

# MIDITEMP

## Ergänzungen zum Multiplayer-Handbuch

*(ab Software-Version 4.0 bis Software-Version 4.412)*

### Nummerierung der Song-Programmplätze

Hiermit kann vom Standard-System zur Nummerierung Song-Programmplätze (Bänke S1A, S1B, S1C usw. zu je 128 Programmen) auf ein lineares System mit durchnummerierten Programmplätzen umgeschaltet werden. Dabei ändert sich lediglich die Anzeige und die Eingabe der Programmnummern, die interne Organisation sowie das Format der Assign-Datei bleiben unverändert. Für die Umrechnung zwischen den beiden Systemen gilt folgendes Schema:

S1A 1 bis S1A 128	=	S 1 bis S 128
S1B 1 bis S1B 128	=	S 129 bis S 256
S1C 1 bis S1C 128	=	S 257 bis S 384
usw.		

Die Betriebsart kann zwischen Standard-System, 3-stelliger Zifferneingabe (Songs 1 bis 999) und 4-stelliger Eingabe (max. 8192 Songs bzw. 7168 wenn der Waveplayer aktiviert ist) gewählt werden.

### ***Bedienung:***

Schalten Sie durch Doppelklick SEQ oder MATR in das Konfigurations-Menü.

Nach Aufruf der Funktion "Song Numbering Mode" (SNM) kann durch Drehen am Datenrad der gewünschte Programmnummern-Modus eingestellt werden.

### Koppelung von Song- und Matrix-Programmen

Es besteht nun eine einfache Möglichkeit, automatisch zu einem angewählten Song das passende Matrixprogramm aufzurufen. Ist diese Funktion aktiviert, wird immer das Matrix-Programm mit der gleichen Nummer wie der Song eingestellt, sobald der Song-Programmplatz gewechselt wird. Diese Koppelung gilt nur zwischen den ersten acht Song- und Matrix-Bänken.

### ***Bedienung***

Schalten Sie durch Doppelklick SEQ oder MATR in das Konfigurations-Menü und wählen Sie die Funktion "Miscellaneous..." (MSC). Mit "Couple M.Prgs with Songs" (CP+) wird die Koppelfunktion aktiviert, mit "Don't Couple M.Prgs with Songs" (CP-) deaktiviert.

### ***Hinweis***

Wenn hierbei die einer Song-Bank entsprechende Matrix-Bank noch nicht existiert, verschwindet der Bankname in der Matrix-Zeile und es können dort keine Eingaben gemacht werden. Drücken Sie die BANK-Taste und wählen Sie die entsprechende Banknummer (1..8), um die Matrix-Bank anzulegen.

### **GM-Transponierung von Songs**

Diese Funktion dient zum einfachen Transponieren von GM/GS-Songs, wobei alle Noten um die eingestellte Anzahl Halbtöne nach oben oder unten transponiert werden.

Entsprechend der GM/GS-Spezifikation ist der MIDI-Kanal 10 für das Schlagzeug reserviert und wird deshalb mit dieser Funktion nicht verändert.

### ***Bedienung***

Der zu transponierende Song muß geladen sein. Schalten Sie das Gerät in den Performance Modus und wählen Sie die Funktion "TRP". Mit dem Datenrad können Sie nun den gewünschten Transponierungswert einstellen. Drücken Sie EXIT um die Transponierungs-Funktion zu verlassen. Der Transponierungswert wird pro Song-Programmplatz im Assignment abgelegt. Falls Sie also einen bestimmten Song immer transponieren möchten, speichern Sie mit der Funktion "Save Assignment" Ihre aktuellen Einstellungen ab.

### **Weitere Hinweise**

Die GM-Transpose Funktion wirkt nur auf die Wiedergabe der MIDI-Kanäle 1-9 und 11-16 des angewählten Songs. Noten, die vom Keyboard o.ä. durch die Matrix an Klangerzeuger weitergeleitet werden, bleiben unbeeinflußt.

Wird der Transponierungswert während laufender Wiedergabe geändert, kann es zu Notenhängern kommen. Drücken Sie ggf. die Taste "0", um die Notenhänger zu beseitigen.

### **Spur- und Songnamen eingeben oder ändern**

Damit können für die einzelnen Spuren eines Songs Namen (z.B. Instrumentierung) eingegeben werden. Der Name der ersten Spur (Track 0) gilt hierbei als Songname und wird statt des Filenamens im Display angezeigt. Dadurch kann eine Anzeige des Songtitels in "Klarschrift" realisiert werden, d.h. mit einer Länge von bis zu 20 Zeichen, die auch Kleinbuchstaben, Leer- und Sonderzeichen enthalten können.

### ***Bedienung***

Rufen Sie im Sequenzer-Funktionsmenü die Funktion "Edit Track Names" (NAM) auf. Durch drehen am Datenrad wählen Sie die Spur aus, deren Namen Sie eingeben bzw. ändern möchten. Drücken Sie ENTER und geben Sie den gewünschten Text ein. Nach ENTER wird der neue Text in den Song eingefügt (kann einige Sekunden dauern!) und der Cursor springt wieder auf die Spurnummer. Verlassen Sie die Funktion mit EXIT und speichern Sie den geänderten Song mit der "Save Song"-Funktion (DRIVE-SAV) ab.

