

AKAI
professional

XR20
BEAT PRODUCTION CENTER



BEDIENUNGSANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG.....	5	EFFEKTE	37
WILLKOMMEN BEI DER XR20 DRUM		SPEICHERN EINES DRUMSETS	38
MACHINE!	5	RECORD SETUP	39
DIE PATTERN/SONG AUFNAHMEMETHODEN ..	5	2.1 SEITE 1: AUSWAHL DER	
DIE ZWEI PATTERNARTEN	7	QUANTISIERUNG (QUANTIZE SELECT)	39
DIE VIER ARTEN DER SUB-PATTERNS	7	2.3 SEITE 2: GATE	41
WIE DAS "LOOPING" AUFNAHMEN		2.3 SEITE 3: AUSWAHL DES SWING	
ERLEICHTERT	8	WERTES (SWING SELECT)	41
WAS IST EINE STIMME?	8	2.4 SEITE 4: DAS METRONOM (CLICK)	
ANSCHLUSSÜBERSICHT	9	AKTIVIEREN UND DEN RHYTHMUS	
DIE OBERSEITE DER XR20	10	BESTIMMEN (CLICK SELECT)	41
DIE RÜCKSEITE DER XR20	13	2.5 SEITE 5: DIE LAUTSTÄRKE DES	
ANZEIGEN IM DISPLAY	14	METRONOMS EINSTELLEN (CLICK VOL)	42
GRUNDLAGEN	16	2.6 SEITE 6: VELOCITY SENSITIVITY	42
KOMMUNIKATION MIT DER XR20	16	2.7 SEITE 7: BEAT WERT	42
DER CURSOR	16	2.8 SEITE 8: NOTE WERT	43
DIE INC/DEC TASTEN	16	2.9 SEITE 9: PATTERN LÄNGE	43
DAS VALUE RAD	16	2.10 SEITE 10: VERSATZ EINES	
DIE ZIFFERTASTEN	16	PATTERNS ODER DRUM PARTS (OFFSET)	43
AUTOMATISCHES ZURÜCKSETZEN VON		2.11 SEITE 11: EIN PATTERN BENENNEN	
WERTEN	16	(NAME)	44
TASTEN ALS SCHALTER	17	PATTERNS EDITIEREN – ERASE	
10 SCHRITTE ZUR SOFORTIGEN		FUNKTIONEN	45
INBETRIEBNAHME	18	DRUM EVENTS BEI DER AUFNAHME	
DIE INSTRUMENTENLAYER	20	LÖSCHEN	45
GRUNDLAGEN DER AUFNAHME UND		LÖSCHEN EINES GANZEN PATTERNS	45
WIEDERGABE	20	LÖSCHEN ALLER EVENTS EINES	
PATTERNS AUFNEHMEN	25	EINZELNEN PADS	45
PATTERN PLAY MODUS	27	LÖSCHEN ALLER INSTRUMENT	
WIEDERGABE VON PATTERN MIT DEN PADS27		EVENTS IN SUB-PATTERN	46
AUFNAHME VON PATTERN SEQUENCES IN		PATTERNS EDITIEREN –	
EINEN SONG	27	COPY/SAVE FUNKTIONEN	47
PATTERNS ZU DEN PADS ZUWEISEN	27	SPEICHERN EINES PATTERNS	47
AUSWÄHLEN, EDITIEREN UND		EIN PATTERN KOPIEREN	47
ERZEUGEN VON DRUM SETS	29	EIN PATTERN VERLÄNGERN	48
WAS IST EIN DRUMSET?	29	PATTERNS EDITIEREN -	
AUSWAHL EINES DRUMSETS	29	TRANSPOSITION	49
ERZEUGEN UND EDITIEREN VON DRUM		PATTERN STEP EDIT	50
SETS	29	HINZUFÜGEN EINER NEUEN DRUM ZU	
SEITE 2: LAUTSTÄRKE DES		EINEM STEP	51
INSTRUMENTENLAYERS?	30	LÖSCHEN EINER DRUM NOTE VON EINEM	
SEITE 3: ZUWEISUNG VON SOUNDS ZU DEN		STEP	51
PADS	30	ÄNDERN DER LAUTSTÄRKE EINES DRUM	
SEITE 4: PAD LAUTSTÄRKE	31	SOUNDS AUF EINEM STEP	51
SEITE 5: PANORAMA	32	VERLASSEN DES STEP EDIT MODUS	51
SEITE 6: TONHÖHE	32		
SEITE 7: ATTACK ENVELOPE (NUR SYNTH) ..	33		
SEITE 8: DECAY ENVELOPE	33		
SEITE 9: RELEASE ENVELOPE (NUR SYNTH) ..	34		
SEITE 10: FILTER	34		
SEITE 11: TRIGGERING MODUS (ASN			
MODUS)	34		
SEITE 12: OUTPUT	35		
SEITE 13: DRUM SET NAME	36		

SONG MODUS	52	LEDS (LEDS OFF)	68
SONGS ABSPIELEN	52	HELLIGKEIT DER BELEUCHTUNG	
AUFNAHME EINES SONGS IN ECHTZEIT	53	(BACKLIGHT).....	68
MANUELLE SONG ERZEUGEN (SONG STEP		BATTERIELADESTAND	68
EDIT MODUS)	55	BATTERIE WARNMELDUNG	69
EINSTELLEN DES SONG TEMPOS	57	FREIEN SPEICHER ÜBERPRÜFEN (MEM	
EINE TEMPO ÄNDERUNG IM SONG		FREE).....	69
DEFINIEREN	57	SONG UND PATTERN DATEN ZU EINEM	
STEUERN DER WIEDERGABEPOSITION	58	MIDI SYS EX SPEICHERGERÄT SENDEN	
EIN PATTERN ENDLOS LOOPEN.....	58	(SEND OUT MIDI?).....	69
LÖSCHEN EINES SONGS	59	MIDI SYSEX SONG UND PATTERN DATEN	
SPEICHERN IHRES SONGS	59	ZUM XR20 ÜBERTRAGEN	70
VERLÄNGERN EINES SONGS	59	ANWENDUNGEN	71
EINEN SONG BENENNEN	60	MIDI SYNC	71
SYSTEM SETUP	61	XR20 ALS MIDI CLOCK MASTER.....	71
SEITE 1 / MIDI KANAL (MIDI CH)	61	XR20 ALS MIDI CLOCK SLAVE	71
SEITE 2 / MIDI NOTEN EMPFANGEN (DRUM		VORGEHENSWEISEN ZUR	
IN, 1-SHOT IN, SYNTH IN)	61	ZUSAMMENSTELLUNG VON	
MIDI NOTEN AUSGEBEN.....	62	PATTERNS UND SONGS	72
MIDI NOTE NUMMERN ZU DEN PADS		FILLS SCHNELL MIT DER COPY	
ZUWEISEN (NOTE).....	62	FUNKTION ERZEUGEN	72
EXTERNAL CLOCK EMPFANGEN (CLOCK IN)	63	KURZE PATTERNS IN LÄNGERE	
MIDI CLOCK SENDEN (CLOCKOUT)	63	PATTERNS MIT DER COPY FUNKTION	
MIDI IN MIT MIDI OUT ZUSAMMENFÜHREN		UMWANDELN	72
(MIDITHRU)	64	SPAREN SIE SPEICHERPLATZ DURCH	
DRUM SETS MIT MIDI		SONG STEPS	72
PROGRAMWECHSELBEFEHLEN		UNGERADE TAKTARTEN.....	72
UMSCHALTEN (PRG CHNG).....	64	EIGENSCHAFTEN	74
TEMPO AUSWAHL	66	TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN	74
BELEGUNG DER DUM NOTES (NOTE MAP) ...	66		
DRUMSET OVERRIDE FUNKTION (SET			
MODUS)	68		

EINFÜHRUNG

WILLKOMMEN BEI DER XR20 DRUM MACHINE!

Die Akai XR20 besitzt professionelle Drum-, 1-Shot und Synth Sounds und ist leicht zu bedienen. Sie können in Echtzeit zwischen den verschiedenen Instrumentenebenen umschalten. Wenn Sie die 12 Pads anschlagen (jedem Pad kann einer der verfügbaren Sounds zugewiesen werden), nimmt der integrierte Sequencer der XR20 exakt den Zeitpunkt auf, an dem Sie das jeweilige Pad angeschlagen haben und wie stark es angeschlagen wurde. Sie können Ihre aufgenommenen Sequenzen abspielen lassen und auf verschiedene Weisen bearbeiten.

Die Daten können so im Gerät gespeichert werden, dass sie auch nach dem Ausschalten der XR20 im Speicher verbleiben. Falls der interne Datenspeicher der XR20 zu voll wird, da sich nach und nach immer mehr Drum Patterns und Songs ansammeln, können Sie diese Daten permanent auf MIDI System Exclusive Speichergeräte übertragen.

Die XR20 wird werksseitig mit einer großen Anzahl an Preset Patterns ausgeliefert. Diese wurden von professionellen Drummern und Musikern für die Anwender vorbereitet, die gleich eigene Songs auf Basis der vorhandenen Patterns erstellen möchten.

GRUNDREGELN

Die XR20 besteht aus zwei Hauptelementen:

- Den Drumsounds selbst, die in einem hochauflösenden, Multisample Stereoformat vorliegen. Damit die Sounds realistischer klingen, verwenden viele Sounds das besondere „Dynamic Articulation“ Verfahren, so dass diese Sounds bei lautem Anschlag im Klang nuanciert anders klingen als bei leichterem Anschlag.
- Dem internen Sequencer zur Steuerung der Sounds.
-

Die Pattern/Song Aufnahmemethoden

Oft ist es bei der Verwendung einer Drum Machine einfacher, einen Song in einzelne kurze *Patterns* zu unterteilen, anstatt mit einem ganzen Song zu arbeiten. Ein normales Pattern ist zumeist 8,16 oder 32 Takte lang und wird als Strophe, Refrain, Chorus, Bridge, Instrumental, Intro, usw. verwendet. Während der Aufnahme dieser Patterns befindet sich die XR20 im *Pattern Modus*. Die XR20 enthält 100 Preset Patterns (*diese können nicht verändert werden*) und 100 User Patterns, die sich verändern lassen. Jedes Pattern kann 1 bis 128 Takte lang sein.

Songs bestehen aus einzelnen Patterns. Einen Song können Sie auf zwei Arten erzeugen:

- Sie programmieren eine Liste einzelner Patterns in der Reihenfolge, in der die Patterns später nacheinander abgespielt werden.
- Sie wählen die Pattern in Echtzeit aus und die XR20 erinnert sich an die Reihenfolge der Auswahl.

Die XR20 kann bis zu 100 User Songs speichern.

Das Aufteilen eines Songs in Patterns spart unwahrscheinlich Zeit, da sich bestimmte Elemente in einem Song oft wiederholen.

Beispiel: Die zweite Strophe könnte dasselbe Drum Pattern wie die erste Strophe verwenden. Anstatt ein identisches Pattern ein zweites Mal aufzunehmen, nehmen Sie nur ein Pattern auf und verwenden es im Song an zwei verschiedenen Stellen. Dadurch sparen Sie zudem Speicherplatz (und lassen mehr Raum für andere Patterns und Songs), da das Anhören eines Song Steps weniger Speicherplatz beansprucht als die Aufnahme eines Patterns.

Die zwei Patternarten

Die XR20 besitzt beeindruckende neue Techniken zur Songkonstruktion. Die XR20 glänzt bei Liveanwendungen—normalerweise eine Disziplin, die nicht mit Drum Machines in Verbindung gebracht wird. Um diese besonderen Funktionen verwenden zu können, ist es wichtig, die verschiedenen im Gerät verfügbaren Patternarten zu verstehen.

- *Preset Patterns* enthalten eine große Anzahl an Hip-Hop Rhythmen, die von professionellen Produzenten programmiert wurden.
- *User Patterns* sind Patterns, die von Ihnen programmiert, editiert und gespeichert werden können. Die PRESET/USER Taste lässt die Auswahl einer dieser beiden Patternkategorien zu. Es ist wichtig sich zu merken, dass es nur eine Möglichkeit gibt, um ein Preset Pattern zu editieren: Sie müssen das Preset Pattern als User Pattern abspeichern und können danach das Pattern bearbeiten.

Die vier Arten der Sub-Patterns

Insgesamt gibt es für jede Pattern Art 100 verschiedene Patterns, die von 00-99 durchnummeriert sind. Genauer betrachtet, besitzt aber jedes Pattern in Wirklichkeit vier verschiedene „Sub-Patterns“:

- Ein Paar voneinander unabhängiger *Main Patterns* (A und B, auswählbar durch die jeweiligen Tasten).
- Ein Paar dazugehörige *Fill Patterns* (A Fill und B Fill, auswählbar mit der FILL Taste, wenn A oder B ausgewählt ist). Die Fills dienen vornehmlich zum Übergang zwischen den Main Patterns, wodurch die Drum Parts natürlicher werden. Die zu einem Main Pattern dazugehörigen Fill Patterns teilen sich die Länge, das Drum Set und den Namen des Main Patterns (*wenn zum Beispiel A 16 Takte lang ist, ist die Länge des A Fills ebenfalls 16 Takte*). Ansonsten sind die Patterns verschieden.

Die Ursache für das Kombinieren der zwei verschiedenen A und B Patterns ist einfach – Sie können so bei der Live Performance oder zu Improvisationszwecken zwischen den Pattern schnell hin- und herschalten. Beachten Sie bitte, dass die Patterns A, B und die FILL Sub-Patterns die gleiche Länge besitzen und dasselbe Drum Set (Drum, 1-Shot und Synth Sounds, sowie Effects Parameter) verwenden.

Wie Sie also sehen, gibt es nicht „nur“ 100 Patterns – die A und B Variationen verdoppeln diese auf 200 Patterns, und die Fills erhöhen die Anzahl auf 400 Patterns. Wenn Sie die Preset Patterns hinzuzählen, sind 800 Patterns insgesamt verfügbar.

Wie das „Looping“ Aufnahmen erleichtert

Zur Vereinfachung von Aufnahmen wird ein Pattern immer und immer wieder in einer Schleife (Loop) wiederholt.

Beispiel: Stellen Sie sich vor, Sie wollen ein Pattern mit 8 Takten aufnehmen. Während der Aufnahme werden zunächst die 8 Takte durchlaufen, danach springt die Aufnahme sofort zurück an den Anfang und nimmt wieder die 8 Takte auf. Die XR20 v bleibt im Record Modus, bis Sie STOP drücken oder in den Pattern Play Modus umschalten. Bei der Aufnahme neuer Parts hören Sie bereits aufgenommene Parts. Sie können auch Drum Parts löschen, um Fehler zu korrigieren, während das Pattern geloopt wird.

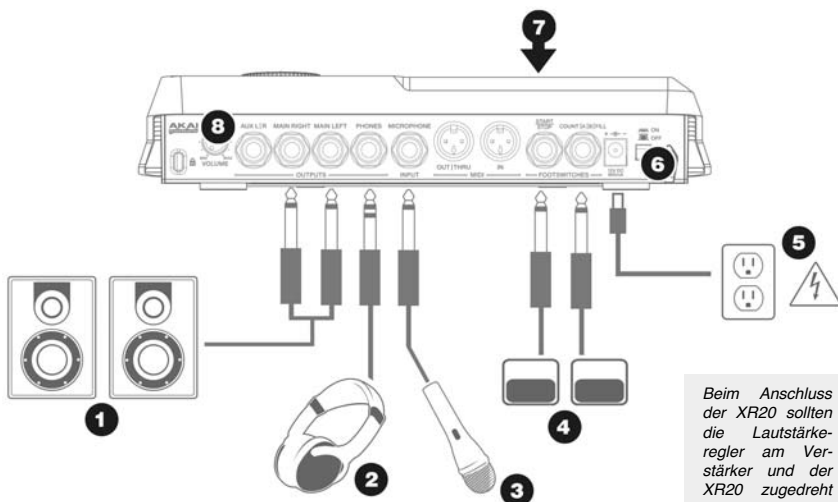
Was ist eine Stimme?

Jedes der 12 großen Pads triggert eine *Stimme*. Eine Stimme ist das Klang erzeugende Element, welches verschiedene änderbare Parameter besitzt: Klangzuweisung (Assignment), Tonhöhe (Tuning), Lautstärke (Volume), Ausgangszuweisung (Output Assignment – der Audioausgang der Stimme kann entweder zu einem der beiden Stereoausgänge geführt werden und darüber hinaus im Stereopanorama platziert werden), MIDI Notenummer, usw.

Jedes Pad lässt sich anschlagdynamisch spielen: je härter Sie das Pad anschlagen, umso lauter ist der Sound, der dem Pad zugewiesen ist. Dank der Dynamic Articulation Techniken, die wir bereits angesprochen haben, ändern sich oft ebenso klangliche Nuancen, wie es auch bei „echten“ Instrumenten der Fall ist, wenn sie verschiedentlich stark angeschlagen werden.

Pro Pad existieren 8 Lautstärkeabstufungen – von ganz leise bis laut. Wenn Sie die XR20 aber als Drum Sound Expander verwenden, um die Sounds über MIDI zu spielen, stehen alle 127 MIDI Lautstärkeabstufungen zur Verfügung.

ANSCHLUSSÜBERSICHT

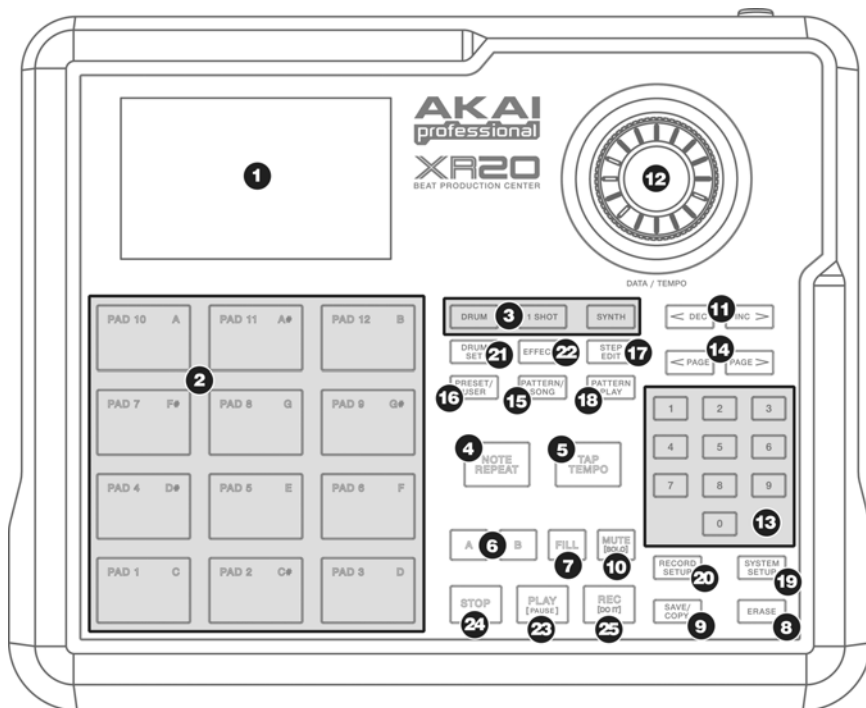


Beim Anschluss der XR20 sollten die Lautstärkeregler am Verstärker und der XR20 zuge dreht sein und die Stromversorgung sollte unterbrochen sein.

1. Verbinden Sie 6,3 mm Klinkenkabel von den MAIN OUTPUTS zu den Eingängen eines Verstärkers, Mixers oder eines Lautsprechersystems. Für den Monobetrieb müssen Sie nur einen Ausgang verbinden.
2. Sie können alternativ einen Stereokopfhörer an den PHONES OUTPUT mit einem 6,3 mm Stereoklinkenstecker anschließen.
3. Schließen Sie Ihr Mikrofon an den MICROPHONE Eingang an.
4. Schließen Sie ein MIDI Gerät, welches Sie über die Pads des XR20 spielen wollen (beispielsweise einen Sampler oder ein Sound Modul) an den MIDI OUT des XR20 an.
5. Verbinden Sie ein MIDI Gerät, wie einen Percussion Controller, mit dem MIDI IN des XR20.
6. Falls Sie Fußschalter mit 6,3 mm Klinkenstecker haben, können Sie diese an die START / STOP und COUNT / A / B / FILL Buchsen anschließen.
7. Zur Stromversorgung stecken Sie das beiliegende Netzteil (12V DC 600mA) in den Netzteilanschluss des XR20 bzw. in die Steckdose. Alternativ können Sie die XR20 auch mit 6 AA Batterien betreiben, die Sie in das Bodenfach einlegen können.
8. Drücken Sie den POWER Schalter, um das Gerät in Betrieb zu nehmen.
9. Schlagen Sie die Pads an, um ein paar Sounds zu spielen. Probieren Sie die drei verschiedenen Soundkategorien aus, indem Sie mit den dazugehörigen Tasten (DRUMS, 1-SHOT, SYNTH) zwischen ihnen umschalten.
10. Stellen Sie mit dem Lautstärkeregler auf der Rückseite des Gerätes einen komfortablen Lautstärkepegel ein.

Beachten Sie, dass Sie den Stereo Aux Ausgang mit einem 6,3 mm Stereoklinkenkabel auch an ein Lautsprechersystem oder Verstärker anschließen können. Die XR-20 kann Sounds über den Main oder Aux Anschluss wiedergeben (Main ist die Grundeinstellung). Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Drumsets erzeugen und editieren / Seite 12: Output“.

DIE OBERSEITE DER XR20



ALLGEMEINE BEDIENELEMENTE

- LCD** – Im Display werden System Parameter und Einstellungen bei der Verwendung des XR20 angezeigt.
- PADS** – Mit den 12 Pads triggern Sie die Sounds des XR20. Der XR20 besitzt 3 Soundarten: Drums, 1-Shot und Synth. Zur Auswahl der Sounds, die durch die Pads gespielt werden, drücken Sie eine der drei Pad Play Tasten (DRUM, 1-SHOT, SYNTH). Zusätzlich können die Pads ganze Pattern im Pattern Play Modus triggern.
- PAD PLAY BUTTONS** – Diese 3 Tasten wählen aus, welche Sounds beim Anschlagen der Pads getriggert werden. Drücken Sie die jeweilige Taste, um die folgenden Sounds mit den Pads spielen zu können:
 SYNTH – Wählt die Synth Sounds, die dem Drum Set zugeordnet sind. Zusätzlich können Sie diese Taste gedrückt halten und dabei die INC / DEC Tasten oder das VALUE Rad zur Transponierung in Oktaven nach oben oder unten.
 DRUMS – Wählt die Drum Sounds des gegenwärtig gewählten Drum Sets aus.
 1-SHOT – Wählt die 1-Shot Sounds des gegenwärtig gewählten Drum Sets aus.
- NOTE REPEAT** – Halten Sie diese Taste während der Patternprogrammierung und drücken Sie ein Pad, um einen Drum Roll zu erzeugen. Der Roll wird so lange gespielt, wie das Pad gedrückt wird. Dadurch werden mehrere Drum Sounds hintereinander abgespielt, ohne dass das Pad wiederholt angeschlagen werden muss. Normalerweise wird diese Funktion zu 16tel HiHat Parts, Viertelnoten Kick Drum Parts, Snare Rolls, usw. verwendet. Das Timing der Note Repeat Sequence wird mit den Quantization und Swing Einstellungen im Record Setup Menü definiert.

