



ADAM - The Creative Keyboard by...



Sehr geehrter HOHNER-Kunde,

Sie haben sich für ein Instrument aus dem Hause HOHNER entschieden und damit auch die richtige Wahl getroffen.

Für dieses uns entgegengebrachte Vertrauen möchten wir uns bei Ihnen recht herzlich bedanken. Wir sind davon überzeugt, daß Sie mit ADAM - einem hochwertigen Keyboard „Made in Germany“ - jetzt und in Zukunft viel Freude haben werden.

Getreu unserem Unternehmensgrundsatz:

***„Wir gestalten die musikalische Freizeit in
Harmonie und Freude - höchste Qualität
ist unsere Verpflichtung“***

wollen wir auch künftig Ansprechpartner für Sie bleiben.

Sollten Sie Fragen, Wünsche oder ein Problem im Zusammenhang mit den Themen Musik und Musikinstrumenten haben, können Sie direkt bei unserer **InfoLine** anrufen. Hier geht man gerne auf Ihr Anliegen persönlich ein und wird Ihnen behilflich sein.

Wir freuen uns auf Ihren Anruf.

Rufen Sie uns an:
Mo-Fr. 14-18 Uhr

Mit freundlichen Grüßen

Ihre HOHNER Vertrieb GmbH



Inhalt

EINLEITUNG

Highlights	3
Bevor Sie beginnen	4
Lieferumfang	4
Vorsichtsmaßnahmen	4
Konventionen	4

ÜBERSICHT

Steuerteil	7
Keyboard	7
Style	7
Recorder	8
MIDI	8
Klangerzeugung	8
Sektionen	8
Speichermedien	9
Speicherkarten	9
Disketten	9

SCHNELLSTART

A3 Seite ADAM Grafik	14
Anschließen	15
Demosongs	16
Spiele	16
Klanganwahl	17
Keyboard Split	18
Styles	19
Akkordsteuerung	20
Spuranwahl	21
Style-Variationen	21
Manual Drums	22
Hohner Chord	22
Orgel	23
Leslie	23
Effekte	24
Ausblick	25

REFERENZTEIL

Übersicht	29
Sektionen	29
Styles	29
Recorder	29
Effekte	29
Speicherfunktionen	30
Anschlüsse	30
NETZ	30

Datelsystem	84
Laden	85
Speichern	86
Fremdstyles laden	87
Von Diskette auf Card kopieren	89
Format	89
Demo	90

Anhang

Anhang A: Anmerkungen zum	
Einlesen von Fremd-Styles	93
Technics KN 800™	93
Technics KN 1000™	93
Technics KN 2000™	93
Korg i2/i3™	93
Roland E-86™	94
Anhang B: Datelendungen	95
Anhang C: Klangübersicht	96
Sektionen	96
Drums	98
Drumsets	99
Anhang D: Tuning Tables	100
Anhang E: Glossar	101
Anhang F: Fehlersuche	105

Herzlich willkommen zu ADAM, dem Advanced Digital/Analog Musical Instrument!

ADAM, das neue HOHNER-Keyboard, wurde von den führenden Köpfen der deutschen Musikelektronik entwickelt. Deshalb wartet es mit einem Konzept auf, das eine Innovation auf dem Keyboardmarkt darstellt: Absolut intuitive Benutzung, die Ihren professionellen Ansprüchen gerecht wird!

›Unter der Haube‹ schlummert eine Klangerzeugung der Oberklasse und hochwertiges Style-Material. Ein Keyboard, das Sie leichter, schneller und mit mehr Spaß denn je erschließen werden.

Daß diese Kombination durch ein Design abgerundet wird, das seinesgleichen sucht, zeigt, daß ADAM ein Instrument ist, das in aller Konsequenz gestaltet wurde.

Doch ADAM wäre nicht, was es ist, wenn es nicht mit einer echten Besonderheit aufwarten könnte: Die achtchörige Sinus-Zugriegelorgel. Die ergonomischen Echtzeit-Zugriegel, sowie das überragende Leslie machen diese Orgel zu mehr als nur einem Bonus.

Highlights

- 24-Stimmige Advanced-PCM-Klangerzeugung mit bis zu 12 MB PCM-Speicher
- 18-Stimmige Klangsynthese
- Sinus-Zugriegelorgel mit acht Echtzeit-Zugriegeln
- Hervorragende PCM-Drumsounds
- Realtime-Arranger mit professionellen Styles
- Stylekompatibel zu Technics, Roland, Korg
- Multieffektprozessor
- Vier Klangsektionen, Orgel sowie Stylesektion im direkten Zugriff
- 16-Spuriger MIDI-Recorder mit direktem Spurzugriff
- Keyboard-Split
- Masterkeyboard-Funktionen inklusive zwei Keyboardzonen, speziell zur Ansteuerung externer MIDI-Geräte
- Zwei LCD-Anzeigen für optimale Übersicht
- Bahnbrechende Parametersteuerung über acht Eingaberäder
- HOHNER-Chord-Funktionen
- Speicherkarten für direkten Zugriff
- Diskettenlaufwerk
- Stereo Lautsprecheranschluß mit 2 x 15 Watt

Bevor Sie beginnen

Lieferumfang

Bitte überprüfen Sie, ob sich alles hier angegebene in Ihrer Lieferung befindet. Sollte das nicht der Fall sein und etwas fehlen, so wenden Sie sich umgehend an Ihren Fachhändler.

- Hohner ADAM
- Netzkabel
- Notenständer
- Bedienungsanleitung

Sie sollten unbedingt die Originalverpackung des ADAM aufheben, damit Sie das Instrument sicher transportieren oder – falls nötig – verschicken können. Sollte Ihr ADAM öfter auf Reisen gehen, so ist die Anschaffung eines stabilen Flight-Case dringend angeraten.

Vorsichtsmaßnahmen



Vergewissern Sie sich, daß die Spannungswerte laut Typenschild auf der Geräterückseite mit dem Sollwert ihrer Steckdosenspannung übereinstimmen. Kontrollieren Sie auch, ob das Netzkabel zu Ihrer Spannungsversorgung paßt. Sollte dies nicht der Fall sein, darf das Netzkabel unter keinen Umständen eingesteckt werden.

Öffnen Sie ADAM niemals selbst. Überlassen Sie die Reparatur geschultem Fachpersonal. Achten Sie darauf, daß ADAM auf einer festen Unterlage oder einem stabilen Keyboardständer steht.

ADAM niemals in direktem Sonnenlicht, bei extremen Temperaturen oder bei übermäßiger Feuchtigkeit betreiben. Vermeiden Sie ebenfalls den Betrieb an sehr staubigen oder schmutzigen Orten.

Achten Sie bei der Bedienung darauf, Schalter und Regler ohne übermäßigen Kraftaufwand zu betätigen.

Statische Elektrizität kann zu Betriebsstörung von ADAM führen. In diesem Fall ADAM für einige Sekunden ausschalten.

Die in ADAM gespeicherten Daten werden von einer eingebauten Batterie ca. fünf Jahre lang gesichert. Zum Auswechseln dieser Batterie wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.

Stellen Sie keine Gegenstände auf ADAM ab. Achten Sie darauf, daß keine Gegenstände in das Geräteinnere gelangen.

Sollte Wasser oder andere Flüssigkeiten über dem Gerät verschüttet worden sein, so schalten Sie ADAM umgehend aus, ziehen Sie den Netzstecker und lassen Sie es von Ihrem Fachhändler überprüfen.

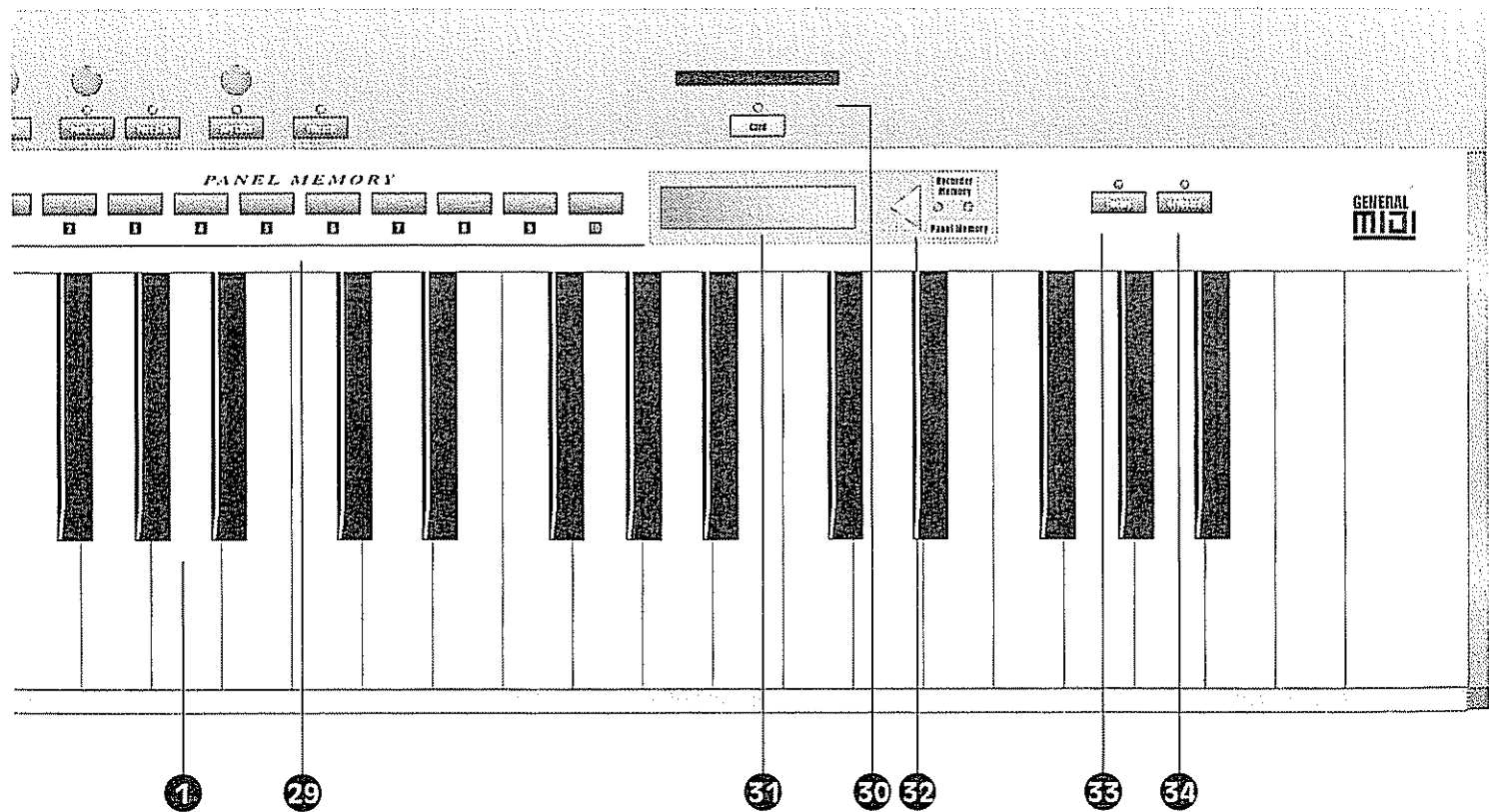
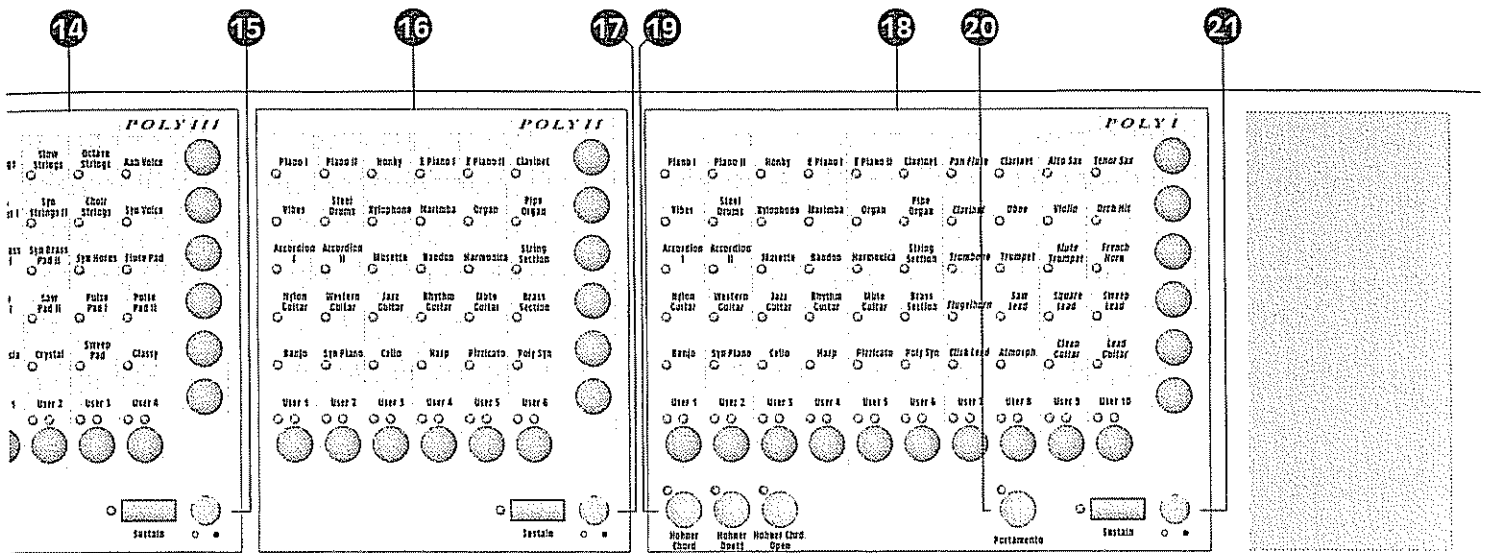
Reinigen Sie ADAM mit einem sauberen, trockenen Tuch. Verwenden Sie keine flüssigen Reinigungsmittel.

Konventionen

Um Ihnen die Übersicht zu erleichtern, werden in dieser Bedienungsanleitung gewisse Informationen in einer anderen Schrift dargestellt:

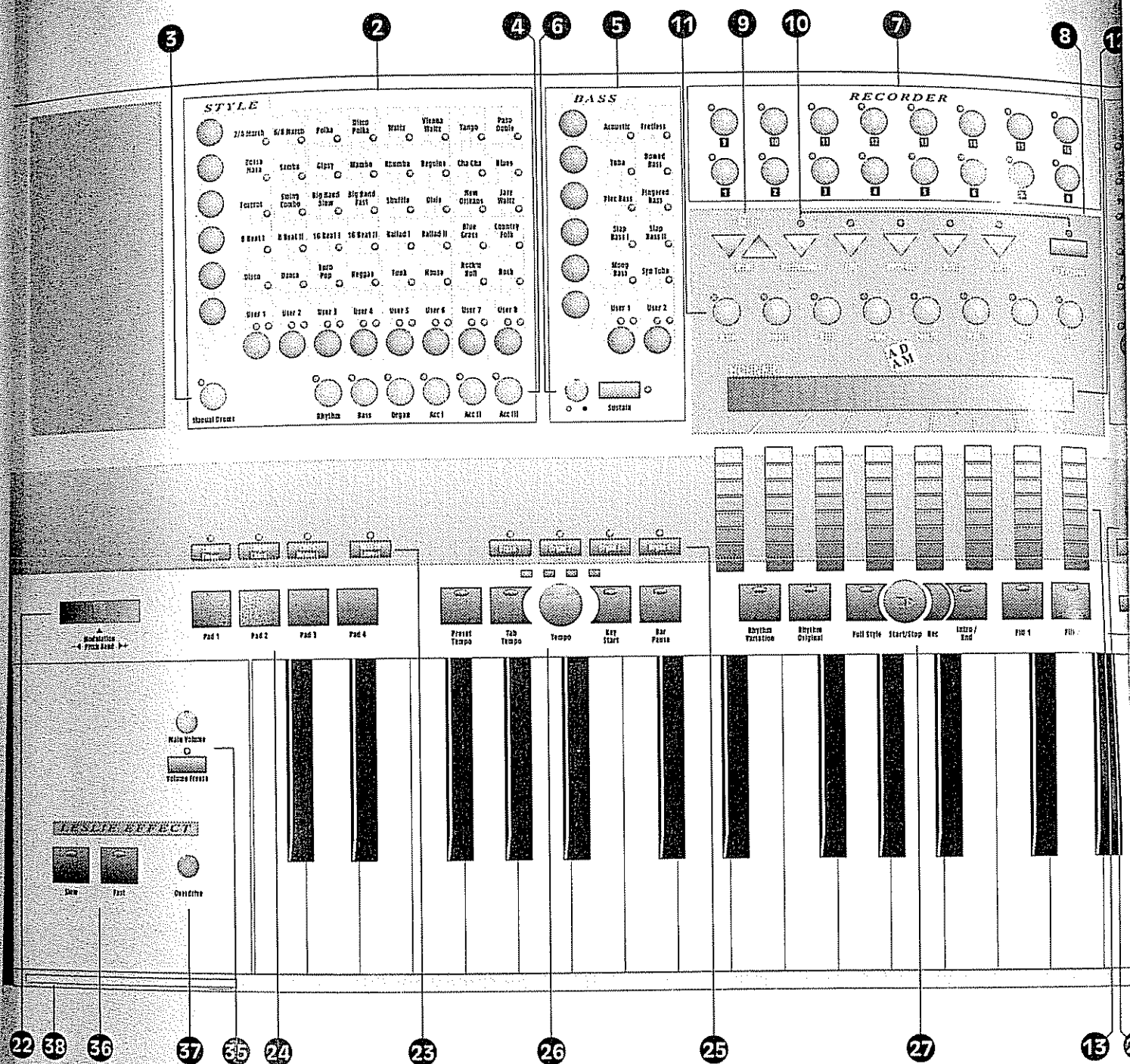
Text in einem der ADAM-Displays

Tasten- und Schalter



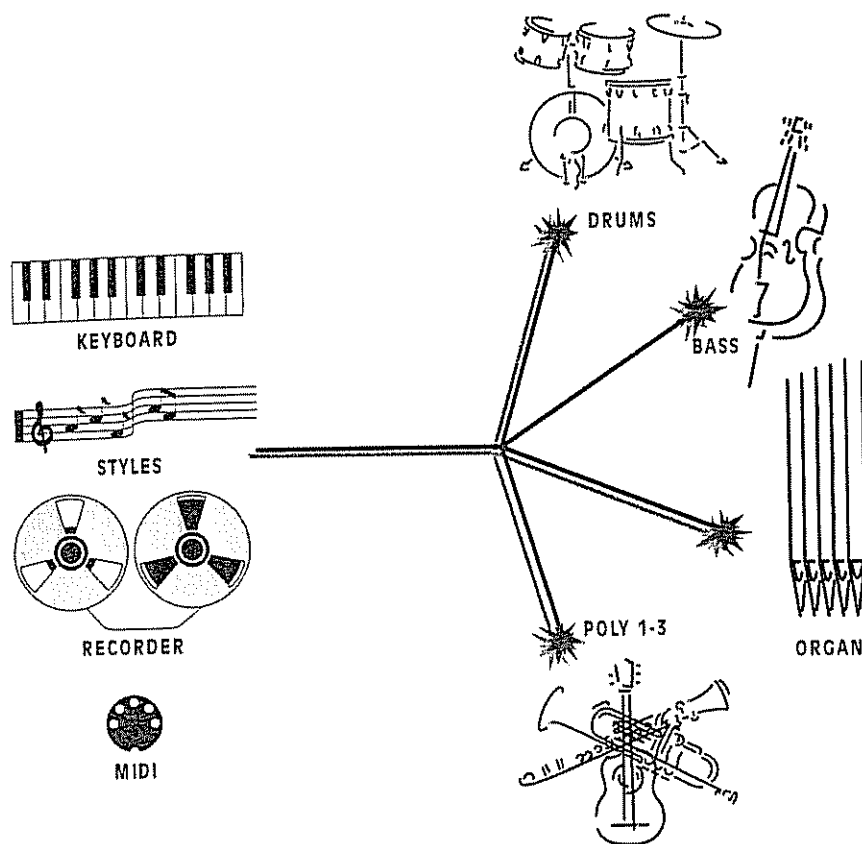
rix
ustain
ix
ustain
x
Chord
nto
stain
/ Pitch Bend
nnung
rts
ktionen

- 27 Transport-Funktionen
- 28 Orgel-Effekte
- 29 Panel Memories
- 30 Card-Slot
- 31 Display 2
- 32 Select-Taste
- 33 Tuning-Taste
- 34 Keyboard Split-Taste
- 35 Lautstärkereglung
- 36 Leslie
- 37 Overdrive
- 38 Floppy-Laufwerk



- | | | | |
|----|-----------------|----|------------|
| 1 | Keyboard | 14 | Poly III-M |
| 2 | Style Matrix | 15 | Poly III |
| 3 | Manual Drums | 16 | Poly II-Ma |
| 4 | Style Spuren | 17 | Poly II- |
| 5 | Bass Matrix | 18 | Poly I-Ma |
| 6 | Bass-Sustain | 19 | HOHNE |
| 7 | Recorder Spuren | 20 | Portan |
| 8 | Funktionsfeld | 21 | Poly I- |
| 9 | Scroll-Tasten | 22 | Modulatio |
| 10 | Funktionstasten | 23 | Akkorden |
| 11 | Sektionstasten | 24 | Pads |
| 12 | Display 1 | 25 | Orgel Pre |
| 13 | Eingaberäder | 26 | Tempo-Fu |

Die Architektur von ADAM läßt sich grob in zwei Bereiche unterteilen; die Steuerung und die Klangerzeugung.



Steuerteil

Der Steuerteil besteht aus vier Sektionen.

Keyboard

Die Tastatur von ADAM verfügt über 61 Tasten und ist splitbar. Die Splitzonen steuern die Klang-Sektionen Poly 1-3, Bass und Organ. Die Signale der Zonen können auch am MIDI-Out von ADAM ausgegeben werden.

Zusätzlich sind zwei weitere Zonen – Master 1 und 2 – vorhanden, mit denen ausschließlich externe MIDI-Geräte angesteuert werden können.

Die Zone Chords schließlich dient der Steuerung der Akkordautomatik.

Style

Dies ist die Rhythmus-Sektion von ADAM. Sie bietet 40 Instrumentalarrangements aus verschiedenen Stilrichtungen an. Zusätzlich können 8 Styles in User-Speichern und 40 weitere auf Speicherkarte abgelegt werden.

Die Style-Sektion verfügt über 6 Spuren, Acc 1-3 (Melodie und Begleitinstrumente), Organ, Bass und Drums. Diese Spuren steuern Klänge der PCM-Klangerzeugung an, die jedoch unabhängig von den anderen Steuersektionen auswählbar sind.

Die Arrangements der Style-Sektion sind per Tastatur transponierbar und die Harmonie veränderbar. Jeder Style besteht aus mehreren Teilen (Intro/End, Original, Variation, Fill 1 und Fill 2), die in Echtzeit während der Wiedergabe aufgerufen werden können.

Das Tempo der Style-Sektion ist über MIDI-Clock extern steuerbar.

Recorder

Der Recorder ist ein 16-Spuriger MIDI-Sequencer, der die PCM-Klangerzeugung inklusive der Drumsounds, wie auch die Orgel-Klangsynthesesektion ansteuern kann.

MIDI

Alle Klang-Sektionen können extern über MIDI gesteuert werden.

Klangerzeugung

Die Klangerzeugung besteht aus einem 24-Stimmigen PCM-Teil, auf dessen Basis die 256 Klänge und 180 Drumsounds im internen Speicher und alle Klänge auf Speicherkarten erzeugt werden, sowie aus einem 18-Stimmigen Syntheseteil, der die Orgelsounds liefert.

Der PCM-Teil verfügt über bis zu 12 MB Samplespeicher.

Sektionen

Die Klangerzeugung ist in mehrere Sektionen unterteilt, für die jeweils ein Klang ausgewählt werden kann.

Über die Sektionen Bass sowie Poly 1-3 kann jeder der 256 Klänge angewählt werden. Zusätzlich kann über die Klangauswahlfelder (Matrix) der Klang-Sektionen eine Reihe von Klängen direkt per Tastendruck angewählt werden.

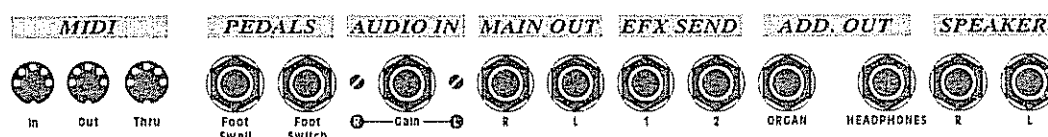
- Bass: Es sind 10 Klänge sowie 2 frei belegbare Speicher direkt anwählbar.
- Poly 1: Es sind 50 Klänge sowie 10 frei belegbare Speicher direkt anwählbar.
- Poly 2: Es sind 30 Klänge sowie 6 frei belegbare Speicher direkt anwählbar.
- Poly 3: Es sind 20 Klänge sowie 4 frei belegbare Speicher direkt anwählbar.
- Drums: bietet 10 Drumsets und 8 User-Drumsets mit insgesamt 180 Schlagzeug-Klängen.
- Organ: ist eine Sinus-Zugriegelorgel mit 8 Zugriegeln. Es stehen 4 Speicher für benutzerdefinierte Klänge zur Verfügung.

Es existieren 22 Editor-Klänge, das sind frei programmierbare Klangspeicher.

Sicher wollen Sie diese Bedienungsanleitung nicht komplett durchlesen, bevor Sie mit ADAM arbeiten. Aus diesem Grund wird Ihnen hier gezeigt, wie Sie in wenigen Minuten beginnen können.

Trotzdem sollten Sie sich auch die Zeit nehmen, und diese Anleitung mit Ihrem ADAM durcharbeiten. Nur so können Sie alle Möglichkeiten des Geräts ausschöpfen. Aufgrund der ausgefeilten Bedienoberfläche von ADAM wird Ihnen das im Handumdrehen gelingen.

Anschließen



Stellen Sie sicher, daß vor dem Anschließen der Netzschalter von ADAM ausgeschaltet ist.

Stecken Sie das mitgelieferte Kabel in die Kaltgerätebuchse von ADAM und schließen Sie es an eine vorschriftsmäßig geerdete Steckdose an.

ACHTUNG! Vergewissern Sie sich, daß ADAM der Netzspannung Ihres Landes entspricht (Europa meist 230 V). Kleben Sie niemals die Schutzkontakte an Stromkabeln ab, um Brummschleifen zu unterbinden. Verwenden Sie statt dessen DI-Boxen (Direct Injection, genaueres erfahren Sie bei Ihrem Fachhändler).



Verbinden Sie die beiden Ausgänge (MAIN OUT) mit den Eingängen Ihres Mischpultes oder Verstärkers. Verwenden Sie dazu Standard 6,3 mm Klinkenkabel.

oder

Verbinden Sie die beiden Lautsprecherausgänge (SPEAKER) mit Lautsprechern. Diese sollten eine Impedanz von 4 - 8 Ω haben und eine Leistung von 15 W Sinus aushalten

oder

Stecken Sie einen Kopfhörer in die Buchse HEADPHONES ein.