### **Hinweis:**

Der geänderte Songname erscheint erst nach erneutem Einladen des geänderten Songs (Doppelklick auf „DRIVE“) im Display. Hierdurch wird auch der im Assignment mit "N:<Songname>" eingetragene Name aktualisiert.

### **Benutzerdefinierte Voreinstellung der Ausgangszuordnungen**

(Default Output Assignment)

Hiermit kann angegeben werden, an welchen Ausgängen die MIDI-Files ausgegeben werden sollen, und zwar ohne diese Einstellungen für jeden einzelnen Song vornehmen zu müssen.

### ***Bedienung***

#### ***1. Eingabe der Benutzerdefinierten Voreinstellung***

Geben Sie zunächst für einen einzelnen Song mit der Funktion "Output Assignment" (OUT) die gewünschten Ausgangs-Zuordnungen ein oder wählen Sie einen Song-Programmplatz an, für den bereits solche Einstellungen bestehen. Wählen Sie dann im Sequenzer-Funktionsmenü die Funktion "File Assignment" (ASG) und anschließend deren Unterfunktion "Default Output Asg." (DOA).

Mit der Funktion "Define Default Output Asg." (DEF) werden die Daten des angewählten Songs als neue Voreinstellung übernommen. Wenn Sie nun MIDI-Files auf leere Programmplätze laden, werden deren Spuren entsprechend dieser Voreinstellung auf die Ausgänge verteilt.

Selbstverständlich lassen sich anschließend die Ausgangszuordnungen mit der Funktion "Output Assignment" (OUT) wie gewohnt individuell für jeden Song anpassen.

## 2. Kopieren der Voreinstellung auf alle Songs einer Bank

Wählen Sie im Sequenzer-Funktionsmenü die Funktion "File Assignment" (ASG) und anschließend deren Unterfunktion "Default Output Asg." (DOA). Nach Aufruf von "Apply DOA to entire bank" (ALL) werden die Ausgangs-Zuordnungen aller 128 Songs der aktiven Bank auf die voreingestellten Werte gesetzt.

## 3. Löschen der Benutzerdefinierten Voreinstellung

Wählen Sie im Sequenzer-Funktionsmenü die Funktion "File Assignment" (ASG) und anschließend deren Unterfunktion "Default Output Asg." (DOA). Nach Aufruf der Funktion "Clear user's DOA" (CLR) gelten wieder die durch MIDITEMP voreingestellten Ausgangszuordnungen (alle Spuren an Ausg. 1,2,7,8 beim MP88 bzw. 1,2,3,4 beim MP44).

### **Weitere Hinweise**

Die Voreinstellung der Ausgangszuordnungen wird in der Assign-Datei abgespeichert. Beim Laden einer neuen Assign-Datei werden diese Einstellungen gelöscht bzw. durch die in der neuen Assign-Datei gespeicherten Einstellungen ersetzt.

### **Songbezogene Zuordnung von Wave-Dateien**

Es ist nun möglich, durch Anwählen von Songs automatisch einen speziell auf den aktuellen Song zugeschnittenen Satz von Wave-Dateien zu laden. Dadurch ist es nicht mehr notwendig, alle Waves für alle vorhandenen Songs gleichzeitig im Speicher zu halten und es kann bei jedem Song derselbe MIDI-Kanal und Notenbereich zum Ansteuern der Waves verwendet werden.

Die Zuordnung der Wave-Dateien zu den Songs geschieht über die Wave-Bank WVH, die zu diesem Zweck reserviert ist.

### ***Zuordnen der Wave-Dateien zu einem Song***

Wählen Sie zunächst den Song an, für den Waves zugeordnet werden sollen. Rufen Sie dann durch Drücken der Taste WAVE den Wave-Modus auf und schalten Sie ggf. mit BANK in die WVH-Bank. Ordnen Sie nun die gewünschten Waves, wie im Handbuch beschrieben, den verschiedenen Noten zu. Alle Änderungen (Hinzufügen oder Löschen von Waves) in der WVH-Bank werden automatisch zu dem vorher eingestellten Song-Programmplatz abgelegt. Vergessen Sie nicht, anschließend die Assign-Datei abzuspeichern, um die neuen Einstellungen zu sichern.

### **Weitere Hinweise**

Wenn ein Song-Programmplatz angewählt wird, entfernt der Multiplayer zunächst alle Waves aus der reservierten WVH-Bank. Falls vorhanden, werden dann die dem aktuellen Song zugeordneten Wave-Dateien vorgeladen. Dieser Vorgang kann u. U. einige Sekunden dauern, wenn dem angewählten Song sehr viele Waves zugeordnet sind.

Falls Sie den MIDI-Kanal und -Ausgang zum Ansteuern der Waves als "globale" Einstellung vornehmen (durch Doppelklick auf die WAVE-Taste), beachten Sie bitte, dass hierüber nur die Waves der in der Wave-Funktion gerade aktivierten Bank angesteuert werden. Sollen z.B. in der WVA-Bank einige "Jingles" (Tusch, Applaus etc.) unabhängig vom eingestellten Song zum direkten Abruf per Tastatur der Fernbedienung oder des MIDI-Keyboards bereit stehen, empfiehlt es sich, die Ansteuerung der WVH-Bank über die Einstellung "Play Waves by MIDI" im Matrix-Programm vorzunehmen. Da hier die anzusteuern Bank angegeben wird (hier: WVH), funktioniert die Ansteuerung der Song-bezogenen Waves dann unabhängig von der gerade angewählten Bank im WAVE-Modus.

