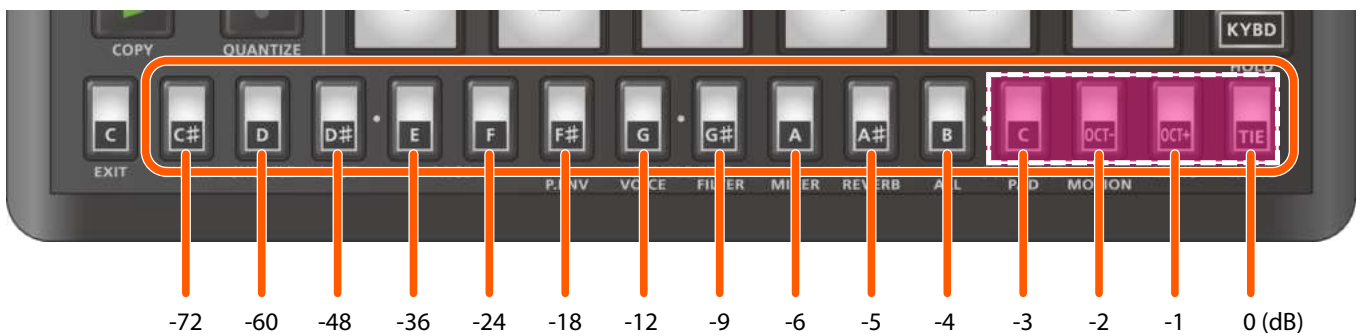
Der tatsächliche Eingangspegel kann während der Eingabe des Audiosignals angepasst werden, so dass Sie den optimalen Pegel einstellen können.



### 1 Drücken Sie den [SAMPLING]-Taster.

Der Sampling Mode wird ausgewählt.

Achten Sie auf die Anzeigen der Step-Taster.



### 2 Stellen Sie mit dem [LEVEL]-Regler den Eingangspegel so ein, dass die [C]-[TIE]-Taster (-3 bis 0 dB) nur gelegentlich aufleuchten.

#### HINWEIS

- Der Spitzen-Pegel (Peak) des Eingangssignals wird angezeigt, wenn Sie den [SHIFT]-Taster drücken.
- Wenn Sie nach dem Sampling oder Re-sampling die Sample Pads spielen, stellen Sie die Lautstärke des Sample mit einer der folgenden Methoden ein.
  - Verlassen Sie den Sampling Mode und stellen Sie die Lautstärke für jedes Sample Pad mit dem [LEVEL]-Regler ein.
  - Verwenden Sie den Parameter „Volume (S. 91)“, um die Lautstärke für das gesamte Pattern einzustellen.
- Wenn das an der MIX IN-Buchse anliegende Audiosignal verzerrt klingt, obwohl das 0-dB-Segment auf der Pegelanzeige nicht leuchtet, stellen Sie die Lautstärke mit einer der folgenden Methoden ein.
  - Stellen Sie die Lautstärke der angeschlossenen externen Geräte ein.
  - Stellen Sie den „Ext. In Gain (S. 94)“-Parameter ein.



## Einstellungen für das Sampling

Sie können die Sampling (Aufnahme)-Parameter für dieses Gerät verändern.



### 1 Drücken Sie den [SAMPLING] -Taster.

Der Sampling Mode wird ausgewählt.

### 2 Verwenden Sie die folgenden Controller, um die Sampling-Parameter einzustellen.

Controller	Wert	Beschreibung
[LO-Fi] -Taster (Jedesmal, wenn Sie den [LO-Fi] -Taster drücken, wird die Sample Rate umgestellt.)	Dieser bestimmt die Sample Rate.	
	44.1k	Die Sampling-Frequenz ist 44,1 kHz.
	Die Anzeige des [LO-Fi] -Tasters leuchtet schwach.	
	22.0k	Die Sampling-Frequenz ist 22,05 kHz.
	Die Anzeige des [LO-Fi] -Tasters leuchtet.	
[DELETE] -Taster	14.7k	Die Sampling-Frequenz ist 14,7 kHz.
	Die Anzeige des [LO-Fi] -Tasters blinkt schnell.	
	11.0k	Die Sampling-Frequenz ist 11,025 kHz.
[DELETE] -Taster	Dieser schaltet das Mikrofon ein bzw. aus.	
	Die Anzeige des [DELETE] -Tasters leuchtet.	Das Mikrofon ist ausgeschaltet.
	Die Anzeige des [DELETE] -Tasters leuchtet schwach.	Das Mikrofon ist eingeschaltet.
[PITCH] -Regler	Dieser bestimmt, ob das Sampling in mono oder stereo erfolgt.	
	mono	Das Sampling erfolgt in mono.
	STER	Das Sampling erfolgt in stereo.

## Sampling

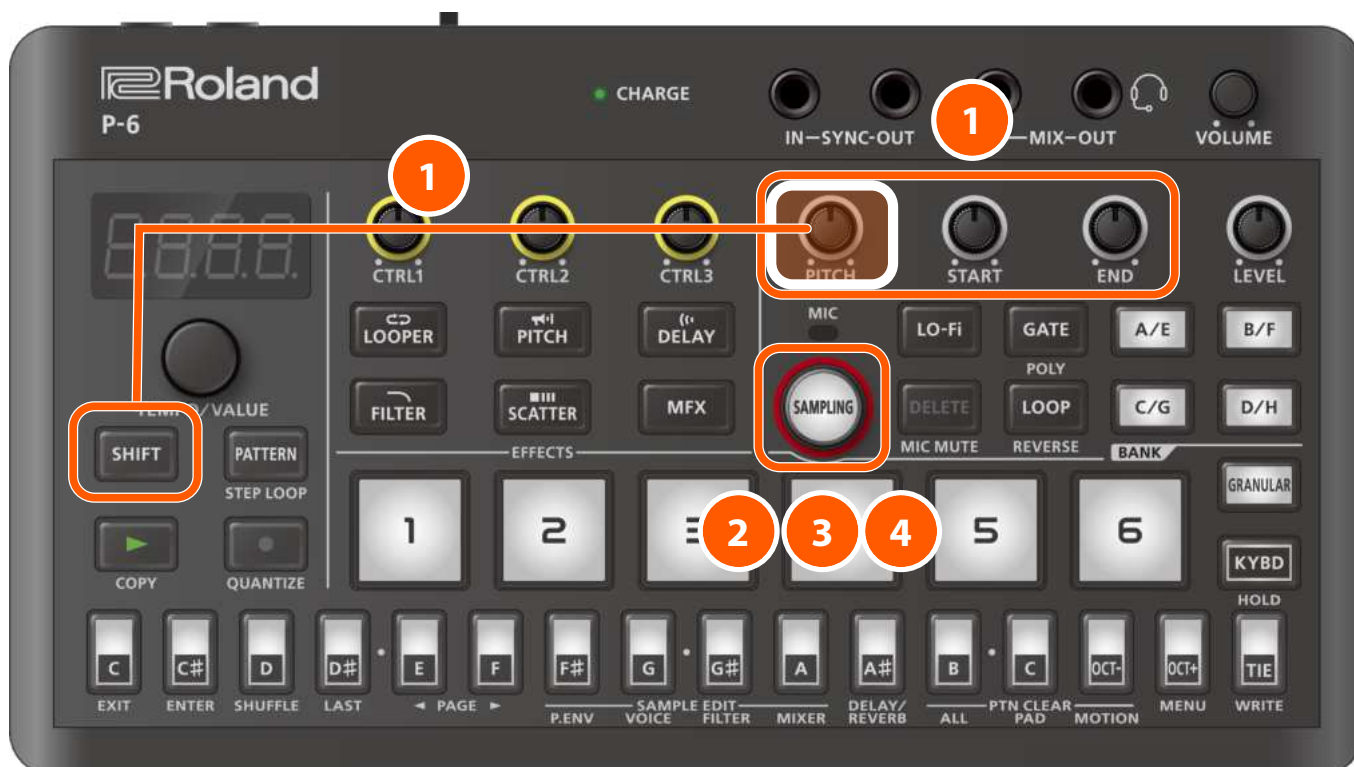
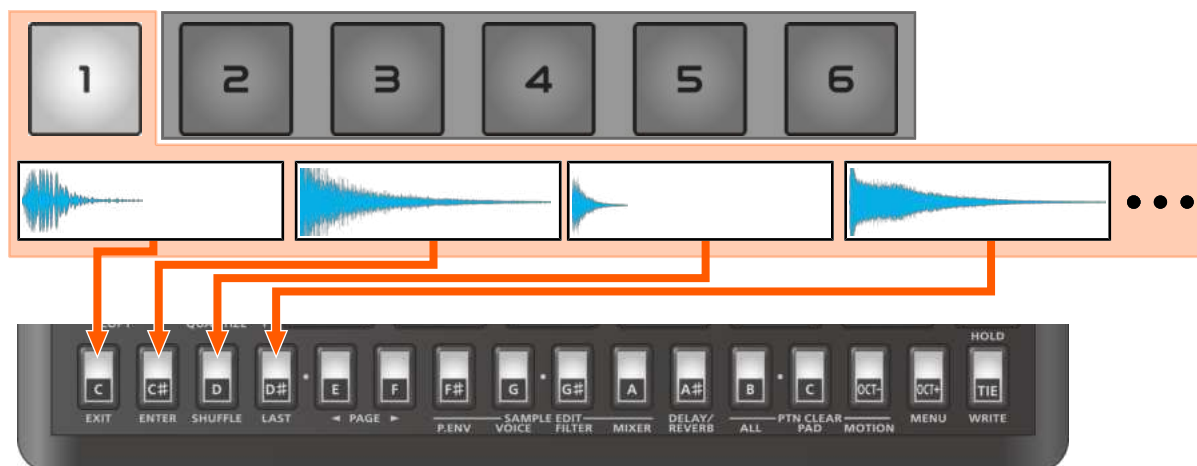
Controller	Wert	Beschreibung
[START] -Regler	Dieser bestimmt die Länge des Sample. <b>HINWEIS</b> Die Länge, die Sie einstellen können, ist abhängig vom Tempo, von der Sample Rate und der Mono/ Stereo-Einstellung.	
	<i>FrEE</i>	Das Sampling wird gestoppt, wenn Sie den [SAMPLING] -Taster drücken. <b>HINWEIS</b> Informationen zur maximal verfügbaren Zeit für jedes Sample finden Sie unter „ <a href="#">Maximale Sampling-Zeit (S. 150)</a> “.
	<i>n. 1P4 (1 von 4 Beats pro Takt), n.2P4 (2 von 4 Beats pro Takt), n.3P4 (3 von 4 Beats pro Takt), n. 1-n. 29</i>	bestimmt die Sample-Länge (Anzahl der Takte).
[END] -Regler	Dieser bestimmt den Trigger, der zum Starten des Sampling-Vorgangs verwendet wird.	
	<i>EFF</i>	Drücken Sie den [SAMPLING] -Taster, um den Sampling-Vorgang zu starten.
	<i>SYnC</i>	Drücken Sie einen der Taster [SAMPLING] oder [▶] oder verwenden Sie die Start (FA)/STOP (FC)-Befehle, die von einem externen MIDI-Gerät an dieses Gerät gesendet werden, um den Sampling-Vorgang zu starten bzw. zu stoppen.
	<i>-3db--24d (-3--24dB)</i>	Der Sampling-Vorgang wird ab dem Zeitpunkt gestartet, an dem die Lautstärke des Audio-Eingangssignals den hier eingestellten Pegel überschreitet.
[LEVEL] -Regler	<i>G. 0-6,255</i>	Dieser bestimmt die Empfindlichkeit des Mikrofonsignals. Weitere Details finden Sie unter „ <a href="#">Einstellen des Eingangspegels (S. 24)</a> “.
Halten des [SHIFT] -Tasters und Drehen des [PITCH] -Reglers	Damit wird das Step Sampling gestartet. Dabei werden einzelne Samples auf Grundlage der mit dem [START] -Regler eingestellten Samplingzeit erzeugt. Nach dem Sampling-Vorgang wird jedem Sample eine Notenummer zugewiesen. Weitere Informationen zum Step Sampling finden Sie unter „ <a href="#">Erstellen von einzelnen Teil-Samples beim Sampling (Step Sampling) (S. 27)</a> “.	
	<i>OFF</i>	Die Step Sampling-Funktion wird nicht verwendet.
	<i>S. 2-5. 64</i>	bestimmt die Anzahl der Teilabschnitte, die bei Ausführen der Step Sampling-Funktion erstellt werden.

## Erstellen von einzelnen Teil-Samples beim Sampling (Step Sampling)

Mit dem Step Sampling werden bei der Aufnahme einzelne Teil-Samples erzeugt, abhängig von der mit dem [START] -Regler eingestellten Samplingzeit.

Normalerweise wird beim Sampling ein Sample pro Sample Pad zugeordnet. Beim Step Sampling können Sie einem Sample Pad mehrere Samples zuweisen.

Nach Abschluss des Sampling-Vorgangs wird jedem Sample eine Notennummer zugewiesen und Sie können die Samples mit den Keyboard-Tastern oder über eine externe MIDI-Tastatur spielen.



### 1 Aktivieren Sie die Step Sampling-Funktion. Siehe „Einstellungen für das Sampling (S. 25)“

Stellen Sie die gewünschte Anzahl der Einzel-Samples ein (5. 2–5. 54), die mit der Step Sampling-Funktion erstellt werden sollen. Stellen Sie außerdem die Parameter Sample Rate, Mono/Stereo, Sample Length und Trigger ein.

### 2 Drücken Sie das Sample Pad, dem ein Sample zugeordnet werden soll.

Die Anzeige des [SAMPLING] -Tasters blinkt.

## Sampling

### HINWEIS

Sie können kein Sample Pad auswählen, dem bereits ein Sample zugeordnet ist (ein solches Sample Pad können Sie aktuell nicht für die Aufnahme verwenden).

Wählen Sie ein Sample Pad aus, dem noch kein Sample zugewiesen ist - oder - löschen Sie das bisherige Sample des gewünschten Sample Pad.

Informationen zum Löschen eines Sample finden Sie unter „[Löschen eines Sample \(S. 32\)](#)“.

### 3 Drücken Sie den [SAMPLING] -Taster.

Die Aufnahme (das Sampling) wird gestartet.

### HINWEIS

- Der Zeitpunkt, an dem die Aufnahme gestartet wird, ist abhängig von den Triggereinstellungen für das Sampling. Weitere Details finden Sie unter „[Einstellungen für das Sampling \(S. 25\)](#)“.
- Sie können beim Step Sampling den Sampling-Vorgang erneut ausführen, wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind. Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler den Step aus, für den Sie das Sampling erneut durchführen möchten (die „Split“-Position) und drücken Sie den [SAMPLING] -Taster.

### 4 Wiederholen Sie Schritt 3 (d.h. wiederholen Sie das Sampling).

Wenn die angegebene Anzahl von Samples durch Wiederholen des Sampling-Vorgangs erreicht ist, blinkt im Display die Anzeige „End“.

Die Samples werden auf dem angegebenen Pad gespeichert und jedem Sample wird eine Notenummer zugewiesen.

Die Notenummern werden wie folgt vergeben.

Split (einzelne) Samples	Notenummer (Note)
Sample #1	60 (C4)
Sample #2	61 (C#4)
:	:
Sample #64	123 (D#9)

### HINWEIS

- Die Tonhöhe der Samples wird nicht verändert (diese sind nicht in einer Skala abspielbar), auch wenn den einzelnen Samples Notenummern zugewiesen sind.
- Informationen zur Überprüfung der Sounds der einzelnen Samples finden Sie unter „[Abspielen der Samples über die Keyboard-Taster \(S. 19\)](#)“.
- Informationen zum Übereinanderlegen und Spielen der einzelnen Samples finden Sie unter „[Übereinanderlegen und Triggern des gleichen Sample \(Polyphonic\) \(S. 18\)](#)“.

## Editieren eines Sample

Gehen Sie wie folgt vor, um die Parameterwerte für ein Sample zu verändern.



- 1 Wählen Sie zunächst das gewünschte Sample aus. Siehe „Spielen der Samples (S. 10)“.
- 2 Gehen Sie wie nachfolgend beschrieben vor, um die Parameterwerte zu verändern.

Parameter/Funktion	Bedienvorgang	Referenz
Bearbeiten von zeitbasierten Änderungen der Tonhöhe	Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [F#] (P.ENV) -Taster.	<a href="#">SAMPLE EDIT (P.ENV)-Einstellungen (S. 97)</a>
Bearbeiten der Abspiel-Tonhöhe, des Bereichs oder der zeitbasierten Änderungen der Lautstärke oder des Filter	Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [G] (VOICE) -Taster.	<a href="#">SAMPLE EDIT (VOICE)-Einstellungen (S. 105)</a>
Verwenden des Filter, um den Sound zu bearbeiten	Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [G#] (FILTER) -Taster.	<a href="#">SAMPLE EDIT (FILTER)-Einstellungen (S. 109)</a>
Bearbeiten der Sample-Lautstärke und des Panorama, der Output Bus-Einstellungen und des Send-Werts für das Delay/Reverb	Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [A] (MIXER) -Taster.	<a href="#">SAMPLE EDIT (MIXER)-Einstellungen (S. 111)</a>

- 3 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler den gewünschten Parameter aus und drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.
- 4 Stellen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler den Wert ein.

### HINWEIS

Sie können einige Parameter auch mit den [CTRL1]–[CTRL3] -Reglern und den Reglern [PITCH], [START], [END] und [LEVEL] einstellen. Weitere Details finden Sie unter „Regler-Funktionen (S. 123)“.

- 5 Um die Bearbeitung abzuschließen, drücken Sie 2x den [C] (EXIT) -Taster.

### HINWEIS

Sie können die Einstellungen der Sample Pads auf die Einstellungen vor der Editierung wiederherstellen (d.h. den zuletzt gespeicherten Zustand). Weitere Details finden Sie unter „Zurücksetzen der Sample Pad-Einstellungen (S. 21)“.

### Kopieren eines Sample

Sie können ein in einem Sample Pad zugewiesenes Sample auf ein anderes Sample Pad kopieren.



- 1 Halten Sie das Sample Pad des gewünschten Sample gedrückt und drücken Sie die Taster [SHIFT] und [►] (COPY).
- 2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE]-Regler „COPY“ aus.
- 3 Drücken Sie den [C#] (ENTER)-Taster.
- 4 Drücken Sie auf das gewünschte Kopierziel-Sample Pad (eines, das blinkt).

#### HINWEIS

- Sie können bei Bedarf für den Zielbereich zwischen den Sample Pad-Bänken wechseln. Siehe „Umschalten der Sample-Bänke (S. 11)“.
- Sie können ein Sample auch auf ein noch nicht belegtes (leeres) Sample Pad kopieren. Sie können kein Sample Pad auswählen, dem bereits ein Sample zugeordnet ist (ein solches Sample Pad können Sie aktuell nicht für den Kopiervorgang verwenden). Wählen ein Sample Pad aus, dem noch kein Sample zugewiesen ist (diese Pads blinken) - oder - löschen Sie vorher das bisherige Sample des gewünschten Sample Pad. Informationen zum Löschen eines Sample finden Sie unter „Löschen eines Sample (S. 32)“.

- 5 Drücken Sie den [C#] (ENTER)-Taster.

Das Sample wird kopiert.



## Vertauschen von Samples

Gehen Sie wie folgt vor, um die Positionen zweier Samples zu vertauschen.



- 1 Halten Sie das Sample Pad des ersten Sample gedrückt und drücken Sie dann die Taster [SHIFT] und [►] (COPY).
- 2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE]-Regler „HOLD“ aus.
- 3 Drücken Sie den [C#] (ENTER)-Taster.
- 4 Drücken Sie auf das Sample Pad für das Austauschziel (das zweite Sample, auf einem blinkenden Sample Pad).

### HINWEIS

- Sie können bei Bedarf für den Zielbereich zwischen den Sample Pad-Bänken wechseln. Siehe „Umschalten der Sample-Bänke (S. 11)“.
- Es ist nicht möglich, ein Sample mit einem Sample Pad auszutauschen, das kein Sample enthält (ein noch leeres Sample Pad).

- 5 Drücken Sie den [C#] (ENTER)-Taster.

Das erste Sample wird mit dem zweiten Sample vertauscht.

### Löschen eines Sample

Gehen Sie wie folgt vor, um das Sample eines Sample Pad zu löschen.



**1 Drücken Sie den [DELETE] -Taster.**

Im Display erscheint die Anzeige „DEL“.

**2 Drücken Sie eines der blinkenden Sample Pads, dessen Sample Sie löschen möchten.**

**HINWEIS**

Bei Bedarf können Sie zwischen den Sample-Bänken wechseln.

Siehe „Umschalten der Sample-Bänke (S. 11)“.

**3 Drücken Sie den [DELETE] -Taster.**

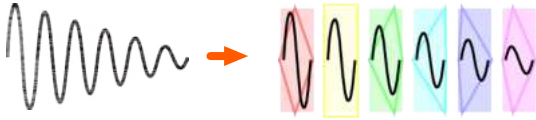
Dadurch wird das Sample des ausgewählten Sample Pad gelöscht.



# Die Definition von Granular Sampler

Der Begriff „Granular“ stammt vom englischen Wort „grain“ (Korn).

Mit dieser Funktion können Sie neue Sounds aus „grains“ erstellen. Diese sind Samples, die in sehr kurze Abschnitte unterteilt sind.



Sie können die nachfolgend aufgeführten Grain-Parameter steuern, um die originale Klangfarbe des Sounds zu verändern.

- Verändern der Größe und Abspiel-Position eines Grain
- Erhöhen der Anzahl der Grains
- Willkürliches Ändern der Abspielrichtung, der Stereo-Position eines Grain und mehr.

Im P-6 stehen diese Funktionen im „Granular Sampler“ zur Verfügung.

Sie können den Granular Sampler des P-6 für Samples anwenden, welche Sie bereits aufgenommen haben.

# Anwendung des Granular Sampler

Gehen Sie wie folgt vor, um das Sample (die Rohdaten) für die Anwendung des Granular Sampler auszuwählen.



- 1 Halten Sie den [PATTERN] -Taster gedrückt und drücken Sie das [GRANULAR] Pad sowie das Sample Pad des gewünschten Sample.

Dadurch wird das Sample des gewählten Sample Pad dem [GRANULAR] Pad zugewiesen.

- 2 Drücken Sie das [GRANULAR] Pad.

Der Granular Sampler wird gespielt.

## HINWEIS

Sie können die Sounds des Granular Sampler auch als Noten innerhalb einer Skala abspielen.

Weitere Details finden Sie unter „Abspielen der Samples über die Keyboard-Taster (S. 19)“.

## Steuern der Grain-Parameter

Gehen Sie wie folgt vor, um die Grain-Parameter zu verändern.

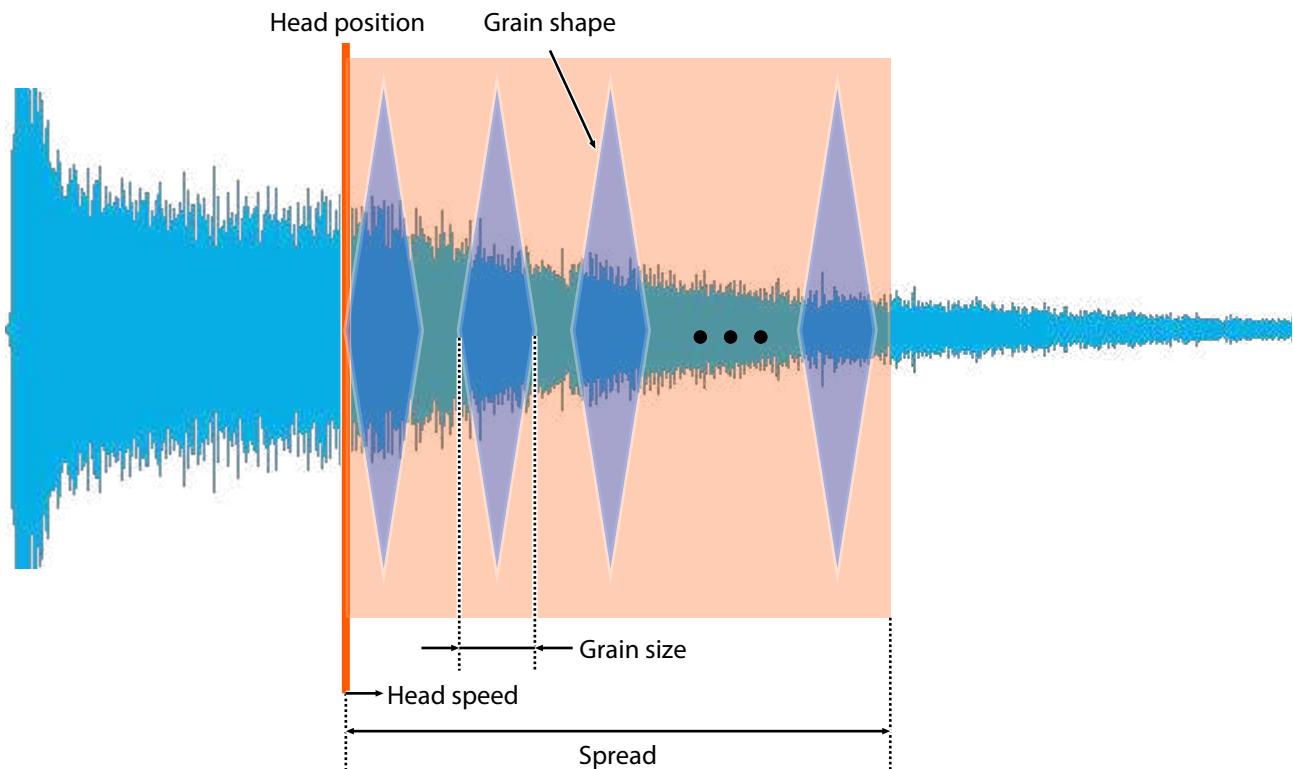


- 1 Wählen Sie zunächst das gewünschte Sample für das [GRANULAR] Pad aus. Siehe „Anwendung des Granular Samplers (S. 34)“.
- 2 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [G] (VOICE) -Taster.  
Nun können Sie das Sample bearbeiten.
- 3 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler den gewünschten Parameter aus und drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.

### HINWEIS

Weitere Informationen zu den Parametern finden Sie unter „SAMPLE EDIT (VOICE)-Einstellungen (S. 105)“.

- 4 Stellen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler den Wert ein.



### HINWEIS

- Sie können einige Parameter auch mit den [CTRL1]–[CTRL3]-Reglern und den Reglern [PITCH], [START], [END] und [LEVEL] einstellen. Weitere Details finden Sie unter „[SAMPLE EDIT \(VOICE\)-Einstellungen \(S. 105\)](#)“.
- Wenn Sie das [GRANULAR] Pad drücken, können Sie das bearbeitete Sample vorab hören. Der Abspielstatus des Grain wird zu diesem Zeitpunkt über die Step-Taster angezeigt.

### 5 Um den Vorgang zu beenden, drücken Sie 2x den [C] (EXIT)-Taster.

### HINWEIS

Sie können die Einstellungen für das [GRANULAR] Pad auf die Werte vor der Editierung zurück setzen. Weitere Details finden Sie unter „[Zurücksetzen der Einstellungen des \[GRANULAR\] Pad \(S. 37\)](#)“.

## Zurücksetzen der Einstellungen des [GRANULAR] Pad

Sie können die Einstellungen des [GRANULAR] Pad auf die Einstellungen vor der Editierung wiederherstellen (d.h. den zuletzt gespeicherten Zustand).



- 1 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [OCT+] (MENU) -Taster.

Der einzustellende Parameter wird im Display angezeigt.

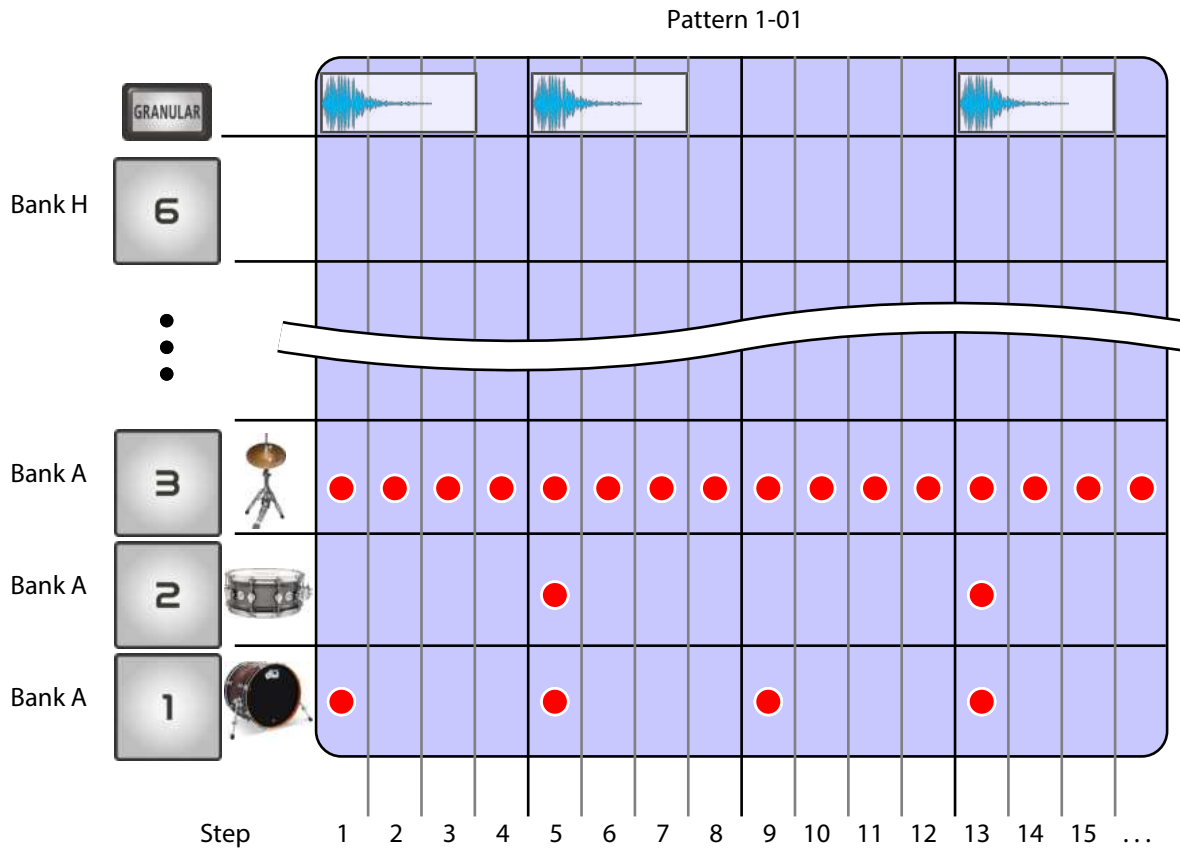
- 2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler „rLGr“ (Reload Granular Pad) und drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.

