

## Easy-Going für die Miditemp Multistation<sup>©</sup>

9

### Layers

Das Kapitel Layers ist sicherlich eine der Funktionen in der Multistation, die am „trickiesten“ sind. will heißen: Layers zu benutzen ist überhaupt nicht schwer, macht viele Funktionen, welche man ständig immer wieder benötigt, sehr einfach und praktikabel, aber:

***Was macht man damit eigentlich überhaupt, und wozu brauche ich so was?***

Wenn man die über die Einsatzmöglichkeiten Bescheid weiß, ist jedem sofort klar, warum.

Vorab: Die Multistation bietet 9 Layer-Ebenen an, Layer 1-4 bzw. 5-8 und Layer 9

Layer 9 ist die Ebene, die für den Player reserviert ist, 1-8 sind in unserem Anwendungsbeispiel für die Midi-Verwaltung meines Life-Setups vorgesehen.

***In diesem Kapitel gehen wir auch davon aus, dass Sie sich schon einmal mit der Midi-Ebene der Multistation beschäftigt haben und wissen, wie man einen Programmwechselbefehl auf einem spezifischen Midikanal und einem spezifischen Midi-Output-Port zuweist. Wenn nicht, bitte zuerst einmal die Bedienungsanleitung der Multistation zur Hand nehmen und das Kapitel „Modul: Midi“ aus dem Referenzteil des Handbuches zu Gemüte führen. Das in dieses Kapitel mit einzubringen, würde den Rahmen einer „Easy-Going“ – Version sprengen.***

#### Man stelle sich einfach folgendes Szenario vor:

Eine Band, bestehend aus:

1x Drummer, der sein Naturset mit Elektronik ergänzt hat

1x Bassist, völlig traditionell ausgestattet

1x Gitarrist mit modernem Equipment, welches Midifähig ist.

1x Keyboarder

1x Vocalist

1x PA-Rack mit Midifähigen Effekten etc.

1x Digitales Mischpult mit Midi

1x Lichtanlage, bei der das Lichtmischpult ebenfalls Midifähig ist.

Damit hat man, vom Bassisten einmal abgesehen, 7x Layer-Ebenen bzw. im Beispiel: 7 Musiker.

Wenn man dann auch noch mit Jingles arbeitet ( Samples triggert etc.) wäre dies auch in der Summe als Layer zu betrachten, also 8 Layers.

Hintergrund der Geschichte ist folgender:

Legen Sie sich in den einzelnen Layer-Ebenen für jeden Musiker / PA/ Licht / Sample-Sets/ Vocalist die Programme fest, welcher jeder einzelne Musiker/Abteilung benötigt. Da, wie festgestellt, es sich in der Regel um relativ wenige handelt, sollte man, mit Ausnahme der Keyboards, das Ganze recht schnell abgearbeitet haben, zumal man ja meistens sowieso nur Programm-Change-Befehle eingibt

Diese 7 Layers werden von der Multistation auf eigenen Ebenen unabhängig voneinander verwaltet, und deren jeweilige zum Song benötigte Daten werden im Patchfile am Ende dann nur noch verknüpft.

#### **Hä??**

#### **Beispiel:**

**Layer 1** wird zum Verwalten der PA-Effekte benutzt.

Erfahrungsgemäß ist es der Fall, dass man, wenn man sich selbst von der Bühne herunter abmischt, maximal 5 Hallprogramme benutzt. Dann evtl. noch ein 2. Effektgerät, mit dem unsere Doppler oder Delay-Effekte erzeugt werden. Die Zahl der Programme dieses Gerätes reduziert sich ebenfalls in der Regel auf ein überschaubares Maß.

Hallgerät hat Midikanal1, dann Midi-Thru in das Effektgerät auf Midikanal 2, beide an Midi-Out Nr.6.