### **Automatisches Kopieren von mehreren Dateien**

Die Kopierfunktion wurde erweitert, um z.B. den gesamten Inhalt von Ordnern oder Disketten inklusive Unterverzeichnissen (Ordnern) zwischen verschiedenen Speichermedien automatisch zu kopieren.

Die Bedienung unterscheidet sich praktisch kaum von der Bedienung der bisherigen Copy-Funktion.

#### ***Bedienung***

Rufen Sie wie gewohnt mit DRIVE, COP die Kopier-Funktion auf, wählen Sie das Ziellaufwerk und öffnen Sie den Zielordner (mit CURSOR abschließen!).

Dann erfolgt die Angabe der zu kopierenden Dateien. Zum Kopieren von allen Dateien eines Ordners oder einer Diskette suchen Sie mit dem Datenrad die alphabetisch erste Datei und drücken die Taste "9" (ALL). Der Multiplayer beginnt nun von dieser Datei an alle Dateien in alphabetischer Reihenfolge in den Zielordner zu kopieren.

#### **Weitere Hinweise**

Der Name der gerade kopierten Datei wird im Display angezeigt. Mit EXIT kann der Kopiervorgang jederzeit abgebrochen werden.

Der Multiplayer kopiert Dateien und Ordner in alphabetisch aufsteigender Reihenfolge ab dem Verzeichniseintrag (einschließlich), der beim Drücken der Taste "9" angezeigt wird.

Dadurch kann man auch nur Teile eines Ordners kopieren, wenn z.B. von Festplatte auf Diskette kopiert werden soll und der Platz auf der Diskette nicht für alle Dateien reicht. Der Kopiervorgang bricht bei einer vollen Diskette mit der Meldung "Disk full" ab. Legen Sie dann die nächste Diskette in das Diskettenlaufwerk und rufen Sie die Copy-Funktion erneut auf.

Bei der Angabe der zu kopierenden Dateien steht dann automatisch bereits der Name der Datei im Display, bei der der Kopiervorgang zuletzt abgebrochen wurde, so dass durch Drücken auf "9" (ALL) der Kopiervorgang einfach an dieser Stelle fortgesetzt werden kann.

### **Kopieren des Inhalts ganzer Speichermedien**

Die Backup-Funktion dient zum einfachen Kopieren des gesamten Inhalts von Speichermedien, einschließlich aller Verzeichnisse, auf ein anderes Laufwerk.

#### ***Bedienung***

Drücken Sie DRIVE und rufen Sie die Backup-Funktion ("BAK") auf. Nun müssen Sie zuerst den Laufwerksbuchstaben des Laufwerks, von dem die Daten kopiert werden sollen, angeben.

Anschließend muss der Buchstabe für das Ziellaufwerk ausgewählt werden. Vergewissern Sie sich noch einmal, ob Quell- und Ziellaufwerk korrekt ausgewählt wurden, um dann mit ENTER den Kopiervorgang zu starten.

### **Überschreiben der Partitionstabelle eines SCSI Speichermediums**

Mit dieser Funktion wird der Inhalt des vorhandenen Partitionssektors ignoriert, das Medium neu partitioniert und formatiert. Besonders bei der Verwendung von IOMEGA ZIP-Laufwerken ist diese Funktion nützlich, da der vorhandene Partitionssektor der vorformatierten Medien beim Player Probleme bereiten kann.

***Bedienung:***

Rufen Sie durch Doppelklick der SEQ- oder MATR-Taste das Konfigurationsmenü auf, wählen Sie den "Device Drive Manager" (DRV) und anschließend die Funktion "Initialize Partition table" (INI). Dabei wird bei Platten unter 2 Gigabyte der gesamte Speicherplatz dieser Partition zugewiesen. Bei größeren Platten erfolgt eine Warnung, daß eine größere Partition als 2GB nicht kompatibel zu DOS oder Windows 3.x ist. Wollen Sie also auf die Daten Ihrer Player-Festplatte vom einem DOS- oder Windows 3.x PC aus zugreifen, haben Sie hier die Möglichkeit, die Partitionsgröße auf 2GB zu beschränken. Mit Windows 95 oder NT, oder wenn Sie auf die Platte ausschließlich vom Player aus zugreifen, kann die Partitionsgröße maximal 4GB betragen. Bei größeren Festplatten beschränkt der Player die Partition automatisch auf 4GB. Die weiteren Schritte gleichen denen der "Format Drive"-Funktion (FMT).

**Konfigurations-Voreinstellungen**

Bei den Waveplayern sind nach der Initialisierung bereits SCSI-Laufwerke angemeldet, und zwar:

SCSI-ID: 2	Festplatte B:
SCSI-ID: 3	CD-ROM C:
SCSI-ID: 4	Festplatte D:

Wenn Sie sich bei den ID-Einstellungen Ihrer SCSI-Geräte an dieses Schema halten, brauchen Sie die Laufwerke nicht extra anzumelden!