Die Einstellungen des [GRANULAR] Pad werden auf die Werte vor der Editierung zurück gesetzt.

# Die Definition von Patterns

## Was ist ein Pattern?

Ein Pattern enthält die Spieldaten, welche bestimmen, in welcher Reihenfolge die Samples abgespielt werden.



Sie können Patterns mit dem Pattern Sequencer aufnehmen.

Im P-6 werden die folgenden Daten als „Pattern“ verwaltet.

- Spieldaten im Pattern Sequencer ([Aufzeichnen des Spiels mit dem Pattern Sequencer \(S. 44\)](#))
- Lautstärke eines Pattern ([Volume \(S. 91\)](#))
- Transponierwert eines Pattern ([Transpose \(S. 91\)](#))
- Länge jedes Step in einem Pattern ([Pattern Scale \(S. 91\)](#))
- Mute-Einstellungen für jedes Sample Pad und das [GRANULAR] Pad ([Stummschalten eines Sample \(S. 42\)](#))
- Quantize-Einstellungen für jedes Sample Pad ([Play Quantize \(S. 92\)](#))
- Sound-Parameter für das [GRANULAR] Pad
- [A<sup>#</sup>] (DELAY/REVERB) -Taster Parameter ([DELAY/REVERB-Einstellungen \(S. 113\)](#); wenn [Global Delay/Reverb SW \(S. 115\)](#) ausgeschaltet ist)
- Tempo des Pattern ([Einstellen des Tempos \(S. 40\)](#))

Die Patterns sind in Bänke (1–4) und Nummern (1–16) aufgeteilt. Insgesamt stehen 64 Patterns zur Verfügung.

In der Werksvoreinstellung sind die folgenden Daten im Gerät gespeichert.

Bank-Nummer	Beschreibung
1-0 1- 1- 16	Preset-Patterns (diese können überschrieben werden)
2-0 1-4- 16	Leere Patterns

# Abspielen eines Pattern

Gehen Sie wie folgt vor, um das aktuell gewählte Pattern abzuspielen.



## 1 Drücken Sie den [▶]-Taster.

Das aktuell ausgewählte Pattern wird gespielt.

### HINWEIS

- Sie können die abzuspielenden Pattern umschalten. Weitere Details finden Sie unter „Auswählen eines Pattern (S. 41)“.
- Sie können die „Play Quantize“-Funktion verwenden, um das Timing der mit den Sample-Pads aufgezeichneten Spieldaten anzupassen. Weitere Details finden Sie unter „Play Quantize (S. 92)“.

### Einstellen des Tempos

Das Tempo wird immer im Display angezeigt.



- 1 Stellen Sie mit dem [TEMPO/VALUE]-Regler das gewünschte Tempo ein.

Das Tempo kann in einem Bereich von 40,0–300,0 eingestellt werden.

- 2 Wenn Sie den Tempowert in Feinschritten anpassen möchten, halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drehen Sie den [TEMPO/VALUE]-Regler.

Sie können den Wert in Einheiten von 0,1 verändern.



## Auswählen eines Pattern

Gehen Sie wie folgt vor, um das Pattern umzuschalten und die im P-6gespeicherten Spieldaten abzurufen.



### 1 Drücken Sie den [PATTERN] -Taster.

Die Anzeige des [PATTERN] -Tasters leuchtet und das Gerät wechselt in den Modus zum Wechseln des Pattern.

### 2 Halten Sie den [PATTERN] -Taster gedrückt und drücken Sie einen der Step-Taster, um die gewünschte Bank auszuwählen.

Die vier linken Step-Taster entsprechen den Bänken 1–4.

Wenn Sie den [PATTERN] -Taster gedrückt halten, leuchtet die Anzeige des Step-Tasters der ausgewählten Bank und die Step-Taster der anderen Bänke blinken.

Wenn Sie den [PATTERN] -Taster gedrückt halten und dann den [PATTERN] -Taster wieder loslassen, ohne eine Bank ausgewählt zu haben, können Sie mit Schritt 3 fortfahren, um eine Pattern- Nummer auszuwählen (ohne die Bank gewechselt zu haben).

### 3 Lassen Sie den [PATTERN] -Taster wieder los und wählen Sie mit den Step-Tastern die gewünschte Pattern-Nummer aus.

Die Step-Taster entsprechen den Pattern-Nummern 1–16.

Damit wird das ausgewählte Pattern abgerufen.

Step-Taster (Pattern-Nummer)	Beschreibung
leuchtet	Dieses bezeichnet das ausgewählte Pattern, das abgespielt wird.
blinkt	Dieses bezeichnet das Pattern, das nachfolgend abgespielt wird.

### HINWEIS

- Sie können ein Pattern auch mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler auswählen.
- Wenn Sie während des laufenden Pattern-Playback das Pattern wechseln, wird hiermit eingestellt, welches Pattern als nächstes abgespielt wird.  
Die Anzeige des Step-Tasters des ausgewählten Pattern und die Anzeige im Display blinken.  
Nach Ende des aktuellen Pattern wird automatisch die Wiedergabe des nächsten (vorab gewählten) Pattern gestartet.

### 4 Drücken Sie den [PATTERN] -Taster, um den Modus zur Pattern-Auswahl zu verlassen.

Die Anzeige des [PATTERN] -Tasters erlischt.

### Stummschalten eines Sample

Sie können den Sound eines Sample Pad oder des [GRANULAR] -Pad stummschalten, während ein Pattern abgespielt wird.



- 1 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie das gewünschte Sample Pad bzw. das [GRANULAR] Pad.

Damit wird die Wiedergabe des Sounds des gewählten Pad stummgeschaltet.

- 2 Um die Stummschaltung wieder aufzuheben, halten Sie wiederum den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie erneut das entsprechende Sample Pad bzw. das [GRANULAR] Pad.

#### HINWEIS

- Wenn Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt halten und die BANK [A/E]–[D/H] -Taster drücken, werden alle Samples der ausgewählten Bank stummgeschaltet.  
Um die Stummschaltung wieder aufzuheben, halten Sie erneut den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie die BANK [A/E]–[D/H] -Taster.
- Die Stummschalt (Mute)-Einstellungen werden in jedem Pattern gesichert.

## Wiedergabe von Steps in einer Schleife (Step Loop)

Sie können während des Pattern-Playback den/die ausgewählten Step(s) in einer Schleife (Loop) abspielen.

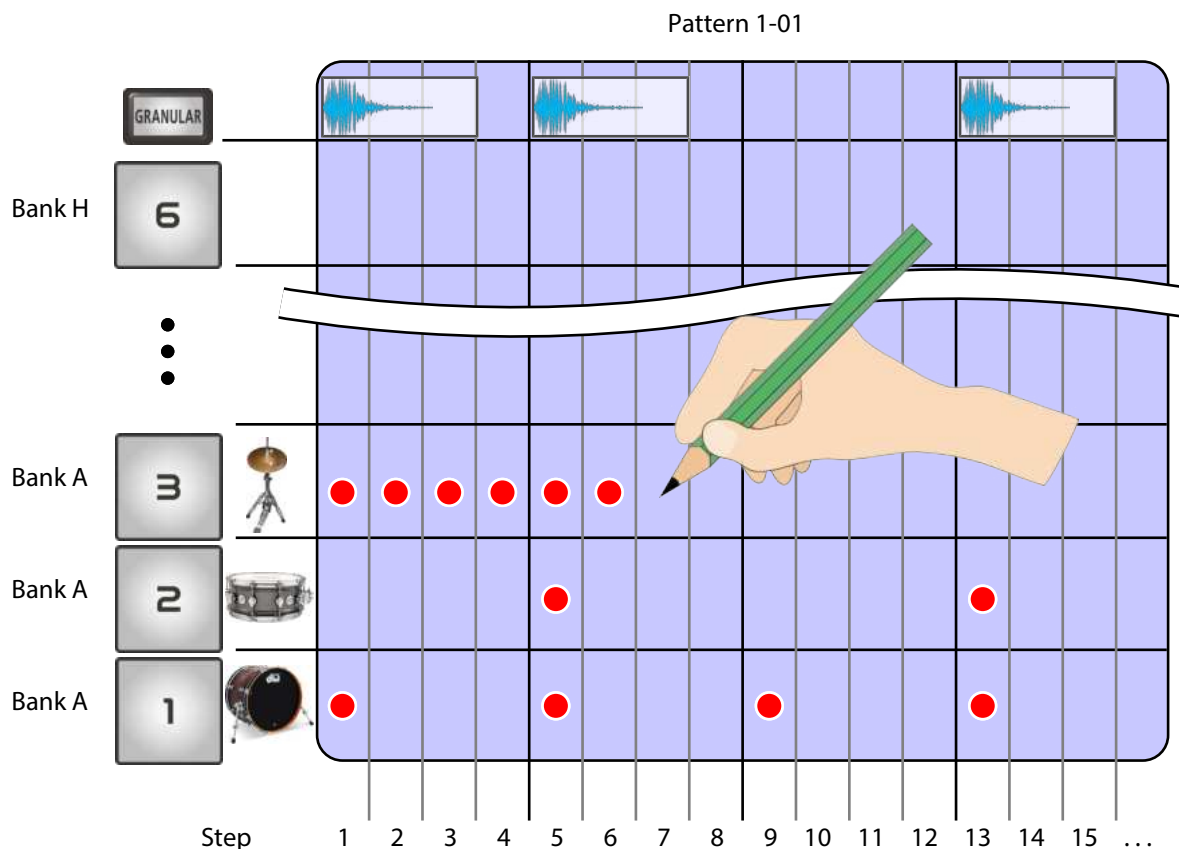
Sie können auch mehrere Steps auswählen.



- 1 **Drücken Sie den [▶]-Taster, so dass die Step-Anzeige leuchtet. Das Playback wird gestartet.**
- 2 **Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [PATTERN] -Taster.**  
Die Anzeige des [PATTERN] -Tasters blinkt und der Step Loop-Modus ist ausgewählt.
- 3 **Halten Sie die Step-Taster gedrückt, die wiederholt abgespielt werden sollen.**  
Die ausgewählten Steps werden wiederholt abgespielt.
- 4 **Um den Vorgang zu beenden, drücken Sie den [PATTERN] -Taster.**

# Aufzeichnen des Spiels mit dem Pattern Sequencer

Sie können im Gerät Songs aufnehmen, indem Sie über das Spielen der Sample Pads in Echtzeit Patterns erstellen - oder - über die Sample Pads und das [GRANULAR] Pad die Daten in Einzelschritten eingeben.



## Was ist ein Sequencer?

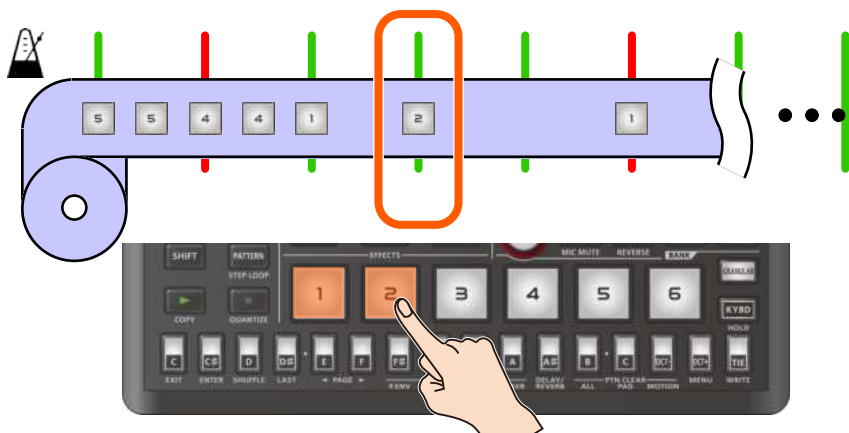
Ein Sequencer ist ein System, welches eine Reihenfolge von Spieldaten (eine „Sequenz“) wie Noten verschiedener Tonhöhen, Notenlängen, Notentiming usw. aufzeichnet und damit eine Klangerzeugung ansteuert.

Der Pattern Sequencer des P-6 kann die folgenden Daten in den „Steps“ aufnehmen und als Patterns organisieren.

- Tonhöhe der Note (Notennummer)
- Dynamikverhalten der Note (Velocity)
- Die Wahrscheinlichkeit, dass eine Note erklingt (Probability)
- Länge der Note (Gate Time)
- Detaillierte Timing-Einstellungen (Micro-Timing)
- Wiederholtes Spielen von Noten (Sub Steps)
- Kontinuierliche Änderung der Tone-Parameter (Motions)

## Aufnahme der Spieldaten in Echtzeit (Real-time Input)

Gehen Sie wie folgt vor, um die Spieldaten durch das Echtzeit-Spielen der Sample Pads, der Keyboard-Taster und eines externen MIDI-Geräts aufzuzeichnen.



- 1 **Drücken Sie den [●]-Taster.**
- 2 **Drücken Sie den [▶]-Taster.**  
Die Aufnahme wird gestartet.
- 3 **Drücken Sie die Sample Pads bzw. das [GRANULAR] Pad und spielen Sie einige Noten.**

Das Timing der Noten und die Spieldaten für die Sounds, welche Sie auf den Sample Pads bzw. dem [GRANULAR] Pad spielen, werden im Pattern aufgezeichnet.

### HINWEIS

- Sie können Ihr Spiel auch mithilfe des Metronoms aufnehmen.  
Siehe „Metronome (S. 95)“.

## Aufzeichnen des Spiels mit dem Pattern Sequencer

---

- Wenn die Anzeige des [KYBD] -Tasters leuchtet, arbeiten die Step-Taster als Keyboard-Taster. Mit den Keyboard-Tastern können Sie das über die Sample Pads bzw. das [GRANULAR] Pad ausgewählte Sample in einer Notenskala abspielen. Zusätzlich können Sie diese Spieldaten in Echtzeit aufnehmen.
- Sie können auch die auf einem mit diesem Gerät verbundenen externen MIDI-Keyboard gespielten Noten in Echtzeit aufnehmen.
- Wenn Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt halten und den [●] (QUANTIZE) -Taster drücken, werden bereits während der Aufnahme die eingespielten Noten in ihrer Position automatisch korrigiert (REC Quantize).  
Im Display erscheint die Anzeige „□n“.  
Dabei wird das Timing der Noten, die Sie in Echtzeit eingeben, während der Aufnahme an den Steps ausgerichtet (das Micro Timing einer Note wird als „0“ aufgezeichnet).  
Um die REC Quantize-Funktion auszuschalten, halten Sie erneut den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [●] (QUANTIZE) -Taster.  
Im Display erscheint die Anzeige „□FF“.
- Wenn Sie während der Aufnahme die Regler [PITCH], [START], [END] oder [LEVEL] bewegen, werden die entsprechend erzeugten Kontrolldaten (Motion) ebenfalls aufgezeichnet.  
Bei Abspielen eines Pattern werden die durch diese Regler erzeugten Steuerdaten ebenfalls abgespielt.  
Weitere Details finden Sie unter „[Aufzeichnen der durch die Regler-Bewegungen erzeugten Kontrolldaten \(S. 47\)](#)“.

### 4 Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie den [●]-Taster.

Damit ist die Pattern-Aufnahme beendet.

#### HINWEIS

- Sie können die Pattern-Einstellungen auf die Werte vor der Editierung zurück setzen.  
Weitere Details finden Sie unter „[Wiederherstellen der originalen Einstellungen des aktuellen gewählten Pattern \(S. 69\)](#)“.
- Es ist möglich, auch nur die Sequenzdaten des Pattern auf die Werte vor der Editierung zurückzusetzen.  
Weitere Details finden Sie unter „[Wiederherstellen der originalen Einstellungen der Sequenzdaten des aktuellen gewählten Pattern \(S. 70\)](#)“.

### Aufzeichnen der durch die Regler-Bewegungen erzeugten Kontrolldaten

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie die Kontrolldaten der Bewegungen der Regler in Echtzeit aufgezeichnet werden.

Die aufgenommenen Kontrolldaten werden während des Pattern-Playback abgespielt.

Sie können im P-6 die „Motions“ der Regler [PITCH], [START], [END] und [LEVEL] aufzeichnen und wiedergeben.



**1** Starten Sie die Echtzeit-Aufnahme. Siehe „Aufnahme der Spieldaten in Echtzeit (Real-time Input) (S. 45)“.

**2** Bewegen Sie die Regler [PITCH], [START], [END] und [LEVEL].

Die durch das Drehen der Regler erzeugten Kontrolldaten werden aufgezeichnet.

#### HINWEIS

- Es ist nicht möglich, die Bewegungen der [CTRL1]–[CTRL3]-Regler zur Steuerung der MFX-Parameter aufzeichnen.
- Sie können die Einstellungen der Sample Pads auf die Einstellungen vor der Editierung wiederherstellen (d.h. den zuletzt gespeicherten Zustand).  
Weitere Details finden Sie unter „Zurücksetzen der Sample Pad-Einstellungen (S. 21)“.



### Löschen von in einem Pattern enthaltenen Regler-Kontrolldaten

Gehen Sie wie folgt vor, um die mit „Aufzeichnen der durch die Regler-Bewegungen erzeugten Kontrolldaten (S. 47)“ aufgezeichneten Regler-Kontrolldaten zu löschen.



**1 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [OCT-] (MOTION) -Taster.**

Die Anzeige „LLr“ blinkt im Display.

**2 Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.**

Alle Regler-Kontrolldaten des Pattern werden gelöscht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [C] (EXIT) -Taster.

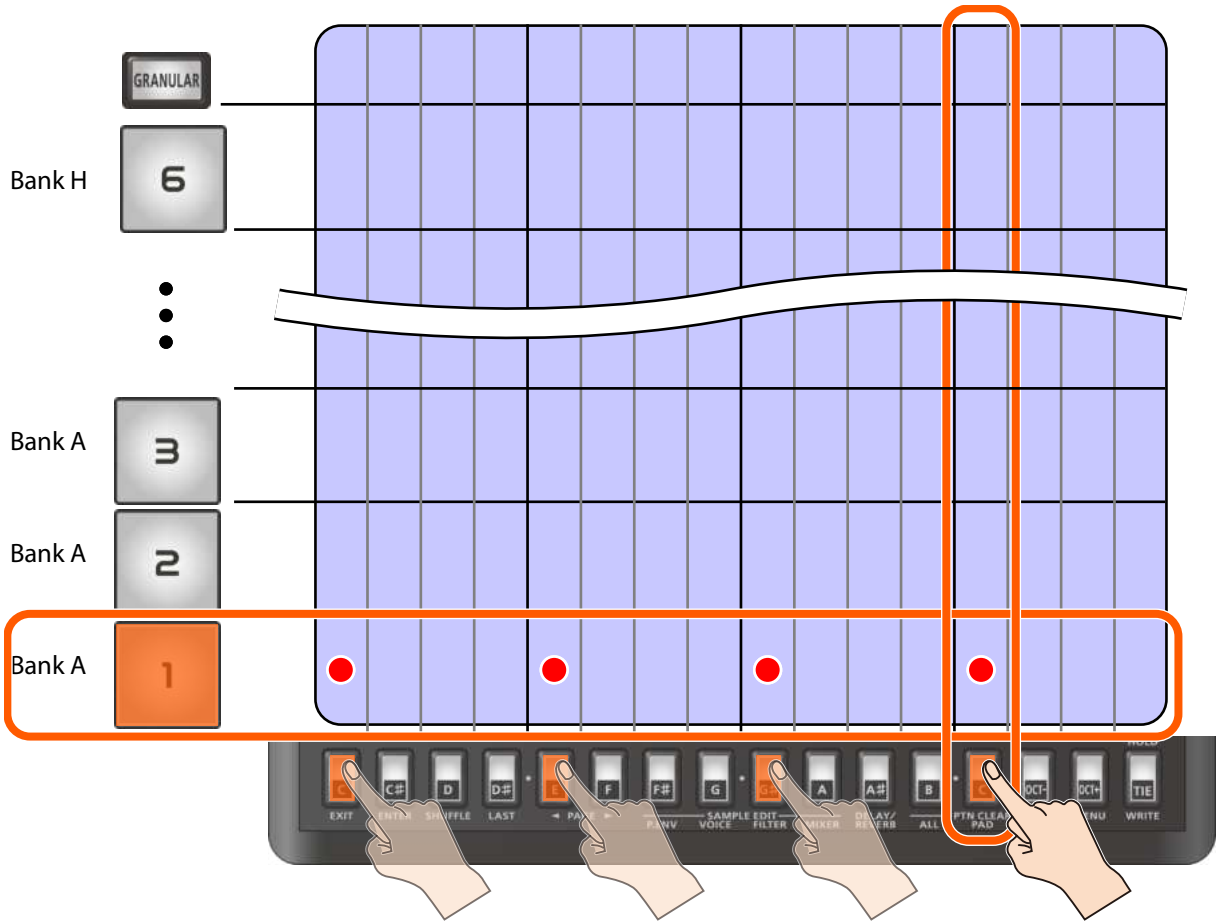
#### HINWEIS

Sie können auch die Daten eines einzelnen Reglers löschen.

- Drehen Sie nach Schritt 1 den [PITCH]–[LEVEL] -Regler, dessen Kontrolldaten Sie löschen möchten.  
Wenn für diesen Regler im Pattern Daten aufgezeichnet wurden, erscheint die Anzeige „LLr“ im Display und die entsprechenden Kontrolldaten werden gelöscht.  
Wenn für diesen Regler im Pattern Daten keine Daten aufgezeichnet wurden, erscheint die Anzeige „nonE“ im Display.
- Drücken Sie den [C] (EXIT) -Taster.

## Eingabe der Daten in Einzelschritten (Step Input)

Gehen Sie wie folgt vor, um die gewünschten Noten mit den Step-Tastern in Einzelschritten einzugeben.



## Aufzeichnen des Spiels mit dem Pattern Sequencer

---

### 1 Drücken Sie ein Sample Pad oder das [GRANULAR] Pad, um das Pad auszuwählen, für dessen Sound Sie Daten eingeben möchten.

Das ausgewählte Pad leuchtet.

#### HINWEIS

Wenn Sie den [PATTERN] -Taster gedrückt halten und ein Sample Pad oder das [GRANULAR] Pad drücken, wird dieses ausgewählt, ohne dass das zugehörige Sample abgespielt wird.

### 2 Drücken Sie die STEP-Taster, deren Spieldaten den Sound des ausgewählten Pad spielen sollen (Timing).

Die Taster-Anzeigen der ausgewählten Steps leuchten und die Noten werden eingegeben.

Um eine Note zu löschen, drücken Sie einen der leuchtenden Step-Taster.

#### HINWEIS

- Sie können die Reglerwerte (Motion) in einen Step aufzeichnen, indem Sie den gewünschten Step-Taster gedrückt halten und einen der Regler [PITCH], [START], [END] oder [LEVEL] drehen.  
Damit können Sie die aufgezeichneten Reglerwerte für jeden Step eines abgespielten Pattern exakt reproduzieren.  
Weitere Details finden Sie unter „[Aufzeichnen der Regler-Bewegungen in Einzelschritten \(Motions\) \(S. 54\)](#)“.
- Sie können die Pattern-Einstellungen auf die Werte vor der Editierung zurück setzen.  
Weitere Details finden Sie unter „[Wiederherstellen der originalen Einstellungen des aktuellen gewählten Pattern \(S. 69\)](#)“.
- Es ist möglich, auch nur die Sequenzdaten des Pattern auf die Werte vor der Editierung zurück setzen.  
Weitere Details finden Sie unter „[Wiederherstellen der originalen Einstellungen der Sequenzdaten des aktuellen gewählten Pattern \(S. 70\)](#)“.

## Umschalten der Step-Seiten mit den Step-Tastern

Sie können im P-6 bis zu 64 Steps (vier „Seiten“ à 16 Steps) pro Pattern eingeben.

Wenn Sie Noten ab Step 17 und danach eingeben möchten, müssen Sie die Seite umschalten.



**1 Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie einen der [E] (PAGE <)| [F] (PAGE >)-Taster.**

Damit wird die angezeigte Seite gewechselt.

Die Display-Abbildung wird abhängig von der ausgewählten Seite wie folgt angezeigt.

Seite	Step	Display (wenn der LAST- Parameter auf 49–64 gestellt ist)
1	Steps 1–16	o - - -
2	Steps 17–32	- o - -
3	Steps 33–48	- - o -
4	Steps 49–64	- - - o

**HINWEIS**

- Sie können nicht zu einer Seite wechseln, die Schritte enthält, welche nach dem Wert des LAST-Parameters liegen.
- Weitere Details zum LAST-Parameter finden unter „Einstellen der Länge des Pattern (S. 64)“.

## Aufzeichnen des Spiels mit dem Pattern Sequencer

### Eingabe eines Bindebogens

Gehen Sie wie folgt vor, um zwei Steps mit einem Bindebogen zu verbinden und die Note zu verlängern.



- 1 Folgen Sie den bei „Eingabe der Daten in Einzelschritten (Step Input) (S. 49)“ beschriebenen Bedienschritten, um die gewünschte Step-Eingabeposition auszuwählen.
- 2 Um eine Bindebogen zur nachfolgenden Note einzugeben, halten Sie den gewünschten Step-Taster gedrückt und drücken Sie den [KYBD] -Taster.

#### HINWEIS

- Es ist nicht möglich, einen Bindebogen einzugeben, wenn sich im nachfolgenden Step bereits eine Note befindet.
- Solange Sie einen Step-Taster gedrückt halten, der einen Bindebogen enthält, wird die für diesen Step eingetragene Notennummer im Display angezeigt.
- Sie können die Pattern-Einstellungen auf die Werte vor der Editierung zurück setzen.  
Weitere Details finden Sie unter „Wiederherstellen der originalen Einstellungen des aktuellen gewählten Pattern (S. 69)“.
- Es ist möglich, auch nur die Sequenzdaten des Pattern auf die Werte vor der Editierung zurückzusetzen.  
Weitere Details finden Sie unter „Wiederherstellen der originalen Einstellungen der Sequenzdaten des aktuellen gewählten Pattern (S. 70)“.

## Eingabe von Noten in einer Skala für jeden Step

Gehen Sie wie folgt vor, um Noten eines Step zu editieren (Eingabe/Löschen)



**1 Stellen Sie sicher, dass die Anzeige des [KYBD]-Tasters erloschen ist.**

Wenn die Anzeige des [KYBD]-Tasters leuchtet, drücken Sie den [KYBD]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

**2 Drücken Sie den [●]-Taster.**

Nun können Sie die Noten der Steps editieren.

Die Anzeige „5L.“ und die zu bearbeitende Step-Nummer werden im Display angezeigt.

**3 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE]-Regler den gewünschten Step aus.**

Alternative: Drücken Sie den Step-Taster des gewünschten Step.

**4 Drücken Sie den [KYBD]-Taster.**

Die Step-Taster arbeiten nun als Keyboard-Taster.

**5 Drücken Sie einen der Keyboard-Taster, um eine Note einzugeben (die Tonhöhe, die am gewählten Step erklingen soll).**

Jedesmal, wenn Sie einen der Keyboard-Taster drücken, wechselt die Anzeige zwischen „leuchten“ (die Note ist eingegeben) und „erloschen“ (die Note ist gelöscht).

**HINWEIS**

- Sie können bis zu acht Noten pro Step eingeben. Damit können Sie z.B. Akkorde eingeben bzw. Sample-Ausschnitte, welche Sie mithilfe der Chop-Funktion erstellt haben, übereinander legen.  
Stellen Sie die Samples, welche Sie eingeben möchten, auf den „Polyphonic Mode“.  
Weitere Informationen zum Polyphonic Mode finden Sie unter „[Übereinanderlegen und Triggern des gleichen Sample \(Polyphonic\) \(S. 18\)](#)“.
- Wenn Sie den [TIE]-Taster drücken, wird ein Bindebogen eingegeben, der die Note des aktuellen Step mit der Note des vorherigen Step verbindet.
- Sie können die Pattern-Einstellungen auf die Werte vor der Editierung zurück setzen.  
Weitere Details finden Sie unter „[Wiederherstellen der originalen Einstellungen des aktuellen gewählten Pattern \(S. 69\)](#)“.
- Es ist möglich, auch nur die Sequenzdaten des Pattern auf die Werte vor der Editierung zurück setzen.  
Weitere Details finden Sie unter „[Wiederherstellen der originalen Einstellungen der Sequenzdaten des aktuellen gewählten Pattern \(S. 70\)](#)“.



## Aufzeichnen des Spiels mit dem Pattern Sequencer

### Aufzeichnen der Regler-Bewegungen in Einzelschritten (Motions)

Sie können die durch die Regler-Bewegungen erzeugten Kontrolldaten in Einzelschritten eingeben und aufzeichnen.

Damit können Sie die aufgezeichneten Reglerwerte für jeden Step eines abgespielten Pattern exakt reproduzieren.

Sie können im P-6 die Kontrolldaten der Regler [PITCH], [START], [END] und [LEVEL] aufzeichnen und wiedergeben.



- 1 Folgen Sie den bei „Eingabe der Daten in Einzelschritten (Step Input) (S. 49)“ beschriebenen Bedienschritten, um die gewünschte Step-Eingabeposition auszuwählen.
- 2 Halten Sie den STEP-Taster des Step, für den Sie Daten aufzeichnen möchten, gedrückt und bewegen Sie einen der [PITCH]-[LEVEL]-Regler.