5. **TAP TEMPO** – Mit dieser Taste das Tempo „eintippen.“ Der XR20 berechnet aus dem Durchschnitt der Zeit zwischen den einzelnen Taps das Tempo. Sie können das Tempo auch ändern, indem Sie die TAP TEMPO Taste gedrückt halten und mit dem VALUE Rad oder den INC / DEC Tasten das Tempo anpassen. Die LED blinkt in der Geschwindigkeit des Tempowertes, der in der unteren rechten Ecke des Displays angezeigt wird.
6. **A & B** – Jedes Pattern besteht aus zwei Main Sub-Patterns – A & B. Mit diesen Tasten können Sie das jeweilige Sub-Pattern zur Wiedergabe auswählen. Mit diesen Sub-Patterns können Sie Ihre Patterns variieren (z.B. ist Sub-Pattern die Strophe und Sub-Pattern B der Refrain).
7. **FILL** – Jedes Pattern besitzt zudem zwei Fills, die jedem der beiden Sub-Patterns zugeordnet sind. Die Fills dienen als Übergang vom einen zum anderen Sub-Pattern (z.B. als Übergang von der Strophe in den Refrain).
8. **ERASE** – Diese Taste löscht Patterns oder Songs. Wenn Sie die Taste gedrückt halten, sehen Sie im Display eine Aufforderung, den gewünschten Vorgang zu bestätigen. Den Löschvorgang führen Sie dann aus, indem Sie die ERASE Taste gedrückt halten und die REC Taste drücken. Jedoch besitzt die ERASE Taste auch noch eine andere Funktion. Wenn Sie bei der Aufnahme eines Patterns die ERASE Taste und ein Pad, welches einen Sound triggert, gleichzeitig drücken, werden die bereits aufgenommenen Events des Pads gelöscht.
9. **SAVE / COPY** – Mit dieser Taste gelangen Sie zu den Funktionen Save / Copy / Append.
10. **MUTE** – diese Taste schaltet das gewählte Instrumentenlayer stumm. Halten Sie dazu diese Taste gedrückt und drücken Sie dabei auf DRUM, 1-SHOT oder SYNTH, um das jeweilige Layer stumm zu schalten. Die Stummschaltung heben Sie auf, indem Sie die jeweilige Taste noch einmal drücken, während MUTE gehalten wird.

NAVIGATIONSTASTEN

11. **INC / DEC** – Diese Tasten werden zur Verringerung oder Erhöhung von Werten und zur Änderung von Einstellungen an der XR20 verwendet.
12. **VALUE DIAL** – Dieses Drehrad dient ebenfalls zur Werte- und Parameteränderung.
13. **ZIFFERTASTEN** – Alternativ können Sie die Zifferntasten zur direkten Werteeingabe verwenden.
14. **PAGE RECHTS / LINKS** – Diese beiden Tasten werden dazu benötigt, um sich zwischen den verschiedenen Seiten mit Parametern hin- und herbewegen zu können.

MODUS TASTEN

15. **PATTERN / SONG** – Diese Taste schaltet zwischen den beiden verschiedenen Betriebsarten des XR20 um. Im Pattern Modus, können Sie unterschiedliche Patterns abspielen, aufnehmen und editieren. Patterns sind kurze rhythmische Sequenzen, die sich in einem späteren Schritt zu Songs kombinieren lassen. Ein Song ist eine Patternsequenz. Im Song Modus können Sie Ihre Patterns so hintereinander programmieren, dass ein Song entsteht. Der gerade ausgewählte Modus wird im Display angezeigt.
16. **PRESET / USER** – Diese Taste schaltet zwischen den Preset und User Patterns hin und her. Der ausgewählte Modus wird in der oberen rechten Displayecke angezeigt.
 Unter den Preset Patterns finden Sie eine Vielzahl stilistischer Variationen, von Rock, Jazz, Pop bis hin zu anderen Rhythmen, die von professionellen Drummer programmiert wurden. Preset Patterns können nicht überschrieben werden. Um ein Preset Pattern zu editieren und abzuspeichern, müssen Sie es vorher auf ein User Pattern kopieren.
 User Patterns sind Patterns, die Sie programmieren, editieren und speichern können.
17. **STEP EDIT** – Mit dieser Taste wechseln Sie in den Edit Modus für die Pattern- oder Songeditierung, je nachdem, welcher der beiden Modi gerade gewählt ist. Hier können Sie sich schrittweise durch die Pattern- oder Songsequenz bewegen und Fehler korrigieren. Dabei zeigt das Display **STEP EDIT** an und der gegenwärtige Step wird in der oberen Displayzeile angezeigt. Mit den PAGE LINKS/RECHTS Tasten bewegen Sie sich durch die Steps einer Sequenz.

18. **PATTERN PLAY** – Diese Taste aktiviert den Pattern Play Modus. Hier können Sie vorher ausgewählte Patterns mit den Pads in Echtzeit triggern. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Patterns mit den Pads spielen."

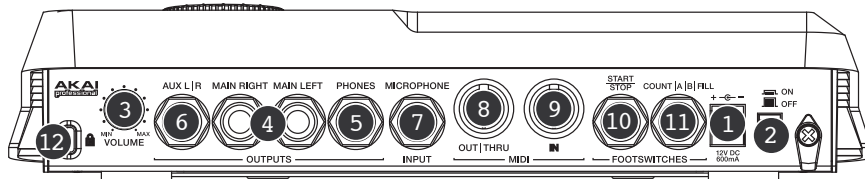
SETUP TASTEN

19. **SYSTEM SETUP** – Zum Aufrufen der verschiedenen Systemeinstellungen (z.B. MIDI Optionen, Notenzuweisungen, MIDI Sync, sowie Displayhelligkeit, usw.) verwenden Sie diese Taste. Im Display sehen Sie **SYSTEM** und **SETUP**, wenn Sie sich im System Setup aufhalten. Um sich zwischen den einzelnen Parameterseiten zu bewegen, verwenden Sie die PAGE RECHTS / LINKS Tasten. Die Einstellungen ändern Sie mit dem VALUE Rad oder den INC / DEC Tasten. Damit Sie Ihre Einstellungen speichern können, so dass der XR20 beim nächsten Mal in der richtigen Konfiguration startet, drücken Sie die SAVE Taste, während Sie sich in diesem Menü aufhalten und danach auf REC, um den Vorgang zu bestätigen. Zum Verlassen des System Setups drücken Sie die Taste SYSTEM SETUP noch einmal.
20. **RECORD SETUP** – Mit dieser Taste rufen Sie die einzelnen Aufnahmeeinstellungen, wie Quantisierung, Swing, Patternlänge, Takt, usw. auf. Währenddessen sehen Sie im Display die Anzeige **RECORD** und **SETUP**. Um sich zwischen den einzelnen Parameterseiten zu bewegen, verwenden Sie die PAGE RECHTS / LINKS Tasten. Die Einstellungen ändern Sie mit dem VALUE Rad oder den INC / DEC Tasten. Zum Verlassen des Record Setups, drücken Sie die Record Setup Taste noch einmal.
21. **DRUM SET** – Mit dieser Taste rufen Sie die Optionen des Drum Set Modi auf, in denen Sie verschiedene Drum/1-Shot Sounds, Synth Sounds auswählen, einzelne Pad Sounds ändern und Parameter, wie Lautstärke, Tonhöhe, Panorama usw. modifizieren. Während Sie sich im Drum Set Modus befinden, steht im Display **DRUM SET**. Um sich zwischen den einzelnen Parameterseiten zu bewegen, verwenden Sie die PAGE RECHTS / LINKS Tasten. Die Einstellungen ändern Sie mit dem VALUE Rad oder den INC / DEC Tasten. Wenn Sie ein Drum Set geändert haben, möchten Sie es möglicherweise auch speichern, um es später noch einmal verwenden zu können. Drücken Sie dazu die SAVE Taste und dann die REC Taste zur Bestätigung. Indem Sie noch einmal die Drum Set Taste drücken, können Sie den Drum Set Modus verlassen.
22. **EFFECTS** – Mit dieser Taste wechseln Sie in das Effects Menü, in dem Sie die Effekte, die mit jedem Drum Set aufgerufen und gespeichert werden, auswählen können. Der XR20 besitzt Revers, EQ / Compression Effekte und bereits fertige Effektpresets. Um sich zwischen den einzelnen Parameterseiten zu bewegen, verwenden Sie die PAGE RECHTS / LINKS Tasten. Die Einstellungen ändern Sie mit dem VALUE Rad oder den INC / DEC Tasten.

TRANSPORT STEUERTASTEN

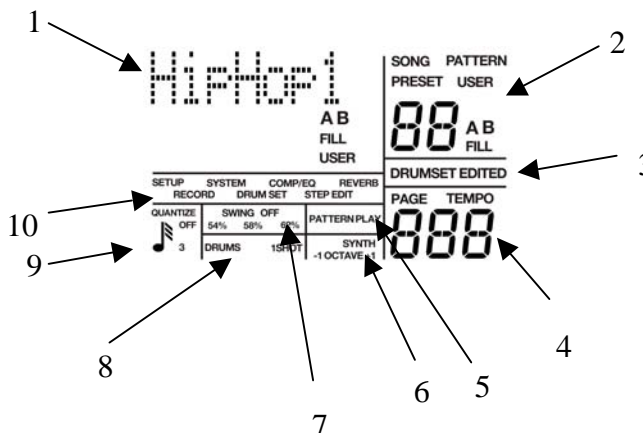
23. **PLAY** – Wenn der XR20 gestoppt ist drücken Sie PLAY, um die Sequenz von der momentanen Position an abzuspielen. Wenn der XR20 abspielt, unterbrechen Sie mit PLAY die Sequenz. Um die Sequenz dann von der Position an wiederzugeben, an der sie unterbrochen wurde, drücken Sie einfach noch einmal PLAY. Mit den Tasten PAGE RECHTS und PAGE LINKS können Sie während der Wiedergabe ein anderes Pattern aufrufen.
24. **STOP** – Drücken Sie diese Taste, um die gerade abgespielte Sequenz zu stoppen und zurück zum Anfang eines Patterns oder Songs zu springen. Wenn Sie die STOP Taste zweimal schnell hintereinander drücken, wird ein MIDI Panic Befehl an die interne Klangerzeugung des XR20 und an über MIDI angeschlossene externe Geräte gesendet. Mit dem Panic Befehl stoppen Sie alle noch klingenden Sounds, um in Situationen, in denen Noten „hängen bleiben“ diese zu deaktivieren.
25. **REC** – Halten Sie diese Taste gedrückt und drücken Sie PLAY, um die Aufnahme zu beginnen. Die REC Taste funktioniert als DO IT (Ausführen) Befehl, falls ein Vorgang eine Bestätigung benötigt (zum Beispiel beim Löschen eines Songs). Die LED der REC Taste blinkt, wenn eine Bestätigung oder der Abbruch eines Vorgangs verlangt wird.

DIE RÜCKSEITE DER XR20



1. **NETZTEILBUCHSE** – Das mitgelieferte Netzteil sollte zuerst an diesen Netzteilanschluss und dann mit einer Steckdose verbunden werden. Alternativ lässt sich das Gerät auch mit 6 AA Batterien betreiben, die in das Batteriefach am Boden eingelegt werden. (Beachten Sie die dort abgebildete Anleitung zum Einlegen der Batterien).
2. **ON/OFF SCHALTER** – Hiermit schalten Sie das Gerät ein und wieder aus.
3. **VOLUME** – Mit diesem Regler bestimmen Sie die Gesamtlautstärke des XR20.
4. **6,3 mm KLINKENAUSGÄNGE** – an diesen Klinkenbuchsen liegt das Ausgangssignal der XR20 an. Verbinden Sie diese Ausgänge mit einem Verstärker oder einem Lautsprechersystem. Für den Monobetrieb müssen Sie nur einen der Ausgänge anschließen.
5. **PHONES** – Schließen Sie hier Ihre Kopfhörer an.
6. **AUX L / R** – Die XR20 kann über die Aux Ausgänge Instrumentenlayer gesondert ausgeben. Sie können so beispielsweise Drum und Synth Tracks auf verschiedenen Kanälen ausgeben, was in Aufnahmesituationen sinnvoll verwendbar ist.
7. **MICROPHONE** – Schließen Sie an diesen 6,3mm Klinkeneingang ein Mikrofon an. Das Eingangssignal wird mit dem Audiosignal des Gerätes gemischt.
8. **MIDI OUT / THRU** – Verwenden Sie ein 5-Pol MIDI Kabel zum Anschluss des MIDI OUT Ports des XR20 mit dem MIDI IN eines externen MIDI Gerätes.
9. **MIDI IN** – Verbinden Sie den MIDI OUT Ausgang eines externen Gerätes mit dem MIDI IN des XR20.
10. **START / STOP FOOTSWITCH** – An diesen Eingang schließen Sie einen Fußschalter mit 6,3 mm Klinkenstecker an, um die Wiedergabe der XR20 ferngesteuert starten und stoppen zu können.
11. **COUNT / A / B / FILL** – Schließen Sie an diesen Eingang einen Fußschalter mit 6,3 mm Klinke an. Er dient zur Steuerung der XR20 Patternwiedergabe.
12. **KENSINGTON LOCK** – Um die XR20 vor Verlust zu schützen, können Sie das Gerät mit einem kompatiblen Kensington Schloss an einem festen Gegenstand sichern.

ANZEIGEN IM DISPLAY



Das LCD ist in verschiedene „Fenster“ unterteilt. Jedes der Fenster zeigt Funktionen an, die bei der Bedienung des XR20 helfen und /oder darstellt, welche Daten eingegeben werden sollen.

1. Name, Dialogbox, Echtzeit Song/Pattern Anzeige, Beatcounter. - Diesen Bereich des Displays werden Sie am meisten benutzen. Er zeigt die Pattern und Song Namen, den Beatcounter bei wiedergegebenen Pattern oder Songs und das im Song gegenwärtig abgespielte Pattern (inklusive A/B/Fill/Preset oder User). Wird das Fenster als Dialogbox verwendet, sehen Sie hier die Parameter und die zu editierenden Werte (z.B., MIDI Channel und die Kanalnummer).

2. Pattern/Song Anzeige (auch für Drum Set Edit und Drum Pad Anzeige). Hier sehen Sie die ausgewählte Song oder Pattern Nummer, sowie die A/B/Fill/Preset oder User Anzeige. Bei Vorgängen, die eine Auswahl eines Drum Pads erfordert, wird die Nummer des Pads in diesem Fenster dargestellt.

3. Drumset Edited Anzeige - Wurde von Ihnen ein Drum Set, welches zu einem bestimmten Pattern zugeordnet wurde, verändert, zeigt das Display auch DRUMSET EDITED an. Diese Anzeige erinnert daran, dass Sie Ihre Änderungen speichern sollten, wenn Sie diese später noch verwenden wollen.

4. Seitenzahl und Tempoanzeige - Hier sehen Sie, egal ob die Drum Machine läuft oder nicht, das gegenwärtig eingestellte Tempo. Funktionen, die mehrere Parameterseiten besitzen, wie Drum Set, Record Setup, MIDI Setup und Util, indizieren in diesem Fenster die gegenwärtig gewählte Seitennummer.

5. Pattern Play Anzeige - Dieses Segment leuchtet im Pattern Play Modus.

6. Synth und Octave Transposition Anzeige - SYNTH zeigt an, dass die Pads Synth Sounds spielen, während die OCTAVE Anzeigen (+1/-1) Sie wissen lässt, ob die Sounds um eine Oktave nach oben oder unten transponiert sind oder nicht (dann sehen Sie keine OCTAVE Anzeige).

7. Swing - Im Compose Modus wird hier der gewählte Swing-Faktor in Prozent (oder OFF, falls Swing ausgeschaltet ist) angezeigt).

8. Drums / 1-Shot Anzeige - Diese Anzeige verdeutlichen, welchen Pad Play Modus Sie gegenwärtig verwenden (z.B. welche Sounds die Pads steuern

Im gesamten Manual werden die Namen der Tasten in GROSSBUCHSTABEN und Displayanzeigen in FETTSCHRIFT gedruckt. Wenn ein Bezug auf einen nummerierten Schritt in einer Aufzählung genommen wird, wird die Schrittnummer in Klammern—zum Beispiel (4)—angezeigt, damit Song Steps oder der Step Edit Modus nicht verwechselt werden.

oder welches Instrumentenlayer Sie gerade editieren).

9. Quantize - Hier wird im Compose Modus die gewählte Quantisierung als Notensymbol (oder **OFF**, falls keine Quantisierung gewählt wurde) angezeigt.

10. Gewählte Funktion - Hier wird die gegenwärtig gewählte Funktion dargestellt: Drum Set, Record Setup, MIDI Setup, usw.

Grundlagen

KOMMUNIKATION MIT DER XR20

■ Der Cursor

Wenn die XR-20 die Eingabe eines Wertes im „Dialog“ Bereich des Displays erfordert, sehen Sie den vorher eingegebenen Wert (oder die Grundeinstellung). Die erste Ziffer weist einen kleinen Unterstrich, den wir Cursor nennen. Falls der Cursor nicht zu sehen ist, wird der Wert nur zu Referenzzwecken dargestellt. Sie können nur eine Werteeingabe vornehmen, wenn der Cursor vorhanden ist.

■ Die INC / DEC Tasten

Die beiden kleinen Tasten mit den Pfeilsymbolen (neben den Nummerntasten) werden INC/DEC Tasten genannt.

Wenn Sie die INC Taste einmal drücken, ändert sich der durch den Cursor gewählte Gesamtwert um 1. Wird die DEC Taste einmal gedrückt, ändert sich der Gesamtwert, der durch den Cursor ausgewählt wurde um 1.

Beispiel: Wenn im Display 00 zu lesen ist und Sie 01 eingeben möchten, drücken Sie einmal die INC Taste.

Diese Tasten besitzen, wie auch die PAGE Tasten, eine „Scrollfunktion.“ Wenn Sie eine der Tasten gedrückt halten, werden nach einer kurzen Phase die Werte schnell verändert.

■ Das VALUE Rad

Zusätzlich zu den INC / DEC Tasten können Sie das große VALUE Rad verwenden, um schnell große Werteänderungen vorzunehmen. Drehen Sie das Rad in Uhrzeigerrichtung um Werte zu erhöhen und in entgegengesetzte Richtung, um Werte zu verringern.

■ Die Zifferntasten

Die Zifferntasten (0-9) können zur direkten Werteeingabe in die XR20 verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass Sie bei der Verwendung der Zifferntasten eine führende Null (falls notwendig) eingeben müssen. Wird ein zweistelliger Wert editiert, müssen Sie eine zweistellige Zahl eingeben. Wenn der Wert dreistellig ist, müssen Sie auch eine dreistellige Zahl eingeben. Falls notwendig müssen Sie eine führende Null (also eine Null vor der eigentlichen Werteeingabe) eingeben, um die erforderliche Anzahl an Ziffern auszufüllen.

Beispiel: Die Länge des Beats wird dreistellig angegeben. Um die Beat Länge 16 einzugeben, müssen Sie 016 eintippen.

■ Automatisches Zurücksetzen von Werten

Diese Funktion könnte Sie zunächst zwar verunsichern, hilft Ihnen aber bei der Bewältigung potentieller Probleme, wenn Sie mit der Drum Machine vertraut sind. Wenn nicht alle erforderlichen Ziffern eines Wertes innerhalb von zwei Sekunden eingegeben werden, kehrt das Display zum vorherigen Wert zurück. Der Cursor erscheint unter der ersten Stelle des Wertes. Diese Funktion ist dann nützlich, wenn Sie einen Wert eingegeben haben und Sie sich dann noch unentschieden wollen, aber sich den vorherigen Ausgangswert nicht mehr wissen. Warten Sie einfach zwei Sekunden – das Display geht zum Ursprungswert zurück.

■ **Tasten als Schalter**

Einige Tasten (SYSTEM SETUP, RECORD SETUP, PATTERN/SONG, PRESET/USER, EFFECTS) schalten zwischen zwei Zuständen um. Mit jedem Tastendruck schalten Sie zum jeweils anderen Status.

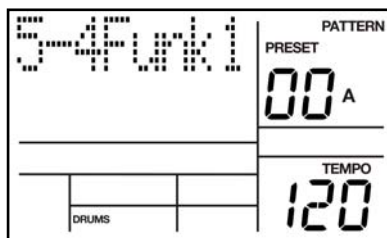
Beispiel: Drücken Sie einmal die PATTERN/SONG Taste, um vom Pattern Modus in den Song Modus zu wechseln. Drücken Sie die Taste noch einmal um zurück vom Song in den Pattern Modus zu gelangen.

Beispiel: Drücken Sie die RECORD SETUP Taste, damit Sie in das Record Setup Menü kommen können; drücken Sie RECORD SETUP noch einmal, um das Record Setup Menü zu verlassen.

1.4 10 SCHRITTE ZUR SOFORTIGEN INBETRIEBNAHME

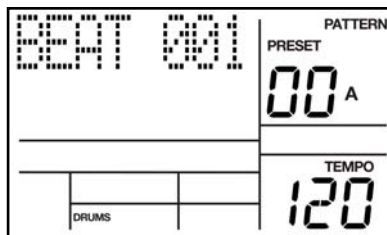
1. Verbinden Sie die Main Ausgänge (entweder den linken oder rechten bei einem Mono Monitoring System oder bei einem Stereosystem) mit einem Instrumentenverstärker oder einem Audiomixer. Alternativ können Sie auch einen Stereokopfhörer an den Kopfhöreranschluss auf der Rückseite der XR20 anschließen. Dabei sollten alle Geräte ausgeschaltet sein und die Lautstärkeregler auf minimaler Regelposition stehen.
2. Lassen Sie die MIDI OUT Buchse (auf der Rückseite) im Moment unverkabelt.
3. Schließen Sie das Netzteil des Performance Pads an eine Steckdose an. Der kleine Hohlstecker gehört in die 12V DC Power Buchse auf der Rückseite des Gerätes.
4. Schalten Sie das Gerät mit dem On/Off Schalter ein, danach nehmen Sie die angeschlossenen Geräte in Betrieb.

5. Die Beleuchtung des LCDs geht an. Die obere rechte Ecke sollte **PATTERN** und nicht **SONG**. Falls doch **SONG** angezeigt wird, drücken Sie die Taste **PATTERN/SONG** und das Display wechselt zu **PATTERN**.



6. Spielen Sie auf den Pads. Stellen Sie mit dem Lautstärkeregler eine ausreichende Lautstärke ein und probieren Sie ein paar Sounds AUS.
7. Drücken Sie einer der Pad Play Modus Tasten (DRUMS, 1-SHOT, SYNTH), um die verschiedenen Instrumentenlayer auszuwählen und spielen Sie die Pads.
8. Um das integrierte Demo hören zu können, halten Sie die **PATTERN/SONG** Taste gedrückt und betätigen Sie die **PLAY** Taste. Zum Beenden des Demos drücken Sie **STOP**. Wenn Sie zum Demo dazu spielen wollen, tun Sie sich keinen Zwang an.

9. Spielen Sie ein Preset Pattern, indem Sie zunächst die XR20 stoppen und dann die **PRESET / USER** Taste drücken, um die Preset Patterns auszuwählen (im Display sollte **PRESET** stehen). Drücken Sie dann zum Spielen des Preset Patterns auf **PLAY**.



10. Versuchen Sie folgendes:

- Geben Sie mit dem Ziffernblock im Preset Pattern Modus eine zweistellige Nummer zwischen 00-99 ein und drücken Sie danach **PLAY**.
- Drücken Sie die **INC** Taste um zum nächst höheren Preset Pattern zu gelangen. Es wird nach der Beendigung des gegenwärtig gespielten Patterns wiedergegeben.
- Drücken Sie die Taste **DEC** um das Pattern, welches davor gespeichert ist, abzurufen.
- Drücken Sie die **B** Taste, um die B Variation des gewählten Patterns aufzurufen.
- Drücken Sie die **A** Taste zur Auswahl der A Variation des gewählten Patterns.

