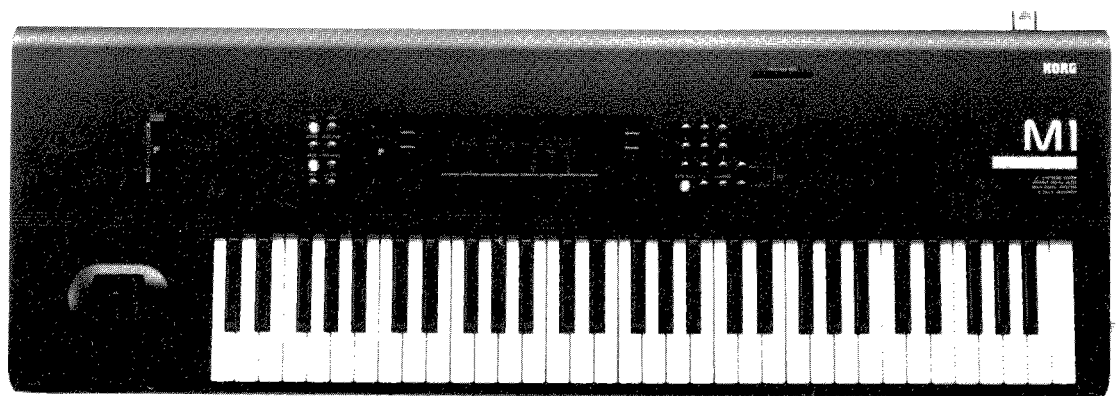


# **KORG<sup>®</sup>**

# **M1**

## **Music Workstation**



## **Bedienungsanleitung**

# INHALT

<b>VORSICHTSMASSNAHMEN UND GARANTIELEISTUNGEN.....</b>	<b>1</b>
<b>DAS BEDIENFELD/ANSCHLUSSMÖGLICHKEITEN.....</b>	<b>2</b>
Frontseite/Rückseite.....	2
<b>VOR INBETRIEBNAHME DES KORG M1.....</b>	<b>4</b>
Software Konfiguration des KORG M1.....	4
Die AI Synthese.....	4
Bedientasten und Regler .....	8
Inbetriebnahme des KORG M1 .....	10
Anwählen von Kombinationsprogrammen.....	11
Anwählen von Einzelprogrammen.....	12
Die Bedienung des Sequenzers .....	13
Aufnehmen mit dem Sequenzer .....	13
Die Bearbeitung von Soundprogrammen.....	14
Die interne Speicherverwaltung .....	15
Die unterschiedlichen Speicherformate der Memory Cards.....	16
<b>MODES UND FUNKTIONSBESCHREIBUNGEN DES KORG M1.....</b>	<b>17</b>
Anzeigefunktionen des Displays.....	17
1. PROGRAM MODE.....	17
Funktionen des Program Mode.....	18
2. EDITIEREN IM PROGRAM MODE.....	19
Konfiguration der Programm Parameter.....	19
Übersicht zu allen Funktionen des Program Edit Mode.....	20
Beispiele für den Einsatz der Programm Parameter.....	21
3. EFFEKT PARAMETER.....	36
Konfiguration der Effekt Parameter.....	37
Effekte und Parameter.....	40
Reverb.....	40
Early Reflections.....	41
Delay.....	42
Chorus .....	43
Flanger .....	45
Phase Shifter.....	46
Tremolo.....	46
Equalizer.....	48
Overdrive.....	48
Exciter.....	49
Ensemble.....	50
Rotary Effect .....	50
Combination Effects .....	51
Übersicht zu den Effekt Grundeinstellungen.....	56
4. COMBINATION MODE .....	58
Zusatzfunktionen beim Editieren im Combination Mode.....	58
5. EDITIEREN IM COMBINATION MODE.....	60
Kombinationsmöglichkeiten.....	61
Übersicht zu den gemeinsamen Funktionen aller Kombinationen.....	62
SINGLE Type Funktionen.....	65
LAYER Type Funktionen.....	66
SPLIT Type Funktionen.....	67