Der mit dem Regler eingestellte Wert wird für den gewählten Step aufgezeichnet.

#### HINWEIS

Es ist nicht möglich, die Bewegungen der [CTRL1]-[CTRL3]-Regler zur Steuerung der MFX-Parameter aufzeichnen.



### Löschen von in einem Step enthaltenen Regler-Kontrolldaten

Gehen Sie wie folgt vor, um die über „Aufzeichnen der Regler-Bewegungen in Einzelschritten (Motions) (S. 54)“ aufgezeichneten Regler-Kontrolldaten zu löschen.

Die aufgezeichneten Regler-Werte können für jeden einzelnen Step gelöscht werden.



#### 1 Drücken Sie den [●]-Taster.

Nun können Sie die Noten der Steps editieren.

Die Anzeige „5L“ und die zu bearbeitende Step-Nummer werden im Display angezeigt.

#### 2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler den Step aus, der die zu löschenden Kontrolldaten (Motion) enthält.

#### 3 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [OCT-] (MOTION) -Taster.

Die Anzeige „ELP“ blinkt im Display.

#### 4 Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.

Alle Regler-Kontrolldaten des ausgewählten Step werden gelöscht.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [C] (EXIT) -Taster.

### HINWEIS

Sie können auch die Daten eines einzelnen Reglers löschen.

- Drehen Sie nach Schritt 3 den [PITCH]–[LEVEL] -Regler, dessen Kontrolldaten Sie löschen möchten. Wenn für diesen Regler im Step Daten aufgezeichnet wurden, erscheint die Anzeige „EL“ im Display und die entsprechenden Kontrolldaten werden gelöscht. Wenn für diesen Regler im Step Daten keine Daten aufgezeichnet wurden, erscheint die Anzeige „none“ im Display.
- Drücken Sie den [C] (EXIT) -Taster.

## Aufzeichnen des Spiels mit dem Pattern Sequencer

### Kopieren der Daten eines Step

Gehen Sie wie folgt vor, um die Daten des aktuell gewählten Step zu kopieren.

Die Daten des Step werden im Arbeitsspeicher des P-6gesichert.



**1 Drücken Sie den [●]-Taster.**

Nun können Sie die Noten der Steps editieren.

Die Anzeige „5L.“ und die zu bearbeitende Step-Nummer werden im Display angezeigt.

**2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler den Step aus, dessen Daten kopiert werden sollen (Kopierquelle).**

**3 Halten Sie den [KYBD] -Taster gedrückt und drücken Sie den [OCT+] -Taster.**

**4 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler „COPY“ (Copy) aus.**

**5 Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.**

„done“ wird angezeigt und die Daten des ausgewählten Step werden im Arbeitsspeicher des P-6gesichert.

#### HINWEIS

Das Kopieren der Step-Daten hat keine Auswirkung auf das Pattern.

### Einfügen der Daten eines Step

Gehen Sie wie folgt vor, um die in den Arbeitsspeicher des P-6 kopierten Daten in einen Step einzufügen.

#### HINWEIS

Kopieren Sie zunächst die Daten des gewünschten Step in den Arbeitsspeicher.

Weitere Details finden Sie unter „[Kopieren der Daten eines Step \(S. 56\)](#)“.



**1 Drücken Sie den [●]-Taster.**

Nun können Sie die Noten der Steps editieren.

Die Anzeige „5k.“ und die zu bearbeitende Step-Nummer werden im Display angezeigt.

**2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler den gewünschten Ziel-Step (Destination) aus.**

**3 Halten Sie den [KYBD] -Taster gedrückt und drücken Sie den [OCT+] -Taster.**

**4 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler „P5kE“ (Paste) aus.**

**5 Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.**

„done“ erscheint und die Daten des Quell-Step werden in den Ziel-Step eingefügt und überschreiben dessen vorherige Daten.

### Einfügen eines leeren Step

Gehen Sie wie folgt vor, um einen leeren Step an der Position des aktuellen Step einzufügen.



#### 1 Drücken Sie den [●]-Taster.

Nun können Sie die Noten der Steps editieren.

Die Anzeige „5L.“ und die zu bearbeitende Step-Nummer werden im Display angezeigt.

#### 2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE]-Regler den gewünschten Ziel-Step (Destination) für die Eingabe aus.

#### 3 Halten Sie den [KYBD]-Taster gedrückt und drücken Sie den [OCT+] -Taster.

#### 4 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE]-Regler „InSr“ (Insert) aus.

#### 5 Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.

„donE“ wird angezeigt und an der Position des aktuellen Step wird ein leerer Step eingefügt.

#### HINWEIS

- Nachdem der Step eingefügt wurde, werden alle nachfolgenden Steps um einen Schritt nach vorne verschoben und der Wert für LAST STEP wird um „1“ erhöht.
- Wenn der Wert für LAST STEP „64“ beträgt, können Sie keinen weiteren Steps einfügen. Wenn Sie in diesem Fall einen Step einfügen möchten, setzen Sie vorher den Wert für LAST STEP auf einen Wert unter „64“. Weitere Details finden Sie unter „Einstellen der Länge des Pattern (S. 64)“.

### Kopieren aller Steps und Verdoppeln der Länge

Gehen Sie wie folgt vor, um alle Steps zu kopieren und die Gesamtlänge der Steps zu verdoppeln.

#### HINWEIS

Dieser Vorgang ist identisch mit „Kopieren eines Pattern, um dieses zu verlängern (S. 66)“.



#### 1 Drücken Sie den [●]-Taster.

Nun können Sie die Noten der Steps editieren.

Die Anzeige „5k.“ und die zu bearbeitende Step-Nummer werden im Display angezeigt.

#### 2 Halten Sie den [KYBD] -Taster gedrückt und drücken Sie den [OCT+] -Taster.

#### 3 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler „dUPL“ (Duplicate) aus.

#### 4 Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.

„donE“ wird angezeigt und alle Steps werden kopiert und nach dem letzten Step eingefügt.

Dadurch wird die Gesamtlänge der Steps verdoppelt.



## Aufzeichnen des Spiels mit dem Pattern Sequencer

### Editieren von Notenwerten

Gehen Sie wie folgt vor, um die Werte der eingegebenen Noten zu verändern.



**1 Halten Sie den Step-Taster des Step gedrückt, der die Daten enthält, die Sie verändern möchten.**

Die im ausgewählten Step enthaltenen Daten werden angezeigt.

**2 Halten Sie den Step-Taster gedrückt, dessen Daten Sie verändern möchten und drücken Sie das [GRANULAR] Pad, um die zu verändernden Daten auszuwählen.**

Wenn Sie einen Step-Taster gedrückt halten und das [GRANULAR] Pad drücken, wird die Display-Anzeige wie folgt weiter geschaltet.

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
Notennummer	n. C--n. G9 (C-1-G9)	Dieser Parameter bestimmt die Notennummer. Beispiel: C#5 wird als n. C#5 angezeigt. * Wenn ein Akkord eingegeben wurde, wird die tiefste Note des Akkords angezeigt. Wenn Sie diesen Wert verändern, werden die anderen Noten entsprechend versetzt.
Velocity	v. 1--v. 127	Dieser Parameter bestimmt den Velocity-Wert. * Wenn ein Akkord eingegeben wurde, wird der höchste im Akkord erzeugte Velocity-Wert angezeigt. Wenn Sie diesen Wert verändern, werden die Gate Time-Werte der anderen Noten auf den gleichen Wert gesetzt.

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
Probability	<p>Damit können Sie verschiedene Pattern-Variationen erstellen, während immer das gleiche Pattern abgespielt wird.</p> <p>Wenn Sie die Abspiel-Wahrscheinlichkeit insgesamt ändern möchten, verwenden Sie den Parameter „Master Probability“ (für alle Steps, die auf 90 oder weniger eingestellt sind).</p> <p>* Der Effekt wirkt auf alle Noten eines Step.</p>	
	<i>P. 0-P. 100</i>	<p>Die Noten werden auf Basis des für Probability eingestellten Werts gespielt.</p> <p>Wenn die Anzeige des [●]-Tasters erloschen ist, gilt der Probability-Wert für alle Noten eines Step.</p> <p>Wenn die Anzeigen der Taster [●] und [KYBD] leuchten, gilt der Probability-Wert nur für die ausgewählte Note.</p>
	<i>P. 15L</i>	Die Noten werden nur beim ersten Mal abgespielt.
	<i>P. n 1</i>	Die Noten werden nicht beim ersten Mal abgespielt, sondern jedesmal danach.
	<i>P. 1_2-P. 8_8</i>	<p>Wenn das Pattern auf wiederholte Wiedergabe eingestellt ist, werden die Noten nur bis zu der angegebenen Anzahl wiederholt.</p> <p>Beispiel: Wenn Sie die Einstellung „P.2_4“ verwenden, wird das Pattern 4x wiederholt wiedergegeben, die Noten werden jedoch nur beim zweiten Mal gespielt.</p>
Gate Time	<i>G. 0-G. 150</i>	<p>Dieser Parameter bestimmt die Gate-Zeit (Notenlänge).</p> <p><b>HINWEIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn die Summe der Gate Time- und Micro-Timing-Werte 100 oder höher ist und im nächsten Step die gleiche Notennummer eingegeben wird, werden die Noten über einen Bindebogen verbunden. Wenn die gleiche Notennummer für den letzten und den ersten Schritt des Pattern eingegeben wird, werden diese ebenfalls über einen Bindebogen verbunden.</li> <li>• Wenn ein Akkord eingegeben wurde, wird der längste im Akkord eingegebene Gate Time-Wert angezeigt. Wenn Sie die Gate Time ändern, wird für alle Noten derselbe Wert eingegeben.</li> </ul>
Micro-Timing	<i>L. -50-L. 99 (%)</i>	<p>Damit wird das Timing für die Wiedergabe von Noten verschoben, entweder vorwärts oder rückwärts.</p> <p>Bei negativen Werten wird die Note vor der Startzeit jedes Step und bei positiven Werten nach der Startzeit jedes Step gespielt.</p> <p><b>HINWEIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn der Parameter <a href="#">Play Quantize (S. 92)</a> auf „ON“ gestellt ist, erhält die Play Quantize-Einstellung Priorität und die Micro Timing-Einstellung ist deaktiviert.</li> <li>• Wenn Sie Noten mit aktivierter Rec Quantize-Funktion (ON) in Echtzeit eingegeben haben (siehe „<a href="#">Aufnahme der Spieldaten in Echtzeit (Real-time Input) (S. 45)</a>“), wird das Micro-Timing mit der Einstellung „0“ eingegeben (das Micro-Timing ist deaktiviert).</li> </ul>
Sub Step	<p>Dieser Parameter unterteilt den abzuspielenden Step.</p> <p>Beispiel: Wenn <i>00_</i> angezeigt wird, ist der Step in drei Teile aufgeteilt. Der erste und zweite Part werden abgespielt, der dritte Part nicht.</p> <p>* Dieses beeinflusst alle Noten innerhalb eines Step.</p> <p>* Dieses hat keinen Effekt auf Steps, für die keine Noten eingegeben wurden bzw. für Steps, die sich in der Mitte eines Bindebogens befinden.</p>	

**3 Halten Sie den Step-Taster gedrückt und drehen Sie den [TEMPO/VALUE]-Regler, um den Wert zu verändern.**

**HINWEIS**

- Sie können die Pattern-Einstellungen auf die Werte vor der Editierung zurück setzen. Weitere Details finden Sie unter „[Wiederherstellen der originalen Einstellungen des aktuellen gewählten Pattern \(S. 69\)](#)“.



## Aufzeichnen des Spiels mit dem Pattern Sequencer

---

- Es ist möglich, auch nur die Sequenzdaten des Pattern auf die Werte vor der Editierung zurückzusetzen.  
Weitere Details finden Sie unter „[Wiederherstellen der originalen Einstellungen der Sequenzdaten des aktuellen gewählten Pattern \(S. 70\)](#)“.

## Verschieben des Timing der Upbeat-Noten (SHUFFLE)

Gehen Sie wie folgt vor, um das Timing der Noten nach der ersten Note zu verschieben, um einen Shuffle- bzw. Swing-Spieleffekt zu erzeugen.



- 1 Wählen Sie das Pattern aus, welches Sie verändern möchten.

### HINWEIS

Siehe „Auswählen eines Pattern (S. 41)“.

- 2 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [D] (SHUFFLE) -Taster.
- 3 Stellen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler die Stärke des Shuffle/Swing-Effekts ein.

Der normale Einstellbereich ist 10–16.

Bei „0“ wird kein Shuffle/Swing-Effekt erzeugt.

Einstellbereich: -90–90

- 4 Drücken Sie den [C] (EXIT) -Taster.

### Einstellen der Länge des Pattern

Gehen Sie wie folgt vor, um die Länge des Pattern (die Anzahl der Steps) einzustellen.



- 1 Wählen Sie das Pattern aus, welches Sie verändern möchten.

#### HINWEIS

Siehe „Auswählen eines Pattern (S. 41)“.

- 2 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [D#] (LAST) -Taster.
- 3 Stellen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler die Anzahl der Steps ein.
- 4 Drücken Sie den [C] (EXIT) -Taster.

Damit ist die Anzahl der Steps eines Pattern eingestellt.

## Kopieren eines Pattern

Mit dieser Funktion wird das aktuell gewählte Pattern in einen anderen Pattern-Speicherplatz kopiert.



- 1 Wählen Sie das Pattern aus, das kopiert werden soll.

### HINWEIS

Siehe „Auswählen eines Pattern (S. 41)“.

- 2 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [▶]-Taster.
- 3 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler „P<sub>LEN</sub>“ (Pattern) aus.
- 4 Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.
- 5 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler das gewünschten Ziel-Pattern (Destination) aus.
- 6 Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.

Das Pattern wird kopiert.

### Kopieren eines Pattern, um dieses zu verlängern

Gehen Sie wie folgt vor, um durch Kopieren des aktuell gewählten Pattern dieses zu verlängern.

#### HINWEIS

Dieser Vorgang ist identisch mit „Kopieren aller Steps und Verdoppeln der Länge (S. 59)“.



- 1 Wählen Sie das Pattern aus, das verlängert werden soll.

#### HINWEIS

Siehe „Auswählen eines Pattern (S. 41)“.

- 2 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [▶]-Taster.
- 3 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler „DUPL“ (Duplicate) aus.
- 4 Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.

Damit wird das Pattern kopiert und seine Länge verdoppelt.

## Kopieren einer Sequenz

Gehen Sie wie folgt vor, um die Sequenz (Spieldaten) des ausgewählten Pad aus den im Pattern Sequencer eingegebenen Daten herauszukopieren.



- 1 Wählen Sie das Pattern aus, das die zu kopierenden Spieldaten enthält.

### HINWEIS

Siehe „Auswählen eines Pattern (S. 41)“.

- 2 Drücken Sie ein Sample Pad oder das [GRANULAR] Pad, um das Pad auszuwählen, das die gewünschten Spieldaten enthält.
- 3 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [▶]-Taster.
- 4 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler „PR-T“ aus.
- 5 Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.

Die Anzeige „COPY“ (Copy) blinkt im Display.

Die Anzeige des [C#] (ENTER) -Tasters blinkt schnell und die Sequenz mit den Spieldaten wird in den Arbeitsspeicher des P-6 kopiert.

### HINWEIS

Um die Sequenz-Daten aus dem Arbeitsspeicher des P-6 zu löschen, halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.

„Lr“ wird im Display angezeigt.

- 6 Drücken Sie den [PATTERN] -Taster und wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler das gewünschte Ziel-Pattern für das Einfügen der Sequenz-Daten aus.
- 7 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [▶]-Taster.

### HINWEIS

Die Schritte 6 und 7 sind nicht notwendig, wenn das Quell- und Ziel-Pattern identisch sind.

- 8 Drücken Sie ein Sample Pad oder das [GRANULAR] Pad, um das Pad auszuwählen, für das die kopierten Daten verwendet werden sollen.

## Aufzeichnen des Spiels mit dem Pattern Sequencer

---

### 9 Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.

Die Anzeige „PSE“ (Paste) blinkt im Display.

Die im Arbeitsspeicher des P-6 abgelegten Sequenz-Daten werden auf das ausgewählte Pad kopiert und die entsprechend vorherigen Daten überschrieben.

Der Arbeitsspeicher wird danach gelöscht und die Anzeige des C#] (ENTER) -Tasters blinkt langsam.



## Wiederherstellen der originalen Einstellungen des aktuellen gewählten Pattern

Gehen Sie wie folgt vor, um die Einstellungen des aktuellen Pattern auf die Werte vor der Editierung wiederherzustellen (d.h. den zuletzt gespeicherten Zustand).



- 1 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [OCT+] (MENU) -Taster.**

Der einzustellende Parameter wird im Display angezeigt.

- 2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler „L.P.L.“ (Reload Pattern) und drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.**

Die Einstellungen des aktuellen Pattern werden auf die Werte vor der Editierung wiederhergestellt.

Mit diesem Vorgang können Sie die folgenden Parameter zurücksetzen.

- Spieldaten im Pattern Sequencer ([Aufzeichnen des Spiels mit dem Pattern Sequencer \(S. 44\)](#))
- Lautstärke eines Pattern ([Volume \(S. 91\)](#))
- Transponierwert eines Pattern ([Transpose \(S. 91\)](#))
- Länge jedes Step in einem Pattern ([Pattern Scale \(S. 91\)](#))
- Mute-Einstellungen für jedes Sample Pad und das [GRANULAR] Pad ([Stummschalten eines Sample \(S. 42\)](#))
- Quantize-Einstellungen für jedes Sample Pad ([Play Quantize \(S. 92\)](#))
- Sound-Parameter für das [GRANULAR] Pad
- [A#] (DELAY/REVERB) -Taster Parameter ([DELAY/REVERB-Einstellungen \(S. 113\)](#); wenn [Global Delay/Reverb SW \(S. 115\)](#) ausgeschaltet ist)
- Tempo des Pattern ([Einstellen des Tempos \(S. 40\)](#))

### HINWEIS

Halten Sie den [KYBD] -Taster gedrückt und drücken Sie den [OCT+] (MENU) -Taster, um die „L.P.L.“ (Reload Pattern)-Funktion aufzurufen. Diese Funktion ist aktiv, wenn die Anzeigen der Taster [●] und [PATTERN] erloschen sind.

### Wiederherstellen der originalen Einstellungen der Sequenzdaten des aktuellen gewählten Pattern

Gehen Sie wie folgt vor, um die Einstellungen der Sequenzdaten des aktuellen Pattern auf die Werte vor der Editierung wiederherzustellen (d.h. den zuletzt gespeicherten Zustand).



- 1 Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [OCT+] (MENU)-Taster.**

Der einzustellende Parameter wird im Display angezeigt.

- 2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE]-Regler „L59“ (Reload Sequence) und drücken Sie den [C#] (ENTER)-Taster.**

Die Sequenzdaten sind damit auf den Zustand vor der Editierung wiederhergestellt.

# Anwendung der MFX-Effekte

Sie können die integrierten Effekte des P-6 verwenden, um das Audiosignal kreativ zu bearbeiten.

Der P-6 besitzt 20 integrierte Effekte, von denen fünf direkt über die Taster auf der Bedienoberfläche aufgerufen werden können.



Effekt-Taster	Beschreibung
[LOOPER] -Taster	Dieser schaltet den <a href="#">DJFX Looper (S. 125)</a> ein bzw. aus.
[PITCH] -Taster	Dieser schaltet den <a href="#">Chromatic PS (S. 126)</a> ein bzw. aus.
[DELAY] -Taster	Dieser schaltet den <a href="#">Sync Delay (S. 127)</a> ein bzw. aus.
[FILTER] -Taster	Dieser schaltet den <a href="#">Filter+Drive (S. 128)</a> ein bzw. aus.
[SCATTER] -Taster	Dieser schaltet den <a href="#">Scatter (S. 129)</a> ein bzw. aus.
[MFX] -Taster	Dieser schaltet die Effekte ein bzw. aus. <b>HINWEIS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Um die Effekte aufzurufen, halten Sie den [MFX] -Taster gedrückt und drehen Sie den [TEMPO/VALUE] -Regler.</li> <li>Alternative für das Aufrufen der Effekte: Halten Sie den [MFX] -Taster gedrückt und drücken Sie einen der Step-Taster.</li> </ul>

Sie können über die [CTRL1]–[CTRL3] -Regler einige Effekt-Parameter in Echtzeit verändern.

Eine Liste der Parameter der integrierten Effekte, die Sie mit den [CTRL1]–[CTRL3] -Reglern steuern können, finden Sie unter „[Effekte und Effekt-Parameter \(S. 124\)](#)“.

### Spontanes Ein- und Ausschalten der Effekte

Sie können erreichen, dass die Effekte nur dann eingeschaltet werden, wenn Sie den Effects-Taster gedrückt halten (EFFECT GRAB).

Damit können Sie während des Playback spontan entscheiden, wann die Effekte ein- und wieder ausgeschaltet werden sollen.



- 1 Halten Sie den [PATTERN] -Taster gedrückt und drücken Sie die [LOOPER]-[MFX] -Taster.

Ein Effekt wird nur dann eingeschaltet, wenn Sie den entsprechenden Effekt-Taster gedrückt halten.

# Umschalten der Busse für den Sound

Sie können den Bus auswählen, an den die Audiosignale eines Sample oder eines externen Eingangssignals gesendet werden sollen.

Sie können im P-6 die Lautstärke für jeden Bus steuern, die Audioquellen in verschiedene Gruppen unterteilen und deren Lautstärke verändern.

Effekte werden nicht auf die Audioquellen angewendet, die an BUS A und BUS B geleitet werden, so dass Sie bestimmen können, welche Audiosignale Effekte verwenden sollen und welche nicht.

## HINWEIS

- Ein „Bus“ bezeichnet einen Signalverlauf innerhalb dieses Geräts, der zum Senden von Audiosignalen verwendet wird. Der P-6 besitzt drei Signalwege, BUS A, BUS B und BUS EFFECT. Audiosignale, die an den gleichen Bus geleitet werden, werden gemischt und dann ausgegeben.
- Sie können die Lautstärkewerte für BUS A, BUS B und BUS EFFECT verändern. Weitere Details finden Sie unter „[Kurzbefehle über den \[SHIFT\]-Taster \(S. 117\)](#)“.
- Die Audio-Ausgabeziele für die Sample Pads [1]–[6] und das [GRANULAR] Pad können auch mit dem Parameter [Output Bus Select \(S. 112\)](#) bei SAMPLE EDIT (MIXER) eingestellt werden.

## 1 Verwenden Sie die in der folgenden Tabelle beschriebenen Bedienvorgänge, um die Ausgabeziele für jede Audioquelle einzustellen.

## HINWEIS

Die Beschreibung des Vorgangs „[MFX] -Taster + [GRANULAR] Pad“ bedeutet: „Halten Sie den [MFX] -Taster gedrückt und drücken Sie das [GRANULAR] Pad“.

Klangerzeugung	Audioausgabe-Zuordnung	
	BUS A / BUS EFFECT (*1, *3)	BUS B / BUS EFFECT (*2, *3)
Sample Pads [1]–[6]	[MFX] -Taster + Sample Pads [1]–[6]	[MFX] -Taster + [DELAY] -Taster + Sample Pads [1]–[6]
[GRANULAR] Pad	[MFX] -Taster + [GRANULAR] Pad	[MFX] -Taster + [DELAY] -Taster + [GRANULAR] Pad
an der MIX (IN/OUT) -Buchse anliegendes Audiosignal	[MFX] -Taster + [LO-Fi] -Taster	[MFX] -Taster + [DELAY] -Taster + [LO-Fi] -Taster
an der USB-Buchse anliegendes Audiosignal	[MFX] -Taster + [GATE] -Taster	[MFX] -Taster + [DELAY] -Taster + [GATE] -Taster

- \*1 Bei jedem Vorgang wird entweder „*bU5A*“ oder „*EFH*“ angezeigt.  
Wenn „*bU5A*“ angezeigt wird, wird das Audiosignal an BUS A gesendet (es werden keine Effekte angewendet).  
Zu diesem Zeitpunkt leuchten die Taster, die dem an den BUS A gesendeten Audiosignal entsprechen (inkl. der Sample Pads [1]–[6], des [GRANULAR] Pad und der Taster [LO-Fi] und [GATE] ) nur schwach.
- \*2 Bei jedem Vorgang wird entweder „*bU5B*“ oder „*EFH*“ angezeigt.  
Wenn „*bU5B*“ angezeigt wird, wird das Audiosignal an BUS B gesendet (es werden keine Effekte angewendet).  
Zu diesem Zeitpunkt blinken die Taster, die dem an den BUS B gesendeten Audiosignal entsprechen (inkl. der Sample Pads [1]–[6], des [GRANULAR] Pad und der Taster [LO-Fi] und [GATE] ) nur schwach.
- \*3 Wenn „*EFH*“ angezeigt wird, wird das Audiosignal an BUS EFFECT gesendet (es können Effekte angewendet werden).  
Zu diesem Zeitpunkt leuchten die Taster, die dem an den BUS EFFECT gesendeten Audiosignal entsprechen (inkl. der Sample Pads [1]–[6], des [GRANULAR] Pad und der Taster [LO-Fi] und [GATE] ) mit normaler Helligkeit.

# Sichern der Einstellungen für Sample Pad, Pattern und Effekt-Parameter (WRITE)

Gehen Sie wie folgt vor, um verschiedene Datentypen zu speichern.



- 1 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [TIE] (WRITE) -Taster.
- 2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler die zu sichernden Daten aus.

Display	Beschreibung
<i>RL L</i>	speichert die Parameter für alle Sample Pads und speichert alle Patterns.
<i>PRd</i>	speichert die Parameter des aktuell gewählten Sample Pad.
<i>PdRL</i>	speichert die Parameter aller Sample Pads.
<i>PEn</i>	speichert das aktuell ausgewählte Pattern.
<i>PtRL</i>	speichert alle Patterns.
<i>EFLt</i>	speichert alle Effekt-Parameter (inkl. der mit dem [MFX] -Taster ausgewählten Effekttypen).

- 3 Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.

Die Daten, welche Sie oben ausgewählt haben, werden gespeichert.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie den [C] (EXIT) -Taster.

## HINWEIS

- Nach Bearbeiten eines Pattern wird unten rechts im Display ein Punkt-Symbol (·) angezeigt. Dieser Punkt verschwindet, nachdem Sie das Pattern gespeichert haben.



Punkt

## Sichern der Einstellungen für Sample Pad, Pattern und Effekt-Parameter (WRITE)

---

- Wenn Sie das Gerät ausschalten, werden alle bis dahin nicht für die Patterns und Sample Pads gesicherten Parameter bzw. Effekt-Parameter auf die zuletzt gespeicherten Werte gesetzt.



# Anschließen an einen Rechner oder ein Mobilgerät

Sie können über eine USB-Verbindung Audio- und MIDI-Daten zwischen diesem Gerät und einem externen Gerät (Computer, Smartphone oder Tablet) austauschen.

## HINWEIS

- Es ist nicht notwendig, einen Treiber auf dem Rechner bzw. einem Mobilgerät zu installieren, da dieses Gerät die Spezifikationen der USB Audio Device Class 2.0 unterstützt.
- Wenn Sie einen USB Hub verwenden, ist es möglich, dass Daten nicht direkt zwischen diesem Gerät und einem externen Gerät (Rechner, Mobilgerät) ausgetauscht werden können.
- Verwenden Sie kein USB-Kabel, das nur für Aufladewecke gedacht ist. Über Aufladekabel können keine Daten übertragen werden.
- Für die korrekte Funktionalität der verwendeten Apps kann keine Garantie übernommen werden.
- Für die korrekte Funktionalität von Geräten mit Android-Betriebssystem kann keine Garantie übernommen werden.

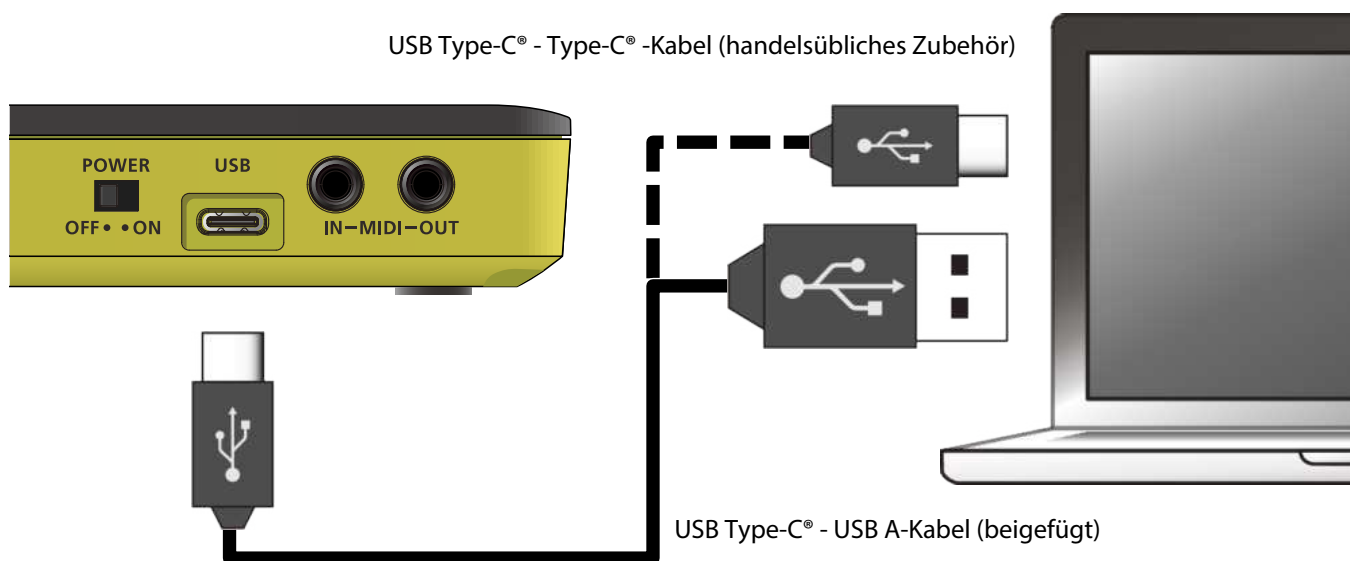
Bevor Sie das Gerät an einen Computer oder ein Mobilgerät anschließen, stellen Sie den [AIRA Link \(S. 95\)](#) Mode dieses Geräts auf „OFF“.



