Patrick DSPs TR-1000 Spickzettel

Roland TR-1000 · Firmware 1.50 · 6. Nov. 2026

1.20 - 1.50 kennzeichnen Funktionen, die mit dieser Firmware-Version hinzukamen

Grundlagen und Dateien · Sequenzer · Klanggestaltung · Sampling · Performance und MIDI

INHALT

Grundlagen und Dateien

- Hier anfangen: Das große Ganze
- Bedienfeld und Anschlüsse
- Aufbau
- Allgemeine Datenoperationen
- Wichtige Menü-Einstellungen
- Transport und Tempo
- Dateien, Backup und Utilities
- Tastenkürzel

Sequenzer

- Sequenzer-Schnellwahl
- Patterns
- Variationen
- Fill-Ins
- Step-Recording (TR-REC)
- Spielen und Aufnehmen in Echtzeit (INST PLAY / INST REC)
- Melodisches Spielen (KEYBOARD)
- Motion
- Song-Modus

Klanggestaltung

- Kit-Bearbeitung
- Instrument-Bearbeitung

Sampling

- Sampling
- Sampling-Extras
- Einem Track ein Sample zuweisen
- Samples bearbeiten
- Sample-Slots optimieren (SMP SLOT)
- SAMPLE GEN einrichten
- Slicing

Performance und MIDI

- Performance-Funktionen
- Synchronisation und externes Audio
- MIDI

Hier anfangen: Das große Ganze

↑ Inhalt

Lesen Sie dies zuerst. Hier steht, was der TR-1000 ist, wie die Sounds entstehen und wie Projekte, Kits, Patterns und Songs zusammenhängen.

Was er ist

Der TR-1000 ist ein Roland-Drumcomputer mit Step-Sequencer und 10 Tracks. Jeder Track spielt ein Instrument aus Generator, Filter, Amp, Kompressor und Effekten. Dazu kommen ein Sampler, Reverb, Delay, ein Master-Effekt und ein Analog-Effekt

Tracks: `BD` (Bassdrum), `SD` (Snaredrum), `LT` (tiefe Tom), `HT` (hohe Tom), `RS` (Rimshot), `HC` (Handclap), `CH` (geschlossene Hi-Hat), `OH` (offene Hi-Hat), `CC` (Crash-Becken), `RC` (Ride-Becken)

Layer-Tracks: `BD`, `SD`, `LT` und `HT` haben je zwei Klangbereiche, Layer A und Layer B, mit eigenem Generator, Filter und Amp. Beide Layer erklingen gemeinsam

Single-Tracks: `RS`, `HC`, `CH`, `OH`, `CC` und `RC` haben einen Klangbereich. Mit LAYER B geben Sie dort alternative Sounds ein (ALT `INST`)

Alles, was Sie spielen, liegt in einem Pattern. Patterns spielen die Instrumente eines Kits

Die Generatoren (GENs)

Ein `GEN` (Generator) ist die Klangquelle eines Tracks. Steht er auf OFF, ist der Track stumm

Analog: 16 Sounds aus echter Analogschaltung. Sie bilden die Schaltungen von TR-808 und TR-909 nach, mit neuen Reglern

ACB: Analog Circuit Behavior, Modellierung analoger Bauteile. Bildet das Verhalten analoger Schaltungen nach, ergänzt durch digitale Technik

FM: Sounds mit Frequenzmodulation, mit hellem, dynamischem Charakter. Jedes Modell hat eigene Parameter

PCM: viele Preset-Samples. PCM steht für Pulse Code Modulation, also digital aufgenommenen Klang

Sample: Ihre eigenen Aufnahmen, mit Loop- und Tonhöhen-Einstellungen

Signalfluss

Jeder Layer läuft durch seinen Generator, Filter und Amp. Danach läuft der Track durch den Kompressor und die Instrument-Effekte

Der Mixer schickt dann jeden Track zum Master-Effekt (MASTER), zum Analog-Effekt (ANALOG) oder direkt zu den Ausgängen (THROUGH)

Der externe Eingang (EXT IN) läuft durch denselben Mixer und kann so die Effekte, den Side Chain und den Sampler nutzen

MIX OUT führt die Summe. Jeder Track kann zusätzlich einen eigenen Ausgang haben, und der Analog-Effekt hat einen eigenen Ausgang

So sind die Daten aufgebaut

Projekt: 128 Kits, 128 Patterns, Instrumente und Songs, gemeinsam verwaltet. Das Gerät speichert 16 Projekte

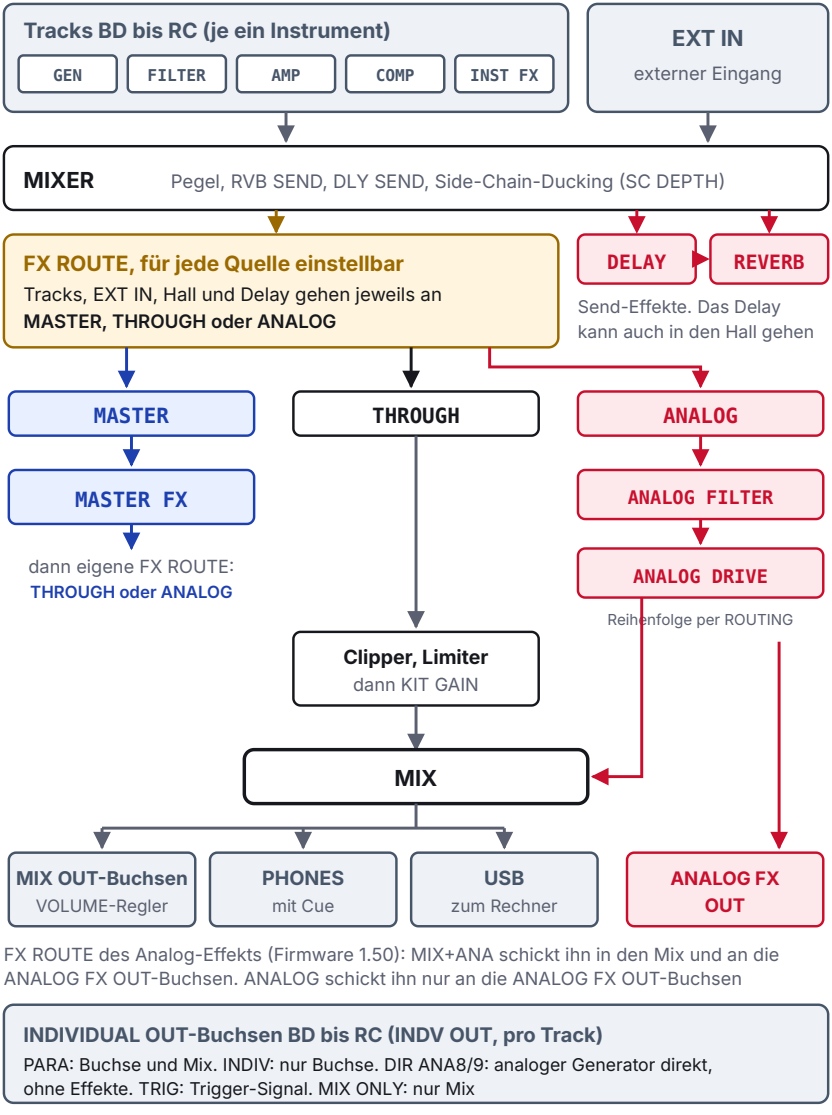
Pattern: 8 Bänke zu je 16, insgesamt 128. Jedes Pattern hat 8 Variationen (A bis H) und 4 Fill-Ins, jeweils mit 10 Tracks

Kit: 10 Instrumente plus die Einstellungen für Reverb, Delay und Master-Effekt. 128 Kits pro Projekt. Ein Pattern spielt das Kit, mit dem es verknüpft ist

Instrument: alle Einstellungen eines Tracks (Generator, Filter, Amp, Kompressor, Effekte, Modulation). Sichern Sie es in der Instrument-Bank und rufen Sie es in jedem Kit ab

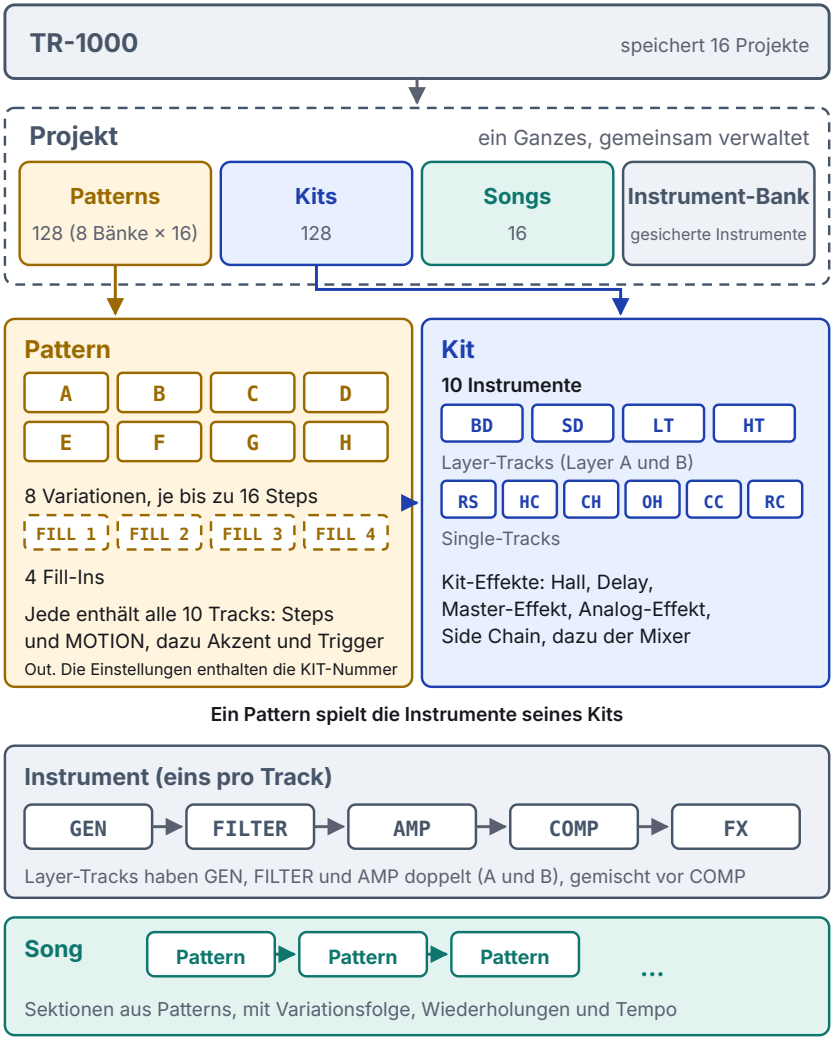
Song: 16 pro Projekt. Ein Song enthält mehrere Patterns, die verkettet abgespielt werden, mit der Reihenfolge der Variationen, der Anzahl der Wiederholungen und dem Tempo

MOTION: aufgenommene Regler- und Schalterbewegungen, die mit dem Pattern gesichert werden. Funktioniert wie Automation in einer DAW (Digital Audio Workstation)