**Layer 2** ist für unser digitales Mischpult reserviert. Auch da ist es so, dass die echte Zahl der benutzten Programme durchaus überschaubar ist. Midikanal 1-16, Midi-Ausgang Nr.7

**Layer 3** verwaltet die Programme unseres Gitarristen. Auch da ist die Zahl 20 selten überschritten

**Layer 4** verwaltet die Programme unseres Drummers - dto.

**Layer 5** verwaltet unsere Keyboards. Auch da sind mehr als 60% aller benutzten Sounds diejenigen, welche man immer benutzt (Piano/Strings/Bläser/Orgel/Rhodes etc.)

**Layer 6** verwaltet unser Lichtmischpult, mit dem wir Midi-to-Light machen, Lauflicht mit der Sequenz synchronisieren und via PG-Change Szenen aufrufen.

**Layer 7** ist dazu da, ein Jingle-Set, das wir uns vorprogrammiert haben, bei Bedarf zu aktivieren. Damit triggert man via der Fernbedienung oder von der Keyboard-Tastatur aus oder der Drummer von seinen PADS diverse Sample-Effekte, welche in diesem aufgerufenen Sample- Set programmiert sind.

**Layer 8** ist für den Vocalisten zuständig. Dieser ist an Midi-Output Nr. 8 angeschlossen und wird, je nach Song, in unterschiedlicher Art und Weise eingesetzt.

### *Soweit, so gut - aber wo ist denn da die Besonderheit??*

Der Gag liegt darin, dass eine Band in der Regel 50-250 Titel in ihrem Repertoire hat.

Bei wenigen Titeln macht das ja noch wenig Arbeit, bei vielen Titeln aber halt schon, wenn man bei < 250 Songs pro Song die Einstellungen für:

den Gitarristen, den Drummer, den Keyboarder, die PA, die Sample-Sets, das Mischpult und das Licht pro Song Vor-Einstellen muss, zumal auch die Keyboard-Sound sich oft auf Standard-Einstellungen wie Piano + Strings, Hammond, Bläser etc. nutzen. Also geht man, wie eben bereits beschrieben, systematisch vor, gibt alle benötigten PG - Change Daten / Midi-Befehle ein einziges Mal in der Multi-Station ein und ruft diese Daten, wenn man diese benötigt, innerhalb eines Play - Patches dann nur noch auf. Diese Funktion nennt sich: „**Layer Recall**“

Mal ein wenig darüber nachdenken oder eine Nacht drüber schlafen – diejenigen, welche diese Funktion nutzen, sind glücklich damit!!

---

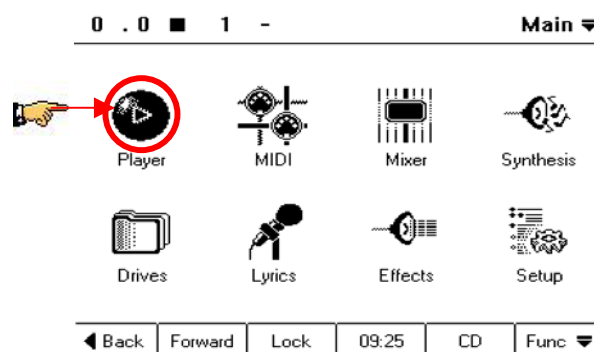
 bedeutet: *antippen im Display*,  bedeutet: *betreffenden Knopf auf der Remote drücken*