VELOCITY SWITCH Type Funktionen.....	68
MULTI Type Funktionen.....	70
Velocity Window.....	73
6. SEQUENCER MODE.....	77
Song Konfiguration.....	77
Konfiguration von Patterns.....	78
Editieren von Sequencer Daten.....	79
ÜBERSICHT ZU ALLEN SEQUENCER FUNKTIONEN.....	79
Play.....	81
Start der Play Funktion innerhalb eines Songs.....	81
Real Time Recording.....	82
Punch In Recording.....	83
Multi Channel Recording.....	84
Step Recording.....	88
Song Parameter.....	90
Song Initialisierung.....	91
Kopieren von Tracks (Copy).....	92
Überspielen von Tracks (Bounce).....	92
Löschen von Tracks (Erase).....	93
Kopieren und Einfügen von Patterns (Put/Copy).....	94
Kopieren von Takten (Copy).....	95
Einfügen von Takten (Insert).....	96
Entfernen von Takten (Delete).....	97
Löschen von Takten.(Erase).....	97
Quantisieren.....	98
Pattern Real Time Recording.....	98
Pattern Step Recording.....	99
Aufrufen von Patterns (Get).....	101
Kopieren von Patterns (Copy).....	101
Zusammenfassen von Patterns (Bounce).....	102
Editieren von Events.....	103
7. GLOBAL MODE.....	108
Übersicht zu den Funktionen des Global Mode.....	108
ÜBERSICHT ZU DEN MIDI SYSTEM EXCLUSIV DATEN.....	121
FEHLERMELDUNGEN.....	131
TECHNISCHE DATEN.....	133
Übersicht zu den technischen Daten.....	133
KORG M1 MIDI Implementation.....	134
KORG Vertriebe international.....	135
Multisound/Drumsound Übersicht.....	136

Herzlichen Glückwunsch, daß Sie sich für die KORG Music Work Station M1 entschieden haben. Das Bedienungshandbuch hilft Ihnen beim optimalen Einsatz aller Funktionen und sollte sorgfältig aufbewahrt werden.

## **VORSICHTSMASSNAHMEN UND GARANTIELEISTUNGEN**

### **AUFSTELLUNGORT**

Vermeiden Sie den Einsatz dieses hochwertigen Geräts unter folgenden Bedingungen:

- \* Direktem Sonnenlicht
- \* Extremen Temperaturen und hoher Luftfeuchtigkeit
- \* Staub und Sand
- \* Extremen Erschütterungen

### **STROMVERSORGUNG**

Verwenden Sie nur die angegebene Netzspannung von 220V. Bei Einsatz in Ländern mit abweichenden Netzspannungen wenden Sie sich vor dem Kauf von entsprechenden Transformatoren an Ihren KORG Fachhändler.

### **INTERFERENZEN**

Dieses Gerät verwendet Mikroprozessoren, die bei Aufstellung in der Nähe von Fernsehgeräten und Radios zu Interferenzen führen können. Falls dies der Fall sein sollte, stellen Sie das Gerät in entsprechendem Abstand zur Störquelle auf.

### **REINIGUNG**

Verwenden Sie nur trockene und weiche Reinigungstücher. Verwenden Sie niemals scharfe Lösungsmittel, Benzin oder flüssige Reinigungsmittel.

### **MIT VORSICHT BEHANDELN**

Alle KORG Produkte sind für den professionellen Einsatz konzipiert und bekannt für ihre hohe Zuverlässigkeit. Für die Bedienung von Tasten und Reglern ist zudem kein Kraftaufwand erforderlich. Durch entsprechende Pflege und sorgsamen Umgang erhalten Sie sich über Jahre die Vorteile eines neuwertigen Instruments.

### **GARANTIELEISTUNGEN**

Allen KORG Neugeräten liegt eine Garantiekarte mit eingetragener Seriennummer bei. Die Garantieleistungen können nur in Anspruch genommen werden, wenn die Garantiekarte beim Kauf ordnungsgemäß ausgefüllt und der Käuferabschnitt sofort an den KORG Vertrieb weitergeleitet wurde. Die einjährige KORG Neugeräte Garantie wird nur für KORG Geräte gewährt, die ordnungsgemäß beim KORG Vertrieb registriert sind.

### **AUFBEWAHREN DES BEDIENUNGSHANDBUCHS**

Der KORG M1 ist ein überdurchschnittlich leistungsfähiges Instrument mit einer Vielzahl unterschiedlichster Funktionen. Das Bedienungshandbuch hilft Ihnen beim optimalen Einsatz aller Funktionen und sollte sorgfältig aufbewahrt werden.

---

### **BITTE BEACHTEN SIE:**

KORG Produkte werden unter strikter Einhaltung der für jedes Land unterschiedlichen Bestimmungen hergestellt. Die einjährige KORG Neugeräte Garantie ist somit immer an den jeweiligen KORG Vertrieb gebunden und nicht auf andere Länder und Vertriebsfirmen übertragbar. KORG Geräte ohne Seriennummer und ohne Garantiekarte sind von allen Garantieleistungen zu Ihrer eigenen Sicherheit ausgeschlossen.