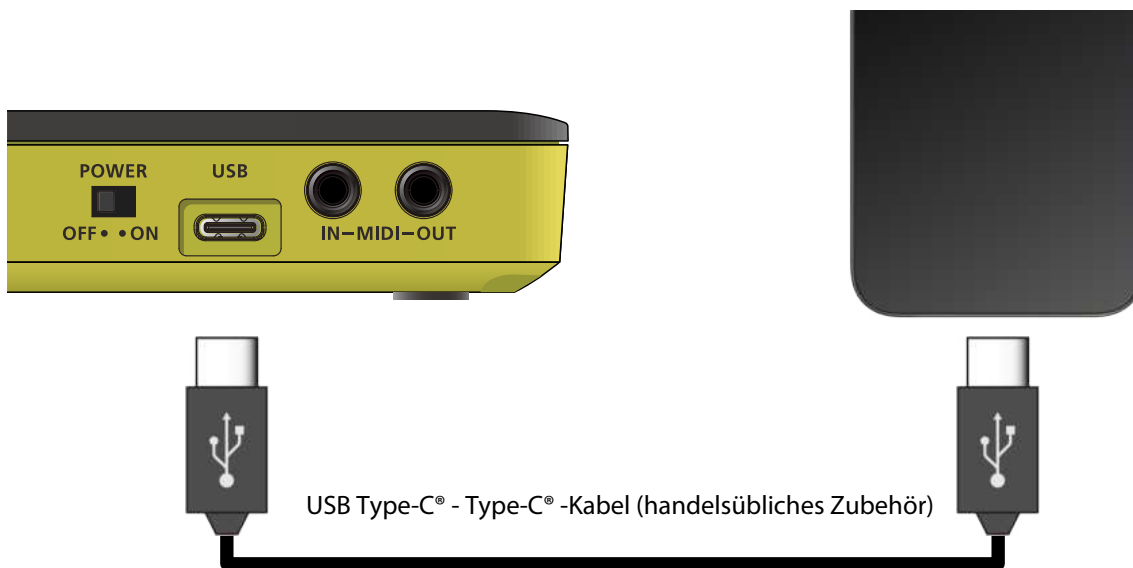
- 1 Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drücken Sie den [OCT+] (MENU) -Taster.
- 2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler „OFF“ aus und drücken Sie den [C#] (ENTER)-Taster.  
Der Parameterwert wird im Display angezeigt.
- 3 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler „OFF“ aus.
- 4 Drücken Sie den [C] (EXIT) -Taster 2x.
- 5 Schalten Sie das Gerät aus und nach kurzer Zeit wieder ein.

## Anschließen an einen Rechner

Verwenden Sie das dem Gerät beigefügte USB Type-C® - USB A-Kabel oder ein handelsübliches USB Type-C® - USB Type-C®-Kabel, um dieses Gerät mit einem Rechner zu verbinden.



### Anschließen an ein iOS-Gerät (USB Type-C®-Anschluss)

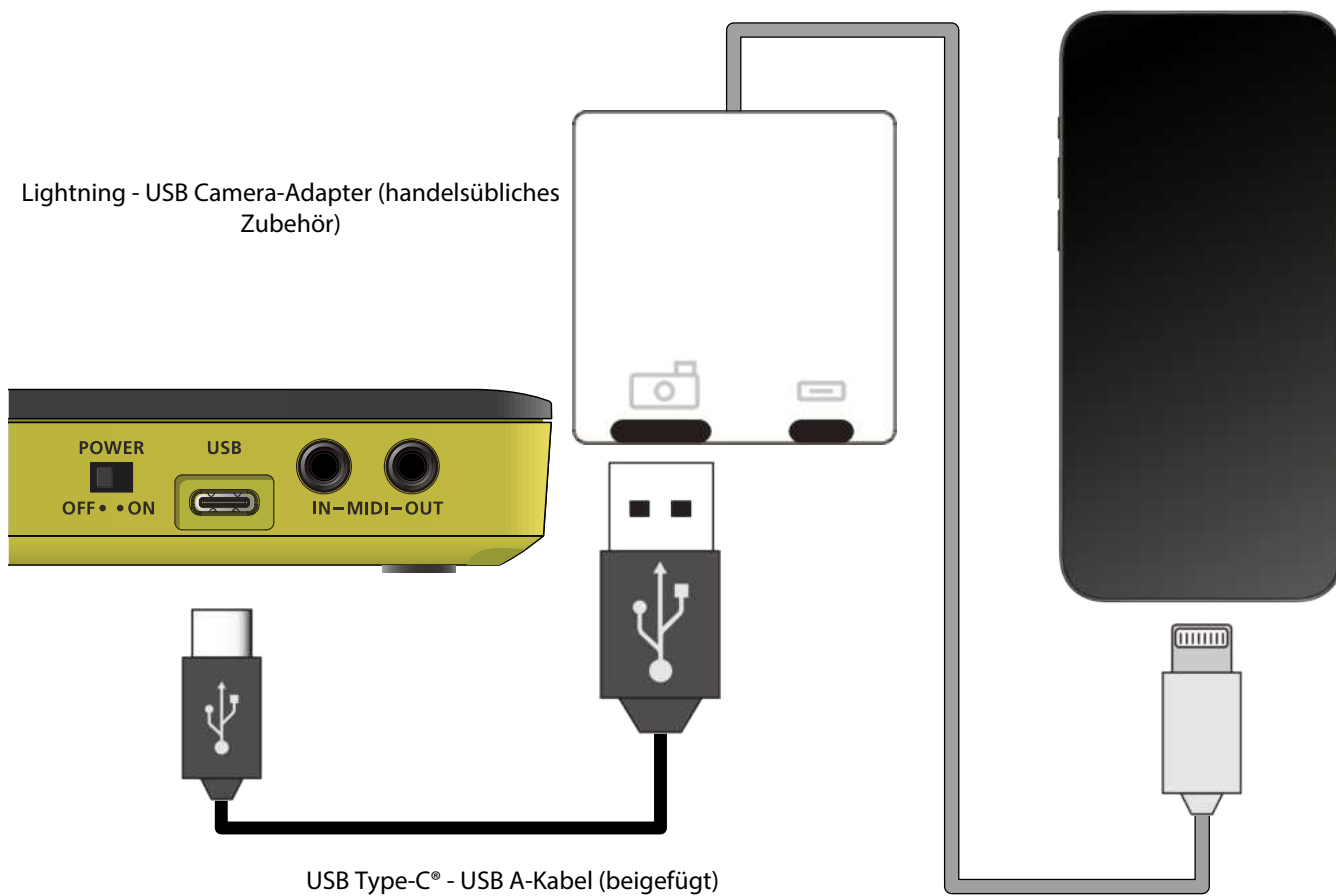


Verwenden Sie ein handelsübliches USB Type-C® - Type-C® -Kabel, um das iOS-Gerät mit diesem Gerät zu verbinden.  
In diesem Fall können Sie dieses Gerät über das iOS-Gerät mit Strom versorgen.

#### HINWEIS

Wenn Sie dieses Gerät im Batteriebetrieb betreiben möchten, ohne Strom vom iOS-Gerät zu erhalten, halten Sie den [C] (EXIT) -Taster gedrückt und schalten Sie das Gerät ein (ausschließlicher Batterie-Modus).

Anschließen eines iOS-Geräts (Lightning-Anschluss)



## Anschließen an einen Rechner oder ein Mobilgerät



**1 Halten Sie den [C] (EXIT) -Taster gedrückt und schalten Sie den P-6ein.**

Das Gerät wird im ausschließlichen Batterie-Modus gestartet.

**2 Verwenden Sie einen von Apple hergestellten USB-Adapter (z.B. den Lightning-USB Camera-Adapter oder den Lightning-USB 3 Camera-Adapter) als Umwandler für den Anschluss des iOS-Geräts.**

**3 Verwenden Sie das dem Gerät beigelegte USB Type-C® - USB A-Kabel, um dieses mit dem USB-Adapter zu verbinden.**

**HINWEIS**

Handelsübliche USB Type-C® - Lightning-Umwandlungskabel können nicht verwendet werden.

# Anschließen an ein externes MIDI-Gerät

Verwenden Sie ein TRS/MIDI-Anschlusskabel (z.B. BMIDI-5-35, zusätzliches Zubehör) oder ein MIDI-Kabel (z.B. BCC-1-3535, zusätzliches Zubehör), um das Gerät an ein externes MIDI-Gerät (z.B. eine MIDI-kompatible Tastatur oder ein anderes AIRA Compact-Gerät) anzuschließen.



Wenn Sie dieses Gerät über eine MIDI-kompatible Tastatur spielen, dessen MIDI-Sendekanal mit dem [Auto MIDI Channel \(S. 94\)](#)-Parameterwert des P-6 identisch ist, können Sie die Sounds der Sample Pads des P-6 oder des [GRANULAR] Pad in einer Notenskala spielen.

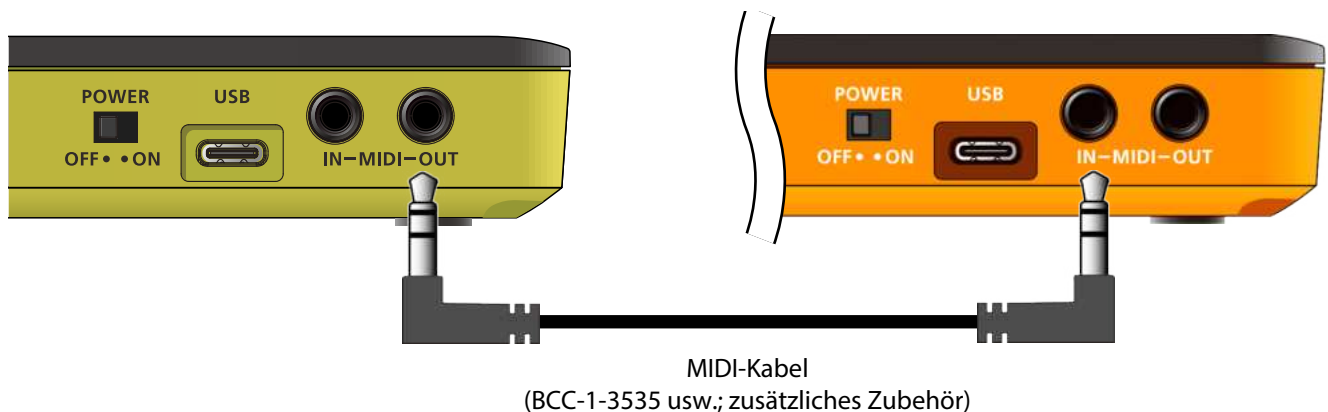
Wenn Sie dieses Gerät über eine MIDI-kompatible Tastatur spielen, dessen MIDI-Sendekanal mit dem [Sampler MIDI Channel \(S. 94\)](#)-Parameter des P-6 identisch ist und Sie Noten innerhalb des Bereichs C3–B6 (Notennummern 48–95) spielen, werden darüber die entsprechenden Sample Pads angesteuert (Bank A, Sample Pad [1] bis Bank H, Sample Pad [6]).

Weitere Details finden Sie unter „[MIDI-Implementations-tabelle \(S. 146\)](#)“.

## HINWEIS

Über die verschiedenen Notennummern werden unterschiedliche Sample Pads angesteuert.

Daher ist es nicht möglich, eine Skala zu spielen (die Tonhöhe wird bei Spielen unterschiedlicher Noten nicht verändert).



Die Notennummern, die auf dem bei [Sampler MIDI Channel \(S. 94\)](#) des P-6 eingestellten Kanal übertragen werden, entsprechen den Noten des Bereichs C3–B6 (Notennummern 48–95). Diese werden durch das Spielen der Sample Pads Bank A Sample Pad [1] bis Bank H Sample Pad [6] erzeugt.

Weitere Details finden Sie unter „[MIDI-Implementations-tabelle \(S. 146\)](#)“.

# Sichern der Patterns auf einem Rechner

Sie können die im P-6 gespeicherten Patterns auf einem Rechner sichern.



**1 Verbinden Sie den USB-Anschluss des P-6 und des Rechners mit einem USB-Kabel.**

**2 Halten Sie den [▶] -Taster gedrückt und schalten Sie das Gerät ein.**

**3 Öffnen Sie am Rechner das Laufwerk „P-6“.**

Wenn in diesem Gerät viele Patterns gespeichert sind, kann es einige Minuten dauern, bis die Dateien auf der Festplatte des Rechners angezeigt werden.

Der Fortschritt wird über die Leucht-Anzeigen der Step-Taster angezeigt.

Die Pattern-Daten (P6\_PTN1-01.PRM – P6\_PTN4-16.PRM) werden im Ordner „BACKUP“ des Laufwerks „P-6“ gespeichert.

**4 Kopieren Sie die Pattern-Daten auf den Rechner.**

**5 Wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist, melden Sie das Laufwerk „P-6“ vom Rechner ab.**

OS	Bedienvorgang
Windows 11/10/8/7	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das „P-6“-Symbol und wählen Sie „Eject“ (Auswerfen).
MacOS	Ziehen Sie das „P-6“-Symbol auf den Papierkorb im Dock.

**6 Schalten Sie den P-6 aus.**

## HINWEIS

Sie können mit der Pattern Backup-Funktion nicht die Samples sichern.

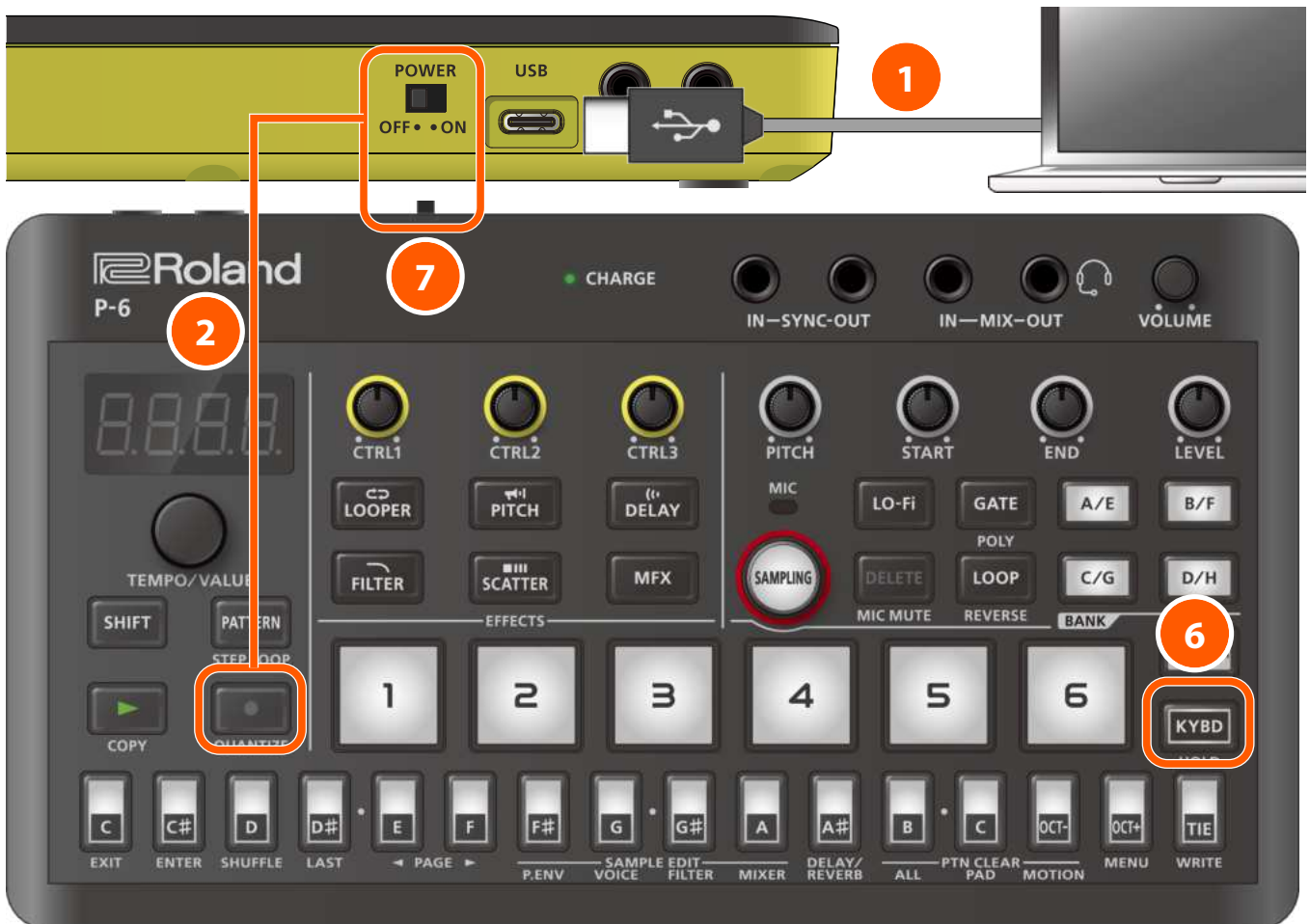
Wenn Sie die Samples speichern möchten, verwenden Sie die Export-Funktion.

Weitere Details finden Sie unter „Sichern der Samples auf einem Rechner (Export) (S. 84)“.



# Zurückübertragen der Pattern-Daten in das Gerät (Restore)

Sie können die auf einem Rechner gesicherten Pattern-Daten wieder in den P-6 zurückübertragen.



- 1 Verbinden Sie den USB-Anschluss des P-6 und des Rechners mit einem USB-Kabel.
- 2 Halten Sie den [●] -Taster gedrückt und schalten Sie das Gerät ein.
- 3 Öffnen Sie am Rechner das Laufwerk „P-6“.
- 4 Kopieren Sie die auf dem Rechner gespeicherten Pattern-Daten (P6\_PT1-01.PRM – P6\_PT4-16.PRM) in den „RESTORE“-Ordner des Laufwerks „P-6“.
- 5 Wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist, melden Sie das Laufwerk „P-6“ vom Rechner ab.
- 6 Drücken Sie den [KYBD] -Taster.  
Damit werden die Pattern-Daten in das Gerät übertragen.  
Wenn viele Pattern-Daten übertragen werden, kann dieser Vorgang ca. fünf Minuten dauern.  
Der Fortschritt wird über die Leucht-Anzeigen der Step-Taster angezeigt.
- 7 Wenn die Meldung „donE“ erscheint, schalten Sie den P-6 aus.

# Sichern der Samples auf einem Rechner (Export)

Sie können die im P-6 gespeicherten Samples auf einem Rechner sichern.

## HINWEIS

Samples können in Bänke exportiert werden.



**1 Verbinden Sie den USB-Anschluss des P-6 und des Rechners mit einem USB-Kabel.**

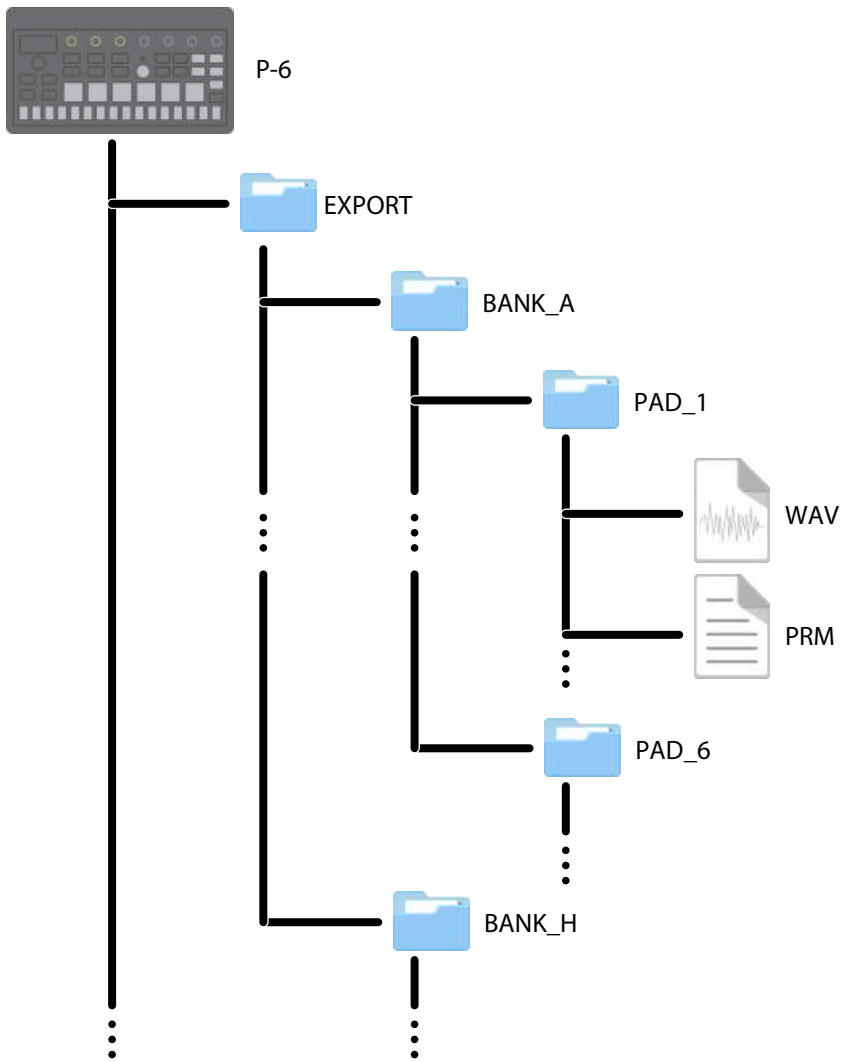
**2 Halten Sie die Bank [A/E]–[D/H]-Taster gedrückt, deren Samples Sie exportieren möchten und schalten Sie das Gerät ein.**

Um die Samples der Bänke E–H zu exportieren, halten Sie den [SAMPLING]-Taster und die gewünschten Bank [A/E]–[D/H]-Taster gedrückt. Das Gerät benötigt ca. eine Minute, um betriebsbereit zu sein.

Der Fortschritt wird über die Leucht-Anzeigen der Step-Taster angezeigt.

**3 Öffnen Sie am Rechner das Laufwerk „P-6“.**

Die Samples (WAV-Dateien) für jedes Pad und die Einstelldaten (PRM-Dateien) für die Sample Pads [1]–[6] werden im „EXPORT“-Ordner des Laufwerks „P-6“ gespeichert.



- 4 Kopieren Sie die Samples und Einstelldaten auf den Rechner.
- 5 Wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist, melden Sie das Laufwerk „P-6“ vom Rechner ab.

OS	Bedienvorgang
Windows 11/10/8/7	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das „P-6“-Symbol und wählen Sie „Eject“ (Auswerfen).
MacOS	Ziehen Sie das „P-6“-Symbol auf den Papierkorb im Dock.

- 6 Schalten Sie den P-6 aus.

### HINWEIS

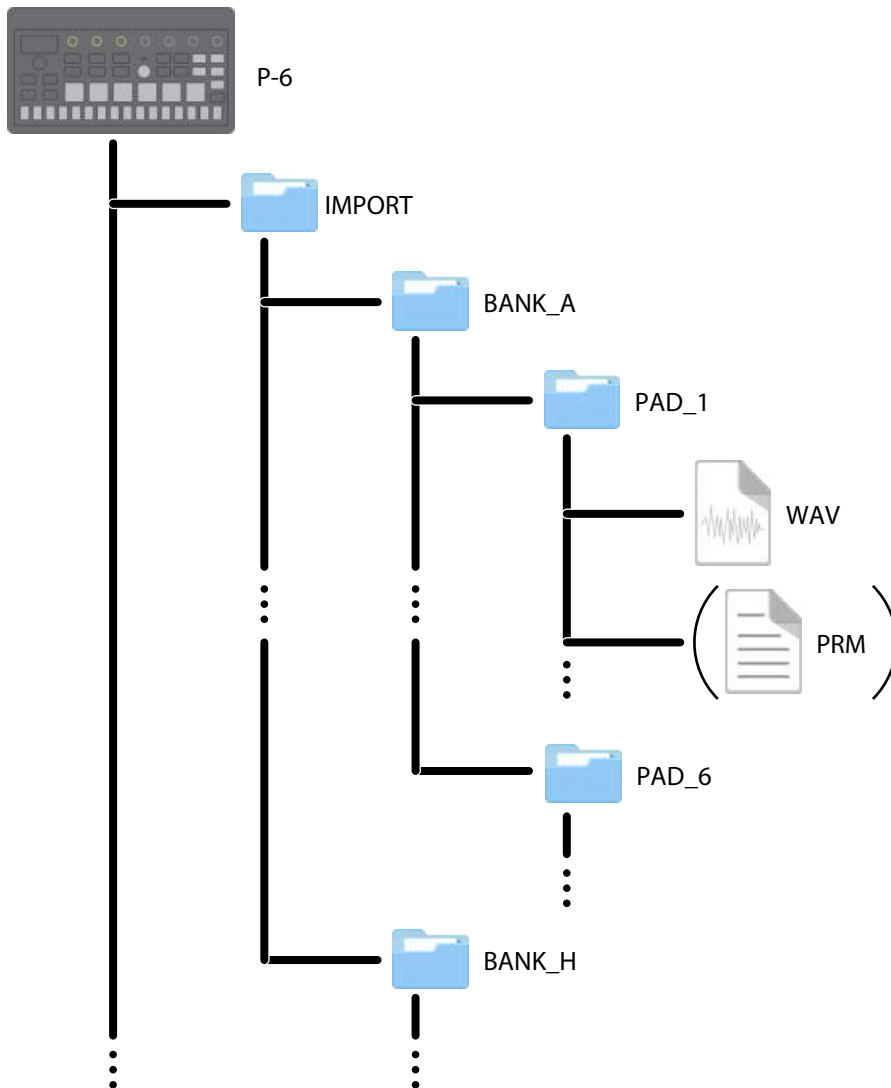
Sie können mit der Sample Export-Funktion nicht die Patterns sichern.  
 Um die Pattern-Daten zu sichern, verwenden Sie die Pattern Backup-Funktion.  
 Weitere Details finden Sie unter „Sichern der Patterns auf einem Rechner (S. 82)“.

# Laden von Samples (Import)

Sie können Samples in den P-6 importieren.



- 1 Verbinden Sie den USB-Anschluss des P-6 und des Rechners mit einem USB-Kabel.
- 2 Halten Sie den [SAMPLING]-Taster gedrückt und schalten Sie das Gerät ein.
- 3 Öffnen Sie am Rechner das Laufwerk „P-6“.
- 4 Kopieren Sie die Sample-Daten, die Sie importieren möchten, in die Pad-Ordner (PAD\_1–PAD\_6) innerhalb des „IMPORT“-Ordners des „P-6“-Laufwerks.



Die Spezifikationen für die Sample-Daten, die importiert werden können, sind wie folgt.

Parameter	Erforderliche Spezifikationen für zu importierende Samples
Sample Rate	max. 96 kHz
Bit Rate	8, 16, 24, 32-bit linear

#### HINWEIS

- Die verfügbare Zeit für die in den P-6 zu importierenden Samples ist abhängig von der Sample Rate und Bit Rate. Weitere Details finden Sie unter „Maximale Sampling-Zeit (S. 150)“.
- Wenn Sie Samples importieren, die vorher aus einem P-6 exportiert wurden, wird empfohlen, auch die zugehörigen Einstelldaten der Sample Pads (die exportierten PRM-Daten) in die Pad-Ordner zu kopieren.

**5 Wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist, melden Sie das Laufwerk „P-6“ vom Rechner ab.**

**6 Drücken Sie den [KYBD] -Taster.**

Das Sample wird importiert.

#### HINWEIS

Bei vielen Samples kann dieser Vorgang länger dauern.  
Der Fortschritt wird über die Leucht-Anzeigen der Step-Taster angezeigt.  
Daten, welche die Größe der Sample Pads überschreiten, werden abgeschnitten.

## Laden von Samples (Import)

---

- 7 Wenn die Meldung „done“ erscheint, schalten Sie den P-6 aus.

# Abrufen der Werksvoreinstellungen (Factory Reset)

Sie können die Einstellungen des P-6 wie folgt auf die Werksvoreinstellungen zurück setzen.

## WICHTIG

Wenn Sie die Werksvoreinstellungen abrufen, werden alle im P-6 gespeicherten Sample-Daten und Patterns gelöscht.

Wenn Sie im Gerät wichtige Daten gespeichert haben, erstellen eine Sicherheitskopie dieser Daten, bevor Sie den Factory Reset-Vorgang ausführen.

Weitere Hinweise zu diesem Thema finden Sie unter „Sichern der Samples auf einem Rechner (Export) (S. 84)“ und „Sichern der Patterns auf einem Rechner (S. 82)“.



### 1 Halten Sie den [KYBD] -Taster gedrückt und schalten Sie das Gerät ein.

„FRL“ wird angezeigt, und das [GRANULAR] Pad blinkt.

Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, schalten Sie das Gerät aus.

### 2 Drücken Sie das [GRANULAR] Pad.

Damit wird der Factory Reset-Vorgang ausgeführt.

Wenn die Anzeige „donE“ erscheint und alle Taster-Anzeigen blinken, schalten Sie den P-6 aus und nach kurzer Zeit wieder ein.

## HINWEIS

Durch den Factory Reset-Vorgang werden nicht die ab Werk erstellten internen Sample-Daten und Patterns wiederhergestellt.

Wenn Sie wieder die ab Werk bereit gestellten Sample-Daten haben möchten, können Sie diese von der Roland-Internetseite herunterladen.

<https://www.roland.com/support/>



# Vornehmen verschiedener Einstellungen

Gehen Sie wie folgt vor, um verschiedene Parameter einzustellen.