Außerdem können nach einer Initialisierung auch Grundeinstellungen für den Waveplayer geladen werden.

Wählt man bei "Setup Waveplayer?" yes, werden die folgenden Grundeinstellungen vorgenommen:

Reservierter Wave-Speicher:	9x64K
MIDI-Ansteuerung der Waves :	OUT4, Kanal 15
Aktivierte Bank:	WVH (f. Songbezogene Waves

**Verschieben von Song-Programmen auf andere Programmplätze**

Alle Einstellungen, die einem Song-Programmplatz zugeordnet sind, können leicht auf einen anderen Programmplatz verschoben werden. Dabei werden die Programmplätze jeweils miteinander vertauscht, so daß durch wiederholtes Aufrufen der "MOV"-Funktion die Programme in der Assign-Datei beliebig umsortiert werden können.

***Bedienung:***

Wählen Sie zunächst den Song-Programmplatz an, der eine andere Programm-Nummer erhalten soll. Rufen Sie dann im Sequenzer-Funktionsmenü die Funktion "File Assignment" (ASG) und deren Unterfunktion "Move to another Program" (MOV) auf. Nun stellen Sie die neue Programmnummer ein (bei Bedarf mit BANK wie gewohnt die Song-Bank wechseln) und drücken ENTER.

**Einfügen eines neuen Song-Programmplatzes**

Hiermit kann ein leeres Programm am eingestellten Programmplatz eingefügt werden, wobei alle Songs auf den nachfolgenden Programmplätzen bis zum nächsten freien Programmplatz jeweils um eine Nummer nach oben rücken.

***Bedienung:***

Wählen Sie zunächst den Song-Programmplatz an, bei dem ein Programm eingefügt werden soll. Rufen Sie dann im Sequenzer-Funktionsmenü die Funktion "File Assignment" (ASG) und deren Unterfunktion "Insert Program" (INS) auf.

### **Löschen eines Song-Programmplatzes**

Hiermit kann ein Programm entfernt werden, wobei alle Songs auf den nachfolgenden Programmplätzen bis zum nächsten freien Programmplatz jeweils um eine Nummer nach unten rücken.

#### ***Bedienung:***

Wählen Sie zunächst den Song-Programmplatz an, der gelöscht werden soll. Rufen Sie dann im Sequenzer-Funktionsmenü die Funktion "File Assignment" (ASG) und deren Unterfunktion "Delete Program" (DEL) auf.

### **Sortierung der Song-Programme nach alphabetischer Reihenfolge**

Die Songs können auf den Programmplätzen automatisch nach Alphabet angeordnet werden. Es werden die Song-Programmplätze im Bereich des gerade angewählten Programmplatzes entsprechend umsortiert, wobei ein leerer Programmplatz als Begrenzung gilt. Alle Songs vor bzw. hinter leeren Programmplätzen werden nicht verschoben.

#### ***Bedienung:***

Wählen Sie einen Song in einem Programmbereich an, der alphabetisch sortiert werden soll. Rufen dann Sie im Sequenzer-Funktionsmenü die Funktion "File Assignment" (ASG) und deren Unterfunktion "Sort Programs alphabetically" auf.

### **Zuordnung eines beliebigen Matrix-Programms zu einem Song:**

Es kann zu jedem Song individuell ein beliebiges Matrix-Programm angegeben werden, das bei Songanwahl aufgerufen wird.

#### ***Bedienung:***

Rufen Sie im Sequenzer-Funktionsmenü die Funktion "Assign Matrix Program to Song" (MXP) auf. Die Programmnummer und der Name eines bereits zugeordneten Matrix-Programm wird angezeigt, oder es erscheint "(none)" wenn kein Programm zugeordnet ist. Drücken Sie "SEL" um ein Matrixprogramm auszuwählen oder die vorhandene Zuordnung zu ändern. Mit "CLR" wird eine vorhandene Programm-Zuordnung gelöscht.

### **Aufruf eines Song- oder anderen Matrix-Programms von einem Matrix-Programm:**

Es kann ein beliebiges anderes Programm angegeben werden, das nach Aufruf eines Matrixprogrammes automatisch angewählt wird. Dies kann entweder dazu verwendet werden, einen zum Matrix-Programm gehörenden Song einzustellen, oder die Einstellungen eines anderen Matrixprogrammes mit einem Programm zu verknüpfen.

#### ***Bedienung:***

Rufen Sie im Matrix-Funktionsmenü die Funktion "Call Another Program" (CAP) auf. Die Programmnummer und der Name eines bereits zugeordneten Programms wird angezeigt, oder es erscheint "(none)" wenn noch kein Programm zugeordnet ist. Drücken Sie "SEL" um ein Programm auszuwählen oder die vorhandene Zuordnung zu ändern. Mit "CLR" wird eine vorhandene Programmzuordnung gelöscht.