- Drücken Sie kurz FILL, während ein Main (A oder B) Pattern abgespielt wird. Wie Sie hören können, schaltet das Main Pattern entweder von A nach B oder B nach A, wenn das Fill wiedergegeben wurde.
- Drücken Sie FILL und halten Sie die Taste bis über das Ende des Fills hinaus gedrückt. Wird die FILL Taste über den nächsten Taktanfang gehalten spielt das dem Fill zugewiesene Main Pattern (A oder B) weiter, anstatt dass es zur Variation A oder B umschaltet.
- Halten Sie TAP TEMPO und ändern Sie mit dem VALUE Rad (oder INC / DEC Tasten) das Tempo.

DIE INSTRUMENTENLAYER

Die XR20 besitzt drei verschiedene Soundkategorien, die Sie mit den Pads spielen können. Diese Sounds sind in drei verschiedene Play Modi oder Bänken angeordnet. Diese sind DRUM, 1-SHOT und SYNTH. Sie rufen die jeweilige Kategorie durch Drücken der dazugehörigen Taste auf.

DRUM

DRUM – Dieser Pad Play Modus ermöglicht das Spielen von bis zu zwölf Drum Sounds über die Pads

1 SHOT

1-SHOT – Dieser Pad Play Modus ermöglicht das Spielen von bis zu zwölf 1-Shot Sounds über die Pads.

SYNTH

SYNTH – Dieser Pad Play Modus das Spielen von Synth Samples über 3 Oktaven mit Hilfe der Pads. Zur Transponierung der Synth Sounds, halten Sie die SYNTH Taste gedrückt und ändern mit den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad die Oktavlage der Sounds.

GRUNDLAGEN DER AUFNAHME UND WIEDERGABE

■ Verwendung der Transport Tasten

Zum Stoppen der Wiedergabe und um zum Start des gegenwärtigen Patterns oder Songs zurückzukehren, drücken Sie die STOP Taste.

Drücken Sie PLAY um das Pattern oder den Song von der gegenwärtigen Position an abzuspielen. Drücken Sie während der Wiedergabe PLAY noch einmal, um die Wiedergabe eines Patterns oder Songs zu unterbrechen. Drücken Sie PLAY, um die Wiedergabe von der Stelle, an der das Pattern oder der Song gestoppt wurde, wieder aufzunehmen.

■ Preset und User Patterns

In der XR20 existieren zwei Arten von Patterns.

- *Preset Patterns* bieten eine Auswahl verschiedener Drum Stilstiken und andere Rhythmen, die aus Drums, 1-Shot Samples und begleitenden Synth Parts bestehen. Wie Sie bereits wissen, gibt es nur eine Möglichkeit, ein Preset Pattern zu verändern: Sie müssen es auf einen Speicherplatz für ein User Pattern kopieren und kann dann editiert werden.
- *User Patterns* sind Patterns, die Sie programmieren, verändern und speichern können.

Mit der PRESET / USER Taste können Sie zwischen den beiden Pattern Bänken umschalten.

■ Patterns abspielen

1. Zur Wiedergabe von Patterns muss sich der XR20 im Pattern Modus befinden. Drücken Sie dazu die PATTERN / SONG Taste, um zwischen den beiden

Betriebsarten umzuschalten. In der oberen rechten Ecke des Displays wird PATTERN angezeigt, wenn der XR20 im Pattern Modus arbeitet.

2. Wählen Sie mit den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad ein Pattern, das Sie abspielen wollen.
3. Starten Sie das gewählte Pattern mit der PLAY Taste.

■ **Auswahl des nächsten abzuspielenden Patterns**

Während ein Pattern abgespielt wird, können Sie auf zwei Arten zu einem anderen Pattern wechseln:

1. Wählen Sie mit den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad das nächste Pattern. Das neu gewählte Pattern wird gestartet, sobald das gegenwärtig gespielte Pattern bis zum Ende abgespielt wurde. Das Display zeigt das Pattern, welches als nächstes abgespielt werden soll, an.
2. Geben Sie eine zweistellige Pattern Nummer mit den Zifferntasten ein. Wird gegenwärtig ein A Pattern gespielt, wird beim neuen Pattern ebenfalls die A Variation abgespielt. Falls gerade ein B Pattern gespielt wird, wird beim neuen Pattern ebenfalls die B Variation wiedergegeben. Sie können aber auch eine zweistellige Pattern Nummer, gefolgt von A oder B bzw. PRESET / USER um , unabhängig vom gegenwärtig gespielten Pattern, ein A oder B bzw. Preset oder User Pattern als nächstes zu spielende Pattern zu wählen.

■ **Auswahl eines individuellen Patterns**

1. Achten Sie darauf, dass der XR20 im Pattern Modus ist.
2. Geben Sie eine zweistellige Pattern Nummer ein (vergessen Sie nicht die führende 0 – falls notwendig).
3. Drücken Sie die A Taste zur Auswahl des A Main Patterns oder B, um ein B Main Pattern auszuwählen. Zur Auswahl eines Fill Patterns wählen Sie zunächst das gewünschte Main Pattern (A oder B), gefolgt von der Fill Taste.
4. Wählen Sie mit der PRESET/USER Taste ein Preset oder User Pattern.
5. Falls ein Main Pattern das Ende erreicht, springt die Wiedergabe zurück zum Anfang und spielt im Loop ab, bis ein neues Pattern gewählt wird, ein Fill Pattern ausgelöst wird oder das Pattern gestoppt wird.

Wird ein User Pattern ausgewählt, das keine Daten enthält, wird im Display **EMPTY PATTERN** angezeigt. Falls ein User Pattern ausgewählt wird, in dem Daten enthalten sind, aber das noch keinen Namen bekommen hat, erscheint im Display **NO NAME**.

Hinweise

- Wenn Sie es sich anders überlegt haben oder das falsche Pattern gewählt haben, können Sie jederzeit eine neue Pattern Nummer eingeben, bevor das nächste Pattern startet.
- Falls Sie STOP drücken, bevor die Wiedergabe des Patterns beginnt, stoppt der XR20 und verbleibt auf dem gegenwärtig gewählten Pattern.

- Um sofort zum nächsten Pattern der Sequence zu springen, drücken Sie die PAGE RIGHT Taste.
- Um sofort zum Beginn zurück zu springen und die Wiedergabe des gerade gewählten Patterns zu springen, drücken Sie die PAGE LEFT Taste.

▪ **Das Pattern Tempo ändern**

Der Bereich des einstellbaren Tempos reicht von 30 bis 300 Beats pro Minute. Das Tempo lässt ändern, während der XR20 gestoppt ist oder abspielt. Das tempo können Sie auf zwei Arten einstellen.

1. Vor der Pattern Wiedergabe drücken Sie die TAP TEMPO Taste mehrmals im gewünschten Tempo. Der XR20 berechnet aus dem Durchschnitt der Anschläge das Tempo und das Display zeigt bei jedem Tap die Tempo Information an. Falls Sie einen Fußschalter an die Count/A/B/Fill Buchse angeschlossen haben, drücken Sie diesen anstatt der TAP TEMPO Taste in der gewünschten Geschwindigkeit.
2. Halten Sie die TAP TEMPO Taste gedrückt und drehen Sie das VALUE Rad zur Definition eines neuen Tempos. Sie können auch bei gedrückter TAP TEMPO Taste das Tempo in Schritten zu 1 BPM mit den INC / DEC Tasten ändern. Werden die INC /DEC Tasten ebenfalls gedrückt gehalten, scrollen Sie durch die möglichen tempo Werte auf- oder abwärts.

Beachten Sie, dass Sie im System Setup (Seite 9) einstellen können, wie der XR20 mit dem Tempo umgeht. Sie können definieren, ob das Gerät dem Tempo folgt, das jedem Pattern zugewiesen ist oder ob ein globaler Tempo Wert verwendet werden soll (Tempo Daten der einzelnen Patterns werden ignoriert).

▪ **Fill Patterns wählen**

Fill Patterns sind der Schlüssel für abwechslungsreiche Drum Parts. Deshalb sind Fills auch etwas erklärungsbedürftig.

- *Fills* immer die gleiche Länge wie das dazugehörige Main Pattern, dessen Drum Set sie zudem mitbenutzen. Dadurch können Sie zu jeder Zeit ein Fill in die Performance integrieren. Sobald Sie die FILL Taste drücken, übernimmt das Fill und spielt bis zum Ende ab.
- Fills sind Übergangspatterns.

Beispiel: Nehmen wir ein 8-Beat A Main Pattern. Dieses spielt und Sie drücken die FILL Taste beim 4. Beat. Das A Fill Pattern spielt die letzten 4 Beats und wechselt dann automatisch zum B Main Pattern.

- Dasselbe passiert auch anders herum. Wenn Sie B Main wiedergeben und Fill drücken, geht der XR20 nach dem B Fill zum A Main Pattern. Sie können ein Fill jederzeit bei der Wiedergabe eines Main Pattern aufrufen. Fills müssen aber nicht zwangsläufig zu anderen Main Pattern überleiten. Wenn Sie die FILL Taste drücken, bevor das Fill zu Ende gespielt wurde und über das Ende des Fills gedrückt halten, kehrt der XR20 zum ursprünglichen Main Pattern zurück.

Beispiel: Nehmen Sie an, dass Sie ein A Main Pattern mit 8-Beats spielen und Sie die FILL Taste am Beat 4 drücken und bis über den beat 8

gedrückt halten. Das A Fill Pattern spielt die letzten 4 Beats, dann kehrt der XR20 zurück zum A Main Pattern.

- Fills lassen sich nicht auf dem ersten Beat eines Main Patterns starten, da Fills immer in der Mitte eines Patterns beginnen. Jedoch wird alles, was Sie auf dem ersten Beat des Fills aufnehmen, auf dem Downbeat der darauf folgenden Pattern Variation abgespielt. Dieses nützliche Feature ermöglicht es Ihnen, das nächste Pattern mit einem Crash Becken zu beginnen, ohne dass das Pattern am Anfang ein Crash Becken enthält (welches normalerweise immer wieder am Anfang des Patterns zu hören wäre). Das Crash Becken ist Teil des Fills, nicht des Main Patterns und wird nur nach dem Fill im Main Pattern zu hören sein.
- Falls Sie einen Fußschalter an die Count/A/B/Fill Buchse des Performance Pads angeschlossen haben, können Sie die Funktion der FILL Taste beim Abspielen von Pattern im Perform Modus per Fuß steuern.

Hintergrund Wir wollen einmal versuchen, die Logik der unterschiedlichen Patterns (A, B und Fill Patterns) zu erklären. In normalen Popsongs, würde A für die Strophe und B für den Refrain stehen. Mit einem A Fill spielen Sie einen Übergang von der Strophe zum Refrain ab. Mit dem B Fill leiten Sie vom Refrain zur Strophe über. Deshalb kann es sein, dass ein gesamtes Pattern (mit den Sub-Patterns A, B und den dazugehörigen Fills) ausreicht, um einen Song zu komponieren. Diese Struktur ermöglicht die Song Erzeugung mit Preset Patterns innerhalb von wenigen Minuten. Es erleichtert zudem das Live spielen von Drum Parts. Wenn über das Main A Pattern ein Solo gespielt wird, können Sie dieses Pattern wiederholen lassen, bis das Solo beendet ist, was Sie durch das dazugehörige Fill Pattern, welches aus dem A Main Pattern hinausführt, unterstützen können.

▪ **Den Start/Stop Fußschalter verwenden**

Wenn der XR20 gestoppt ist, schalten Sie mit einem angeschlossenen Start/Stop Fußschalter die Wiedergabe ein (wie mit der PLAY Taste). Gibt der XR20 etwas wieder, funktioniert der Fußschalter wie die STOP Taste.

Hintergrund Der rückseitige Start/Stop Fußschalteranschluss akzeptiert einen zeitweiligen Fußschalter (Öffner oder Schließer – verfügbar im Musikfachgeschäft) zur Fernsteuerung der Stop und Start Funktionen. Der XR20 überprüft den Fußschalter beim Einschalten, um herauszufinden, ob ein Öffner oder Schließer angeschlossen wurde. Achten Sie also darauf, dass der Fußschalter vor der Inbetriebnahme des Gerätes angeschlossen und beim Einschaltvorgang nicht gedrückt ist.

▪ **Die NOTE REPEAT Taste**

Bei der Wiedergabe und der Aufnahme von Patterns wird die NOTE REPEAT Taste zur Erzeugung einer Serie von Noten in einer gewünschten Quantisierung verwendet. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt 'AUFNAHME SETUP'. Note Repeat Sequenzen können live gespielt oder in Echtzeit in ein Pattern aufgenommen werden.

▪ **Note Repeat verwenden**

Die Note Repeat Funktion triggert einen Drum Sound mit dem gewählten Swing Wert und der Quantization Rate (z.B., Achtelnoten, 16tel Noten, usw.). Wenn die Quantization Rate auf Off steht, ist diese Funktion inaktiv. Note Repeat dient dazu,

eine Serie von Noten spielen zu können, ohne die Pads mehrmals anschlagen zu müssen. So erzeugen Sie normalerweise ganz einfach 16el Hi-Hat Parts, Viertelnoten Kick Drum Parts, Snare Rolls, usw.

Drücken Sie auf dem ersten Beat ein Pad, dessen Sound wiederholt abgespielt werden soll.

Drücken Sie sofort danach die NOTE REPEAT Taste und halten Sie diese gedrückt. Der Sound des Pads wird in der gewählten Quantization Rate wiederholt getriggert, solange wie das Pad und die NOTE REPEAT Taste gehalten werden. Alle Wiederholungen weisen die gleiche Lautstärke wie das erste Pad Event auf.

■ **Die MUTE Taste**

Die MUTE Taste kann zum stumm schalten der verschiedenen Instrumentenlayer während der XR20 Wiedergabe verwendet werden.

Zum stumm schalten von Mute Parts:

1. Geben Sie ein Pattern wieder.
2. Halten Sie die MUTE Taste gedrückt
3. Drücken Sie eine Instrument Taste (DRUM, 1-SHOT oder SYNTH). Der gewählte Instrumentensound wird stumm geschaltet.
4. Um ein Instrumentenlayer wieder hörbar zu machen, drücken Sie die jeweilige Taste (DRUM, 1-SHOT, SYNTH), während Sie MUTE gedrückt halten.

■ **Songs wiedergeben**

1. Zur Wiederrgabe eines Songs drücken Sie zunächst die PATTERN / SONG Taste, bis **SONG** in der oberen Displayecke angezeigt wird.
2. Wählen Sie mit den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad den Song, den Sie abspielen wollen.
3. Nach der Auswahl des Songs drücken Sie die PLAY Taste.
4. Zum Beenden der Wiedergabe des Songs, drücken Sie die STOP Taste.

PATTERNS AUFNEHMEN

Hinweis: Ein leeres Pattern ist in der Grundeinstellung 8 Beats lang (2 Takte), besitzt eine 16tel Noten Quantisierung und eine Swing Einstellung off (50%). Die Länge sollten Sie vor der Aufnahme ändern, falls dies notwendig sei. Andere Parameter können auch während der Aufnahme geändert werden.

SCHRITTE BEI DER PATTERN AUFNAHME

1. Wählen Sie zuerst die User Patterns aus (im Display sollte **PATTERN** und **USER** angezeigt werden).
2. Wählen Sie nun ein User Pattern mit den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad (im Display sollte **EMPTY PATT** angezeigt werden).
3. Drücken Sie gleichzeitig die RECORD und PLAY Tasten. Die XR20 startet die Aufnahme.
4. Spielen Sie die Sounds auf den Pads. Während der Aufnahme wird im Display die gegenwärtige Beat Nummer angezeigt.
5. Während des Aufnahmevorgangs wird das Pattern in einer Schleife (Loop), so dass sich im Overdub-Verfahren verschiedene Drums in mehreren Durchgängen aufnehmen lassen.
6. Zum Beenden der Aufnahme drücken Sie STOP.
7. Drücken Sie zum Anhören des Patterns von Beginn an auf PLAY.

Bei der Aufnahme Ihrer Patterns ist es generell eine gute Idee, das Drum Set, welches Sie verwenden wollen, vor der Aufnahme aussuchen. Das Drum Set lässt sich im Nachhinein auswechseln. Weitere Hinweise zur Auswahl eines Drumssets finden Sie im Abschnitt AUSWAHL, BEARBEITEN UND ERSTELLEN VON DRUM SETS'. Ein Drum Set definiert die Kombination aus Drums, 1-Shots und Synth Sounds. Wenn Sie den Synth Sound in einem Pattern ändern möchten, müssen Sie das Drum Set bearbeiten.

Hinweis: Anstatt auf den Pads zu spielen, können Sie auch MIDI Noten zum XR20 senden, um Sounds zu spielen und aufzunehmen. Achten Sie darauf, dass das MIDI Gerät, welches Sie spielen, Einstellungen hat, die zu den XR20 Sounds passen (MIDI Kanal und Notenummern.)

Hinweis: Werden MIDI Daten zum XR20 gesendet, wenn das Gerät nicht aufnimmt (z.B., wenn der XR20 als Drum Sound Modul verwendet wird), reagieren die Drum Sounds auf 127 verschiedene Dynamikabstufungen. Wird jedoch MIDI zum Triggern von Sounds während der Aufnahme verwendet, quantisiert das Pattern die eingehende Dynamik auf acht Abstufungen—so, wie es das Gerät auch beim Spielen auf den Pads vollzieht.

PRACTICE MODUS

Falls Sie Ihren Beat zunächst einmal mit Metronom „üben“ wollen (der XR20 spielt das Metronom nur bei der Aufnahme), können Sie dazu den Practice Modus verwenden. Während Sie sich im in Pattern Modus verwenden (die User Patterns sollten ausgewählt sein), drücken Sie die REC Taste. Sie hören nun den Metronom Sound, obwohl der XR20 Ihr Spiel auf den Pads nicht aufnimmt.

AUFNAHME ANDERER PARTS (1-SHOT UND SYNTH)

Nach der Aufnahme Ihres Drum Parts (oder falls Sie mit einem anderen Part die Aufnahme beginnen wollen) können Sie weitere Instrumente zum Arrangement Ihres Patterns hinzufügen.

Um einen 1-Shot oder Synth Part in Ihr Pattern aufzunehmen:

1. Drücken Sie die 1-SHOT oder SYNTH Taste und spielen Sie die Sounds auf den Pads, wie auch im DRUM Modus. Der SYNTH Modus besitzt Samples in verschiedenen Tonhöhen,

die sich über die Pads spielen lassen (die Noten, die durch die pads gespielt werden, sehen Sie über der oberen rechten Ecke jedes Pads).

2. Drücken Sie die REC und PLAY Tasten. Die Aufnahme des Patterns beginnt. Spielen Sie Ihren Synth oder 1-Shot Part.
3. Drücken Sie STOP, wenn Sie fertig sind.

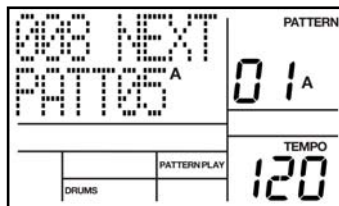
PATTERN PLAY MODUS



Der Pattern Play Modus ermöglicht die Wiedergabe einer Sequence von Patterns durch Triggern der Patterns mit den Pads. Um in den Pattern Play Modus zu wechseln, drücken Sie die PATTERN PLAY Taste.

WIEDERGABE VON PATTERN SEQUENCES MIT DEN PADS

1. Drücken Sie die PATTERN PLAY Taste.
2. Drücken Sie ein Pad, damit das Pattern, welches dem Pad zugewiesen ist, beginnt zu spielen. Wenn das Pattern sein Ende erreicht, springt die Wiedergabe zum Beginn und beginnt von da an erneut.
3. Drücken Sie nun ein anderes Pad. Das Pattern, welches diesem Pad zugewiesen wird, beginnt mit der Wiedergabe, sobald das vorher gewählte Pattern zu Ende abgespielt ist.



AUFNAHME VON PATTERN SEQUENCES IN EINEN SONG

1. Drücken Sie die PATTERN / SONG Taste, um in den Song Modus zu wechseln (in der rechten oberen Ecke des Displays sollte **SONG** zu erkennen sein).
2. Drücken Sie die PATTERN PLAY Taste.
3. Starten Sie mit gleichzeitigem Drücken der REC und PLAY Tasten die Aufnahme.
4. Drücken Sie auf die Pads zum Triggern der Pattern Sequence, die Sie aufnehmen wollen. Sie könne auch die A, B oder FILL Parts des gewählten Patterns triggern.
5. Drücken Sie STOP, wenn Sie fertig sind.

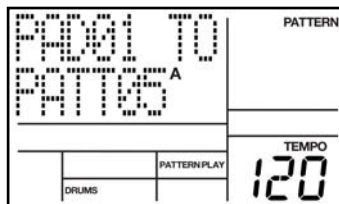
Beachten Sie, dass Sie eine Pattern Play Sequence nur in einen leeren Song aufnehmen können. Achten Sie also darauf, dass Sie einen leeren Song auswählen oder den gewählten Song vor der Aufnahme löschen.

Um eine gerade im Pattern Play Modus aufgenommene Sequence anzuhören:

1. Drücken Sie die PATTERN / SONG taste, um in den Song Modus zu wechseln (in der rechten oberen Ecke des Displays sollte **SONG** zu erkennen sein).
2. Drücken Sie PLAY zur Wiedergabe der aufgenommenen Sequence.

PATTERNS ZU DEN PADS ZUWEISEN

1. Gehen Sie in den Pattern Play Modus, indem die PATTERN PLAY Taste drücken.
2. Drücken Sie die PAGE RIGHT Taste. Im Display wird das zuletzt gedrückte Pad und die Pattern Nummer, die ihm zugewiesen ist angezeigt.



3. Drücken Sie nun das Pad, welches Sie modifizieren wollen. Die Pad Nummer wird in der oberen Displayzeile angezeigt.
4. Verwenden Sie die INC / DEC Tasten, das VALUE Rad oder die Zifferntasten, um ein Pattern für das gewählte Pad zu definieren. Das zugewiesene Pattern sehen Sie in der unteren Zeile.
5. Sie können auch A oder B drücken, um den A oder B Part des gewählten Patterns abzuspielen, wenn das Pattern getriggert wird.
6. Wählen Sie ein anderes Pad aus und legen Sie auf dieselbe Weise eine Patternzuweisung fest.
7. Nachdem Sie die Padzuweisungen vorgenommen haben, drücken Sie die PATTERN PLAY Taste zum Verlassen des Modus.

AUSWÄHLEN, EDITIEREN UND ERZEUGEN VON DRUM SETS

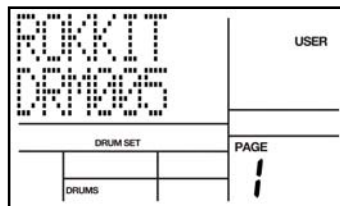
Was ist ein Drum Set?