**1** Gehen Sie wie nachfolgend beschrieben vor, um die Parameterwerte zu verändern.

Parameter	Bedienvorgang	Details zu den Parametern
Menu	[SHIFT] -Taster + [OCT+] (MENU) -Taster	Liste der MENU-Parameter (S. 91)
SAMPLE EDIT (P.ENV) Parameter	[SHIFT] -Taster + [F#] (P.ENV) -Taster	SAMPLE EDIT (P.ENV)-Einstellungen (S. 97)
SAMPLE EDIT (VOICE) Parameter	[SHIFT] -Taster + [G] (VOICE) -Taster	SAMPLE EDIT (VOICE)-Einstellungen (S. 105)
SAMPLE EDIT (FILTER) Parameter	[SHIFT] -Taster + [G#] (FILTER) -Taster	SAMPLE EDIT (FILTER)-Einstellungen (S. 109)
SAMPLE EDIT (MIXER) Parameter	[SHIFT] -Taster + [A] (MIXER) -Taster	SAMPLE EDIT (MIXER)-Einstellungen (S. 111)
DELAY/REVERB Parameter	[SHIFT] -Taster + [A#] (DELAY/REVERB) -Taster	DELAY/REVERB-Einstellungen (S. 113)

**2** Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler den gewünschten Parameter aus und drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.

Im Display werden die Parameterwerte angezeigt.

**3** Stellen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler den Wert für jeden Parameter ein.

**4** Drücken Sie den [C] (EXIT) -Taster, um wieder das Parameter-Display aufzurufen.

**5** Um weitere Parameter einzustellen, wiederholen Sie die Bedienschritte 2 und folgende.

**6** Um den Vorgang zu beenden, drücken Sie den [C] (EXIT) -Taster.

## Liste der MENU-Parameter

Dieses sind die Parameter, die angezeigt werden, wenn Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt halten und den [OCT+] (MENU) -Taster drücken.



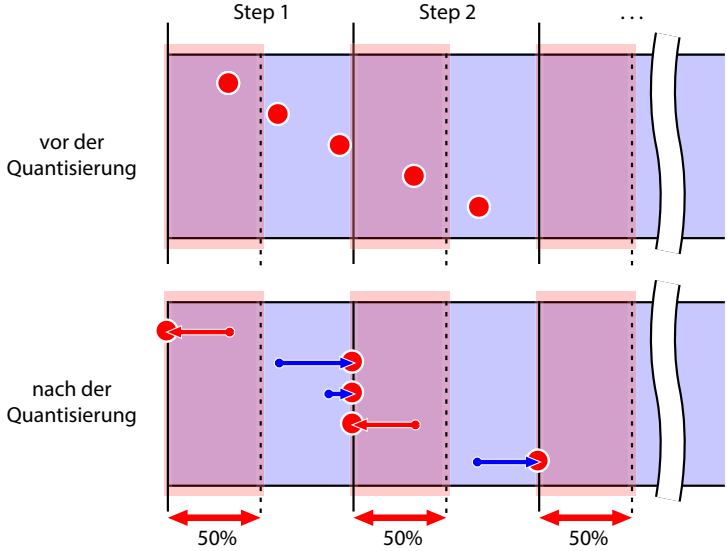
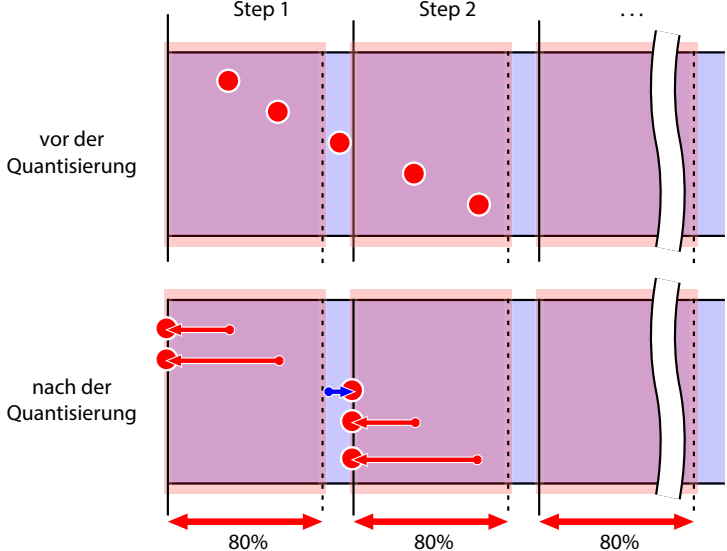
### HINWEIS

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Parameter	Display	Wert	Beschreibung
Volume (*1)	uDL	0-200	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Pattern.
Transpose (*1)	trAn	-60-60	Dieser Parameter transponiert die Tonhöhe der Klangerzeugung.
Pattern Scale (*1)	P.SCL	Dieser Parameter bestimmt die Länge eines einzelnen Step innerhalb des Pattern. Alternative: Halten Sie den [PATTERN] -Taster gedrückt und drehen Sie den [TEMPO/VALUE] -Regler.	
		1_8	1/8-Note
		1_16	1/16-Note
		1_32	1/32-Note
		8t	1/8-Triole
		16t	1/16-Triole
		32t	1/32-Triole

## Vornehmen verschiedener Einstellungen

Parameter	Display	Wert	Beschreibung
Play Quantize (*1)	P. Quant		Dieser Parameter aktiviert oder deaktiviert die Quantisierung eines Sample Pad, die bei der Wiedergabe eines Patterns verwendet wird. <b>HINWEIS</b> Die Micro Timing-Einstellung ist während der eingeschalteten Quantisierung de-aktiviert. Weitere Informationen zum Micro Timing finden Sie unter „ <a href="#">Editieren von Notenwerten (S. 60)</a> “.
		ALL	Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Quantisierung für alle Sample Pads und das [GRANULAR] Pad. <b>1 Wählen Sie „ALL“ aus und drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.</b> <b>2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler entweder „ON“ (eingeschaltet) oder „OFF“ (ausgeschaltet) aus und drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.</b> „done“ wird angezeigt und die Quantisierung ist für alle Sample Pads entsprechend ein- oder ausgeschaltet.
		R-1-H-B, Granu (Granular)	Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Quantisierung für einzelne Sample Pads und das [GRANULAR] Pad. <b>1 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler das gewünschte Sample Pad aus und drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster.</b> <b>2 Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler entweder „ON“ (eingeschaltet) oder „OFF“ (ausgeschaltet) aus.</b>

Parameter	Display	Wert	Beschreibung
Quantize Timing	Quant	50-99 (%)	<p>Dieser Parameter bestimmt das Timing der Quantisierung und legt fest, wie stark die Noten in ihrer Position verschoben werden.</p> <p>Bei 50% werden alle Noten, die bei 50% oder später als die Länge eines Step eingegeben werden mit dem nachfolgenden Step verbunden. Das bedeutet, dass diese Noten im nachfolgenden Step abgespielt werden.</p> <p>Je höher der Wert, desto größer ist der Bereich der Noten, der mit dem aktuellen Step verbunden ist.</p> <p>Quantize Timing = 50%</p>  <p>Quantize Timing = 80%</p> 
Stop Behavior	Stop		Dieser Parameter bestimmt, wie das Sample gestoppt wird, wenn der Pattern Sequencer gestoppt wird. Damit wird auch bestimmt, wie das Sample gestoppt wird, das kurz vor Umschalten des aktuellen Pattern auf ein nachfolgendes Pattern gespielt wird (diese Funktionalität ist verfügbar ab Ver. 1.02 oder aktueller).
		Rem (Remain)	Die Wiedergabe des Sample wird nicht gestoppt.
		Cut (Cut)	Die Wiedergabe des Sample wird gestoppt.
Sync Clock	Sync	1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 24	Dieser Parameter bestimmt die Anzahl der Sync Clocks pro Beat.

## Vornehmen verschiedener Einstellungen

Parameter	Display	Wert	Beschreibung
Sampler MIDI Channel	<i>SCH</i>	1–16	Dieser Parameter bestimmt den MIDI-Sende- und Empfangskanal der Sample Pads [1]–[6].
Granular MIDI Channel	<i>GCH</i>	1–16	Dieser Parameter bestimmt den MIDI-Sende- und Empfangskanal für das [GRANULAR] Pad.
Auto MIDI Channel	<i>ACh</i>	1–16	Dieser Parameter bestimmt den MIDI-Empfangskanal für das Spielen der Sounds des aktuell gewählten Pad (Sample Pads [1]–[6], [GRANULAR] Pad) und das Empfangen von Control Change-Meldungen.
MIDI Clock Sync	<i>SYN</i>	Dieser Parameter bestimmt, welchem Synchronisations-Signal dieses Gerät folgt. Wenn ein externes Gerät an der SYNC IN-Buchse angeschlossen ist, wird das Gerät ausschließlich über die an der SYNC IN-Buchse anliegenden Signale synchronisiert.	
		<i>Auto</i> (Auto)	Das Gerät erkennt empfangene Clock-Signale.
		<i>Int</i> (Internal)	Das Gerät wird intern über seine eigene Clock synchronisiert.
		<i>MIDI</i> (MIDI)	Das Gerät wird über den MIDI IN -Anschluss synchronisiert.
		<i>USB</i> (USB)	Das Gerät wird über den USB MIDI-Anschluss synchronisiert.
MIDI Thru	<i>THR</i>	<i>OFF, ON</i>	Dieser Parameter bestimmt, ob die über den MIDI IN -Anschluss empfangenen MIDI-Meldungen über den MIDI OUT -Anschluss ausgegeben werden oder nicht.
Tx Program Change	<i>THPC</i>	<i>OFF, ON</i>	Dieser Parameter bestimmt, ob bei Wechseln des Pattern eine entsprechende Program Change-Nummer übertragen wird oder nicht.
Rx Program Change	<i>RHPC</i>	<i>OFF, ON</i>	Dieser Parameter bestimmt, ob bei Empfang einer Program Change-Nummer das Pattern entsprechend umgeschaltet wird oder nicht.
Program Change Channel	<i>PCH</i>	1–16	Dieser Parameter bestimmt den MIDI-Kanal für das Senden und Empfangen von Program Change-Meldungen für das Wechseln des Pattern.
Key Velocity	<i>VEL</i>	1–127	Dieser Parameter bestimmt den Dynamikwert, der bei Drücken der Sample Pads [1]–[6] oder der Keyboard-Taster erzeugt wird.
Velocity Curve	<i>VCUR</i>	Dieser Parameter bestimmt, wie die Lautstärke abhängig vom erzeugten Velocity-Wert verändert wird.	
		<p>Tatsächliche Ausgabe</p> <p>Max</p> <p>0</p> <p>0 Max Velocity</p> <p><i>L Inr</i> (Linear)</p> <p><i>EHP</i> (Exponential)</p>	
Tune	<i>TUNE</i>	4330–4480	Dieser Parameter bestimmt die Gesamtstimmung. Voreinstellung: 440,0 Hz
Ext. In Bus Select	<i>inb</i>	Dieser Parameter bestimmt den Ausgangs-Bus für die Eingangssignale (inkl. integriertem Mikrofon, Headset-Mikrofon und die an der MIX IN -Buchse anliegenden Signale).	
		<i>bUSB</i>	Die Signale werden über BUS Ausgegeben.
		<i>bUSB</i>	Die Signale werden über BUS Ausgegeben.
		<i>EFFECT</i>	Die Signale werden über BUS EFFECTausgegeben.
Ext. In Gain	<i>inG</i>	0–18 (dB)	Dieser Parameter bestimmt den Pegel der Eingangssignale (inkl. integriertem Mikrofon, Headset-Mikrofon und die an der MIX IN -Buchse anliegenden Signale).

Parameter	Display	Wert	Beschreibung
USB In Bus Select	USBb		Dieser Parameter bestimmt den Ausgangs-Bus für die am USB-Anschluss anliegenden Signale.
		bUSA	Die Signale werden über BUS A ausgegeben.
		bUSB	Die Signale werden über BUS B ausgegeben.
		EFFECT	Die Signale werden über BUS EFFECT ausgegeben.
USB In Gain	USBG	0-18 (dB)	Dieser Parameter bestimmt den Pegel der am USB-Anschluss anliegenden Signale.
Mix Out Gain	MOUTG	-18-0 (dB)	Dieser Parameter bestimmt den Pegel der über die MIX OUT -Buchse ausgegebenen Signale.
USB Direct Out	USBd		Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des über den USB-Anschluss ausgegebenen Signals.
		OFF	Die Lautstärke wird mit dem [VOLUME] -Regler eingestellt.
		1-127	Diese Einstellung bestimmt den Lautstärkewert unabhängig von der Einstellung des [VOLUME] -Reglers.
AIRA Link	AIRAL	OFF, On	<p>Wählen Sie „On“, wenn dieses Gerät mit einem AIRA LINK-kompatiblen Gerät wie dem MX-1 Mixer verbunden ist.</p> <p>Wählen Sie in anderen Situationen die Einstellung OFF.</p> <p>Die Änderung dieser Einstellung wird aktiviert, wenn das Gerät aus- und wieder eingeschaltet wird.</p> <p><b>HINWEIS</b></p> <p>Wenn das Gerät nicht am USB HOST 3-Anschluss des MX-1 angeschlossen ist, verwenden Sie für den P-6 den „ausschließlichen Batteriebetrieb“.</p> <p>Um das Gerät im ausschließlichen Batteriebetrieb zu starten, halten Sie den [C] (EXIT) -Taster gedrückt und schalten Sie den P-6 ein.</p>
Count In	Cnt.1	OFF, 2-4	Dieser Parameter bestimmt die Länge (Anzahl der Beats) des Vorzählers bei der Aufnahme.
Metronome	MTRo		Dieser Parameter bestimmt, ob und wann das Metronom gespielt wird.
		OFF	Das Metronom ist immer ausgeschaltet.
		REC (Rec)	Das Metronom ist nur während der Aufnahme eingeschaltet.
		REC.PL (Rec&Play)	Das Metronom ist sowohl bei der Aufnahme als auch während des Playback eingeschaltet.
Metronome Level	MTRL	0-100	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Metronoms.
Dimmer (*2)	d.LR		Dieser Parameter bestimmt den Leucht-Status, wenn die folgenden Taster auf OFF gestellt sind. <ul style="list-style-type: none"> <li>• [SHIFT] -Taster</li> <li>• [PATTERN] -Taster</li> <li>• die sechs Effekt-Taster</li> <li>• [KYBD] -Taster</li> </ul>
		OFF	Die Taster-Anzeigen sind erloschen.
		On	Die Taster-Anzeigen leuchten schwach. Dieses verbessert die Sichtbarkeit der Taster an schlecht beleuchteten Orten.
Reload Pattern	RLPL		Dieser Parameter setzt die Einstellungen des ausgewählten Pattern auf dessen zuletzt gespeicherten Zustand zurück. Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster, um die Einstellungen zurückzusetzen.
Reload Granular	RLGR		Dieser Parameter setzt die Einstellungen der Granular Sampler-Parameter des ausgewählten Pattern auf deren zuletzt gespeicherten Zustand zurück. Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster, um die Einstellungen zurückzusetzen.
Reload Sequencer	RLSQ		Dieser Parameter setzt die Sequenz-Daten des ausgewählten Pattern auf deren zuletzt gespeicherten Zustand zurück. Drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster, um die Einstellungen zurückzusetzen.

## Vornehmen verschiedener Einstellungen

---

Parameter	Display	Wert	Beschreibung
Reload Pad	<i>rLPd</i>		Dieser Parameter setzt die Einstellungen des ausgewählten Sample Pad auf dessen zuletzt gespeicherten Zustand zurück. Drücken Sie den [C <sup>#</sup> ] (ENTER) -Taster, um die Einstellungen zurückzusetzen.
Initialize Pattern	<i>iLPt</i>		Dieser Parameter initialisiert das ausgewählte Pattern. Drücken Sie den [C <sup>#</sup> ] (ENTER) -Taster, um das Pattern zu initialisieren.
Initialize System	<i>iLSy</i>		Dieser Parameter initialisiert die System-Einstellungen. Drücken Sie den [C <sup>#</sup> ] (ENTER) -Taster, um die Einstellungen zu initialisieren. (Ausgenommen sind die unter *1 aufgeführten Parameter.)
Initialize Effects	<i>iLFH</i>		Dieser Parameter initialisiert die Effekt-Parameter. Drücken Sie den [C <sup>#</sup> ] (ENTER) -Taster, um die Parameter zu initialisieren.

\*1 Die Einstellungen werden für das aktuell gewählte Pattern durchgeführt (und können für jedes Pattern gesichert werden).

\*2 Verfügbar ab 1.02 oder aktueller.



## SAMPLE EDIT (P.ENV)-Einstellungen

Diese Parameter werden aufgerufen, wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [F#] (P.ENV) -Taster drücken.

### HINWEIS

- Sie können die Einstellungen eines Parameters verändern, wenn ein Sample Pad ausgewählt ist. Sie können keine Einstellungen vornehmen, wenn das [GRANULAR] Pad ausgewählt ist.
- Weitere Informationen zu den Envelope (Hüllkurven)-Parametern finden Sie unter „Beispiele für die Einstellungen des Pitch Envelope (S. 99)“.



### HINWEIS

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung
P.Env Mode	PENV		RdSr (ADSR)	Dieser Parameter verändert die Tonhöhe mithilfe einer typischen ADSR-Hüllkurve (Attack-Decay-Sustain-Release).
			RdR (ADR)	Dieser Parameter verändert die Tonhöhe in den A→D→R-Phasen, ohne Rücksicht darauf, wann Sie die Taste loslassen.
			RdRL (Cyclic)	Dieser Parameter verändert die Tonhöhe in der Schleife A→D→A→...der Hüllkurve, solange Sie eine Note halten.
P.Env Attack	PATL	[PITCH] -Regler	0-255 (0-10 sek)	Dieser Parameter bestimmt die Attack-Zeit (A).
P.Env Decay	PdLY	[START] -Regler	0-255 (0-10 sek)	Dieser Parameter bestimmt die Decay-Zeit (D).
P.Env Sustain	PSUS	[END] -Regler	0-255	Dieser Parameter bestimmt den Sustain-Pegel (S). Im P-6 wird der Verlauf der Tonhöhen-Hüllkurve automatisch am Sustain-Pegel ausgerichtet, so dass bei erreichtem Sustain-Pegel der Sound seine originale Tonhöhe behält.
P.Env Release	PREL	[LEVEL] -Regler	0-255 (0-10 sek)	Dieser Parameter bestimmt die Release-Zeit (R).

## Vornehmen verschiedener Einstellungen

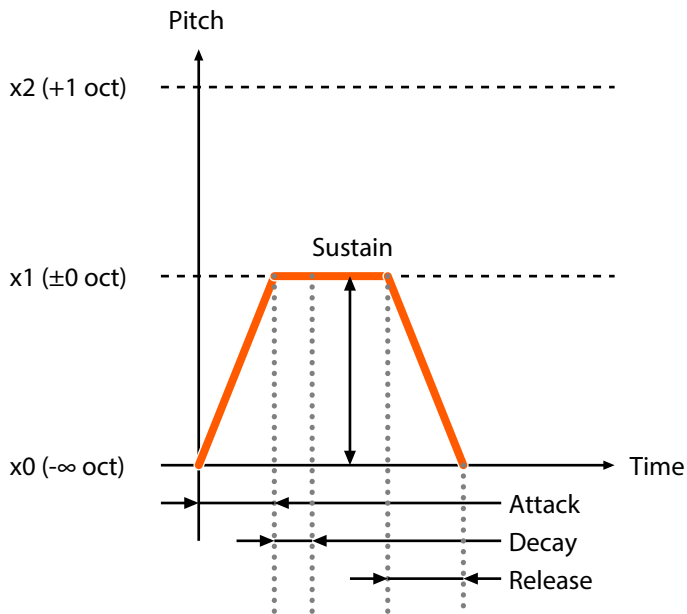
Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung
P.Env Time Key Follow	<i>TKF</i>	[CTRL1] -Regler	0-255	<p>Dieser Parameter bestimmt, wie schnell sich die Tonhöhe über die Einstellungen der Parameter P.Env Attack, P.Env Decay und P.Env Release verändert, abhängig davon, welche Note gespielt wird.</p> <p>Je höher der Wert, desto kürzer ist der Zeitraum, über den sich die Tonhöhe verändert, wenn Sie hohe Noten spielen und desto länger ist der Zeitraum, über den sich die Tonhöhe verändert, wenn Sie tiefe Noten spielen.</p> <p>Kleinere Werte bewirken, dass sich die Tonhöhe immer in einem gleichen Zeitraum verändert, unabhängig von der gespielten Note.</p>
P.Env Velocity Sens	<i>VELS</i>	[CTRL2] -Regler	0-255	<p>Dieser Parameter bestimmt, wie stark sich die Tonhöhe bei unterschiedlicher Spieldynamik auf Grundlage der Einstellungen der Parameter P.Env Attack, P.Env Decay und P.Env Release verändert.</p> <p>Höhere Werte bewirken, dass bei höherer Spieldynamik die Tonhöhe mehr und bei niedriger Spieldynamik weniger verändert wird.</p> <p>Kleine Werte bewirken, dass sich die Tonhöhe gleichförmig verändert, unabhängig von der Spieldynamik.</p>
P.Env Envelope Depth	<i>EDP</i>	[CTRL3] -Regler	-100-100	<p>Dieser Parameter bestimmt die maximale Stärke der Tonhöhenveränderung auf Grundlage der Einstellungen der Parameter P.Env Attack, P.Env Decay und P.Env Release.</p> <p>Positive (+) Werte erhöhen die Tonhöhe, negative (-) Werte erniedrigen die Tonhöhe.</p>

## Beispiele für die Einstellungen des Pitch Envelope

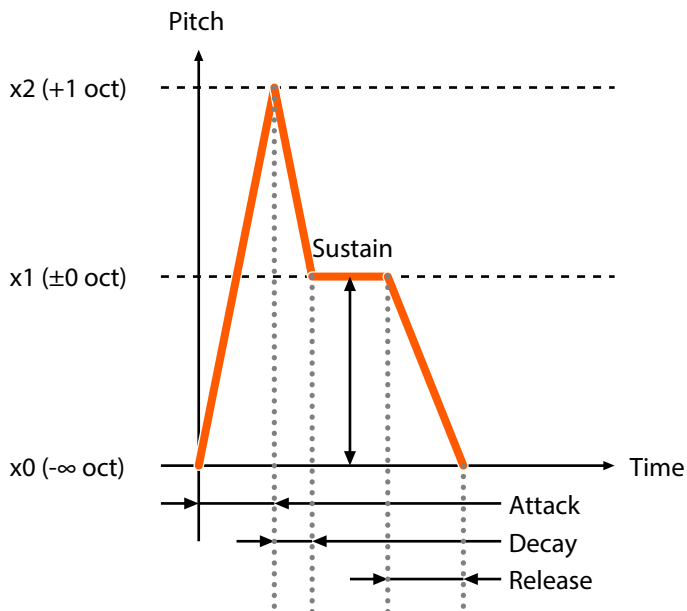
Die nachfolgend aufgeführten Beispiele zeigen, wie sich die Tonhöhe ändert, wenn Sie die Parameter [P.Env Envelope Depth \(S. 98\)](#), [P.Env Velocity Sens \(S. 98\)](#) und [P.Env Sustain \(S. 97\)](#) auf unterschiedliche Werte einstellen.

Wenn der [P.Env Envelope Depth \(S. 98\)](#) -Parameter auf „100“ und der [P.Env Velocity Sens \(S. 98\)](#) -Parameter auf „0“ gestellt ist

Wenn der [P.Env Sustain \(S. 97\)](#) -Parameter auf „0“ gestellt ist

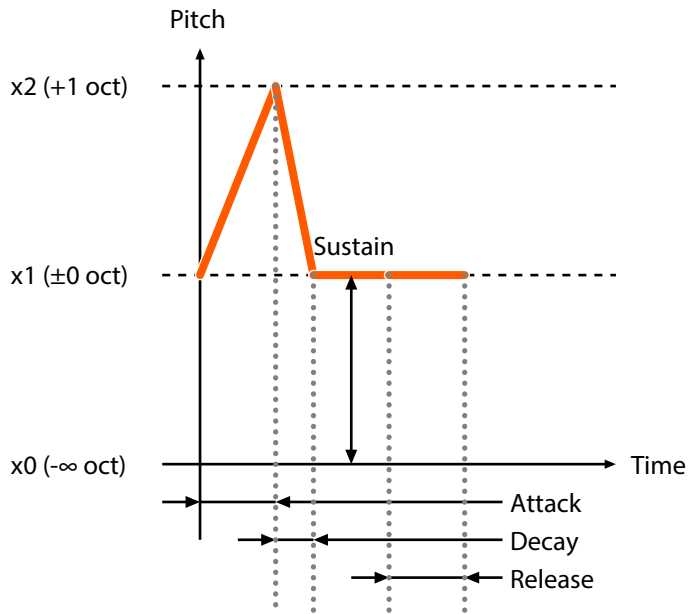


Wenn der [P.Env Sustain \(S. 97\)](#) -Parameter auf „128“ gestellt ist



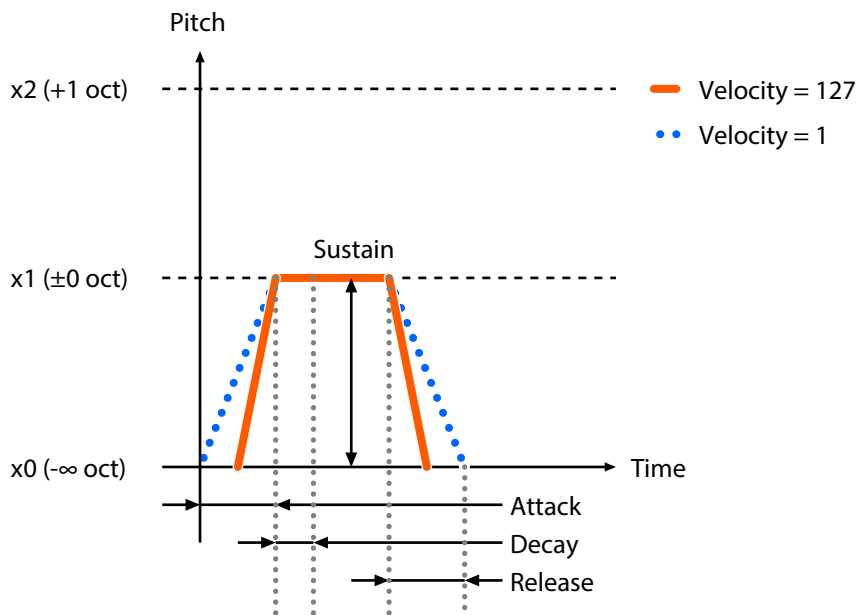
Wenn der [P.Env Sustain \(S. 97\)](#) -Parameter auf „255“ gestellt ist

## Vornehmen verschiedener Einstellungen

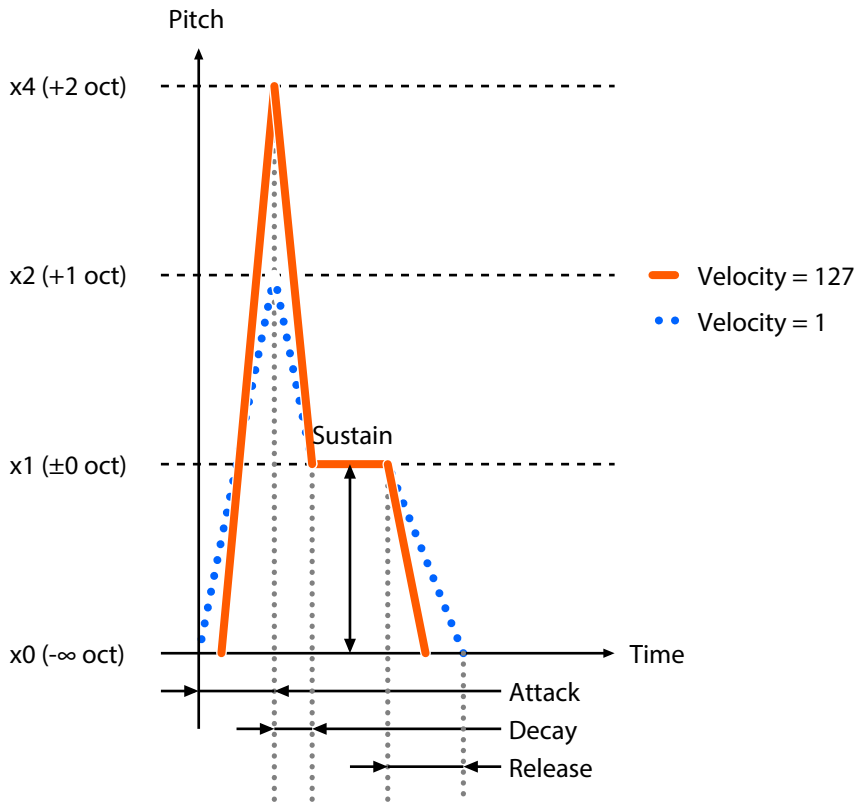


Wenn der [P.Env Envelope Depth \(S. 98\)](#) -Parameter auf „100“ und der [P.Env Velocity Sens \(S. 98\)](#) -Parameter auf „255“ gestellt ist