FX ROUTE des Analog-Effekts (Firmware 1.50): MIX+ANA schickt ihn in den Mix und an die ANALOG FX OUT-Buchsen. ANALOG schickt ihn nur an die ANALOG FX OUT-Buchsen

INDIVIDUAL OUT-Buchsen BD bis RC (INDV OUT, pro Track)
PARA: Buchse und Mix. INDIV: nur Buchse. DIR ANA8/9: analoger Generator direkt, ohne Effekte. TRIG: Trigger-Signal. MIX ONLY: nur Mix



Ein Pattern spielt die Instrumente seines Kits

Grundprinzipien

Wählen Sie einen Track mit den Track-Tastern `BD` bis `RC`. Bearbeiten Sie mit den Reglern `C1` bis `C6` /VALUE unter dem Display. Die Pfeil-Taster wechseln die Seiten

`SHIFT` plus ein anderer Taster öffnet das Einstellungs-Display dieses Tasters

Patterns und Kits, die gerade bearbeitet werden, bleiben gespeichert, bis das Gerät ausgeschaltet wird. Um sie zu behalten, vorher sichern: `SHIFT` + `COPY` › `OVERWRITE` sichert Pattern und Kit zusammen. Ein Sternchen kennzeichnet Patterns und Kits, die gerade bearbeitet werden

Patterns sind immer mit einem Kit verknüpft, daher wechselt das Kit bei jedem Pattern-Wechsel (siehe Transport und Tempo)

Firmware-Versionen

Version prüfen: `MENU` › UTILITY › INFO

Update per USB Flash-Speicher: Speicher am TR-1000 formatieren (64 GB oder kleiner), TR1000_UPDATER.bin in das Hauptverzeichnis kopieren, dann zeigt `MENU` › UTILITY › INFO Update available. Das Update dauert etwa 3 Minuten. Während des Updates nie ausschalten

Vor dem Update auf USB sichern: `MENU` › FILE › BACKUP (dauert etwa 20 Minuten)

Auch die TR-1000-App kann das Gerät aktualisieren

1.20: MOD MODE und S&H, 909 und 808 Bass Line, 4 neue MFX-Typen, Mute Trigger für 8X Crash Cymbal und 8X Hand Clap, Roll 1st Note, MIDI MODE mit einem Kanal pro Track, Slices über MIDI, höherer `AMP` GAIN, Mix Out Gain und USB Out Bst. 1.20

1.50: NOTE pro Step und KEYBOARD-Play-Mode, Keep Efx and ExtIn, MIX ONLY-Ausgang, Routing des Analog-Effekts, neue Effekte, 50 FM-Instrumente, COARSE für FM, neue MOD-Ziele, Ptn Select Mode, Sample Level Adjust, Auto Track Select, neue Displays 1.50

Begriffe und Abkürzungen in diesem Sheet

ACB: Analog Circuit Behavior (Modellierung analoger Bauteile)

AFX: Analog-Effekt (Filter und Drive)

ALT `INST`**:** alternative Instrument-Sounds auf Single-Tracks

BPM: Beats per Minute, Schläge pro Minute (Tempo)

`CC`**:** Control Change (eine Art MIDI-Meldung)

CV: Control Voltage, eine analoge Steuerspannung

DIN-Sync: ein Taktsignal für ältere Geräte. Das Deutsche Institut für Normung (DIN) ist die deutsche Normungsorganisation

EXT IN: externer Eingang

FM: Frequenzmodulation

`GEN`**:** Generator (Klangquelle)

IFX: Instrument-Effekt

`INST`**:** Instrument

LFO: Low Frequency Oscillator, eine langsame Schwingung, die einen Parameter verändert (das MOD-Display)

MFX: Master-Effekt

MIDI: Musical Instrument Digital Interface

PCM: Pulse Code Modulation (digital aufgenommener Klang)

USB: Universal Serial Bus

Bedienfeld und Anschlüsse

↑ Inhalt

Lesen Sie hier, wenn Sie wissen möchten, was jeder Taster, Regler und Anschluss tut, oder wie Sie starten und einen USB-Speicher formatieren.

Taster des Bedienfelds

`ACCENT (STEP)`

DRÜCKEN

Akzente auf Steps eingeben. Bearbeitet auch Motion-Daten der Effekte

`AMP`

DRÜCKEN

Amp-Einstellungen

MIT SHIFT

Kompressor (COMP)

ANALOG FX (ON)

DRÜCKEN

Analog-Effekt ein- oder ausschalten

MIT SHIFT

Analog-Effekt bearbeiten (EDIT)

Pfeiltaster (links und rechts)

DRÜCKEN

Seiten wechseln

MIT SHIFT

Den eingestellten Wert senken oder erhöhen (DEC/INC)

CLEAR

DRÜCKEN

Einen Track, eine Variation oder ein Pattern löschen

COPY

DRÜCKEN

Ein Pattern, Kit oder andere Daten kopieren

MIT SHIFT

Pattern, Kit oder Systemeinstellungen sichern (WRITE)

ENTER

DRÜCKEN

Eine Menüauswahl bestätigen oder einen Vorgang ausführen

EXIT

DRÜCKEN

Ein Display zurück oder abbrechen

MIT SHIFT

Standardwerte für ein Kit oder Pattern laden (INIT)

FILL IN TRIG

DRÜCKEN

Ein Fill-In spielen

MIT SHIFT

Fill-In-Einstellungen (EDIT)

FILTER

DRÜCKEN

Filter-Einstellungen

MIT SHIFT

Modulation (MOD)

FX

DRÜCKEN

Einstellungen des Instrument-Effekts

MIT SHIFT

Mixer (MIXER)

GEN

DRÜCKEN

Generator-Einstellungen

MIT SHIFT

Generator wählen (SELECT)

INST

DRÜCKEN

Ein Instrument wählen

MIT SHIFT

Informationen zum aufgerufenen Instrument anzeigen (INFO)

INST PLAY

DRÜCKEN

Tracks mit den Step-Tastern 1 bis 10 spielen. Mit den Step-Tastern 13 bis 16: Spielmodus wählen

MIT SHIFT

Spielmodus-Einstellungen (PLAY MODE)

INST REC

DRÜCKEN

Aufnahme in Echtzeit

MIT SHIFT

Quantisierung einstellen (QUANTIZE)

KIT

DRÜCKEN

Ein Kit wählen

MIT SHIFT

Kit-Einstellungen (EDIT)

KNOB ASSIGN

DRÜCKEN

Den CTRL-Reglern jedes Tracks Parameter zuweisen

LAST

DRÜCKEN

Länge des Patterns oder Tracks einstellen

LAYER A und B

DRÜCKEN

Den aufzunehmenden oder zu bearbeitenden Layer wählen

MASTER FX (ON)

DRÜCKEN

Master-Effekt ein- oder ausschalten

MIT SHIFT

Master-Effekt bearbeiten (EDIT)

MENU

DRÜCKEN

Einstellungen, Utilities und Initialisierung

MIT SHIFT

Gesicherten Zustand eines Kits oder Patterns wieder laden (RELOAD)

MORPH (Taster)

DRÜCKEN

Morph ein- oder ausschalten

MIT SHIFT

Morph-Einstellungen (EDIT)

MOTION (ON)

DRÜCKEN

Aufgenommene Motion-Daten abspielen

MIT SHIFT

Aufgenommene Motion-Daten löschen (ERASE)

MOTION (REC)

DRÜCKEN

Motion-Daten aufnehmen

MUTE

DRÜCKEN

Den gewählten Track stummschalten

MIT SHIFT

Die gewählten Tracks nur auf den Kopfhörer schicken (CUE)

PTN SELECT

DRÜCKEN

Ein Pattern wählen

MIT SHIFT

Pattern-Einstellungen (SETTING)

SAMPLE

DRÜCKEN

Sampeln

MIT SHIFT

Sample-Editor (EDIT)

SONG

DRÜCKEN

Song-Modus

MIT SHIFT

Song bearbeiten (EDIT)

START

DRÜCKEN

Das Pattern abspielen

MIT SHIFT

Ab dem ersten Step neu starten (RESTART)

Step-Taster 1 bis 16

DRÜCKEN

Steps eingeben, Patterns und Songs wählen

MIT SHIFT

Einen schwachen Step eingeben (WEAK VELOCITY)

STEP LOOP

DRÜCKEN

Einen Step oder Step-Bereich loopen

STOP/CONT

DRÜCKEN

Stoppen. Erneut drücken, um an der gestoppten Stelle fortzufahren

MIT SHIFT

Klang von Generatoren stoppen, die nicht von selbst enden (ALL SOUND OFF)

SUB

DRÜCKEN

Sub-Steps wie Duolen, Triolen und Quartolen eingeben

TEMPO

DRÜCKEN

Tempo-Display

MIT SHIFT

Tap Tempo (TAP). Drei- oder mehrmals drücken

TR-REC
DRÜCKEN
Step-Recording

Track-Taster BD bis RC
DRÜCKEN
Den aufzunehmenden oder zu bearbeitenden Track wählen
MIT SHIFT
Track-Einstellungen (EDIT)

VARI CHAIN
DRÜCKEN
Variations-Kette ein oder aus

VARIATION A bis H
DRÜCKEN
Eine Variation wählen

Regler, Fader und Slider

ACCENT LEVEL: Lautstärke des Akzents

ANALOG FX **FILTER** **und DRIVE:** Cutoff und Verzerrung des Analog-Effekts

C1 **bis** **C6** **/VALUE:** stellen die im Display gezeigten Parameter ein. **C3** ist auch SCROLL und **C6** auch VALUE

CTRL 1-3: Parameter, die Sie mit **KNOB ASSIGN** wählen

EXT IN: Eingangspegel der EXTERNAL IN-Buchsen

Level-Fader: Lautstärke der Instrumente **BD** bis **RC**

MASTER FX **CTRL 1-3:** Stärke des Master-Effekts

MIX: Balance zwischen Layer A und Layer B

MORPH **-Regler:** ruft die gesicherten Morph-Einstellungen ab

PHONES VOLUME: Pegel der Kopfhörerbuchse

REVERB LEVEL und TIME, DELAY LEVEL, TIME und FEEDBACK: Einstellungen für Reverb und Delay

TUNE und DECAY: Tonhöhe und Ausklinglänge des gewählten Instruments

VOLUME: Pegel der MIX OUT-Buchsen. Verändert nicht die INDIVIDUAL OUT- oder **ANALOG FX** OUT-Buchsen

Display und Taster

Das Display zeigt Informationen passend zu dem, was Sie gerade tun

Step-Taster 1 bis 16: Steps eingeben und Patterns, Songs und mehr wählen

`START` **und STOP/CONT:** Start und Stopp

Anschlüsse auf der Rückseite

AC IN und Netzschalter: verwenden Sie das beigefügte Netzkabel. Ziehen Sie das Kabel ab, um das Gerät vollständig vom Strom zu trennen