Der XR20 verfügt über verschiedene "Sets" an Sounds, die Sie in Ihren Patterns und Songs verwenden können. Ein Drum Set ist eine Sammlung von Einstellungen, welche zum einen die Drum, 1-Shot und Synth Sounds innerhalb des Sets, aber die Mix Parameter und Effekt Setups beeinflussen. Der XR20 besitzt 100 Preset und 100 User Drum Sets. Beachten Sie bitte, dass editierte Preset Drum Sets nur auf einem User Drum Set Speicherplatz gesichert werden kann. Jedes Drum Set besteht aus:

- **DRUM / 1-SHOT SOUNDS** – Dies sind die Drum und 1-Shot Sounds, die geladen werden, wenn das Drum Set aufgerufen wird.
- **SYNTH SOUNDS** – Dies ist der Synth Sound, der beim Aufrufen des Drum Sets geladen wird.
- **PAD PARAMETER** – Dies sind die Pad- und Parametereinstellungen des Drum Sets. Diese Einstellungen enthalten Lautstärke, Panorama, Tonhöhe, Filter, usw.
- **EFFEKT EINSTELLUNGEN** – Diese Effekt Einstellungen werden aufgerufen, wenn das Drum Set geladen wird und enthalten Reverb, EQ, and Compression.

AUSWAHL EINES DRUM SETS

1. Drücken Sie die DRUM SET Taste.
2. Der Name des gegenwärtig gewählten Drum Sets wird in oberen Displayzeile angezeigt. Die Nummer des Drum Sets steht in der Zeile darunter. Zur Auswahl der Drum- und 1-Shot Sounds, die das Set verwendet, drücken Sie die DRUMS oder 1-SHOT Tasten. Um die Synth Sounds, die das Set verwendet, zu spielen, drücken Sie die SYNTH Taste.



3. Geben Sie die gewünschte Drum Set Nummer (von 00 bis 99) mit den Zifferntasten, den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad ein. (Geben Sie bei der Verwendung der Zifferntasten eine führende Null ein, falls nötig).

Hinweis: User Patterns erinnern sich an die gewählten Drum Set Zuweisungen. Preset Patterns besitzen feste Drum Set Zuweisungen; wenn Sie ein Preset Pattern verlassen, vergisst der XR20 jede von ihnen vorgenommene Zuweisung.

ERZEUGEN UND EDITIEREN VON DRUM SETS

Die 12 Pads des XR20 können verschiedenen Drum Sounds triggern. Dabei werden auch die jeweiligen Pad Einstellungen, wie Lautstärke, Panorama, Tonhöhe, Trigger Modus, Ausgang, usw. berücksichtigt. Jedes Pad Parameter Set ist mit einer Nummer versehen und wird als Drum Set bezeichnet. Drum Set Zuweisungen haben einen eignenden Speicherbereich. Stellen Sie sich diese als "Programs" oder "Patches" eines Synthesizers vor. Beachten Sie, dass die A und B User Patterns sich die Drum Set Zuweisungen teilen.

Allgemeine Anleitungen zum Erzeugen eines Drum Sets sind:

1. Drücken Sie die DRUM SET Taste.
2. Gehen Sie mit den PAGE (RIGHT und LEFT) Tasten, um die verschiedenen "Seiten" der Funktionen anzuwählen; der untere rechte Displaybereich zeigt die Seitennummer an. Die Drum Set Seiten werden nachfolgend beschrieben.
3. Wählen Sie ein Instrumentenlayer aus, welches Sie editieren möchten (Drums, 1-Shot, Synth), indem Sie die jeweilige Taste drücken.
4. Justieren Sie, falls notwendig, die Werte der Seiten.
5. Nachdem Sie die gewünschten Veränderungen vorgenommen haben, speichern Sie das Drum Set (siehe Abschnitt 'Speichern Ihrer Drum Sets') und drücken Sie dann noch einmal DRUM SET, um den Modus zu verlassen.

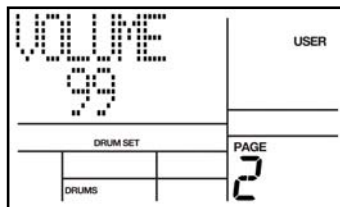
Note that if you edit a Drum Set, any Pattern using that Drum Set will be affected.

Hinweis: Zur Auswahl eines Sounds für die 1-Shot oder Synth Bereiche des Kits, drücken Sie die jeweilige Taste für diese Bereiche. Dann editieren Sie die Parameter auf die gleiche Weise, als wenn Sie Drums bearbeiten würden.

■ **SEITE 2: VOLUME – LAUTSTÄRKE DES INSTRUMENTENLAYERS**

Diese Seite ermöglicht die Einstellung der Lautstärke jedes Instrumentenlayers (Drums, 1-Shot, Synth). Durch die Justierung dieser Lautstärken beeinflussen alle Sounds im gewählten Layer.

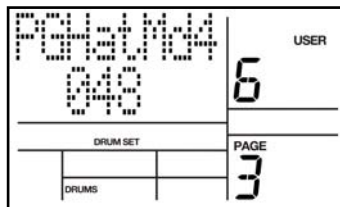
Zur Einstellung der Lautstärke eines Instrumentenlayers:



1. Wählen Sie das Instrumentenlayers, welches Sie editieren wollen, indem Sie DRUM, 1-SHOT oder SYNTH drücken.
2. Justieren Sie die Lautstärke mit den INC / DEC Tasten, dem VALUE Rad oder den Zifferntasten (99 = MAXIMALE LAUTSTÄRKE, 0 = AUS)

SEITE 3: ZUWEISUNG VON SOUNDS ZU DEN PADS

Sie können jedem Pad der XR20 einen der Sounds zuweisen. Sie können einen Sound aber auch auf mehrere Pads legen. Jedes einzelne Drum Set kann eine unterschiedliche Drum Sound Belegung besitzen. Synth Sounds, jedoch, lassen sich immer nur als ganze Gruppe bestimmen (Sie können nicht auf verschiedene Pads unterschiedliche Synth Sounds legen).



Um einen Sound zu einem Pad zuzuweisen:

1. Wählen Sie das zu editierende Instrumentenlayer durch Drücken von DRUM, 1-SHOT oder SYNTH aus. (Beachten Sie, dass sich Synth Sounds kann nur als Gruppe zugewiesen werden).
2. Drücken Sie ein Pad (im Display sehen Sie die Pad Nummer in der oberen rechten Ecke sowie den Namen des zugewiesenen Sounds in der oberen Displayzeile).

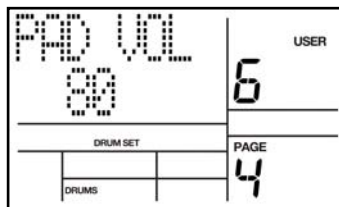
3. Geben Sie die gewünschte Soundnummer mit den Zifferntasten, den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad ein. Geben Sie bei der Verwendung der Zifferntasten eine führende Null, falls notwendig, ein.

■ **SEITE 4: PAD LAUTSTÄRKE**

Die Lautstärke jedes Pads kann auf dieser Seite definiert werden.

Zum Ändern der Lautstärke eines Pads:

1. Wählen Sie durch Drücken der DRUM oder 1-SHOT das Sound Set, welches Sie editieren möchten. Dieser Parameter ist nicht für Synth Sounds verfügbar. Die Lautstärke des Synth Sounds lässt sich nur als Gruppe verändern (siehe "Lautstärke des Instrumentenlayers" oben).
2. Drücken Sie das Pad (im Display sehen Sie die Pad Nummer in der oberen rechten Ecke und die Lautstärkeeinstellung des Pads in der oberen Zeile).
3. Ändern Sie die Lautstärke mit den INC / DEC Tasten oder geben Sie einen Wert von 00 (aus) bis 99 (Maximum) mit den Zifferntasten ein.

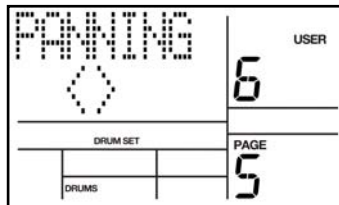


SEITE 5: PANORAMA

Jedes Pad kann zudem einer von sieben Panoramapositionen im Stereofeld zugewiesen werden.

Zum Ändern der Panoramaposition eines Pads:

1. Wählen Sie mit den Tasten DRUM, 1-SHOT oder SYNTH das zu editierende Sound Set aus. Beachten Sie bitte, dass die Panning Einstellung alle Synth Sounds gleichermaßen betrifft. Wenn Sie also die Panorama Einstellung eines Synth Pads verstellen, ändern Sie diese Einstellung der anderen Pads auch.
2. Drücken Sie ein Pad (im Display sehen Sie die Pad Nummer in der oberen rechten Ecke, sowie die Panorama Position des Pads in der oberen Displayzeile).
3. Geben Sie die gewünschte Pan Position, von links nach rechts, mit den Zifferntasten, den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad ein. Die sieben verfügbaren Pan Positionen lassen sich mit den hier angegebenen Zifferntasten direkt eingeben: ganz links (1), halb links (2), links mittig (3), Mitte(4), rechts mittig (5), halb rechts (6), ganz rechts (7). Im Display wird bei der Mittenposition \diamond angezeigt.



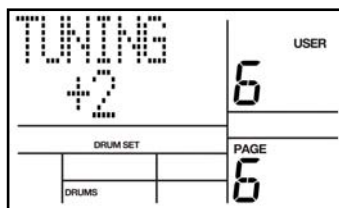
Hintergrund Der XR20 besitzt zwei Paar Stereoausgänge. Drum Sounds lassen sich zu einem der beiden Ausgangspaare zuordnen (siehe Seite 11 des Drum Set Menüs) und können mit der Panorama Funktion entsprechend im Stereofeld des gewählten Ausgangs platziert werden.

SEITE 6: TONHÖHE

Die Tonhöhe jedes Pads kann in +/- 1 Halbtonschritten (maximal +/- 12 Halbtöne) verändert werden.

Zur Änderung der Tonhöhe eines Pads:

1. Wählen Sie durch Drücken der DRUM, 1-SHOT oder SYNTH Tasten das zu bearbeitende Sound Set aus. Bitte beachten Sie, dass sich Synth Sounds nicht einzeln, sondern nur als Gruppe transponieren lassen. Anders gesagt führt das Transponieren eines Synth Pads zur Veränderung aller Synth Sound um den gleichen Wert.
2. Drücken Sie ein Pad (im Display sehen Sie die Pad Nummer in der oberen rechten Ecke).
3. Geben Sie die gewünschte Tonhöhe mit den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad ein. Sie können Werteveränderungen von +12 bis 0 (normale Tonhöhe) bis -12 eingeben.



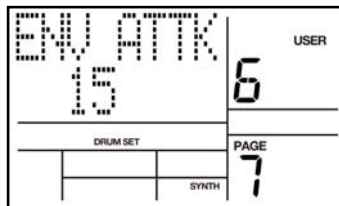
SEITE 7: ATTACK ENVELOPE (NUR SYNTH)

Die Attack Envelope (nur Synth) wirkt sich darauf aus, wie ein Synth Sound nach dem Anschlagen des Pads gespielt wird. Attack definiert die Zeit, die beim Einblenden des Sounds nach dem Triggern vergeht. Bei großen Werten dauert es länger, bis die maximale Lautstärke nach dem Triggern vergeht.

Bitte beachten Sie: die Attack Einstellung lässt sich nicht individuell pro Pad einstellen. Mit anderen Worten ändert die Attack Einstellung eines Pads den Attack für alle Pads in der Synth Gruppe.

Zum Ändern der Synth Attack Envelope:

1. Wählen Sie mit der SYNTH Taste die Synth Group aus.
2. Geben Sie die gewünschte Attack Einstellung des Sounds mit den Zifferntasten, den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad ein.

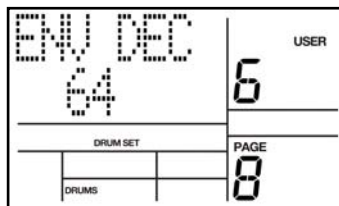


SEITE 8: DECAY ENVELOPE

Die Decay Envelope ist für alle Pad Play Modi (Drums, 1-Shot, Synth) verfügbar und beeinflusst die Zeit, die der Sound zum Ausklingen benötigt. So ermöglicht es Ihnen diese Funktion, einen sphärischen Drumsound, der nach einer gewissen Zeit ausklingt zu spielen oder einen kurzen Staccato Drum Hit zu programmieren.

Zum Ändern der Decay Envelope eines Pads:

1. Wählen Sie das zu editierende Sound Set mit den Tasten DRUM, 1-SHOT oder SYNTH aus.
2. Drücken Sie ein Pad (im Display sehen Sie die Pad Nummer in der oberen rechten Ecke).
3. Geben Sie den gewünschten Decay Wert für den Sound mit den Zifferntasten, den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad aus.



Hinweis: Wird der Decay Envelope Wert auf 0 gestellt, wird das gewählte Sample so lange, wie Sie das Pad gedrückt halten, wiedergegeben.

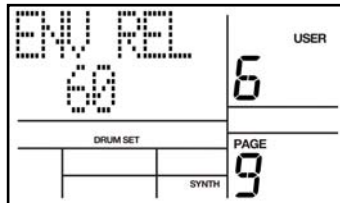
■ **SEITE 9: RELEASE ENVELOPE (NUR SYNTH)**

Der Release Envelope Parameter (Synth) definiert die Zeit, die vergeht, bis ein Sound ausgeblendet wird, nachdem ein Pad losgelassen wird.

Beachten Sie, dass die Release Einstellung nicht individuell für einzelne Pads einstellbar ist. Stattdessen wirkt sich die Release Einstellung auf alle Pads aus.

Zum Ändern der Synth Pads Release Envelope:

1. Drücken Sie ein Pad (im Display sehen Sie die Pad Nummer).
2. Geben Sie den gewünschten Release Wert für den Sound mit den Zifferntasten, den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad ein.

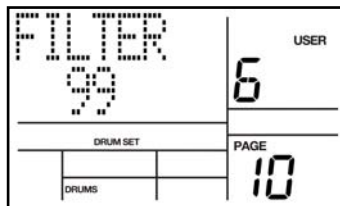


■ **SEITE 10: FILTER**

Pad Filter ermöglicht Änderungen an der tonalen Charakteristik eines Sounds durch das entfernen hoher Frequenzen im Sound. Dadurch wird der jeweilige Drum Sound dumper und weist mehr Bässe auf. Je höher der hier definierte Wert, desto mehr hohe Frequenzen werden durch das Filter hindurch gelassen. Je niedriger dieser Wert ist, desto mehr hohe Frequenzen werden abgeschnitten und der desto dumper wird der Sound.

Zur Änderung der Filtereinstellung eines Pads gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie das zu editierende Sound Set mit den DRUM, 1-SHOT oder SYNTH Tasten aus.
2. Drücken Sie das Pad (im Display sehen Sie die Pad Nummer).
3. Geben Sie den gewünschten Filter Wert mit den Zifferntasten, den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad ein.



■ **SEITE 11: TRIGGERING MODUS (ASN MODUS)**

Hintergrund Jeder Modus beeinflusst das Triggering auf seine Weise:

Multi: Wird ein Pad wiederholt angeschlagen, wird das Sample über die gesamte Länge abgespielt. Verwenden Sie die Einstellung für Becken, da zuerst angeschlagene Becken eher ausklingen als später gespielte Noten.

Single: Wird ein Pad wiederholt angeschlagen, schneidet eine neue Note automatisch den Sound der zuvor gespielten Note ab. Diese Option sollte bei 1-Shot Sounds (wie Sirenen, Explosionen, usw.) verwendet werden.

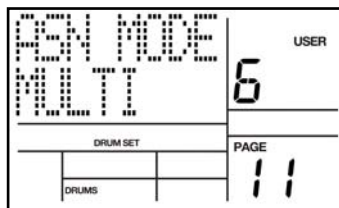
Group 1 bis 8: Pads lassen sich zu einer bestimmten Gruppe (1 bis 8) zuweisen. In einer Gruppe schneiden die Pads sich gegenseitig ab, wenn sie angeschlagen werden und ein älterer Sound eines Pads dieser Gruppe klingt. Die klassische Anwendung hierfür sind HiHats; eine geschlossene HiHat schneidet eine offene HiHat ab und umgekehrt.

Die XR20 kann gleichzeitig bis zu 32 Stimmen spielen. Es kann also passieren, dass die Stimmenanzahl nicht mehr ausreicht, wenn Sie mit langen Sounds arbeiten und viele Pads im Multi Assign Modus arbeiten. Falls schon 16 Sounds spielen und Sie noch eine weitere Stimme triggern, wird die Stimme des Sounds „gestohlen“, der am nächsten vor seinem Sample Ende steht, damit der neueste Sound abgespielt werden kann. In der Praxis ist es sehr schwierig (und normalerweise auch vom Künstler nicht gewünscht) so komplexe Drum Parts zu erstellen, dass der Stimmenklau zu einem Problem wird. Falls es doch problematisch werden sollte, weisen Sie alle Tom Sounds einer Gruppe zu, so dass dafür nur eine Stimme benötigt wird.

Im Display steht **ASN MODUS** (kurz für Assignment Modus), das aktuell gewählte Pad, sowie der Modus des Pads.

Um den Modus für das Pad zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie das zu editierende Sound Set mit den DRUM, 1-SHOT oder SYNTH Tasten aus.
2. Drücken Sie das Pad (im der rechten oberen Displayecke sehen Sie die Pad Nummer).
3. Geben Sie den gewünschten Modus mit den INC/DEC Tasten, den Zifferntasten (1-4) oder dem VALUE Rad ein.



■ SEITE 12: OUTPUT

Hintergrund Die XR20 besitzt *zwei* voneinander unabhängige Stereo Ausgangspaare (Main und Aux). Jedes Pad kann einem der beiden Ausgangspaare zugewiesen werden. Das Panorama des Sound lässt sich separat bestimmen (Seite 4 im Drum Set Menü). Dadurch ergeben sich mehrere Optionen für die Ausgangszuweisung:

Mono: Wird nur ein Ausgang der XR20 angeschlossen, erkennt das Gerät automatisch, dass Sie nur ein Monosignal benötigen. Dann werden alle Panoramaeinstellungen ignoriert.

Stereo mit fester Pan Position: Schließen Sie den linken Main Ausgang an den linken Kanal Ihres Verstärkers oder Mixers an und den rechten Main Ausgang an den rechten Kanal. Die Voice Mix Panorama Einstellungen der Preset Drum Sets sollten für die meisten Anwendungen ausreichen.

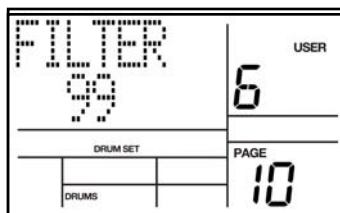
Stereo mit variabler Pan Position: Verbinden Sie den linken Main Ausgang mit dem linken Kanal Ihres Verstärkers oder Mixers und den rechten Main Ausgang mit dem rechten Kanal des Amps oder Mixers. Bei den User Drum Sets lässt sich das Panorama der Drums am Main Ausgang frei definieren.

Separate Synth/Drum Ausgänge: Standard Drum Kit Sounds können im Stereofeld verteilt und den Main Ausgängen zugewiesen werden, während die Synth Sounds über die Aux Ausgänge ausgegeben werden. Wenn Sie nun die Ausgänge mit einem Mixer oder einem Computer Audio Interface verbinden, können Sie die Signale unterschiedlich bearbeiten. So können Sie die unterschiedlichen Parts auch getrennt in einer Software DAW oder einem Hard Disk Recorder getrennt aufnehmen.

In der Grundeinstellung werden Pad Sounds über die Main Anschlüsse an der Rückseite des Gerätes ausgegeben. Sie haben jedoch optional die Möglichkeit, einzelne Pads den Aux Anschlüssen zuzuweisen. Bitte beachten Sie, dass die Synth Sounds nur als Gruppe wiedergegeben werden; oder anders gesagt, alle Synth Sounds kommen entweder aus dem Main oder aus dem Aux Ausgang.

Zur Änderung der Ausgangszuweisung eines Pads gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie das zu editierende Sound Set mit den DRUM, 1-SHOT oder SYNTH Tasten aus.
2. Drücken Sie das Pad (im Display sehen Sie die Pad Nummer).
3. Ändern Sie die Einstellung mit den INC/DEC Tasten, dem Value Rad oder den Zifferntasten (1 wählt den Main Ausgang, 2 den Aux Ausgang).

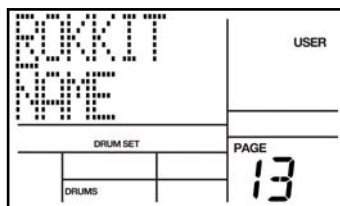


■ **PAGE 13: DRUM SET NAME**

Auf dieser Seite können Sie Ihr Drum Set mit einem Namen versehen. Beachten Sie bitte, dass sich nur User Drum Sets benennen, umbenennen und speichern lassen. Um ein Preset Drum Set zu editieren, zu benennen und zu speichern, muss dieses zunächst auf einen User Speicherplatz kopiert werden.

Zum Benennen des gewählten Drum Sets gehen Sie wie folgt vor:

1. Unter dem geraden ausgewählten Zeichen erkennen Sie einen Cursor. Mit den INC / DEC Tasten oder den VALUE Rad können Sie das durch den Cursor markierte Zeichen ändern.
2. Mit den PAGE RIGHT / PAGE LEFT Tasten lässt die Cursor Position verändern. PAGE RIGHT bewegt den Cursor vorwärts, PAGE LEFT rückwärts (oder geht zurück zur vorherigen Menüseite, falls das erste Zeichen markiert ist).



EFFEKTE

Die Einstellungen der Effekte werden mit dem Kit gespeichert. Jedes Kit kann separate Einstellungen für Reverb, Compression / EQ, die spezifisch für jedes Kit sind, speichern. Zum Ändern der Effekte drücken Sie im Pattern Modus die EFFECTS Taste. Effekte lassen sich nur bei User Patterns ändern. Damit das Kit sich die Effects Einstellungen merken kann, muss das Drum Set nach der Änderung der Einstellungen gespeichert werden.

Hinweis: Alle Effekte werden über den Main Ausgang ausgegeben. Wenn ein Sound zu den Aux Ausgängen geführt wird, enthält dieser keinen Effekt.

Die Auswahl der Effekte und deren Einstellungen funktioniert analog zu den in den Record Setup und Drum Set Modi. Nachdem Sie die EFFECTS Taste gedrückt haben, sehen Sie die erste Seite. Zwischen den einzelnen Seiten und Parametern können Sie mit den PAGE RECHTS / LINKS Tasten wechseln. Der gegenwärtig ausgewählte Parameter wird mit den INC / DEC Tasten, den Zifferntasten oder dem VALUE Rad geändert. Beachten Sie, dass Sie pro Pad Effekte ein- oder ausschalten können.

Seite 1 / Reverb Type

Auf dieser Seite lassen sich mit den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad verschiedene Reverb Effekte auswählen.

Seite 2 / Reverb Send Amount

Mit den INC/DEC Tasten oder dem Value Rad stellen Sie den Signalanteil, der zum Reverb gesendet wird, ein. Dadurch bestimmen Sie, wie viel Effekt zum trockenen Signal hinzugemischt wird. Drücken Sie ein Pad, um es auszuwählen und bestimmen Sie dann, wie viel Reverb Sie mit dem jeweiligen Sound hören möchten.

Page 3 / EQ und Compression Type

Es stehen verschiedene EQ und Compression Einstellungen zur Verfügung. Diese beeinflussen den Sound Ihres Drumsets dadurch, dass bestimmte Frequenzen angehoben oder gesenkt werden und die Dynamik des Sounds bearbeitet wird. Mit den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad wählen Sie die verschiedenen EQ und Compression Einstellungen aus.

Hinweis: Für EQ und Compression existieren keine Send Parameter.