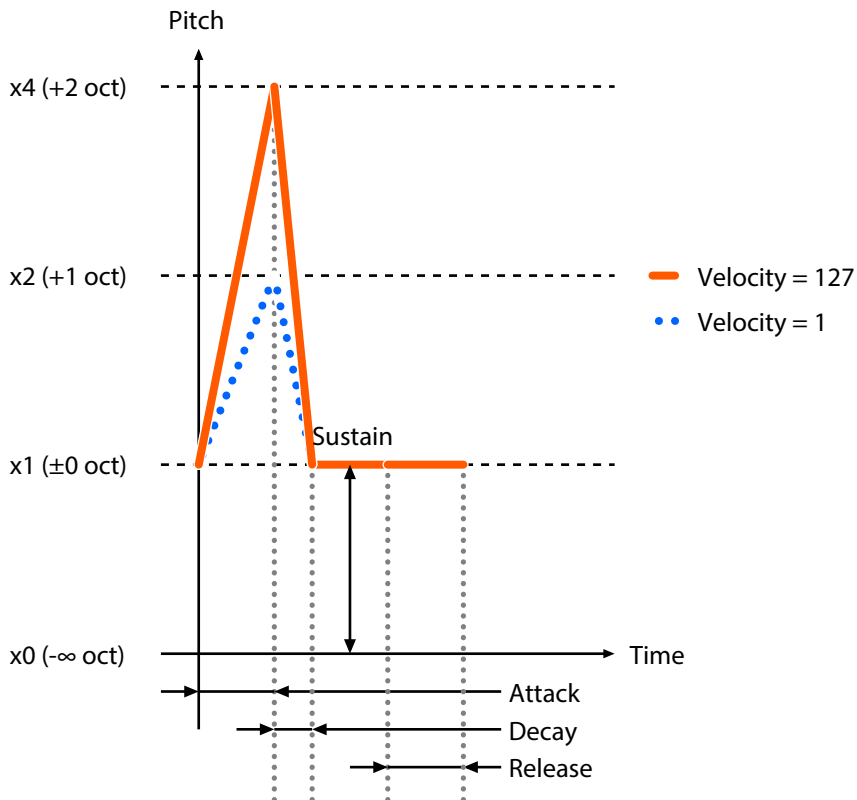
Wenn der [P.Env Sustain \(S. 97\)](#) -Parameter auf „0“ gestellt ist



Wenn der [P.Env Sustain \(S. 97\)](#) -Parameter auf „128“ gestellt ist



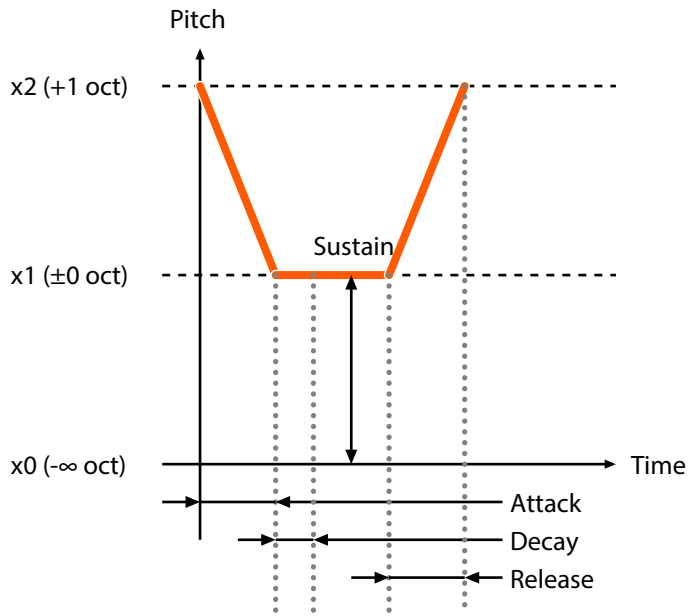
Wenn der [P.Env Sustain \(S. 97\)](#)-Parameter auf „255“ gestellt ist



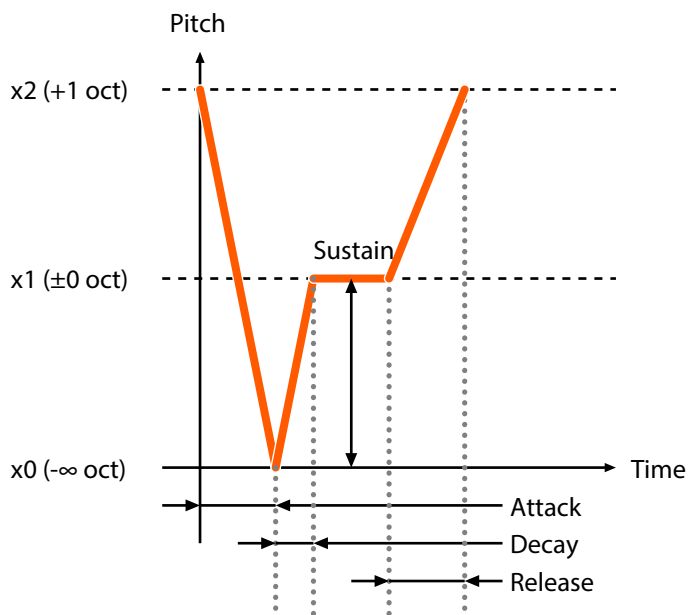
Wenn der [P.Env Envelope Depth \(S. 98\)](#)-Parameter auf „-100“ und der [P.Env Velocity Sens \(S. 98\)](#)-Parameter auf „0“ gestellt ist

Wenn der [P.Env Sustain \(S. 97\)](#)-Parameter auf „0“ gestellt ist

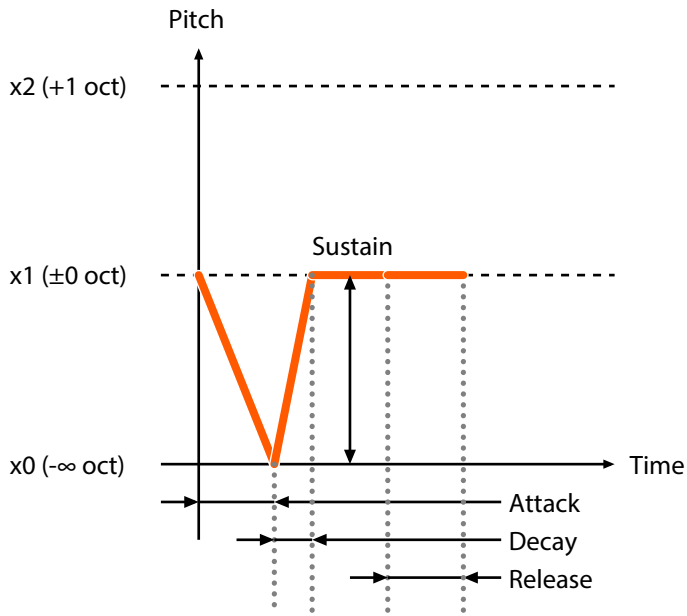
## Vornehmen verschiedener Einstellungen



Wenn der [P.Env Sustain \(S. 97\)](#) -Parameter auf „128“ gestellt ist

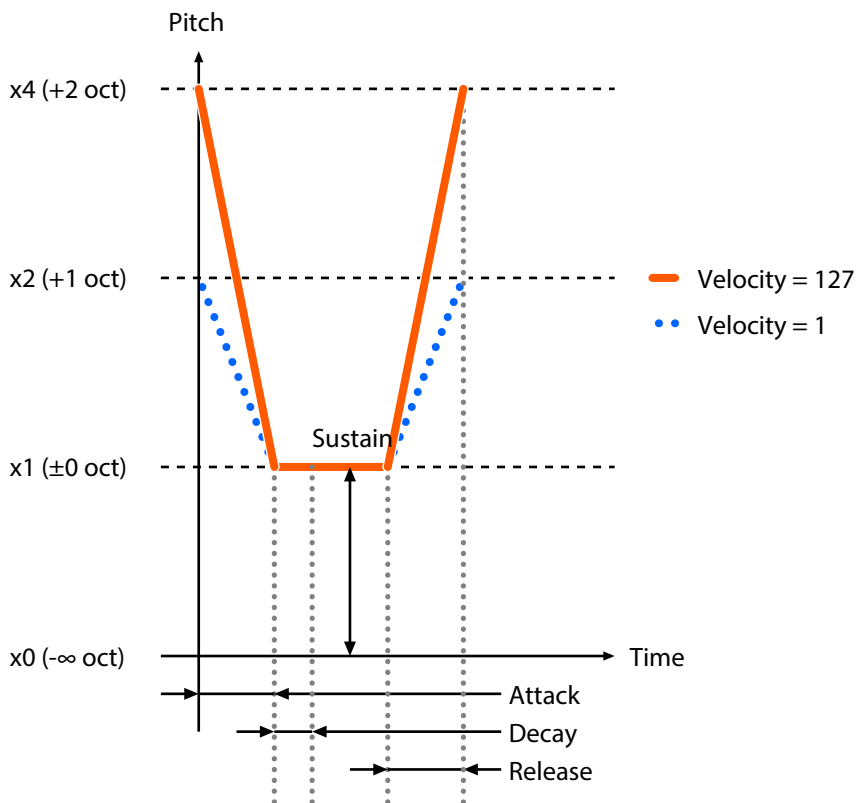


Wenn der [P.Env Sustain \(S. 97\)](#) -Parameter auf „255“ gestellt ist



Wenn der [P.Env Envelope Depth \(S. 98\)](#) -Parameter auf „-100“ und der [P.Env Velocity Sens \(S. 98\)](#) -Parameter auf „255“ gestellt ist

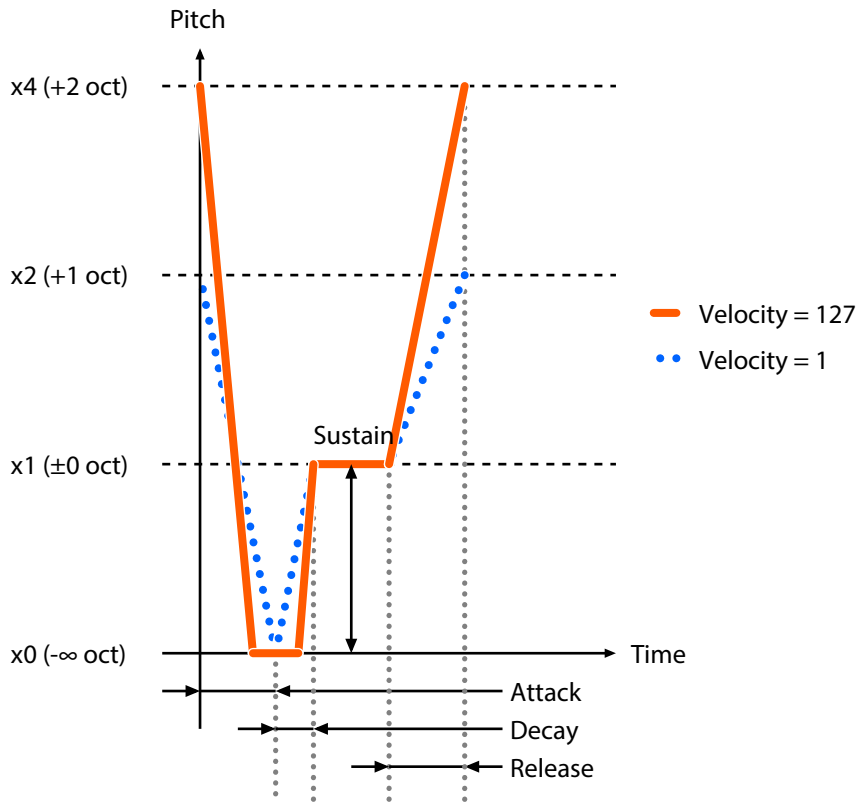
Wenn der [P.Env Sustain \(S. 97\)](#) -Parameter auf „0“ gestellt ist



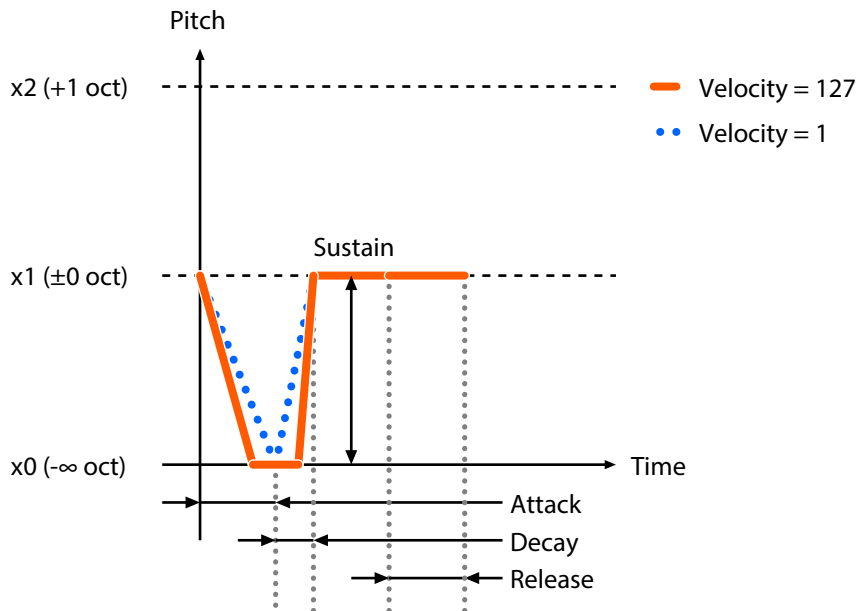
Wenn der [P.Env Sustain \(S. 97\)](#) -Parameter auf „128“ gestellt ist



## Vornehmen verschiedener Einstellungen



Wenn der `P.Env Sustain (S. 97)`-Parameter auf „255“ gestellt ist



## SAMPLE EDIT (VOICE)-Einstellungen

Diese Parameter werden aufgerufen, wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [G] (VOICE)-Taster drücken.

Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE]-Regler den gewünschten Parameter aus und drücken Sie den [C#] (ENTER)-Taster, um den Parameterwert zu verändern.







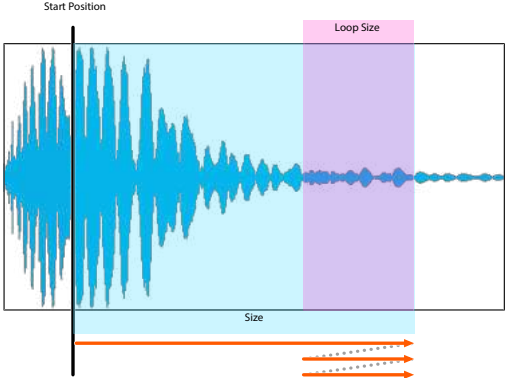
### HINWEIS

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung
Sample (*1)	<i>SMP L</i>		<i>R-1, R-2, ..., h-7, h-8</i>	Dieser Parameter wählt das Sample aus, das dem [GRANULAR] Pad zugewiesen ist. Wenn das ausgewählte Sample stereo ist, wird nur der L-Kanal zugewiesen.
Coarse Tune	<i>CtUn</i>	[PITCH]-Regler (*4)	<i>-24-24</i>	Dieser Parameter bestimmt die Tonhöhe des Sample in Halbtönen.
Fine Tune	<i>FtUn</i>		<i>-100-100</i>	Dieser Parameter bestimmt die Tonhöhe des Sample in Cents.
Detune	<i>dEtUn</i>		<i>0-100</i>	Dieser Parameter ändert zufällig die Tonhöhe bei Spielen der Noten, wenn die Sample Pads ausgewählt werden. Wenn das [GRANULAR] Pad ausgewählt ist, wird zufällig die Tonhöhe der einzelnen grains bei Spielen der Noten verändert.
Head Position (*1)	<i>hPoS</i>	[START]-Regler (*4)	<i>0000</i> -(Sample End Time) (*5)	Dieser Parameter bestimmt die Startzeit (Head Position) des Sample, das für die Erzeugung der grains verwendet wird.

## Vornehmen verschiedener Einstellungen

Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung
Head Speed (*1)	<i>hSPd</i>		-400-400	<p>Dieser Parameter bestimmt die Abspiel-Geschwindigkeit des grain (die Geschwindigkeit, mit der sich der Wiedergabekopf bewegt).</p> <p>Bei positiven Wert wird der Kopf von der für Head Position eingestellten Position in Richtung Ende des Sample bewegt (abgespielt).</p> <p>Bei negativen Wert wird der Kopf von der für Head Position eingestellten Position in Richtung Anfang des Sample bewegt (rückwärts abgespielt).</p> <p>Wenn der Kopf das Ende bzw. den Anfang des Sample erreicht, kehrt dieser zu der für Head Position angegebenen Position zurück und wiederholt die Wiedergabe.</p>
Spread (*1)	<i>SPrd</i>	[CTRL1]-Regler (*3)	0-100	<p>Dieser Parameter bestimmt die Position, an der das Grain erzeugt wird (auf Grundlage der für den Head Position-Parameter eingestellten Position).</p> <p>Bei positiven Werten des Head Speed-Parameters spielt der Kopf zufällig ab einem Punkt nach der Head Position. Bei negativen Werten des Head Speed-Parameters spielt der Kopf zufällig ab einem Punkt vor der Head Position.</p>
Grains (*1)	<i>Grns</i>	[CTRL2]-Regler (*3)	0.5-80	<p>Dieser Parameter bestimmt die Dichte, mit der die Grains in einem bestimmten Zeitraum erzeugt werden.</p>
Grain Shape (*1)	<i>GrhP</i>	[CTRL3]-Regler (*3)	OFF, 1-49, 50, 51-100	<p>Dieser Parameter bestimmt, wie sich die Lautstärke des Grain verändert.</p> <p>Bei „Off“ wird die Lautstärke als Rechteck-Welle behandelt (keine Veränderung der Lautstärke ).</p> <p>Bei einem Wert von 1-49 wird die Lautstärke ausgeblendet (). Bei einem Wert von 51-100 wird die Lautstärke eingeblendet (). Bei dem Wert „50“ wird die Lautstärke halb ein- und ausgeblendet (.</p>
Grain Size (*1)	<i>GrSz</i>	[END]-Regler (*4)	0000- (sek) (*5)	<p>Dieser Parameter bestimmt die Größe der Grains.</p> <p><b>HINWEIS</b></p> <p>Die Größe der Grains wird durch die Parameter Coarse Tune, Fine Tune und Grain Time Key Follow beeinflusst.</p>
Grain Reverse Probability (*1)	<i>GrRS</i>		0-100	<p>Dieser Parameter bestimmt die Wahrscheinlichkeit, dass Grains erzeugt werden, die rückwärts abgespielt werden.</p> <p>Höhere Werte erzeugen entsprechend mehr Grains, die rückwärts abgespielt werden.</p>
Grain Timing Jitter (*1)	<i>GrTJ</i>		0-100	<p>Dieser Parameter bestimmt das Timing, mit dem Grains willkürlich nach dem Zufallsprinzip erzeugt werden.</p> <p>Höhere Werte bewirken, dass Grains mit einer höheren Zufalls-Quote erzeugt werden.</p>

Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung
Grain Time Key Follow (*1)	<i>GtKF</i>		<i>0-255</i>	<p>Dieser Parameter bestimmt die Größe eines Grain abhängig von der gespielten Note.</p> <p>Bei großen Werten ist die Größe des Grain mehr gleichförmig, unabhängig von der Tonhöhe der gespielten Note.</p> <p>Das bedeutet: Wenn Sie höhere Noten spielen, wird die Abspielzeit des Grain kürzer. Wenn Sie tiefere Noten spielen, wird die Abspielzeit des Grain länger.</p> <p>Bei kleinen Werten wird die Größe des Grain verlängert, wenn Sie hohe Noten spielen und verkürzt, wenn Sie tiefe Noten spielen.</p> <p>Das bedeutet: Die Abspielzeiten für das Grain sind identisch, unabhängig von der gespielten Note.</p> <p>Wenn Sie den Wert <i>0</i> einstellen und einen Akkord spielen, werden die Timings der Loop-Zyklen, die durch jede gespielte Note erzeugt werden, aneinander ausgerichtet.</p>
Start Mode (*1)	<i>StMd</i>		<i>Cold (Cold), hot (Hot)</i>	<p>Bei der Einstellung „Cold“ werden die Grains abgespielt und ihre Anzahl allmählich erhöht.</p> <p>Bei der Einstellung „Hot“ werden alle Grains gleichzeitig wiedergegeben.</p> <p><b>HINWEIS</b></p> <p>Dieser Effekt wird erzeugt, wenn der Grains-Parameter auf hohe Werte gestellt ist.</p>
Chop (*2)	<i>ChOP</i>		<i>OFF, 2-54</i>	<p>Dieser Parameter teilt ein Sample in gleich große Teile auf.</p> <p>Die aufgeteilten Samples werden den Notennummern C4 bis D#9 zugeordnet.</p>
Start Position (*2)	<i>SPoS</i>	[START] -Regler (*4)	<i>0000</i> - Sample End Time (sek) (*5)	Dieser Parameter bestimmt die Startzeit des Sample-Playback.
Size (*2)	<i>SiZE</i>	[END] -Regler (*4, *6)	<i>0000</i> - (sek) (*5)	Dieser Parameter bestimmt die Sample-Länge (der Wiedergabebereich ab der Start-Position).
Loop Size (*2)	<i>LPsZ</i>	[END] -Regler (*4, *6)	<i>0000</i> - (sek) (*5)	<p>Dieser Parameter bestimmt die Länge des Sample Loop-Playback.</p> <p>Der Loop wird ab dem für Loop Size (Loop-Punkt) eingestellten Zeitpunkt über die Länge des für den Size-Parameter eingestellten Werts abgespielt.</p> 

## Vornehmen verschiedener Einstellungen

Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung
T.Env Mode	tEnu		AdSr (ADSR)	Dieser Parameter verändert die Lautstärke mithilfe einer typischen ADSR-Hüllkurve (Attack-Decay-Sustain-Release).
			Adr (ADR)	Dieser Parameter verändert die Lautstärke in den A→D→R-Phasen, ohne Rücksicht darauf, wann Sie die Taste loslassen.
			AdRL (Cyclic)	Dieser Parameter verändert die Lautstärke in einer Schleife im Bereich A→D→A→...der Hüllkurve, solange Sie eine Note halten.
T.Env Attack	tAtL	[PITCH] -Regler (*3)	0-255 (0-10 sek)	Dieser Parameter bestimmt die Attack-Zeit (A).
T.Env Decay	tDL	[START] -Regler (*3)	0-255 (0-10 sek)	Dieser Parameter bestimmt die Decay-Zeit (D).
T.Env Sustain	tSuS	[END] -Regler (*3)	0-255	Dieser Parameter bestimmt den Sustain-Pegel (S).
T.Env Release	tREL	[LEVEL] -Regler (*3)	0-255 (0-10 sek)	Dieser Parameter bestimmt die Release-Zeit (R).
T.Env Time Key Follow	tTYF		0-255	Dieser Parameter bestimmt, wie schnell sich die Lautstärke auf Grundlage der Einstellungen der Parameter ENV Attack, ENV Decay und ENV Release verändert, abhängig von der gespielten Note.  Je höher der Wert, desto kürzer ist der Zeitraum, über den sich die Lautstärke verändert, wenn Sie hohe Noten spielen und desto länger ist der Zeitraum, über den sich die Lautstärke verändert, wenn Sie tiefe Noten spielen.  Niedrige Werte bewirken, dass sich die Lautstärke immer in einem gleichen Zeitraum verändert, unabhängig von der gespielten Note.
Amp Switch	tAR		OFF, On	Bei „On“ wird der Verlauf der Lautstärke über die Einstellungen der Parameter Env Attack, Env Decay, Env Sustain und Env Release bestimmt.
Mute Group (*2)	MUGr		OFF, 1-128	Dieser Parameter bestimmt die Mute Group-Einstellungen.  Die Samples, die der gleichen Gruppe zugeordnet sind, können nicht gleichzeitig abgespielt werden.  Weisen Sie für Samples, die nicht gleichzeitig gespielt werden sollen, die gleiche Mute-Gruppe zu.  Wenn Sie in diesem Fall die Samples einer Mute-Gruppe zur gleichen Zeit triggern, wird nur das zuletzt getriggerte Sample gespielt.

\*1 Dieses ist für das [GRANULAR] Pad aktiviert.

\*2 Dieses ist für die Sample Pads [1]-[6]aktiviert.

\*3 Dieses ist für SAMPLE EDIT (VOICE)aktiviert.

\*4 Dieses ist im Haupt-Display aktiviert (das Tempo-Display, das sofort nach Einschalten des Geräts erscheint).

\*5 Sie können dieses auf Basis eines Sample einstellen (1 ÷ Sample Rate).

Daher ist es möglich, dass der im Display angezeigte Wert nicht verändert wird, auch wenn Sie den [TEMPO/VALUE] -Regler drehen. Halten Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt und drehen Sie den [TEMPO/VALUE] -Regler, um den Wert weiter zu erhöhen.

\*6 Wenn Sie den Regler betätigen, werden die Parameter Size und Loop gleichzeitig verändert. Beide Parameter werden während der Motion-Aufnahme (Motion REC) gespeichert.

## SAMPLE EDIT (FILTER)-Einstellungen

Diese Parameter werden aufgerufen, wenn Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt halten und den [G#] (FILTER) -Taster drücken.

Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler den gewünschten Parameter aus und drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster, um den Parameterwert zu verändern.



### HINWEIS

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung
Filter Type	TYPE	[PITCH] -Regler		Dieser Parameter bestimmt den Typ des Filter.
			OFF	Das Filter wird nicht verwendet.
			LPF	Low Pass-Filter. Dieser Parameter filtert die hohen Frequenzen.
			BPf	Band Pass-Filter. Dieser Parameter lässt nur einen bestimmten Frequenzbereich passieren.
			HPF	High Pass-Filter. Dieser Parameter filtert die tiefen Frequenzen.
	PEQ	Peaking-Filter. Dieser Parameter verstärkt einen bestimmten Frequenzbereich.		
Filter Cutoff Frequency	CUEF	[START] -Regler	0-255	Dieser Parameter bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filter.
Filter Resonance	RESO	[END] -Regler	0-255	Dieser Parameter bestimmt die Resonanz des Filter.

## Vornehmen verschiedener Einstellungen

Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung
Filter Cutoff Key Follow	$\text{[KEY]}$	[CTRL1] -Regler	$\text{[0-255]}$	<p>Dieser Parameter verändert die Cutoff-Frequenz abhängig von der gespielten Note.</p> <p>Bei großen Werten wird die Cutoff-Frequenz erhöht, wenn Sie hohe Noten spielen und verringert, wenn Sie tiefe Noten spielen.</p> <p>Bei kleinen Werten wird eine gleichförmige Cutoff-Frequenz erzeugt (die Frequenz, die bei „Filter Cutoff Frequency“ eingestellt ist), unabhängig von der gespielten Note.</p>
Filter Velocity Sens	$\text{[VEL]}$	[CTRL2] -Regler	$\text{[0-255]}$	<p>Dieser Parameter verändert die Cutoff-Frequenz abhängig von der erzeugten Spieldynamik.</p> <p>Bei großen Werten wird die Cutoff-Frequenz erhöht, wenn Sie einen starken Dynamikwert erzeugen und erniedrigt, wenn Sie einen schwachen Dynamikwert erzeugen.</p> <p>Bei kleinen Werten wird eine gleichförmige Cutoff-Frequenz erzeugt (die Frequenz, die bei „Filter Cutoff Frequency“ eingestellt ist), unabhängig von der erzeugten Spieldynamik.</p> <p><b>HINWEIS</b></p> <p>Wenn dieser Wert erhöht wird, verringern Sie den Wert des Filter Cutoff Frequency-Parameters.</p>
Filter Envelope Depth	$\text{[EnvDP]}$	[LEVEL] -Regler	$\text{[0-255]}$	<p>Dieser Parameter bestimmt die Bandbreite der Cutoff-Frequenz, die durch die Hüllkurve verändert wird.</p> <p>Bei der Einstellung <math>\text{[0]}</math> wird durch die Hüllkurve keine Änderung erzeugt.</p> <p>Informationen zu den Hüllkurven (Envelope)-Einstellungen finden Sie in den nachfolgend aufgeführten Parameter-Beschreibungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">T.Env Mode (S. 108)</a></li> <li>• <a href="#">T.Env Attack (S. 108)</a></li> <li>• <a href="#">T.Env Decay (S. 108)</a></li> <li>• <a href="#">T.Env Sustain (S. 108)</a></li> <li>• <a href="#">T.Env Release (S. 108)</a></li> <li>• <a href="#">T.Env Time Key Follow (S. 108)</a></li> </ul>



## SAMPLE EDIT (MIXER)-Einstellungen

Diese Parameter werden aufgerufen, wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [A] (MIXER)-Taster drücken.



### HINWEIS

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung								
Level	LEVL	[LEVEL]-Regler (*1, *3)	0-127	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke. <b>HINWEIS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>100=0 dB</li> <li>127=+12 dB</li> </ul>								
Level Jitter (*2)	LEJL		0-100	Dieser Parameter verändert die Lautstärke eines einzelnen Grain willkürlich nach dem Zufallsprinzip. Je höher der Wert, desto variabler ist die Lautstärke.								
Auto Pan	APPn			Dieser Parameter verändert das Panorama (die Stereo-Position) für jede erklingende Note. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>OFF</td> <td>Die Panorama-Position bleibt unverändert.</td> </tr> <tr> <td>ALT (Alternate) (*2)</td> <td>Die Panorama-Position wechselt mit jeder erklingenden Note abwechselnd von links und rechts und rechts nach links.</td> </tr> <tr> <td>SWNG (Swing) (*2)</td> <td>Die Panorama-Position pendelt mit jeder erklingenden Note abwechselnd von links und rechts und rechts nach links.</td> </tr> <tr> <td>rnd (Random)</td> <td>Die Panorama-Position wird für jede Note, die erklingt, zufällig geändert.</td> </tr> </table>	OFF	Die Panorama-Position bleibt unverändert.	ALT (Alternate) (*2)	Die Panorama-Position wechselt mit jeder erklingenden Note abwechselnd von links und rechts und rechts nach links.	SWNG (Swing) (*2)	Die Panorama-Position pendelt mit jeder erklingenden Note abwechselnd von links und rechts und rechts nach links.	rnd (Random)	Die Panorama-Position wird für jede Note, die erklingt, zufällig geändert.
OFF	Die Panorama-Position bleibt unverändert.											
ALT (Alternate) (*2)	Die Panorama-Position wechselt mit jeder erklingenden Note abwechselnd von links und rechts und rechts nach links.											
SWNG (Swing) (*2)	Die Panorama-Position pendelt mit jeder erklingenden Note abwechselnd von links und rechts und rechts nach links.											
rnd (Random)	Die Panorama-Position wird für jede Note, die erklingt, zufällig geändert.											