USB COMPUTER: Verbindung zum Rechner über ein USB 3.0-Kabel Typ C auf Typ C, für Spieldaten und Audio. Installieren Sie zuerst den Roland-Treiber. Verwenden Sie ein Datenkabel, kein reines Ladekabel, und schließen Sie das Ende mit dem Ferritkern am Rechner an

USB EXTERNAL DEVICE: USB Flash-Speicher, 64 GB oder kleiner. Nie abziehen, während das Display Executing zeigt

MIDI IN, OUT 1 und OUT 2/THRU: MIDI und DIN-Sync. OUT 2 kann als THRU arbeiten

PEDAL (CONTROL-Buchse): Expression-Pedal EV-5 oder Fußschalter FS-5U oder FS-6. Nur diese verwenden

TRIGGER/CV: TRG IN empfängt Triggersignale. TRG OUT sendet Trigger für den gewählten Track. `FILTER` CV IN nimmt bis zu ±2,5 V auf und steuert den Filter-Cutoff des Analog-Effekts. CLK OUT sendet Sync an externe Geräte. Verwenden Sie Mono-Miniklinkenkabel, keine Stereokabel

EXTERNAL IN L/MONO 1 und R/MONO 2: Audioeingang als ein Stereopaar oder zwei Monokanäle

INDIVIDUAL OUT/TRIGGER OUT `BD` bis `RC`**:** jede Buchse gibt das Audiosignal des Tracks oder sein Triggersignal aus. Analoge Sounds können auch direkt, ohne Effekte, ausgegeben werden

MIX OUT L/MONO und R: Hauptausgänge zum Verstärker oder zu den Monitoren

`ANALOG FX` **OUT L/MONO und R:** direkter Ausgang des Analog-Effekts

Einschalten

Bevor Sie etwas anschließen, regeln Sie die Lautstärke herunter und schalten Sie alle Geräte aus

Einschalten in dieser Reihenfolge: TR-1000, dann die angeschlossenen Geräte. Danach die Lautstärke der angeschlossenen Geräte erhöhen

Ausschalten in dieser Reihenfolge: angeschlossene Geräte, dann der TR-1000

AUTO OFF: `MENU` › SYSTEM › GENERAL › Auto Off. OFF, 20 min (Voreinstellung) oder 240 min. Nicht gesicherte Daten gehen verloren, wenn sich das Gerät selbst ausschaltet

USB Flash-Speicher am TR-1000 formatieren: `MENU` › UTILITY › FORMAT › `ENTER` › OK

Technische Daten

Leistungsaufnahme 38 W, 0,2 W wenn durch AUTO OFF ausgeschaltet

Abmessungen 486 × 311 × 125 mm. Gewicht 5,5 kg

Beigefügt: Netzkabel, Bedienungsanleitung und ein USB-Kabel Typ C auf Typ C mit Ferritkern

---

Aufbau

↑ Inhalt

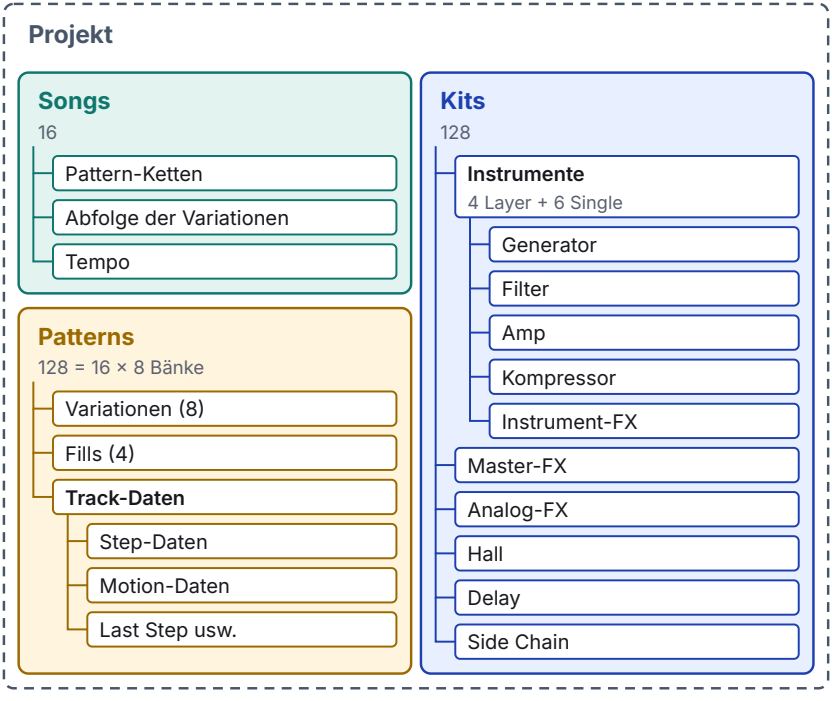
Lesen Sie hier, wenn Sie mehr Details zu Projekten, Kits, Instrumenten, Clock-Quelle und Shuffle möchten.

Projekt

`GEN` *(Generator) ist die Klangquelle eines Tracks, zum Beispiel analog, ACB, FM, PCM oder ein Sample*

INST (Instrument) besteht aus Generator, Filter, Amp, Kompressor und Instrument-FX eines Tracks, gesichert in der INST BANK und in jedem Kit verwendbar

KIT besteht aus 10 Instrumenten, eines pro Track, plus den Einstellungen für Reverb, Delay und Master-Effekt



Clock-Quelle

MENU › PROJECT › **Tempo Sync**

> **Optionen:** Auto, MIDI, USB, INT
>
> Auto folgt der MIDI-Clock von MIDI IN oder USB. Sind beide vorhanden, hat USB Vorrang
>
> INT verwendet das eigene Tempo des TR-1000

Sync Delay (MENU › PROJECT): -100 bis +100, verschiebt den Start des Patterns. Positive Werte ziehen den Start vor

Shuffle

TEMPO › Shuffle

TR-1000 Shuffle %	Cirklon-Step (%)	SP-1200-Einstellung, Swing / Delay	TR-909-Einstellung, Swing / Delay
0	0 (0.00%)	**50** 49.8% / -0.4%	**S1 (gerade)** 50.0% / 0.0%
+6	1 (6.25%)		
+12 or +13	2 (12.5%)	**54** 54.0% / 8.0%	**S2** 54.2% / 8.4%
+19	3 (18.75%)		
+25	4 (25.0%)	**58** 58.2% / 16.3%	**S3** 58.4% / 16.7%
+31	5 (31.25%)		
+37 or +38	6 (37.5%)	**63** 62.4% / 24.8%	**S4** 62.5% / 25.1%
+44	7 (43.75%)		
+50	8 (50.0%)	**67** 66.5% / 33.1%	**S5** 66.7% / 33.5%
+56	9 (56.25%)		
+62 or +63	10 (62.5%)	**71** 70.7% / 41.5%	**S6** 70.9% / 41.8%
+69	11 (68.75%)		
+75	12 (75.0%)		**S7** 75.1% / 50.2%
+81	13 (81.25%)		
+87 or +88	14 (87.5%)		
+94	15 (93.75%)		
+100	16 (100.0%)		

Swing gibt an, wo die Off-Beat-Sechzehntel innerhalb jeder Achtel liegt (50 % ist gerade, 66,7 % Triole, 75 % punktiert). Die Zeilen folgen dem Shuffle-Wert des TR-1000: gerades Timing ist 0 und S7 am TR-909 (75 % Swing) ist +75, also TR-1000-Wert = 3 × (Swing % − 50). Delay gibt an, wie spät diese Sechzehntel kommt, in Prozent eines Sechzehntel-Steps. Schattierte Zeilen enthalten Einstellungen von SP-1200 oder TR-909. Hat eine schattierte Zeile keinen Cirklon-Step, wird ihr TR-1000-Wert nach dieser Regel berechnet und auf eine ganze Zahl gerundet.

Allgemeine Datenoperationen

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie sichern, den gesicherten Zustand wieder laden, auf USB sichern oder Patterns und Generatoren initialisieren möchten.

Sichern

`SHIFT` + `COPY` › `OVERWRITE`

C6 zur Auswahl der zu sichernden Daten › ENTER

C6 zur Auswahl des Ziels › ENTER

OK › ENTER

Gesicherten Zustand eines Patterns oder Kits wieder laden

SHIFT + MENU

C6 zur Auswahl der wieder zu ladenden Daten › ENTER

Alle Daten des TR-1000 auf USB sichern

MENU › FILE › BACKUP › DESTINATION › USB

EXTERNAL › Datei benennen › ENTER

Patterns und Generatoren initialisieren

SHIFT + EXIT › C6 zur Auswahl › ENTER

Wichtige Menü-Einstellungen

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie Projekt-, allgemeine, Sound- oder MIDI-Einstellungen in den Menüs ändern möchten.

MENU › PROJECT

Ptn Select Mode 1.50

> **Auto:** wechselt zu dem Pattern, das gerade mit dem C6 /VALUE-Regler ausgewählt ist
>
> **Manual cursor:** den Cursor mit C6 /VALUE zum nächsten Pattern bewegen, dann mit ENTER wechseln

Auto Track Select 1.50

> **ON:** der Track des BD-RC-Tasters, den Sie in INST PLAY oder INST REC spielen, wird automatisch ausgewählt

Keep Efx and Extln 1.50

> **ON:** GAIN-, DELAY-, REVERB-, MFX-, AFX- und EXT IN-Einstellungen bleiben beim Kit-Wechsel erhalten, sodass Effekte und externer Eingang nicht abreißen

> Bei ON werden diese Einstellungen in das nächste Kit kopiert und ersetzen dessen eigene

MENU › PROJECT (weitere)

Tempo Source: Pattern (jedes Pattern behält sein eigenes Tempo) oder Project (ein Tempo für alle)

Normal Velocity 61-127 und Weak Velocity 1-60: die Velocity-Werte bei der Step-Eingabe in `TR-REC`

Kit Select: Kit (beim Pattern-Wechsel bleibt das Kit) oder Pattern (beim Pattern-Wechsel wird das Kit des Patterns geladen)

Fill In Trigger: Momentary (Fill-In spielt nur, solange gehalten) oder Latch (nur wenn in der ersten Hälfte des Patterns gedrückt)

Start Pattern, Start Kit, Start Song: was beim Einschalten ausgewählt ist (`LAST` oder eine Nummer)

`TR-REC` **Mode:** Normal (schwache Steps mit `SHIFT` + Step-Taster) oder Classic (jeder Druck auf einen Step-Taster schaltet zwischen stark, schwach, aus)

Start Key: Start oder Start&Stop. Stop Key: Stop&Cont, Stop oder None

Track Sync: All Tracks (genaueste Synchronisation, etwas Latenz) oder Layered Gens (weniger Latenz bei externer Synchronisation)

Morph Edit Mode: All Knobs oder C-Knobs

Trig Out: Trig, Head oder End. Sync Out Clock: 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12 oder 24 pro Schlag

Filter CV In Level: 0 bis 100 %. Filter CV In Inv.: ON kehrt die Polarität um. Die `FILTER` CV IN-Buchse nimmt bis zu ±2,5 V auf und steuert die Cutoff-Frequenz des `ANALOG FX`-Filters