Bevor Sie ADAM einschalten, drehen Sie das MAIN VOLUME sowie den Lautstärkeregel Ihres Verstärkers oder Mischpults auf Null, damit ein etwaiger Einschaltknacks nicht Ihre Lautsprecher beschädigt.

Demosongs

Um sich von den Qualitäten Ihrer Neuerwerbung zu überzeugen und von der Leistungsfähigkeit inspirieren lassen, empfehlen wir Ihnen, sich als erstes die Demosongs anzuhören, die Ihr ADAM für Sie bereithält.



So können Sie die Demosongs wiedergeben

1. Schalten Sie ADAM ein.
2. Drücken Sie die Funktionstaste **Utility**. In der großen LCD-Anzeige erscheint eine Seite, in der Sie verschiedene Funktionen auswählen können.

```

--- Select Utility Mode ---
Parameter Program Disk Format Demo
  
```

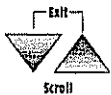
3. Betätigen Sie das Eingaberad unter **Demo**. Es erscheint eine Anzeigenseite, in der Sie einen Song anwählen und ablaufen lassen können.
4. Betätigen Sie das Eingaberad unter **Select**, um einen Song auszuwählen. Der entsprechende Songname wird angezeigt.

```

DEMO SONGS:   Select
               909-Demo      PLAY
  
```

5. Betätigen Sie das Eingaberad unter **PLAY**. Der Song wird gestartet.
6. Um den Song anzuhalten, betätigen Sie das Eingaberad unter **STOP**.

Verlassen können Sie den Demo-Modus, indem Sie die beiden **Scroll**-Tasten gleichzeitig (=Exit) und anschließend die Taste **Utility** drücken oder indem Sie zweimal **Exit** drücken.



Spielen

Sicher wollen Sie jetzt selbst loslegen. Verschaffen Sie sich kurz einen Überblick:

Die große LCD-Anzeige in der Mitte des Instruments zeigt Ihnen auf einen Blick alles Wesentliche an:

```

♩=120 [G]      RH 2/4March BS Acoustic
P3 Str.Ens1    P2 Piano 1  P1 Piano 1
  
```

- Ganz links das aktuelle Tempo, mit dem die Styles laufen werden.
- Daneben in eckigen Klammern den Akkord der von ADAM erkannt und für die Tonlage der Styles verwendet wird. Solange hier nichts erkannt wird, sind drei Fragezeichen [???] zu sehen.
- In den restlichen fünf Feldern wird für die Style-Sektion sowie für die Klangsektionen Bass und Poly 1-3 angezeigt, welcher Klang (bzw. Style) momentan selektiert ist. Ist eine Sektion ausgeschaltet, so wird **OFF** angezeigt.

Klanganwahl

Die Auswahl von Klängen und Styles geschieht schnell und übersichtlich über die einzelnen Matrix-Felder.

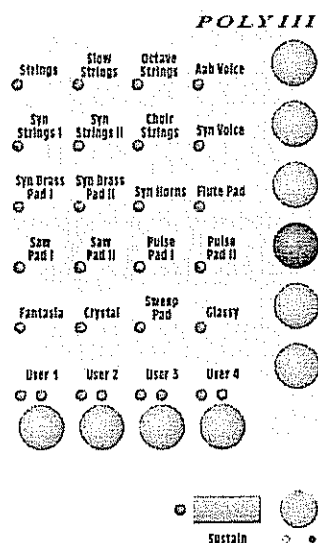
Diese Felder sind in Zeilen und Spalten unterteilt. Jeder Klang oder Style wird durch eine eindeutige Position innerhalb der Zeilen und Spalten definiert.

Angewählt wird immer in der Reihenfolge Zeile → Spalte.

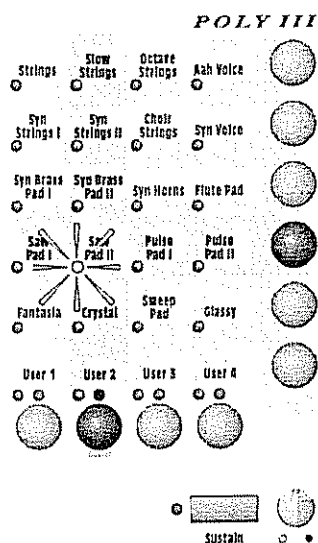
Wählen Sie nun für die Bass-Sektion sowie für Poly 3 einen Klang aus und schalten Sie die restlichen Sektionen ab (falls dies nicht bereits der Fall ist):

So wählen Sie einen Klang an

1. Drücken Sie in der Poly 3-Matrix eine beliebige Zeilen-Taste (die senkrechte Tastenreihe); die vier Leuchtdioden (LEDs) neben dieser Taste leuchten nun schwach.



2. Drücken Sie nun eine der vier Spalten-Tasten; die LED am Kreuzungspunkt der gewählten Zeile und Spalte leuchtet nun hell: der gewünschte Klang ist selektiert.



Klanganwahl

Die Auswahl von Klängen und Styles geschieht schnell und übersichtlich über die einzelnen Matrix-Felder.

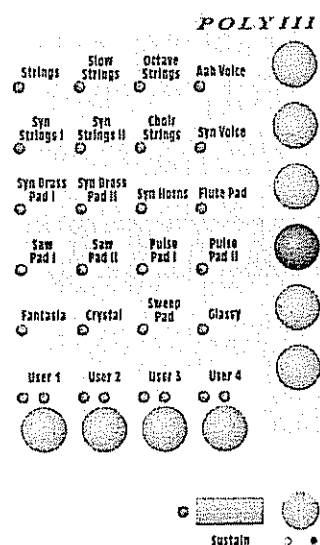
Diese Felder sind in Zeilen und Spalten unterteilt. Jeder Klang oder Style wird durch eine eindeutige Position innerhalb der Zeilen und Spalten definiert.

Angewählt wird immer in der Reihenfolge Zeile → Spalte.

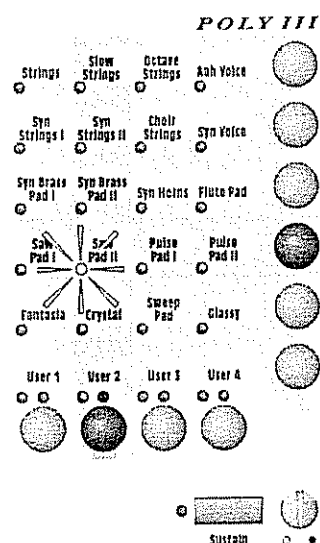
Wählen Sie nun für die Bass-Sektion sowie für Poly 3 einen Klang aus und schalten Sie die restlichen Sektionen ab (falls dies nicht bereits der Fall ist):

so wählen Sie einen Klang an

1. Drücken Sie in der Poly 3-Matrix eine beliebige Zeilen-Taste (die senkrechte Tastenreihe); die vier Leuchtdioden (LEDs) neben dieser Taste leuchten nun schwach.



2. Drücken Sie nun eine der vier Spalten-Tasten; die LED am Kreuzungspunkt der gewählten Zeile und Spalte leuchtet nun hell: der gewünschte Klang ist selektiert.



Dies wird auch in der LCD-Anzeige signalisiert: neben **P3** steht der Name des gewählten Klanges.

3. Gehen Sie für die Sektion Bass ebenso vor.

Falls für die Sektionen Poly 1-2 ein Klang angewählt ist, so schalten Sie diese aus.

So schalten sie eine Sektion aus

- Drücken Sie die Zeilen-Taste der Zeile des momentan aktiven Klangs (die LEDs der aktiven Zeile leuchten schwach).

Sämtliche LEDs der betreffenden Matrix sind nun aus und in der LCD-Anzeige wird neben der betreffenden Sektion **OFF** angezeigt.

Sollte die Orgel-Sektion ein sein, so schalten Sie auch diese aus.

So schalten Sie die Orgel-Sektion aus

- Drücken Sie die Orgel-Taste (Organ 1-4), deren LED leuchtet



Die LED erlischt und die Orgel-Sektion ist abgeschaltet.

Keyboard Split

Die Funktion Keyboard Split ermöglicht Ihnen das Aufteilen der Tastatur in zwei Bereiche, die jeweils bestimmte Klangsektionen ansteuern.

Welche Sektion von welcher Keyboardhälfte gespielt wird und die Note, die den Wechsel von der einen Hälfte zu anderen bestimmt, das legt der sogenannte Splitpunkt fest.



So stellen Sie den Splitpunkt ein

1. Drücken Sie die Taste **Keyboard**. In der LCD-Anzeige erscheinen nun die Split-Parameter.

Split	Zone	activ	MIDI	Oct	Pitch	Mod	Aftt
C4	Poly1	R	Off	0	2	On	On

Ganz links unter **Split** steht die Note, die den Splitpunkt definiert. Sie ist die tiefste Note der rechten Keyboardhälfte.

2. Drehen Sie das Eingaberad unter der Splitnote um diese zu verändern.
3. Unter **Zone** können Sie eine Sektion auswählen und für diese die restlichen Parameter einstellen. Interessant ist im Moment jedoch nur der Parameter **activ**. Dies bezeichnet, ob die gewählte Sektion vom linken Tastaturbereich (L), vom rechten (R) oder von beiden (L/R) gespielt werden soll.
4. Drehen Sie das Eingaberad unter **activ**, um das Gewünschte anzuwählen.

Beenden können Sie die Split-Einstellungen, indem Sie nochmals die Taste **Keyboard** drücken.

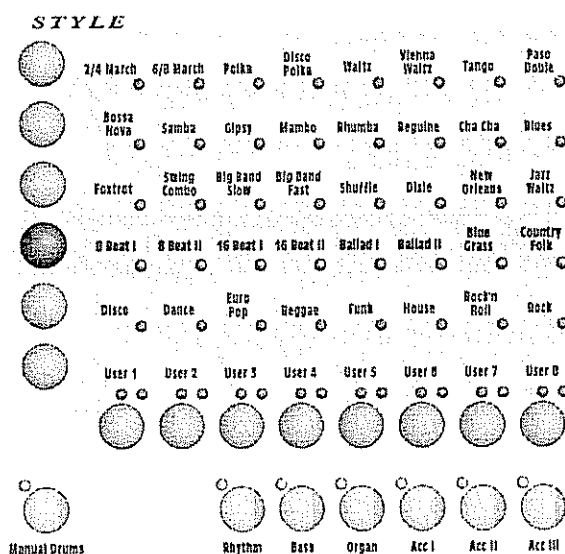
Styles

Sie können jetzt mit der linken Hand den Bass spielen und mit der rechten die Poly 3-Stimme. Interessant wird es jedoch erst, wenn Sie auch Begleitung durch die Style-Sektion bekommen. Wählen Sie dazu einen Style nach Wunsch aus.

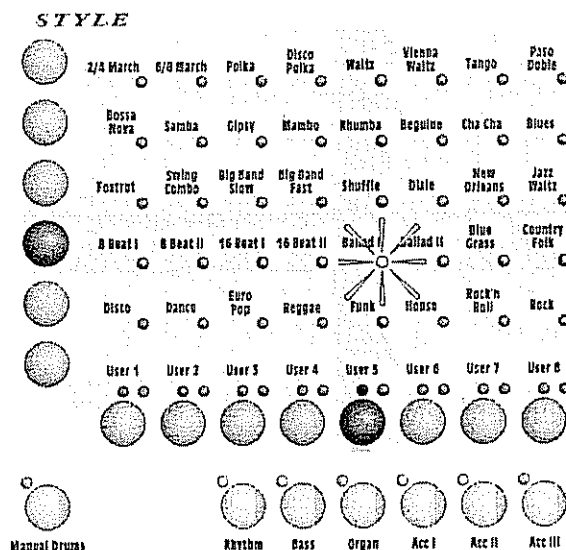
Angewählt wird auch hier in der Reihenfolge Zeile → Spalte.

So wählen Sie einen Style aus

1. Drücken Sie in der Style-Matrix eine beliebige Zeilen-Taste (die senkrechte Tastenreihe); die Leuchtdioden-Zeile neben dieser Taste leuchtet nun schwach



2. Drücken Sie nun eine der Spalten-Tasten; die LED am Kreuzungspunkt der gewählten Zeile und Spalte leuchtet nun hell: der gewünschte Style ist selektiert.



Dies wird auch in der LCD-Anzeige signalisiert: neben **RH** steht der Name des gewählten Styles.

Wenn sie nun den Style ablaufen lassen, so hören Sie das Schlagzeug des Styles.



Start/Stop

So starten und stoppen Sie die Style-Wiedergabe

- Drücken Sie die Taste **Start / Stop**, um den Style zu starten oder anzuhalten.

Jetzt können Sie zum ablaufenden Rhythmus spielen. Der Takt des Styles wird zur Orientierung auch optisch durch die vier LEDs oberhalb des **Tempo**-Reglers angezeigt. Hierbei ist die rote LED immer das erste Viertel des Taktes.

Auch das Tempo des ablaufenden Styles können Sie ändern.



Tempo

So stellen Sie das Style-Tempo ein

- Drehen Sie den Regler **Tempo**. Das aktuelle Tempo wird in der LCD-Anzeige ganz links oben neben der Note in Vierteln pro Minute angezeigt.

Akkordsteuerung

Wahrscheinlich wollen Sie jedoch nicht nur das Schlagzeug des Styles hören, sondern auch noch die Begleitinstrumente.

Damit die Begleitinstrumente zu dem passen, was Sie spielen, werden diese durch Ihr Spiel beeinflusst und zwar von einer eigenen Splitzone namens Chords. Voreingestellt ist diese Zone auf die linke Keyboardhälfte, also da, wo auch Ihre Bass-Zone momentan eingestellt ist.

So schalten sie die Bass-Sektion aus

- Drücken Sie die Zeilen-Taste der Zeile des momentan aktiven Bass-Klages (die LEDs der aktiven Zeile leuchten schwach).

Sämtliche LEDs der Bass-Matrix sind nun aus und in der LCD-Anzeige wird **OFF** neben **BS** angezeigt.

Damit die Stylesektion von der Chord-Splitzone gesteuert wird, müssen Sie diese Steuerung aktivieren. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:



1. Wenn Sie die Taste **Single Finger** drücken, wird die Style-Sektion durch einzelne Noten, die Sie in der Chords-Zone drücken, harmonisch angepaßt. Die erkannte Note wird in der LCD-Anzeige in den eckigen Klammern neben dem Tempo angezeigt.

Spielen Sie mehrere Noten gleichzeitig, so wird auch der entsprechende Akkord erkannt und im Style umgesetzt. Auch der erkannte Akkord wird in der LCD-Anzeige dargestellt.

2. Wenn Sie die Taste **Finger Chord** drücken, so werden komplette Akkorde (mindestens Dreiklänge) ausgewertet.

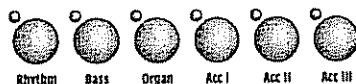
Damit Sie nicht ständig die Tasten der Chord-Zone gedrückt halten müssen, gibt es die Taste **Chord Memory**. Ist sie aktiviert, so werden die zuletzt in der Chord-Zone gedrückten Noten solange gehalten, bis Sie neue drücken. Sie haben somit die Hände zum Spielen frei.

Spuranwahl

Ein Style besteht aus sechs Spuren: Rhythm, Bass, Organ, Acc 1-3. Welche dieser Spuren wiedergegeben werden, können Sie selbst bestimmen.

So wählen Sie Style-Spuren aus

- Drücken Sie die entsprechende Spur-Taste unterhalb der Style-Matrix.



Die Spuren werden aus- und eingeschaltet. Eine eingeschaltete Spur wird durch die LED neben der Taste signalisiert.

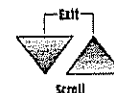
Natürlich können Sie auch die Lautstärken des Styles und der Klangsektionen einstellen.

So stellen Sie die Lautstärken von Style und Sektionen ein

1. Drehen Sie eines der Eingaberäder:

oder

Drücken Sie eine der beiden **Scroll**-Tasten. Es erscheint die Lautstärke-Seite.



STY	DRM	BAS	ORG	PL3	PL2	PL1	EFX
69	127	127	127	127	127	127	127

Hier wird für den Style und die Sektionen die Lautstärke als Zahlenwert sowie als Balken angezeigt.

2. Drehen Sie das entsprechende Eingaberad um die gewünschte Lautstärke zu verändern.

Verlassen können Sie die Seite durch erneutes Drücken einer der beiden **Scroll**-Tasten. Ansonsten erscheint nach ca. vier Sekunden automatisch wieder die Hauptseite.

Style-Variationen

Natürlich werden die Styles noch reizvoller, wenn sie nicht immer nur gleichförmig ablaufen. Aus diesem Grund bestehen die Styles aus mehreren Teilen, die bei Bedarf aufgerufen werden können: Intro, Original, Variation, Fill 1, Fill 2 und End.



Original ist hierbei der Hauptteil, den Sie hören, wenn Sie den Style einfach ablaufen lassen.

Variation ist genau das, was der Name sagt. Es ist ein zweiter, variiertes Originalteil. Diese beiden Teile werden so lange wiedergegeben, bis Sie einen anderen anwählen.

Fill 1 und **Fill 2** sind eintaktige Überleitungen, an deren Ende auf einen anderen Teil umgeschaltet wird (sofern dieser nicht bereits angewählt war). Fill 1 leitet hierbei auf Original über; Fill 2 auf Variation.

Auch mit diesen beiden Tasten kann gestartet werden.

Intro / End sind spezielle Teile, mit denen ein Song begonnen oder beendet wird. Welcher der beiden Teile abläuft, hängt ganz einfach davon ab, ob der Style bereits läuft oder nicht.

- Läuft noch kein Style, so wird durch Drücken von **Intro / End** gestartet. Es läuft dann ein mehrtaktiger Einleitungsteil, in dessen Anschluß auf den Original-Teil umgeschaltet wird.
- Läuft der Style bereits, so wird durch Drücken dieser Taste auf einen Abschlußteil geschaltet, der den Style beendet.

Manual Drums

Eine weitere Variation könnte ein Schlagzeugsolo oder ein Percussion-Teil sein, den Sie selbst spielen. ADAM bietet Ihnen die Möglichkeit, die Tastatur so umzuschalten, daß Sie damit die Schlagzeuginstrumente spielen können.



So schalten Sie die Tastatur um

- Drücken Sie die Taste **Manual Drums** unter der Style-Matrix. Die LED über dieser Taste leuchtet.

Jede Note der Tastatur steuert nun einen einzelnen Schlagzeug- oder Percussionklang an. Die Lautstärke der Schlagzeuginstrumente kann wie oben bereits beschrieben im Verhältnis zu den restlichen Sektionen verändert werden.

Hohner Chord

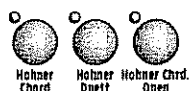
Die Akkorderkennung, wie Sie sie bereits für die Steuerung der Styles kennengelernt haben, bietet noch eine weitere Funktion: Hohner Chord.

Die Akkorderkennung wertet die Note oder den Mehrklang aus, den Sie in der Chords-Zone spielen. Der erkannte Akkord wird im Display in eckigen Klammern angezeigt. Wenn Sie einzelne Noten spielen, so werden bei Single Finger diese als Dur-Akkord ausgewertet.

Eine aus Einzeltönen bestehende Melodie wird durch Hohner Chord in eine mehrstimmige Melodie verwandelt.

So verwenden Sie Hohner Chord:

1. Schalten Sie andere Klangsektionen aus, um sich erst einmal auf die Akkordautomatik konzentrieren zu können.
2. Wählen Sie einen Klang in der Sektion Poly 1 aus.
3. Gehen Sie sicher, daß die Chords-Zone die linke Zone und Poly 1 die rechte Zone ist (in der Keyboard-Split-Seite).
4. Schalten Sie die Akkorderkennung auf **Single Finger**.
5. Aktivieren Sie einen der drei Modi: **Hohner Chord**, **Hohner Duett** oder **Hohner Chord Open**.



6. Spielen Sie nun in der Chords-Zone Einzelnoten oder Mehrklänge. Wenn Sie nun in der Poly 1-Zone Einzelnoten spielen, so werden daraus automatisch Akkorde erzeugt.

Experimentieren Sie mit verschiedenen Noten und Akkorden in der Chords-Zone und den unterschiedlichen Modi.

Orgel

Die Orgel-Sektion ist ein besonderes Highlight von ADAM. Sie ist eine 18-stimmige Zugriegelorgel, deren Zugriegel während des Spiels schnell über die Eingaberäder verändert werden können.

Nicht unerwähnt bleiben sollen die Klangparameter der Orgel sowie das hervorragende Leslie, die die Orgel zu einem exzellenten Instrument machen.

Aktivieren Sie einen der vier Orgel-Klänge, probieren Sie Leslie, Overdrive und weitere Effekte aus und verändern Sie die Zugriegel.

So aktivieren Sie einen Orgel-Klang

1. Schalten Sie andere Klangsektionen aus, um sich auf die Orgel konzentrieren zu können.
2. Drücken Sie eine der vier Orgel-Preset-Tasten **Organ 1-4**.

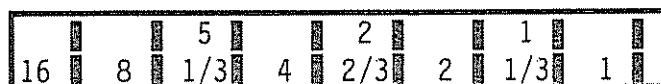


Sie können nun den angewählten Klang spielen. Beachten Sie, daß auch für die Orgelsektion die Split-Zonen eine Rolle spielen.

So stellen Sie die Zugriegel ein

1. Drücken Sie die Sektions-Taste **Organ**.

In der LCD-Anzeige werden die acht Zugriegel-Register angezeigt. Neben jedem Register symbolisiert ein Balken, wie weit der jeweilige Zugriegel herausgezogen ist.



Organ

2. Variieren Sie die Zugriegel, indem Sie die entsprechenden Einstellräder bewegen. Verlassen können Sie diese Seite, indem Sie die Taste **Organ** erneut drücken.

Leslie

So verwenden Sie das Leslie

1. Drücken Sie die Taste **Fast** im Feld **LESLIE EFFECT**. Das Leslie beschleunigt, bis es die maximale Rotationsgeschwindigkeit erreicht hat.

LESLIE EFFECT



2. Drücken Sie die Taste **Slow**. Das Leslie bremst ab, bis es die niedrige Rotationsgeschwindigkeit erreicht hat.

Schalten Sie das Leslie ab, indem Sie die momentan aktive Leslie-Taste erneut drücken.

So verwenden Sie die weiteren Orgel-Effekte

1. Verstellen Sie den Regler **Overdrive** im Feld **LESLIE EFFECT**. Es wird eine mehr oder weniger starke Verzerrung hinzugefügt, wie sie für Rockorgelsounds interessant ist.
Versuchen Sie diesen Effekt auch im Zusammenspiel mit dem Leslie.
2. Drücken Sie die Tasten **Perc. 2nd** oder **Perc. 3rd** und verstellen Sie den darüberliegenden Regler. Es wird zur Einschwingphase des Klanges ein 4'- bzw. ein 2 2/3'-Register gemischt, was einen etwas perkussiveren Klang ergibt.



Die Stärke dieses Effekts können Sie mit dem Regler über der Taste **Perc. 2nd** regulieren.

3. Drücken Sie die Taste **Key Click** und verstellen Sie den darüberliegenden Regler. Es wird ein klickendes Geräusch zum Klang gemischt, der sogenannte »spuckende Register« nachahmt.

Die Stärke dieses Effekts können Sie mit dem Regler über der Taste **Key Click** regulieren.

4. Drücken Sie die Taste **Vibrato**. Es wird ein Vibrato zum Orgelklang hinzugefügt.

Effekte

Probieren Sie zu guter letzt noch die Effekte aus, die ADAM bietet: Hall, Echo, Flanger und Chorus. Es stehen zwei unabhängige Effekte zur Verfügung, von denen Effekt 1 Reverb (Hall) und Effekt 2 Delay (Echo), Flanger und Chorus bietet.

Hierzu müssen Sie für die einzelnen Sektionen einstellen, wie stark die Effekte auf die einzelnen Sektionen wirken sollen sowie die Effekte an sich.



So stellen Sie den Effektanteil ein

1. Drücken Sie die Taste **Performance**. Es erscheint die Seite zum Einstellen des Effekts 1 für die einzelnen Sektionen.

EFX1	DRM	BAS	ORG	PL3	PL2	PL1
100	50	100	127	127	127	



2. Stellen Sie mit den entsprechenden Eingaberädern die Effektanteile nach Wunsch ein.
3. Drücken Sie die Taste **Scroll**. Es erscheint die Seite zum Einstellen des Effekts 2 für die einzelnen Sektionen.
4. Stellen Sie mit den entsprechenden Eingaberädern die Effektanteile nach Wunsch ein.
Drücken Sie erneut die Taste **Performance**, um wieder zur Hauptseite zurückzukehren.

So stellen Sie die Effekte ein

1. Drücken Sie die Taste EFX. Es erscheint die Seite zum Einstellen der Effekte.



Effect 1	Vol	Effect 2	Vol
Room 1	127	Chorus 2	127

Unter **Effect 1** bzw. **Effect 2** sehen Sie den momentan angewählten Effekt.

Unter **Vol** ist die Gesamtlautstärke des jeweiligen Effekts (für alle Sektionen) zu sehen.

2. Stellen Sie mit den entsprechenden Eingaberädern die gewünschten Effekte sowie deren Lautstärke ein.

Verlassen Sie diese Seite durch erneutes Drücken der Taste EFX.

In manchen Fällen kann es nützlich sein, alle Effekte pauschal abzuschalten.

So schalten Sie die Effekte komplett ab

- Drücken Sie die Taste EFX Bypass.



Erneutes Drücken dieser Taste schaltet die Effekte wieder zu.

Ausblick

Sie haben jetzt die Grundfunktionen von ADAM kennengelernt und konnten dem Instrument sicher schon einiges an Musik entlocken.

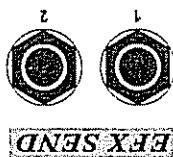
Wenn sie die bisherige Einführung nochmals Revue passieren lassen, werden Sie feststellen, daß Sie nur in ganz seltenen Fällen Einstellungen in Untermenüs vornehmen mußten – fast alles konnten Sie direkt an der Bedienoberfläche des Gerätes durchführen. Somit konnten Sie sich jetzt schon mit dem einfachen und übersichtlichen Bedienkonzept von ADAM vertraut machen.

Gerade im Bühnenbetrieb wird Ihnen dieses Konzept die Arbeit stark erleichtern und es gibt Ihnen die Möglichkeit, sich besser auf Ihren Auftritt zu konzentrieren.

Im folgenden Abschnitt finden Sie den Referenzteil, der sich jedem einzelnen Parameter des ADAM widmet. Nehmen Sie sich die Zeit und arbeiten Sie diesen Abschnitt zusammen mit Ihrem ADAM durch. So werden sie in kurzer Zeit in der Lage sein, alle Möglichkeiten dieses Instruments voll auszuschöpfen.

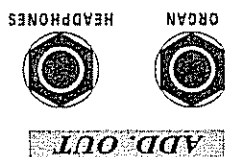
EFX OUT

Stereoausgang des trockenen Gesamtsignals (ohne Effekte) zur Ansteuerung von Effektgeräten.