## Vornehmen verschiedener Einstellungen

Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung
Pan	<i>PAN</i>	[PITCH] -Regler (*3)	<i>L64-C-r63</i>	Dieser Parameter bestimmt die Panorama-Position. <b>HINWEIS</b> Diese Einstellung ist aktiviert, wenn der Parameter Auto Pan auf „OFF“ gestellt ist.
Output Bus Select	<i>OUTb</i>		Dieser Parameter bestimmt den zu verwendenden Ausgangs-Bus. <b>HINWEIS</b> Sie können diese Einstellung auch verändern wie beschrieben unter „Umschalten der Busse für den Sound (S. 73)“.	
			<i>BUSA</i>	Das Signal wird über BUS A ausgegeben.
			<i>BUSb</i>	Das Signal wird über BUS B ausgegeben.
			<i>EFFECT</i>	Das Signal wird über BUS EFFECT ausgegeben.
Send Delay	<i>Snd.d</i>	[START] -Regler (*3)	0–255	Dieser Parameter bestimmt die Signal-Lautstärke, die zum Delay Send-Effekt geleitet wird.
Send Reverb	<i>Snd.r</i>	[END] -Regler (*3)	0–255	Dieser Parameter bestimmt die Signal-Lautstärke, die zum Reverb Send-Effekt geleitet wird.

\*1 Dieses ist im Haupt-Display (das Tempo-Display, das sofort nach Einschalten des Geräts erscheint) oder im SAMPLE EDIT (MIXER) -Display aktiviert.

\*2 Dieses ist für das [GRANULAR] Pad aktiviert.

\*3 Dieses ist im SAMPLE EDIT (MIXER) -Display aktiviert.

## DELAY/REVERB-Einstellungen

Diese Parameter werden aufgerufen, wenn Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt halten und den [A#] (DELAY/REVERB) -Taster drücken.

Wählen Sie mit dem [TEMPO/VALUE] -Regler den gewünschten Parameter aus und drücken Sie den [C#] (ENTER) -Taster, um den Parameterwert zu verändern.



### HINWEIS

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

#### DELAY-Parameter

Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung
Delay Sync	<i>d54n</i>		<i>0FF, 0n</i>	Bei ON wird das Delay zum Tempo synchronisiert.
Delay Time	<i>dE n</i>	[PITCH] -Regler (*1)	<i>1-740</i> (ms, *2) <i>128</i> (128tel-Note), <i>64E</i> (1/64-Triole), <i>128d</i> (punktierte 128tel-Note), <i>1_64, 32E, 64d, 1_32, 16E, 32d, 1_16, 8E, 16d, 1_8, 4E, 8d, 1_4</i> (1/4-Note) (*3)	Dieser Parameter bestimmt die Delay-Zeit.
Delay Level	<i>dLEu</i>	[START] -Regler (*1)	<i>0-255</i>	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Delaysignals.
Feedback	<i>dFbE</i>		<i>0-255</i>	Dieser Parameter bestimmt die Stärke des Feedback (Anzahl der Wiederholungen)
Feedback Mode	<i>dFn d</i>		Dieser Parameter bestimmt die Methode der Signalausgabe für die Delaysignale, die durch das Feedback erzeugt werden.	
			<i>nor n</i> (Normal)	Dieses ist ein typischer Delay-Effekt.
			<i>E r L r</i> (Cross L -> R)	Das Delaysignal wird abwechselnd links und rechts gespielt (links, rechts, links usw. in dieser Reihenfolge).
<i>E r r L</i> (Cross R -> L)	Das Delaysignal wird abwechselnd rechts und links gespielt (rechts, links, rechts usw. in dieser Reihenfolge).			

## Vornehmen verschiedener Einstellungen

Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung
Low Cut	<i>dLLt</i>		<i>FLRL-800</i> (Hz)	Dieser Parameter schneidet den Frequenzbereich unterhalb der hier eingestellten Frequenz ab. Bei „ <i>FLRL</i> “ werden keine Frequenzen abgeschnitten.
High Cut	<i>dHt</i>		<i>630-FLRL</i> (Hz)	Dieser Parameter schneidet den Frequenzbereich oberhalb der hier eingestellten Frequenz ab. Bei „ <i>FLRL</i> “ werden keine Frequenzen abgeschnitten.
Delay Level Mode	<i>dLnd</i>		<i>PRE, POS</i>	Dieser Parameter bestimmt, welcher Pegel eingestellt wird, wenn der [START]-Regler (Delay Volume) bewegt wird: der Eingangspegel ( <i>PRE</i> ) oder der Ausgangspegel ( <i>POS</i> ).  Bei der Einstellung „ <i>PRE</i> “ wird das Delaysignal langsam ausgeblendet, wenn Sie den [START]-Regler herunter drehen; bei der Einstellung „ <i>POS</i> “ wird das Delaysignal sofort stummgeschaltet, wenn Sie den [START]-Regler herunter drehen.
Delay to Reverb Send	<i>dto.r</i>		<i>0-255</i>	Dieser Parameter bestimmt den Signalpegel, der vom Delay zum Reverb geleitet wird.

\*1 Dieses ist im DELAY/REVERB-Display aktiviert.

\*2 Dieses ist aktiviert, wenn der Parameter Delay Sync auf „OFF“ gestellt ist.

\*3 Dieses ist aktiviert, wenn der Parameter Delay Sync auf „ON“ gestellt ist. Die Einstellungen sind als Notenwerte definiert. Triolen werden als „t“ und punktierte Noten als „d“ angezeigt.

### REVERB-Parameter

Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung
Type	<i>rtYP</i>		Dieser Parameter bestimmt den Reverb-Typ.	
			<i>AMB</i> (Ambience)	Dieser Parameter simuliert den Effekt eines Raum-Mikrofons (entfernt von der Klangquelle), welches z.B. für Aufnahmen verwendet wird.
			<i>ROOM</i> (Room)	Dieser Parameter simuliert den Hall eines kleinen Raumes.
			<i>HALL 1</i> (Hall1)	Dieser Parameter simuliert den Hall einer Konzerthalle. Mit dieser Einstellung werden klare und ausgedehnt wirkende Hallräume erzeugt.
			<i>HALL 2</i> (Hall2)	Dieser Parameter simuliert den Hall einer Konzerthalle. Diese Einstellung erzeugt einen milden Halleffekt.
			<i>PLATE</i> (Plate)	Dieser Parameter simuliert den Hall eines Plattenhall-Effekts.
			<i>MOD</i> (Modulate)	Dieser Parameter simuliert einen Hall-Effekt, dessen Signal moduliert wird.
Reverb Time	<i>rt t</i>	[END]-Regler (*1)	<i>0-255</i>	Dieser Parameter bestimmt die Länge (Zeitdauer) des Reverb-Signals.
Reverb Level	<i>rtLv</i>	[LEVEL]-Regler (*1)	<i>0-255</i>	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Reverb-Signals.
Pre Delay	<i>rtPDL</i>		<i>0-100</i> (ms)	Dieser Parameter bestimmt, wie lange die Ausgabe des Reverb-Signals verzögert wird.
Low Cut	<i>dLLt</i>		<i>FLRL-800</i> (Hz)	Dieser Parameter schneidet den Frequenzbereich unterhalb der hier eingestellten Frequenz ab. Bei „ <i>FLRL</i> “ werden keine Frequenzen abgeschnitten.

Parameter	Display	Controller	Wert	Beschreibung
High Cut	<i>dHCl</i>		<i>530-FLRE</i> (Hz)	Dieser Parameter schneidet den Frequenzbereich oberhalb der hier eingestellten Frequenz ab. Bei „ <i>FLRE</i> “ werden keine Frequenzen abgeschnitten.
Density	<i>r.dn5</i>		<i>0-10</i>	Dieser Parameter bestimmt die Dichte des Reverb-Signals.

\*1 Dieses ist im DELAY/REVERB-Display aktiviert.

Parameter	Display	Controller	Wert	
Global Delay/Reverb SW	<i>GL.dr</i>		Dieser Parameter bestimmt, ob die Effekte Delay und Reverb über die Pattern-Parameter oder die System-Parameter gesteuert werden.	
			<i>OFF</i>	Der Effekt wird für jedes Pattern festgelegt und verändert. Der Effekt wird stummgeschaltet, wenn Sie das Pattern umschalten.
			<i>On</i>	Der Effekt wird über die System-Parameter gesteuert. Bei dieser Einstellung werden die Delay- bzw. Reverb-Signale nicht unterbrochen, wenn Sie das Pattern umschalten.

# Liste der Kurzbefehle

---

Sie können eine gewünschte Funktion oder Display-Anzeige schnell aufrufen, indem Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt halten und einen Taster oder ein Pad drücken.

## Kurzbefehle über den [SHIFT]-Taster

Halten des [SHIFT] -Tasters	Beschreibung	Referenz
<b>Sample Pads [1]–[6]</b>	schaltet den Sound des ausgewählten Sample Pad stumm, während ein Pattern abgespielt wird.	<a href="#">Stummschalten eines Sample (S. 42)</a>
<b>[GRANULAR] Pad</b>	schaltet das [GRANULAR] Pad stumm, während ein Pattern abgespielt wird.	<a href="#">Stummschalten eines Sample (S. 42)</a>
<b>BANK [A/E]–[D/H] -Taster</b>	schaltet alle Sample Pads der ausgewählten Bank stumm, während ein Pattern abgespielt wird.	<a href="#">Stummschalten eines Sample (S. 42)</a>
<b>[▶] (COPY) -Taster</b>	kopiert ein Pattern.	<a href="#">Kopieren eines Pattern (S. 65)</a> <a href="#">Kopieren eines Pattern, um dieses zu verlängern (S. 66)</a> <a href="#">Kopieren einer Sequenz (S. 67)</a>
<b>[●] (QUANTIZE) -Taster</b>	wechselt während der Echtzeiteingabe zwischen den Quantisierungs-Einstellungen.	<a href="#">Aufnahme der Spieldaten in Echtzeit (Real-time Input) (S. 45)</a>
<b>[PITCH] -Regler (*1, *2)</b>	bestimmt die Lautstärke des BUS A.	<a href="#">Umschalten der Busse für den Sound (S. 73)</a>
<b>[START] -Regler (*1, *2)</b>	bestimmt die Lautstärke des BUS B.	<a href="#">Umschalten der Busse für den Sound (S. 73)</a>
<b>[END] -Regler (*1, *2)</b>	bestimmt die Lautstärke des BUS EFFECT.	<a href="#">Umschalten der Busse für den Sound (S. 73)</a>
<b>[C] (EXIT) -Taster</b>	Alle aktuell spielenden Samples werden gestoppt.	<a href="#">Spielen der Samples (S. 10)</a>

\*1 Diese Einstellung wird nicht gesichert.

\*2 Dieses ist aktiviert bei den SAMPLE EDIT (MIXER) -Einstellungen ([SHIFT] -Taster + [A] (MIXER) -Taster).



## Kurzbefehle über den [PATTERN]-Taster

Halten des [PATTERN] -Tasters	Beschreibung	Referenz
<b>Sample Pads [1]–[6]</b>	wählt ein Sample Pad aus, ohne dessen Sound abzuspielen.	<a href="#">Eingabe der Daten in Einzelschritten (Step Input) (S. 49)</a>
<b>[GRANULAR] Pad</b>	wählt das [GRANULAR] Pad aus, ohne dessen Sound abzuspielen.	<a href="#">Eingabe der Daten in Einzelschritten (Step Input) (S. 49)</a>
<b>[GRANULAR] Pad + Sample Pads [1]–[6]</b>	wählt das Sample aus, das mit dem [GRANULAR] Pad verwendet wird.	<a href="#">Anwendung des Granular Sampler (S. 34)</a>
<b>[●]-Taster</b>	bestimmt die Einstellung des Metronoms. Die Einstellung wird mit jedem Bedienvorgang verändert. <i>OFF</i> : Das Metronom ist ausgeschaltet. <i>PLAY</i> : Das Metronom ist sowohl bei der Aufnahme als auch während des Playback eingeschaltet.	<a href="#">Metronome (S. 95) Parameter</a>
<b>[LOOPER]–[MFX] -Taster</b>	Der Effekt ist nur solange eingeschaltet, wie die [LOOPER]–[MFX] -Taster gedrückt gehalten werden.	<a href="#">Spontanes Ein- und Ausschalten der Effekte (S. 72)</a>
<b>Regler (*1)</b>	zeigt den aktuellen Wert jedes Reglers an.	–
<b>[SHIFT] Taster + Regler (*1)</b>	zeigt die aktuellen Werte der Regler an, wenn Sie den [SHIFT] -Taster gedrückt halten.	–
<b>[TEMPO/VALUE] -Regler</b>	stellt den Pattern Scale-Parameter ein (die Länge eines Step in einem Pattern).	<a href="#">Pattern Scale (S. 91) Parameter</a>

\*1 Nicht für die Regler [TEMPO/VALUE] und [VOLUME] .

## Kurzbefehle über den [KYBD]-Taster

Halten des [KYBD] -Tasters	Beschreibung	Referenz
<b>[OCT+] -Taster</b> (*1)	ermöglicht das Wiederherstellen von Einstellungen auf die zuletzt gespeicherten Daten (z.B. für das aktuelle Pattern), das Initialisieren der Effekte und mehr.	<a href="#">Reload Pattern (S. 95)</a> <a href="#">Reload Granular (S. 95)</a> <a href="#">Reload Sequencer (S. 95)</a> <a href="#">Reload Pad (S. 96)</a> <a href="#">Initialize Pattern (S. 96)</a> <a href="#">Initialize System (S. 96)</a> <a href="#">Initialize Effects (S. 96)</a>
<b>[OCT+] -Taster</b> (*2)	Sie können die Daten eines Step kopieren und weitere Vorgänge für den aktuell gewählten Step ausführen.	<a href="#">Kopieren der Daten eines Step (S. 56)</a> <a href="#">Einfügen der Daten eines Step (S. 57)</a> <a href="#">Einfügen eines leeren Step (S. 58)</a> <a href="#">Kopieren aller Steps und Verdoppeln der Länge (S. 59)</a>
<b>[TEMPO/VALUE] -Regler</b>	bestimmt den Master Probability-Wert. Einstellbereich: - 100 - 100 (Voreinstellung: 0) Der Master Probability-Wert wird den Noten hinzugefügt, deren Wahrscheinlichkeit bei 90 oder weniger liegt. <b>HINWEIS</b> Die Einstellung des Master Probability-Werts wird nicht gespeichert.	<a href="#">Editieren von Notenwerten (S. 60)</a>

\*1 Dieses ist aktiviert, wenn der [●] -Taster ausgeschaltet ist.

\*2 Dieses ist aktiviert, wenn der [●] -Taster eingeschaltet ist.

### Kurzbefehle über den [MFX]-Taster

Halten des [MFX] -Tasters	Beschreibung	Referenz
<b>Step-Taster</b>	Diese ermöglichen die Auswahl eines Effekts.	<a href="#">Effekte und Effekt-Parameter (S. 124)</a>
<b>Sample Pads [1]–[6]</b>	schaltet den Ausgangs-Bus für ein Sample Pad zwischen „BUS A“ und „BUS EFFECT“ um.	<a href="#">Umschalten der Busse für den Sound (S. 73)</a>
<b>[DELAY] -Taster + Sample Pads [1]–[6]</b>	schaltet den Ausgangs-Bus für ein Sample Pad zwischen „BUS B“ und „BUS EFFECT“ um.	<a href="#">Umschalten der Busse für den Sound (S. 73)</a>
<b>[GRANULAR] Pad</b>	schaltet den Ausgangs-Bus für das [GRANULAR] Pad zwischen „BUS A“ und „BUS EFFECT“ um.	<a href="#">Umschalten der Busse für den Sound (S. 73)</a>
<b>[DELAY] -Taster + [GRANULAR] Pad</b>	schaltet den Ausgangs-Bus für das [GRANULAR] Pad zwischen „BUS B“ und „BUS EFFECT“ um.	<a href="#">Umschalten der Busse für den Sound (S. 73)</a>
<b>[LO-Fi] -Taster</b>	schaltet den Ausgangsbus für eingehende Audiosignale eines externen Geräts zwischen „BUS A“ und „BUS EFFECT“ um.	<a href="#">Umschalten der Busse für den Sound (S. 73)</a>
<b>[DELAY] -Taster + [LO-Fi] -Taster</b>	schaltet den Ausgangsbus für eingehende Audiosignale eines externen Geräts zwischen „BUS B“ und „BUS EFFECT“ um.	<a href="#">Umschalten der Busse für den Sound (S. 73)</a>
<b>[GATE] -Taster</b>	schaltet den Ausgangsbus für das am USB-Anschluss anliegende Audiosignal zwischen „BUS A“ und „BUS EFFECT“ um.	<a href="#">Umschalten der Busse für den Sound (S. 73)</a>
<b>[DELAY] -Taster + [GATE] -Taster</b>	schaltet den Ausgangsbus für das am USB-Anschluss anliegende Audiosignal zwischen „BUS B“ und „BUS EFFECT“ um.	<a href="#">Umschalten der Busse für den Sound (S. 73)</a>

## Kurzbefehle über die Pads

Halten eines der Sample Pads [1]–[6] oder des [GRANULAR] Pad	Beschreibung	Referenz
<b>[●]-Taster</b>	schaltet für jedes der Sample Pads die Quantisierung während der Wiedergabe um (Play Quantize).	<a href="#">Play Quantize (S. 92)</a> Parameter
<b>[KYBD] -Taster (*1)</b>	hält die Sample Pads in einem „virtuell gedrückten“ Zustand (Hold-Funktion).	
<b>[SHIFT] -Taster + [▶] (COPY) -Taster (*2)</b>	führt das Kopieren oder Austauschen von Daten für die Sample Pads aus. <b>HINWEIS</b> Die Sequenzdaten des Pattern werden nicht getauscht, wenn ein Sample Pad getauscht wird.	<a href="#">Kopieren eines Sample (S. 30)</a> <a href="#">Vertauschen von Samples (S. 31)</a>

\*1 Dieses ist aktiviert, wenn der [[GATE]] -Taster eingeschaltet ist.

\*2 Dieses ist für die Sample Pads [1]–[6]aktiviert.

### Kurzbefehle über die Step-Taster

Halten eines Step-Tasters	Beschreibung	Referenz
<b>Sample Pads [1]–[6]</b> (*1)	bestimmt den Velocity-Wert des Step und der Note des gedrückten Sample Pad.  Wiederholtes Drücken des Tasters schaltet um zwischen den Einstellungen <i>STRG</i> (stark), <i>MED</i> (mittel) und <i>WEAK</i> (schwach).  Die tatsächlichen Velocity-Werte sind 100 %, 75 % und 50 % des Werts des Parameters <a href="#">Key Velocity (S. 94)</a> .	
<b>[KYBD] -Taster</b> (*1)	gibt einen Bindebogen ein.	<a href="#">Eingabe eines Bindebogens (S. 52)</a>
<b>den [[PITCH]]-Regler drehen</b>	zeichnet die Reglerwerte im Step auf (Motion-Funktion)	<a href="#">Aufzeichnen der Regler-Bewegungen in Einzelschritten (Motions) (S. 54)</a>
<b>den [[START]]-Regler drehen</b>		
<b>den [[END]]-Regler drehen</b>		
<b>den [[LEVEL]]-Regler drehen</b>		

\*1 Dieses ist aktiviert, wenn der [[KYBD]] -Taster ausgeschaltet ist.

# Regler-Funktionen

Die Funktionen der Regler sind abhängig vom ausgewählten Sample Pad und vom aktuellen ausgewählten Modus (Display).

## HINWEIS

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Wenn ein Sample Pad ausgewählt ist

Mode (Display)	Regler						
	[CTRL1] -Regler	[CTRL2] -Regler	[CTRL3] -Regler	[PITCH] -Regler	[START] -Regler	[END] -Regler	[LEVEL] -Regler
<b>Haupt-Display (*1)</b>	Die Einstellung für „Effekte und Effekt-Parameter (S. 124)“ wird verwendet.			Coarse Tune (S. 105)	Start Position (S. 107)	Size (S. 107)	Level (S. 111)
<b>SAMPLE EDIT (P.ENV)</b>	P.Env Time Key Follow (S. 98)	P.Env Velocity Sens (S. 98)	P.Env Envelope Depth (S. 98)	P.Env Attack (S. 97)	P.Env Decay (S. 97)	P.Env Sustain (S. 97)	P.Env Release (S. 97)
<b>SAMPLE EDIT (VOICE)</b>	–	–	–	T.Env Attack (S. 108)	T.Env Decay (S. 108)	T.Env Sustain (S. 108)	T.Env Release (S. 108)
<b>SAMPLE EDIT (FILTER)</b>	Filter Cutoff Key Follow (S. 110)	Filter Velocity Sens (S. 110)	–	Filter Type (S. 109)	Filter Cutoff Frequency (S. 109)	Filter Resonance (S. 109)	Filter Envelope Depth (S. 110)
<b>SAMPLE EDIT (MIXER)</b>	Die Einstellung für „Effekte und Effekt-Parameter (S. 124)“ wird verwendet.			Pan (S. 112)	Send Delay (S. 112)	Send Reverb (S. 112)	Level (S. 111)
<b>DELAY/ REVERB</b>	Die Einstellung für „Effekte und Effekt-Parameter (S. 124)“ wird verwendet.			Delay Time (S. 113)	Delay Level (S. 113)	Reverb Time (S. 114)	Reverb Level (S. 114)

\*1 Die obere Display-Anzeige bezieht sich auf den Modus, in dem das Tempo direkt nach dem Einschalten des Geräts angezeigt wird.

Wenn das [GRANULAR] Pad ausgewählt ist

Mode (Display)	Regler						
	[CTRL1] -Regler	[CTRL2] -Regler	[CTRL3] -Regler	[PITCH] -Regler	[START] -Regler	[END] -Regler	[LEVEL] -Regler
<b>Haupt-Display (*1)</b>	Die Einstellung für „Effekte und Effekt-Parameter (S. 124)“ wird verwendet.			Coarse Tune (S. 105)	Head Position (S. 105)	Grain Size (S. 106)	Level (S. 111)
<b>SAMPLE EDIT (P.ENV)</b>	–	–	–	–	–	–	–
<b>SAMPLE EDIT (VOICE)</b>	Spread (S. 106)	Grains (S. 106)	Grain Shape (S. 106)	T.Env Attack (S. 108)	T.Env Decay (S. 108)	T.Env Sustain (S. 108)	T.Env Release (S. 108)
<b>SAMPLE EDIT (FILTER)</b>	Filter Cutoff Key Follow (S. 110)	Filter Velocity Sens (S. 110)	–	Filter Type (S. 109)	Filter Cutoff Frequency (S. 109)	Filter Resonance (S. 109)	Filter Envelope Depth (S. 110)
<b>SAMPLE EDIT (MIXER)</b>	Die Einstellung für „Effekte und Effekt-Parameter (S. 124)“ wird verwendet.			Pan (S. 112)	Send Delay (S. 112)	Send Reverb (S. 112)	Level (S. 111)
<b>DELAY/ REVERB</b>	Die Einstellung für „Effekte und Effekt-Parameter (S. 124)“ wird verwendet.			Delay Time (S. 113)	Delay Level (S. 113)	Reverb Time (S. 114)	Reverb Level (S. 114)

\*1 Die obere Display-Anzeige bezieht sich auf den Modus, in dem das Tempo direkt nach dem Einschalten des Geräts angezeigt wird.

# Effekte und Effekt-Parameter

## HINWEIS

If you're viewing this content on your smartphone, we recommend that you turn your smartphone on its side for landscape mode.

Effekte	Display	Parameter, die gesteuert werden können					
		[CTRL1] -Regler	[CTRL2] -Regler	[CTRL3] -Regler	[SHIFT] -Taster + [CTRL1] -Regler	[SHIFT] -Taster + [CTRL2] -Regler	[SHIFT] -Taster + [CTRL3] -Regler
<b>DJFX Looper (S. 125)</b>	Die Anzeige des[LOOPER] -Tasters leuchtet.	LENGTH	SPEED	LOOP SW	–	–	–
<b>Chromatic PS (S. 126)</b>	Die Anzeige des[PITCH] -Tasters leuchtet.	PITCH1	PITCH2	BALANCE	PAN1	PAN2	–
<b>Sync Delay (S. 127)</b>	Die Anzeige des[DELAY] -Tasters leuchtet.	TIME	FEEDBACK	LEVEL	L DAMP F	H DAMP F	–
<b>Filter+Drive (S. 128)</b>	Die Anzeige des[FILTER] -Tasters leuchtet.	CUTOFF	RESONANCE	DRIVE	FLT TYPE	LOW FREQ	LOW GAIN
<b>Scatter (S. 129)</b>	Die Anzeige des[SCATTER] -Tasters leuchtet.	TYPE	DEPTH	SCATTER	SPEED	–	–
<b>Isolator (S. 130)</b>	<i>iSo</i>	LOW	MID	HIGH	–	–	–
<b>Resonator (S. 131)</b>	<i>rES</i>	ROOT	BRIGHT	FEEDBACK	CHORD	PANNING	ENV MOD
<b>Stopper (S. 132)</b>	<i>StoP</i>	DEPTH	RATE	RESONANCE	FLT MOD	AMP MOD	–
<b>Super Filter (S. 133)</b>	<i>SFLt</i>	CUTOFF	RESONANCE	FLT TYPE	DEPTH	RATE	SYNC
<b>Vinyl Sim (S. 134)</b>	<i>uNt</i>	FREQUENCY	NOISE	WOW FLUT	–	–	–
<b>Cassette Sim (S. 135)</b>	<i>CSt</i>	TONE	HISS	AGE	DRIVE	WOW FLUT	CATCH
<b>Lo-fi (S. 136)</b>	<i>LoFi</i>	PRE FILT	LOFI TYPE	TONE	CUTOFF	BALANCE	LEVEL
<b>Reverb (S. 137)</b>	<i>rEv</i>	TYPE	TIME	LEVEL	LOW CUT	HIGH CUT	PRE DELAY
<b>Chorus (S. 138)</b>	<i>Cho</i>	DEPTH	RATE	BALANCE	EQ LOW	EQ HIGH	LEVEL
<b>Flanger (S. 139)</b>	<i>FLnG</i>	DEPTH	RATE	MANUAL	RESONANCE	BALANCE	SYNC
<b>Phaser (S. 140)</b>	<i>PhRS</i>	DEPTH	RATE	MANUAL	RESONANCE	BALANCE	SYNC
<b>Tremolo/ Pan (S. 141)</b>	<i>tREn</i>	DEPTH	RATE	TYPE	WAVE	SYNC	–
<b>Ring Mod (S. 142)</b>	<i>rInG</i>	FREQUENCY	SENS	BALANCE	POLARITY	EQ LOW	EQ HIGH
<b>Crusher (S. 143)</b>	<i>CrSh</i>	FILTER	RATE	BALANCE	–	–	–
<b>Compressor (S. 144)</b>	<i>CoMP</i>	SUSTAIN	ATTACK	RATIO	LEVEL	–	–



## DJFX Looper

Dieser Effekt spielt einen kurzen Ausschnitt des Sounds in einer Schleife (Loop) ab.

Sie können die Abspielrichtung und die Abspiel-Geschwindigkeit des Eingangssignals verändern und damit einen Turntable-ähnlichen Effekt erzeugen.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>LENGTH</b>	0,230-0,012 (sek)	Dieser Parameter bestimmt die Länge des Loop.
<b>SPEED</b>	-100-100	Dieser Parameter bestimmt die Abspielrichtung und die Abspiel-Geschwindigkeit. Bei negativen Werten wird der Loop rückwärts abgespielt, bei 0 gestoppt und bei positiven Werten vorwärts abgespielt.
<b>LOOP SW</b>	OFF, ON	Bei ON wird der Sound als Loop gespielt, mit der Länge, die für den LENGTH Parameter eingestellt ist. Um den Loop auszuschalten, wählen Sie die Einstellung OFF.

### Chromatic PS

Dieser Effekt erzeugt ein zweistimmiges, in der Tonhöhe versetztes Signal (in Halbtonschritten).

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>PITCH1, PITCH2</b>	-24-12 (semi)	Dieser Parameter bestimmt die Bandbreite der Tonhöhenänderung für PITCH1 oder PITCH2.
<b>BALANCE</b>	1000-0.100 (%)	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke-Balance zwischen Originalsignal (dry) und Effektsignal.
<b>PAN1, PAN2</b>	L50-C-r50	Dieser Parameter bestimmt die Panorama-Position für PITCH1 oder PITCH2.

## Sync Delay

Mit diesem Effekt wird der Echo-Effekt zum Tempo synchronisiert.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>TIME</b>	<i>1r32, 1.16t, 1.32d, 1r 16, 1r8t, 1.16d, 1r8, 1r4t, 1r8d, 1r4, 1r2t, 1r4d, 1r2, 1r 1t, 1r2d, 1r 1</i> (*1)	Dieser Parameter bestimmt die Delayzeit des Sounds.
<b>FEEDBACK</b>	0-99 (%)	Dieser Parameter bestimmt den Anteil des Feedback des Effekts.
<b>LEVEL</b>	0-100	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Effektsignals.
<b>L DAMP F</b>	<i>FLRt, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 3 15, 400, 500, 630, 800</i> (Hz)	Dieser Parameter bestimmt den Frequenzbereich, der bei jeder Wiederholung des Delaysignals gedämpft wird.
<b>H DAMP F</b>	<i>630, 800, 100t, 125t, 160t, 200t, 250t, 3.15t, 400t, 500t, 630t, 800t, 100t, 125t, FLRt</i> (Hz)	

\*1 Die Einstellungen sind als Notenwerte definiert.  
Triolen werden als „t“ und punktierte Noten als „d“ angezeigt.

### Filter+Drive

Dieser Effekt ist ein Filter mit Overdrive-Effekt.

Damit werden bestimmte Frequenzen herausgenommen und eine Verzerrung hinzugefügt.