MENU › PROJECT › SOUND

Ext In Gain: -INF, -60,0 bis 6,0 dB. Ext In Att.: ON, wenn das externe Gerät einen hohen Ausgangspegel hat. Ext In Mode: Stereo oder Mono

Mono1 Level und Mono2 Level: 0 bis 100 %, der Pegel jedes Kanals, wenn Ext In Mode auf Mono steht

USB Level: 0 bis 100 %, der Eingangspegel des USB EXT IN-Kanals

Trig In (die TRG IN-Buchse): Sync nutzt den Trigger als Clock, Start startet und stoppt den Sequenzer, Head springt zum Anfang des Patterns, Clock schaltet den Sequenzer pro Trigger einen Step weiter

Trig In Sync Clock: 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12 oder 24 Sync-Clocks pro Schlag des Trigger-Eingangs

MENU › PROJECT › PEDAL

Schließen Sie ein Expression-Pedal (EV-5) oder einen Fußschalter (FS-5U, FS-6) an die PEDAL-Buchse an. Verwenden Sie nur die angegebenen Pedale

Ziel, Sound: `MORPH`, TUNE und CTRL 1 bis 3 jedes Instruments von `BD` bis `RC`, RVB LEVEL, RVB TIME, DLY LEVEL bis DLY FBK, MFX CTRL 1 bis 3, AFX `FILTER`, AFX DRIVE

Ziel, Steuerung: `START` /STOP, STOP/CONT, `SHIFT`, TAP `TEMPO`, TAP PAD, DEC PTN, INC PTN, `FILL IN TRIG`

DEC PTN und INC PTN: Ein Druck auf das Pedal bei gestopptem Pattern schaltet ein Pattern zurück oder vor. Während ein Pattern läuft, wird nur einmal gewechselt, egal wie oft Sie drücken

Polarity: Normal oder Inverse

MENU › SYSTEM › GENERAL

Auto Off: OFF, 20 min oder 240 min

Saver: Zeit bis zum Bildschirmschoner

Sample Level Adjust 1.50

> **Auto:** die Lautstärke eines importierten Samples wird an seine Preset-Kategorie angepasst

MENU › SYSTEM › SOUND

Mix Out Gain: -14, 0, +6, +12 oder +18 dB (+18 ist neu) 1.20

Idv Out Att. (BD-RC): ON senkt diesen Einzelausgang um 14 dB

AFX Out Att.: OFF oder ON

Phones Bst.: OFF, +6 dB oder +12 dB 1.20

USB Out Bst.: OFF, +6, +12 oder +18 dB (+18 ist neu)

MENU › SYSTEM › MIDI

Siehe Abschnitt MIDI weiter unten

Transport und Tempo

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie starten und stoppen, das Tempo einstellen oder eintippen oder Patterns, Kits und Tempo verknüpfen möchten.

Starten und Stoppen

START spielt das Pattern von Anfang an

STOP/CONT stoppt, ein zweiter Druck setzt an der gestoppten Stelle fort

SHIFT + START startet das Pattern sofort neu (praktisch zur Synchronisation mit externen Geräten)

SHIFT + STOP/CONT beendet lange Samples sofort

Anderes Pattern während der Wiedergabe wählen: sein Step-Taster blinkt und es startet, wenn das aktuelle Pattern endet

Tempo-Display

TEMPO › C1 SHUFFLE (-100 bis +100)

C2 TEMPO (40 bis 300)

C3 Tempo-Feineinstellung (0,00 bis 0,99)

ENTER schaltet Tempo Source zwischen PATTERN und PROJECT um

Das Display zeigt eine größere BPM-Anzeige und Nudge-Anzeigen 1.50

Pfeiltaster links / rechts: NUDGE (-100 bis +100), verschiebt das Wiedergabe-Timing des gesamten Patterns

Um einen Nudge beizubehalten, stellen Sie Sync Delay in den Projekteinstellungen ein

Tap Tempo

Drücken Sie SHIFT + TEMPO drei- oder mehrmals. Das Tempo wird auf den Durchschnitt Ihrer Taps eingestellt

Verknüpfung von Pattern, Kit und Tempo

Patterns verweisen immer auf ein Kit, daher wechselt das Kit bei jedem Pattern-Wechsel. Wenn das Kit wechselt, verstummen alle Klangquellen

Um ein Kit über mehrere Patterns zu behalten, setzen Sie KIT Ref SW auf OFF (Pattern-Einstellungen)

Um ein Tempo über mehrere Patterns zu behalten, setzen Sie Tempo Source auf Project

---

Dateien, Backup und Utilities

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie exportieren oder importieren, sichern, auf Werksvoreinstellungen zurücksetzen, kalibrieren oder die Firmware prüfen möchten.

Projekt exportieren

Stecken Sie einen USB Flash-Speicher in den USB EXTERNAL DEVICE-Port

MENU › FILE › EXPORT › Projekte mit ENTER markieren, dann Pfeil rechts › Ziel › Name › OK

Gespeichert in ROLAND\TR-1000\EXPORT

Patterns und Kits in Bearbeitung (Sternchen) und nicht gesicherte Systemeinstellungen werden nicht exportiert

Projekt, Pattern oder Kit importieren

`MENU` › `FILE` › `IMPORT` › INTERNAL oder `USB` EXTERNAL › Datei

PROJECT: Zielprojekt wählen › OK

PATTERN oder `KIT`: Einträge markieren, Pfeil rechts, Ziele markieren, Pfeil rechts › OK

Backup und Wiederherstellung

Backup-Dateien liegen in ROLAND\TR-1000\BACKUP

`MENU` › `FILE` › `RESTORE` › INTERNAL oder `USB` EXTERNAL › Datei › OK

Bearbeitete Patterns und Kits (Sternchen) und nicht gesicherte Systemeinstellungen werden nicht gesichert

Schalten Sie niemals aus und ziehen Sie niemals den USB Flash-Speicher ab, solange das Display Executing anzeigt

Werksvoreinstellungen

`MENU` › `UTILITY` › `FACTORY` › ALL, `PROJECT` oder `SYSTEM` › OK, dann neu starten

ALL löscht auch die User-Samples

Analoge Klangerzeugung und Effekte kalibrieren

`MENU` › `UTILITY` › `CALIB` › OK

Nicht gesicherte Änderungen gehen verloren, daher vorher sichern

Firmware-Version prüfen

`MENU` › `UTILITY` › `INFO`

USB Flash-Speicher formatieren

`MENU` › `UTILITY` › FORMAT › `ENTER` › OK. Verwenden Sie einen Speicher mit 64 GB oder weniger

Exportdateien aus der TR-1000-App ab Version 1.01 können gesendet und empfangen werden

Verbindung mit dem Rechner

Installieren Sie den Roland-Treiber, bevor Sie das USB-Kabel anschließen

Die TR-1000 APP ist über Roland Cloud Manager erhältlich

Tastenkürzel

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie die Tastenkürzel zum Wiederladen, Initialisieren, Kopieren, Löschen und Bearbeiten suchen.

Gesicherten Zustand wieder laden

`MENU` + `PTN SELECT`, A-H, `KIT`, `SONG`, `BD-RC` (Track mit Instrument) oder `INST`

`MENU` + ein Regler lädt die gesicherte Position dieses Reglers, `MENU` + `C1`-`C6` lädt die zugewiesenen Parameter

Initialisieren

`EXIT` + `GEN`, `FILTER`, `AMP` oder `FX` (Instrument-`FX`)

`EXIT` + `C1`-`C6` initialisiert die zugewiesenen Parameter

Kopieren

`COPY` + `PTN SELECT` (Pattern), `KIT` (Kit), `BD-RC` (Track mit Instrument), A-H (Variation)

Wenn Sie einen Layer-Track auf einen Single-Track kopieren, wird nur Layer A kopiert. Bei analogen Instrumenten werden nur die Track-Informationen kopiert

Halten Sie `SHIFT` bei der Wahl der Quelle, um Quelle und Ziel zu tauschen

`COPY` + 1-16 kopiert die Einstellungen eines Steps, einschließlich Motion

`COPY` + 1-16 kopiert einen Morph-Slot (im Morph-Edit) oder einen Snapshot (im Snapshot-Play-Modus)

`KNOB ASSIGN` + 1-16 (Snapshot-Play-Modus) sichert die aktuellen Reglerwerte in diesem Snapshot

Löschen

`CLEAR` **+ 1-16:** Pattern (in `PTN SELECT`), Snapshot (Snapshot-Play-Modus) oder Morph-Slot (Morph-Edit)

`CLEAR` + A-H (Variation), `BD-RC` (Track), `KNOB ASSIGN` (Reglerzuweisungen des gewählten Tracks)

`CLEAR` + `MOTION (ON)` löscht alle Motion-Daten im Pattern, `CLEAR` **+ ein Regler** löscht die Motion-Daten dieses Reglers

`CLEAR` + `MUTE` hebt alle Stummschaltungen auf, `SHIFT` + `CLEAR` löscht Noten in Echtzeit

Bearbeiten

`BD-RC` + `REVERB (LEVEL)` oder `DELAY (LEVEL)`: Send-Pegel

1-16 + `ACCENT (LEVEL)` in `TR-REC`: Velocity des Steps

`MORPH` **+ 1-16:** Morph-Slot wählen

Sequenzer-Schnellwahl

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie das gewünschte Ergebnis kennen und die passende Sequenzer-Funktion suchen.

Welche Funktion für welche Aufgabe

Ein normaler Schlag: Step-Taster in `TR-REC`

Ein leiserer Schlag: schwacher Step, `SHIFT` + Step-Taster (`TR-REC` Mode Normal) oder den Step-Taster erneut drücken (`TR-REC` Mode Classic)

Ein lauterer Schlag: `ACCENT (STEP)` und der `ACCENT (LEVEL)`-Regler

Ein Roll oder Flam innerhalb eines Steps: `SUB` oder SUBSTEP im Step-Edit

Ein Schlag, der nur manchmal erklingt: PROB im Step-Edit oder MASTER PROBABILITY für das ganze Pattern

Ein Schlag, der nur in manchen Durchläufen erklingt: CYCLE im Step-Edit

Ein Schlag etwas früher oder später: `START` im Step-Edit oder `START` in den Track-Einstellungen für den ganzen Track

Ein anderer Sound auf einem Schlag: Steps von Layer A oder B, alternative Sounds (ALT `INST`) oder ein Slice-Step

Eine Melodie auf einem Track: NOTE pro Step oder Spielmodus KEYBOARD 1.50

Eine Reglerbewegung auf einem Step: Motion auf diesem Step. Eine Reglerbewegung über das ganze Pattern: `MOTION (REC)`

Ein kürzerer Track gegen ein längeres Pattern: `LAST` für einen Track

Ein längeres Pattern: Variations-Kette

Ein Break oder Wechsel auf Abruf: `FILL IN TRIG`. In regelmäßigen Abständen: automatisches Fill-In

Swing: Shuffle im Tempo-Display, in den Track-Einstellungen oder in den Pattern-Einstellungen

Ein ganzer Song: Song-Modus

Patterns

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie Patterns auswählen, kopieren oder löschen möchten.