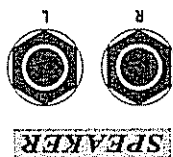
ABD. OUT

Organ: Separater Stereo Ausgang für die Zugiegelelorgel. Ist nichts eingesteckt, so liegt die Orgel am Main Out an.
Headphone: Stereo Ausgang für einen Kopfhörer. Ist nichts eingesteckt, so liegt das verstärkte Gesamtsignal am Speaker Out an.



SPEAKER

Lautsprecheranschluss mit 2 x 15 Watt, mindestens 4Ω.



Speicherfunktionen

Eine Reihe von Funktionen des ADAM-Bedienfeldes können in 50 Panel Memories abgespeichert werden, um bei Auftritten schnell wieder aufgerufen werden zu können. Es können Klänge, Styles, Panel Memories, Recorder-Songs und Drumssets auf Memory-cards und auf Diskette abgespeichert werden.

Anschlüsse



Samtliche Anschlüsse von ADAM befinden sich auf der Rückseite des Gerätes. Alle Buchsen sind als Standard 6,3 mm Klinkenbuchsen ausgeführt, die MIDI-Schnittstellen 5-Pol DIN-Stecker.

NETZ

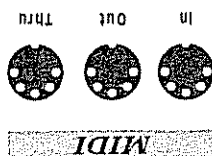
Ein Euro-Kaltgerätestecker. Vergewissern Sie sich, daß ADAM der Netzspannung Ihres Landes entspricht (Europa meist 230 V).



ACHTUNG! Falls Sie die Feinsicherung austauschen müssen, ziehen Sie zuvor den Netzstecker und ersetzen die Feinsicherung *ausschließlich* durch den auf Ihrem ADAM aufgedruckten Typ!

MIDI

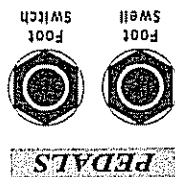
ADAM verfügt über die üblichen drei MIDI-Anschlüsse: MIDI-In, MIDI-Thru und MIDI-Out.



Am MIDI-Thru werden exakt die selben Signale ausgegeben, die am MIDI-In anliegen. So mit können mehrere Geräte hintereinander verkabelt werden.

PEDALS

Als zusätzliche Spielhilfen kann ein Pedal und ein Fußschalter an ADAM angeschlossen werden.



Start/Stop: Startet und beendet die Style-Wiedergabe.

Fill 1: Ruft den Style-Teil ›Fill 1‹ auf.

Fill 2: Ruft den Style-Teil ›Fill 2‹ auf.

Vari/Origin: Schaltet zwischen Style-Variation und -Original um.

Bar Pause: Schaltet die Style-Wiedergabe einen Takt lang stumm, wobei der Style weiterläuft.

Leslie Vel: Schaltet zwischen hoher und niedriger Rotationsgeschwindigkeit des Leslie um.

PM increment: Schaltet auf das nächsthöhere Panel Memory.

PAD 1-4: Löst das Sample aus, mit dem das jeweilige Pad belegt ist. Siehe *Pads* auf Seite 59 und *Program* auf Seite 83.

AUDIO IN

Stereoeingang mit dem ein Stereosignal über den Ausgangsverstärker von ADAM zu dessen Main- sowie Speaker-Ausgangssignal gemischt werden kann. Der Eingangspegel kann über die beiden Regler rechts und links neben der AUDIO IN-Buchse geregelt werden.

AUDIO IN



MAIN OUT

Stereo Gesamtausgang, zum Anschluß an Mischpulte oder Verstärker.

MAIN OUT



Das Ausgangssignal kann wie folgt abgenommen werden:

	R	L
Links und Rechts getrennt	Mono-Klinke	Mono-Klinke
Links und Rechts gemischt	Mono-Klinke	---
Stereo	---	Stereo-Klinke

Foot Swell/Volume Freeze

Zum Anschluß des HOHNER Fußschweller VP 3.

Mit dem Fußschweller kann die Lautstärke geregelt werden. Beachten Sie, daß die maximale Lautstärke, die ADAM ausgibt immer vom Main Volume-Regler abhängt. Dieser ist sozusagen die letzte Lautstärken->Instanz.

Mit der Funktion Volume Freeze kann die Lautstärke bestimmter Sektionen gegen Veränderungen mit dem Fußschweller gesperrt werden. Es kann für jede Sektion separat festgelegt werden, ob sie von Volume Freeze betroffen ist

So aktivieren Sie Volume Freeze

- 1 Drücken Sie die Taste **Volume Freeze** unterhalb des Main Volume Reglers.

Beachten Sie, daß das Main Volume weiterhin auf alle Sektionen wirkt – es regelt den Gesamtausgangspegel von ADAM



So legen Sie für Sektionen fest, ob Sie von Volume Freeze betroffen sind

- 1 Drücken Sie die Taste **Performance**. Es erscheint die erste Performance-Displayseite.
- 2 Drücken Sie **Scroll↑** oder **Scroll↓** so oft, bis die Displayseite **VOLUME FREEZE** erscheint.

VOLUME	BAS	ORG	PL3	PL2	PL1
FREEZE	Swe1	Swe1	Frez	Swe1	Frez

- 3 Legen Sie für jede Sektion fest, ob Volume Freeze aktiv sein soll, indem Sie das darunterliegende Eingaberad betätigen.

Swe1: Die Lautstärke der Sektion wird durch das Fußpedal beeinflusst.

Frez: Volume Freeze ist für die Sektion aktiv; die Lautstärke wird nicht durch das Fußpedal beeinflusst.

Wenn Sie Volume Freeze ausschalten, blinkt die LED solange, bis das Fußpedal wieder die ursprüngliche Lautstärke erreicht. Dadurch werden Lautstärkesprünge verhindert.

Foot Switch

Zum Anschluß eines Fußschalters mit zwei Tastern, bzw. des HOHNER Fußschalters.

Ein Taster steuert Sustain, der zweite ist frei belegbar (Start/Stop, Pads, Intro/End, Fill, Panel Memories usw.)

So belegen Sie den zweiten Taster

- 1 Drücken Sie die Taste **Utility**. Es erscheint die Utility-Auswahlseite.
- 2 Betätigen Sie das Eingaberad unter **Parameter**. Es erscheint die erste der Parameter-Displayseiten.
- 3 Drücken Sie die Taste **Scroll↓**.

Memory Protect	Footswitch 2
Off	Start/Stop

In der nun erscheinenden Displayseite können Sie mit dem Eingaberad unter **Foot-switch 2** die Funktion auswählen, die dieser Schalter betätigt.



Übersicht

ADAM verfügt über 256 verschiedene Klänge.

Sektionen

ADAM besteht aus 6 Klanggruppen, den sogenannten Sektionen:

- **Poly 1:** Es sind 50 Klänge sowie 10 frei belegbare Speicher (User) direkt anwählbar.
- **Poly 2:** Es sind 30 Klänge sowie 6 frei belegbare Speicher (User) direkt anwählbar.
- **Poly 3:** Es sind 20 Klänge sowie 4 frei belegbare Speicher (User) direkt anwählbar.
- **Bass:** Es sind 10 Klänge sowie 2 frei belegbare Speicher (User) direkt anwählbar.
- **Organ:** ist eine Sinus-Zugriegelorgel mit 8 Zugriegeln. Es stehen 4 Speicher für benutzerdefinierte Klänge zur Verfügung.
- **Drums:** bietet 10 Drumsets und 8 Userdrumsets mit insgesamt 180 Schlagzeug-Klängen.

Die Sektionen Bass sowie Poly 1 - 3 können jeden der 256 Klänge anwählen. Zusätzlich kann über die Klangauswahlfelder (Matrix) der Sektionen eine Reihe von Klängen direkt per Tastendruck angewählt werden.

Es existieren 22 Editor-Klänge, das sind frei programmierbare Klangspeicher.

Ist eine Speicherkarte eingesteckt, so stehen weitere Speicherplätze zur Verfügung. Maximal kann dies sein: 22 Klänge, bis zu 40 Styles, 50 Gesamtregistrierungen (Panel Memories), sowie MIDI-Songs, Samples und Drumsets.

Die Sektionen können via MIDI oder mit dem Keyboard von ADAM angesteuert werden.

Das Keyboard von ADAM verfügt über 61 Tasten und ist splitbar. Zwei Splitzonen können als Master-Zonen zur Ansteuerung externer MIDI-Geräte verwendet werden.

Styles

Die Styles sind 40 vorprogrammierte Instrumentalarrangements aus verschiedenen Stilrichtungen. Zusätzlich sind 8 Speicher für eigene Style-Kombinationen vorhanden.

ADAM kann auch Styles folgender Keyboards einlesen: KORG i2/i3™, Technics KN 800/1000/2000™ und Roland E-86™; diese werden in ADAM-Styles konvertiert.

Recorder

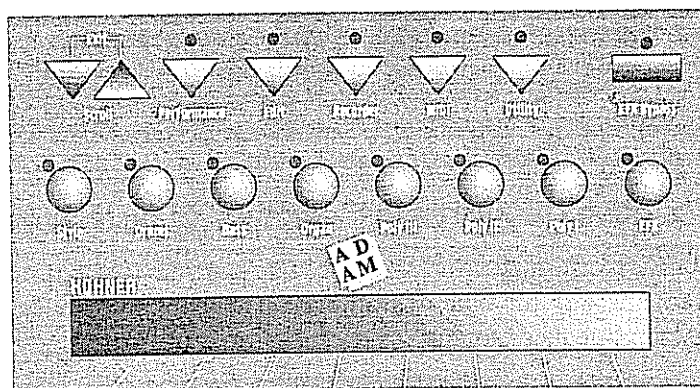
Der Recorder ist ein 16-spuriger MIDI-Recorder, mit dem eigene Stücke aufgenommen, bearbeitet und wiedergegeben werden können. Es können auch MIDI-Songs von Diskette eingelesen werden, die dann auch bearbeitet werden können.

Effekte

ADAM bietet diverse Effekte wie Hall, Echo, Chorus, wobei zwei Effekte gleichzeitig verwendet werden können. Für die Zugriegelorgel steht zusätzlich Leslie, Vibrato und Overdrive zur Verfügung.

Bedienung – Grundlagen

Funktionsfeld



Das Funktionsfeld ist der dunkelgrau hinterlegte Bereich im Zentrum von ADAM. Es besteht aus Display 1 (der großen LCD-Anzeige), den Sektionstasten, den Scroll-Tasten, den Funktionstasten sowie der EFX Bypass-Taste.

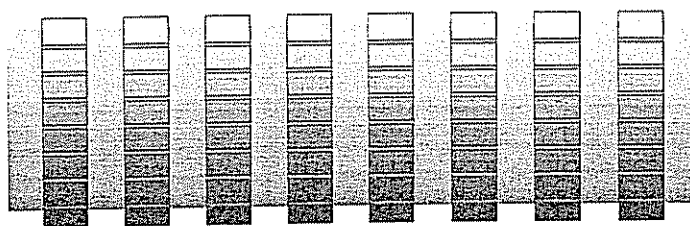
LCD-Anzeigen

Die große LCD-Anzeige (Display 1) dient der Übermittlung aller Informationen. Lediglich Informationen zu Panel Memory- und Recorder-Speicherplätzen sowie die Namen der Orgel-Klänge und User- Styles und -Klänge werden in der kleinen LCD-Anzeige (Display 2) angezeigt.



Nach Einschalten wird im Display 1 der aktuelle Style, dessen Tempo sowie die Klänge der einzelnen Klangsektionen (Poly 1-3, Bass) angezeigt.

Eingaberäder



Die Dateneingaberäder unter Display 1 dienen zum Verändern von Werten, bzw. zum Anwählen von Parametern und Display-Bildschirmseiten

Der zu einem Eingaberad gehörige Wert liegt immer über der Verbindungslinie vom betreffenden Eingaberad zum Display.

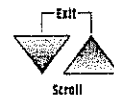
Manche Werte können auch mit mehreren Eingaberädern verändert werden

Displayseiten

Viele Parameter und Funktionen von ADAM werden in Display 1 mit Hilfe der Eingaberäder eingestellt. Hierfür gibt es eine Reihe von Displayseiten, in denen gewisse Parametersätze gruppiert sind.

Wenn nicht anders beschrieben, werden die Displayseiten durch Drücken der entsprechenden Sektions- oder Funktionstaste aufgerufen.

Verlassen können Sie die Displayseiten (ausgenommen die Hauptseite) durch erneutes Drücken der Taste, mit der sie aufgerufen wurden (es erscheint dann die Hauptseite), durch Drücken jeder anderen Sektions- oder Funktionstaste oder durch Drücken beider Scroll-Tasten (=Exit).



Einige Funktionen und Parameter sind auf mehrere zusammengehörige Displayseiten verteilt. Zwischen diesen können Sie entweder mit den Scroll-Tasten oder durch Aufrufen einer Funktion mit einem Eingaberad wechseln.

Es gibt zehn Hauptgruppen von Displayseiten:

Hauptseite

♩=120 [G]	RH 2/4March	BS Acoustic
P3 Str.Ens1	P2 Piano 1	P1 Piano 1

Diese Seite wird nach dem Einschalten des Geräts angezeigt. Sie bietet eine Übersicht über das aktuelle Tempo, die Klänge der Sektionen sowie den aktuellen Style.

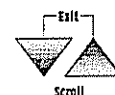
Mixer

STY	DRM	BAS	ORG	PL3	PL2	PL1	EFX
69	127	127	127	127	127	127	127

In dieser Displayseite werden die Lautstärken der einzelnen Sektionen sowie der Gesamt-Effektanteil eingestellt.

So rufen Sie die Mixer-Displayseite auf

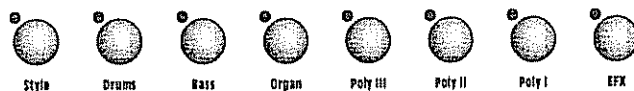
- Drehen Sie eines der Eingaberäder oder drücken Sie die Scroll↑- oder Scroll↓-Taste von der Hauptseite aus.



Nach ca. 4 Sek. wird automatisch zurück zur Hauptseite geschaltet.

Sektionen-Info

In diesen Displayseiten werden, für jede Sektion spezifisch, Informationen und Parameter angezeigt, die das Spielverhalten betreffen. Aufgerufen werden diese Displayseiten mit den entsprechenden Sektionen-Tasten. Siehe *Sektionen-Info* auf Seite 46.



Performance

Hier können Abspielparameter für alle Sektionen eingestellt werden. Aufgerufen werden diese Displayseiten mit der Taste Performance. Siehe Seite 43.



Edit

Diese Displayseiten ermöglichen das Bearbeiten von Klängen, Styles, Orgeln und Effekten sowie das Zusammenstellen von Drumsets.



So rufen Sie die Edit-Displayseiten auf

- Drücken Sie die Taste **Edit** und dann eine Sektionstaste.

oder

- Drücken Sie eine Sektionstaste und dann die Taste **Edit**.

Drücken einer weiteren Sektionstaste ruft die Edit-Displayseiten der betreffenden Sektion auf. Wurden in einer der Klangsektionen zuvor irgendwelche Parameter verändert, so erscheint eine Sicherheitsabfrage. Siehe auch Seite 52.

Recorder



Hier finden Sie alle Displayseiten zum Laden, Speichern und Bearbeiten von Recorder-Songs. Aufgerufen werden diese Displayseiten mit der Taste **Recorder**. Siehe *Recorder* auf Seite 73.

MIDI



In diesen Displayseiten finden Sie alle MIDI-Parameter. Aufgerufen werden diese Displayseiten mit der Taste **MIDI**. Siehe *MIDI* auf Seite 80.

Utility



Diese Displayseiten bieten diverse Grundeinstellungen sowie alle Diskettenfunktionen. Aufgerufen werden diese Displayseiten mit der Taste **Utility**. Siehe *Utility* auf Seite 82.

Keyboard Split



In dieser Displayseite können Sie die einzelnen Sektionen einer der beiden Splitzonen (oder beiden) zuordnen. Aufgerufen wird diese Displayseite mit der Taste **Keyboard**. Siehe *Keyboard Split* auf Seite 42.

Tuning



In dieser Displayseite können Sie die Stimmung des ADAM an andere Instrumente anpassen. Aufgerufen wird diese Displayseite mit der Taste **Tuning**. Siehe Seite 43.

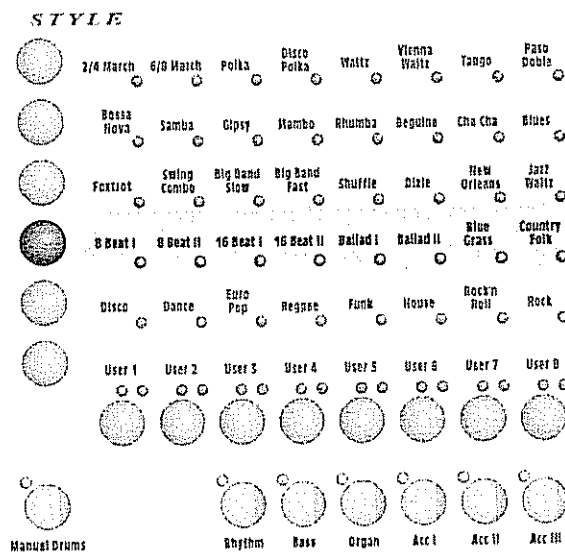
Matrixfelder und Klang-/Style-Anwahl

Mit den Matrixfeldern können Klänge der Sektionen Bass, Poly 1-3 sowie Styles schnell und einfach ausgewählt werden. In den Matrixen sind alle Klänge bzw. Styles einer Sektion in Zeilen und Spalten angeordnet.

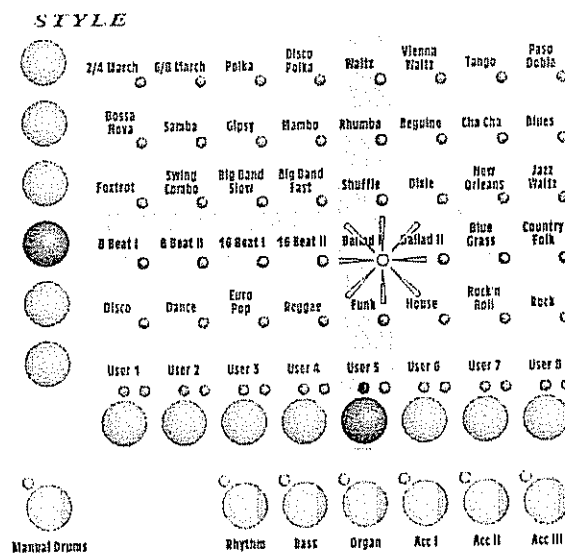
Angewählt wird ein Klang oder Style durch Drücken einer Zeilen- und einer Spalten-Taste. Und zwar in der Reihenfolge Zeile → Spalte.

So wählen Sie mit der Matrix einen Klang oder einen Style an

1. Drücken Sie die Taste der gewünschten Zeile.



2. Drücken Sie die Taste der gewünschten Spalte.



Der selektierte Klang oder Style wird durch helles Aufleuchten der LED signalisiert. Zugleich leuchten alle LEDs der selben Spalte sowie der selben Zeile schwach und der Name des Klanges oder Styles ist in der LCD-Anzeige neben dem Buchstabenkürzel der Sektion zu sehen.

Wenn der Klang oder Style in der Zeile ist, die bereits aktiv ist

- Drücken Sie die Taste der gewünschten Spalte.

So schalten Sie mit der Matrix eine Sektion aus

- Drücken Sie die Zeilen-Taste deren LED schwach leuchtet.

So schalten Sie eine Sektion mit der Matrix wieder ein

1. Drücken Sie eine beliebige Spalten-Taste. Der zuvor aktive Klang bzw. Style ist wieder eingeschaltet

oder

2. Drücken Sie eine beliebige Zeilen-Taste. Die entsprechende LED-Zeile leuchtet schwach, der Klang bzw. Style ist noch aus. Drücken Sie eine beliebige Spalten-Taste. Der entsprechende Klang bzw. Style ist ein.

Klänge oder Styles können auch mit den Eingaberädern angewählt werden. Damit ist es auch möglich, Klänge anzuwählen, die nicht auf der Matrix der jeweiligen Sektion zu finden sind.

Wurde über die Eingaberäder ein Klang selektiert, der sich nicht auf der Matrix befindet, so leuchtet ein Kreis von LEDs schwach.

So wählen Sie einen Klang oder Style mit den Eingaberädern an

1. Drücken Sie die Taste der jeweiligen Sektion.

	Int	Bass	FX1	FX2
Poly	On	35 PickBass	100	0

Es erscheint die Info-Seite der jeweiligen Sektion. Hier werden einige wichtige Parameter dargestellt. In der Mitte unter dem Sektions-Namen (**Style**, **Bass**, **Poly** 1-3) wird der Name und die Nummer des aktuellen Klanges oder Styles angezeigt.

2. Wählen Sie einen Klang bzw. Style mit dem darunterliegenden Eingaberad an.

Sie können eine Sektion auch mit den Eingaberädern abschalten (Ausnahme: die Style-Sektion)

So schalten Sie eine Sektion mit den Eingaberädern aus

1. Drücken Sie die Taste der jeweiligen Sektion.

Es erscheint die Info-Seite der jeweiligen Sektion

2. Betätigen Sie das Eingaberad unter **Int**. Sie können damit zwischen **On** und **Off** hin- und herschalten. Siehe *Sektionen-Info* auf Seite 46



ACHTUNG: Die MIDI-Ausgabe der Sektion wird davon nicht beeinflusst. Siehe *MIDI* auf Seite 80.

Verlassen können Sie die Seite durch erneutes Drücken der entsprechenden Sektionstaste oder durch Drücken einer anderen Sektionstaste.

User Speicher

Damit Sie nicht auf die feste Matrix-Belegung der einzelnen Sektionen festgelegt sind, bietet Ihnen jede Matrix auch einige User Speicher. Diese User Speicher können Sie frei mit beliebigen Klängen aus den 256 Klängen von ADAM oder auch mit selbst bearbeiteten Klängen belegen.

Dies kann entweder in den internen Speicher als auch auf Card erfolgen.

Ebenso stehen Ihnen acht User Styles zur Verfügung, die Sie mit selbsterstellten Styles belegen können.

Werden User-Speicher angewählt, so wird der Klang oder Style, der sich auf diesem Speicherplatz befindet, für einige Sekunden in Display 2 angezeigt.

So wählen Sie einen Card-Speicher an

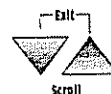
- Eine Speicherkarte muß sich im Card-Slot befinden.



1. Drücken Sie die Taste **Card** (rote LED unter der Taste leuchtet).
2. Drücken Sie in der Matrix die gewünschte User-Taste, bis die grüne LED neben der Taste leuchtet.

So belegen Sie einen User Klang-Speicher

1. Drücken Sie eine beliebige Klang Sektionstaste (außer Drum oder Organ).
2. Drücken Sie eine **Scroll**-Taste. Es erscheint die Displayseite zur Belegung der User Klang-Speicher:



USER				Sound	
Int	BS-1	-->	01	Piano	1

3. Wählen Sie mit dem Einstellrad unter **USER** den gewünschten Speicher. Interne Speicher werden durch **Int** gekennzeichnet, Karten-Speicher durch **Card**. Folgende Klanggruppen können angewählt werden: **BS** für Bass, **P1** bis **P3** für Poly1 bis Poly3.
4. Wählen Sie mit dem Einstellrad unter **Sound** den gewünschten Klang aus. Wenn Sie dieses Einstellrad weit genug betätigen erreichen Sie das Ende der internen Klangliste und die 22 Editor-Klänge. Diese sind am vorgestellten **E** zu erkennen.

Verlassen können Sie die Seite durch erneutes Drücken der entsprechenden Sektionstaste.

Globale Bedienelemente

Diese Bedienelemente sind allen Klangsektionen von ADAM übergeordnet.

Card: Aktiviert den Zugriff auf eine eingesteckte Speicherkarte. Dies wird durch Leuchten der LED über der Taste signalisiert.



Die Tasten der User-Zeile in den Matrizen schalten bei zweimaligem Betätigen auf den User-Klang oder -Style auf der Karte um. Dies wird durch Leuchten der grünen LED über der Spalten-Taste signalisiert.

Wie gewohnt wird der angewählte User-Sound oder -Style in Display 2 angezeigt.

Ist die Karte aktiv, so werden generell nur die Panel Memories auf der Karte aufgerufen. Im Display 2 wird dies durch ein **C** vor der Panel Memory-Nummer angezeigt.



Main Volume: Regelt die Gesamtlautstärke des ADAM und ist allen anderen Lautstärkeinstellungen inklusive Fußschweller übergeordnet.

Modulation

Der Anteil der Modulation kann mit dem Modulationshebel bestimmt werden. Nachvorschieben des Hebels (von Ihnen weg) erhöht den Modulationsanteil. Der Hebel geht von selbst in die Ausgangsstellung zurück. Aktiviert wird Modulation für jede Sektion in der Keyboard Split-Displayseite. Siehe *Keyboard Split* auf Seite 42.

Pitch Bend

Die Tonhöhe der Sektionen kann durch den Pitch Bend-Hebel nach oben oder unten gebeugt werden. Bewegen des Hebels nach links beugt die Tonhöhe nach unten, Bewegen nach rechts beugt sie nach oben. Die Pitch Bend-Stärke kann für jede Sektion in der Keyboard Split-Displayseite eingestellt werden. Siehe *Keyboard Split* auf Seite 42.



Exit

Die meisten Displayseiten können Sie durch gleichzeitiges Drücken beider Scroll-Tasten verlassen. Gleichzeitiges Drücken der beiden Tasten löst die Funktion Exit aus.

Benennen & Speichern

Für eine Reihe von Elementen kann eine Bildschirmseite zum Benennen und Abspeichern aufgerufen werden. Wenn nicht anders beschrieben, ist die Vorgehensweise dabei immer die gleiche.

	STYLE Name	Write to
CAPS LOWR	>NewStyle<	INT User 1 OK

So benennen und speichern Sie

1. Fahren Sie die einzelnen Stellen im Namen mit dem Eingaberad unter dem Namen durch und verändern Sie sie anschließend mit den Eingaberädern **CAPS** und **LOWR**.
CAPS: Zur Eingabe von Großbuchstaben, Ziffern und Satzzeichen.
LOWR: Zur Eingabe von Kleinbuchstaben, Ziffern und Satzzeichen.
2. Geben Sie mit dem Eingaberad unter **Write to:** an, wohin gespeichert werden soll (**INT**, **CARD**, **DISC**).
3. Betätigen Sie das Eingaberad unter **OK**, um das benannte Element abzuspeichern.

Wenn Sie auf **INT** oder **CARD** abspeichern:

4. Es erscheint die Abfrage **Are You Sure ?**
 Bestätigen Sie mit **Yes**, brechen Sie mit **No** ab.
 Es erscheint die Displayseite **ADAM ... Saving**, je nachdem was Sie gerade abspeichern.

Wenn Sie auf **DISK** abspeichern:

4. Es erscheint die Displayseite zum Abspeichern auf Diskette.

```
Save to DISK A:\*.*
Sub DIR Styles . CANCEL CD SAVE
```

Der aktuelle Pfad wird in der oberen Zeile angezeigt.