Page 4 / EQ und Compression ON / OFF

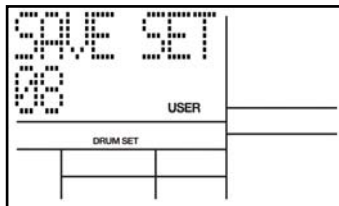
Auf dieser Seite können Sie den EQ/Compression Effekt aus dem Signalweg herausnehmen oder hinzufügen. Drücken Sie ein Pad um es auszuwählen und verwenden Sie die INC / DEC Tasten oder das VALUE Rad, um für das Pad EQ und Compression ein- oder auszuschalten.

REVERB EFFEKTE	COMPRESSION UND EQ EFFEKTE
Off	Off
AmbBrite	Master 1
BdSpring	Radio 1
BigGate	Radio 2
CloseMic	SoftHype
FxGate	Bright
HugeSpac	Country
LgSpacy	Crunch
Md80sRm	Dance
MdHardRm	Hip Hop
MdSoftRm	Jazz
MetalCav	Lo Boost
RmSmlDrk	Roc1
RoomGate	Roc2
SeaWolf	Roc3
Slapper	
SmBathRm	
SmPlate	
SmIBrite	
Studio	
Warehous	
WoodRM	
WrmStudo	

SPEICHERN EINES DRUM SETS

Nachdem Sie alle Änderungen am Drum Set vorgenommen haben, ist es wichtig, dieses dauerhaft zu speichern, da die Einstellungen sonst wieder verloren gehen würden.

1. Halten Sie zunächst die **SAVE / COPY** Taste gedrückt. Im Display erscheint **SAVE SET?**, die gegenwärtige gewählte Drum Set Nummer und eine zweistellige Nummer, die identisch zum gegenwärtig gewählten Drum Set ist. Außerdem werden Sie bemerken, dass die **REC LED** zu blinken beginnt.
2. Um das Drum Set auf den aktuell ausgewählten Speicherplatz abzulegen, drücken Sie **REC**.
3. Um das Drum Set auf einem anderen Speicherplatz zu sichern, geben Sie mit den **INC/DEC** Tasten, den Zifferntasten (im Bereich von 00-99) oder dem **VALUE** Rad eine andere Position ein.
4. Drücken Sie zum Schluss auf **REC**, um das Drum Set auf den gewählten Speicherplatz zu sichern.



Falls Sie ein Preset Drum Set editieren und speichern möchten, erhalten Sie die Möglichkeit, das Drum Set auf einem User Speicherplatz abzulegen, da Sie Preset Drum Kits nicht überschreiben können. Auf diese Weise können Sie auch ein Drum Set auf einen anderen Speicherplatz kopieren. Vergessen Sie nicht: Wenn Sie ein Pattern ändern und vor dem Abspeichern ein anderes Pattern auswählen, gehen all Ihre Einstellungen verloren.

RECORD SETUP

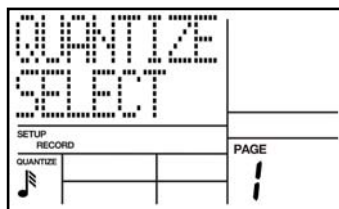
Verschiedene Parameter, wie Quantisierung, Swing, Metronomoptionen, Patternlänge werden oft vor der Aufnahme eines Patterns eingestellt. Dazu befolgen Sie diese Anweisungen:

1. Drücken Sie die RECORD SETUP Taste.
2. Wählen Sie mit den PAGE Tasten die verschiedenen Funktionsseiten an. In der rechten unteren Ecke wird die Nummer der Seite dargestellt. Die Seiten werden nachfolgend im einzelnen beschrieben.
3. Passen Sie die Werte auf den Seiten, wie beschrieben, an (falls notwendig).
4. Nachdem Sie alle benötigten Änderungen durchgeführt haben, drücken Sie zum Verlassen des Menüs noch einmal auf RECORD SETUP oder wählen Sie einen anderen Modus.

SEITE 1: AUSWAHL DER QUANTISIERUNG (QUANTIZE SELECT)

Hintergrund Bei der Aufnahme eines Patterns verschiebt die Quantisierung alle Drum Events zum nächsten gewählten rhythmischen Wert, um kleine Timingfehler beim Einspielen zu korrigieren. Beispiel: Bei einem Quantize Wert von 1/16 werden alle von Ihnen gespielte Drum Events zur nächsten 16tel Note verschoben.

Durch die Quantize Funktion wird Ihr Spiel auf einen bestimmten Beat während des Spielens verschoben. Wählen Sie deshalb vor der Aufnahme Ihres Patterns den gewünschten Wert aus. Jedoch können Sie auch während der Aufnahme die Quantisierung ändern. So können Sie beispielsweise für eine Snare Drum eine Achtelnotenquantisierung verwenden und die HiHat mit 16tel Noten quantisieren.



Das Notensymbol zeigt den Quantisierungswert an. Bitte beachten Sie dazu die Übersicht weiter unten.

Geben Sie einen Quantisierungswert mit den Tasten INC/DEC, dem Value Rad oder den Tasten des Nummernblocks ein (1 = Viertelnote, 2 = Vierteltriole, 3 = Achtelnote, 4 = Achteltriole, 5 = 16tel Note, 6 = 16tel Triolet, 7 = 32tel Note, 8 = 32tel Triolet, 9 und 0 = Off, gleichbedeutend mit 1/384tel Notenauflösung).

KEYPAD	NOTENWERT	DISPLAY	NOTENNAME
1	= 1/4	♪	= VIERTELNOTE
2	= 1/8	♪	= VIERTELTRIOLE
3	= 1/16	♪	= ACHELNOTE
4	= 1/32	♪	= ACHELTRIOLE
5	= 1/64	♪	= 16tel NOTE
6	= 1/128	♪	= 16tel TRIOLE
7	= 1/256	♪	= 32tel NOTE
8	= 1/512	♪	= 32tel TRIOLE
9, 0	= 1/384	aus	= 384tel NOTE

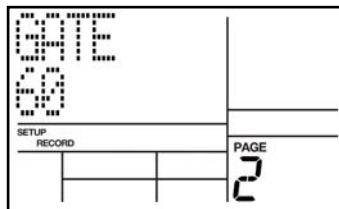
Tipp: Die Quantisierung sollte sparsam eingesetzt werden. Wenn Sie ein Pattern einspielen, können Sie Kick und Snare quantisieren, aber versuchen Sie die HiHat ohne Quantisierung einzuspielen. Ein anderer guter Tipp ist die Kombination aus quantisierten und unquantisierten Parts. *Beispiel:* Handclaps klingen nach der Quantisierung oft zu mechanisch. Wenn Menschen klatschen, hören Sie am Schluss immer verschiedene Sounds ausklingen, die dadurch zustande kommen, dass viele Menschen um ein paar Millisekunden versetzt in die Hände klatschen. Um dies zu simulieren und immer noch einen sauberen Beat zu haben, nehmen Sie die Handclaps erst quantisiert auf. Schalten Sie dann die Quantisierung aus und spielen Sie über den Part noch einmal im selben Takt. Manchmal erwischen Sie genau den Beat der ersten Aufnahme, manchmal nicht genau, wodurch der realistische Eindruck entsteht.

Hinweis: Der Quantize Wert definiert auch die Länge eines Steps im Step Edit Modus.

SEITE 2: GATE

Bei der Eingabe von Synth Parts im Step Edit Modus bestimmt der Gate Parameter die Dauer der Noten, prozentual zum Quantisierungswert.

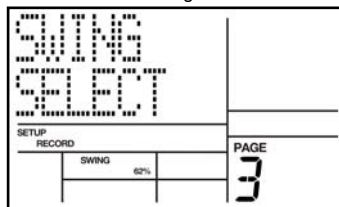
Zum Beispiel, wenn Sie eine Gate Time von 99 (was gleichbedeutend mit 100% des Quantisierungswertes ist) einstellen und der Quantisierungswert $\frac{1}{4}$ Note beträgt, ist die Synth Note eine Viertelnote lang.

**SEITE 3: AUSWAHL DES SWING WERTES (SWING SELECT)**

Hintergrund: Swing beeinflusst das Timing eines Paares gerader Noten. Normalerweise nimmt jede Note in der Grundeinstellung genau die Hälfte der Gesamtspielzeit beider Noten ein. Durch die Swing wird die erste Note des Paares verlängert. Damit die Gesamtlänge beider Noten gleich bleibt, wird die zweite Note des Paares verkürzt. Dadurch erhalten Sie die Art Grooves, den Sie in vielen Shuffles und Jazz Titeln hören können, oder aber auch das laid-back Feeling, welches Sie aus der Hip-Hop, R'n'B und Pop Musik kennen. Wird zum Beispiel der Swing auf 62% gesetzt, nimmt die erste Note des Paares 62% der Gesamtlänge eines Notenpaares ein, während die zweite Note 38% der Länge verwendet.

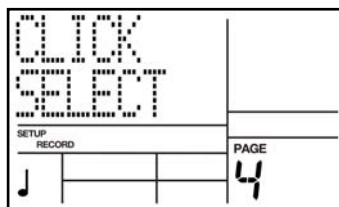
Swing verschiebt Noten um den gewählten Wert bei der Aufnahme. Definieren Sie vor dem Start der Aufnahme die gewünschte Einstellung.

Geben Sie den gewünschten Wert mit den INC/DEC Tasten oder dem Ziffernblock ein (1 = 54%, 2 = 58%, 3 = 62%, 4-0 = Swing Off).

**SEITE 4: DAS METRONOM (CLICK) AKTIVIEREN UND DEN RHYTHMUS BESTIMMEN (CLICK SELECT)**

Das Metronom hilft Ihnen dabei, während der Aufnahme im Timing zu bleiben. Auf dieser Seite können Sie das Metronom ein- oder ausschalten und den Rhythmus des Clicks definieren.

Geben Sie den Wert mit den INC/DEC- oder den Tasten des Zahlenfeldes ein (1 = Viertelnote, 2 = Vierteltriole, 3 = 8tel Note, 4 = 8tel Triole, 5 = 16tel Note, 6 = 16tel Triole, 7-0 = Click AUS).

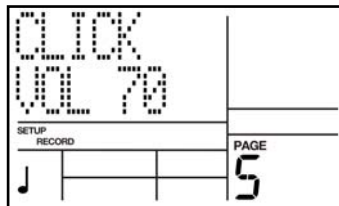


Beachten Sie, dass das Metronom nur während der Aufnahme zu hören ist.

SEITE 5: DIE LAUTSTÄRKE DES METRONOMS EINSTELN (CLICK VOL)

Auf dieser Seite können Sie die Lautstärke der Metronoms einstellen.

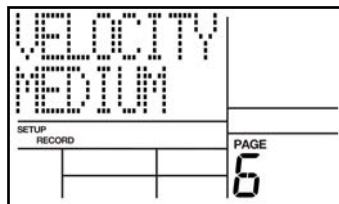
Das Display zeigt **CLICK VOL** und einen zweistelligen Wert, der für die Lautstärke des Metronoms steht, an (**00** = aus, **99** = maximale Lautstärke). Wählen Sie die gewünschte Lautstärke mit den INC/DEC- oder den Zifferntasten.



SEITE 6: VELOCITY SENSITIVITY

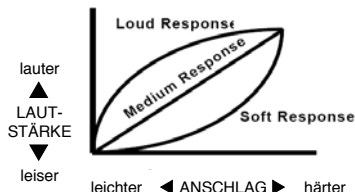
Velocity Sensitivity definiert, wie die Anschlagstärke auf die Pads die Ausgabe der Sounds beeinflusst (also, wie hart Sie die Pads anschlagen). Diese Funktion ermöglicht Spielern mit hartem oder leichtem Anschlag die Padreaktion an ihre Spielweise anzupassen.

Um die gewünschte Dynamik einzustellen, verwenden Sie die INC/DEC Tasten, das VALUE Rad oder die Zifferntasten (1 = Fixed 1, 2 = Fixed 2, 3 = Fixed 3, 4 = Fixed 4, 5 = Fixed 5, 6 = Fixed 6, 7 = Fixed 7, 8 = Fixed 8, 9 = Soft und 0 = Loud). Beachten Sie, dass die Medium Einstellung nur mit den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad eingestellt werden kann.



Beachten Sie die rechte Übersicht für weitere Informationen zu den Anschlagskurven. Wie Sie sehen, führt die Soft Kurve zu leiseren Sounds bei mittlerer Anschlagstärke. Bei der Medium Kurve ändert sich die Lautstärke proportional zu der Anschlagstärke, mit der Sie das Pad anschlagen. Dagegen führt die Loud Kurve bei mittlerem Anschlag zu lauterem Sounds.

Fixed Volume Kurven spielen die zugewiesenen drum Sounds mit einer von acht voreingestellten Lautstärken ab. Bei Fixed Volume 1 nehmen alle Drums die Lautstärke an, die ein sehr leichter Anschlag zur Folge hätte. Mit der Fixed Volume 8 Kurve werden alle Drums mit der maximalen Lautstärke abgespielt, egal wie stark Sie das Pad anschlagen. Fixed Volume 2-7 Kurven stellen aufsteigend unterschiedliche Lautstärken zwischen dem leichtest möglichen und dem stärkstem Anschlag auf ein Pad bereit.

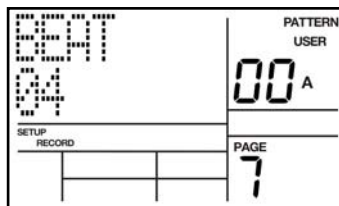


SEITE 7: BEAT WERT

Bei der Aufnahme von Sequences im Pattern Modus ist dieses der obere Wert in der Taktangabe für das gewählte Pattern; zum Beispiel die 2 eines 2/4 Taktes.

Geben Sie den gewünschten Wert mit den INC/DEC Tasten, den Zifferntasten oder den VALUE Rad ein.

Drücken Sie REC zur Übernahme der Änderung. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie noch einmal RECORD SETUP oder wählen Sie eine neue Seite aus.

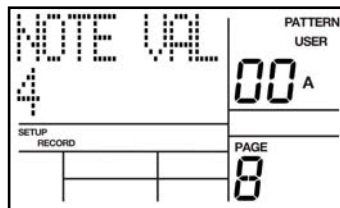


SEITE 8: NOTE WERT)

Bei der Aufnahme von Sequences im Pattern Modus, geben Sie hiermit den unteren wert der Taktangabe ein, wie zum Beispiel die 4 eines 2/4 Taktes.

Geben Sie den gewünschten Wert mit den INC/DEC Tasten, den Zifferntasten oder den VALUE Rad ein.

Drücken Sie REC zur Übernahme der Änderung. Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie noch einmal RECORD SETUP oder wählen Sie eine neue Seite aus.



SEITE 9: PATTERN LÄNGE)

Auf dieser Seite können Sie die Länge des Patterns schrittweise einstellen. Zum Beispiel bedeuten 2 Schritte eines 4/4 Taktes zwei Takte von 4/4.

Geben Sie die gewünschte Pattern Länge mit den INC / DEC Tasten, den Zifferntasten oder dem VALUE Rad ein.

Drücken Sie REC zur Übernahme der Änderung. Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie noch einmal RECORD SETUP oder wählen Sie eine neue Seite aus.

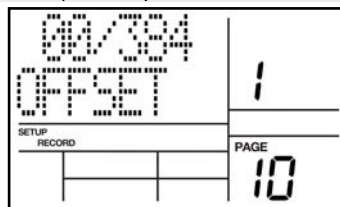


SEITE 10: VERSATZ EINES PATTERNS ODER DRUM PARTS (OFFSET)

Offset verschiebt das gewählte Pattern oder einzelne Drum Parts in Schritten zu 1/384tel Note nach vorn oder hinten und verändert dadurch das Feeling der Sequence. Dieser Parameter beeinflusst nur bereits aufgenommene Parts.

Tip: 96 Sub-Beats entsprechen einer 1/4 Note

Die XR20 sollte sich im Pattern Modus befinden und nicht wiedergeben. Im Display sehen Sie **OFFSET** und den Wert **00** (kein Versatz).



1. Drücken Sie das Pad, welches Sie bearbeiten wollen (Sie sehen die Pad Nummer im Display). Falls Sie kein Pad definieren, wirkt sich der Versatz auf das gesamte Pattern aus.
2. Geben Sie einen zweistelligen Offset Wert mit den INC/DEC Tasten, dem VALUE Rad oder den Zifferntasten ein. Positive Werte verschieben den Beat nach vorn, negative Werte verschieben den Wert hinter den Beat. Die Grundeinstellung lässt nur die Eingabe positiver Werte zu. Um einen negativen Wert mit den Zifferntasten einzugeben, drücken Sie zunächst die DEC taste. *Beispiel:* Um einen Part mit einem Versatz von 1/16tel Note nach hinten zu schieben, geben wir -24 als Offset Wert ein, da 24 Sub-Beats einer 1/16tel Note entsprechen.
3. Drücken Sie REC um die Eingabe in der XR20 zu bestätigen. Das Display zeigt **OFFSET DONE** an und das Offset Zählwert kehrt zu **00** zurück.

Hinweis: Das Offset Zählwert wird nach dem Verlassen der Funktion zurückgesetzt. Deshalb wird der Gesamtversatz nicht gespeichert, sondern nur die Änderungen dieses Parameters.

Hinweis: Drums Offset Werte vor dem ersten Beat stören oft am Ende des Patterns; Drums Offset Werte hinter dem letzten Beat stören zumeist am Anfang eines Patterns.

SEITE 11: EIN PATTERN BENENNEN (NAME)

Diese Seite ermöglicht das Benennen des gegenwärtig gewählten Patterns. Im Display sehen Sie **NAME** und den gewählten Namen (oder, falls das Pattern noch keinen Namen besitzt, **NO NAME**). Zur Vergabe eines Namens verwenden Sie die PAGE RECHTS / LINKS Tasten zur Auswahl der zu ändernden Zeichen. Ändern Sie das Zeichen mit den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad. Zum Benennen sind klein- und Großbuchstaben, Zahlen, Satzzeichen und spezielle Schriftzeichen vorhanden. Mit Hilfe der Zifferntasten können Sie auch Zahlen eingeben.

		PATTERN USER
		99 ^A
SETUP RECORD	PAGE	
	11	

PATTERNS EDITIEREN – ERASE FUNKTIONEN

DRUM EVENTS BEI DER AUFNAHME LÖSCHEN

Sie können einzelne Drum Events ganz einfach in Echtzeit löschen, wenn die XR20 gerade aufnimmt. Der Löschvorgang kann nur auf die Beats angewendet werden, die den gegenwärtigen Quantisierungs- und Swing Werten entsprechen. Schalten Sie die Quantisierung auf **OFF** zum Löschen eines Events unabhängig vom Quantisierungswert.

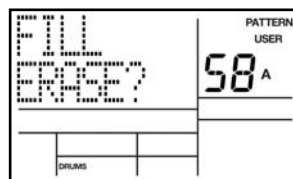
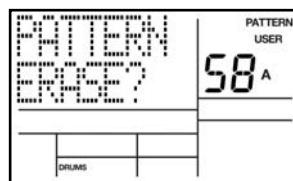
1. Die XR20 sollte sich im Record Modus befinden.
2. Halten Sie die ERASE Taste gedrückt.
3. Drücken Sie bei gehaltener ERASE Taste auf das Pad, das den zu löschenden Sound spielt. Sie sollten das Pad vor dem ersten zu löschenden Event drücken und nach dem letzten Event, der gelöscht werden soll, wieder loslassen. Um ein einzelnes Event zu löschen, drücken Sie einfach das Pad auf der Position des Events.

LÖSCHEN EINES GANZEN PATTERNS

Falls Sie sowohl Main und Fill Patterns eines nummerierten Patterns löschen oder wenn ein Main oder Fill Pattern gelöscht wird und das andere Pattern noch unbespielt ist, werden Drum Set Zuweisungen (jedoch nicht die Drum Set Parameter), Name und Länge auf die Grundeinstellungen (z.B., Drum Set mit der gleichen Nummer wie der des Patterns, **EMPTY PATTERN** als Namen und einer Länge mit 8 Beats) zurückgesetzt. Solange jedoch entweder ein Main oder Fill Pattern noch vorher programmierte Daten enthält, erinnert sich das nummerierte Pattern an die Drum Set Zuweisungen, den Namen und die Länge.

1. Damit ein Pattern gelöscht werden kann muss sich die XR20 im Pattern Modus befinden und darf nicht spielen.
2. Geben Sie mit den Zifferntasten oder den INC/DEC Tasten die zweistellige Nummer des zu löschenden Patterns ein.
3. Halten Sie die ERASE Taste gedrückt. Im Display steht **PATTERN ERASE?**.
4. Drücken Sie nun zusätzlich zur gehaltenen ERASE Taste auf REC (ENTER). Im Display erscheint zunächst **PATTERN ERASED**, gefolgt von **FILL ERASE?**.
5. Halten Sie weiter ERASE gedrückt und drücken Sie noch einmal die REC (ENTER) Taste. Das Display zeigt **FILL ERASED** an.
6. Lassen Sie beide Tasten los.

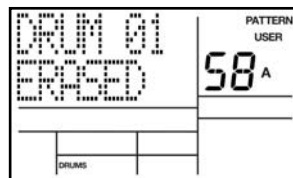
Tipp: Um die Drum Set Zuweisung, die Länge und den Namen beim Löschen eines Patterns zu behalten, halten Sie ERASE gedrückt und schlagen Sie jedes Pad einzeln an. Dadurch werden die Drum Events der Pads gelöscht, aber die anderen Pattern Parameter bleiben erhalten.



LÖSCHEN ALLER EVENTS EINES EINZELNEN PADS

Mit dieser Funktion löschen Sie alle Events in einem Pattern, die mit einem bestimmten Pad aufgenommen wurden. Die Parameter des Drum Sets bleiben erhalten.

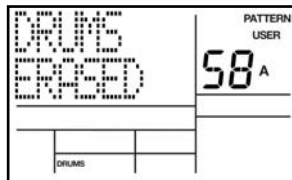
1. Die XR20 sollte sich im Pattern Modus befinden und gestoppt sein.
2. Halten Sie ERASE gedrückt.
3. Während Sie ERASE gedrückt halten, schlagen Sie ein Pad an, dessen Events ganzheitlich gelöscht werden sollen. Im Display sehen Sie die dazugehörige Drum Pad Nummer. Sie können nach und nach alle Drum Sounds löschen, indem Sie ERASE gedrückt halten und nacheinander alle Pads anschlagen.



LÖSCHEN ALLER INSTRUMENT EVENTS IN SUB-PATTERN

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen alle Instrument Events (zum Beispiel alle Drum Events) im gewählten Sub-Pattern. Die Parameter des Drum Sets bleiben davon unberührt.

1. Die XR20 sollte sich im Pattern Modus befinden und gestoppt sein.
2. Halten Sie ERASE gedrückt.
3. Während Sie ERASE gedrückt halten, drücken und halten Sie Sie die Taste, die das Layer anwählt (DRUMS, 1-SHOT, SYNTH), um die Events des entsprechenden Layers zu löschen.
4. Während Sie die beiden Tasten gedrückt halten, drücken Sie REC (ENTER), um alle Instrument Events im gewählten Sub-Pattern zu löschen.

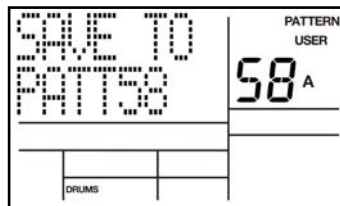


PATTERNS EDITIEREN – COPY/SAVE FUNKTIONEN

SPEICHERN EINES PATTERNS)

Mit dem im folgenden beschriebenen Vorgang speichern Sie ein gewähltes Pattern, inklusive aller Sub-Patterns (A, B und FILL) auf einem bestimmten Speicherplatz und überschreiben dabei eventuell bereits vorhandene Daten, falls auf der Position Daten gespeichert werden. Bitte beachten Sie, dass Sie Ihre Patterns speichern sollten, wenn Sie die Patterns nach dem Einschalten des Gerätes zu einem späteren Zeitpunkt wieder spielen wollen.