Bedienung

Ein Pattern auswählen

> **Halten Sie `PTN SELECT` + Step-Taster 1-8**
>
> Wählt die Bank. Dann das Pattern wählen
>
> `PTN SELECT`
>
> Step-Taster
>
> Value-Regler
>
> Pfeiltaster

Mehrere Patterns spielen

> `PTN SELECT`
>
> > Einen `STEP` halten und einen späteren `STEP` drücken
> >
> > Die Patterns in diesem Bereich werden nacheinander abgespielt

Ein Pattern löschen

> `PTN SELECT` › `CLEAR` + `STEP`

Einen Track löschen

> `CLEAR` + ein Track-Taster `BD` bis `RC`
>
> NOTE- und MOTION-Daten werden gelöscht, die Track-Einstellungen bleiben erhalten

Ein Pattern kopieren

> `COPY` › PATTERN › Quelle › Ziel › OK
>
> Drücken Sie im Kopier-Display den Pfeil rechts, um Daten aus einem anderen Projekt zu wählen (Pattern mit Kit, Pattern oder Kit)

Track-Einstellungen

> `SHIFT` + ein Track-Taster, oder einen Track-Taster lange drücken
>
> > **Direction (`C1`)**
> >
> > > FWD, BWD, P-P (vorwärts, dann rückwärts)
> > >
> > > **R-L (abwechselnde Steps vorwärts:** 2 1 4 3 ...), L-R (abwechselnde Steps rückwärts)
> > >
> > > RND (zufällig), DNK (zufällig, nur benachbarte Steps), DNK2 (wie DNK ohne Wiederholungen)
> >
> > **Rotate (`C4`)**
> >
> > > Verschiebt das Pattern vor oder zurück, -8 bis +8
> >
> > **Start (`C5`)**
> >
> > > Stellt das Step-Timing in kleinen Schritten ein, -50 bis +50
> >
> > **Shuffle (`C6`)**

Stellt das Shuffle für jeden Track ein, skaliert durch Master Shuffle in TEMPO, -100 bis +100

Pattern-Einstellungen

`SHIFT` + `PTN SELECT`

Pattern Gain

Ausgangspegel, um dieses Pattern an andere anzugleichen

Scale

Notenauflösung: 8th(T), 16th(T), 16th, 32nd

Passen Sie nach dem Wechsel auf eine Triolen-Scale auch `LAST` `STEP` an

Shuffle

Pattern Level

Accent Volume

Accent Depth

Master Probability

Gilt für alle Steps im Pattern

Flam Space

stellt die Geschwindigkeit zwischen den Flam-Schlägen ein, 0 bis 8

`KIT` **Ref SW**

Bei ON lädt ein Pattern sein eigenes Kit

Variationen

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie Variationen auswählen, kopieren, löschen oder verketten oder letzte Steps festlegen möchten.

Eine Variation auswählen

`VARIATION`-Taster A-H

Eine Variation löschen

`CLEAR` + `VARIATION`

Eine Variation kopieren

`COPY` › `VARIATION` › Quelle › Ziel › OK

Die Länge einer Variation ändern

`LAST` *legt fest, wie lang eine Variation oder ein einzelner Track ist*

`LAST` › `VARIATION` › `STEP`

`SHIFT` + `STEP` legt stattdessen den ersten Step fest

Halten Sie mehrere `VARIATION`-Taster, um sie gemeinsam zu ändern

Eine Variation hat höchstens 16 Steps. Längere Patterns verwenden eine Variations-Kette

Die Track-Länge ändern

`LAST` › `TRACK` › `STEP`

Ohne gewählten Track gilt es für die als OFF angezeigten Tracks (MULTI)

Letzten Step eines Tracks zurücksetzen: `LAST` › `CLEAR` + ein Track-Taster

Variations-Kette

`VARI CHAIN` *spielt mehrere Variationen nacheinander*

Erstellen

> Drücken Sie die `VARIATION`-Taster gleichzeitig
>
> Die gewählten Variationen werden als Kette abgespielt

Abbrechen

> `VARI CHAIN`
>
> Abbrechen während der Wiedergabe lässt eine Variation im Loop laufen und löscht die gespeicherte Kette

Während eine Kette spielt

> `TR-REC` + eine Variation in der Kette bearbeitet diese Variation live

> Ein Druck auf eine Variation außerhalb der Kette spielt diese. Drücken Sie eine Variation in der Kette, um zurückzukehren

Jedes Pattern kann eine Kette speichern (WRITE)

Eine nicht spielende Variation programmieren

`TR-REC` + `VARIATION`: das Ziel leuchtet rot, die spielende bleibt weiß

Ein Pattern: 8 Variationen mit bis zu 16 Steps



VARI CHAIN: bis zu 8 × 16 = 128 Steps, 8 Takte in Sechzehnteln

Pro Pattern lässt sich eine Kette speichern (WRITE)

Kürzere Variationen: FIRST STEP und LAST STEP



Steps 13-16 entfallen

LAST STEP = 12

Dazu 4 Fill-Ins

`FILL 1` `FILL 2` `FILL 3` `FILL 4`

auf Abruf gespielt mit FILL IN TRIG oder automatisch

Länger als 8 Takte

Bis zu 16 Patterns verketten oder einen Song bauen



Fill-Ins

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie automatische oder manuelle Fill-Ins möchten oder ein Fill-In im Step-Recording aufnehmen.

Automatische Fill-Ins (in regelmäßigen Abständen)

`FILL IN TRIG` *spielt eine Fill-Variation auf Abruf oder automatisch in festen Abständen*

`SHIFT` + `FILL IN TRIG`

> `C1` zur Auswahl des Fill-Ins (FILL1-4 oder Variationen A-H)

> `C2` zum Einschalten von AUTO FILL IN

> `C3` zum Einstellen der Takte zwischen Fill-Ins (2, 4, 8, 12, 16 oder 32)

Manuelle Fill-Ins

Wählen Sie das Fill-In wie bei automatischen Fill-Ins

`FILL IN TRIG` spielt das Fill-In auf Abruf

Ein Fill-In im Step-Recording aufnehmen

`SHIFT` + `FILL IN TRIG`

> `C4` zum Festlegen des ersten Steps
>
> `C5` zum Festlegen des letzten Steps
>
> `C6` zur Auswahl des zu bearbeitenden Fill-Ins

Ein Fill-In beim Bearbeiten loopen (PREVIEW MODE)

`SHIFT` + `FILL IN TRIG` › `ENTER`

`ENTER` beendet den Preview-Modus

Step-Recording (TR-REC)

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie Steps einzeln eingeben und bearbeiten möchten, einschließlich Velocity, Sample-Slices und Noten.

Steps eingeben

Steps mit Standard-Velocity

> `VARIATION` wählen
>
> `TRACK` › `STEPS`

Steps von Layer A oder B (Tracks 1-4) oder alternative Sounds (Tracks 5-10)

> A oder B + `STEPS`
>
> Nach `AMP` zeigen die Pfeiltaster Pegel und Balance zwischen den Layern

Schwache Steps

> `SHIFT` + `STEPS`
>
> Die Velocity-Werte stammen aus Normal Velocity und Weak Velocity in den Projekteinstellungen

Sub-Steps

> `SUB` *teilt einen Step in Sub-Steps, etwa Duolen, Triolen, Quartolen und Flams*
>
> `SUB` + `C6` zur Auswahl der Anzahl der Unterteilungen
>
> `STEP` zum Hinzufügen eines Sub-Steps

Akzent-Steps

> *ACCENT markiert Steps für eine Lautstärkeanhebung, der LEVEL-Regler bestimmt deren Stärke*
>
> `ACCENT (STEP)` › `STEPS`
>
> `ACCENT (LEVEL)`-Regler zum Einstellen der Akzent-Lautstärke

Steps bearbeiten

Einen `STEP` halten und `C1`-`C6` drehen

> Velocity
>
> Start (verschiebt das Timing)
>
> Substep (Rolls)
>
> **Probability**
>
> > *niedrigere Werte lassen den Step seltener erklingen*
>
> **Cycle:** legt die Durchläufe fest, in denen der Step erklingt (siehe unten)
>
> `C6` stellt NOTE ein 1.50 (siehe Melodisches Spielen weiter unten)

So funktioniert CYCLE

CYCLE fügt keine Steps hinzu und entfernt keine. Es legt automatisch fest, in welchen Wiederholungen des Patterns ein vorhandener Step erklingt.

Beispiel: ein eintaktiges Pattern mit einer Snare auf Step 13. Das Pattern läuft Takt für Takt im Loop:

> **1/1 (Standard):** die Snare erklingt in jedem Takt
>
> **2/2:** Takte 2, 4, 6, 8 und so weiter
>
> **1/3:** Takte 1, 4, 7 und so weiter
>
> **5/8:** nur Takt 5, dann Takt 13, 21 und so weiter

> **1st Only:** nur der erste Takt nach START

A/B: der Step erklingt in Wiederholung A von je B Wiederholungen. Alle anderen Steps spielen normal. Zum Einstellen den Step-Taster halten und `C5` drehen.

Einen Track löschen

> `CLEAR` + ein Track-Taster `BD` bis `RC`

Einzelne Steps löschen

> `TRACK` › `SHIFT` + `CLEAR`, während der Track spielt

Einen Sample-Slice-Step bearbeiten

Einen zerschnittenen Break auf einem Track spielen, mit einem anderen Slice auf jedem Step

> Funktioniert nur, wenn der `GEN` auf `SAMPLE` steht und SLICE MODE auf ON

`STEP` + `C6` zur Auswahl des Slice

NOTE-Werte bearbeiten 1.50

`TR-REC` › einen `STEP` lange drücken › den `STEP` halten + `C6`, um NOTE einzustellen

> -24 bis +24 Halbtöne, wobei TUNE und COARSE des `GEN` als NOTE = 0 gelten

> „---“ übernimmt die NOTE des vorherigen Steps

> Überschreiten NOTE plus COARSE den Bereich des Generators, wird die Tonhöhe um eine Oktave nach unten oder oben versetzt

Einige Generatoren sowie `SAMPLE`-Generatoren mit eingeschaltetem SLICE unterstützen NOTE nicht

Bei Layer-Tracks lässt sich NOTE pro Layer ein- oder ausschalten, beide Layer erhalten aber denselben NOTE-Wert

Alle NOTE-Daten eines Tracks löschen

> `CLEAR` + `INST PLAY` + `TRACK`

> Läuft eine Variations-Kette, werden die NOTE-Daten in allen Variationen der Kette gelöscht

Spielen und Aufnehmen in Echtzeit (INST PLAY / INST REC)

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie die Tracks live spielen, in Echtzeit aufnehmen, quantisieren oder Rolls aufnehmen möchten.