Sub Dir: Wählen Sie ein anderes Verzeichnis an. >...< bedeutet hierbei das übergeordnete Verzeichnis. Es erscheint **No Entry**, wenn kein Verzeichnis existiert.

CANCEL: Brechen Sie den Speichervorgang ab.

CD: Change Directory – wechseln Sie in das bei **Sub Dir** angegebene Verzeichnis.

SAVE: Abspeichern des betreffenden Elementes.

Es erscheint die Abfrage **Are You Sure ?**

Bestätigen Sie mit **Yes**, brechen Sie mit **No** ab

Es erscheint die Displayseite **ADAM ... Saving**, je nachdem, was Sie gerade abspeichern.

Weitere Diskettenfunktionen werden unter *Disk* auf Seite 84 erklärt.

Panel Memory



Mit den Gesamtregistaturen, den sogenannten Panel Memories können Sie sämtliche Einstellungen des Geräts abspeichern. Somit können Sie sich für Auftritte oder bestimmte Stücke alles einstellen, um es dann schnell und komfortabel abzurufen.

Siehe *Parameter* auf Seite 82 (Panl.Mem Live).

Ausnahmen hierbei sind:

- Die Tasten zur Style-Steuerung (unter den Eingaberädern); sie abzuspeichern hätte keinen Sinn.
- Für Orgel wird nur die Orgelnummer abgespeichert.
- Taste Manual Drums
- Einstellungen im Tuning Menü
- Eingestellte Anschlagdynamik
- Einstellung der Styleregistrierung
- Funktion des rechten Fußschalters
- Taste EFX Bypass
- Taste Volume Freeze
- Einstellungen im MIDI Menü (außer Kanäle)

Es stehen 50 Panel Memories zur Verfügung. Die Zehnergruppen werden mit dem dreieckigen Schalter **Select** angewählt, die einzelnen Memories dann mit den 10 Panel Memory-Tasten.

Ist eine Memory Card eingesteckt und die Karte aktiviert (LED leuchtet, Display 2 zeigt **PM Cx** an), so können die 50 Panel Memories auf der Card direkt angewählt werden.

So wählen Sie ein Panel Memory an

1. Drücken Sie die Taste **Select** neben Display 2 so oft, bis in Display die gewünschte Zehnergruppe neben **PM** angezeigt wird.



2. Drücken Sie die gewünschte **Panel Memory**-Taste. Der Name des gewählten Memories wird in Display 2 angezeigt.



So speichern Sie den momentanen Zustand Ihres ADAM als Panel Memory ab

1. Drücken Sie die Taste **Rec** und zugleich eine **Panel Memory**-Taste. (Es spielt keine Rolle welche Panel Memory-Taste sie gedrückt haben und welche Zehnergruppe momentan selektiert ist – Sie können das noch einstellen.)

2. Benennen Sie das Panel Memory. Genauerer hierzu unter *Benennen & Speichern* auf Seite 40.

3. Wählen Sie mit den Eingaberädern unter **Write to** das gewünschte Panel Memory an.

Das linke der beiden Eingaberäder schaltet Zehnergruppen weiter. Hierbei bedeutet ein **C** vor der Zehnergruppe, daß es sich um einen Kartenspeicher handelt.

Das rechte Eingaberad schaltet in Einerschritten.

4. Betätigen Sie das Eingaberad unter **OK**, um abzuspeichern.
Bestätigen Sie mit **Yes**, brechen Sie mit **No** ab.

Keyboard Split

Das Keyboard kann in zwei Bereiche unterteilt werden, denen die einzelnen Sektionen zugeordnet werden können. Im einzelnen können die Zonen Poly 1, Poly 2, Poly 3, Organ, Bass, Chords, Master 1 und Master 2 eingestellt werden.

So stellen Sie die Splitzonen ein und ordnen Sektionen zu



1. Drücken Sie die Taste **Keyboard**. Es erscheint die Split-Displayseite.

Split	Zone	activ	MIDI	Oct	Pitch	Mod	Aftt
C4	Poly1	R	Off	0	2	On	On

2. Wählen Sie mit dem Eingaberad unter **Split** die Begrenzungsnote für die beiden Zonen an. Die eingestellte Note ist die tiefste Note der rechten Zone.
3. Wählen Sie mit dem Eingaberad unter **zone** die Sektion aus, die sie einer Zone zuordnen und für die Sie weitere Parameter einstellen können.
4. Ordnen Sie mit dem Eingaberad unter **activ** die gewählte Sektion der linken (**L**), der rechten (**R**) oder beiden Zonen (**L/R**) zu.
5. Stellen Sie die weiteren Parameter für die gewählte Sektion ein:

MIDI: Legt fest, ob die Noten, die von der Tastatur an die gewählte Sektion geleitet werden, auch am MIDI-Out anliegen sollen. Ebenso wird hier der MIDI-Kanal eingestellt, mit dem diese Noten dann am MIDI-Out anliegen.

Oct: Hier können Sie die Sektion um bis zu zwei Oktaven nach oben oder unten transponieren.

Pitch: Hier können Sie die Einflußstärke des Pitch Bend auf die Sektion in Halbtönen bestimmen. Siehe *Pitch Bend* auf Seite 40.

Mod: Legen Sie fest, ob Modulation auf diese Sektion wirkt oder nicht. Siehe *Modulation* auf Seite 40.

Aftt: Legen Sie fest, ob Aftertouch auf diese Sektion wirkt oder nicht.

Verlassen können Sie die Split-Displayseite, indem Sie die Taste Keyboard erneut drücken.

Sie können den Splitpunkt auch einfach über die Tastatur einstellen.

So stellen Sie den Splitpunkt über die Tastatur ein

1. Drücken Sie die Taste **Keyboard** und halten Sie sie gedrückt.
2. Drücken Sie am **Keyboard** die Taste, die als tiefste Note der rechten Zone dienen soll. Diese Note wird als Splitpunkt festgelegt und auch so im Display angezeigt.
3. Lassen Sie die Taste **Keyboard** los. Sie können jetzt weitere Einstellungen machen, oder den Split-Modus beenden.



Tuning und Transpose

Selektiert die Tuning-Bildschirmseite, in der die Stimmung des ADAM (430 Hz - 446 Hz), die Tonlage in Halbtönen (± 1 Oktave), eine von 19 Temperierungen sowie die Grundnote für die Temperierungen eingestellt werden können.

So rufen Sie die Tuning-Displayseite auf

- Drücken Sie die Taste **Tuning** rechts neben Display 2.



Transpose	Tune	TuningTable	Base
0	440 Hz	Tempered	C

Performance-Abspielparameter

Es gibt in ADAM eine Reihe Parameter, die das Spielverhalten des Instruments generell betreffen.

So stellen Sie die Performance Parameter ein

- Drücken Sie die Taste **Performance**. Es erscheint die erste Performance-Displayseite.

Zwischen den Performance-Displayseiten können Sie mit den Tasten **Scroll**↓ und **Scroll**↑ wechseln. Die Parameter für die jeweiligen Sektionen werden mit den darunterliegenden Eingaberädern eingestellt. Folgende Displayseiten können Sie anwählen:



EFX1: Die Effekt 1-Anteile für alle Sektionen.

Werte: 0 - 127

EFX1	DRM	BAS	ORG	PL3	PL2	PL1
	100	50	100	127	127	127

EFX2: Die Effekt 2-Anteile für alle Sektionen.

Werte: 0 - 127

PAN: Das Stereo-Panorama für alle Sektionen außer Drums und Orgel.

Werte: L < 24 - R > 24

PAN	BAS	ORG	PL3	PL2	PL1
	0	---	R > 24	0	L < 24

DETUNE: Die Sektionen können nach oben oder unten verstimmt werden.

Werte: -63 - +63

DETUNE	BAS	ORG	PL3	PL2	PL1
	0	0	+63	0	-63

FOOTSW 1: Legt fest, ob die Sektionen von Pedal 1, dem Sustain-Pedal, betroffen sind oder nicht.

Werte: On / Off

FOOTSW 1	BAS	ORG	PL3	PL2	PL1
SustPedal	Off	On	On	On	On

VOLUME FREEZE: Steuert die Lautstärkenregelung über Fußschweller. Wenn die Taste Volume Freeze gedrückt ist, dann wird die Lautstärke der Sektionen, die auf **Frez** gestellt sind, nicht über den Fußschweller geregelt. Siehe *Foot Swell/Volume Freeze* auf Seite 31

Werte: Swel / Frez

VOLUME	BAS	ORG	PL3	PL2	PL1
FREEZE	Swel	Swel	Frez	Swel	Frez

Portamento Time: Bestimmt die Portamentozeit für die Sektion Poly 1. Portamento für diese Sektion wird mit der Taste Portamento aktiviert.

Werte: 0 - 127

Portamento Time	Pianist Mode
(POLY 1) 0	Off

Pianist Mode: Schaltet den Pianist Mode ein oder aus. Der Split wird ignoriert, die rechte Splitzone erstreckt sich über die gesamte Tastatur und alle Sektionen, die dieser Zone zugeordnet sind, sind spielbar.

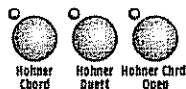
Alle gespielten Noten werden der Akkorderkennung zugeführt. Die Akkorde werden abhängig von den Einstellungen **Single Finger** und **Finger Chord** erkannt.

Werte: On / Off

Hohner Chord

Bei Hohner Chord werden einzelne Noten, die mit der Sektion Poly 1 gespielt werden in Akkorde oder Zweiklänge umgesetzt – der monophonen Solostimme werden dann ein oder mehrere Töne hinzugefügt. Die Tonleiter, auf der diese Akkorde basieren wird durch die Noten bestimmt, die in der Split-Zone Chords gespielt werden.

Entscheidend hierbei ist auch die Einstellung der Tasten **Single Finger**, **Finger Chord**, **Chord Memory** und **Bass to Lowest**. Genaueres zu diesen Tasten finden Sie unter *Akkordsteuerung* auf Seite 65.



Hohner Chord bietet drei verschiedene Modi, die mit den entsprechenden Tasten angewählt werden.

Hohner Chord: Es wird ein Dreiklang erzeugt.

Hohner Duett: Es wird ein Zweiklang erzeugt.

Hohner Chord Open: Es wird ein offener Dreiklang erzeugt.

Portamento

Wird Portamento aktiviert, ist die Sektion Poly1 nur noch monophon spielbar. Der Portamento Effekt bewirkt ein stufenloses Ziehen der Tonhöhe von der liegenden zur neu angeschlagenen Taste (Legato).

Die Klangsektionen

Bass und Poly 1-3

Diese Klangsektionen sind identisch, sie unterscheiden sich nur in der Klangauswahl, die auf der jeweiligen Matrix zur Verfügung gestellt wird und der Größe dieser Matrix.

Ausnahme hierbei ist Poly 1, das zusätzlich noch Hohner Chord sowie Portamento bietet.

Neben der Direktanwahlmöglichkeit für Klänge über die Matrix bieten alle Klangsektionen auch noch den Parameter Sustain, der direkt mit Taste und Regler bedient werden kann.

Dieser Parameter Sustain bestimmt, ob ein Klang nach dem Loslassen der Tasten mit der als Release eingestellten Zeit ausklingen soll, oder ob diese Ausklingzeit manuell mit dem Regler eingestellt werden kann. Weiteres zu den Ausklingparametern (Hüllkurve) erfahren Sie in *Anhang E: Glossar* auf Seite 101.

So stellen Sie die Ausklingzeit nach dem Loslassen der Tasten manuell ein

1. Drücken Sie die Taste Sustain der gewünschten Sektion. Die LED neben der Taste leuchtet.



2. Stellen Sie die gewünschte Ausklingzeit mit dem Regler neben der Taste ein; Drehen gegen den Uhrzeigersinn verkürzt die Ausklingzeit.

Sektionen-Info

Diese Displayseiten ermöglichen Ihnen das Einstellen einiger Grundparameter sowie das Belegen der User-Speicher mit Klängen.

So rufen Sie das Sektionen-Info auf

- Drücken Sie die gewünschte Sektionstaste. Die Sektionen-Info-Displayseite erscheint.

	Int	Bass	FX1	FX2
Poly	On	35 PickBass	100	0_

Ganz links finden Sie die Stimmenzuweisung. Sie ist für das Spielverhalten der Sektion zuständig.

Werte: Poly, Mono, High, 2nd und 3rd

Poly: Der normale Spielmodus, bei dem alle gedrückten Tasten eine Stimme steuern.

Mono: Es wird nur die zuletzt gedrückte Taste gespielt.

High: Nur die höchste Taste wird gespielt.

2nd: Es wird nur die zweithöchste Note gespielt

3rd: Es wird nur die dritthöchste Note gespielt.

Int: Schaltet die interne Ansteuerung der Sektion über das Keyboard des ADAM ein oder aus. Die Ansteuerung der Sektion über MIDI ist davon nicht betroffen.

FX1: Der Anteil für Effekt 1. Dieser Parameter ist der selbe, wie der Effekt 1-Anteil, der in der Performance-Displayseite eingestellt werden kann und wird hier nur der Übersicht halber wiederholt.

FX2: Der Anteil für Effekt 2. Dieser Parameter ist der selbe, wie der Effekt 2-Anteil, der in der Performance-Displayseite eingestellt werden kann.

In der nächsten Displayseite können Sie den User-Speichern aller Klang-Sektionen Klänge zuordnen. Sie können somit in einer Sektion Klänge direkt anwählen, die sich nicht auf der Matrix der Sektion befinden.

Die Displayseite ist für die Sektionen Bass und Poly 1-3 identisch. Sie können die Klangzuordnung also von jeder der vier Sektionen aus vornehmen.

USER			Sound	
Int	BS-1	-->	01	Piano 1

So ordnen Sie den User-Speichern Klänge zu

1. Drücken Sie die Taste **Scroll↓** oder **Scroll↑**. Es erscheint die Displayseite zur Klangzuordnung.
2. Drehen Sie das Eingaberad unter **USER**, bis Sie den gewünschten User-Speicher, den Sie belegen wollen, erreicht haben. Hierbei bedeutet:

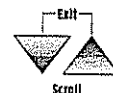
Int/Card, ob ein interner User-Speicher oder ein Speicher auf Karte belegt werden soll. **Card** erscheint nur, wenn eine Karte eingesteckt und über die Taste **Card** aktiviert ist.

BS die User-Speicher der Bass-Sektion.

P1~P3 die User-Speicher der Poly-Sektionen.

3. Drehen Sie das Eingaberad unter **Sound**, um den gewünschten Klang, mit dem Sie den gewählten User-Speicher belegen wollen, auszuwählen. Am Ende der Liste stehen die 22 Editor-Klänge. Diese sind am vorangestellten **E** zu erkennen.

Den ausgewählten Klang hören Sie, wenn Sie den entsprechenden Userplatz anwählen.



Editieren von Klängen

In ADAM stehen 22 Speicher für Klänge zur Verfügung, die Sie selbst bearbeiten können, die sogenannten Editor-Klänge. Das Bearbeiten dieser Klänge führen Sie in den Edit-Displayseiten durch.

Zwischen den Editor-Displayseiten können Sie mit den Tasten **Scroll↓** und **Scroll↑** wechseln. Die Parameter der einzelnen Displayseiten werden mit den darunterliegenden Eingaberädern eingestellt.

Die Editor-Klänge können Sie den User-Speichern der Klang-Sektionen frei zuordnen. Siehe *User Speicher* auf Seite 39.





So bearbeiten Sie Editor-Klänge

1. Drücken Sie die Taste **Edit** und anschließend eine der Sektionstasten **Bass** oder **Poly 1-3**.

EDIT which Group ? -- Select Button --

oder

Drücken Sie eine der Sektionstasten **Bass** oder **Poly 1-3** und anschließend die Taste **Edit**.

Es erscheint die Displayseite zur Auswahl des Editor-Speichers, den Sie bearbeiten wollen.

Edit	Sound
E-01	DefSound OK

Diese Displayseite ist für die Sektionen **Bass** und **Poly 1-3** identisch. Sie können die Klangbearbeitung also von jeder der vier Sektionen aus vornehmen.

2. Wählen Sie den gewünschten Editor-Klang mit dem Eingaberad unter **Sound** aus. Haben Sie in diesem Speicher bisher noch keinen Klang bearbeitet, so steht **DefSound** neben der Editor-Klang-Nummer.
3. Betätigen Sie das Eingaberad unter **OK**. Es erscheint die erste Displayseite mit folgenden Editor-Klang-Parametern:

Sample	Pitch Mod: EG2	LFO	Trsp	Tune
04 Harpsi	-15	+10	0	-25

Sample: Hier können Sie eines von 158 Samples auswählen, das als Grundlage für den Klang dient.

Werte: 1 bis 158

Pitch Mod: Bestimmt ob und wie stark die Tonhöhe moduliert werden kann. Als Modulationsquellen dienen EG2 sowie der LFO.

Negative Werte invertieren das Signal, hätten Sie also beispielsweise eine Hüllkurve eingestellt, die langsam auf den vollen Pegel anschwillt, um dann wieder auf Null abzusinken, so würde bei einem EG2-Wert von +63 die Tonhöhe von der Originaltonhöhe langsam ansteigen und dann langsam wieder auf die Normaltonhöhe fallen.

Bei einem EG2-Wert von -63 würde die Tonhöhe von der Originaltonhöhe langsam fallen und dann langsam wieder auf die Normaltonhöhe steigen.

EG2: Die Hüllkurve 2. Siehe *Anhang E: Glossar* auf Seite 101.

Werte: -63 bis +63

LFO: Der LFO. Siehe *Anhang E: Glossar* auf Seite 101.

Werte: -63 bis +63

Trsp: Transponierung des Klangs um 2 Oktaven in Halbtonschritten.

Werte: -24 bis +24

Tune: Hiermit können Sie den Klang stimmen.

Werte: -50 bis +50

Hüllkurve 1

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓, es erscheint die Displayseite zur Einstellung der Hüllkurve 1.

Amp	Attack	Dcay	Sust	Release	TimeMod	KB
Env	0	80	64	64		+ 3



Diese Hüllkurve ist eine normale ADSR-Hüllkurve und bestimmt den Lautstärkenverlauf des Klangs. Eine grafische Erklärung dieser Hüllkurve finden Sie in *Anhang E: Glossar* auf Seite 101.

Attack: Die Zeit, die es dauert, bis die volle Amplitude (Lautstärke) des Klangs erreicht ist.

Werte: 0 bis 127

Dcay: Die Zeit, die benötigt wird, um von der vollen Amplitude auf den als **Sustain** eingestellten Lautstärkenwert abzusinken.

Werte: 0 bis 127

Sust: Auf diesen Pegel sinkt die Lautstärke nach der als **Dcay** eingestellten Zeit.

Werte: 0 bis 127

Release: Die Zeit, mit der der Pegel nach dem Loslassen der Taste auf Null abfällt.

Werte: 0 bis 127

TimeMod KB: Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, ob die ADSR-Zeiten kürzer werden, je höher die gespielte Note ist und länger, je tiefer sie ist, oder umgekehrt. Das ist sehr nützlich, um den Lautstärkenverlauf von Naturinstrumenten realistisch nachzubilden.

Positive Werte verkürzen die Zeiten im höheren Bereich und verlängern sie im tieferen Bereich.

Negative Werte verlängern die Zeiten im höheren Bereich und verkürzen sie im tieferen Bereich.

Werte: -63 bis +63

Hüllkurve 2

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓, es erscheint die Displayseite zur Einstellung der Hüllkurve 2.

EG2	Attack	Dcay	Sust	Release	TimeMod	KB
Env	64	30	64	64		+ 3



Diese Hüllkurve ist eine normale ADSR-Hüllkurve, sie kann zur Modulation der Tonhöhe und des Filters eingesetzt werden. Eine grafische Erklärung dieser Hüllkurve finden Sie in *Anhang E: Glossar* auf Seite 101.

Attack: Die Zeit, die es dauert, bis der volle Pegel der Hüllkurve erreicht ist.

Werte: 0 bis 127

Decay: Die Zeit, die benötigt wird, um vom vollen Pegel auf den als **Sustain** eingestellten Pegel abzusinken.

Werte: 0 bis 127

Sust: Auf diesen Pegel sinkt die Hüllkurve nach der als **Decay** eingestellten Zeit.

Werte: 0 bis 127

Release: Die Zeit, mit der der Pegel nach dem Loslassen der Taste auf Null abfällt.

Werte: 0 bis 127

TimeMod KB: Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, ob die ADSR-Zeiten kürzer werden, je höher die gespielte Note ist und länger, je tiefer sie ist, oder umgekehrt.

Positive Werte verkürzen die Zeiten im höheren Bereich und verlängern sie im tieferen Bereich.

Negative Werte verlängern die Zeiten im höheren Bereich und verkürzen sie im tieferen Bereich.

Werte: -63 bis +63



LFO

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓, es erscheint die Displayseite zur Einstellung des LFO.

LFO	Delay	Attack	Shape	Rate
	0	0	Sine	20

Der LFO kann zur Modulation der Tonhöhe, der Lautstärke und des Filters eingesetzt werden. Eine Erklärung des LFO finden Sie in *Anhang E: Glossar* auf Seite 101.

Delay: Hier kann eine Zeitspanne bis zum Einsetzen des LFO eingestellt werden. Dies ist beispielsweise für natürlich klingende Tremolo- oder Vibratoeffekte nützlich, die nicht sofort einsetzen sollen.

Werte: 0 bis 127

Attack: Bestimmt, ob der LFO nach Ablauf der Delay-Zeit abrupt oder sanft einsetzt (d.h. die LFO-Amplitude schwillt langsam an). Der eingestellte Wert ist die Zeit bis zum Erreichen der vollen LFO-Amplitude.

Werte: 0 bis 127

Shape: Hier kann die Wellenform ausgewählt werden. Folgende Wellenformen stehen zur Verfügung:

Werte: **Sine:** Eine Sinuswelle.

Saw: Eine Sägezahnwelle.

Square: Eine Rechteckwelle, nützlich z.B. für Triller.

Random: Eine Zufallswelle.

Rate: Die Frequenz, mit der der LFO schwingt

Werte: 0 bis 127

Amplitude

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓, es erscheint die Displayseite zur Einstellung der Amplitude.



Amplitude	Amp Mod:	LFO	Velo	KB
127		0	64	-63

In dieser Displayseite können Sie die Amplitude (also die Lautstärke) des Klanges sowie deren Modulation bestimmen. Neben dem Lautstärkenverlauf, der durch die Hüllkurve festgelegt wird, können Sie hiermit Tremolo- und Triller-Effekte, wie auch das Ansprechverhalten des Klanges auf Anschlagstärke einstellen.

Amplitude: Die Grundlautstärke des Klanges. Dieser Parameter ist vor allem wichtig, um Übersteuerungen zu vermeiden, die – abhängig von den Einstellungen der restlichen Parameter – früher oder später einsetzen können.

Werte: 1 bis 127

Amp Mod: Die Modulation der Amplitude. Als Quellen können der LFO, die Anschlagstärke und die Tonhöhe dienen.

Negative Werte (nur für LFO und KB möglich) invertieren die Amplituden-Modulation. Für Tonhöhe bedeutet dies beispielsweise, daß bei positiven Werten die Lautstärke bei tiefen Tönen geringer, bei hohen Tönen größer ist. Bei negativen Werten ist die Lautstärke bei tiefen Tönen größer, bei hohen Tönen geringer ist.

LFO: Der LFO. Siehe *Anhang E: Glossar* auf Seite 101.

Werte: -63 bis +63

Velo: Velocity, die Anschlagstärke. Gilt auch für empfangene MIDI-Noten.

Werte: 0 bis 127

KB: Keyboard, die Tonhöhe. Gilt auch für empfangene MIDI-Noten.

Werte: -63 bis +63

Filter

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓, es erscheint die Filter-Displayseite.



Cut	Reso	Cutoff	Mod:	EG2	LFO	Velo	KB
45	80		Off	-63	0	-15	

Diese Displayseite bietet Ihnen Parameter zur Einstellung des Filters. Das Filter ist ein Tiefpaßfilter (Siehe *Anhang E: Glossar* auf Seite 101), das durch EG2, LFO, Anschlagstärke sowie Tonhöhe gesteuert werden kann.

Cut: Die Resonanzfrequenz. Je weiter Frequenzen über dieser Frequenz liegen, desto stärker werden sie gedämpft: es entsteht ein weicherer Klang.

Reso: Die Überhöhung der Resonanzfrequenz. Je stärker diese ist, desto prägnanter ist die Resonanzfrequenz zu hören, was in einem etwas hohleren Klang resultiert.

Cutoff Mod: Die Modulation der Resonanzfrequenz. Als Quellen können die Hüllkurve 2, der LFO, die Anschlagstärke und die Tonhöhe dienen.

Negative Werte (nur für LFO und KB möglich) invertieren die Modulation.

EG2: Modulation der Resonanzfrequenz durch die Hüllkurve 2. Siehe *Anhang E: Glossar* auf Seite 101.

Werte: On / Off

LFO: Der LFO.

Werte: -63 bis +63

velo: Velocity, die Anschlagstärke. Gilt auch für empfangene MIDI-Noten.

Werte: 0 bis 127

KB: Keyboard, die Tonhöhe. Gilt auch für empfangene MIDI-Noten.

Werte: -63 bis +63



Drücken Sie die Taste **Scroll**↓, es erscheint die Displayseite zum Benennen und Abspeichern des editierten Klanges.

Benennen und Abspeichern

Sie können den Klang auf einen der 22 internen Editor-Klang-Speicher **INT E-01 - E-22**, auf einen der Editor-Klang-Speicher auf Karte **CARD E-01 - E-22** oder auf Diskette (**DISK**) speichern

Eine Beschreibung dieser Displayseite finden Sie unter *Benennen & Speichern* auf Seite 40.

Verlassen können Sie den Editier-Modus, indem Sie eine beliebige Sektions- oder Funktionstaste drücken. Haben Sie etwas verändert, so erscheint die Abfrage

Save before quitting ?		
No	YES	CANCEL

- Verlassen Sie den Editier-Modus mit **NO**, ohne abzuspeichern.
- Bestätigen Sie mit **Yes** – die Displayseite zum Benennen und Abspeichern erscheint.
- Brechen Sie mit **CANCEL** ab – Sie bleiben weiterhin im Editier-Modus.

Organ

Die Orgel-Sektion von ADAM ist eine 18-Stimmige Zugriegelorgel, deren acht Zugriegel Sie während des Spielens interaktiv über die Eingaberäder einstellen können. Im Gegensatz zu allen anderen Klangsektionen verwendet die Orgel nicht die digitalen PCM-Klänge, sondern verfügt über eine eigene spezielle Klangsynthese.

Es stehen vier programmierbare Orgel-Presets zur Verfügung, die direkt über vier Tasten aufgerufen und abgeschaltet werden.

So rufen Sie einen Orgelklang auf

- Drücken Sie eine der Tasten Organ 1-4.



Der Name des aufgerufenen Klanges wird in Display 2 angezeigt.

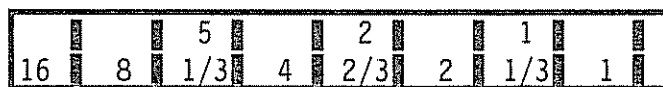
So schalten Sie die Orgel-Sektion ab

- Drücken Sie die Taste des momentan aktiven Orgel-Presets.