#### **Weitere Hinweise:**

Falls ein Matrix-Programm ein anderes Programm aus derselben Programmgruppe aufruft (was durchaus beabsichtigt sein kann), kann man dieses nicht mehr wie gewohnt anwählen, um etwa Programmeinstellungen zu ändern, da sich das Programm ja sofort selbst umschaltet. Halten Sie in diesem Falle die ENTER-Taste nach der Eingabe der Programmnummer für etwa eine Sekunde gedrückt. Hierdurch wird die Ausführung der CAP-Funktion vorübergehend unterdrückt.

### **Loop Funktion**

Folgende Änderungen bzw. Erweiterungen betreffen die Loop-Funktion:

Wird bei eingeschalteter Loop-Funktion beim Abspielen der erste Songpointer erreicht, wird der Song nicht wie bisher vom Songanfang an wiederholt, sondern es wird erst beim Erreichen des 2. Songpointers auf den ersten Songpointer zurückgesprungen.

Zu jedem Song läßt sich angeben, ob die Loop-Funktion nach Anwahl des Songs aktiviert sein soll oder nicht. Diese Information wird zusammen mit den Songpointern in der Assign-Datei abgelegt.

#### ***Bedienung:***

Rufen Sie im Sequenzer-Funktionsmenü die Funktion "Initial Loop Status" auf, und stellen Sie mit dem Datenrad den gewünschten Anfangszustand der Loop -Funktion für den aktuellen Song ein.

Die Loop-Funktion läßt sich nun auch per Fuß-Taster ein- oder ausschalten.

Rufen Sie dazu im Konfigurationsmenü die Funktion "Foot Switch Settings" (FS) auf und wählen Sie für Ihren Fußschalter die Funktion "Toggle Loop".

### **Anzeige des Suchpfades des angewählten Songs**

Die Funktion "Display assigned Path" (PTH) zeigt an, welche Datei (MIDI File, Audio- oder Job-Datei) dem Programmplatz zugeordnet ist und an welcher Stelle diese Datei gespeichert ist. Dies kann z.B. hilfreich sein, um evtl. Fehlermeldungen wie "File not found" auf den Grund zu gehen oder um festzustellen, in welchem Ordner ein geändertes MIDI File abzulegen ist, damit der Player nicht die "alte" Version einlädt.

#### ***Bedienung:***

Für Songs bzw. Jobs: Wählen Sie den gewünschten Song-Programmplatz an und rufen Sie durch ENTER das Funktionsmenü und hier die Funktion "File Assignment"(ASG) auf.

Nach Aufruf der "PTH"-Funktion wird der Suchpfad angezeigt.

Für Wave-Dateien: Drücken Sie WAVE um in die Wave-Funktion zu gelangen. Wählen Sie durch Drehen am Datenrad die gewünschte Audio-Datei und Drücken Sie ENTER.

Nach Aufruf der "PTH"-Funktion wird der Suchpfad angezeigt.

### **Ablegen von Songs automatisch in Ordnern**

Bei einer größeren Anzahl von Files auf der Festplatte werden diese im Allgemeinen auf verschiedene Ordner verteilt, was die Übersicht erhöht und das Auffinden von Dateien sehr erleichtert.

Eine einfache und häufig angewendete Methode ist das Einordnen nach Anfangsbuchstaben.

In diesem Fall kann das Einordnen der Songs in die richtigen Ordner beim Abspeichern automatisch vorgenommen werden.

#### ***Bedienung:***

Schalten Sie durch Doppelklick SEQ oder MATR in das Konfigurations-Menü und wählen Sie die Funktion "Miscellaneous..." (MSC). Mit "Automatic Directory Usage" (AD+) wird diese Funktion aktiviert, mit (AD-) deaktiviert.

Ist sie aktiviert, gehen Sie beim Zufügen von neuen Songs in Ihr Programm am besten so vor:

- Laden Sie den oder die neuen Songs von Diskette in den Speicher, und zwar auf die Programmplätze, unter denen Sie sie später abrufen möchten.
- Wechseln Sie mit DRIVE-CD auf Festplatte.
- Beim Speichern mit DRIVE-SAV wird nun automatisch der Ordner geöffnet, der dem Anfangsbuchstaben des jeweiligen MIDI-Files entspricht (z.B. B:\\_S\_\ wenn der Dateiname mit "S" anfängt). Mit einem einfachen Druck auf ENTER wird der Song hier abgelegt.
- Speichern Sie anschließend Ihre Assign-Datei ab.

### **Weitere Hinweise**

Falls der jeweilige Ordner noch nicht existiert, wird er automatisch angelegt.

Falls Sie in der SAVE-Funktion vor dem Drücken von ENTER noch den Anfangsbuchstaben des Dateinamens verändern, wird hierdurch allerdings nicht automatisch der bereits geöffnete Ordner gewechselt!

### **Verriegeln des Players gegen unbefugte Bedienung:**

(nicht für MP44-W)

Sie können Ihren MultiPlayer (z.B. während Sie in einer Pause abwesend sind) durch Eingabe einer 4-stelligen "Geheimzahl" auch völlig gegen Bedienung durch Unbefugte schützen.

#### ***Bedienung:***

Rufen Sie durch Doppelklick der SEQ- oder MATR-Taste das Konfigurationsmenü und darin die Funktion "Lock Device" (LOK) auf. Wenn Sie vorher noch kein "Passwort" eingegeben hatten (über Funktion "PW" im Konfigurationsmenü), werden Sie dazu aufgefordert, und nach doppelter Eingabe der "Geheimzahl" wird diese aktiviert. Falls Sie bereits den Passwortschutz aktiviert hatten, wird dieser Schritt übersprungen. Das Gerät ist nun verriegelt und nur durch die Eingabe des richtigen Zahlencodes wieder in Betrieb zu nehmen.