Parameter	Wert	Beschreibung
CUTOFF	20–1600 (Hz)	Dieser Parameter bestimmt den Bereich der Cutoff-Frequenz, in dem das Filter arbeitet.
RESONANCE	0–100	Dieser Parameter bestimmt den Pegel der Resonanz des Filter. Je größer der Wert, desto stärker wird der bei CUTOFF eingestellte Frequenzbereich hervorgehoben.
DRIVE	0–100	Dieser Parameter fügt eine Verzerrung hinzu.
FLT TYPE	Dieser Parameter bestimmt den Typ des Filter.	
	HPF	Dieser Parameter filtert die tiefen Frequenzen.
	LPF	Dieser Parameter filtert die hohen Frequenzen.
LOW FREQ	20–1600 (Hz)	Dieser Parameter bestimmt den Frequenzbereich, der mit dem LOW GAIN-Parameter angehoben oder abgesenkt wird.
LOW GAIN	-24–24 (dB)	Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Anhebung bzw. Absenkung für den bei LOW FREQeingestellten Frequenzbereich.

## Scatter

Mit diesem Effekt werden einzelne Abschnitte eines Loop vertauscht und gleichzeitig deren Abspielrichtung und Gate-Länge verändert. Dadurch wird dem Loop-Playback ein spezieller digitaler Abspieleffekt hinzugefügt.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>TYPE</b>	<i>1-10</i>	Dieser Parameter bestimmt den Scatter-Typ.
<b>DEPTH</b>	<i>10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100</i>	Dieser Parameter bestimmt die Stärke des Scatter-Effekts.
<b>SCATTER</b>	<i>OFF, On</i>	Dieser Parameter schaltet den Scatter-Effekt ein bzw. aus.
<b>SPEED</b>	<i>Sngl, dbl</i>	Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit des Scatter-Effekts.

### Isolator

Mit diesem Effekt können Sie Sounds in einem bestimmten Frequenzbereich ausschneiden.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>LOW</b>	- 1nF, - 47.9- 12.00 (dB)	Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Anhebung bzw. Absenkung der tiefen Frequenzen.
<b>MID</b>	- 1nF, - 47.9- 12.00 (dB)	Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Anhebung bzw. Absenkung der Mitten-Frequenzen.
<b>HIGH</b>	- 1nF, - 47.9- 12.00 (dB)	Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Anhebung bzw. Absenkung der hohen Frequenzen.

## Resonator

Dieser Effekt nutzt die „Karplus-Strong-Synthese“, die häufig beim Physical Modeling von Sounds verwendet wird.

Mit diesem Effekt können Sie den Sound mit maximal sechs „Resonatoren“ ändern, die zu verschiedenen Noten oder Akkorden passen.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>ROOT</b>	<i>C - 1-69</i>	Dieser Parameter bestimmt die Referenz-Tonhöhe (Grundnote).
<b>BRIGHT</b>	<i>0 - 100</i>	Dieser Parameter verändert die Helligkeit des Klangs.
<b>FEEDBACK</b>	<i>0-99 (%)</i>	Dieser Parameter bestimmt den Anteil des Feedback des Effekts.
<b>CHORD</b>	<i>root (Root), Oct (Oct), Up/Down (Up/Down), P5 (P5), min 3 (min 3), min 5 (min 5), min 7 (min 7), min 7 oct (min 7 oct), min 9 (min 9), min 11 (min 11), Maj 3 (Maj 3), Maj 5 (Maj 5), Maj 7 (Maj 7), Maj 7 oct (Maj 7 oct), Maj 9 (Maj 9), Maj 11 (Maj 11)</i>	Dieser Parameter bestimmt die zusammen gestellten Noten (Akkord), die resonieren.
<b>PANNING</b>	<i>0 - 100</i>	Dieser Parameter bestimmt die Panorama-Position des Resonator.
<b>ENV MOD</b>	<i>0 - 100</i>	Je höher der Wert, desto stärker ist das Feedback abhängig vom Eingangspiegel.

### Stopper

Dieser Effekt verringert die Abspiel-Geschwindigkeit des Sample und simuliert das Stoppen eines Turntable.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>DEPTH</b>	0-100	Dieser Parameter bestimmt, wie stark die Abspiel-Geschwindigkeit verlangsamt werden soll.
<b>RATE</b>	4, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 4, 1, 8, 1, 16, 1, 32, 1, 64	Dieser Parameter bestimmt den Zeitraum, in dem die Abspiel-Geschwindigkeit geändert wird.
<b>RESONANCE</b>	0-100	Dieser Parameter bestimmt den Pegel der Resonanz des Filter. Je höher der Wert, desto mehr wird der Effekt verstärkt und dadurch einen ungewöhnlichen Sound erzeugt.
<b>FLT MOD</b>	0-100	verstärkt die Höhen-Frequenzen abhängig von der Abspiel-Geschwindigkeit.
<b>AMP MOD</b>	0-100	Dieser Parameter verringert die Lautstärke abhängig von der Abspiel-Geschwindigkeit.



## Super Filter

Dieses ist ein Filter mit einer extremen Flankensteilheit. Die Cutoff-Frequenz kann zyklisch variiert werden.

Parameter	Wert	Beschreibung
CUTOFF	0-100	Dieser Parameter bestimmt den Frequenzbereich, in dem das Filter arbeitet (die Cutoff-Frequenz). Je höher der Wert, desto größer ist der Frequenzbereich.
RESONANCE	0-100	Dieser Parameter bestimmt den Pegel der Resonanz des Filter.  Je größer der Wert, desto stärker wird der bei CUTOFF eingestellte Frequenzbereich hervorgehoben.
FLT TYPE	Dieser Parameter bestimmt den Filter-Typ.	
	LPF	Low Pass-Filter. Dieses Filter lässt Frequenzen passieren, die tiefer sind als der bei CUTOFF eingestellte Frequenzbereich.
	BPF	Band Pass-Filter. Dieser Filter lässt Frequenzen passieren, die in der Nähe des bei CUTOFF eingestellten Frequenzbereichs liegen.
	HPF	High Pass-Filter. Dieses Filter lässt Frequenzen passieren, die höher sind als der bei CUTOFF eingestellte Frequenzbereich.
DEPTH	0-100	Dieser Parameter bestimmt die Stärke des Effekts.
RATE	Wenn der SYNC -Parameter auf OFF gestellt ist: 0-100  Wenn der SYNC -Parameter auf ON gestellt ist: 2r l (Doppelnote), 1r ld (punktierte ganze Note), 2r ll (Doppel-Triole), 1r l, 1r2d, 1r ll, 1r2 (halbe Note), 1r4d, 1r2l, 1r4, 1r8d, 1r4l, 1r8, 1r16d, 1r8l, 1r16, 1r32d, 1r16l, 1r32, 1r32l, 1r64, 1r64l (1/64-Triole) (*1)	Dieser Parameter bestimmt den Zyklus (Zeitraum) des Effekts.
SYNC	OFF, ON	Bei der Einstellung ON wird das Effektsignal zum Tempo synchronisiert.

\*1 Die Einstellungen sind als Notenwerte definiert.  
Triolen werden als „l“ und punktierte Noten als „d“ angezeigt.

### Vinyl Sim

Dieser Effekt modelliert den Vinyl Sim-Effekt des SP-404SX Sampler. Der Effekt simuliert den Sound eines analogen Plattenspielers.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>FREQUENCY</b>	0-100	Dieser Parameter bestimmt die Frequenzeigenschaften des Wiedergabesystems.
<b>NOISE</b>	0-100	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Rausch-Effekts.
<b>WOW FLUT</b>	0-100	Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Unregelmäßigkeiten (wow/flutter), die beim Drehen einer Schallplatte zu hören sind.

## Cassette Sim

Dieser Effekt simuliert den Sound eines Cassetten-Recorders.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>TONE</b>	0-100	Dieser Parameter bestimmt die Klangfarbe.
<b>HISS</b>	0-100	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Rausch-Effekts.
<b>AGE</b>	0-50 (Jahre)	Dieser Parameter bestimmt den Grad der Abnutzung des Cassettenbands (in Jahren).
<b>DRIVE</b>	0-100	Dieser Parameter regelt die Stärke des Verzerrer-Effekts.
<b>WOW FLUT</b>	0-100	Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Unregelmäßigkeiten (wow/flutter), die beim Abspielen einer Cassette zu hören sind.
<b>CATCH</b>	0-100	Dieser Parameter bestimmt, wie weit das Cassettenband gedehnt ist.

### Lo-fi

Dieser Effekt verringert absichtlich die Qualität des Sounds.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>PRE FILT</b>	1-5	Dieser Parameter bestimmt den Typ des Pre-Filter (das Filter, welches der Sound durchläuft, bevor Effekte angewendet werden).
<b>LOFI TYPE</b>	1-9	Je höher der Wert, desto schlechter ist die Soundqualität.
<b>TONE</b>	- 100-100	Dieser Parameter bestimmt die Klangfarbe. Je höher der Wert, desto mehr wird der Bereich der hohen Frequenzen betont. Je niedriger der Wert, desto mehr wird der Bereich der tiefen Frequenzen betont.
<b>CUTOFF</b>	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 (Hz)	Dieser Parameter bestimmt den Frequenzbereich, auf den das Post-Filter wirkt (das Filter, das nach den Effekten liegt).
<b>BALANCE</b>	100.0-0.100 (%)	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke-Balance zwischen Originalsignal (dry) und Effektsignal.
<b>LEVEL</b>	0-100	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Effektsignals.

#### WICHTIG

Dieser Effekt kann abhängig von den Einstellungen der Parameter ein sehr lautes Signal ausgeben. Stellen Sie sicher, die Werte nicht zu hoch einzustellen.

## Reverb

Dieser fügt dem Sound einen zusätzlichen Raumhall-Effekt hinzu.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>TYPE</b>	<i>Amb</i> (Ambience), <i>room</i> (Room), <i>hall 1</i> (Hall 1), <i>hall 2</i> (Hall 2)	Dieser Parameter bestimmt den Reverb-Typ.
<b>TIME</b>	0-100	Dieser Parameter bestimmt die Reverb-Zeit.
<b>LEVEL</b>	0-100	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Effektsignals.
<b>LOW CUT</b>	<i>FLAT</i> , 20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800 (Hz)	Dieser Parameter bestimmt den Frequenzbereich, in dem das Effektsignal gedämpft wird.
<b>HIGH CUT</b>	630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, <i>FLAT</i> (Hz)	
<b>PRE DELAY</b>	0-100 (ms)	Dieser Parameter bestimmt den Zeitraum, bevor das Effektsignal ausgegeben wird.

### Chorus

Dieser Effekt verleiht dem Sound eine zusätzliche Breite und Räumlichkeit

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>DEPTH</b>	0–100	Dieser Parameter bestimmt die Stärke des Effektsignals.
<b>RATE</b>	0.33–2.30 (sek)	Dieser Parameter bestimmt den Zyklus (Zeitraum) des Effektsignals.
<b>BALANCE</b>	100.0–0.100 (%)	bestimmt die Lautstärke-Balance zwischen Originalsignal (dry) und Effektsignal.
<b>EQ LOW</b>	-15–15 (dB)	Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Anhebung bzw. Absenkung der tiefen Frequenzen.
<b>EQ HIGH</b>	-15–15 (dB)	Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Anhebung bzw. Absenkung der hohen Frequenzen.
<b>LEVEL</b>	0–100	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Effektsignals.

## Flanger

Dieser Effekt erzeugt eine Jet-Modulation (ähnlich eines startenden und landenden Flugzeugs).

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>DEPTH</b>	0–100	Dieser Parameter bestimmt die Stärke des Effektsignals.
<b>RATE</b>	Wenn der SYNC -Parameter auf 0FF gestellt ist: 0–100 Wenn der SYNC -Parameter auf 0n gestellt ist: 4.000–0.016 (Bar)	Dieser Parameter bestimmt den Zyklus (Zeitraum) des Effektsignals.
<b>MANUAL</b>	0–100	Dieser Parameter bestimmt den Frequenzbereich, in dem der Effekt wirkt. Je niedriger der Wert, desto weniger Flanger-Effekt wirkt auf die tiefen Frequenzen.
<b>RESONANCE</b>	0–100	Dieser Parameter bestimmt den Pegel der Resonanz des Filter. Je höher der Wert, desto mehr wird der Effekt verstärkt und dadurch einen ungewöhnlichen Sound erzeugt.
<b>BALANCE</b>	1000–0.100 (%)	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke-Balance zwischen Originalsignal (dry) und Effektsignal.
<b>SYNC</b>	0FF, 0n	Bei der Einstellung 0n wird das Effektsignal zum Tempo synchronisiert.

### Phaser

Dieser Effekt erzeugt eine Modulation durch Hinzufügen eines phasenverschobenen Klangs.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>DEPTH</b>	0–100	Dieser Parameter bestimmt die Stärke des Effektsignals.
<b>RATE</b>	Wenn der SYNC -Parameter auf OFF gestellt ist: 0–100 Wenn der SYNC -Parameter auf ON gestellt ist: 4000–0016 (Bar)	Dieser Parameter bestimmt den Zyklus (Zeitraum) des Effektsignals.
<b>MANUAL</b>	0–100	Dieser Parameter bestimmt den Frequenzbereich, in dem der Effekt wirkt. Je niedriger der Wert, desto weniger Phaser-Effekt wirkt auf die tiefen Frequenzen.
<b>RESONANCE</b>	0–100	Dieser Parameter bestimmt den Pegel der Resonanz des Filter. Je höher der Wert, desto mehr wird der Effekt verstärkt und dadurch einen ungewöhnlichen Sound erzeugt.
<b>BALANCE</b>	1000–0.100 (%)	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke-Balance zwischen Originalsignal (dry) und Effektsignal.
<b>SYNC</b>	OFF, ON	Bei der Einstellung ON wird das Effektsignal zum Tempo synchronisiert.



## Tremolo/Pan

Dieser Effekt erzeugt eine zyklische Modulation der Lautstärke bzw. des Panorama.

Parameter	Wert	Beschreibung
DEPTH	0-100	Dieser Parameter bestimmt die Stärke des Effektsignals.
RATE	Wenn der SYNC -Parameter auf OFF gestellt ist: 0-100 Wenn der SYNC -Parameter auf ON gestellt ist: 1000-0010	Dieser Parameter bestimmt den Zyklus (Zeitraum) des Effekts.
TYPE	Dieser Parameter bestimmt den Effekt-Typ.	
	TR (Tremolo)	Dieser Effekt erzeugt eine zyklische Änderung der Lautstärke.
	PAN (Pan)	Dieser Effekt erzeugt eine zyklische Änderung der Stereo-Position.
WAVE	Dieser Parameter bestimmt, wie der Effekt den Sound moduliert.	
	TRI (Triangle)	Dreieck-Wellenform
	SQR (Square)	Rechteck-Wellenform
	SIN (Sine)	Sinus-Wellenform
	SAW1 (Saw 1), SAW2 (Saw 2)	Sägezahn-Wellenform
	TRP (trapezoid)	Trapez-Wellenform
SYNC	OFF, ON	Bei der Einstellung ON wird das Effektsignal zum Tempo synchronisiert.

### Ring Mod

Dieser Effekt verändert den Klangcharakter und erzeugt einen metallisch klingenden Sound.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>FREQUENCY</b>	0–100	Dieser Parameter bestimmt den Frequenzbereich, in dem der Effekt wirkt.
<b>SENS</b>	0–100	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Effektsignals.
<b>BALANCE</b>	100.0–0.100 (%)	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke-Balance zwischen Originalsignal (dry) und Effektsignal.
<b>POLARITY</b>	OFF, ON	Dieser Parameter bestimmt die Richtung, in die sich die Frequenzmodulation bewegt.
<b>EQ LOW</b>	-15–15 (dB)	Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Anhebung bzw. Absenkung der tiefen Frequenzen.
<b>EQ HIGH</b>	-15–15 (dB)	Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Anhebung bzw. Absenkung der hohen Frequenzen.

## Crusher

Der Crusher erzeugt einen Lo-Fi-Effekt.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>FILTER</b>	331–15.4k (Hz)	Dieser Parameter bestimmt den Frequenzbereich, auf den das Pre-Filter wirkt (das Filter, das vor den Effekten liegt).
<b>RATE</b>	0–100	Dieser Parameter bestimmt die Sample Rate des Effekts. Je höher der Wert, desto geringer ist die Sample Rate und je stärker ist der Lo-fi-Effekt.
<b>BALANCE</b>	1000–0.100 (%)	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke-Balance zwischen Originalsignal (dry) und Effektsignal.

### Compressor

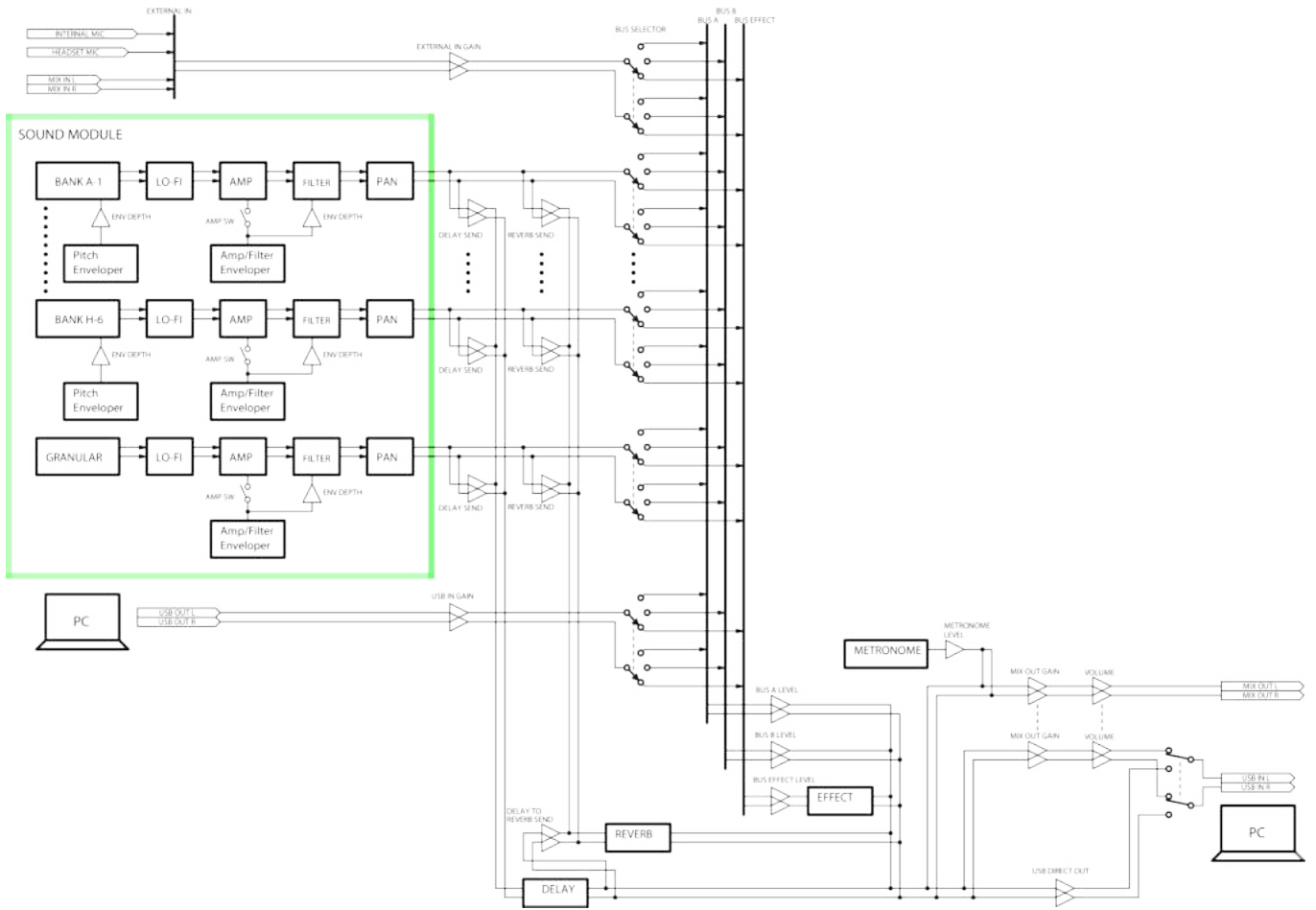
Dieser Effekt reduziert hohe Lautstärkepegel und erhöht gleichzeitig die Lautstärke leiser Signale, wodurch Schwankungen der Gesamtlautstärke ausgeglichen werden.

Parameter	Wert	Beschreibung
<b>SUSTAIN</b>	0 - 100	Dieser Parameter bestimmt, wie lange der Effekt auf das abklingende Signal wirkt.
<b>ATTACK</b>	0 - 100	Dieser Parameter bestimmt, wie lange es dauert, um die Lautstärke zu verringern, wenn ein hoher Eingangspegel erkannt wird.
<b>RATIO</b>	0 - 100	Dieser Parameter bestimmt die Compression Ratio.
<b>LEVEL</b>	0 - 100	Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Effektsignals.

#### WICHTIG

Dieser Effekt kann abhängig von den Einstellungen der Parameter ein sehr lautes Signal ausgeben. Stellen Sie sicher, die Werte nicht zu hoch einzustellen.

# Signalfluss-Diagramm



# MIDI-Implementationsstabelle

Model: P-6

Date: Aug. 29, 2024

Version: 1.02

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic channel	Default	5 (granular sampler) 11 (sample pads) 16 (program change)	5 (granular sampler) 11 (sample pads) 15 (auto) 16 (program change)	Diese Einstellungen werden im Speicher gesichert.
	Changed	1–16	1–16	
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Messages	x	x	
	Altered	x	x	
Note number	Sample Pads	48–95 (C3–B6) (*1)	48–95 (C3–B6) (*1)	Diese Werte entsprechen den Sample Pad-Nummern (Sample Pad [1] der Bank A bis Sample Pad [6] der Bank H).
	True voice	0–127	0–127	
Velocity	Note on	o	o	
	Note off	x	x	
Aftertouch	Key's	x	x	
	Channel's	x	x	
Pitch bend		x	x	
Control change		o	o (*2)	Informationen zu den Werten finden Sie unter „ <a href="#">Control Change-Meldungen (S. 148)</a> “.
Program change		o	o	
	Settings range	0–63	0–63	
System exclusive		x	x	
System common	Song position	x	x	
	Song select	x	x	
	Tune request	x	x	
System realtime	Clock	o	o	
	Start	o	o	
	Continue	x	o funktioniert wie der Start-Befehl.	
	Stop	o	o	

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Aux messages	All sound off	o (*3)	o	
	Reset all controllers	o (*3)	o	
	All notes off	o (*3)	o	
	Omni mode off	x	x	
	Omni mode on	x	x	
	Monophonic mode on	x	x	
	Polyphonic mode on	x	x	
	Active sensing	o	o	
System reset	x	x		

- \*1 Über die verschiedenen Notennummern werden unterschiedliche Sample Pads angesteuert. Daher ist es nicht möglich, eine Skala zu spielen (die Tonhöhe wird bei Spielen unterschiedlicher Noten nicht verändert).
- \*2 Bei Ver. 1.01 werden diese Daten nur empfangen, wenn der Empfangskanal auf „15“ (Auto) gestellt ist. Bei Ver. 1.02 oder aktueller werden diese Daten empfangen, wenn der Empfangskanal auf „5“ (Granular Sampler) oder 15 (Auto) gestellt ist.
- \*3 wird gesendet, wenn eine MIDI Offline-Information erkannt wird.

Mode 1: Omni on, Polyphonic  
 Mode 2: Omni on, Monophonic  
 Mode 3: Omni off, Polyphonic  
 Mode 4: Omni off, Monophonic  
 o: Yes  
 x: No

## Control Change-Meldungen

### HINWEIS

Control Change-Meldungen werden unter den folgenden Bedingungen empfangen.

- Ab Ver. 1.02 und aktueller werden die Daten auf dem Kanal empfangen, der bei den Parametern [Granular MIDI Channel \(S. 94\)](#) oder [Auto MIDI Channel \(S. 94\)](#) eingestellt ist.
- Ab Ver. 1.01 werden die Daten auf dem Kanal empfangen, der beim [Auto MIDI Channel \(S. 94\)](#) Parameter eingestellt ist.

Control Change-Nummer		Parameter
(dezimal)	(hexadezimal)	
0	0x00	–
:	:	
3	0x03	GRANULAR <a href="#">Grain Reverse Probability (S. 106)</a>
:	:	
7	0x07	GRANULAR <a href="#">Level (S. 111)</a>
:	:	
9	0x09	GRANULAR <a href="#">Auto Pan (S. 111)</a>
10	0x0A	GRANULAR <a href="#">Pan (S. 112)</a>
11	0x0B	–
12	0x0C	GRANULAR <a href="#">Filter Type (S. 109)</a>
13	0x0D	GRANULAR <a href="#">Detune (S. 105)</a>
14	0x0E	GRANULAR <a href="#">Level Jitter (S. 111)</a>
15	0x0F	GRANULAR <a href="#">Grain Shape (S. 106)</a>
16	0x10	GRANULAR <a href="#">Grain Time Key Follow (S. 107)</a>
17	0x11	GRANULAR <a href="#">Lo-Fi (Einstellen und Überprüfen der Stärke des Lo-Fi-Effekts (S. 13))</a>
18	0x12	GRANULAR <a href="#">Fine Tune (S. 105)</a>
19	0x13	GRANULAR <a href="#">Head Position (S. 105)</a>
20	0x14	GRANULAR <a href="#">Head Speed (S. 106)</a>
21	0x15	GRANULAR <a href="#">Grains (S. 106)</a>
22	0x16	–
23	0x17	GRANULAR <a href="#">Grain Size (S. 106)</a>
24	0x18	GRANULAR <a href="#">Filter Envelope Depth (S. 110)</a>
25	0x19	GRANULAR <a href="#">Spread (S. 106)</a>
26	0x1A	GRANULAR <a href="#">Filter Cutoff Key Follow (S. 110)</a>
27	0x1B	–
28	0x1C	GRANULAR <a href="#">Amp Switch (S. 108)</a>
29	0x1D	GRANULAR <a href="#">T.Env Mode (S. 108)</a>
30	0x1E	GRANULAR <a href="#">T.Env Sustain (S. 108)</a>
:	:	
68	0x44	GRANULAR <a href="#">Grain Timing Jitter (S. 106)</a>
:	:	
71	0x47	GRANULAR <a href="#">Filter Resonance (S. 109)</a>
72	0x48	GRANULAR <a href="#">T.Env Release (S. 108)</a>
73	0x49	GRANULAR <a href="#">T.Env Attack (S. 108)</a>



Control Change-Nummer		Parameter
(dezimal)	(hexadezimal)	
74	0x4A	GRANULAR Filter Cutoff Frequency (S. 109)
75	0x4B	GRANULAR T.Env Decay (S. 108)
76	0x4C	GRANULAR Coarse Tune (S. 105)
77	0x4D	GRANULAR T.Env Time Key Follow (S. 108)
78	0x4E	GRANULAR Filter Velocity Sens (S. 110)
79	0x4F	GRANULAR Start Mode (S. 107)
:	:	
84	0x54	GRANULAR Output Bus Select (S. 112)
85	0x55	GRANULAR Send Delay (S. 112)
86	0x56	GRANULAR Send Reverb (S. 112)
87	0x57	GRANULAR Lo-Fi Switch (Ändern der Klangqualität der Sample-Wiedergabe (Lo-Fi) (S. 12))
88	0x58	GRANULAR Sample (S. 105)
89	0x59	DELAY/REVERB Reverb Time (S. 114)
90	0x5A	DELAY/REVERB Delay Time (S. 113)
91	0x5B	DELAY/REVERB Reverb Level (S. 114)
92	0x5C	DELAY/REVERB Delay Level (S. 113)
:	:	

# Technische Daten

<b>User-Patterns</b>	64
<b>Step Sequencer</b>	maximal 64 Steps
<b>Maximale Anzahl der Samples</b>	48 Samples
<b>Maximale Polyphonie</b>	Sample: 16 Granular Sampler: 4
<b>Maximale Sampling-Zeit (maximale Zeit pro Sample)</b>	44,1 kHz, mono: 5,9 Sekunden 22,05 kHz, mono: 11,8 Sekunden 14,7 kHz, mono : 17,8 Sekunden 11,025 kHz, mono : 23,7 Sekunden * Für Stereo-Samples müssen die angegebenen Werte halbiert werden.
<b>Import-Format</b>	WAV (Linear PCM)
<b>Effekte</b>	Multi-Effekt: 20 Typen Send-Effekt: DELAY, REVERB
<b>Display</b>	7 Segmente, 4 Zeichen (LED)
<b>Integriertes Mikrofon</b>	Mono x 1
<b>Anschlüsse</b>	SYNC (IN, OUT)-Buchsen: Miniklinke MIX (IN)-Buchse: Stereo-Miniklinke MIX (OUT/HEADSET)-Buchse: Stereo-Miniklinke (stereo, CTIA) MIDI (IN, OUT)-Buchsen: Stereo-Miniklinke USB-Anschluss: USB Type-C® (Audio, MIDI)
<b>Stromversorgung</b>	Lithium-Ionen-Batterie über den USB-Anschluss (USB Bus Power)
<b>Stromverbrauch</b>	500 mA
<b>Lebensdauer der Batterie bei Dauerbetrieb</b>	ca. 3 Stunden * Diese Angaben sind variabel und abhängig von den tatsächlichen Umgebungsbedingungen.
<b>Aufladezeit der Batterie</b>	ca. 3 Stunden * Verwenden Sie für das Aufladen dieses Geräts entweder den USB-Anschluss eines Rechners oder einen handelsüblichen USB-Netzadapter (5 V, 500 mA oder stärker).
<b>Abmessungen</b>	188 (W) x 106 (D) x 37 (H) mm
<b>Gewicht (mit Batterie)</b>	305 g
<b>Beigefügtes Zubehör</b>	Informationsblatt „Read Me First“ USB Type-C® -> USB A-Kabel

Dieses Dokument beschreibt die technischen Daten des Produkts bei Veröffentlichung dieses Dokuments. Ggf. aktualisierte Informationen zu diesem Produkt finden Sie auf der Roland-Internetseite.

**P-6**  
**Bedienungsanleitung**  
**01**  
**Roland Corporation**

**© 2024 Roland Corporation**