---

### **So geht's:**

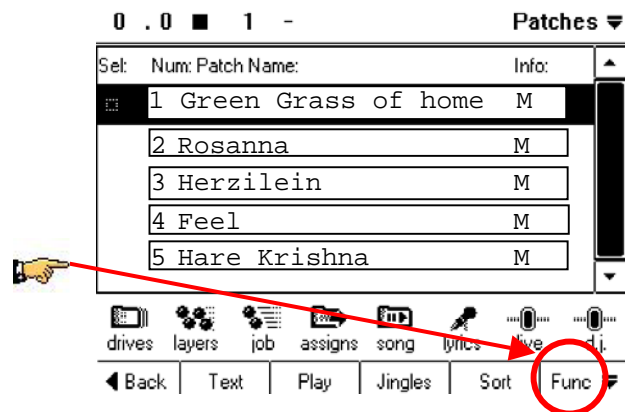
**1.**

Den Button „**Player**“ antippen

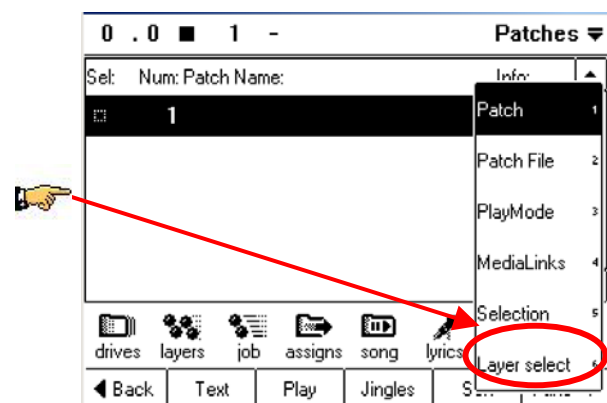


Wir starten unseren Rundflug aus der Layer-Ebene 1, in unserem Beispiel dem „PA-Layer“ heraus. Dazu schalten wir jetzt auf die Layer-Ebene Nr. 1 um

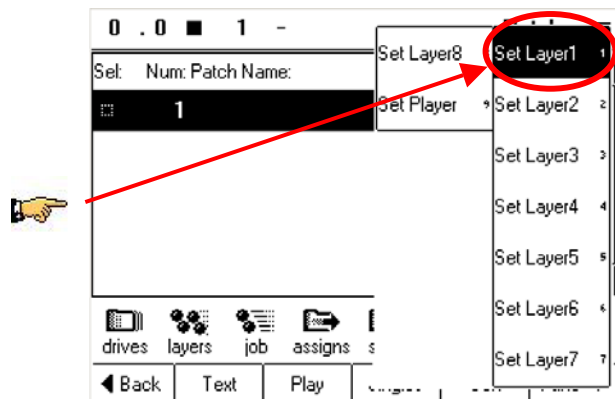
2. Das Feld „**Func**“ antippen




3. Das Feld „**Layer Select**“ antippen




4. Das Feld „**Set Layer 1**“ (Effekte) antippen

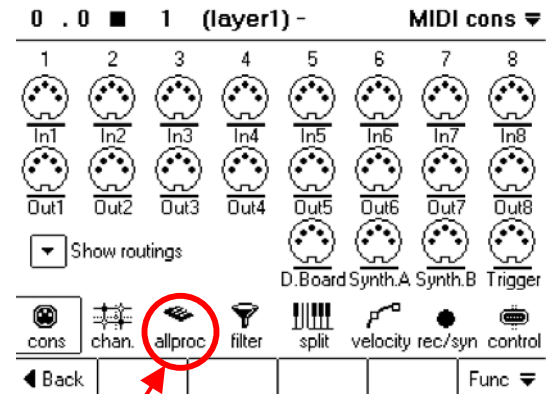


5. Da wir uns jetzt direkt auf Layer-Ebene 1 befinden:  
Patch anwählen, welches bearbeitet werden  
Bei einem völlig leeren Feld ist automatisch 1 aktiv.  
Wenn man ein neues Patch anlegen möchte:  
Mit dem Zahlenfeld eine Nummer eintippen,  
und mit „**Enter**“  aktivieren.


6.

Als nächstes drücken wir auf den Knopf „Midi“  auf unserer Fernbedienung.

Dieses Bild erscheint:



7.

Als nächstes das Feld „Allproc“ antippen. Hier geben wir jetzt den Programm-Change – Befehl für unser Hallgerät ein, („NEW“ – „Program-Change“ – „Yes“.. „Yes“) den wir benutzen möchten. Am Ende: 2x „Exit“ 

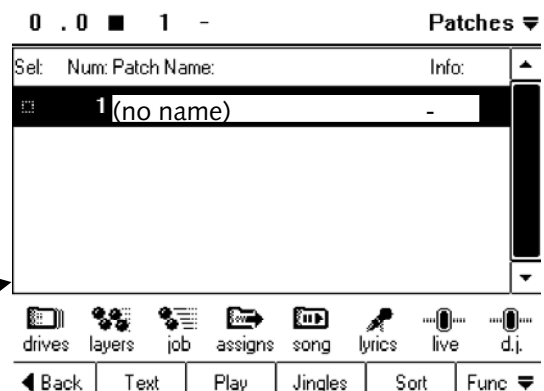


8.