**Bitte merken Sie sich Ihre Geheimzahl gut!**

#### **Hinweis:**

Ab Version 4.08 können Sie die "Lock"-Funktion auch durch längeres gedrückt halten der EXIT-Taste (etwa 2 Sekunden) aktivieren.

### **Nummerierung der Song-Programmplätze in der Assign-Datei**

Ab Version 4.09 können in der Assign-Datei für die Songnummerierung zwei verschiedene Formate verwendet werden. Neben dem bisher verwendeten Format mit Bank/Programmnummer (z.B. "S1B 2") kann auch die Songnummer linear durchnummeriert angegeben werden (z.B. "S 130").

Beim Speichern der Assign-Datei schreibt der Player das Format entsprechend dem mit der Funktion "Song Numbering Mode" (SNM) im Konfigurationsmenü eingestellten Betriebsmodus.

**WICHTIG!** Bitte beachten Sie, daß eine Assign-Datei mit linear durchnummerierten Programmplätzen nicht von Betriebssystemversionen vor 4.09 eingelesen werden kann!

### **Senden von "All Notes Off" bei Matrix Programmumschaltung**

Es ist nun möglich, für jede Matrix-Programmgruppe getrennt anzugeben, ob nach dem Programmwechsel ein "All Notes Off"-Befehl gesendet werden soll oder nicht.

#### ***Bedienung:***

Rufen Sie im Konfigurationsmenü die Funktion "All Notes Off after PC" (ANO) auf.

Mit den Tasten 1..8 können Sie für jede der 8 Programmgruppen (M1x..M8x) das Senden von "All Notes Off" bei Programmwechsel aktivieren (LED an) oder deaktivieren (LED aus).

### **Reihenfolge beim Senden der Send Data Einstellungen**

Die Reihenfolge, in der die Daten der Matrix-Sendefunktionen (PRG, VOL, SND) am MIDI Ausgang gesendet werden, kann in den Systemeinstellungen vorgegeben werden.

In den bisherigen Betriebssystem-Versionen wurden immer zuerst die Programmwechselbefehle (PRG), dann die Lautstärkewerte (VOL) und zuletzt die Daten der Send Data Funktion gesendet.

Dies entspricht auch der Default-Einstellung in der aktuellen Version. In einigen Fällen kann es aber nötig sein, die Send Data Daten vor den Programmwechselbefehlen zu senden, um z.B.

einen Synthesizer per SysEx-Daten zuerst in einen bestimmten Betriebsmodus zu schalten, um dann das Soundprogramm zu wählen.

**Bedienung:**

Schalten Sie durch Doppelklick SEQ oder MATR in das Konfigurations-Menü. Nach Aufruf der Funktion "Processing order (Send Data)" (SND) können Sie mit dem Datenrad zwischen den Einstellungen wählen:

**PRG -> VOL -> SND:**

Send Data wird nach der Einstellung des Programms und der Lautstärke gesendet,

**SND -> PRG -> VOL:**

Send Data wird zuerst gesendet.

Beenden Sie die Funktion mit EXIT.

**Hinweis:**

Diese Einstellung gilt für alle Matrixprogramme!

**Einstellung des Equalizers des Wavetable-Daughterboards**

Wenn Sie z.B.: die neue MIDITEMP Wavetable Karte DS-48 in ihrem Multiplayer eingebaut haben, können Sie die Klangcharakteristik durch Einstellen des auf der Karte vorhandenen 4-Band Equalizers beeinflussen.

**Bedienung:**

Schalten Sie durch Doppelklick SEQ oder MATR in das Konfigurations-Menü.

Dann wählen Sie die Funktion "Equalizer of DS-48" (EQU). Durch Drücken der CURSOR-Taste können Sie das gewünschte Frequenzband auswählen und mit dem Datenrad den Wert einstellen (max. +/-64, entspricht +/- 12dB).

**Benutzung von mehreren Partitionen pro Festplatte**

Ab Version 4.20 unterstützt der Player bis maximal vier Partitionen pro Festplatte, wodurch nun auch Festplatten bis max. 16 GB genutzt werden können. Das Anlegen bzw. die Nutzung von den zusätzlichen Partitionen wird erreicht, indem dieselbe Festplatte im Device Drive Manager unter verschiedenen Laufwerksbuchstaben angemeldet wird. Der Player ordnet die Partitionen in der Reihenfolge der Anmeldung den Laufwerksbuchstaben zu.

Wenn eine Partition noch nicht eingerichtet ist, wird diese im Player bei der Anmeldung eingerichtet.

**Hinweise:**

Nach der Einrichtung einer neuen Partition muß diese mit der Funktion "FMT" im Device Drive Manager formatiert werden.

Die Funktion "Initialize Partition Table" kann nur ausgeführt werden, wenn keine weitere außer der erste Partition angemeldet ist.