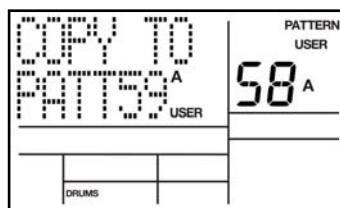
1. Die XR20 sollte im Pattern Modus sein und nichts wiedergeben.
2. Wählen Sie das Pattern, welches gespeichert werden soll.
3. Halten Sie die SAVE / COPY Taste gedrückt und halten Sie diese bis zum Schritt (6) gedrückt. Im Display steht **SAVE TO PATT**.
4. Geben Sie mit den INC /DEC Tasten, den Zifferntasten oder dem VALUE Rad das Speicherziel für das Pattern ein.
5. Drücken Sie REC (DO IT). Im Display steht **SAVE DONE**.
6. Lassen Sie die SAVE / COPY und REC (DO IT) Tasten los.



EIN PATTERN KOPIEREN)

Der folgende Vorgang kopiert nur das gewählte Sub-Pattern (A, B, oder FILL) auf einen anderen Speicherplatz. Falls das gegenwärtig gewählte Pattern kürzer als das Pattern auf dem Speicherziel ist, wird der Part auf den Anfang kopiert und der Rest des Patterns bleibt leer. Durch das Kopieren eines Sub-Patterns, das länger als das Pattern am Speicherziel ist, wird dieses automatisch verlängert (maximal 128 Beats).

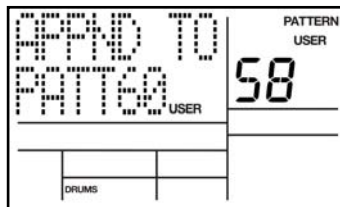
1. Die XR20 sollte sich im Pattern Modus befinden und gestoppt sein.
2. Wählen Sie zunächst ein Pattern aus.
3. Bestimmen Sie nun mit den jeweiligen Tasten das zu kopierende Sub-Pattern (A, B oder FILL).
4. Halten Sie die SAVE / COPY Taste gedrückt (bis Schritt 6).
5. Während Sie SAVE / COPY gedrückt halten, drücken Sie die PAGE RIGHT Taste. Im Display steht **COPY TO PATT**.
6. Geben Sie die Pattern Nummer des Ziels, in welches das Sub-Pattern kopiert werden soll, mit den INC / DEC Tasten, den Zifferntasten oder dem VALUE Rad ein.
7. Definieren Sie nun mit den Tasten A, B oder FILL, in welches Sub-Pattern die Daten kopiert werden sollen.
8. Drücken Sie REC (DO IT). Im Display steht **COPY DONE**.
9. Lassen Sie SAVE / COPY und die REC (DO IT) Tasten los.



EIN PATTERN VERLÄNGERN

Diese Funktion kopiert das gegenwärtige Pattern mit allen Sub-Patterns (A, B und FILL) an das Ende eines zu wählenden Patterns. Beachten Sie dabei, dass Patterns nur an Patterns mit derselben Taktart angehängt werden können (ein 3 / 4 Pattern kann nur an ein anderes 3 / 4 Pattern angehängt werden).

1. Die XR20 sollten sich im Pattern Modus befinden und gestoppt sein.
2. Wählen Sie Pattern, das kopiert werden soll.
3. Halten Sie SAVE / COPY gedrückt und halten Sie diese Tasten bis zum Schritt 6.
4. Drücken Sie nun zweimal die PAGE RIGHT Taste. Im Display steht **APPND TO PATT**.
5. Geben Sie die Nummer des Ziel Patterns, welches um das Original Pattern verlängert werden soll mit den INC/DEC Tasten, denn Zifferntasten oder dem VALUE Rad ein.
6. Drücken Sie REC (DO IT). Im Display steht dann **APPEND DONE**.
7. Lassen Sie die COPY und REC (DO IT) Tasten los.

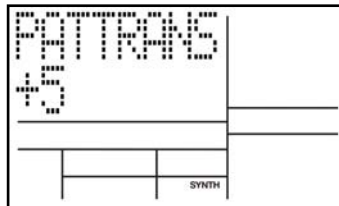


PATTERNS EDITIEREN – TRANSPOSITION

Jedes Pattern der XR20 besitzt eine Pattern Transposition Einstellung (Grundeinstellung = 0). Mit dieser Einstellung können Sie schnell die Synth Events eines Patterns transponieren. Die Pattern Transposition Einstellung wird mit allen anderen Pattern Parametern gespeichert, wenn Sie das Pattern sichern (Siehe Abschnitt "Patterns editieren – Save/Copy Funktionen").

Zur Änderung der Pattern Transposition gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Die XR20 sollte sich im Pattern Modus befinden.
2. Halten Sie die SYNTH Taste gedrückt.
3. Während Sie SYNTH gedrückt halten, drücken Sie die PAGE RIGHT Taste.
4. In der oberen Displayzeile erscheint **PATTRANS** mit dem darunter angezeigten gegenwärtigen Transpositionswert.
5. Ändern Sie den Wert in Halbtonschritten (im Bereich von -12 bis +12) mit dem VALUE Rad oder den INC / DEC Tasten.



Hinweis: Der Pattern Transposition Parameter wirkt sich auf alle Sub-Patterns im Pattern aus.

Hinweis: Pattern Daten müssen gespeichert werden, damit sich die XR20 an die Transposition Einstellungen beim Aufrufen des Pattern erinnern kann.

PATTERN STEP EDIT

Beim Bearbeiten eines Patterns im Step Edit Modus werden Noten und andere Werte Schritt für Schritt eingegeben.

Der Step Modus ermöglicht die detaillierte Bearbeitung eines Pattern. ("Step" bezieht sich hierbei nicht auf die Schritte eines Songs (Song Step), sondern auf die Steps eines Patterns, die die Drum Events enthalten.) Sie können sich nacheinander durch die Steps "bewegen," bei einem Punkt anhalten und Events löschen oder hinzufügen, sowie die Lautstärke eines Events bearbeiten. Auf diese Weise können "verunglückte" Drum Parts exakt nach Ihren Vorstellungen repariert werden.

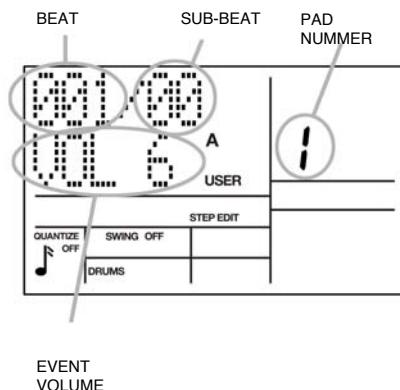
Jeder Step (auch Sub-Beat genannt) dauert eine 1/96tel Note der Beatdauer, bei maximaler Auflösung benötigt es 96 Steps um durch eine Viertelnote "zu fahren." Um Zeit zu sparen, können Sie durch ein Pattern in verschiedenen Notenwerten navigieren. Dazu ändern Sie einfach den Quantisierungswert. *Beispiel:* Eine 16tel Note besteht aus 24 Sub-Beats, weshalb ein Quantisierungswert von 1/16 das Durchlaufen des Patterns in 24 Sub-Beats ermöglicht. Die folgende Übersicht erklärt die Relation zwischen Sub-Beat Anzahl zu Noten/Quantisierungswert.

NOTENWERT	NOTENNAME	SUB-BEATS
1/4	VIERTELNOTE	96
1/6	VIERTELTRIOLE	64
1/8	ACHTELNOTE	48
1/12	ACHTELTRIOLE	32
1/16	16tel NOTE	24
1/24	16tel TRIOLE	16
1/32	32tel NOTE	12
1/48	32tel TRIOLE	8

Zunächst sollten Sie überprüfen, dass Sie sich im Pattern Modus befinden (**PATTERN** sollte in der rechten oberen Displayecke angezeigt werden). Um in den Pattern Step Edit Modus zu gelangen, drücken Sie die STEP EDIT Taste.

Nun sehen Sie im Display den Beat sowie den Sub-Beat. Falls auf diesem Beat oder Sub-Beat ein Drum Event existiert, zeigt das Display auch das Drum Pad, welches das Event spielt und die Lautstärke dieses Event. Falls mehr als ein Drum Event auf demselben Sub-Beat liegt, können Sie mit den PAGE RECHTS / LINKS Tasten zu den einzelnen Drums jeweils vor oder zurück springen.

Wenn keine Drum Events auf dem Beat/Sub-Beat liegen, sehen Sie keine Pad Nummer im Display und statt der Lautstärke des Events den Eintrag **EMPTY**.



Zur Navigation zwischen den Steps in der aktuell gewählten Quantisierung verwenden Sie die PAGE RIGHT Taste (vorwärts) oder die PAGE LEFT Taste (zurück). Falls zwischen den Beats ein Drum Event vorkommt, hören Sie zwar dessen Sound, können ihn aber nicht sehen. Wie

auch die Quantisierung wirkt sich der gegenwärtig gewählte Swing Wert auf das Springen zwischen den Steps im Step Edit Modus aus.

HINZUFÜGEN EINER NEUEN DRUM ZU EINEM STEP

Wählen Sie mit den PAGE Tasten den Step aus, auf dem die Note hinzugefügt werden soll. Drücken Sie das Pad, welches den gewünschten Sound triggert. Dieses Event sowie die Information, wie hart Sie das Pad angeschlagen wurde, wird in den angezeigten Step aufgenommen.

Falls Sie ein Pad anschlagen und sich auf dem Pad bereits einem diesem Pad zugeordneter Sound befindet, können Sie so die Lautstärke verändern. Es wird dann kein neues Event hinzugefügt. Das passiert auch dann, wenn auf dem Step verschiedene Events gespeichert sind und die zu dem Pad gehörende Note nicht angezeigt wird.

LÖSCHEN EINER DRUM VON EINEM STEP

Gehen Sie mit den PAGE Tasten auf den Step, der die zu löschende Note enthält. Halten Sie dann die ERASE Taste gedrückt und drücken Sie PLAY. Die Drum Note, die im Display angezeigt wurde, wird gelöscht.

ÄNDERN DER LAUTSTÄRKE EINES DRUM SOUNDS AUF EINEM STEP

Verwenden Sie die PAGE Tasten und wählen Sie mit ihnen den Step, der die zu bearbeitende Note enthält, aus. Zur Lautstärkeänderung haben Sie folgende Möglichkeiten: Sie können die Zifferntasten 1-8 (1=leise, 8=laut), die INC/DEC Tasten verwenden oder das angezeigte Pad anschlagen.

VERLASSEN DES STEP EDIT MODUS

Um den Step Modus zu verlassen, drücken Sie STOP, RECORD SETUP oder PLAY (das zu letzt gewählte Pattern beginnt mit der Wiedergabe vom Startpunkt).

SONG MODUS

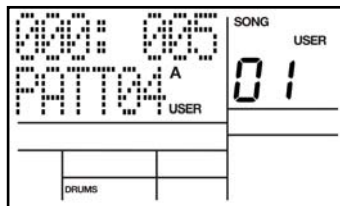
Nachdem Sie nun verschiedene Patterns erzeugt haben, ist es nun an der Zeit diese Patterns zu einem Song zu kombinieren. In einem Song können Sie sowohl Preset Patterns als auch User Patterns verwenden. Songs lassen sich auf 3 Arten erzeugen.

- In Echtzeit. Während die XR20 im Song Modus abspielt (und die REC Taste gedrückt wurde), you können Sie Abfolgen von Patterns und Fills in Echtzeit wählen; die XR20 merkt es sich die von Ihnen gewählten Patterns und Fills in der von Ihnen gewählten Reihenfolge.
- Manuell. Gehen Sie in den Song Modus und programmieren Sie Patterns und Fills wie in einer Liste in der Reihenfolge per Hand, in der sie abgespielt werden sollen. Dabei können Sie den Beat und den Sub-Beat definieren, an dem das Fill die Wiedergabe vom dazugehörigen Main Pattern übernimmt.
- Eine Kombination aus beiden oben genannten Möglichkeiten. Erzeugen Sie in Echtzeit einen Song und fügen Sie manuell zusätzliche Song Steps ein oder löschen Sie vorhandene Song Steps, usw.

Das Performance Pad merkt sich bis zu 100 Songs. Jeder Song kann aus bis zu 254 Steps bestehen. Jeder Step nimmt eine Pattern Nummer oder einen Fill auf. Jeder Song merkt sich das Tempo, in dem er zuletzt gespielt wurde.

SONGS ABSPIELEN

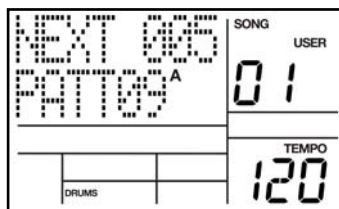
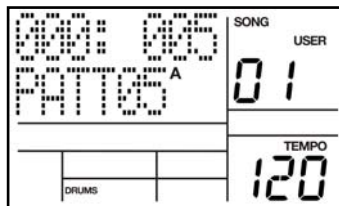
1. Um einen Song abspielen zu können, müssen Sie mit der PATTERN / SONG Taste in den Song Modus wechseln. Im Song Modus sehen Sie in der oberen rechten Anzeigenecke **SONG** angezeigt.
2. Wählen Sie den Song, den Sie spielen wollen mit den Zifferntasten, INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad ein.
3. Nachdem Sie einen Song gewählt haben, drücken Sie die PLAY Taste. Ein leerer Song kann in der XR20 nicht wiedergegeben werden (leere Songs erkennen Sie an der **EMPTY SONG** Displaymeldung). Bei der Songwiedergabe ändert sich das Display wie folgt:
 - Die Step Nummer wird in der oberen linken Displayzeile auf der linken Seite angezeigt.
 - Der aktuelle Beat steht rechts daneben.
 - Das dem gegenwärtigen Step zugewiesene Pattern wird in der unteren Displayzeile angezeigt.
 - Ob eine A, B oder FILL Variation bzw. ob das Pattern aus der PRESET oder USER Bank stammt, erkennen Sie rechts daneben.



AUFNAHME EINES SONGS IN ECHTZEIT

Zur Aufnahme einer Abfolge von Patterns in Echtzeit, folgen Sie diesen Schritten:

1. Wählen Sie im Pattern Modus das Pattern für den ersten Song Step aus (im Display steht **PATTERN**). Definieren Sie auch das Sub-Pattern (A, B oder FILL).
2. Wechseln sie mit der PATTERN / SONG Taste zurück in den Song Modus (im Display sollte **SONG** anzeigen).
3. Aktivieren Sie mit der REC Taste den Record Modus (die REC LED leuchtet). Starten Sie nu mit der Play Taste die Aufnahme des Songs. Das Pattern, welches Sie im Schritt 1 gewählt haben, beginnt zu spielen und Sie sehen eine der rechten Abbildung ähnelnde Displayanzeige.
4. Zur Auswahl des Patterns, das danach abgespielt werden soll, verwenden Sie die INC / DEC Tasten. Alternativ können Sie auch das VALUE Rad drehen oder eine Pattern Nummer mit den Zifferntasten eingeben. Sie können auch das abzuspielende Sub-Pattern mit den A, B oder FILL Tasten bestimmen. Im Display steht dann **NEXT** und die vorgewählte Pattern Nummer in der unteren Zeile. Das Pattern beginnt mit der Wiedergabe sobald das gegenwärtige Pattern bis zum Ende abgespielt wurde. Das Pattern wird als nächster Song Step vermerkt.
5. Fahren Sie fort, die restlichen Patterns für Ihren Song auszuwählen.
6. Drücken Sie STOP, um die Aufnahme zu beenden.



HINWEISE:

Falls Sie eine neue Pattern Nummer (Preset oder User, A oder B) wählen, während das erste Pattern noch spielt, beginnt die Wiedergabe des neuen Patterns nachdem das erste Pattern zu Ende gespielt ist. Das neue Pattern wird als nächster Song Step im Song gespeichert. Falls Sie das Original Pattern weiter laufen lassen, wird bei jeder Wiederholung ein neuer Song Step mit der Nummer des Patterns erzeugt. Des Weiteren können Sie jederzeit die FILL Taste drücken. Die XR20 merkt sich, zu welchem Zeitpunkt Sie FILL gedrückt haben. Wie auch im Pattern Modus erzeugt FILL automatisch einen Übergang zum B Pattern, falls das A Pattern gerade abgespielt wird (und umgekehrt) oder geht zum Ursprungspattern zurück, wenn Sie FILL bis nach dem Ende des Fills gedrückt halten.

Ein Fill kann in jede andere Pattern Nummer überleiten (A oder B). Suchen Sie dafür vor dem Ende des Fills das neue Pattern aus und lassen Sie die FILL Taste vor dem Ende des Fills los. Bei der Aufnahme eines Songs funktioniert der Count/A/B/Fill Fußschalter als Fernsteuerung der FILL Taste.

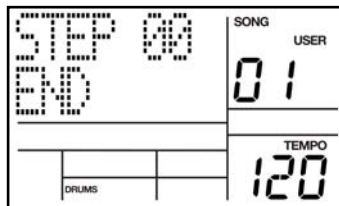
WICHTIG:

Sollte sich im Song bereits aufgenommenes Material befinden, können Sie durch Drücken der REC und PLAY Tasten erst nach dem letzten Song Step mit der Aufnahme fortfahren. Sie können jedoch zu jeder Zeit Fill drücken, um einen Fill in bestehende Song Steps einzufügen. Unter diesen Umständen macht das Halten der FILL Taste hinter dem Downbeat keinen Unterschied; die Patterns in den Song Steps werden nicht verändert.

MANUELLE SONG ERZEUGEN (SONG STEP EDIT MODUS)

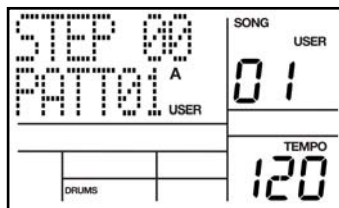
Die Aufnahme eines Songs im Step Edit Modus ist eine weitere Möglichkeit zur Songerstellung. In diesem Modus können Sie manuell Pattern Nummern für jeden Song Step eingeben.

1. Gehen Sie in den Song Modus (das Display sollte **SONG** in der oberen rechten Ecke zeigen) und wählen Sie mit den Zifferntasten, den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad eine Song Nummer aus. Nehmen wir einmal an, Sie starten mit einem leeren Song, was durch die Displayanzeige **EMPTY SONG** bestätigt wird.
2. Drücken Sie die STEP EDIT Taste, um in den Step Edit Modus zu gelangen. Die REC LED leuchtet und die hier rechts dargestellte Displayanzeige erscheint.



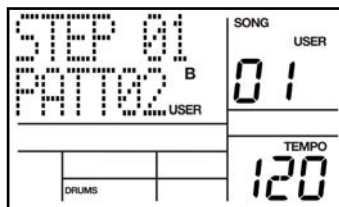
3. Nun können Sie mit den Zifferntasten, den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad das erste Pattern für den Song definieren. Falls gewünscht, können Sie zwischen den A/B Variationen und den Preset/User Optionen wählen.

Sie sehen die hier rechts dargestellte Displayanzeige. Die zweite Zeile zeigt das von Ihnen für den ersten Step (Step 00) gewählte Pattern.



4. Drücken Sie die PAGE RIGHT Tasten und wechseln Sie so zum nächsten Song Step.
5. Geben Sie das Pattern für den nächsten Step ein.
6. Fahren Sie auf diese Art und Weise fort, bis alle gewünschten Patterns für den Song eingegeben wurden.

Sie können das Pattern, welches einem Step zugeordnet wurde, jederzeit ändern, indem Sie den Step mit den PAGE RECHTS / LINKS Tasten anwählen und einfach ein neues Pattern eingeben.



Ein Fill zum Song hinzufügen

1. Während sich die XR20 im Step Edit Modus befindet, verwenden Sie die PAGE RECHTS / LINKS Tasten zur Auswahl des Steps, zum dem das Fill hinzugefügt werden soll.
2. Halten Sie die FILL Taste gedrückt.
3. Geben Sie mit den Zifferntasten oder den INC/DEC Tasten die Anzahl der Beats und Sub-Beats ein. Hiermit definieren Sie die Position des Fills im Step. Es ist nicht notwendig PLAY zu drücken, der Step erinnert sich daran, wo der Fill vorkommen soll. Wenn der Song wiedergegeben wird und zur Position des Fill gespielt ist, zeigt das Display FILL an, wenn das Fill zu spielen beginnt.

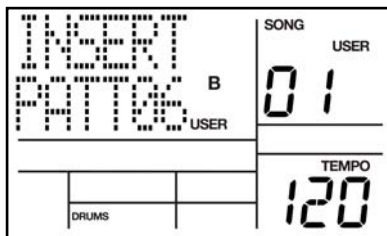
Ein Fill von einem Song entfernen

Sie können im Record Modus ein Fill auf zwei Arten aus einem Song entfernen:

- Wenn der Fill Step anfängt drücken Sie die A Taste für ein A Pattern oder die B Taste für ein B Pattern und das Fill wird gelöscht.
- Wenn der Fill Step anfängt, halten Sie die FILL Taste und drücken Sie ERASE.

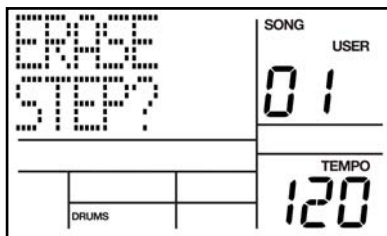
Einen neuen Step zwischen zwei existierenden Song Steps einfügen

1. Die XR20 sollte sich im Step Edit Modus befinden.
2. Wählen Sie mit den PAGE RECHTS / LINKS Tasten die Step Nummer an, die der einzufügende Step einnehmen soll. Wenn Sie beispielsweise nach dem Step 04 eine Step einfügen wollen, wählen Sie Step 05.
3. Halten Sie SAVE / COPY gedrückt und halten Sie die Taste bis Schritt 6 gedrückt. Sie sollten die hier rechts dargestellte Displayanzeige sehen.
4. Gegen Sie eine zweistellige Pattern Nummer des einzufügenden Patterns ein.
5. Drücken Sie REC (DO IT). Der neue Step wird eingefügt. Alle nachfolgenden Steps werden automatisch neu nummeriert, um die Änderung zu dokumentieren (aus dem Step 05 wird Step 06, aus dem Step 06 wird Step 07, usw.).
6. Lassen Sie die SAVE / COPY und REC (DO IT) Tasten los.



Löschen eines Steps

1. Die XR20 sollte sich im Step Edit Modus befinden.
2. Wählen Sie mit den PAGE RECHTS / LINKS Tasten den Step, der gelöscht werden soll.
3. Halten Sie die ERASE Taste gedrückt. Sie sehen die hier rechts dargestellte Displayanzeige.
4. Während Sie ERASE gedrückt halten, drücken Sie REC (DO IT). Der Step wird gelöscht und alle nachfolgenden Steps werden automatisch neu nummeriert, um die Änderung zu dokumentieren (aus dem Step 05 wird Step 04, aus dem Step 06 wird Step 05, usw.).
5. Lassen Sie die ERASE und REC (DO IT) Tasten los.



Ersetzen eines Steps

1. Die XR20 sollte sich im Step Edit Modus befinden.
2. Wählen Sie mit den PAGE RECHTS / LINKS Tasten die zu ersetzende Step Nummer.
3. Geben Sie eine neue Pattern Nummer ein (ggf. mit A oder B, Fill, oder User/Preset Optionen).