Tracks in Echtzeit spielen

`INST PLAY`

Tracks in Echtzeit aufnehmen

`INST REC` › `VARIATION` wählen › `START` › `STEPS` zum Spielen der Noten

Quantisierung

`SHIFT` + `INST REC` schaltet die Quantisierung während der Aufnahme ein und aus

Sub-Steps, schwache Schläge und getrennte Layer-Sounds aufnehmen

Wie bei `TR-REC`

Alternative Sounds aufnehmen

`LAYER B` oder einen Track-Taster `RS` bis `RC` halten und Step-Taster 5-10 drücken

Einen Roll aufnehmen

`ROLL X1` *ergibt Sechzehntel-Rolls,* `ROLL X2` *Zweiunddreißigstel, beide zusammen Vierundsechzigstel*

Im Play Mode INST `ROLL X1` oder `ROLL X2` halten (beide für Vierundsechzigstel) und Step-Taster 1-10 drücken

Einen Roll halten

> `INST PLAY` halten und `STEP` 1-10 oder `ROLL X1` / X2 drücken, um ihn einzurasten
>
> Zum Beenden `ROLL X1` oder X2 erneut drücken

`ROLL X1` + `ROLL X2` zusammen ergeben Vierundsechzigstel. Roll X4 Speed in den Play-Mode-Einstellungen wählt Normal oder Triplet

Roll 1st Note 1.20

> `SHIFT` + `INST PLAY` › `C3` zur Auswahl von Roll 1st Note (angezeigt bei PlayMode = `INST`)
>
> **Immediate:** Noten werden sofort beim Drücken eines Step-Tasters ausgelöst
>
> **Quantized:** Noten werden auf die Sub-Steps des Rolls quantisiert

Play Mode

`SHIFT` + `INST PLAY` › `C3` für alle Einstellungen

`INST PLAY` + `STEPS` 13-16 zur schnellen Modusauswahl

Modi

> **Instrument**
>
> > `STEPS` 1-10 spielen `BD-RC`
> >
> > **Play Velocity:** 1-127, `MORPH` (der Schieberegler bestimmt sie) oder `TR-REC` DEF
>
> **16 Velocity**
>
> > Ein Instrument auf `STEPS` 1-16, eine Velocity pro Taster
> >
> > `SHIFT` + `INST PLAY`: Curve (-64 bis +64) und Order (L>H oder H>L)
>
> **Slice**
>
> > `STEPS` 1-16 spielen die Slices (nur `SAMPLE`-Generatoren)
>
> **Snapshot**
>
> > *sichert und ruft Reglerstellungen für einen Track ab, bis zu 16 pro Track*
> >
> > Jeder speichert bis zu 6 Reglerstellungen bei Layer-Tracks oder 3 bei Single-Tracks
> >
> > Snapshots mit `SHIFT` + `COPY` › PATTERN im Pattern sichern
> >
> > **Einen Snapshot erstellen**
> >
> > > Einen `STEP` halten und die Regler im Instrument-Bedienfeld drehen, dann loslassen

Einen Snapshot auslösen

Einen hell leuchtenden `STEP` drücken

Eine Snapshot-Performance aufnehmen

`INST REC` › `MOTION (ON)` › ein hell leuchtender `STEP` nimmt den Snapshot als Motion-Daten im Sequenzer auf und ersetzt frühere Motion-Daten

Einen Snapshot löschen

`CLEAR` + ein hell leuchtender `STEP`

Keyboard 1.50

Melodisches Spielen und Aufnehmen, siehe Melodisches Spielen weiter unten 1.50

Melodisches Spielen (KEYBOARD)

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie mit den Step-Tastern Melodien auf einem Generator spielen und aufnehmen möchten.

Vorbereitung

Schalten Sie zuerst NOTE SW in den `GEN`-Einstellungen ein

Nicht verfügbar für ANALOG-Generatoren oder `SAMPLE`-Generatoren mit eingeschaltetem SLICE

Den Modus aufrufen

`INST PLAY` lange drücken, dann `INST PLAY` + einen Track-Taster `BD`-`RC` halten

Nur Tracks, die KEYBOARD unterstützen, leuchten weiß

Spielen

`STEPS` 1-13 spielen die Töne der Skala

Der NOTE-Bereich ist -24 bis +24 um TUNE und COARSE des `GEN` (NOTE = 0)

Töne außerhalb des Bereichs des Generators werden um eine Oktave nach unten oder oben versetzt und leuchten gelb

`STEP` **14:** hebt die Tonhöhe um eine Oktave an, solange er gehalten wird

`STEP` **15 / 16:** senkt / hebt die Tonhöhe um eine Oktave (bis zu zwei Oktaven)

`SHIFT` + `STEP` **15 / 16:** verschiebt den Grundton-Step nach links / rechts

Aufnehmen

`INST REC` wie gewohnt

Die gespielten Skalentöne werden als NOTE auf jedem Step aufgenommen

Keyboard-Einstellungen

Im KEYBOARD-Modus `SHIFT` **+** `INST PLAY`

> **Scale**
>
> > Chromatic, Dur, Moll, Kirchentonarten, Pentatoniken, Blues, Bebop und viele mehr
> >
> > **Chromatic:** hell leuchtende Steps sind die weißen Tasten, schwach leuchtende Steps die schwarzen Tasten
>
> **Root Step**
>
> > 1-12, legt fest, wo NOTE = 0 auf den Step-Tastern liegt
>
> **Octave**
>
> > -2 bis +2, springt auf 0 zurück und leuchtet gelb, wenn der Bereich überschritten wird

---

Motion

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie Reglerbewegungen pro Pattern oder Step aufnehmen, bearbeiten oder löschen möchten.

Motion aufnehmen und abspielen

`MOTION (REC)` während das Pattern läuft, um aufzunehmen

`MOTION (ON)` zum Abspielen

Motion löschen

`CLEAR` + ein Regler löscht nur die MOTION-Daten dieses Bedienelements

`SHIFT` + `MOTION (ON)` › `A`-`H` löscht alle Motion-Daten dieser Variation

Motion pro Step hinzufügen / bearbeiten

`STEP` + `RIGHT ARROW` › `C1`-`C6` zum Ändern der Motion-Werte

Halten Sie den `STEP` und drücken Sie einen Track-Taster für den Track, oder `ACCENT (STEP)` für die Effekte

Was aufgenommen wird

`BD`-`HT`: TUNE, DECAY, MIX, CTRL 1-3

`RS`-`RC`: TUNE, DECAY, CTRL

REVERB LEVEL und TIME, DELAY LEVEL, TIME und FEEDBACK

`MASTER FX` ON und CTRL 1-3, `ANALOG FX` ON, `FILTER` und DRIVE

Song-Modus

↑ Inhalt

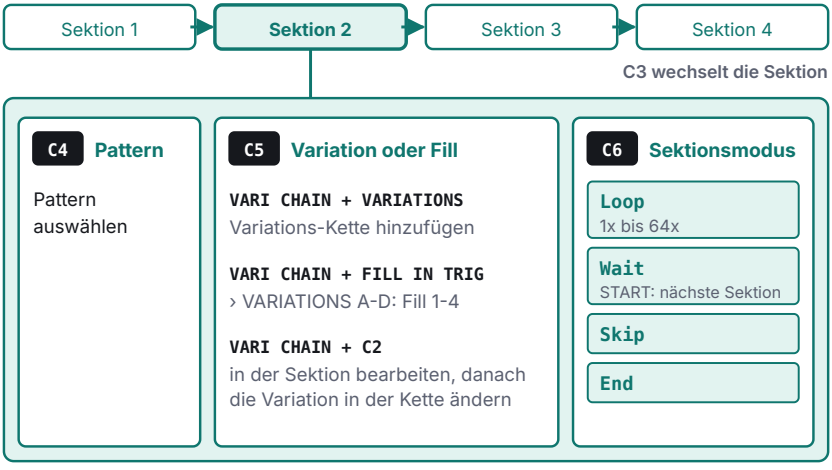
Lesen, wenn Sie Patterns zu einem Song verketten und dessen Sektionen bearbeiten möchten.

Einen Song erstellen

`SONG` › `STEP` **zur Auswahl eines Songs**

> `CLEAR` + `SONG` löscht einen Song

`SHIFT` + `SONG` zum Bearbeiten des Songs



Bis zu 16 Variationen / Fill-Ins pro Sektion über eine Variations-Kette

Song-Einstellungen

SHIFT + SONG, eine Sektion wählen, dann Pfeil rechts

NAME EDIT, Project Tempo (40,00 bis 300,00), Tempo Source (PATTERN oder PROJECT)

Den Song mit WRITE sichern

Das Song-Modus-Display zeigt deutlichere Bezeichnungen für die Funktionen der Regler 1.50

Bearbeitungsfunktionen

Sektion einfügen

> SHIFT + CLEAR fügt eine Sektion vor der gewählten Sektion ein

Sektion löschen

> CLEAR

Weitere Bearbeitungen

> ENTER › C6 zur Auswahl › ENTER
>
> - Copy
> - Paste
> - Double
> - Move
> - Insert

> > Clear

Kit-Bearbeitung

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie ein Kit auswählen, Kit-Einstellungen bearbeiten, Kit-Effekte einstellen oder Regler zuweisen möchten.

Kit auswählen

`KIT` › `C6` › `EXIT`

Alle 128 Kits können gleichzeitig bearbeitet werden. Kits in Bearbeitung sind mit einem Sternchen markiert

Kit-Einstellungen bearbeiten

`SHIFT` + `KIT`

Effekte

Hall und Delay

> Einstellen mit den Hall- und Delay-Reglern in der oberen Reihe
>
> **Hall-Typen:** AMBI, ROOM, HALL1, HALL2, PLATE, MOD
>
> **Delay-Typen:** DELAY, PAN, ECHO, PITCH
>
> **Send-Pegel einzelner Instrumente**
>
> > `TRACK` + `REVERB (LEVEL)` und `DELAY (LEVEL)` zum Einstellen

Jedes Instrument zu den Effekten routen

> `TRACK` › `SHIFT` + `(FX)-Taster` › `C4` **zum Einstellen des Routings**
>
> > ANALOG
> >
> > MASTER
> >
> > THROUGH

Externen Audioeingang zu den Effekten routen

> `SHIFT` + `KIT` › `ARROWS` zur EXT IN-Seite › `C4` zum Einstellen des Routings
>
> EXT IN kann auch gesampelt, per Side Chain genutzt und an Hall und Delay geschickt werden

Master-FX

Einrichten

SHIFT + MASTER FX (ON) › ENTER › C6 zur Auswahl des FX-Typs › ARROWS zur Seitenwahl und C1-C6 zum Einstellen der Werte › EXIT

Anwenden

MASTER FX (ON) › Regler CTRL 1-3 bestimmen die Effektintensität

Typen

BYPASS, CRUSHER, FILTER +DRIVE, DJFX LOOPER, ISOLATOR, SCATTER, FLANGER, PHASER, SIDE BAND FILTER, COMPRESSOR, FET COMP 76, SDD-320, TRANSIENT, TRANSIENT 2, NOISE

Neuere FX-Typen

ROLL, ROLL2, REV PAN DELAY, SBF-325 1.50

303 VINYL SIM, 404 VINYL SIM, CASSETTE SIM, DJFX DELAY 1.20

Analog-FX

Einrichten

SHIFT + ANALOG FX (ON) › ARROWS zur Seitenwahl und C1-C6 zum Einstellen der Werte › EXIT

Routing

SHIFT + ANALOG FX (ON) › ENTER öffnet das ROUTING-Popup › C6 zur Auswahl von FILTER DRIVE, FILTER oder DRIVE › EXIT

FX **ROUTE:** MIX+ANA oder ANALOG. ANALOG schickt den Klang des Analog-Effekts nur an die AFX OUT-Buchsen 1.50

Side Chain

SHIFT + KIT › ARROWS zur SIDE CHAIN-Seite › C1-C6 zum Einstellen der Werte › SHIFT + FX › ARROWS zur MIXER-Seite › C5 zum Einstellen von SC DEPTH › EXIT

Effekte zwischen Kits weiterlaufen lassen 1.50

> `MENU` › `PROJECT` › Keep Efx and ExtIn auf ON

Hall- und Delay-Send-Pegel pro Instrument

Einen Track-Taster `BD` bis `RC` halten und `REVERB (LEVEL)` oder `DELAY (LEVEL)` drehen

Knob Assign

`KNOB ASSIGN`, dann den zu bearbeitenden Regler drehen › `ARROWS` zur Wahl der Zuweisung › `C1`-`C6` zum Einstellen der Parameter, ihres Änderungsumfangs sowie ihrer Minimal- und Maximalwerte › `EXIT`

Jeder Regler kann bis zu vier Parameter steuern

IFX Delay TIME kann einem Regler zugewiesen werden 1.50

Instrument-Bearbeitung

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie einen Sound formen möchten: Generator, Filter, Amp, Kompressor, Effekte, LFO, Mixer und Sichern.