**Unterstützung von SmartMedia Speicherkarten**

Die neueren MultiPlayer (Herstellungsdatum ab August 1999) bieten die Möglichkeit, SmartMedia Flash Speicherkarten als Speichermedium zu verwenden. Bei kleineren Speichermengen von einigen MB können diese Karten eine echte Alternative zur Festplatte sein. Die MultiPlayer unterstützen Karten von 4 MB bis 128 MB Kapazität. Die Formatierung der Karte ist aber nicht mit der Formatierung dieser Medien mit anderen Geräten kompatibel, so dass die Karte auf jeden Fall mit dem MultiPlayer formatiert werden muss und nicht vom PC aus gelesen oder beschrieben werden kann.

Die Bedienung (Zuordnung eines Laufwerksbuchstabens, Formatierung usw.) entspricht genau der Bedienung einer Festplatte am MultiPlayer. Um Verwechslungen mit SCSI ID's zu vermeiden, besitzt die SmartMedia-Karte die ID "Z". Standardmäßig ist die Karte als Laufwerk "F:" angemeldet.

## **ACHTUNG!**

Formatieren Sie mit dem Multiplayer keine Speicherkarten, die Sie später in anderen Geräten (z.B. Digitalkamera) verwenden wollen. Sie können u. U. die Karte mit dem anderen Gerät nicht mehr formatieren, wenn sie vorher im Multiplayer formatiert wurde!

## **MultiPlayer mit IDE-Festplatte**

Die neueren MultiPlayer (mit SmartMedia Card Slot) haben zusätzlich zu SCSI eine ATA-Schnittstelle zum Einbau von IDE Festplattenlaufwerken. Um die Geräte an der ATA-Schnittstelle ansprechen zu können, sind beim Anmelden der Laufwerke im Device Drive Manager nun neben den acht SCSI-ID's (0..7) noch zusätzlich die ID's X (für ATA Drive 0, "Master") und Y (für ATA Drive 1, "Slave") vorhanden. Die ID Z dient zum Ansprechen der SmartMedia Karte (siehe oben).

Die IDE-Festplatte ist nicht, wie eine SCSI-Festplatte, am SCSI-Bus angeschlossen und kann daher auch nicht direkt von außen (z.B. vom PC aus) angesprochen werden. Die Betriebssystem-Software (ab V. 4.20) übernimmt aber die Übersetzung zwischen SCSI und ATA und stellt so diese Funktion zur Verfügung. Dabei erscheint die IDE-Festplatte (X) unter der SCSI-ID des SCSI- Controllers des MultiPlayers (einstellbar mit Funktion "HID" im Device Drive Manager) auf dem SCSI Bus.

Da die Software als "Vermittler" zwischen SCSI und ATA geschaltet sein muss, ist die Datenübertragung zwischen dem PC und der IDE-Festplatte im MP deutlich langsamer als bei einer "echten" SCSI Platte.

Das Abspielen von Wave-Dateien während der Datenübertragung ist nicht möglich.

## **Ablegen von Songs automatisch in Ordnern**

Bei einer größeren Anzahl von Files auf der Festplatte werden diese im Allgemeinen auf verschiedene Ordner verteilt, was die Übersicht erhöht und das Auffinden von Dateien sehr erleichtert.

Eine einfache und häufig angewendete Methode ist das Einordnen nach Anfangsbuchstaben.

Ab Version 4.20 wird diese Funktion als Grundeinstellung aktiviert, wodurch beim Ausführen der "Save"-Funktion die Songs entsprechend ihres Anfangsbuchstabens automatisch in Unterverzeichnissen abgelegt werden.

## ***Bedienung:***

Schalten Sie durch Doppelklick SEQ oder MATR in das Konfigurations-Menü und wählen Sie die Funktion "Miscellaneous..." (MSC). Mit "Automatic Directory Usage" (AD+) wird diese Funktion aktiviert, mit (AD-) deaktiviert. Ist sie aktiviert, gehen Sie beim Zufügen von neuen Songs in Ihr Programm am besten so vor:

- Laden Sie den oder die neuen Songs von Diskette in den Speicher, und zwar auf die Programmplätze, unter denen Sie sie später abrufen möchten.
- Wechseln Sie mit DRIVE-CD auf Festplatte.
- Beim Speichern mit DRIVE-SAV wird nun automatisch der Ordner geöffnet, der dem Anfangsbuchstaben des jeweiligen MIDI-Files entspricht (z.B. B:\\_S\_\ wenn der Dateiname mit "S" anfängt). Mit einem einfachen Druck auf ENTER wird der Song hier abgelegt.
- Speichern Sie anschließend Ihre Assign-Datei ab.

## **Weitere Hinweise**

Falls der jeweilige Ordner noch nicht existiert, wird er automatisch angelegt.

Falls Sie in der SAVE-Funktion vor dem Drücken von ENTER noch den Anfangsbuchstaben des Dateinamens verändern, wird hierdurch allerdings nicht automatisch der bereits geöffnete Ordner gewechselt!

### **Auswählen eines zufälligen Programms in einem Job**

Mit der RANDOM-Operator kann während der Ausführung eines Jobs ein Programm nach dem Zufallsprinzip aus einem angegebenen Bereich von Programmnummern ausgewählt werden. Dies kann man z.B. für Pausenmusik verwenden, um nicht immer die gleiche Abfolge von vorprogrammierten Songs zu hören.