Die Orgel-Sektion wird ausgeschaltet und in Display 2 wird **ORGAN Off** angezeigt.

So stellen Sie die Zugriegel während des Spielens ein

1. Drücken Sie die Sektionstaste Organ.



Im Display werden die acht Register von 16' bis 1' zusammen mit Ihrer Intensität als Balken dargestellt.

2. Betätigen Sie das Eingaberad unter dem gewünschten Register nach oben (zum Display hin), so wird der Zugriegel voll ausgezogen, betätigen Sie es nach unten, so wird er eingeschoben.

Beachten Sie daß Einstellungen, die Sie so vornehmen, nur temporär sind. Wenn Sie auf ein anderes Organ-Preset umschalten, gehen sie verloren.

Sie können – während die Zugriegel angezeigt werden – auch auf ein anderes Preset umschalten. Die entsprechende Zugriegeleinstellung wird sofort angezeigt.

Sie können die Drehrichtung auch ändern, damit die sie der tatsächlichen Zugrichtung von Zugriegeln entspricht: wenn Sie die Eingaberäder nach unten betätigen. Genauer finden Sie im folgenden Abschnitt zum Editieren von Orgeln.

Editieren von Orgel-Klängen

Natürlich können Sie die Orgel-Klänge auch permanent verändern, so daß die Veränderungen auch nach dem Umschalten auf ein anderes Organ-Preset erhalten bleiben.

So bearbeiten Sie Orgel-Klänge

1. Drücken Sie die Taste **Edit** und anschließend die Sektionstaste **Organ**.

Ist kein Orgel-Preset selektiert, so erscheint die Anzeige

EDIT which Organ ?
-- Select Organ Button --

2. Drücken Sie eine der Tasten **Organ 1-4**

oder

1. Drücken Sie die Sektionstaste **Organ** und anschließend die Taste **Edit**.

Ist kein Orgel-Preset selektiert, so werden Sie wiederum aufgefordert, einen Orgel-Klang auszuwählen.

2. Drücken Sie eine der Tasten **Organ 1-4**.

Es erscheint die erste Displayseite des Orgel-Editors. Folgende Parameter stehen Ihnen zur Verfügung:

Type	Vib.Rate	Dpth	Trsp	Det	DrawBars
Normal	30	42	0	0	up

Type: Ein klanglicher Grundcharakter, den Sie als Ausgangsbasis verwenden können.

Werte: Normal, Bright, Dark, Muddy, Fuzzy und Creamy.

Vib.Rate: Die Geschwindigkeit des Vibratos, das Sie mit der Taste **Vibrato** aktivieren können.

Werte: 0 - 31

Dpth: Die Stärke des Vibratos.

Werte: 0 - 127

Beachten Sie, daß auch der momentane Zustand der Taste **Vibrato** mit dem Orgel-Preset abgespeichert wird.

Trsp: Transponierung der Orgel um 2 Oktaven in Halbtonschritten.

Werte: -24 bis +24

Detune: Hiermit können Sie den Orgelklang verstimmen.

Werte: -63 bis +63

DrawBars: Sie können damit festlegen, ob die Zugriegel durch Nachobendrehen der Eingaberäder herausgezogen werden, oder durch Nachuntendrehen. Zweiteres entspricht eher der tatsächlichen Bewegungsrichtung von Zugriegeln.

Werte: down / up

Zugriegel

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓, es erscheint die Zugriegel-Displayseite.

16	8	5	4	2	1	1	1
		1/3	2/3	2	1/3	1	



In dieser Displayseite finden Sie die acht Zugriegel von 16' bis 1'. Beachten Sie, daß die hier gemachten Einstellungen nur für den einen Klang gelten, den Sie gerade editieren.

Leslie

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓, es erscheint die Leslie-Displayseite.

L.Diameter	SlowSpeed	FastSpeed	SpeedChng
T 30 B 51	T 15 B 17	T 43 B 99	Rate 16



Hier können Sie für den Leslie-Effekt Einzelheiten bestimmen. Die Parameter können für die Emulation des Tiefton-Rotationslautsprechers (**B**) und des Hochton-Rotationslautsprechers (**T**) separat eingestellt werden.

L.Diameter: Rotordurchmesser des Leslies.

Werte: 0 - 127

SlowSpeed: Langsame Rotationsgeschwindigkeit.

Werte: 0 - 127

FastSpeed: Schnelle Rotationsgeschwindigkeit.

Werte: 0 - 127

SpeedChngRate: Hochlauf- bzw. Abbremsgeschwindigkeit von einer Rotationsgeschwindigkeit zur anderen.

Werte: 0 - 127

Beachten Sie, daß auch der momentane Zustand der Leslie-Tasten **SLOW** und **FAST** mit dem Orgel-Preset abgespeichert wird.

Benennen und Abspeichern

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓, es erscheint die Displayseite zum Benennen und Abspeichern

Unter **Write to** wird automatisch das Orgel-Preset angezeigt, das Sie zum Editieren ausgewählt hatten. Sie können jedoch jedes der Presets 1-4 wie auch **Disk** auswählen. Siehe *Benennen & Speichern* auf Seite 40.

Diese Displayseite kann auch durch gleichzeitiges Drücken von **REC** und der betreffenden **Organ** Taste aufgerufen werden



Die Klangsektionen

Beachten Sie bitte, daß sämtliche Einstellungen der folgenden Tasten und Regler, die während des Editierens gemacht werden, permanent mit dem Organpreset mitabgespeichert werden:

- Leslie-Taste **Slow**: Die langsame Rotationsgeschwindigkeit des Leslie.
- Leslie-Taste **Fast**: Die schnelle Rotationsgeschwindigkeit des Leslie.
- Regler **Overdrive**: Eine Verzerrungseffekt, der für Rockorgelsounds interessant ist. Versuchen Sie diesen Effekt auch im Zusammenspiel mit dem Leslie.
- Taste **Sustain**: Dieser Parameter bestimmt, der ein Klang nach dem Loslassen der Tasten mit der als Release eingestellten Zeit ausklingen soll, oder ob diese Ausklingzeit manuell mit dem Regler eingestellt werden kann. Siehe *Anhang E: Glossar* auf Seite 101.
- Regler **Sustain**: Bestimmt die Länge des manuell eingestellten Sustain.
- Taste **Perc. 2nd**: Es wird zur Einschwingphase des Klanges ein 4'-Register gemischt, was einen etwas perkussiveren Klang ergibt.
- Taste **Perc 3rd**: Es wird zur Einschwingphase des Klanges ein 2 2/3'-Register gemischt.
- Regler **Perc**: Die Stärke des Perc-Effektes.
- Taste **Key Click**: Es wird ein klickendes Geräusch zum Klang gemischt, der sogenannte »spuckende Register« nachahmt.
- Regler **Key Click**: Die Stärke des Key Click -Effektes.
- Taste **Vibrato**

DRUMS

Die Drums-Sektion verfügt über 180 PCM-Drumsounds. Im Unterschied zu den anderen Klang-Sektionen wird bei dieser Sektion jeder Klang durch eine andere Taste (oder MIDI-Note) angesteuert. Somit ist nur ein MIDI-Kanal nötig.

Es stehen zehn vorprogrammierte Drumsets mit unterschiedlichen Klang-Zusammenstellungen sowie weitere acht User-Drumsets zur Verfügung.

Zusätzlich können noch acht weitere User-Drumsets auf Karte abgelegt werden.

Die Klänge der Drumsets sind in fünf Klanggruppen, BDR, SNR, CYM, PER und TOM organisiert, die einzeln in ihrer Lautstärke regelbar sind.

So wählen Sie ein Drumset aus und stellen Lautstärken und Effekte ein

1. Drücken Sie die Taste **Drums**. Es erscheint die erste Drumset-Displayseite.

Drumset	FX1	FX2
Standard	100	50



2. Wählen Sie unter **Drumset** das gewünschte Drumset aus:

Werte: Standard, RoomSet, PowerSet, ElecSet, TR-808, TR-909, Jazz-Set, BrushSet, Orch-Set, FX-Set, UserDr01-08

FX1: Der Effekt 1-Anteil für die Drums-Sektion.

Werte: 0 - 127

FX2: Der Effekt 2-Anteil für die Drums-Sektion.

Werte: 0 - 127

3. Drücken Sie die Taste **Scroll**. Es erscheint die Displayseite zur Einstellung der Drumset-Lautstärken.

VOL	BDR	SNR	CYM	PER	TOM
127	127	127	127	127	127



4. Stellen Sie unter **VOL** die Lautstärke für die Drums-Sektion ein.

Werte: 0 - 127

5. Stellen Sie die Lautstärken für die Drumsound-Gruppen BDR, SNR, CYM, PER und TOM ein.

Werte: 0 - 127

Beachten Sie, daß diese Lautstärken nicht nur für das aktuelle Drumset gelten, sondern für die gesamte Drums-Sektion.

Drücken Sie die Sektionstaste **Drums** erneut, um die Drumset-Info Displayseiten zu verlassen.

Sie können die verschiedenen Drumsets auch bearbeiten und als eines der acht User-Sets oder auf Diskette abspeichern.

Editieren von Drumsets

So bearbeiten Sie Drumsets

1. Drücken Sie die Taste **Edit** und anschließend die Sektionstaste **Drums**.
oder

Drücken Sie die Sektionstaste **Drums** und anschließend die Taste **Edit**.

Es erscheint die Displayseite zur Auswahl des Drumsets, das Sie bearbeiten wollen.

EDIT	Drumset	
Drumset	Standard	OK

2. Wählen Sie unter **Drumset** das gewünschte Drumset aus.
Drehen Sie das Eingaberad unter **OK**.

Key	Sample	Group	Excl
C1	10 KickDrm1	HEAR	BDR NO SAVE

Es erscheint die Displayseite zum Editieren des Drumsets. Hier können Sie die einzelnen Keyboard-Tasten bzw. MIDI-Noten mit einem Drumsound belegen. Diesen Drumsound können Sie auch einer Soundgruppe zuordnen. Diese Soundgruppen können Sie im Drums-Info einzeln in ihrer Lautstärke regeln. Siehe Seite 57.

Key: Die Note, die Sie mit einem Drumsound belegen.

Werte: C1 - C8

Sample: Der Drumsound, mit dem Sie die Note belegen.

Werte: 180 Drum-Samples

HEAR: Damit können Sie den gewählten Drumsound anhören.

Group: Die Soundgruppe, zu der der Drumsound gehören soll. Auf die Soundgruppe BDR wirken keine Effekte.

Werte: BDR, SNR, CYM, PER und TOM

Excl: Hier können Sie den gewählten Drumsound einer von zehn Exclusive-Groups (oder keiner) zuordnen. Alle Drumsounds, die sich in der selben Exclusive-Group befinden, schalten einander gegenseitig ab. Dies ist für eine Reihe von Drumsounds wichtig, damit sie realistisch klingen. Beispiele: Open HiHat und Closed HiHat; Long Whistle und Short Whistle; Open Conga und Mute Conga etc.

Werte: NO, 1 - 10

SAVE: Ruft die Displayseite zum Benennen und Abspeichern auf. Sie können auf einen der acht User-Plätze, auf einen der acht Card-Plätze oder auf Diskette speichern.

Genaueres zum Benennen und Abspeichern finden Sie unter *Benennen & Speichern* auf Seite 40.

Verlassen können Sie den Editier-Modus, indem Sie eine beliebige Sektions- oder Funktionstaste drücken. Wenn Sie etwas verändert haben erscheint die Abfrage

Save before quitting ?		
No	YES	CANCEL

- Verlassen Sie den Editier-Modus mit **NO**, ohne abzuspeichern.
- Bestätigen Sie mit **Yes** – die Displayseite zum Benennen und Abspeichern erscheint.
- Brechen Sie mit **CANCEL** ab – Sie bleiben weiterhin im Editier-Modus.

Pads

ADAM bietet Ihnen die Möglichkeit, Drumsounds von Hand auszulösen. Hierfür stehen Ihnen vier Tasten Pad 1-4 zur Verfügung. Die Pads können frei mit Drumsounds belegt werden.



So belegen Sie die Pads mit Drumsounds

1. Drücken Sie die Funktionstaste **Utility**. Es öffnet sich die Displayseite zur Auswahl von Utilities.
2. Betätigen Sie das Eingaberad unter **Program**. Es erscheint die Displayseite zur Programmierung der Pads.



Drum	Pad	Sample
PADS	1	10 KickDrml
HEAR EXIT SAVE		

3. Wählen Sie unter **Pad** das Pad aus, das Sie belegen wollen.
4. Wählen Sie unter **sample** einen Drumsound aus.

Mit **HEAR** können Sie das gewählte Sample anhören.

EXIT beendet die Pad-Belegung, die getroffene Auswahl geht verloren.

SAVE speichert die Zuordnung ab.

Manual Drums

Sie können Drum-Klänge des angewählten Drumsets auch über die Keyboardtastatur spielen. Diese Funktion ist besonders im Zusammenspiel mit Styles oder dem Recorder interessant.

So spielen Sie Drumsets über die Tastatur

- Drücken Sie die Taste **Manual Drums**.

Beachten Sie, daß in diesem Modus keine weiteren Klang-Sektionen mit der Tastatur angesteuert werden können.



Effekte

ADAM bietet zwei voneinander unabhängige digitale Effekte, die Sie mit den Klangsektionen, den Style- wie auch den Recorder-Spuren getrennt ansteuern können. Siehe Seite 43.

Effect 1 bietet sechs unterschiedliche Hall-Algorithmen, Effect 2 vier Delays (Echo), vier Chorus- und zwei Flanger-Effekte.

So wählen Sie den Effekt für Effect 1 und 2 aus

1. Drücken Sie die Taste **EFX**. Es erscheint die Displayseite zur Auswahl der Effekt-Algorithmen



Effect 1	Vol	Effect 2	Vol
Room 1	127	Chorus 2	127

2. Wählen Sie unter **Effect 1** einen der sechs Halleffekte.
3. Stellen Sie unter **Vol** den Gesamtpegel für Effect 1 ein. Alle Effektanteile, die Sie in Sektionen einstellen, sind von diesem Effektpegel abhängig.
4. Wählen Sie unter **Effect 2** einen der Effekte
5. Stellen Sie unter **Vol** den Gesamtpegel für Effect 2 ein. Alle Effektanteile, die Sie in Sektionen einstellen, sind von diesem Effektpegel abhängig.

Verlassen können Sie die Effekt-Displayseite, indem Sie eine beliebige Sektionstaste drücken.

Es kann Situationen geben, in denen Sie gerne die komplette Effekt-Sektion schnell und problemlos abschalten wollen.

Dies können Sie mit der Taste **EFX Bypass**. Die LED dieser Taste leuchtet und die Effekte werden stummgeschaltet, es werden aber keine Effekt-Parameter verstellt.



Nochmaliges Drücken dieser Taste schaltet die Effekte wieder ein.

Editieren von Effekten

Die unter Effect 2 auswählbaren Effekte können Sie auch nach Ihrem Geschmack verändern

So editieren Sie Effekte

- Drücken Sie die Taste **Edit** und anschließend die Sektionstaste **EFX**.
- oder

Drücken Sie die Sektionstaste **EFX** und anschließend die Taste **Edit**

Es erscheint die Displayseite mit den Effect 2-Parametern:

Effect 2:	Time	Feedback
Delay 1	47	47

Effect 2: Der Effektspeicher, den Sie bearbeiten wollen

Werte: Delay 1-4, Chorus 1-4 und Flanger 1-2

Je nachdem, was für einen Effekt Sie gewählt haben, erscheinen unterschiedliche Parameter

Für Delay 1-4

Time: Die Verzögerungszeiten (also die Geschwindigkeit) des Echos. Kleine Werte sind kurze Verzögerungszeiten.

Werte: 7 bis 134

Feedback: Die Wiederholungsrate. Kleine Werte produzieren wenige Wiederholungen.

Werte: 7 bis 134

Für Chorus 1-4 und Flanger 1-2

Speed: Die Modulationsgeschwindigkeit.

Werte: 0 bis 127

Depth: Die Modulationsstärke.

Werte: 0 bis 127

Die Änderungen sind permanent und brauchen deshalb nicht abgespeichert werden.

Styles

Die Style-Sektion verfügt über 6 Spuren – Acc 1-3 (Melodie und Begleitinstrumente), Organ, Bass und Drums – und bietet Ihnen 40 vorprogrammierte Rhythmen. Die Spuren steuern Klänge der PCM-Klangerzeugung/Orgel an.

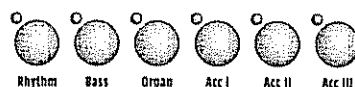


ACHTUNG! Beachten Sie, daß Styles und der Recorder nicht gleichzeitig laufen können.

Style-Spuren

Die einzelnen Spuren der Style-Sektion können an- und ausgeschaltet werden; die Spurauswahl für jeden Style bleibt erhalten.

So wählen Sie Style-Spuren an oder ab



- Drücken Sie die gewünschten von sechs Spurenschaltern unterhalb der Style-Matrix. Die sechs Spuren der Styles – Rhythm, Bass, Organ, Acc I, Acc II und Acc III – werden auf diese Weise an- und ausgeschaltet. Ist eine Spur ein, so wird dies durch die LED (grün) signalisiert.

Werden für einen Style einige Spuren abgeschaltet, so bleibt diese Spurenkonfiguration für den betreffenden Style erhalten, auch wenn zwischenzeitlich ein anderer Style aufgerufen wurde.



Full Style: Ist die Taste **Full Style** gedrückt, so sind generell alle Spuren angeschaltet.

Full Style überschreibt jedoch nicht die Spuranwahl, sondern hebt sie nur temporär auf. Wird **Full Style** deaktiviert, so ist wieder für jeden Style die bisher gemachte Spuranwahl aktuell.

Jeder Style besteht aus mehreren Teilen (Intro/End, Original, Variation, Fill 1 und Fill 2), die in Echtzeit während der Wiedergabe aufgerufen werden können.

Style-Info

Styles können direkt über die Matrix ausgewählt werden, wie unter *Matrixfelder und Klang-/Style-Anwahl* auf Seite 37 beschrieben. Das Tempo wird mit dem Regler **Tempo** eingestellt und in Display 1 angezeigt. Styles können jedoch auch über die Eingaberäder gewählt werden. Dies geschieht im Sektionen-Info, wo auch noch die Lautstärken und das Tempo geändert, wie auch Styles geladen und abgespeichert werden können.

So rufen Sie das Style-Info auf

- Drücken Sie die Sektionstaste **Style**. Das Style-Info öffnet sich.

Tempo	Style	DISK
♩=120	1 2/4March	LOAD SAVE

Tempo: Das Tempo der Style-Sektion. Dieses Tempo gilt für die gesamte Sektion und nicht nur für den angewählten Style. Es kann auch mit dem Regler **Tempo** verändert werden.



Wird dieser Regler betätigt, während eine andere Displayseite angezeigt wird, so wird kurzzeitig auf die Hauptseite umgeschaltet. Anschließend erscheint wieder die vorherige Displayseite.

Taste Preset Tempo: Beim Umschalten von Styles wird für jeden Style das original programmierte Tempo eingestellt. Ist diese Taste abgeschaltet, so bleibt das eingestellte Tempo auch nach dem Umschalten auf einen neuen Style erhalten. Dies ist dann nützlich, wenn bei einem Auftritt ein neuer Song angewählt wird, das Tempo aber nicht verändert werden soll.

Das Tempo der Style-Sektion ist auch über MIDI-Clock extern steuerbar. Eine Erklärung der MIDI-Clock finden Sie in *Anhang E: Glossar* auf Seite 101. Wie Sie die MIDI-Clock-Steuerung aktivieren, finden Sie unter *MIDI* auf Seite 80.

style: Hier können Sie den aktuellen Style auswählen.

DISK LOAD: Sie können Styles von Diskette laden. Diese werden in einen speziellen Style-Speicher Nummer 0, namens BUFFER geladen. Von diesem Speicher aus kann der geladene Style auf einen beliebigen User-Style kopiert werden.

Styles können auch direkt in die User-Speicher geladen werden. Dies ist mit den Disk-Funktionen der Utility-Displayseiten möglich, siehe *Disk* auf Seite 84.

So laden Sie einen Style von Diskette

1. Drehen Sie das Eingaberad unter **DISK LOAD**. Es erscheint die Displayseite zum Laden von Styles.

LOAD	Path A:*.AST
DISK	DISCO .AST CANCEL LOAD

2. Wählen Sie mit einem der mittleren zwei Eingaberäder den gewünschten Style oder ein Verzeichnis an.

CANCEL: Bricht den Ladevorgang ab.

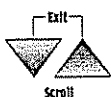
CD: Erscheint, wenn Sie ein Verzeichnis angewählt haben und wechselt in dieses

LOAD: Erscheint, wenn Sie einen Style angewählt haben und lädt den angewählten Style in den Buffer (Style Nr. 0).

Es erscheint wieder das Style Info.

SAVE: Sie können einen Style in einen der acht User-Speicher, einen der 40 Card-Speicher oder auf Diskette speichern. Beachten Sie, daß sich ein User-Style nicht auf sich selbst (also den gleichen Platz) speichern läßt.

Genauer zum Benennen und Speichern finden Sie unter *Benennen & Speichern* auf Seite 40



Lautstärken

Drücken Sie eine **Scroll**-Taste und die Displayseite zur Einstellung der Spurlautstärken erscheint.

DRM	BAS	ORG	AC1	AC2	AC3
100	100	100	100	100	100

Beachten Sie, daß die hier eingestellten Lautstärken für alle Styles gleichzeitig gelten, d.h. sie werden beim Umschalten der Styles nicht verändert. Dies ist nützlich, um sich beispielsweise bei Auftreten an die Raumakustik anzupassen.

Betätigen Sie die Eingaberäder unter den entsprechenden Spurnamen, um die Lautstärke einzustellen.

Werte: 0 - 127

Sie können die Spurlautstärken auch für jeden Style gesondert einstellen; siehe *Lautstärke* auf Seite 71

Style-Wiedergabe

Unter den Eingaberädern finden Sie die Tasten zur Steuerung der Style-Wiedergabe.



Start / Stop: Je nachdem, ob die Style-Wiedergabe momentan läuft oder nicht, wird sie begonnen oder beendet.

Intro / End: Wenn die Style-Sektion vorher angehalten war, wird mit dem Intro, einem Einleitungsteil begonnen. Im Anschluß wird auf Original umgeschaltet.

Wenn die Style-Sektion bereits läuft, wird auf einen End-Teil umgeschaltet. Im Anschluß wird die Style-Wiedergabe beendet.

Original: Dies ist der eigentliche Hauptteil eines Styles. Er läuft so lange ab, bis Sie einen anderen Teil wählen oder die Style-Wiedergabe stoppen.

Variation: Quasi ein zweiter, alternativer Hauptteil. Er läuft so lange ab, bis Sie einen anderen Teil wählen oder die Style-Wiedergabe stoppen.

Fill 1: Ein Zwischenteil. Nach Ablauf von Fill 1 wird automatisch auf Original umgeschaltet. Ist die Style-Sektion angehalten, so wird mit der Wiedergabe dieses Teil gestartet.

Fill 2: Ein Zwischenteil. Nach Ablauf von Fill 2 wird automatisch auf Variation umgeschaltet. Ist die Style-Sektion angehalten, so wird mit der Wiedergabe dieses Teil gestartet.

Sie können den Style auch mit der Keyboard-Tastatur starten. Dies ist besonders im Bühnenbetrieb nützlich.

So starten Sie Styles mit dem Keyboard

1. Drücken Sie die Taste **Key Start**.
2. Aktivieren Sie den Teil, mit dem Sie beginnen wollen: Intro, Original, Variation, Fill1 oder Fill2.

Der angewählte Style beginnt in dem Moment mit der Wiedergabe, in dem die Akkorderkennung den ersten gegriffenen Akkord erkennt.

Das gewünschte Tempo kann auch »aus dem Stegreif« eingegeben werden. Dies geschieht über die Taste **Tap Tempo**, auf der Sie das Tempo eintippen können.

ADAM bildet aus den eingetippten Schlägen einen Durchschnittswert, aus dem das Tempo abgeleitet wird.

Das so eingegebene Tempo wird im Display angezeigt (wenn die Main- oder die Style-Bildschirmseite angezeigt wird).

Ist die Wiedergabe angehalten, so wird mit dem eingetippten Tempo gestartet; wird wiedergegeben, so wird das Tempo auf das eingetippte geändert.

Wenn Sie wollen, daß mit der Style-Wiedergabe einen Takt lang ausgesetzt wird, so drücken Sie die Taste **Bar Pause**; der laufende Style wird stummgeschaltet, bis das Ende des aktuellen Taktes erreicht ist.

Akkordsteuerung

Die Arrangements der Style-Sektion sind mit der Split-Zone Chords per Tastatur steuerbar. (Wie Sie Split-Zonen einstellen, finden Sie unter *Keyboard Split* auf Seite 42).

Hierfür gibt es verschiedene Modi. Anwahl der Modi mit den Tasten über den Pads.



Single Finger: Die Tonlage wird durch Drücken einer Note auf dem Keyboard bestimmt.

Werden Mehrklänge gespielt, so wird auch der Akkord erkannt. Werden keine Noten gespielt, so läuft nur noch die Rhythm-Sektion weiter (Chord Memory Off).

Nochmaliges Drücken deaktiviert die Funktion.

Finger Chord: Es muß mindestens ein Dreiklang gespielt werden, damit ein Akkord erkannt wird. Ansonsten läuft nur die Rhythmus-Sektion. Werden keine Noten gespielt, so läuft nur noch die Rhythm-Sektion weiter (Chord Memory Off).

Nochmaliges Drücken deaktiviert die Funktion.

Chord Memory: Die gespielten Noten bleiben erhalten, auch wenn momentan keine Tasten gedrückt werden.

Bass to Lowest: Die Bass-Spur wird gesondert geführt und zwar durch den tiefsten gegriffenen Ton. Somit kann der Bass durch Spielen von Umkehrungen verändert werden.



Editieren von Styles

Ein Style besteht aus folgenden Parts (Teilen): Origin, Vari, Intro, Ending, Fill1 und Fill2

Für jeden Part gibt es drei verschiedene Begleitpattern: minor, major, 7th.

Styles können aufgenommen, bearbeitet, kopiert und gelöscht werden. Dies geschieht in den Edit-Displayseiten der Style-Sektion.

Wenn Sie Spuren editieren, so wird diejenige Spur, die durch die Aktion verändert wird durch eine rot leuchtende LED in der Spur-Matrix gekennzeichnet.

So rufen Sie den Edit-Modus der Style-Sektion auf

- Drücken Sie die Taste **Edit** und anschließend die Sektionstaste **Style**.

EDIT which Group ? -- Select Button --

oder

Drücken Sie die Sektionstaste **Style** und anschließend die Taste **Edit**.

Es erscheint die Displayseite zur Auswahl des Styles, den Sie bearbeiten wollen.

EDIT	Style	DISK
Style	33 Disco	LOAD SAVE

style: Wählen Sie hier den Style aus, den Sie editieren wollen.