EINSTELLEN DES SONG TEMPOS

Sie können das Tempo auf zwei Arten ändern:

Methode 1

1. Drücken Sie die STOP Taste, falls der Song abgespielt wird.
2. Drücken Sie die TAP TEMPO Taste mehrere Male im gewünschten Tempo. Die XR20 errechnet daraus das Tempo des Songs.

Hinweis: Wenn ein Fußschalter an die Count/A/B/Fill Buchse angeschlossen wurde, können Sie durch wiederholtes Treten auf den Fußschalter das Tempo eingeben. Der Fußschalter besitzt dann die gleiche Funktion, wie die TAP TEMPO Taste.

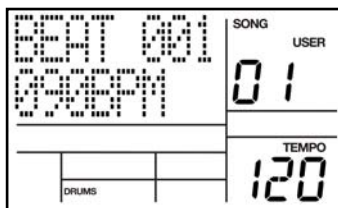
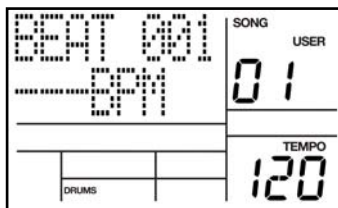
Methode 2

1. Alternativ können Sie die TAP TEMPO Taste gedrückt halten und mit den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad ein neues Tempo eingeben.

EINE TEMPO ÄNDERUNG IM SONG DEFINIEREN

Mit dieser Option können Sie das Tempo im Song ändern.

1. Falls der Song wiedergegeben wird, drücken Sie STOP.
2. Gehen Sie mit der STEP EDIT Taste in den Song Step Edit Modus.
3. Halten Sie die TAP TEMPO Taste gedrückt und drücken Sie die PAGE RIGHT Taste, um zum Tempo Event Edit zu wechseln:
4. Ein Tempo Change kann zu jedem Beat eines Song Steps hinzugefügt werden. Während Sie TAP TEMPO gedrückt halten, wählen Sie mit den PAGE Tasten nach dem beat innerhalb des Steps.
5. Während Sie TAP TEMPO gedrückt halten, definieren Sie mit den INC / DEC Tasten, den Zifferntasten oder dem VALUE Rad das neue Tempo.
6. Lassen Sie die TAP TEMPO Taste los, um zur vorherigen Displayseite zu wechseln.



Hinweis: Wenn Sie ein existierendes Tempo Change Event löschen wollen, navigieren Sie zu dem Beat, in dem das Event vorkommt, halten TAP TEMPO gedrückt und drücken ERASE.

STEUERN DER WIEDERGABEPOSITION

- Wenn Sie bei der Songwiedergabe STOP drücken, startet beim nächsten Drücken der PLAY Taste der Song vom Anfang.
- Wenn Sie bei der Songwiedergabe auf PLAY drücken, wird die Song Wiedergabe unterbrochen. Mit PLAY setzen Sie die Wiedergabe fort.
- Drücken Sie bei der Songwiedergabe PAGE RIGHT, um zu nächsten Song Step vorzuspringen.
- Drücken Sie PAGE LEFT während der Songwiedergabe, um in der Songwiedergabe vom aktuell gespielten Song Step zu spielen.

EIN PATTERN ENDLOS LOOPEN

Wenn Sie im Song Perform Modus die FILL Taste über das Ende eines Song Steps hinaus gedrückt halten, wird der gegenwärtige Song Step wiederholt. Ein an der Count/A/B/Fill Buchse angeschlossener Fußschalter kann dieselbe Funktion ausführen.

Diese Funktion kann beispielsweise dann nützlich sein, wenn ein Solo etwas länger, als geplant dauert.

Eine andere Anwendung ergibt sich, wenn zwei Songs mit identischen Tempi angespielt werden. Beenden Sie den erstem Song mit einem leeren Pattern. Gehen Sie zu dem zweiten Song. Halten Sie zwischen den Songs den Fußschalter gedrückt. Wenn Sie ihn loslassen, startet die Wiedergabe des zweiten Songs.

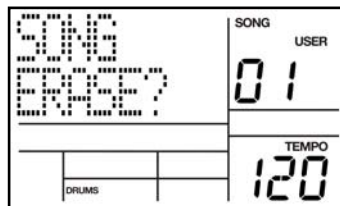
START VON DER MITTE IM SONG

Sie müssen nicht jedes Mal von Beginn eines Songs starten; im Record Modus können Sie einem Song von jedem Song Step aus starten.

1. Achten Sie darauf, dass die XR20 im Record Modus ist (Drücken Sie die REC Taste), auch wenn Sie eigentlich nichts aufnehmen wollen.
2. Wählen Sie mit den INC/DEC Tasten den Song Step, ab welchem die XR20 die Wiedergabe beginnen soll.
3. Drücken Sie PLAY. Die XR20 startet beim Downbeat des gewählten Song Steps.
4. Wenn Sie die Song Länge nicht ändern möchten, wechseln vor dem Ende des Songs in den normalen Wiedergabe Modus. Wenn der Song verlängert werden soll, verbleiben Sie im Record Modus.

LÖSCHEN EINES SONGS

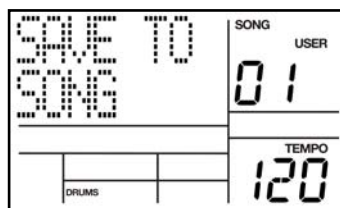
1. Die XR20 muss sich im Song Modus befinden.
2. Wählen Sie mit den Zifferntasten, den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad den Song, den Sie löschen wollen, aus.
3. Halten Sie die ERASE Taste gedrückt. Sie sehen im Display die hier rechts dargestellte Anzeige.
4. Während Sie ERASE halten, drücken Sie REC (DO IT). Im Display erscheint SONG ERASED und der Löschvorgang ist abgeschlossen.
5. Lassen Sie die ERASE und REC (DO IT) Tasten los.



SPEICHERN IHRES SONGS

Falls Sie mit dem von Ihnen erstellten Song zufrieden sind, müssen Sie ihn speichern, damit er Ihnen weiterhin zur Verfügung steht. Beachten Sie bitte, dass alle Song Daten verloren gehen, wenn Sie den Song vor dem Ausschalten des Gerätes nicht speichern.

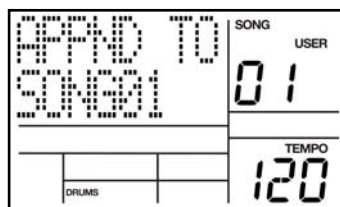
1. Die XR20 muss sich im Song Modus befinden.
2. Wählen Sie mit den Zifferntasten, den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad den Song, den Sie speichern wollen, aus.
3. Halten Sie die SAVE / COPY Taste gedrückt.
4. Speichern Sie mit REC (DO IT) den Song. Im Display erscheint die Meldung **SAVE DONE**.
5. Lassen Sie die SAVE / COPY Taste los.



VERLÄNGERN EINES SONGS

Dank dieser Funktion können Sie die Daten eines gewählten Songs an das Ende eines anderen Songs anhängen. Das Kopieren eines Songs auf einen leeren Speicherplatz erstellt eine identische Kopie des Original Songs. Sie können auch die Song Sequence eines Songs verdoppeln, indem Sie einen Song auf sich selbst kopieren.

1. Die XR20 sollte sich im Song Modus befinden.
2. Wählen Sie den Song, der kopiert werden soll, mit den Zifferntasten, den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad aus.
3. Halten Sie die SAVE / COPY Taste gedrückt.
4. Während Sie die SAVE / COPY Taste halten, drücken Sie die PAGE RECHTS Taste. Nunsehen Sie im Display die hier rechts abgebildete Anzeige.
5. Geben Sie nun (bei gedrückter SAVE / COPY Taste) die Nummer des Songs ein, an den Daten angehängt werden sollen. Falls der bestehende Song verlängert werden soll, wählen Sie dieselbe Song Nummer wie im Schritt 2.
6. Drücken Sie REC (DO IT) zum Kopieren der Songdaten.
7. Lassen Sie die SAVE / COPY und REC (DO IT) Tasten los.



EINEN SONG BENENNEN

1. Drücken Sie RECORD SETUP. Falls der Song bereits einen Namen besitzt, wird Ihnen dieser in der oberen Zeile angezeigt. Falls nicht, sehen Sie dort **NO NAME**.
2. Geben Sie den gewünschten Namen ein. Mit den PAGE RECHTS / LINKS Tasten wählen Sie die Zeichenposition aus (das ausgewählte Zeichen wird durch einen Cursor markiert). Die INC/DEC Tasten oder das Value Rad dienen zur Auswahl des gewünschten Zeichens. Sie können Groß- und Kleinbuchstaben, Ziffern, Punkte und Satzzeichen im Namen verwenden. Sie können auch die Zifferntasten zur Eingabe von Ziffern verwenden.

SYSTEM SETUP

In diesem Modus erhalten Sie Zugriff auf wichtige System Funktionen.

1. Drücken Sie die SYSTEM SETUP Taste.
2. Wählen Sie mit den Page RECHTS / LINKS Tasten die verschiedenen Funktionsseiten auf; in der rechten unteren Ecke des Displays wird Ihnen die Seitenzahl angezeigt. Die Parameter der Seiten werden nachfolgend beschreiben.
3. Ändern Sie, falls notwendig, die Werte auf den Seiten.
4. Nachdem Sie die gewünschten Änderungen vorgenommen haben, drücken Sie SYSTEM SETUP zum Verlassen des Modus noch einmal.

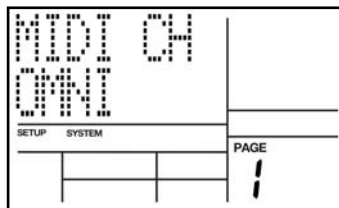
Hinweis: Alle Parameter der folgenden Seiten werden auch nach dem Ausschalten des Gerätes gespeichert, bis sie wieder geändert werden.

SEITE 1 / MIDI KANAL (MIDI CH)

Falls Sie die XR20 mit externen MIDI Geräten, wie MIDI Drum Pads oder Keyboards spielen können Sie mit Hilfe der Parameter dieser Seite den MIDI Kanal für jedes Instrumenten Layer definieren.

Die XR20 kann auf jedem der 16 MIDI Kanäle oder auf allen gleichzeitig (OMNI MODUS) MIDI Daten empfangen.

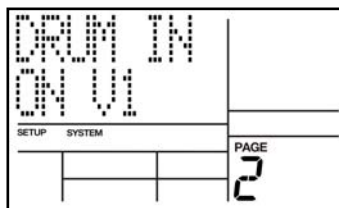
1. Wählen Sie zunächst das gewünschte Instrument Layer mit den DRUMS, 1-SHOT oder SYNTH Tasten aus.
2. Bestimmen Sie den MIDI Kanal für das Instrument Layer mit den Zifferntasten, den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad.



Tipp: Wenn verschiedene Instrumente über MIDI gespielt werden sollen, empfehlen wir, jedem Layer einen eigenen MIDI Kanal zuzuweisen (nicht Omni). Dadurch empfängt jedes Layer nur die Daten, die für das jeweilige Instrument bestimmt sind..

SEITE 2 / MIDI NOTEN EMPFANGEN (DRUM IN, 1-SHOT IN, SYNTH IN)

Im display sehen Sie, je nach gegenwärtigem Instrumenten Layer DRUM IN, 1-SHOT IN oder SYNTH. Diese Seite besitzt zwei verschiedene MIDI Input Velocity Kennlinien (ON V1 und ON V2). Damit die XR20 Notenbefehle am MIDI Eingang empfangen kann, verwenden Sie die INC/DEC Tasten zur Auswahl von ON V1 oder ON V2. Wählen Sie OFF, falls die XR20 Notenbefehle ignorieren soll. ON V1 ist eine normale, lineare Velocity Kennlinie und beeinflusst MIDI Velocity Daten, die von einem Controller gesendet werden, nicht. Bei Keyboards, die nicht den vollen Bereich der Velocity senden, können Sie mit der ON V2 Einstellungen Drums bei maximaler Lautstärke spielen, ohne dass maximale Velocity werte vom Controller gesendet werden müssen.

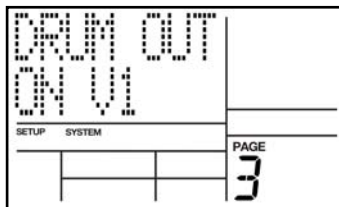


Hintergrund Wählen Sie ON V1 oder ON V2 zur Verwendung der XR20 als Sound Expander oder falls Sie Echtzeit Drum Controller bei der Wiedergabe eines Patterns oder Songs zum XR20 senden möchten. Wählen Sie OFF, wenn Sie die XR20 nur als Slave verwenden, die dem Tempo eines externen Sequences folgt. Bei diesem Szenario muss der Clock In Parameter (Seite 5 im System Setup Menü) auf **ON** stehen.

SEITE 3 / MIDI NOTEN AUSGEBEN (DRUM OUT, 1-SHOT OUT, SYNTH OUT)

Die XR20 kann MIDI Noten ausgeben, wenn Pads angeschlagen werden oder wenn ein Pattern oder Song Sequenzen abgespielt werden. Dadurch können Sie Daten zu einem Sequencer zur Aufnahme senden oder ein externes MIDI Gerät als Sound Modul für das XR20 verwenden.

1. Zur Veränderung eines MIDI OUT Verhaltens eines bestimmten Layers, wählen Sie zunächst eines mit den DRUMS, 1-SHOT oder SYNTH Tasten an.
2. Damit beim Anschlagen eines Pads und die Noten eines Pattern oder Songs als MIDI Notenwerte ausgegeben werden, stellen Sie den Parameter mit den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad auf **ON**. Bei **OFF** sendet die XR20 keine MIDI Notendaten aus.



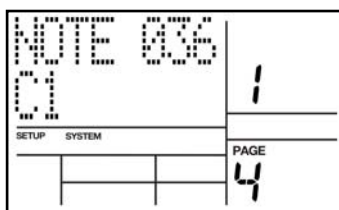
Tipp: Falls Sie die XR20 als Drum Machine verwenden und eine Master Clock an ein MIDI System senden, wählen Sie **OFF**, so dass andere Geräte auf MIDI Notendaten nicht reagieren.

SEITE 4 / MIDI NOTE NUMMERN ZU DEN PADS ZUWEISEN (NOTE)

Diese Seite ermöglicht es Ihnen, einem gewählten Pad eine spezifische MIDI Note Nummer zuzuweisen. Diese Nummer definiert sowohl die MIDI Note, die beim Anschlagen eines Pads am MIDI Out der XR20 ausgegeben wird, als auch die MIDI Note, auf die das Pad reagiert, wenn Sie einen externen Controller zur Steuerung der Klangerzeugung der XR20 verwenden.

Das Display zeigt die Note Nummer und den Namen in der oberen linken Ecke und die Nummer des Drum Pads im oberen rechten Fenster.

1. Wählen Sie zuerst das Instrument Layer, welches Sie editieren wollen, aus (DRUMS, 1-SHOT oder SYNTH).
2. Drücken Sie zum Zuweisen einer MIDI Note ein Drum Pad, was durch die Drum Pad Nummer im Display bestätigt wird.
3. Verwenden Sie die Zifferntasten, die INC/DEC Tasten oder das VALUE Rad zum Zuweisen der gewünschten MIDI Note.



Hinweis: MIDI Note Zuweisungen wirken sich global aus und beeinflussen jedes Pattern. MIDI Note Zuweisungen lassen sich nicht pro Pattern zuweisen.

Die Grundeinstellung für jedes Instrument Layer werden nun unten angezeigt.

Hinweis: Dem Synth Part können Sie keine MIDI Note Nummern zuweisen. Diese starten immer ab MIDI Note C2 (048)

DRUMS			1-SHOT			SYNTH		
PAD	MIDI NOTE #	TASTE	PAD	MIDI NOTE #	TASTE	PAD	MIDI NOTE #	TASTE
PAD 1	036	C1	PAD 1	060	C3	PAD 1	048	C2
PAD 2	038	D1	PAD 2	061	C#3	PAD 2	049	C#2
PAD 3	037	C#1	PAD 3	063	D#3	PAD 3	050	D2
PAD 4	042	F#1	PAD 4	064	E3	PAD 4	051	D#2
PAD 5	044	G#1	PAD 5	062	D3	PAD 5	052	E2
PAD 6	046	A#1	PAD 6	075	D#4	PAD 6	053	F2
PAD 7	048	C2	PAD 7	067	G3	PAD 7	054	F#2
PAD 8	047	B1	PAD 8	068	G#3	PAD 8	055	G2
PAD 9	041	F1	PAD 9	065	F3	PAD 9	056	G#2
PAD 10	049	C#2	PAD 10	066	F#3	PAD 10	057	A2
PAD 11	051	D#2	PAD 11	069	A3	PAD 11	058	A#2
PAD 12	053	F2	PAD 12	080	G#4	PAD 12	059	B2

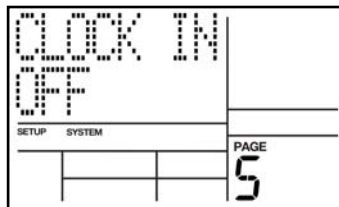
SEITE 5 / EXTERNAL CLOCK EMPFANGEN (CLOCK IN)

Die Wiedergabe und das Tempo der XR20 kann durch externe Geräte über MIDI Clock gesteuert werden, falls:

- Das externe Gerät (Sequencer, Drum Machine, usw.) MIDI Clock Signale ausgeben kann.
- Diese Signale Vom MIDI OUT des externen Gerätes zum MIDI In der XR20 geführt werden.
- CLOCK IN auf ON steht.

Damit die XR20 Clock Signale, die am MIDI Eingang ankommen, verarbeiten kann, setzen Sie den Parameter mit den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad auf **ON** (falls keine Clock anliegt, folgt die XR20 ihrem eigenen, internen Clock Tempo).

Wählen Sie **OFF**, damit die XR20 Clock Signale ignoriert und ihrem eigenen Clock Tempo folgt, egal ob am MIDI IN Clock Daten anliegen oder nicht.



Tipp: Bei der Verwendung der XR20 als Klangmodul setzen Sie **CLOCK IN** auf **OFF**, so dass Clock Signale keine Pattern starten können.

SEITE 6 / MIDI CLOCK SENDEN (CLOCKOUT)

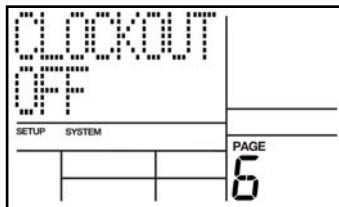
Die XR20 kann MIDI Clock Signale erzeugen und ausgeben, um so andere Geräte zu synchronisieren, falls:

- Das externe Gerät (Sequencer, Drum Machine, usw.) eingehende MIDI Clock Signale verarbeiten kann.
- Diese Signale vom MIDI OUT der XR20 zum MIDI IN des externen Gerätes geführt werden.
- CLOCKOUT auf ON steht.

Damit die XR20 am MIDI Out Clock Signale ausgeben kann, stellen Sie diesen Parameter mit den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad auf **ON**.

Wählen Sie **OFF**, damit keine MIDI Clock Signale am MIDI Out ausgegeben werden.

Tipp: Bei der Synchronisierung der XR20 zu anderen Geräten, muss **CLOCKOUT** auf **OFF** und **CLOCK IN** auf **ON** stehen.

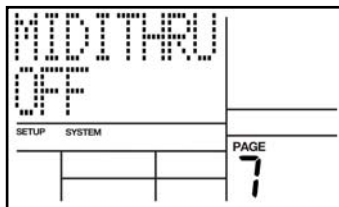


SEITE 7 / MIDI IN MIT MIDI OUT ZUSAMMENFÜHREN (MIDITHRU)

Damit die XR20 Daten, die am MIDI IN ankommen, mit eigenen Clock oder Note Daten am MIDI OUT ausgibt, aktivieren Sie MIDITHRU.

Setzen Sie den Parameter mit den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad auf **ON**.

Wählen Sie die Einstellung **OFF**, damit die XR20 am MIDI OUT nur die eigenen Clock und Note Daten ausgeben kann.



Beispiel: Das Durchschleifen von MIDI OUT zu MIDI THRU kann für einige System Anwendungen nützlich sein. Nehmen Sie an, dass ein MIDI Keyboard am MIDI In der XR20 angeschlossen ist und das Gerät eine Master Clock für einen Sequencer bereitstellt. Der MIDI OUT der XR20 ist dazu mit dem MIDI IN des Sequencers verbunden. Wenn MIDITHRU auf **ON** steht, werden die Note Daten des Keyboards durch die XR20 geführt und werden am MIDI IN des Sequencers erkannt.

Andere XR20 Einstellungen sollten sein: DRUM IN auf **OFF** (die XR20 reagiert nicht auf Ihr Spiel auf den Tasten des Keyboards) und CLOCKOUT auf **ON** (die XR20 Clock steuert den Sequencer). DRUMOUT sollte auch auf **OFF** stehen. Dadurch nimmt der Sequencer die XR20 Drum Noten nicht auf. Durch das Anschließen des MIDI OUTs mit dem MIDI IN des Keyboard spielt die aufgenommenen Noten zum Keyboard zurück.

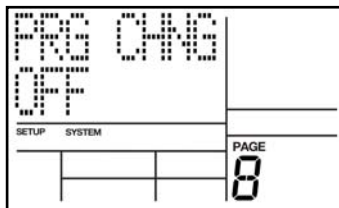
MIDI Clock Daten, die von einem Master (einem Sequencer z.B.) am MIDI IN der XR20 empfangen werden, gelangen nicht zum MIDI OUT. Das ist jedoch dann nicht der Fall, wenn die XR20 eigene Clock Daten generiert und MIDI Clock am MIDI In erkannt wird IN, wenn CLOCK IN und CLOCK OUT beide auf **ON** stehen.

SEITE 8 / DRUM SETS MIT MIDI PROGRAMWECHSELBEFEHLEN UMSCHALTEN (PRG CHNG)

Ein Programmwechsel (Program Change) ist ein Befehl, der gesendet wird, um anderen Geräten mitzuteilen, dass Sie ein neues Programm oder eine Soundbank laden sollen. Die Auswahl von Drum Sets kann bei der XR20 jederzeit extern gesteuert werden (auch während der Wiedergabe). Dazu können Sie Programmwechselbefehle nutzen.

Damit die XR20 Programmwechselbefehle empfangen kann, setzen Sie den PRG CHNG Parameter mit den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad auf **ON**.

Wählen Sie **OFF**, damit die XR20 Programmwechselbefehle am MIDI IN ignoriert.



Program Change (PC) 00 wählt User Drum Set 00; PC 01 wählt User Drum Set 01; PC 02 wählt User Drum Set 02; usw. Achten Sie jedoch darauf, dass einige Geräte Programmwechsel von 1-128, andere von 0-127 nummerieren.

Tipp: Falls das Gerät, welches die Programmwechsel generiert, diese keinem Standard nach sendet, sollten Sie sich eine Tabelle erstellen, die beschreibt, welcher Befehl welches Drum Set auswählt.

Damit Sie auf die User Kits zugreifen können, müssen Sie einen Bank Select Befehl mit dem Program Change senden. Beachten Sie dazu die nun folgende Übersichtstabelle.