#### ***Funktionsweise:***

Der Random-Operator (Job-Befehlscode 9) wird im Job unmittelbar nach einer Programm-Anwahl (Job-Befehlscode 1 oder 2) eingesetzt. Er bewirkt, dass eine Zufallszahl zwischen 1 und der angegebenen Programmnummer gebildet und dann das entsprechende Programm ausgewählt wird. Der Random-Operator wirkt nur auf die Programmnummer, nicht auf die Banknummer! Das heißt, mit RANDOM kann aus maximal 128 Programmen einer Bank (S1A, S1B, S1C...) gewählt werden.

#### ***Beispiel:***

Die Job-Befehlsfolge

- (2) Song S1B 50
- (9) RANDOM
- (4) START

bewirkt, dass ein zufälliger Song aus den Programmen S1B1 bis S1B50 abgespielt wird.

#### ***Bedienung:***

Es wird vorausgesetzt, daß Sie mit der Erstellung von Jobs vertraut sind.

Den Random-Operator erreichen Sie in der Job Edit-Funktion durch MNU -> RND.

#### ***Hinweis:***

Random arbeitet grundsätzlich Bankweise, auch wenn der Player auf die Eingabe von drei- oder vierstelligen, dezimalen Programmnummern eingestellt ist. Die Nummern sind ggf. entsprechend umzurechnen (S1-S128 = erste Bank, S129-S256 = zweite Bank usw.).

### **Belegen der Song-Programmplätze mit Audio-Dateien**

Die Song-Programmplätze können ab Betriebssystem-Version 4.30 nicht mehr nur mit MIDI-Files oder Jobs belegt werden, sondern auch mit Audio-Dateien im WAV, AIFF oder MP3-Format (MP3-Format nur mit eingebauter MP3-Decoderkarte).

Besteht also ein Song nur aus einem reinen Audio-Playback (ohne MIDI-Daten), entfällt die Notwendigkeit, ein MIDI File mit einer Triggernote zu erstellen und die zusätzliche Zuordnung der Audio-Datei zur Triggernote in einer Wave-Bank.

Dies erleichtert die Verwendung von Audio-Vollplaybacks wesentlich!

Zum Laden einer Audio-Datei gehen Sie zunächst genau wie beim Laden eines MIDI Files vor:

- gewünschten Song Programmplatz einstellen,
- DRIVE -> LOA
- Ordner öffnen, in dem sich die Audio-Datei befindet.

Der Player zeigt zuerst nur alle MIDI-Files (\*.MID) an. Damit auch andere Dateien (z.B. \*.WAV) ausgewählt werden können, drücken Sie nun die Taste (0) auf der Fernbedienung.

Die Suchmaske springt nun von \*.MID in \*.\* um und Sie können die gewünschte Datei aussuchen und mit ENTER laden.

**Hinweise:**

Zur Nutzung dieser Funktion muß Speicher für den Waveplayer reserviert sein (Doppelklick SEQ -> WVM).

Der Player lädt nur den Anfang einer Audio-Datei in den Speicher, daher ist es nicht möglich, die Datei mit (DRIVE -> SAV) aus dem Speicher auf ein Speichermedium zu schreiben.

Benutzen Sie ggf. die (DRIVE -> COP) Funktion!

Eine Audio-Datei kann immer nur von Anfang an abgespielt werden.

Die Cue-Punkte (SP1..SP4) und Loop-Funktion können auf Audio-Files nicht angewendet werden, ebenso, wie die anderen "Performance"-Funktionen (Tempo-Änderung, Transpose, Taktposition...).

**Starten von MP3-Dateien durch MIDI Noten**

(nur mit eingebauter MP3-Decoderkarte)

Die MP3-Dateien lassen sich, genau wie bisher die WAV- oder AIFF-Dateien, über MIDI Notenbefehle triggern. Ordnen Sie dazu einfach die MP3-Datei auf die gewünschte Note in einer Wave-Bank (WVA..WVH) zu. Näheres dazu finden Sie in Ihrem MultiPlayer Handbuch.

Bei der Verwendung von MP3-Dateien in MultiFiles (MIDI-Files mit Audio-Spur) sollten allerdings folgende Hinweise beachtet werden:

Durch die größere Latenzzeit gegenüber unkomprimierten WAV- oder AIFF- Dateien entsteht systembedingt eine kurze Zeitverzögerung zwischen dem MIDI "Note On"-Befehl und dem Start der Audio-Wiedergabe. Wenn also in einem Song die Trigger-Noten für das Abrufen von Wave-Dateien positioniert sind und die Wave-Dateien nun in MP3-Dateien umgewandelt werden, müssen ggf. die Trigger-Noten ein wenig vorgezogen werden. Die Zeitdifferenz beträgt je nach verwendeter MP3-Encoder Software und eingestellter Bitrate etwa 100 ms.

Vermeiden Sie hier auch das Antriggern einer neuen MP3-Datei, während die vorher abgespielte MP3-Datei noch läuft, da dies zu einer größeren Zeitverzögerung der zweiten Datei führen kann und evtl. auch kurze Störgeräusche auftreten können.