DISK LOAD: Sie können Styles von Diskette laden. Diese werden in einen speziellen Style-Speicher Nummer 0, namens **BUFFER** geladen.

SAVE: Sie können einen Style in einen der acht User-Speicher, einen der 40 Card-Speicher oder auf Diskette speichern. Beachten Sie, daß sich ein User-Style nicht auf sich selbst (also den gleichen Platz) speichern läßt.

Genauer finden Sie unter *Benennen & Speichern* auf Seite 40.



Drücken Sie die Taste **Scroll** oder betätigen Sie das Eingaberad unter **EDIT Style** nach unten. Je nachdem, ob Sie einen vorprogrammierten (auch Buffer) oder einen User-Style angewählt haben, erscheint die Displayseite **Init/Resize** (für User-Styles) oder die Displayseite **Sound 1**.

Init/Resize

Initialisieren von Teilen eines Styles

INIT	Style	Part	Chord
	U1 -Empty-	Origin	minor OK

Die erste der Init/Resize-Displayseiten. Hier können Sie Parts von User-Styles initialisieren. Diese Funktion brauchen Sie, wenn Sie Parts eines User-Styles neu aufnehmen wollen. Dabei werden alle Noten des ausgewählten Parts gelöscht.

style: Der Style, dessen Part initialisiert werden soll.

part: Der Teil des Styles, der initialisiert werden soll.

Werte: Origin, Vari, Intro, Ending, Fill1, Fill2.

chord: Legt fest, welche Akkorde bearbeitet werden.

Werte: minor (Moll), major (Dur), 7th (Dominantseptim), None, All

OK: Führt die Initialisierung aus. Bestätigen mit **Yes**, Abbrechen mit **No**.

Wird bei Chords **All** ausgewählt, so kann der komplette Part (alle Chords) in einem Arbeitsgang initialisiert (alle Noten gelöscht) werden. Es erscheint folgende Displayseite, die sich durch den Parameter **Bars** von der vorherigen unterscheidet:

INIT	Bars	Style	Part	Chord
	4	U1 -Empty-	Origin	All OK

Bars: Die gewünschte Länge des Parts in Takten (alle Chords)

Werte: 1 bis 128

OK: Führt die Initialisierung aus, legt also die Länge des Parts fest. Bestätigen mit **Yes**, Abbrechen mit **No**.

Länge von Teilen eines Styles verändern

Wird bei Chords **None** ausgewählt, so kann dem kompletten Part eine neue Länge zugewiesen werden. Es erscheint folgende Displayseite:

RESIZ	Bars	Style	Part	Chord
	4	U1 -Empty-	Origin	None OK

Bars: Die neue Länge des Parts in Takten.

Werte: 1 bis 128

OK: Verlängert oder Verkürzt den Part. Bestätigen mit **Yes**, Abbrechen mit **No**.

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓, es erscheint die Displayseite **INIT 2**, in der Sie einen kompletten Style initialisieren können.

INIT 2	Style	Beat	Tempo
	U1 -Empty-	4/4	120 OK



Styles

So initialisieren Sie einen kompletten Style

style: Der Style, der initialisiert werden soll, wird hier ausgewählt. Um einen Style von Card zu wählen, muß diese aktiviert sein. Die Anwahl kann auch über die Matrix erfolgen.

Beat: Die Taktart, die der initialisierte Style erhält.

Tempo: Das Tempo, das der initialisierte Style erhalten soll.

OK: Führt die Änderung aus. Bestätigen mit **Yes**, Abbrechen mit **No**.



Kopieren von Teilen (Parts)

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓ oder betätigen Sie das Eingaberad unter **INIT 2** nach unten. Es erscheint die Displayseite zum Kopieren von Teilen.

Copy PART	U1 -Empty-	Origin minor
from	1 2/4March	Ending minor OK

In der oberen Zeile des Displays werden der Ziel-Style, der Ziel-Teil sowie die Ziel-Harmonie angezeigt, d.h. Style, Teil und Harmonie *in* den Sie kopieren. Die Ziel-Harmonie wird durch den Kopiervorgang überschrieben. Sie können Style, Teil und Harmonie in der Displaypage **INIT** bzw. **RESIZ** auswählen. Den Style können Sie auch direkt an der Matrix wählen. Den Zielteil können Sie mit dem fünften Eingaberad von links anwählen.

In der zweiten Zeile können Sie Quell-Style, der Quell-Teil sowie die Quell-Harmonie auswählen, d.h. Style, Teil und Harmonie *von* denen Sie kopieren wollen (Quell- und Zielharmonie sind immer identisch).

OK: Löst den Kopiervorgang aus. Bestätigen mit **Yes**, Abbrechen mit **No**.



Kopieren von Styles

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓ oder betätigen Sie das Eingaberad unter **Copy PART from** nach unten. Es erscheint die Displayseite zum Kopieren von Styles.

Copy STYLE	U1 -Empty-	
from	1 2/4March	OK

In der oberen Zeile des Displays wird der Ziel-Style angezeigt, d.h. der Style *in* den Sie kopieren. Der Ziel-Style wird durch den Kopiervorgang überschrieben. Sie können den Style in den Displayseiten **EDIT style**, **INIT** bzw. **RESIZ** sowie **INIT 2** auswählen. Den Style können Sie auch direkt an der Matrix wählen.

Darunter können Sie den Quell-Style auswählen, d.h. den Style von dem Sie kopieren wollen.

OK: Löst den Kopiervorgang aus. Bestätigen mit **Yes**, Abbrechen mit **No**.

Aufnahme / Editieren

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓ oder betätigen Sie das Eingaberad unter **Copy STYLE from** nach unten. Es erscheint die Displayseite zur Auswahl von Styles für Aufnahme und Editieren. Diese Displayseite kann einfach durch Betätigen der Taste **REC** aufgerufen werden.

RECORD/EDIT:	Style	Part Chord
	U1 -Empty-	Origin major OK

Wählen Sie unter **style** den Style aus, den Sie aufnehmen oder bearbeiten wollen.

Wählen Sie unter **Part** den Teil aus, den Sie aufnehmen oder bearbeiten wollen.

Wählen Sie unter **Chord** die Harmonie aus, die Sie aufnehmen oder bearbeiten wollen.

Betätigen Sie das Eingaberad unter **OK**. Es erscheint die Displayseite **RECORD 2** und die Taste **REC** blinkt

RECORD 2	Track	Sound	
Bar: 01	Rhyth	Standard	EXIT

Bar: Zeigt den aktuellen Takt des Parts an.

Track: Die Spur, die Sie aufnehmen wollen.

Werte: Rhyth, Bass, Organ, Acc 1-3

Sound: Der Klang für diese Spur.

EXIT: Beendet den Aufnahmemodus. Es erscheint die Abfrage

Keep changes made to Style U1 PasoDobl ?		
NO	YES	CANCEL

- Verlassen Sie den Aufnahme-Modus mit **NO**, ohne abzuspeichern. Es erscheint die Displayseite zur Auswahl von Styles für Aufnahme und Editieren.
- Bestätigen Sie mit **Yes** – die Aufnahme wird behalten. Es erscheint die Displayseite zur Auswahl von Styles für Aufnahme und Editieren.
- Brechen Sie mit **CANCEL** ab – Sie bleiben weiterhin im Aufnahme-Modus.

Drücken Sie die Taste **Scroll** ↑. Es erscheint die Displayseite **RECORD 1**.

RECORD 1	Track	Mode	Source	Click	Pre
Bar: 01	Rhyth	Repl	Keyb	On	2Bar

Bar: Zeigt den aktuellen Takt des Parts an.

Track: Die Spur, die Sie aufnehmen wollen. Die LED dieser Spur und signalisiert Aufnahmebereitschaft.

Werte: Rhyth, Bass, Organ, Acc 1-3

Mode: Der Aufnahmemodus.

Werte: Repl, Dubb

Repl ersetzt das bereits bestehende Material.

Dub mischt das eingespielte Material mit dem bereits bestehenden.

Source: Legt die Aufnahmequelle fest.

Werte: Keyboard oder MIDI

Click: Metronom zur Aufnahme

Werte: Off / On

Pre: Vorzähler zur Aufnahme

Werte: Off, 1Bar (Takt), 2Bar



Ausgelöst wird die Aufnahme durch Drücken der Taste **Start/Stop**. Die LED der gewählten Spur leuchtet rot und die Taste **Rec** leuchtet ebenfalls.



Beenden Sie die Aufnahme durch erneutes Drücken der Taste **Start/Stop**, die Taste **Rec** blinkt wieder.



Editieren

Wenn Sie von der Displayseite **RECORD 1** aus die Taste **Scroll**↑ oder von der Displayseite **RECORD 2** aus die Taste **Scroll**↓ drücken, so erscheint die Displayseite **EDIT**.

EDIT	Track	Select	Value
Bar: 00	Rhyth	Quant	1/4T EXIT OK

In dieser Displayseite können die Style-Spuren bearbeitet werden.

Bar: Zeigt den aktuellen Takt des Parts an.

Track: Die Spur, die bearbeitet werden soll.

Werte: Rhyth, Bass, Organ, Acc 1-3

Select: Die Bearbeitungsfunktion.

Werte: Quant, Length, Transp, Vel

Quant: Quantisieren der Noten.

Length: Die Länge der Noten (nicht bei Rhythm).

Transp: Transponieren der Noten (nicht bei Rhythm).

Vel: Die Anschlagstärke der Noten.

Value: Der Wert für die Funktion

Quant: 1/2 bis 1/16T; **T** bedeutet triolisches Raster

Length: 10 % bis 250 %

Transp: -24 bis +24

Vel: -127 bis +127

OK: Führt die Funktion aus. Bestätigen mit **Yes**, Abbrechen mit **No**.

EXIT: Beendet den Editier-Modus. Es erscheint die Abfrage

Keep changes made to Style U1 PasoDobl ?		
NO	YES	CANCEL

- Verlassen Sie den Editier-Modus mit **NO**, ohne abzuspeichern. Es erscheint die Displayseite zur Auswahl von Styles für Aufnahme und Editieren.
- Bestätigen Sie mit **Yes** – die Änderungen werden behalten. Es erscheint die Displayseite zur Auswahl von Styles für Aufnahme und Editieren.
- Brechen Sie mit **CANCEL** ab – Sie bleiben weiterhin im Editier-Modus.

Abspielparameter

Klänge

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓ oder betätigen Sie das Eingaberad unter **RECORD/EDIT** nach unten. Es erscheint die Displayseite **Sound 1**

Sound 1	Rhythm	Bass	33	Org
	Standard	Acoustic	Organ 1	

Dies ist die erste Displayseite, die Sie erreichen, wenn Sie einen Werks-Style bearbeiten.

Beachten Sie, daß alle Parameter, die Sie in den folgenden Displayseiten einstellen nicht abgespeichert werden brauchen. Sie bleiben erhalten, bis sie wieder verändert oder mit einer Restore-Funktion (siehe *Restore* auf Seite 83) initialisiert werden.

Sie können hier die Klänge für die Style-Spuren Rhythm, Bass und Organ festlegen. Die Spur Organ kann mit jedem beliebigen Klang belegt werden, nicht nur mit Orgel-Klängen.

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓ oder betätigen Sie das Eingaberad unter **Sound 1** nach unten. Es erscheint die Displayseite **Sound 2**.

Sie können hier die Klänge für die Style-Spuren Acc 1-3 festlegen.

Lautstärke

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓ oder betätigen Sie das Eingaberad unter **Sound 2** nach unten. Es erscheint die Displayseite **LEVEL**.

	DRM	BAS	ORG	AC1	AC2	AC3
LEVEL	127	100	50	63	0	100

Sie können hier die Lautstärken für die Style-Spuren einstellen. Diese Lautstärken beziehen sich nur auf den angewählten Style.

Werte: 0 bis 127

Effekte

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓ oder betätigen Sie das Eingaberad unter **LEVEL** nach unten. Es erscheint die Displayseite **EFFCT 1**.

	DRM	BAS	ORG	AC1	AC2	AC3
EFFCT1	127	100	50	63	0	100

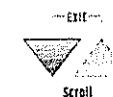
Sie können hier die Anteile für Effekt 1 für die Style-Spuren einstellen. Diese Einstellungen beziehen sich nur auf den angewählten Style.

Werte: 0 bis 127

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓ oder betätigen Sie das Eingaberad unter **EFFCT 1** nach unten. Es erscheint die Displayseite **EFFCT 2**.

Sie können hier die Anteile für Effekt 2 für die Style-Spuren einstellen. Diese Einstellungen beziehen sich nur auf den angewählten Style.

Werte: 0 bis 127





Panorama

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓ oder betätigen Sie das Eingaberad unter **EFFCT 2** nach unten. Es erscheint die Displayseite **PAN**.

	BAS	ORG	AC1	AC2	AC3
PAN	0	---	L<24	0	R>24

Sie können hier Stereo-Panorama für die Style-Spuren einstellen. Diese Einstellungen beziehen sich nur auf den angewählten Style.

Werte: L<24 bis R>24

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓ oder betätigen Sie das Eingaberad unter **PAN** nach unten.

Sie befinden sich nun wieder auf der Edit-Style Seite, von der Sie den Style dann abspeichern können.

So verändern Sie das Presettempo von Styles.

1. Anwahl des gewünschten Styles
2. Rufen Sie den Edit Modus für Styles auf. Siehe *Editieren von Styles* auf Seite 66
3. Stellen sie das gewünschte Tempo mit dem Temporegler ein. Das eingestellte Tempo wird als Presettempo für das Style übernommen.

Recorder

Der Recorder ist ein 16-Spur Sequenzer. Er kann alle Klang-Sektionen von ADAM ansteuern, zusätzlich können die Spuren auch am MIDI-Out von ADAM anliegen und somit andere MIDI-Instrumente steuern.

ACHTUNG! Beachten Sie, daß Styles und der Recorder nicht gleichzeitig laufen können.

Die MIDI-Kanäle der Spuren entsprechen der Spurnummer, d.h. Spur 1 hat Kanal 1, Spur 2 Kanal 2 usw.

Die Drum-Klänge sind immer fest Spur 10 zugeordnet.

Es können sich bis zu zehn Songs im Speicher von ADAM befinden, weitere zehn Songs auf Card. Angewählt werden die Songs entweder mit den zehn Panel Memory-Tasten (hierzu muß mit der dreieckigen Taste neben Display 2 auf **Recorder Memory** geschaltet sein, die entsprechende LED leuchtet) oder in der ersten Displayseite des Recorders.



Songs laden

Aufrufen können Sie den Recorder, indem Sie die Funktionstaste **Recorder** drücken. Die Style-Sektion wird abgeschaltet, die LEDs aller Recorder-Spuren leuchten grün und es erscheint die erste Recorder-Displayseite.

Tempo	Beat	Bar	No.	Song	
= 64	4/4	01	1	-Empty-	LOAD SAVE

Hier können Sie einen Song auswählen, Songs in die zehn Speicher laden, abspeichern, Tempo und Takt bestimmen, sowie einen Start-Takt anwählen.

Tempo: Das Tempo des Songs.

Beat: Der Takt des aktuellen Songs.

Bar: Es kann ein beliebiger Takt angefahren werden (entspricht schnellem Vor- und Rückspulen).

No: Hier kann einer der zehn Songspeicher angewählt werden.

Song: Der Name des angewählten Songs.

LOAD: Ruft die Bildschirmseite zum Laden von Sequenzen auf.

Der Song wird in den in der vorherigen Displayseite angewählten Songspeicher geladen.

Wählen Sie mit einem der mittleren zwei Eingaberäder den gewünschten Song oder ein Verzeichnis an.

Cancel: Bricht den Ladevorgang ab.

CD: Erscheint, wenn Sie ein Verzeichnis angewählt haben und wechselt in dieses.

LOAD: Erscheint, wenn Sie einen Song angewählt haben und lädt den angewählten Song.

Es erscheint wieder die Displayseite zur Songauswahl.

SAVE: Sie können einen Song in einen der zehn Card-Speicher oder auf Diskette speichern.

Genaueres zum Benennen und Speichern finden Sie unter *Benennen & Speichern* auf Seite 40.

Wiedergabe

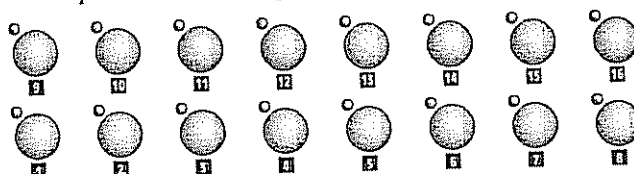
So starten Sie die Wiedergabe von Recorder-Songs

1. Stellen Sie unter **Bar** den gewünschten Start-Takt ein.
2. Drücken Sie die Taste **Start / Stop**. Die Wiedergabe des Songs beginnt.
3. Drücken Sie die Taste **Start / Stop** erneut, um die Wiedergabe anzuhalten.



So wählen Sie Spuren aus, die wiedergegeben werden sollen

- Drücken Sie die entsprechenden Spuren-Tasten im Feld **RECORDER**. Die LEDs von eingeschalteten Spuren leuchten grün.



Drücken Sie die Taste **Scroll**↓. Es erscheint die Displayseite **LOCATOR**.

LOCATOR	Start	End
	01	04

Locatoren sind Marken, mit denen festgelegt werden kann von welchem Takt bis zu welchem aufgenommen oder wiedergegeben wird.

Start: Der Takt von dem ab aufgenommen oder wiedergegeben wird.

End: Der Takt, bis zu dem aufgenommen oder wiedergegeben wird (ausschließlich)

Ist der Parameter **Loop** aktiviert (weiter unten beschrieben), läuft der Song beim Überschreiten des End-Locators am Start-Locator weiter.



Editieren, Teil 1

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓. Es erscheint die Displayseite **MODE**.

MODE	Loop	Select	
	Off	Clear	EXECUTE

In dieser Displayseite können Sie die **Loop** (Schleife) aktivieren und die verschiedenen Bearbeitungs- und Aufnahme-Modi aufrufen. Die **Loop** ist eine Schleife, bei der der Song vom Locator **Start** bis zum Locator **End** läuft und von dort direkt wieder zum Locator **Start** springt.

Loop: Schaltet die Loop ein oder aus.

Dies ist bei der Aufnahme sehr nützlich – besonders in Verbindung mit dem Aufnahmemodus **Dubb** zur Aufnahme von Schlagzeug.

Select: Hier können Sie einen der Editier- oder Aufnahme-Modi anwählen.

Werte: **Clear**, **Copy**, **Merge**, **Delete**, **Record** und **Edit**.

EXECUTE: Ruft den unter **Select** angewählten Modus auf.

ACHTUNG! Aus Gründen der Übersichtlichkeit und Datensicherheit empfehlen wir Kopier- und Mergevorgänge nur mit kleinen Datenmengen durchzuführen. Durch die Speicherschonende Datenverwaltung können Kopier- und Mergevorgängen mit größeren Datenmengen einige Zeit in Anspruch nehmen.



CLEAR

CLEAR	No.	Sequenz	
	1	-Empty-	OK

Löscht die angewählte Sequenz.

No.: Der Song-Speicher, der gelöscht werden soll.

Sequenz: Der Name des angewählten Songs

OK: Führt den Löschvorgang aus. Bestätigen mit **Yes**, Abbrechen mit **No**

Verlassen können Sie diese Displayseite mit der Taste **Scroll**↑.



COPY

COPY	Track	Start	End	to:Track	Bar	
	1	01	04	1	05	OK

Kopiert einen Teil der selektierten Spur auf eine andere (oder die gleiche) Spur. Durch den Kopiervorgang wird der entsprechende Teil auf der Zielspur **überschrieben**.

Track: Wählt die Quell-Spur (1-16 oder ALL) an, von der kopiert werden soll.

Start: Die Anfangsposition des Teils, der kopiert werden soll.

End: Die Endposition des Teils, der kopiert werden soll.

to: Track: Die Ziel-Spur, auf die kopiert werden soll. Die der Spur zugehörige LED leuchtet **rot**.

Bar: Der Takt auf der Zielspur, ab dem der kopierte Teil eingesetzt werden soll.

OK: Führt den Kopiervorgang aus. Bestätigen mit **Yes**, Abbrechen mit **No**

Verlassen können Sie diese Displayseite mit der Taste **Scroll**↑.



MERGE

MERGE	Track	Start	End	to:Track	Bar	
	1	01	04	1	05	OK

Kopiert einen Teil der selektierten Spur auf eine andere (oder die gleiche) Spur. Durch den Kopiervorgang wird der entsprechende Teil zum Inhalt der Zielspur **gemischt**.

Track: Wählt die Quell-Spur (1-16 oder ALL) an, von der kopiert werden.

Start: Die Anfangsposition des Teils, der kopiert werden soll.

End: Die Endposition des Teils, der kopiert werden soll.

to: Track: Die Ziel-Spur, auf die kopiert werden soll. Die der Spur zugehörige LED leuchtet **rot**.

Bar: Der Takt auf der Zielspur, ab dem der kopierte Teil eingesetzt werden soll.

OK: Führt den Kopiervorgang aus. Bestätigen mit **Yes**, Abbrechen mit **No**.

Verlassen können Sie diese Displayseite mit der Taste **Scroll**↑.



DELETE

DELET	Track	Start	End	
	1	01	04	CANCEL OK

Löscht Noten in der selektierten Spur.

Track: Wählt die Spur (1-16 oder ALL) an, die bearbeitet werden soll. Die der Spur zugehörige LED leuchtet rot.

Start: Die Anfangsposition des Teils, dessen Noten gelöscht werden sollen.

End: Die Endposition des Teils, dessen Noten gelöscht werden sollen.

Cancel: Bricht die Aktion ab.

OK: Führt den Löschvorgang aus. Bestätigen mit **Yes**, Abbrechen mit **No**.

Verlassen können Sie diese Displayseite mit der Taste **Scroll** ↑.



Aufnahme

Bei der Erstellung eigener Songs sollten sich keine weiteren Songs im Speicher befinden, um den größtmöglichen Speicherplatz für die Aufnahme zur Verfügung zu haben.

RECORD

REC	Track	Bar	Sound	SEND
	1	01	01 Piano 1	EXIT PRG

Die erste Displayseite mit Aufnahmeparametern ist ebenfalls einer der Modi, die Sie von der Displayseite **MODE** aus anwählen können. Diese Displayseite kann auch durch Drücken der Taste **REC** aufgerufen werden (**Rec** blinkt).

Track: Wählt die Spur an, die aufgenommen werden soll. Die der Spur zugehörige LED leuchtet rot.

Bar: Der Takt, ab dem aufgenommen wird, wenn der Locator abgeschaltet ist (siehe auch Seite 74).

Ist der Locator ein, so gelten die dort eingestellten Takte.

Sound: Der Klang für diese Spur.

EXIT: Beendet den Aufnahme-Modus. Es erscheint wieder die **MODE**-Displayseite.

Send PRG: Die Programmnummer des Klanges wird am MIDI-Out ausgegeben. Somit können externe MIDI-Instrumente auf den zur Aufnahme benötigten Klang umgeschaltet werden.

Drücken Sie eine der **Scroll**-Tasten oder betätigen Sie das Eingaberad unter **REC**. Es erscheint die zweite Aufnahme-Displayseite



REC	Track	Loop	Mode	Source	Click	Pre
	1	Off	Repl	Keyb	On	1Bar

Track: Wählt die Spur an, die aufgenommen werden soll. Die der Spur zugehörige LED leuchtet rot.

Werte: 1 bis 16, ALL.

Loop: Hiermit wird die Schleife aktiviert. Dies ist zum Beispiel beim Aufnehmen von Schlagzeug nützlich. Es kann bei jedem Durchlauf ein neues Instrument eingespielt werden.

Werte: On / Off

Mode: Der Aufnahmemodus.

Werte: Dubb / Repl

Dubb mischt das eingespielte Material mit dem bereits bestehenden.

Repl ersetzt das bereits bestehende Material

Source: Legt die Aufnahmequelle fest

Werte: Keyboard oder MIDI

Click: Metronom zur Aufnahme.

Werte: On / Off

Pre: Vorzähler zur Aufnahme.

Werte: Off, 1Bar (Takt), 2Bar

Ausgelöst wird die Aufnahme durch Drücken von Start/Stop.



Beenden Sie die Aufnahme durch erneutes Drücken der Taste Start/Stop, die Taste REC blinkt wieder.

Editieren, Teil 2

EDIT

EDIT	Track	Select	Value	
	1	Length	100 %	OK

Die Displayseite mit Funktionen zur Spurbearbeitung ist ebenfalls einer der Modi, die Sie von der Displayseite **MODE** aus anwählen können. Es können hier die selektierten Spuren editiert werden. Es kann quantisiert, transponiert, die Anschlagdynamik verändert und die Länge der Noten verändert werden.

Track: Wählt die Spur an, die editiert werden soll. Die der Spur zugehörige LED leuchtet rot.

Werte: 1 bis 16, ALL

Select: Die Bearbeitungsfunktion.

Werte: Quant, Length, Transp, Vel

Quant: Quantisieren der Noten.

Length: Die Länge der Noten.

Transp: Transponieren der Noten.

Vel: Die Anschlagstärke der Noten.

Value: Der Wert für die Funktion

Quant: 1/2 bis 1/16T; T bedeutet triolisches Raster

Length: 10% bis 250% (nicht Spur 10)

Transp: -24 bis +24 (nicht Spur 10)

Vel: -127 bis +127



OK: Führt die Funktion aus. Bestätigen mit **Yes**, Abbrechen mit **No**.

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓. Es erscheint die erste der Abspielparameter-Displayseiten: die Displayseite zur Klangzuordnung.

Abspielparameter

In diesen Displayseiten können Abspielparameter für die einzelnen Spuren ausgewählt werden.

Es wird in vier Spurensätzen A-D unterteilt: Jedes Set umfaßt vier Spuren. Zwischen den Sets können Sie umschalten, indem Sie das Eingaberad ganz links betätigen.

Stellen Sie die Spurparameter ein, indem Sie die entsprechenden Eingaberäder betätigen.

Die erste der Abspielparameter-Seiten ist die Displayseite zur Einstellung der Klänge. Es wird die Spurnummer, die Klangnummer sowie der Name des angewählten Klanges angezeigt.

T1	121	T2	129	T3	01	T4	33
SetA	FretNois	WurlTrem	Piano	1	Acoustic		

- Spur 10 ist grundsätzlich Drums.

Klänge der Orgel-Sektion können Sie von jeder Spur aus anwählen (außer Spur 10). Da es jedoch nur eine Orgel-Sektion gibt, trifft nur die letzte Anwahl eines Orgel-Klanges zu. Die Orgel-Klänge liegen vor Klang 01.



Lautstärke

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓. Es erscheint die Displayseite zur Lautstärkeneinstellung.

LEVEL	50	100	127	127
Set A	TRK 1	TRK 2	TRK 3	TRK 4

Es wird die Spurnummer und der Pegel der Spur angezeigt

Werte: 0 bis 127



Panorama

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓. Es erscheint die Displayseite zur Einstellung des Stereo-Panoramas

PAN	TRK 1	TRK 2	TRK 3	TRK 4
Set A	L<24	0	R>9	L<10

Es wird die Spurnummer und das Panorama der Spur angezeigt.

Werte: L < 24 bis R > 24

Transponieren

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓. Es erscheint die Displayseite zur Transponierung.