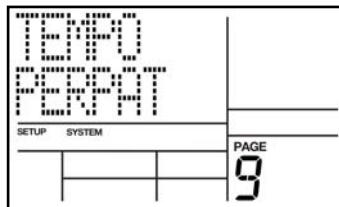
BANK MSB	BANK LSB	PROG CHANGE	AUSWAHL
0	0	00-99	PRESET DRUM KITS
0	1	00-99	USER DRUM KITS
0	0	00-99	PRESET 1-SHOT KITS
0	1	00-99	USER 1-SHOT KITS
0	0	00-99	PRESET SYNTH KITS
0	1	00-99	USER SYNTH KITS

SEITE 9 / TEMPO AUSWAHL (TEMPO)

Diese Funktion definiert, wie die XR20 Tempodaten bei der Patternwiedergabe verwendet.

Falls Sie **GLOBAL** verwenden, nutzt die XR20 eine allgemeine Tempoeinstellung und ignoriert die Tempodaten eines Patterns.

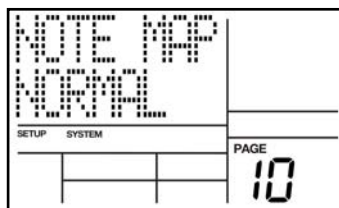
Bei der Einstellung **PERPAT**, nutzt die XR20 die Tempodaten, die mit jedem Pattern gespeichert wurden. Wenn beispielsweise das Tempo des Patterns 01 auf 90 und das Tempo des Patterns 02 auf 120 eingestellt wurde, wird die XR20 schneller, wenn Sie vom Pattern 01 zum Pattern 02 umschalten.



SEITE 10 / BELEGUNG DER DRUM NOTES (NOTE MAP)

Innerhalb jedes Patterns lassen sich MIDI Noten entweder im **NORMAL** Modus auf 12 verschiedene Sounds legen oder auf jede der fünf verschiedenen Drumset Groups (User Drumsets 00-09, 10-19, 20-29, 30-39, usw.) im **MULTI-DRUMSET** Modus.

Jede der Drumset Groups können von der MIDI Note 000 bis 119 reichen. Dadurch wird die XR20 in Verbindung mit elektronischen Drum Kitts oder Pads oder mit einem Sequencer ideal zur Verwendung als Drum Sound Modul.



Beachten Sie, dass Sie in diesem Modus Noten nicht über MIDI in ein Pattern aufnehmen können. Hier funktioniert die XR20 lediglich als Drum Sound Expander.

Die Übersicht der folgenden Seite zeigt, welche Drum Pads in welchen Drum Sets durch bestimmte eingehende MIDI Noten getriggert werden. Der Hintergrund der Zuweisung ist, dass es pro Oktave 12 Drum Pad Noten gibt, so dass Pad 1 immer mit einem „C“ startet (MIDI Noten 000, 012, 024, 036, 048, 060, 072, 084, 096 und 108). Bedenken Sie, dass diese Drum Zuweisungen als Drum Sets gespeichert werden müssen, um die Notenzuweisungen zu behalten.

Drum Note Zuweisung im **MULTI-DRUMSET** Modus.

HINWEIS: In dieser Übersicht gelten die Pad und MIDI Note Nummernwerte für Drumset 00 auch für die Drumsets 10, 20, 30 und 40; Die Werte für Drumset 01 gelten auch für die Drumsets 11, 21, 31 und 41, usw.

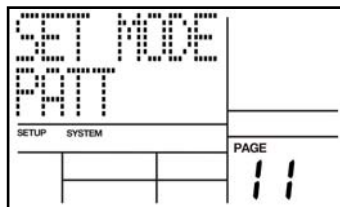
DRUM SET	PAD #	MIDI NOTE	DRUM SET	PAD #	MIDI NOTE	DRUM SET	PAD #	MIDI NOTE
00	1	000	03	5	040	06	9	080
00	2	001	03	6	041	06	10	081
00	3	002	03	7	042	06	11	082
00	4	003	03	8	043	06	12	083
00	5	004	03	9	044	07	1	084
00	6	005	03	10	045	07	2	085
00	7	006	03	11	046	07	3	086
00	8	007	03	12	047	07	4	087
00	9	008	04	1	048	07	5	088
00	10	009	04	2	049	07	6	089
00	11	010	04	3	050	07	7	090
00	12	011	04	4	051	07	8	091
01	1	012	04	5	052	07	9	092
01	2	013	04	6	053	07	10	093
01	3	014	04	7	054	07	11	094
01	4	015	04	8	055	07	12	095
01	5	016	04	9	056	08	1	096
01	6	017	04	10	057	08	2	097
01	7	018	04	11	058	08	3	098
01	8	019	04	12	059	08	4	099
01	9	020	05	1	060	08	5	100
01	10	021	05	2	061	08	6	101
01	11	022	05	3	062	08	7	102
01	12	023	05	4	063	08	8	103
02	1	024	05	5	064	08	9	104
02	2	025	05	6	065	08	10	105
02	3	026	05	7	066	08	11	106
02	4	027	05	8	067	08	12	107
02	5	028	05	9	068	09	1	108
02	6	029	05	10	069	09	2	109
02	7	030	05	11	070	09	3	110
02	8	031	05	12	071	09	4	111
02	9	032	06	1	072	09	5	112
02	10	033	06	2	073	09	6	113
02	11	034	06	3	074	09	7	114
02	12	035	06	4	075	09	8	115
03	1	036	06	5	076	09	9	116
03	2	037	06	6	077	09	10	117
03	3	038	06	7	078	09	11	118
03	4	039	06	8	079	09	12	119

SEITE 11 / DRUMSET OVERRIDE FUNKTION (SET MODUS)

Jedes Pattern besitzt sein eigenes, zugewiesenes Drum Set. Sie können jedoch die XR20 anweisen, diese gespeicherten Zuweisungen zu ignorieren und stattdessen bei der Wiedergabe der Pattern immer das gegenwärtig gewählte Drum Set zu verwenden. Mit dieser Funktion können Sie zum Beispiel hören, wie ein Pattern, anstatt mit dem zugewiesenen Set, mit einem anderen Drum Set klingen würde.

Wählen Sie mit den INC/DEC Tasten oder dem VALUE Rad **PATT** (jedes Pattern verwendet das zugewiesene Drum Set) oder **MANUAL** (das XR20 verwendet das gegenwärtig gewählte Drum Set, egal, welches Pattern gespielt wird) aus.

***Hinweis:** Falls beim Ändern der Pattern auch andere Drum Sets aufgerufen werden, steht dieser Parameter wahrscheinlich auf MANUAL anstatt auf PATT.*

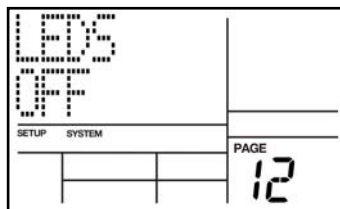


SEITE 12 / LEDs (LEDS OFF)

Auf dieser Seite können Sie bestimmen, ob die LEDs der XR20 leuchten oder zum Strom sparen ausgeschaltet sind.

Schalten Sie mit den INC / DEC Tasten oder den VALUE Rad die LEDs aus, indem Sie **OFF** wählen.

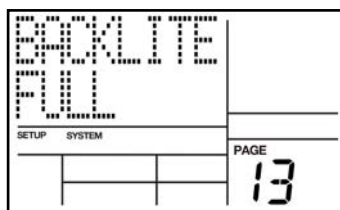
Mit der **ON** Einstellung schalten Sie die LEDs ein.



SEITE 13 / HELLGKEIT DER BELEUCHTUNG (BACKLITE)

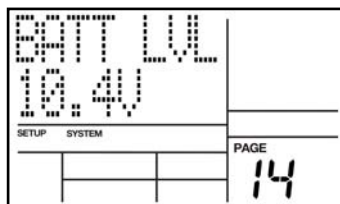
Hier können Sie die Helligkeit des Displays einstellen. Bei einer geringeren Helligkeit können Sie die Lebensdauer der Batterien im Batteriebetrieb verlängern.

Stellen Sie die Helligkeit mit den INC / DEC Tasten oder dem VALUE Rad ein (OFF, 1-9 oder FULL für maximale Helligkeit).



SEITE 14 / BATTERIELADESTAND (BATT LVL)

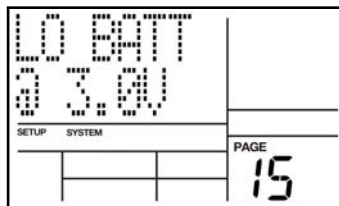
Auf dieser Seite wird Ihnen der Ladestand der Batterien angezeigt.



SEITE 15 / BATTERIE WARNMELDUNG (LO BATT)

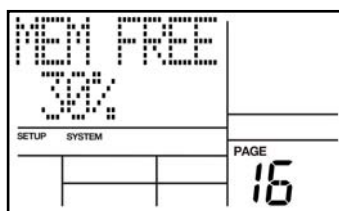
Dank dieser Seite können Sie den Ladestand der Batterie definieren, an dem Sie die XR20 vor einer zu leeren Batterie warnt. Diese Warnung zeigt Ihnen an, wann es Zeit ist, die Batterien zu wechseln oder das externe Netzteil an die XR20 anzuschließen.

Verwenden Sie die Zifferntasten, die INC / DEC Tasten oder das VALUE Rad zur Auswahl des Ladezustandes, an dem die Warnmeldung angezeigt werden soll.

**SEITE 16 / FREIEN SPEICHER ÜBERPRÜFEN (MEM FREE)**

Auf dieser Seite wird Ihnen der etwaige Speicher, der noch frei ist, angezeigt (als Prozentsatz im Bezug auf den Gesamtspeicher).

Es ist wichtig, von Zeit zu Zeit den freien Speicherplatz zu prüfen, da die XR20 für den ordnungsgemäßen Betrieb einigen freien Speicher benötigt. Falls der freie Speicher unter 15% oder tiefer fällt, speichern Sie die Daten der XR20, wie nachfolgend beschrieben.



Einige Funktionen könnten nicht ausgeführt werden, selbst wenn noch ein wenig Speicherplatz zur Verfügung steht. Das liegt daran, dass die XR20 ein Pattern dupliziert, bevor es verändert wird (Längenänderung, usw.). Wenn Sie in Pattern zu ändern versuchen und der Vorgang mehr Speicher als vorhanden benötigen würde, erscheint im Display eine Meldung, die Ihnen mitteilt, dass kein Speicher mehr verfügbar ist.

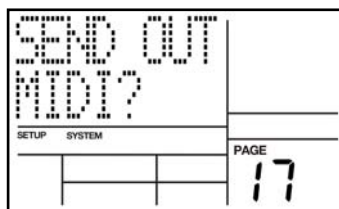
Speichern Sie sofort die Daten der XR20 und suchen Sie dann nach Patterns oder Songs, die Sie nicht mehr benötigen, um sie zu löschen und so Speicherplatz wieder freizugeben.

SEITE 17 / SONG UND PATTERN DATEN ZU EINEM MIDI SYS EX SPEICHERGERÄT SENDEN (SEND OUT MIDI?)

Diese Seite ermöglicht die Konvertierung der XR20 Pattern und Song Informationen in MIDI System Exclusive Daten und das Senden dieser Daten über den MIDI Out. Diese Daten können zu Softwareprogrammen und Hardwaregeräten übertragen werden, die das Speichern von MIDI SysEx Daten unterstützen.

Sie sollten aus zwei Gründen Ihre Daten sichern:

- Auch wenn die XR20 normalerweise viele Events speichern kann, wird mit der Zeit der Speicher möglicherweise knapp. Sie können den Speicherinhalt extern sichern, den Speicher mit neuen Patterns und Songs bespielen und, falls notwendig, die alten Daten später wieder einladen.
- Es ist sehr wichtig, ein Backup des Speichers der XR20 anzulegen. Ein unvorhergesehenes Problem (defektes Netzteil, Überspannung) oder ein Bedienfehler könnte dazu führen, dass alle Daten im Speicher unabsichtlich gelöscht werden. *Speichern Sie Ihre Daten deshalb, wann immer Sie die Gelegenheit dazu haben oder wenn Sie wichtige Programmierungen abgeschlossen haben, so dass Sie Ihre Editierungen nicht verlieren.* Erstellen Sie, falls



nötig, zwei unabhängige Backups und speichern Sie das zweite auf einem anderen datenträger wie die erste Sicherung.

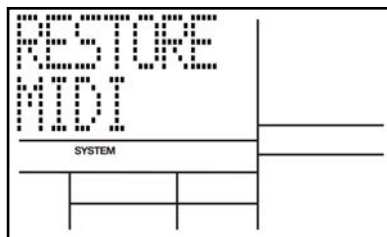
Drücken Sie die REC (DO IT), während Sie sich auf dieser Seite befinden, damit die XR20 Pattern und Song Daten als SysEx Daten sendet. Im Display sehen Sie dann **SENDING MIDI...**

***Hinweis:** Normalerweise ist der MIDI OUT mit dem MIDI IN einer anderen XR20 oder dem MIDI Eingang des Gerätes, das die SysEx Daten aufzeichnet, verbunden.*

MIDI SYSEX SONG UND PATTERN DATEN ZUM XR20 ÜBERTRAGEN

Wenn Sie Pattern und Song Daten zurück in die XR20 laden wollen, folgen Sie den nachfolgenden Anweisungen. Bitte beachten Sie, dass bei diesem Vorgang alle Song und Pattern Daten, die im Speicher der XR20 existieren, überschrieben werden!

1. Verbinden Sie ein 5-Pin MIDI Kabel vom MIDI OUT des MIDI SysEx Gerätes mit dem MIDI IN der XR20.
2. Schalten Sie die XR20 aus.
3. Halten Sie die SAVE / COPY Taste gedrückt.
4. Schalten Sie die XR20 mit gedrückter SAVE / COPY Taste ein.
5. Nach ein paar Sekunden sollten Sie die Displayanzeige, die Sie hier rechts sehen, angezeigt bekommen. Die XR20 ist nun für den Datenempfang bereit.
6. Übertragen Sie nun die MIDI System Exclusive Daten zur XR20. Beachten Sie dazu auch die Hinweise, die Sie im Handbuch des MIDI SysEx Gerätes zum Übertragen von MIDI SysEx Daten finden können.
7. Nachdem die Übertragung abgeschlossen wurde, starten Sie die XR20 neu.



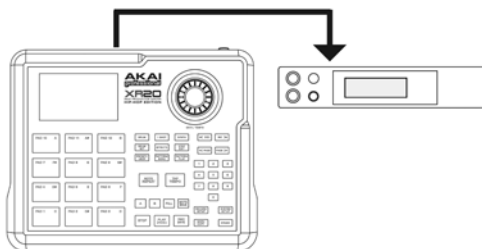
ANWENDUNGEN

MIDI SYNC

XR20 als MIDI Clock Master

Die XR20 kann das Tempo anderer MIDI Drum Machines oder Sequencers steuern, indem Sie die MIDI Clock Out Funktion aktivieren, wodurch die XR20 Timing Informationen über die MIDI Verbindung sendet.

1. Schalten Sie MIDI Clock Out ein (Seite 6 im Record Setup Menü).
2. Programmieren Sie die angeschlossenen Geräte darauf, dass sie nicht der eigenen internen Clock folgen, sondern die externe MIDI Clock und Start/Stop Daten akzeptieren. Lesen Sie dazu auch das Handbuch des externen Gerätes, um herauszufinden, wie Sie diese Einstellung vornehmen können. Aktivieren Sie auch den Song Position Pointer, falls verfügbar, am externen Gerät.
3. Drücken Sie PLAY an der XR20. Der Slave sollte zeitgleich starten und dem Tempo der XR20 folgen. Sollte der Slave auf Song Position Pointer Daten reagieren, können Sie einen Song in der XR20 von jedem Punkt aus starten, wonach sich der Slave nach ein paar Augenblicken synchronisiert und von diesem Punkt an wiedergibt.

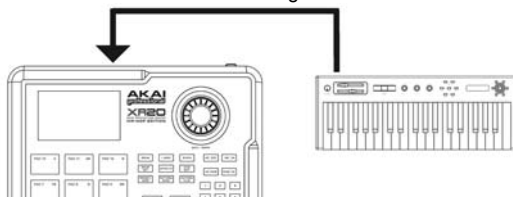


Die Übersicht auf der rechten Seite zeigt, wie die XR20 die MIDI System Master Clock an ein externes Gerät sendet. Zur Verbindung verwenden Sie ein normales 5-Pin MIDI Kabel, welches Sie vom MIDI OUT der XR20 zum MIDI IN des externen Gerätes führen.

XR20 als MIDI Clock Slave

Die XR20 kann über MIDI Clock von einem externen Gerät gesteuert werden. Auf diese Weise können Sie die Wiedergabe und das Tempo der XR20 durch ein externes MIDI Gerät synchronisieren.

1. Aktivieren Sie die MIDI Clock In Funktion der XR20 (Seite 5 im Record Setup Menü).
2. Stellen Sie das externe Gerät auf das Senden von MIDI Clock ein. Weitere Hinweise dazu finden Sie im Handbuch des externen Gerätes.
3. Drücken Sie PLAY am Master Clock Gerät. Die XR20 sollte zeitgleich starten und dem Tempo des Masters folgen.



Die Abbildung auf der rechten Seite zeigt eine XR20, die als MIDI Slave von einer Synth Workstation als

Master Clock Gerät gesteuert wird. Zur Verbindung verwenden Sie ein normales 5-Pin MIDI Kabel, welches vom MIDI Out des Master Clock Gerätes zum MIDI IN der XR20 geführt wird.

VORGEHENSWEISEN ZUM ZUSAMMENSTELLEN VON PATTERNS UND SONGS

Idealerweise sollten Sie in kürzester Zeit Ihre musikalischen Ideen in brauchbare Ergebnisse umsetzen. Die folgenden Tipps und Techniken können das Erstellen von Patterns und Songs beschleunigen.

Fills schnell der Copy Funktion erzeugen

Ein Fill ist oft lediglich eine Variation eines anderen Patterns mit ein paar kleineren Unterschieden, um den musikalischen Zweck zu unterstützen. Zur Zeitersparnis können Sie die Copy Funktion, um ein Main Pattern in ein Fill Pattern zu kopieren und dann Variationen zum Fill in Echtzeit oder im Step Edit Modus hinzuzufügen.

Kurze Patterns in längere Patterns mit der Copy Funktion umwandeln

Es ist sehr zeitsparend, mit kurzen Pattern zu arbeiten. Sie müssen nicht immer darauf warten, im nächsten Loop Events hinzuzufügen oder löschen zu können. Nachdem Sie einige kurze Patterns programmiert haben, können Sie diese mit der Copy Funktion in einem langen Pattern zusammenfassen. *Beispiel:* Erzeugen Sie vier Patterns mit 48 Beats und kombinieren Sie diese später mit der Copy Funktion zu einem einzigen 32-Beat Pattern.

Sparen Sie Speicher durch Song Steps

Wiederholen Sie Patterns durch Song Steps, wann immer möglich, anstatt ein langes Pattern zu programmieren. *Beispiel:* Nehmen wir an, Sie haben ein Rhythmus mit 16-Takten. Die ersten 12 Takte sind identisch, nur die letzten 4 Takte enthalten 1 kleiner Variationen. Die Aufnahme eines Patterns mit 16 Takten verbraucht mehr Speicher als die Aufnahme von zwei Patterns (das erste 4 Takt Pattern „normal“, das zweite mit den Variationen). Im Song Modus können Sie dann das erste Pattern dreimal wiederholen lassen und das zweite Pattern einmal abspielen lassen.

Ungerade Taktarten

Bei Taktarten, die auf Viertelnoten basieren, bestimmen Sie durch die Beats eines Patterns auch die Taktart selbst. *Beispiel:* Das Programmieren eines Patterns mit sieben Beats ergibt die Taktart von 7/4. Ein Pattern mit 14 Beats ergibt zwei 7/4 Takte. So lassen sich Taktarten wie 2/4, 3/4, 5/4, 9/4 usw. einfach umsetzen.

Für auf Achtelnoten basierenden Taktarten ist es einfach, das Tempo zu verdoppeln, so dass jeder Beat nur eine Achtelnote anstatt einer Viertelnote dauert. Sie sollten dies jedoch bedenken, wenn Sie die Quantisierungseinstellungen treffen und das Metronom verwenden—auch wenn im Display eine Viertelnote angegeben wird, ist doch eine Achtelnote gemeint.

Gehen Sie sorgfältig beim Mixen verschiedener Taktarten im gleichen Stück vor. Falls einige Patterns eine Viertelnoten Taktart und andere auf Achtelnoten Taktarten basieren, müssen Sie das Tempo der für die Viertelnoten Patterns verdoppeln, damit Sie mit dem Tempo der Achtelnoten Patterns gemischt werden können.

MIDI IMPLEMENTATION CHART

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16	X	
	Changed	1-16	X	
Note Number:	True Voice	0-127	X	
		0-127	X	
Velocity	Note On	1-127	X	
	Note Off	0	X	
After Touch	Ch's	X	X	
		X	X	
Pitch Bend		O	O*	
Program Change	True #	0-127	X	
System Exclusive		O	O	RESTORE MIDI Modus only
System Common	Song Pos	0	X	MIDI out only
	Song Sel	0	X	
	Tune	X	X	
System Realtime	Clock Commands	O X	O X	
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	Active Sense	X	X	
	Reset	X	X	
	GM On	X	X	
Notes:				
* Available for Synth sounds only				

O: YES
X: NO

EIGENSCHAFTEN

- Professionelle Drum Machine zur Aufnahme und Wiedergabe eigener Beats
- 12 anschlagdynamische Drum Pads
- Riesiger 32MB Soundspeicher mit Drum, 1-Shot und Synth Sounds
- Dynamic Articulation Stereo Samples mit Reverb und Ambience für realistische Sounds
- 100 Preset / 100 User Drum Kits mit vielen Sounds, die zu jedem Pad zugewiesen werden können
- 32 Stimmen polyphon
- Integrierte Effekte – Reverb, EQ und Compression
- Vorgefertigte Rhythmus Patterns
- Großes LCD Display mit Hintergrundbeleuchtung
- Mikrofoneingang
- MIDI Ausgang zur Ansteuerung externer MIDI Geräte
- MIDI Eingang zur Verwendung der XR20 als Drum Expander Modul
- 2 Fußschaltereingänge zur Steuerung der Start/Stop und Count/A/B/Fill Funktionen
- Hochauflösende 24-Bit Ausgänge für Stereo Main, Aux L/R und Kopfhörer
- Netzteil oder Batteriebetrieb (Batterien nicht im Lieferumfang enthalten)

TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

Audio Ausgänge:	1 x 6,3 mm Stereoklinke (Aux) 2 x 6,3 mm Klinke (Main) 1 x 6,3 mm Stereoklinke (Phones)
Pads:	12 anschlagdynamische Pads (mit Dynamic Articulation™)
Sample/DAC Bit Auflösung	16 / 24
Sounds:	700+
Verfügbare Pad Sounds	12
Verfügbare MIDI Sounds	120
Polyphonie	32 Stimmen
Panorama	7 Positionen, editierbar
Velocity Auflösung	8 über die Pads, 127 über MIDI
Timing Auflösung	96 ppq
Taktartbereich	1-128 Beats pro Pattern
Tempo Bereich	30-300 BPM
Notes/Patterns/Songs	150,000 / 200 (100 User, 100 Preset) / 100
Kits	100 User, 100 Preset
MIDI Prog Change	Kit
Sync	MIDI Clock mit Song Position Pointer
Funktionen der Fußschalter	Start / Stop Count / A / B / Fill
Mikrofoneingang	6,3 mm Klinkeneingang
Weitere Funktionen	Step Editing, Stereo Samples, Reverb und Compressor / EQ Effekte.
Stromversorgung	12 VAC Netzteil 6 AA Batterien (optional)

www.akaipro.de