Jetzt wird es sehr speziell:

Da unsere Multistation die Layer -Ebene1 wieder verlassen hat, um zum Player zurückzukehren (was eigentlich immer sinnvoll ist – **außer hier!!**) müssen wir jetzt die Layer- Ebene 1 noch einmal aktivieren. Das bedeutet: **Punkt 2. – 4. wiederholen!**

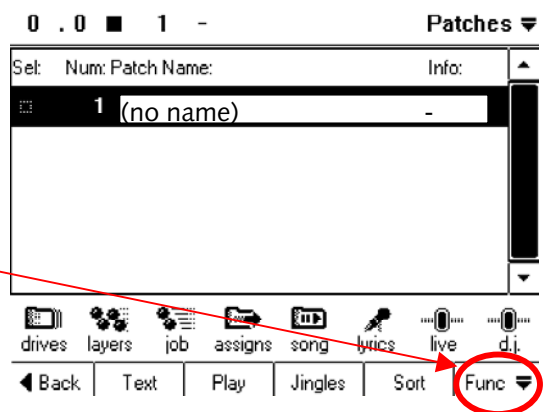
Dann sieht das Ganze so aus:



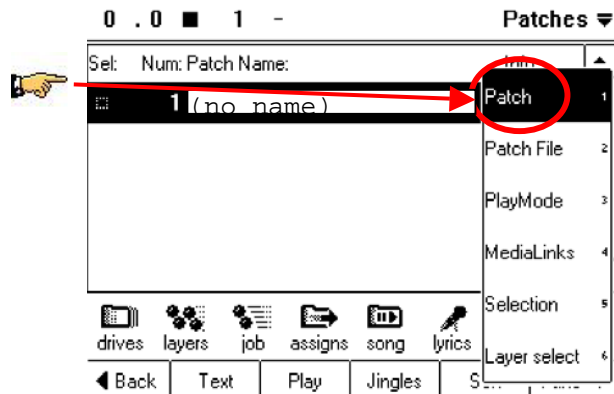
9.

Jetzt werden wir diesem Patch einen Namen geben. Wir sollten ja später auch noch wissen, was in den einzelnen Patches der diversen Layers an Midi-Daten eingespeichert ist. In diesem Falle haben wir z.B.: Life-Hall 1 in unserem Hallgerät aktiviert, also nennen wir dieses Patch einfach genau so.

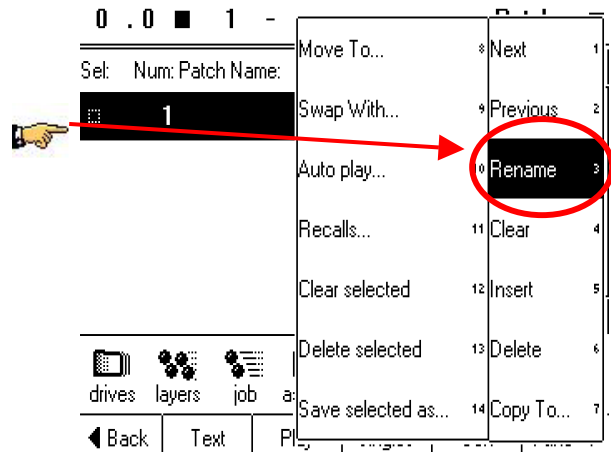
Das Feld „Func“ antippen.