TRNSP	TRK 1	TRK 2	TRK 3	TRK 4
Set A	-24	0	0	+ 4



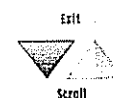
Es wird die Spurnummer und die Tonlage der Spur angezeigt

Werte: -24 bis +24

Effekt 1

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓. Es erscheint die Displayseite zur Einstellung des Anteils für Effekt 1.

EFX1	50	100	127	127
Set A	TRK 1	TRK 2	TRK 3	TRK 4



Es wird die Spurnummer und der Effektanteil der Spur angezeigt.

Werte: 0 bis 127

Effekt 2

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓. Es erscheint die Displayseite zur Einstellung des Anteils für Effekt 2.



Es wird die Spurnummer und der Effektanteil der Spur angezeigt.

Werte: 0 bis 127

Beenden Sie den Recorder-Modus, indem Sie die Taste **Recorder** erneut drücken.

MIDI

Generell sind die MIDI-Kanäle für die Recorder- und die Style-Spuren fest zugeordnet (MIDI-Eingang und MIDI Ausgang).

Die MIDI-Kanäle sind wie folgt zugeordnet:

- Chords-Zone (Akkorderkennung für Styles und Hohner Chord): Kanal 2 Empfang
- Rhythmus: Kanal 10
- Recorder-Spuren: 1:1

Der Ausgangskanal für die Klangsektionen kann frei bestimmt werden, siehe unten.



MIDI-Out-Kanäle

Drücken Sie die Funktionstaste **MIDI**, um die Displayseite zur Einstellung der MIDI-Out-Kanäle für die Klang-Sektionen aufzurufen.

MIDI Out:	DRM	BAS	ORG	PL3	PL2	PL1
	Off	Off	3	10	5	Off

Unter jedem Sektionsnamen wird der MIDI-Kanal angezeigt, mit dem die entsprechende Klang-Sektion sendet.

Werte: Off, 1 bis 16



Drücken Sie die Taste **Scroll**. Es erscheint die zweite MIDI-Displayseite.

MIDI:	Local	Clock
	On	internal

Local: Schaltet die Steuerung der Klangsektionen über das Keyboard ein und aus. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie mit einem externen MIDI-Sequencer arbeiten. Sie vermeiden damit, daß die Klangsektionen zugleich über die Tastatur und über den Sequencer angesteuert werden.

In der Regel können Sie den MIDI-Kanal, mit dem die Tastatursignale von ADAM am Sequencer ankommen auf einen beliebigen Kanal umleiten.

Werte: On / Off

Clock: Die Geschwindigkeit des Recorders und der Styles kann intern vorgegeben werden, oder extern über MIDI-Clock gesteuert werden. Sie benötigen hierbei einen Sequencer, eine Drummachine oder sonstige MIDI-Ausrüstung, die MIDI-Clock an den MIDI-In von ADAM leitet. Siehe *Anhang E: Glossar* auf Seite 101.

Werte: internal / external

MIDI-Filter

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓ oder betätigen Sie das Eingaberad unter **MIDI**. Es erscheint die MIDI Filter-Displayseite.



MIDI Filter:	In	Out	Record	Play
Aftertouch	Off	Off	Off	Off

Es können fünf verschiedene MIDI-Datentypen am MIDI-In und am MIDI-Out sowie bei der Aufnahme oder bei der Wiedergabe ausgefiltert werden.

MIDI Filter: Der MIDI-Datentyp, der gefiltert werden soll

Werte: Aftertouch, Pitchbend, Progchange, Modulation und Volume

In: Legt fest, ob der selektierte MIDI-Datentyp am MIDI-In von ADAM ausgefiltert wird.

Out: Legt fest, ob der selektierte MIDI-Datentyp am MIDI-Out von ADAM ausgefiltert wird.

Record: Legt fest, ob der selektierte MIDI-Datentyp bei der Aufnahme mit dem Recorder bzw. von Styles ausgefiltert wird.

Play: Legt fest, ob der selektierte MIDI-Datentyp bei der Wiedergabe des Recorders bzw. der Styles ausgefiltert wird.

MIDI In/Out

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓ oder betätigen Sie das Eingaberad unter **MIDI Filter**. Es erscheint die **MIDI In/Out**-Displayseite.



MIDI	Keyboard	Style	Recorder
In/Out:	On	Off	Off

Es kann für das Keyboard, die Styles und den Recorder festgelegt werden, ob ihre Signale am MIDI-In und -Out von ADAM anliegen oder nicht.

Werte: On / Off

Verlassen Sie die MIDI-Parameter, indem Sie die Taste **MIDI** erneut drücken.

Utility



Hinter dieser Funktionstaste verbergen sich eine Reihe wichtiger Verwaltungsfunktionen – unter anderem auch alle Diskettenfunktionen, die Pad-Belegung sowie die Demosongs.

Drücken Sie die Taste Utility. Es erscheint die Displayseite zur Auswahl der verschiedenen Utility-Funktionsgruppen.

```

--- Select Utility Mode ---
Parameter Program Disk Format Demo
  
```

Wählen Sie die gewünschte Funktionsgruppe an, indem Sie das entsprechende Eingaberad betätigen.

Parameter

```

Keyb.Curve  Style Reg.  Panl.Mem LIVE
normal      Off        ALL
  
```

Keyb.Curve: Hiermit können Sie bestimmen, wie das Keyboard auf Anschlagstärke reagiert.

Werte: normal, soft, hard, fixed 64, fixed 100, fixed 127

normal: Die Anschlagstärke wird linear umgesetzt.

soft: Die Anschlagstärke wird für weichen Anschlag umgesetzt und etwas erhöht

hard: Die Anschlagstärke wird für harten Anschlag umgesetzt und etwas abgeschwächt

fixed 64: Es wird generell eine Anschlagstärke von 64 ausgegeben

fixed 100: Es wird generell eine Anschlagstärke von 100 ausgegeben

fixed 127: Es wird generell eine Anschlagstärke von 127 ausgegeben.

Style Reg.: Style Registrierung: Wählt beim Umschalten von Styles passende Soloinstrumente aus.

Panl.Mem Live: Mit dieser Funktion kann das kontinuierliche Weiterlaufen des Rhythmus bei einem Auftritt gewährleistet werden.

Werte: ALL, Sound

ALL: Panel Memories schalten sämtliche Parameter um.

Sound: Panel Memories schalten folgende Parameter nicht um:

- Style Nummer
- PAD-Setting
- Single Finger, Finger Chord, Chord Memory, Bass to Lowest, Pianist Mode
- Tempo

Memory Protect

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓. Es erscheint die zweite Parameter-Displayseite.

Memory Protect	Footswitch 2
Off	Start/Stop



In dieser Displayseite kann das Memory Protect aktiviert und der Fußschalter 2 programmiert werden.

Memory Protect: Schützt sämtliche User-Speicher sowie Panel Memories vor dem Überschreiben, falls eingeschaltet (On). Wenn Sie Ihren ADAM das erste mal einschalten, ist Memory Protect ausgeschaltet. Die Einstellung bleibt auch nach Ausschalten erhalten.

Werte: On / Off

Footswitch 2: Legt die Funktion des Fußtasters fest.

Werte: Start/Stop, Fill 1, Fill 2, Vari/Origin, Bar Pause, Leslie Vel, PM increment, PAD 1-4

Restore

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓. Es erscheint die **RESTORE**-Displayseite.

RESTORE	Select	
	User Styles	EXECUTE



In dieser Displayseite können gewisse Bereiche von ADAM, oder das komplette Gerät auf die Werkseinstellungen zurückgestellt werden.

Betätigen Sie das Eingaberad unter **select**, um die Parametergruppe anzuwählen, die Sie zurücksetzen wollen.

Werte: User Styles, Editor Sounds, Panel Memories, Organs, Effects, Drumsets, ALL

EXECUTE: Führt den Reset-Vorgang aus.

Durch Drücken beider **Scroll**-Tasten gleichzeitig erreichen Sie wieder die Displayseite zur Auswahl der verschiedenen Utility-Funktionsgruppen.



Program

In dieser Bildschirmseite können Sie die vier Pads mit Drum-Klängen belegen.

Drum	Pad	Sample
PADS	1	10 KickDrml HEAR EXIT SAVE

Pad: Die Nummer des Pads (1-4), dem Sie einen Klang zuordnen wollen.

Werte: 1 bis 4

Sample: Der Drumsound, mit dem Sie das angewählte Pad belegen.

Werte: 1 bis 180

HEAR: Sie können den gewählten Klang abhören.

EXIT: Verlassen der Displayseite. Es erscheint wieder die Displayseite zur Auswahl der verschiedenen Utility-Funktionsgruppen.

SAVE: Führt den Belegungsvorgang aus.

Disk

Diese Displayseiten dienen der Verwaltung von Disketten und zum Laden von und Speichern auf Disketten.

Dateisystem

File	Path A:*.*
SYSTEM:	CD MD RD DELETE

In der ersten Displayseite – **FILE SYSTEM** – können Sie Verzeichnisse erstellen, wechseln und löschen sowie Dateien löschen.

Einzelheiten zu Verzeichnissen und dem Dateisystem finden Sie in *Anhang E: Glossar* auf Seite 101.

Betätigen Sie das Eingaberad unter der gewünschten Funktion, um die entsprechende Displayseite aufzurufen.

CD

Change	Path A:*.*
DIR	Sub Dir:SONGS EXIT CD

»Change Directory«, ruft die Bildschirmseite zum Wechseln des Verzeichnisses auf.

Path: Zeigt das aktuelle Verzeichnis an.

Mit dem Eingaberad unter dem Verzeichnisnamen kann ein neues Verzeichnis oder das übergeordnete Verzeichnis (..) ausgewählt werden. Das nun aktuelle Verzeichnis wird neben **Path** angezeigt.

EXIT: Schaltet zur Displayseite **FILE SYSTEM** zurück.

CD: Wechselt in das ausgewählte Verzeichnis.

MD

Make	Path	A:*.*
DIR	CAPS	>NEW DIR .DIR< Cancel MD

»Make Directory«, ruft die Bildschirmseite zum Erstellen eines neuen Verzeichnisses auf.

Path: Zeigt das aktuelle Verzeichnis an.

CAPS: Der gewünschte Buchstabe zum Benennen wird ausgewählt.

Mit dem Eingaberad unter dem Verzeichnisnamen können die Stellen, die unter **CAPS** gewählt werden, weitergeschaltet werden.

Cancel: Schaltet zur Displayseite **FILE SYSTEM** zurück.

MD: Erstellt das eingegebene Verzeichnis.

RD

ReMove	Path A:*.*	
DIR	Sub Dir:SONGS	EXIT RD

»Remove Directory«, ruft die Bildschirmseite zum Löschen eines Verzeichnisses auf.

Path: Zeigt das aktuelle Verzeichnis an.

Mit dem Eingaberad unter dem Verzeichnisnamen kann das zu löschende Verzeichnis ausgewählt werden.

EXIT: Schaltet zur Displayseite **FILE SYSTEM** zurück.

RD: Löscht das ausgewählte Verzeichnis.

ACHTUNG! Das Löschen eines Verzeichnisses löscht auch alle darin befindlichen Dateien und Verzeichnisse.



DELETE

Delete	Path A:*.*	
File	ORGAN 1 .ADO	CANCEL DEL

Es kann eine Datei gelöscht werden.

Path: Zeigt das aktuelle Verzeichnis an.

Mit dem Eingaberad unter dem Dateinamen kann die zu löschende Datei ausgewählt werden.

CANCEL: Schaltet zur Displayseite **FILE SYSTEM** zurück.

DEL: Löscht die angewählte Datei.

Laden

Drücken Sie die Taste **SCROLL↓** oder betätigen Sie das Eingaberad unter **FILE SYSTEM**. Es erscheint die Displayseite **LOAD from DISK**.



LOAD from	Select	Load to	
DISK	Style	*BUFFER*	EXECUTE

Sie können hier Dateien von Diskette in den internen Speicher von ADAM laden. Es gibt die **ALL**-Modi, mit denen Sie eine Datei laden, die alle User-Speicher der angewählten Gruppe enthält, sowie die Einzel-Modi, bei denen nur ein einzelnes Objekt geladen wird.

Einzelheiten über die Dateieindungen zur Erkennung von Dateitypen finden Sie in *Anhang B. Dateieindungen* auf Seite 95.

Select: Wählen Sie den Dateityp an, den Sie laden wollen.

Werte: ALL Data, ALL Styles, ALL Sounds, ALL PMs, ALL Organs, ALL Effect, ALL DrmSet
Style, Sound, Panel Mem., Organ, Drumset

Load to: Im Einzel-Modus kann zusätzlich gewählt werden, in welchen User-Speicher die Datei geladen werden soll.

Für Styles kann auch auf den Speicher BUFFER geladen werden. Siehe *Style-Info* auf Seite 62.

EXECUTE: Ruft die **LOAD**-Displayseite auf:

LOAD	Path A:*.AST
Style	DISCO .AST CANCEL LOAD

Unter dem aktuellen Pfad (neben **Path**) können Sie ein anderes Verzeichnis (.. bedeutet hierbei das übergeordnete Verzeichnis) bzw. die gewünschte Datei auswählen.

CANCEL: Brechen Sie den Ladevorgang ab.

CD: ›Change Directory‹ – wechseln Sie in das angewählte Verzeichnis.

LOAD: Laden der betreffenden Datei.

Es erscheint die Displayseite **Loading >...<** und die Datei wird geladen.

Anschließend erscheint wieder die Displayseite **LOAD from DISK**.

Speichern

Drücken Sie die Taste **Scroll** oder betätigen Sie das Eingaberad unter **LOAD from DISK**. Es erscheint die Displayseite **SAVE to DISK**.

SAVE to	Select	
DISK	ALL Data	EXECUTE

Sie können hier Dateien vom internen Speicher von ADAM auf Diskette speichern. Es gibt hier nur die **ALL**-Modi, mit denen Sie alle User-Speicherplätze der angewählten Gruppe auf Diskette speichern. Einzelne User-Speicher einer Sektion können Sie im Editier-Modus der jeweiligen Sektion auf Diskette ablegen.

Einzelheiten über Die Dateieindungen zur Erkennung von Dateitypen finden Sie in *Anhang B: Dateieindungen* auf Seite 95.

Select: Wählen Sie den Dateityp an, den Sie speichern wollen.

Werte: ALL Data, ALL Styles, ALL Sounds, ALL PMs, ALL Organs, ALL Effect, ALL DrmSet

EXECUTE: Ruft die Displayseite zum Benennen auf:

WRITE to DISK		
CAPS	>ALLDATA <	Cancel OK

Fahren Sie die einzelnen Stellen im Namen mit dem Eingaberad unter dem Namen durch und verändern Sie sie anschließend mit dem Eingaberad **CAPS**.

CAPS: Zur Eingabe von Großbuchstaben und Ziffern.

Cancel: Brechen Sie den Speichervorgang ab.

OK: Ruft die Displayseite zum Speichern auf.

Unter dem aktuellen Pfad (neben **Path**) können Sie ein anderes Verzeichnis (.. bedeutet hierbei das übergeordnete Verzeichnis) bzw. die gewünschte Datei auswählen.

CANCEL: Brechen Sie den Speichervorgang ab.

CD: Change Directory – wechseln Sie in das angewählte Verzeichnis.

SAVE: Speichern der betreffenden Datei.

Es erscheint die Abfrage **Are You Sure ?**

Bestätigen Sie mit **Yes**, brechen Sie mit **No** ab.



Es erscheint die Displayseite ... **Saving** je nachdem was Sie gerade abspeichern.

Anschließend erscheint wieder die Displayseite **SAVE to DISK**.

Bei Save All auf Diskette empfehlen wir, nur einen ADAM Datensatz (All DATA) pro Diskette zu Speichern. Weitere Daten wie All Styles, Songs, Sounds usw. sollten Sie auf einer anderen Diskette Speichern, da sonst unter Umständen Daten verloren gehen können.

Ein ADAM Datensatz (All DATA) besteht aus:

- 8 User-Styles
- 10 Recorder Songs
- 22 Editor Sounds
- 4 Orgeln
- 8 User-Drumsets
- 50 Panel Memories
- Effekt-Einstellungen
- aktuelle Geräteeinstellung

Fremdstyles laden

Drücken Sie die Taste **Scroll**↓ oder betätigen Sie das Eingaberad unter **SAVE to DISK**. Es erscheint die Displayseite **NO ADAM STYLE**.



NO ADAM	Style TYP	DISK
STYLE	Technics KN 800™	LOAD

In dieser Displayseite können Sie Styles von Geräten anderer Hersteller von Diskette einlesen. Da die Formate der Fremdstyles nicht mit dem ADAM-Format übereinstimmen, müssen diese noch konvertiert werden. Lesen Sie bitte auch *Anhang A: Anmerkungen zum Einlesen von Fremd-Styles* auf Seite 93!

ADAM kann über das Diskettenlaufwerk Styles von folgenden Geräten einlesen:

- Technics KN800™
- Technics KN1000™
- Technics KN2000™
- Korg i2/i3™
- Roland E-86™

Diese Liste wird ständig erweitert. Fragen Sie Ihren Fachhändler nach dem aktuellen Stand.

Style TYP: Auswählen des Geräts, von dem Style-Disketten eingelesen werden sollen.

DISK LOAD: Es öffnet sich die Displayseite, zum Auswählen und Laden von Fremdstyles.

Unter dem aktuellen Pfad (neben **Path**) können Sie ein anderes Verzeichnis (... bedeutet hierbei das übergeordnete Verzeichnis) bzw. die gewünschte Datei auswählen.

CANCEL: Brechen Sie den Ladevorgang ab.

CD: Change Directory – wechseln Sie in das angewählte Verzeichnis.

LOAD: Laden des betreffenden Styles.

Nach dem Laden erscheint folgende Displayseite:

Deflt.	Assign
RESET	CONVERT PARTS SAVE EXIT

Deflt. RESET: Setzt die gewählte Part-Zuordnung (Assign Parts) auf die Standardeinstellung zurück. Anschließend wird der Style konvertiert.

CONVERT: Der geladene Fremdstyle wird in das ADAM-Style-Format konvertiert. Nun kann der Style gestartet als auch gespeichert werden.

Assign PARTS: Es wird die entsprechende Bildschirmseite zum Zuweisen der Parts aufgerufen:

Werte:

- **Für Technics:** Intro, Original, Vari, Fill 1, Fill 2 und End
- **Für Korg:** Es kann eine Style-Nummer ausgewählt und Intro, Original, Vari und End ein Part zugewiesen werden.
- **Für Roland:** Intro, Original, Vari, Fill 1, Fill 2 und End

OK: Die Zuweisung wird durchgeführt.

SAVE: Wenn Sie den Style mit Assign Parts Ihren Vorstellungen angepaßt haben, können Sie das Ergebnis abspeichern.

EXIT oder drücken der beiden **Scroll** Tasten: Verläßt das Fremdstyle Menü.

Bitte Beachten !

In seltenen Fällen kann ADAM bei der Konvertierung von Technics Styledisketten keine Daten von dieser Diskette lesen, wenn diese in einem Technics Keyboard formatiert wurde. Hierbei handelt es sich nicht um einen Fehler Ihres ADAM Keyboards, sondern um eine Inkompatibilität des Technics Diskettenformates zum MS-DOS Standard. In diesem Fall kann man sich wie folgt behelfen:

- Fertigen Sie von dieser Diskette eine Kopie auf einem gewöhnlichen MS-DOS PC an.
- Die kopierte Diskette wird dann von ADAM problemlos gelesen.

Von Diskette auf Card kopieren

Drücken Sie die Taste **Scroll** oder betätigen Sie das Eingaberad unter **NO ADAM STYLE**. Es erscheint die Displayseite **COPY ADAM Disk to Card**.



```
COPY  ADAM Disk to Card
EXECUTE
```

In dieser Displayseite können Samples und Klänge von Diskette auf die Card kopiert werden. Stellen Sie sicher, daß sich eine ADAM Speicherkarte im Cardslot sowie eine ADAM Sounddiskette im Laufwerk befindet.

Mit **EXECUTE** werden die Daten auf die Speicherkarte übertragen.

Bestätigen mit **Yes**, Abbrechen mit **No**.

Format

```
Format Disk ?
NO          YES
```

In dieser Displayseite können Sie eine Diskette formatieren. Die Disketten werden von ADAM im regulären MS-DOS-Format formatiert.

Mit einer **Scroll** Taste gelangen Sie in die Displayseite **Format Card**. Mit **Yes** kann die Karte Formatiert werden.

ACHTUNG! Alle Daten auf der Speicherkarte gehen hierbei verloren.



Sie können DD (**Double Density**, 720 kB Speicherplatz)- oder HD (**High Density**, 1,44 MB Speicherplatz)-Disketten verwenden.

Nach zweifacher Sicherheitsabfrage wird formatiert. Der Formatierfortschritt wird in Display 1 angezeigt.

```
Formatting Disk
Capacity 1.44 MB 73% Done
```

ACHTUNG! Sie sollten absolut sicher sein, daß Sie die eingelegte Diskette formatieren wollen. Beim Formatieren gehen alle Daten auf der Diskette verloren!



Es muß sich unbedingt eine Diskette im Laufwerk befinden, da es sonst zur Löschung der darauffolgenden, nicht Schreibgeschützten Diskette kommen kann!

Denken Sie lieber zweimal nach, bevor Sie eine Diskette formatieren, deren Daten Sie noch benötigt hätten.

Verlassen können Sie den Utility-Modus, indem Sie die Taste Utility erneut drücken.

Demo

DEMO SONGS:	Select	
	909-Demo	PLAY

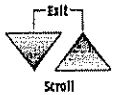
In dieser Displayseite können Sie die Demosongs von ADAM auswählen und ablaufen lassen.

select: Wählen Sie einen Song aus. Der entsprechende Songname wird angezeigt.

PLAY: Die Wiedergabe des Songs wird gestartet. Es erscheint **STOP** statt **PLAY**.

STOP: Die Wiedergabe des Songs wird beendet.

Verlassen können Sie den Demo-Modus, indem Sie die beiden **Scroll**-Tasten gleichzeitig (=Exit) drücken.



91	808 Cowbell	121	Scratch	151	Snap
92	808 High Conga	122	Wind Chime	152	Simmons Kick
93	808 Medium Conga	123	Car Engine	153	Kschh
94	808 Low Conga	124	Car Stop	154	Simmons Snare
95	808 Maracas	125	Car Pass	155	Hot Snare
96	808 Claves	123	Car Crash	156	Electric HiHat
97	Brush Tap	127	Siren	157	Compressor Kick
98	Brush Slap	128	Train	158	Gate Kick
99	Brush Swirl	129	Jet Plane	159	Huey Snare
100	Concert Bass Drum 1	130	Helicopter	160	Oberheim Kick
101	Concert Bass Drum 2	131	Starship	161	Munz Kick
102	Concert Snare Drum	132	Gunshot	162	909 Base 2
103	Concert Timpani	133	Kalashnikov	163	909 Base 1
104	Concert Cymbal 2	134	Laser Gun	164	909 Closed HiHat 2
105	Concert Cymbal 1	135	Kawoom	165	909 Closed HiHat 1
106	Concert Applause	136	Doggy	166	909 Open HiHat
107	Guitar Slide	137	Horse	167	909 Snare 2
108	Guitar Cut 2	138	Birds	168	909 Snare 1
109	Guitar Cut 1	139	Rain	169	Brush Tom 6
110	String Slap	140	Thunder	170	Brush Tom 5
111	Key Click	141	Wind	171	Brush Tom 4
112	Laughing	142	Seashore	172	Brush Tom 3
113	Screaming	143	Stream	173	Brush Tom 2
114	Punch	144	Bubble	174	Brush Tom 1
115	Heartbeat	145	House Chord	175	Tekkno Muslc
116	Foot Step 2	146	Control	176	Hand Clap
117	Foot Step 1	147	Drum Loop	177	Techno HiHat
118	Applause	148	House Hlt	178	Boo Boo
119	Door Open	149	Letzz Go	179	Tekno Bass Drum Low
120	Door Close	150	Scratch	180	Tekno Bass Drum Hi

Drumsets

1. Standard
2. Room Set
3. Power Set
4. Electronic Set
5. TR-808
6. TR-909
7. Jazz Set
8. Brush Set
9. FX Set
10. Orch Set
11. User Sets 1-8

Anhang A: Anmerkungen zum Einlesen von Fremd-Styles

Technics KN 800™

Die KN-Keyboards verfügen über sogenannte »Composerplätze« in einem Style. Solch ein Platz besitzt nur einen einzigen Part. Alle anderen Parts wie Intro, Ending usw. befinden sich im ROM und sind somit weder veränderbar, noch können sie per Diskette übertragen werden.

Um trotzdem die Möglichkeit zu schaffen, alle Parts zu verändern, bedient man sich weiterer Composerplätze, von denen der KN 800 über 8 verfügt.

Inzwischen hat sich folgende Belegung der Composerplätze eingebürgert:

Intro, Vers 1, Vers 2, Ref 1, Ref 2, Fill 1, Fill 2, Ending.

Der ADAM verfügt über sechs Styleparts, deshalb gibt es in der Displayseite **ASSIGN PARTS** die Möglichkeit, eine Auswahl zu treffen. Es wird folgende Standardeinstellung vorgeschlagen: Composerplatz 2 = Original, 3 = Variation, 1 = Intro, 8 = End, 6 = Fill 1, 7 = Fill 2.

Da die Belegung der Composerplätze allerdings auch anders sein kann, kann die Zuweisung frei verändert werden.

Die Datei eines Technics Styles enthält keine Tempoangabe; standardmäßig wird vom ADAM 120 vorgeschlagen.

Technics KN 1000™

Hier gilt das zum KN 800 geschriebene analog. Unterschiedlich ist nur, daß der KN 1000 über 10 Composerplätze verfügt.

Die Konvertierung schlägt folgende Zuweisung vor: Composerplatz 2 = Original, 3 = Variation, 1 = Intro, 10 = End, 8 = Fill 1, 9 = Fill 2.

Technics KN 2000™

Hier gilt das zum KN 800 geschriebene analog. Unterschiedlich ist nur, daß der KN 2000 über 20 Composerplätze pro Style verfügt, von denen in der Regel nur die ersten 10 verwendet werden.

Die Konvertierung schlägt folgende Zuweisung vor: Composerplatz 1 = Original, 2 = Variation, 9 = Intro, 10 = End, 7 = Fill 1, 8 = Fill 2.

Korg i2/i3™

Styles

Eine Style-Datei enthält bis zu vier Userstyles. Deshalb kann in der Bildschirmseite **ASSIGN PARTS** auch einer der vier Styles ausgewählt werden.

Es gibt vier Variationen, den ADAM Parts Original und Variation kann jeweils eine dieser vier Variationen zugewiesen werden.

Es gibt jeweils zwei Intros, Fills und Endings. Den ADAM-Intros und -Endings kann jeweils ein Intro bzw. Ending zugeordnet werden. Die Fills werden fest zugeordnet.

Standardmäßig werden Variation 1 und 2 sowie Intro 1 und Ending 1 vorgeschlagen.