Ein Instrument auswählen (INST BANK)

`TRACK` › `INST` › `C4` zur Auswahl der Kategorie › `C5` zur Auswahl des Ordners › `C6` zur Auswahl des Instruments › `INST` oder `EXIT`

Einen Klangerzeuger auswählen (SELECT GEN)

`TRACK` › `SHIFT` + `GEN` › `C4` zur Auswahl der Kategorie › `C5` zur Auswahl des Ordners › `C6` zur Auswahl des Generators › `GEN` oder `EXIT`

Einen Klangerzeuger einrichten

`TRACK` › `GEN` › `ARROWS` › `C1`-`C6` zum Einstellen der Werte

Einige Percussion-Generatoren, zum Beispiel die 808 Open Hi-Hat, haben MUTE TRG (OFF bis RC), womit das stummzuschaltende Instrument gewählt wird. MUTE DCY (808 Open Hi-Hat) stellt die Stärke des Mute-Effekts ein

8X Bass Drum und 8X Snare Drum haben einen Mute-Parameter. Mute Trigger wurde für 8X Crash Cymbal und 8X Hand Clap ergänzt 1.20

Neue Instrumente: 909 Bass Line und 808 Bass Line 1.20 sowie 50 FM-Instrumente aus der TR-8S-Bibliothek 1.50

COARSE für alle FM-Generatoren 1.50

TUNE- und DECAY-Offsets erscheinen am GEN-Parameter als invertierter Balken 1.50

Den Filter anwenden

TRACK › FILTER › C1-C6 zum Einstellen der Werte

Der Equalizer-Filter hat einen SW-Parameter

Der Filtertyp wird als Grafik angezeigt 1.50

Den Amp anwenden

TRACK › AMP › C1-C6 zum Einstellen der Werte

GAIN reicht bis 24,0 dB 1.20

Den Kompressor anwenden

TRACK › SHIFT + AMP › C1-C6 zum Einstellen der Werte

Effekte anwenden

TRACK › FX › ENTER › C6 zur Auswahl von EFFECT › ENTER › C1-C6 zum Einstellen der Werte

Typen: BYPASS, DRIVE, CRUSHER, FILTER, BOOST, ISOLATOR, SATURATOR, EQUALIZER, FREQ SHIFT, RING MOD, SPREAD, CHORUS, PITCH DELAY, FLANGER, PHASER, DELAY, SDD-320, FATTENER, SBF-325 1.50

Parameter mit dem LFO verändern

TRACK › SHIFT + FILTER › C1-C6 zum Einstellen der Werte

MODE 1.20

> **PATTERN:** der LFO startet beim Start des Patterns neu an seiner PHASE
>
> **TRIGGER:** der LFO startet bei jeder ausgelösten Note neu an seiner PHASE
>
> **TRIG 1X / TRIG 1/2X:** startet beim Trigger neu und endet nach einem Zyklus / einem halben Zyklus
>
> **FREE:** frei laufend

S&H 1.20

> OFF, 1/64 bis 3/4 (stufenförmiger LFO) oder TRIGGER (hält den Spitzenwert, wenn eine Note ausgelöst wird)

Neue Ziele: LAYER A und B PAN sowie IFX DELAY TIME 1.50

Ein Instrument sichern

`SHIFT` + `COPY` › `C6` zur Auswahl von „`INST`“ › `C6` und `ENTER` zum Bearbeiten von Kategorie und Name

Den Mixer einrichten

`TRACK` › `SHIFT` + `FX` › `C1`-`C6` zum Einstellen der Werte

REFLECT to GAIN

> `SHIFT` + `FX` › Pfeil rechts bis zur letzten Seite › `ENTER`
>
> Pegel mit den Fadern einstellen (oder `C3` für den Track und `C6` für die Lautstärke) › `ENTER` › OK
>
> Wenn Sie dazu aufgefordert werden, alle Fader ganz aufziehen

INDV OUT-Optionen

> PARA, INDIV, TRIG A&B, TRIG A, TRIG B, DIR ANA8, DIR ANA9, MIX ONLY
>
> **MIX ONLY** 1.50**:** der Track wird nur über MIX OUT ausgegeben, nicht über INDV/TRIG OUT

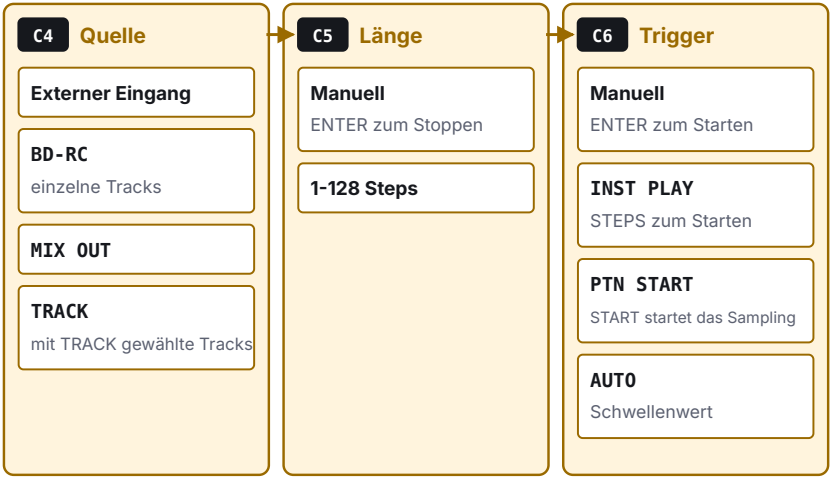
Sampling

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie Schritt für Schritt Audio in den TR-1000 aufnehmen möchten.

Ablauf des Samplings

`SAMPLE`



> `ENTER` zum Scharfschalten des Sampling-Triggers

Sampling-Extras

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie interne Sounds neu sampeln, Audio von USB importieren oder Sample-Slots verwalten möchten.

Interne Sounds neu sampeln

`SAMPLE` › `C4` `BD-RC` oder MIX OUT

Audio von USB importieren

Formatieren Sie den USB Flash-Speicher zuerst am TR-1000 (64 GB oder weniger)

`MENU` › `FILE` › `IMPORT` › USER `SAMPLE` › Datei oder Ordner › `ENTER` › Zielkategorie wählen

Ein Ordner importiert alle seine Dateien auf einmal

Sample-Slots

Jedes Mal, wenn ein Slice oder Sample in einem Kit gesichert wird, wird ein Sample-Slot belegt. Importieren belegt keinen

In einem Projekt ohne Samples stehen bis zu 500 Sample-Slots zur Verfügung. Projekt 1 beginnt mit 154 freien

Bis zu 14 Stereo-Samples erklingen gleichzeitig. Darüber hinaus erklingen nur die Generatoren von Layer A

Einem Track ein Sample zuweisen

↑ Inhalt

Lesen, wenn eine Aufnahme fertig ist und Sie sie auf einen Track legen möchten.

Nach Abschluss der Aufnahme erscheint der Sample-Editor

`ENTER` › `C3` zur Wahl von WRITE & ASSIGN › `ENTER` › Track-Taster zur Wahl des Tracks › `C3` zur Wahl von EXECUTE › `ENTER`

Samples bearbeiten

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie Start und Ende, Loop oder Gain eines Samples einstellen möchten.

SHIFT + SAMPLE

`C1` Sample-Start

`C3` Sample-Ende

`C5` Zoom

`C6` **weitere Bearbeitungsfunktionen**

> Speichern unter
>
> Normalisieren
>
> Emphasis / Exciter
>
> Zero Snap

Sample-Slots optimieren (SMP SLOT)

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie Sample-Slots freigeben müssen, die von ungenutzten Slices belegt sind.

Gibt alle von ungenutzten Slices belegten Slots frei

`MENU` › `UTILITY` › `SMP SLOT` › `ENTER` zeigt die Slot-Informationen › `ENTER` optimiert und überschreibt das Projekt › `EXIT`

SAMPLE GEN einrichten

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie einen Sample-Generator stimmen, in der Tonhöhe ändern, loopen oder einrichten möchten.

`GEN` › `ARROWS` zum Blättern durch die Seiten

`C1` TUNE (fein / stufenlos)

`C2` SLICE NUM wählt den zu bearbeitenden Slice (nur bei eingeschaltetem Slice-Modus)

`C3` SPEED stellt die Wiedergabegeschwindigkeit unabhängig von der Tonhöhe ein (erfordert STRETCH ein und BPM SYNC aus)

`C4` COARSE-Stimmung in Halbtönen

`C5` BPM SYNC spielt das Sample synchron zum Master-Tempo

`C6` STRETCH stellt den Stretch-Modus ein

Slicing

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie ein Sample in Slices aufteilen und die Slice-Einstellungen festlegen möchten.

`GEN` › `ARROWS` zum WAVE-Display › `C4` zum Einschalten des Slice-Modus

Der Slice-Modus beginnt mit 16 zeitlich gleich langen Slices

Einstellungen

`C1` Slice-`START`

`C2` Slice wählen (SELECT)

`C3` Slice-Länge (LENGTH)

`C4` SLICE ON / OFF

`C5` **CURSOR**

> `SHIFT` + `C5` schaltet die Loop-Wiedergabe ein / aus

`C6` ZOOM

`ENTER` **für weitere Bearbeitungsfunktionen**

> ADD SLICE
>
> DELETE SLICE (`CLEAR` als Kurzbefehl)
>
> DELETE ALL Slices
>
> **AUTO SLICE-Einstellungen**
>
> > Zeitliche Unterteilung
> >
> > Pegel
> >
> > Transienten

Performance-Funktionen

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie beim Spielen den Morph-Schieberegler, Mutes, Step-Loops oder Cue nutzen möchten.