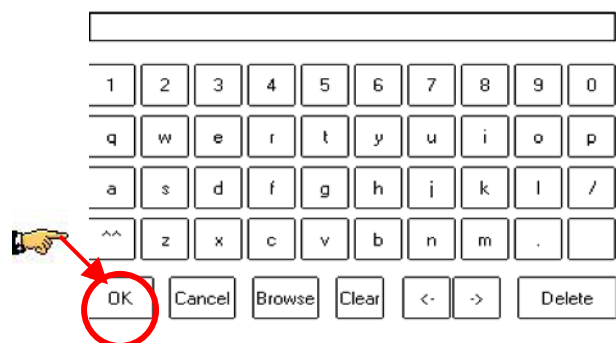
10. Jetzt das Feld „Patch“ antippen



11. Das Feld „Rename“ antippen



12. Das Namensfeld geht auf. Mit „Clear“ das „no name“ löschen, dann benennen. (in diesem Beispiel „LifeHall1“), mit „OK“ bestätigen



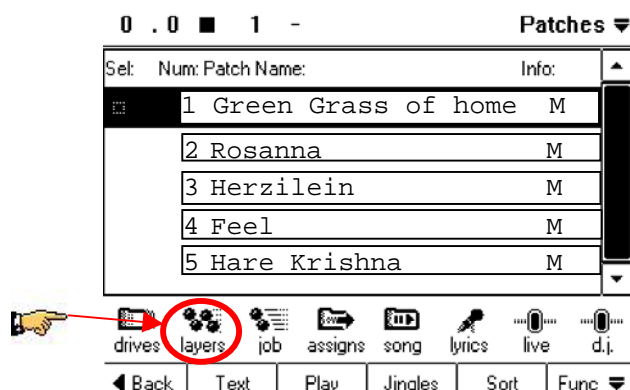
13. Mit 1x „Exit“ verlassen wir diese Ebene.

14. „Perf“ drücken zum Aufrufen des Players.

Am Ende müssen wir unseren Songs dann nur noch mitteilen, welche Patches aus welchen Layers den einzelnen Song zugewiesen werden sollen. Sonst müssten wir diese Prozedur ja bei jedem Song vornehmen.

15. Song auswählen, „Enter“ drücken

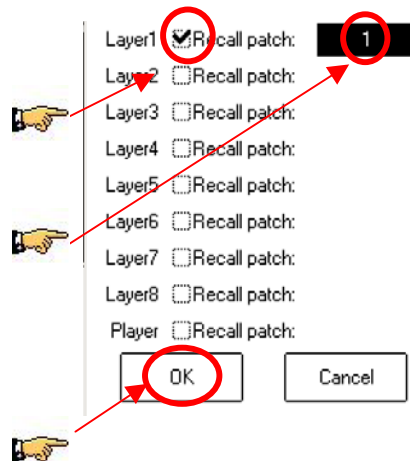
16. Das Feld „Layers“ antippen



17. In den Layer-Ebenen, welche aktiviert werden sollen, Häkchen setzen

18. Via Datenrad / Nummerntasten gewünschtes Patch einstellen,  
„OK“ antippen

19. Das Feld „OK“ antippen



**Wichtig: Am Ende das Patchfile abspeichern!!!!!!**

20. **FUNC**  Patchfile (2)  anwählen
21. „Save“ (2)  (einfaches abspeichern) **oder**
22. „Save as“ (3)  (falls man eine Kopie/ein völlig neues Patchfile erstellen möchte)
- (Bei „Save as“ geht wiederum unser bekanntes Buchstabenfeld zum benennen auf) !
23. **OK**  **Enter**  --Fertig

**Tipp 1:** Die einzelnen Layers werden erst nach dem erneuten Aufrufen des Patches aktiviert, also nicht verblüffen lassen, wenn das zunächst anscheinend nicht so tut, wie es sollte

**Tipp 2:** Der erste „Recallte“ Layer bleibt pro Ebene 1-8 auch für die anderen, nachfolgenden Player-Patches sinnvollerweise erhalten und aktiviert.  
Wenn also einmal ein Programmchange oder ein Midi-Routing irgendwo her kommt, und man gar nicht weiß, warum und woher – einfach mal die Layer-Ebenen bzw. die „Recalls“ prüfen - da wird man in der Regel fündig.  
Wenn man dann in diesem Player-Patch überhaupt keine Recall-Funktion möchte, einfach dort für die entsprechende Layer-Ebene ein leeres Patch recallen – das war's.

**Wie man sieht, ein kleines, aber ungeheuer effektives Werkzeug, um mit der Multistation rationell arbeiten zu können. Anfangs ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber dann.....**