Percussion-Kit

Die i2/i3 besitzt sechs Begleitspuren (Drums, Perc, Bass, Acc 1-3). Die Konvertierungsroutine erkennt, ob sich auf der Perc-Spur ein Drumkit oder ein Percussion-Kit befindet und wandelt die Noten entsprechend um.

Klangbänke

Die i3 besitzt vier Klangbänke. Bank 1 und 2 entsprechen der GM-Norm.

Bank 3 entspricht nicht der GM-Norm, wird von der Konvertierung aber auf GM umgesetzt.

Bank 4 ist die USER-Bank. Da der Konvertierung nicht bekannt ist, welche Klänge sich in dieser Bank befinden, kann keine Konvertierung erfolgen – es werden alle Klänge auf Piano 1 gesetzt. Sie müssen also im ADAM für die betroffenen Spuren neue Klänge auswählen.

Tonart

Da praktisch alle i2/i3-Styles in C eingespielt sind, wurde auf eine Routine zur Konvertierung der Tonart verzichtet.

Taktartwechsel

Sollte sich innerhalb eines Styles ein Taktwechsel befinden – KORG macht bei den ROM-Styles besonders in den Intros davon Gebrauch (z.B. OPEN ROCK, erster Takt Intro = 2/4, Rest = 4/4) –, so legt die Konvertierung immer die Haupttaktart zugrunde. Es kann passieren, daß bei solchen Styles Lücken entstehen.

Unterschiedliche Partlängen

... bei Moll und Septime

Unterschiedliche Längen bei den einzelnen Parts der i3 tauchen am ehesten in Intros und Endings auf. Bei einem Ending merkt man nichts, da die Pause eines Moll-Parts, das kürzer als ein Dur-Part ist, am Ende entsteht.

Bei Intros wird eine eventuelle Pause an den Anfang geschoben (ADAM orientiert sich immer am längeren Part), wo sie nicht so stört. Ein Übergang funktioniert also auch bei unterschiedlichen Partlängen.

Roland E-86™

Die Partstruktur des E-86 entspricht in etwa der ADAM-Struktur, mit dem Unterschied, daß es von jedem Part eine »Basic«- und eine »Advanced«-Version gibt. Für jeden ADAM-Part kann eine der beiden Versionen gewählt werden.

Der E-86 verfügt jedoch über sechs Acc-Spuren, welche nicht immer alle belegt sind. Bei der Konvertierung verwendet ADAM die Organ-Spur als vierte Acc-Spur, für die der Klang frei wählbar ist.

Es kann (wie bei der i3) auch unterschiedliche Partlängen geben. Auch die Taktarten können für jeden Part unterschiedlich sein. Es wird die Taktart des Parts Original – Basic übernommen.

Die Zuordnung der Tracks ist nicht veränderbar.

ACHTUNG! Konvertierungen für weitere Keyboards sind in Entwicklung.



Anhang B: Dateiendungen

Damit ADAM (und auch Sie) die Dateien auf Diskette zuordnen kann, werden sie "MS-DOS-konform" mit einer drei Zeichen langen Endung hinter dem bis zu acht Zeichen langen Namen versehen. Namen und Endung (das sogenannte Suffix) werden durch einen Punkt (.) getrennt.

Folgende Endungen werden von ADAM vergeben:

- * **.MID**: MIDI-Dateien, ADAM-Songs
- * **.AST**: ADAM-Style
- * **.ASU**: ADAM-Sound
- * **.ADO**: Organ-Sound
- * **.APL**: Panel Memory
- * **.ADR**: Drumset
- * **.ALL**: ALL Memories
- * **.ASA**: ALL ADAM-Styles
- * **.ASL**: ALL ADAM-Sounds
- * **.AOA**: ALL Organ-Sounds
- * **.APA**: ALL Panel Memories
- * **.AFX**: ALL Effects
- * **.CMP**: Technics KN800/KN1000/KN2000™-Style
- * **.STY**: Korg i2/i3™-Style
- * **.STL**: Roland E-86™-Style

Anhang C: Klangübersicht

Sektionen

Die Klänge können auch per MIDI-Programmwechsel und MIDI-Bank Change angewählt werden. Hierbei werden die Klänge folgendermaßen angewählt:

- Klänge 1-128: Bank Select 0 + Program Change 1-128
- Klänge 129-256: Bank Select 123 + Program Change 1-128
- Orgelklänge: Bank Select 38 + Program Change 17-20

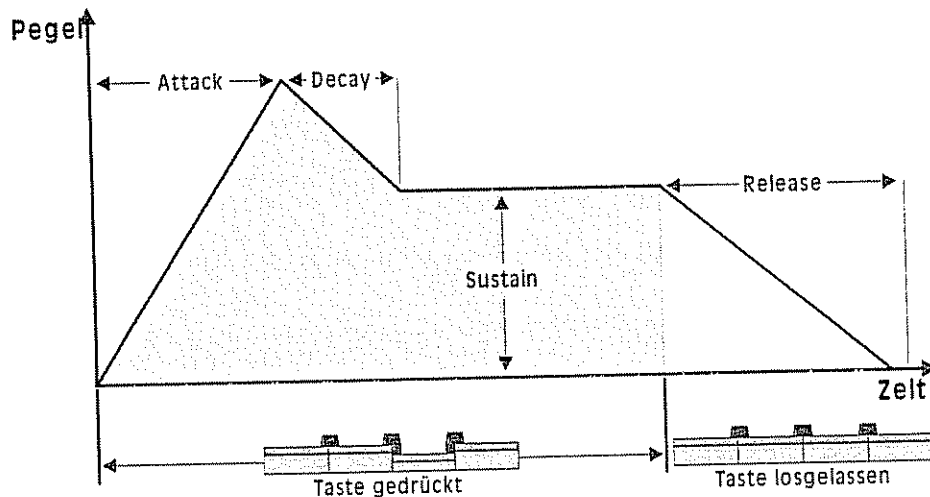
1	Piano 1	33	Acoustic	65	Sopran Sax	97	Ice Rain
2	Piano 2	34	Finger Bass	66	Alto Sax	98	Sound Track
3	El. Grand	35	Plec Bass	67	Tenor Sax	99	Crystal
4	Honky	36	Fretless	68	Baritone Sax	100	Athmosphere
5	E-Piano 1	37	Slap Bass 1	69	Oboe	101	Bright
6	E-Piano 2	38	Slap Bass 2	70	English Horn	102	Goblins
7	Harpsichord	39	Synth Bass 1	71	Bassoon	103	Echoes
8	Clavinet	40	Synth Bass 2	72	Clarinet	104	Sci-Fi
9	Celesta	41	Violin	73	Piccolo	105	Sitar
10	Glocken	42	Viola	74	Flute	106	Banjo
11	Music Box	43	Cello	75	Recorder	107	Shamisen
12	Vibraphone	44	Contrabass	76	Pan Flute	108	Koto 1
13	Marimba	45	Tremolo Strings	77	Bottle	109	Kalimba
14	Xylophone	46	Pizzicato	78	Shakuhachi	110	Bag Pipe
15	Tubular Bells	47	Harp	79	Whistle	111	Fiddle
16	Dulcimer	48	Timpani	80	Ocarina	112	Shanal
17	Drawbar Organ	49	Strings	81	Square Lead	113	Tinkle Bell
18	Organ	50	Slow Strings	82	Saw Lead	114	Agogo
19	Rock Organ	51	Syn Strlrgs 1	83	Calliope Lead	115	Steel Drums
20	Pipe Organ	52	Syn Strings 2	84	Chiff Lead	116	Wood Block
21	Reed Organ	53	Choir Ahs	85	Charang Lead	117	Talko Drum
22	Accordlon 1	54	Duh Voice	86	Voice Lead	118	Melodic Tom
23	Harmonica	55	Synth Voice	87	Fifth Lead	119	Synth Drum
24	Musette	56	Orch Hit	88	Bass & Lead	120	Reverse Cymbal
25	Nylon Guitar	57	Trumpet	89	Fantasia	121	Fret Noise
26	Western Guitar	58	Trombone	90	Warm	122	Breath Noise
27	Jazz Guitar	59	Tuba	91	Poly Synth	123	Seashore
28	Clean Guitar	60	Mute Trumpet	92	Choir Pad	124	Bird Tweet
29	Mute Guitar	61	French Horn	93	Bowed Pad	125	Telephone
30	Overdrive	62	Brass Section	94	Metal Pad	126	Helicopter
31	Distorted	63	Syn Brass 1	95	Halo Pad	127	Applause
32	Harmonics	64	Syn Brass 2	96	Sweep Pad	128	Gunshot

129	Wurlitzer Tremolo	161	Rock Guitar	193	Syn Brass 3	225	Laughing
130	Wurlitzer	162	DX Strat	194	Syn Brass 4	226	Machline Gun
131	Rhodes Wha	163	Clean Guitar	195	Syn Brass 5	227	Bass Slap
132	Rhodes Rub	164	Funk Guitar	196	Flugelhorn	228	Thunder
133	Rhodes Tremolo	165	Metal Guitar 1	197	Night Sax	229	Horses
134	Syn Plano	166	Metal Guitar 2	198	Pop Corn	230	Door
135	E-Plano 3	167	Lead Guitar	199	Moogly	231	Car Break
136	E-Plano 4	168	Feedback	200	Click Lead	232	Screaming
137	Rhodes Soft	169	Chorus Strat	201	Blitis	233	Laser Gun
138	VCF Clavi	170	Glassy	202	DX Reverb	234	Storm
139	Wha-Wha	171	DX Finger	203	Saw Pad 1	235	Door Close
140	Church Bell	172	DX Wire	204	Saw Pad 2	236	Car Pass
141	Tek-Organ	173	DX Frets	205	Sweep	237	Punch
142	Tremolo Organ	174	DX Slap	206	Sweep Lead	238	Explosion
143	Hammond 3	175	Synth Bass 3	207	Pulse Pad 1	239	Stream
144	Rock Hammond	176	Moog Bass	208	Brass Sweep	240	Scratch
145	Flute Pad	177	Bowed Bass	209	Sound Track 2	241	Car Crash
146	House Organ	178	Synth Bass 4	210	Pulse Pad 2	242	Heartbeat
147	Reed Organ	179	Punch Bass	211	Koto 2	243	Bubble
148	Accordion 2	180	Reso Bass	212	Koefte	244	Wind Chime
149	Tango Accordion	181	DX Harp 1	213	Castanet	245	Police
150	Bandoneon	182	DX Harp 2	214	Bass Drum	246	Foot Step
151	Harmonica 2	183	Harp Glissando	215	Melodic Tom	247	Train
152	Harmonium	184	Orchestra	216	808 Tom	248	Jet Takeoff
153	Ukulele	185	Octave String	217	Drum Loop 1	249	Starship
154	Spanish Guitar	186	String Ensemble 1	218	Drum Loop 2	250	Noise
155	Rhythm Gultar	187	Choir Strings	219	Cut Noise	251	Boo Boo
156	Mandoline	188	String Ensemble 2	220	Key Click	252	Tekno Music
157	Hawaiian	189	Diva	221	Rain	253	Chord
158	Wha Strat	190	Syn Tuba	222	Dog	254	Let's Go
159	Jazz Guitar2	191	Brass 2	223	Telephone 2	255	Control
160	Chorus Guitar	192	Syn Horns	224	Car Engine	256	House

Anhang E: Glossar

ADSR

Attack, Decay, Sustain, Release. Die vier regelbaren Parameter der meistverwendeten Hüllkurve. Oft werden Hüllkurven der Einfachheit halber ADSR genannt



Attack

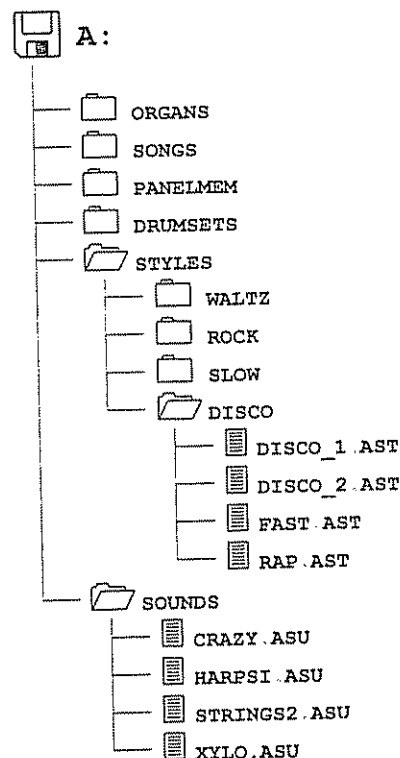
Die Anstiegsphase. Der Hüllkurvenparameter Attack beschreibt die Zeit, die vom Moment des Drückens einer Taste am Keyboard (oder des Empfangs eines MIDI-On Befehls) bis zum Erreichen des Maximalpegels benötigt wird.

Cutoff

Die Frequenz bei der ein Filter aktiv wird. Bei einem Tiefpaß werden alle Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz abgeschwächt, bei einem Hochpaß werden alle Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz abgeschwächt.

Dateisystem

(Engl. File System) Das Anordnungsprinzip von Dateien auf einem Datenträger wie Diskette oder Festplatte. Das übliche Dateisystem ist nach dem Prinzip des Dateibaumes angelegt. Es existieren sogenannte Verzeichnisse (auch Ordner oder Folder genannt), in denen Dateien enthalten sind. In einem Verzeichnis können jedoch auch weitere Verzeichnisse enthalten sein.



Drums

1	High Q	31	Crash Cymbal 2	61	Open Surdo
2	Slap	32	Vibraslap	62	Room Tom 6
3	Scratch Push	33	Ride Cymbal 2	63	Room Tom 5
4	Scratch Pull	34	High Bongo	64	Room Tom 4
5	Sticks	35	Low Bongo	65	Room Tom 3
6	Square Click	36	Mute Conga	66	Room Tom 2
7	Metronome Click	37	Open Conga	67	Room Tom 1
8	Metronome Bell	38	Low Conga	68	Power Kick
9	Kick Drum 2	39	High Timbale	69	Power Snare
10	Kick Drum 1	40	Low Timbale	70	Electric Base
11	Side Stick	41	High Agogo	71	Electric Snare
12	Snare Drum 1	42	Low Agogo	72	Electric Tom 6
13	Hand Clap	43	Cabasa	73	Electric Tom 5
14	Snare Drum 2	44	Maracas	74	Electric Tom 4
15	Low Tom 2	45	High Whistle	75	Electric Tom 3
16	Closed HiHat	46	Low Whistle	76	Electric Tom 2
17	Low Tom 1	47	Short Guiro	77	Electric Tom 1
18	Pedal HiHat	48	Long Guiro	78	Reverse
19	Mid Tom 2	49	Claves	79	808 Bass
20	Open HiHat	50	High Woodblock	80	808 Rimshot
21	Mid Tom 1	51	Low Woodblock	81	808 Snare
22	High Tom 2	52	Mute Cuica	82	808 Tom 6
23	Crash Cymbal 1	53	Open Cuica	83	808 Closed HiHat
24	High Tom 1	54	Mute Triangle	84	808 Tom 5
25	Ride Cymbal 1	55	Open Triangle	85	808 Tom 4
26	China Cymbal 1	56	Shaker	86	808 Open HiHat
27	Ride Bell	57	Jingle Bell	87	808 Tom 3
28	Tambourin	58	Bell Tree	88	808 Tom 2
29	Splash Cymbal	59	Castanet	89	808 Cymbal
30	Cowbell	60	Mute Surdo	90	808 Tom 1

MIDI-Clock

Ein Steuersignal, mit dem Sequenzer, Drummachines u.ä. geschwindigkeitsbezogen gesteuert (= synchronisiert) werden können.

Ein Gerät (der sogenannte Master) gibt hierbei die Geschwindigkeit vor, andere, über MIDI angeschlossene Geräte (die Slaves), richten sich nach der Geschwindigkeit des Masters.

Eine inzwischen gängige Erweiterung der MIDI-Clock ist der Song Position Pointer (SPP), der zusätzlich die exakte Position innerhalb des Songs taktbezogen angibt.

Mit speziellen Zusatzgeräten können auch Bandmaschinen als Master verwendet werden.

MS-DOS®

Microsoft Disk Operating System. Das am weitesten verbreitete Betriebssystem für Computer. Das Dateisystem von MS-DOS ist relativ einfach, für viele Anwendungen jedoch ausreichend. ADAM verwendet ein MS-DOS-kompatibles Dateisystem.

Portamento

Eine Funktion, bei der von einem gespielten Ton zum nächsten nicht sprunghaft gewechselt wird, sondern gleitend.

Quantisieren

Schiebt Noten in einem Song auf exakte Positionen. Alle Noten, die aufgrund des menschlichen Faktors beim Einspielen nicht auf exakten Positionen liegen werden quantisiert.

Der Quantisierungswert legt fest, was als nächste Position ausgewertet werden soll (1/4, 1/8 etc.).

Release

Der Hüllkurvenparameter Release ist Ausklingzeit nach dem Loslassen der Keyboard-Taste (oder dem Empfang eines Note-Off-Befehls).

Resonance

Pegelüberhöhung. Im Zusammenhang mit Filtern ist dies eine Überhöhung, die an der Cutoff-Frequenz erzeugt wird. Die Überhöhung hat einen mehr oder weniger hohlen Klangcharakter zur Folge und kann bei genügend hoher Einstellung (je nach Filtertyp) zur Selbstoszillation führen, was ein hohes Zwitschern erzeugt.

ROM (-Klang)

Read Only Memory. Englisch für Nur-Lese-Speicher. Das sind Speicher, die vom Werk programmiert wurden und nicht mehr verändert werden können. Eine CD ist ein typischer ROM-Datenträger.

Sample

Übliche Bezeichnung für digital aufgenommenen Klang. Strenggenommen ist ein Sample ein einzelner digital aufgezeichneter Wert. Ein Klang setzt sich folglich physikalisch aus einer ganzen Reihe von Samples zusammen.

Sustain

Der Ausklingpegel. Der Hüllkurvenparameter Sustain ist der Pegel, mit dem der Klang bis zum Loslassen der Keyboard-Taste (oder dem Empfang eines Note-Off-Befehls) weiterklingt.

Anhang D: Tuning Tables

Die Angaben sind die Stimmungen aller Halbtöne, vom Grundton aufwärts. Die Werte sind in 100/64 Cent notiert –9 beispielsweise wären folglich $-9 \times 100/64 \text{ Cent} = -14 \text{ Cent}$

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Tempered	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Werckmeister	0	-6	-5	-4	-6	-1	-8	-3	-5	-8	-3	-5
Kirnberger 1	0	-6	3	-4	-9	-1	-6	1	-5	-3	-3	-8
Kirnberger 2	0	-6	-4	-4	-9	-1	-6	-2	-5	-6	-3	-8
Kirnberger 3	0	-6	-3	-4	-9	-1	-6	-1	-5	-6	-3	-8
Kellertat	0	-6	-3	-4	-8	-1	-8	0	-5	-5	-3	-8
Kellner	0	-6	-3	-4	-7	-1	-8	-2	-5	-5	-3	-6
Billeter/Bach	0	-5	0	-3	-6	0	-6	0	-4	-3	-1	-6
Pythagorean	0	1	3	4	5	-1	0	1	2	4	5	6
Didymos	0	1	3	-3	-1	-9	0	1	-4	-10	-9	-8
Chinese	0	6	3	2	5	12	5	1	1	4	11	-3
Rast Base F	0	1	3	-13	-29	-1	0	1	2	4	-12	-28
Sekati 1 Base C	0	2	3	-5	-13	32	29	26	10	-6	-8	-10
Pelog Base G	0	22	45	22	0	10	-2	-13	-3	19	-6	-32
Pelog Base C	0	16	32	6	-19	13	35	58	35	13	-14	-42
Melog	0	-8	-67	-22	-73	-117	62	-8	-59	-76	-140	-189
Nyorog	0	63	-1	0	-90	124	64	0	-64	-72	-130	64
slendro 1/tmp 5	0	-54	27	-35	51	-9	71	13	-46	38	-24	54
slendro 2/tmp 10	0	13	26	38	51	-13	0	13	26	28	51	64

Anhang F: Fehlersuche

Störung	Überprüfung
Das Instrument erklingt nicht	Ist der Fußschweller auf Null ? Ist Main Volume auf Null ? Sind die Lautstärken in der Lautstärke-Displayseite auf Null ? Sind die Sektionen abgeschaltet ? Ist der Modus für die Sektionen auf 2nd oder 3rd geschaltet ? Ist Local auf Off ? Sind Boxen angeschlossen, bzw. ist Ihr Verstärker eingeschaltet ? Überprüfen Sie die Verkabelung Ihrer Anlage
Tastaturbereiche haben falschen Splitpunkt	Überprüfen Sie den Splitpunkt Überprüfen Sie die Zuordnung der Sektion/Zone Ist Pianist Mode aktiv, so ist der Splitpunkt auf C2 eingestellt
Beim Spielen auf der Tastatur erklingt nur Schlagzeug	Haben Sie Manual Drums eingeschaltet ? Befinden Sie sich im Drum Editor ?
Bass, Poly 1, Poly 2 oder Poly 3 sind nur einstimmig spielbar	Ist für die betreffende Sektion der Modus Mono aktiv ? Ist bei Poly 1 Hohner Chord aktiv ?
Es sind keine Effekte hörbar	Ist die Taste EFX Bypass aktiv ? Ist für die Effekte None eingestellt ? Ist die Effektlautstärke in der Lautstärkedisplayseite auf Null ? Ist für die betreffende Sektion der Effektanteil auf Null ?
Die Begleitung startet nicht nach Drücken der Start/Stop Taste, oder die Begleitung ist nicht hörbar	Ist die Style-Lautstärke in der Lautstärke-Displayseite auf Null ? Ist MIDI Clock auf intern gestellt ? Haben sie einen User-Style angewählt oder einen Style geladen, der leer ist ?
Die Begleitung läuft oder startet nur, wenn in der Chords-Zone ein Akkord gegriffen wird	Überprüfen Sie die Keystart und Chord Memory Einstellung
ADAM sendet keine MIDI Daten	Sind die MIDI-Out Kanäle auf Off gestellt ?
Fehlermeldung 'RAM Protected' erscheint im Display	Stellen Sie Memory Protect auf Off
Das Gehäuse erwärmt sich	Während dem normalen Spielbetrieb ist eine Erwärmung des Gehäuses durchaus normal
Keinerlei Funktion	ADAM für einige Sekunden ausschalten
Keinerlei Funktion trotz Aus- / Einschalten	Führen Sie Restore All aus

Decay

Der Pegelabfall. Der Hüllkurvenparameter Decay beschreibt die Zeit, die vom Erreichen des Maximalpegels bis zum Absinken auf den Sustain-Pegel benötigt wird.

EG

Envelope Generator. Englisch für Hüllkurvengenerator. Siehe auch Hüllkurve.

File

Englisch für Datei.

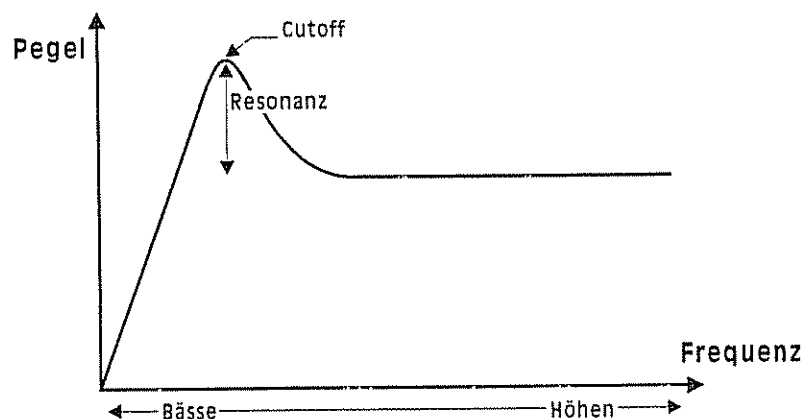
Formatieren

Datenträger wie Disketten oder Festplatten haben, wenn Sie vom Werk kommen, normalerweise noch kein Ordnungssystem für die Dateien. Formatieren erstellt dieses (löscht hierbei jedoch alle Daten, die sich möglicherweise noch auf dem Datenträger befinden).

Formatieren könnte verglichen werden mit dem Beschriften von Karteikästen.

Hochpaßfilter

Filter, das nur hohe Frequenzen durchläßt und für tiefe Frequenzen sperrt. Siehe auch Tiefpaßfilter, Cutoff und Resonance.

**Hüllkurve**

Hüllkurven erzeugen einen Steuerpegel, der andere Werte wie Lautstärke, Tohnöhe etc. regelt. Üblich ist die ADSR-Hüllkurve, die mit relativ einfachen Mitteln Pegelverläufe von Instrumenten nachbildet.

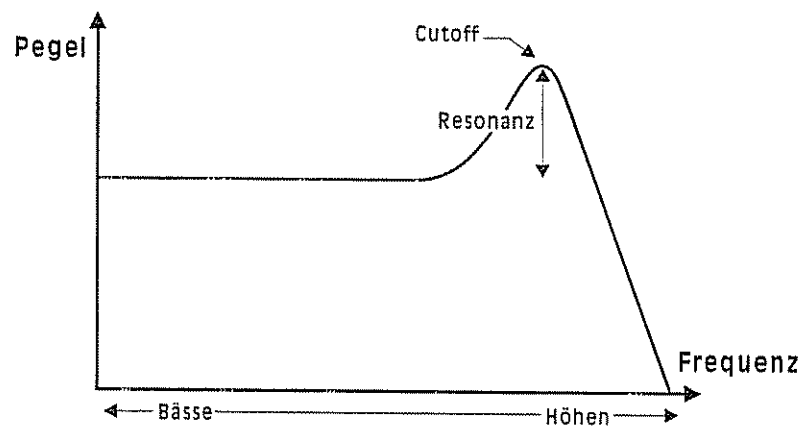
LFO

Low Frequency Oscillator. Englisch für Niederfrequenzgenerator. LFOs erzeugen einen rhythmisch ansteigenden und abfallenden Steuerpegel, mit dem andere Werte wie Lautstärke, Tohnöhe etc. beeinflusst werden können. Typische Anwendungsgebiete für LFOs ist die Steuerung der Lautstärke (Tremolo, Triller) oder der Tonhöhe (Vibrato). Übliche Wellenformen für LFOs sind Sinus (für Vibrato und Tremolo), Sägezahn, Rechteck (Triller) aber auch eine zufällig generierte Wellenform.



Tiefpaßfilter

Filter, das nur tiefe Frequenzen durchläßt und für hohe Frequenzen sperrt. Siehe auch Hochpaßfilter, Cutoff und Resonance.

**Wildcard**

Ein Zeichen, das als Platzhalter für beliebige andere Zeichen dient. In Computersystemen ist * (Stern oder Asterisk) ein typischer Platzhalter. Er steht für beliebig viele und beliebige Zeichen.

Beispiel: Die Dateien WALTZ.AST, ROCK.AST und SHUFFLE.AST werden alle durch den Ausdruck *.AST eingeschlossen.

Die Dateien ROCK.AST, ROCK.ADO und ROCK.APL.AST werden alle durch den Ausdruck ROCK.* eingeschlossen.

Velocity

Englisch für Geschwindigkeit. Bei MIDI wird damit die Anschlagstärke bezeichnet.