Einstellungen des Morph-Schiebereglers

der `MORPH`-Schieberegler bewegt mehrere gesicherte Reglereinstellungen gleichzeitig

`SHIFT` + `MORPH` › `STEP` zur Wahl des Morph-Slots › `FX`- und Instrument-Regler zum Einstellen der Werte › `EXIT`

16 Morph-Slots, im Kit gesichert

`ACCENT (STEP)`, dann die Pfeile, um die Parameter von REVERB, DELAY, MFX und AFX zu erreichen

Blinkt der `MORPH`-Taster, drücken Sie ihn, um Morph einzuschalten

Tracks stummschalten

MUTE + TRACKS schaltet einzelne Tracks stumm / wieder ein

MUTE + CLEAR hebt die Stummschaltung aller Tracks auf

Step-Loops

STEP LOOP wiederholt den oder die gehaltenen Steps, während das Pattern läuft

START › STEP LOOP › STEPS spielt den oder die gewählten Steps im Loop

Mehrere Steps loopen in der Reihenfolge, in der Sie sie gedrückt haben. Erneut STEP LOOP drücken zum Beenden

Cue

CUE schickt die gewählten Tracks nur auf den Kopfhörer

SHIFT + MUTE › TRACKS: nur die gewählten Tracks werden über den Kopfhörer ausgegeben

MUTE schaltet CUE aus

Synchronisation und externes Audio

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie den TR-1000 mit anderen Geräten synchronisieren oder externes Audio durch ihn leiten möchten.

Synchronisation mit MIDI-Geräten

Der TR-1000 empfängt MIDI-Clock-, Start-, Stop- und Continue-Meldungen, um einem anderen Gerät zu folgen. Er sendet sie auch

Verbinden Sie MIDI OUT mit MIDI IN des anderen Geräts und dessen MIDI OUT mit MIDI IN des TR-1000

Tempo Sync in MENU › PROJECT wählt die Clock-Quelle: Auto, MIDI, USB oder INT

MIDI Out 1 und MIDI Out 2 in MENU › SYSTEM › MIDI sind MIDI oder DIN SYNC. Out 2 kann auch THRU sein

THRU (Hard Through) gibt das an MIDI IN Ankommende direkt aus, ohne die Software zu durchlaufen. Nutzen Sie Out 2 als THRU, um den TR-1000 in die Mitte einer Kette zu setzen

Mit DIN Sync kann das Gerät mit Vintage-Geräten synchronisiert werden

Track Sync: All Tracks ergibt die genaueste Synchronisation, Layered Gens weniger Latenz bei externer Synchronisation

Sync Delay verschiebt den Start des Patterns, -100 bis +100. Positive Werte ziehen den Start vor

Synchronisation mit analogen Geräten

TRG IN-Buchse: Trig In stellt Sync (Trigger als Clock), Start (Start und Stopp), Head (zurück zum Anfang) oder Clock (ein Step pro Trigger) ein

Trig In Sync Clock: 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12 oder 24 Sync-Clocks pro Schlag des Eingangs

TRG OUT-Buchse: der als TRIGGER OUT gewählte Track sendet Trigger. Trig Out stellt Trig (Track-Timing), Head oder End (Anfang oder Ende des Patterns) ein

CLK OUT-Buchse: sendet ein Sync-Signal. Sync Out Clock stellt 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12 oder 24 pro Schlag ein

Verwenden Sie für alle diese Buchsen Mono-Miniklinkenkabel

Pedal

Expression-Pedal EV-5 oder Fußschalter FS-5U oder FS-6 an der PEDAL-Buchse. Ziele siehe Wichtige Menü-Einstellungen

Externer Audioeingang (EXT IN)

Schließen Sie einen Synthesizer oder eine Drum Machine an die EXTERNAL IN-Buchsen an und behandeln Sie ihn wie einen Track

Eingangsmodus: ein Stereo-Eingang oder zwei Mono-Eingänge (Ext In Mode)

Sie können den Eingang sampeln, Side Chain anwenden, ihn an Hall und Delay schicken, zum MASTER- oder ANALOG-Effekt routen und seinen Ausgang wählen (MIX OUT oder zuweisbarer Ausgang)

Pegel: EXT IN-Regler sowie Ext In Gain, Ext In Att. (ON bei lauten Geräten), Mono1 Level, Mono2 Level und USB Level in `MENU` › PROJECT › SOUND

Effekt-Routing: `SHIFT` + `KIT` › `ARROWS` zur EXT IN-Seite › `C4`

Bei eingeschaltetem Keep Efx and ExtIn reißt der externe Sound beim Kit-Wechsel nicht ab 1.50

MIDI

↑ Inhalt

Lesen, wenn Sie MIDI-Kanäle, Modi, CC-Nummern oder andere Meldungen brauchen.

Kanäle und Meldungen

Pattern Ch Standard 10, Bereich 1-16: der MIDI-Kanal des Sequenzers

Kit Ch Standard 1, Bereich 1-16: Program Change (0-127) auf diesem Kanal wechselt das Kit

MIDI Mode: Single Ch. nutzt den Pattern Ch für alles. **Each Track Ch.** 1.20 gibt jedem Track einen eigenen Kanal. Damit lassen sich einzelne Slices sequenzieren.

Clock, Start, Continue, Stop: werden gesendet und empfangen. Song Position: wird gesendet und empfangen, wenn der Song-Modus gewählt ist.

Nicht unterstützt: SysEx, Song Select, Pitch Bend, Aftertouch, Tune Request, Active Sensing, All Notes Off, Reset All Controllers.

Menü-Schalter: Tx / Rx Program Change, Tx / Rx Edit Data (CC), Tx / Rx Note, Rx Start Stop Cont. MIDI Out 1 / Out 2: MIDI oder DIN SYNC (Out 2 auch THRU). Soft Through sendet MIDI IN erneut an MIDI OUT.

Notenbelegung bei Single Ch.

INST	Haupt	Nur Layer A	Layer B und Alt.
BD	36 (C2)	35 (B1)	99 (D#7)
SD	38 (D2)	40 (E2)	104 (G#7)
LT	43 (G2)	41 (F2)	105 (A7)
HT	50 (D3)	48 (C3)	112 (E8)
RS	37 (C#2)	-	56 (G#3)
HC	39 (D#2)	-	54 (F#3)
CH	42 (F#2)	-	44 (G#2)
OH	46 (A#2)	-	58 (A#3)
CC	49 (C#3)	-	61 (C#4)
RC	51 (D#3)	-	63 (D#4)
TRG	84 (C6)	-	-

Alles einstellbar in MENU › SYSTEM › MIDI › Inst Note.

Noten bei Each Track Ch. 1.20 1.50

BD Kan. 1

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Haupt **16~64** · Nur Layer A **65~113**

FESTE NOTEN

Haupt **114** · Nur Layer A **115** · Nur Layer B / Alt. **116**

SLICE 1-16

Nur Layer A **0~15**

BD Kan. 2

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Nur Layer B / Alt. **65~113**

SLICE 1-16

Layer A+B **16~31** · Nur Layer B **0~15**

SD Kan. 3

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Haupt **16~64** · Nur Layer A **65~113**

FESTE NOTEN

Haupt **114** · Nur Layer A **115** · Nur Layer B / Alt. **116**

SLICE 1-16

Nur Layer A **0~15**

SD Kan. 4

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Nur Layer B / Alt. **65~113**

SLICE 1-16

Layer A+B **16~31** · Nur Layer B **0~15**

LT Kan. 5

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Haupt **16~64** · Nur Layer A **65~113**

FESTE NOTEN

Haupt **114** · Nur Layer A **115** · Nur Layer B / Alt. **116**

SLICE 1-16

Nur Layer A **0~15**

LT Kan. 6

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Nur Layer B / Alt. **65~113**

SLICE 1-16

Layer A+B **16~31** · Nur Layer B **0~15**

HT Kan. 7

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Haupt **16~64** · Nur Layer A **65~113**

FESTE NOTEN

Haupt **114** · Nur Layer A **115** · Nur Layer B / Alt. **116**

SLICE 1-16

Nur Layer A **0~15**

HT Kan. 8

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Nur Layer B / Alt. **65~113**

SLICE 1-16

Layer A+B **16~31** · Nur Layer B **0~15**

RS Kan. 9

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Haupt **16~64** · Nur Layer B / Alt. **65~113**

FESTE NOTEN

Haupt **114** · Nur Layer B / Alt. **115**

SLICE 1-16

Layer A+B **0~15**

HC Kan. 10

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Haupt **16~64** · Nur Layer B / Alt. **65~113**

FESTE NOTEN

Haupt **114** · Nur Layer B / Alt. **115**

SLICE 1-16

Layer A+B **0~15**

CH Kan. 11

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Haupt **16~64** · Nur Layer B / Alt. **65~113**

FESTE NOTEN

Haupt **114** · Nur Layer B / Alt. **115**

SLICE 1-16

Layer A+B **0~15**

OH Kan. 12

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Haupt **16~64** · Nur Layer B / Alt. **65~113**

FESTE NOTEN

Haupt **114** · Nur Layer B / Alt. **115**

SLICE 1-16

Layer A+B **0~15**

CC Kan. 13

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Haupt **16~64** · Nur Layer B / Alt. **65~113**

FESTE NOTEN

Haupt **114** · Nur Layer B / Alt. **115**

SLICE 1-16

Layer A+B **0~15**

RC Kan. 14

NOTEN MIT COARSE (-24 BIS +24)

Haupt **16~64** · Nur Layer B / Alt. **65~113**

FESTE NOTEN

Haupt **114** · Nur Layer B / Alt. **115**

SLICE 1-16

Layer A+B **0~15**

TRG Kan. 15

FESTE NOTEN

Haupt **114**

Coarse- und feste Notengruppen sind neu in 1.50. Das Auslösen von Slices ist neu in 1.20. Die Noten 16~31 auf geraden Kanälen spielen Slices auf Layer A+B. TRG hat keinen Coarse-Bereich.

Control Change (Senden und Empfangen)

CC	Parameter
9	EXT IN
12 / 13 / 14	DELAY LEVEL / TIME / FEEDBACK
15	MASTER FX ON
16 / 17 / 18	MASTER FX CTRL1 / CTRL2 / CTRL3
19	ANALOG FX ON
20 / 21	FILTER / DRIVE
89	MORPH
90 / 91	REVERB TIME / LEVEL

INST	TUNE	DECAY	MIX	CTRL1	CTRL2	CTRL3	LEVEL
BD	22	23	24	25	26	27	28
SD	29	30	31	46	47	48	49
LT	50	51	52	53	54	55	56
HT	57	58	59	60	61	62	63

INST	TUNE	DECAY	CTRL	LEVEL
RS	80	81	82	83
HC	84	85	86	87
CH	102	103	104	105
OH	106	107	108	109
CC	110	111	112	113

INST	TUNE	DECAY	CTRL	LEVEL
RC	114	115	116	117