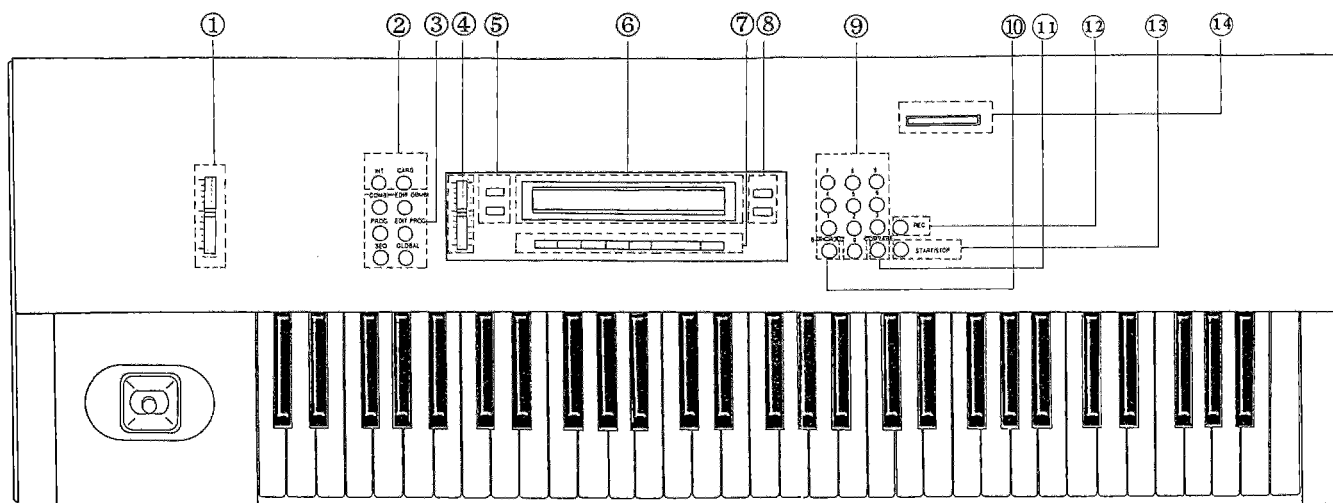
---



# DAS BEDIENFELD/ANSCHLUSSMÖGLICHKEITEN

## FRONTSEITE

( Die Funktionen aller Bedienungstasten und Regler werden ab Seite 8 genauer beschrieben.).



- (1) **MASTER VOLUMEN** Regler
- (2) **INT/CARD** Taste
- (3) **MODE** Wahltasten
  - \* COMBI - Kombinations Mode
  - \* EDIT COMBI - Editieren von Kombinationen
  - \* PROG - Programm Mode
  - \* EDIT PROG - Editieren von Programmen
  - \* SEQ - Sequenzer Mode
  - \* GLOBAL - Global Mode
- (4) **VALUE** Regler
- (5) **UP/DOWN** Tasten
- (6) **DISPLAY**
- (7) **CURSOR** Tasten (A - H)
- (8) **PAGE +/-** Tasten
- (9) **NUMERISCHE** Tasten (0 - 9)
- (10) **BANK HOLD** Taste
- (11) **COMPARE** Taste
- (12) **RECORD** Taste
- (13) **ROG/SEQ DATA** Taste
- (14) **PROG/SEQ DATA** Taste

Dieser CARD Steckplatz ist nur für Programm/Sequenzer CARDS vorgesehen. Der Steckplatz für PCM CARDS befindet sich auf der Rückseite des KORG M1.

## RÜCKSEITE



### (1) PCM DATA CARD Steckplatz

Dieser CARD Steckplatz ist nur für PCM (Multisound) Daten vorgesehen. Der CARD Steckplatz für Programm/Sequencer Daten befindet sich auf der Frontseite des KORG M1.

### (2) MIDI THRU

### (3) MIDI OUT

### (4) MIDI IN

### (5) DISPLAY KONTRAST Regler

Mit diesem Regler können Sie die Helligkeit und den Kontrast des Displays einstellen.

### (6) DAMPER Pedal Anschluß

Anschluß für ein Sustain Pedal.

### (7) ASSIGN Pedal/SWITCH Pedal Anschluß (1, 2)

Zusätzliche Anschlüsse für Fußschalter und Pedale. Die Belegung der Fußschalterfunktionen wird im Global Mode (Function 2 - Page 2) vorgenommen.

### (8) LINE OUTPUT Anschlußbuchsen (1/L, 2/R, 3, 4)

Hier befinden sich die vier Line Ausgänge des M1. Die Ausgangsbelegung der einzelnen TIMBRE wird im Edit Program, Edit Combination und Sequencer Mode jeweils in Zusammenhang mit den Effect Parametern eingestellt.

### (9) KOPFHÖRER Anschlußbuchse

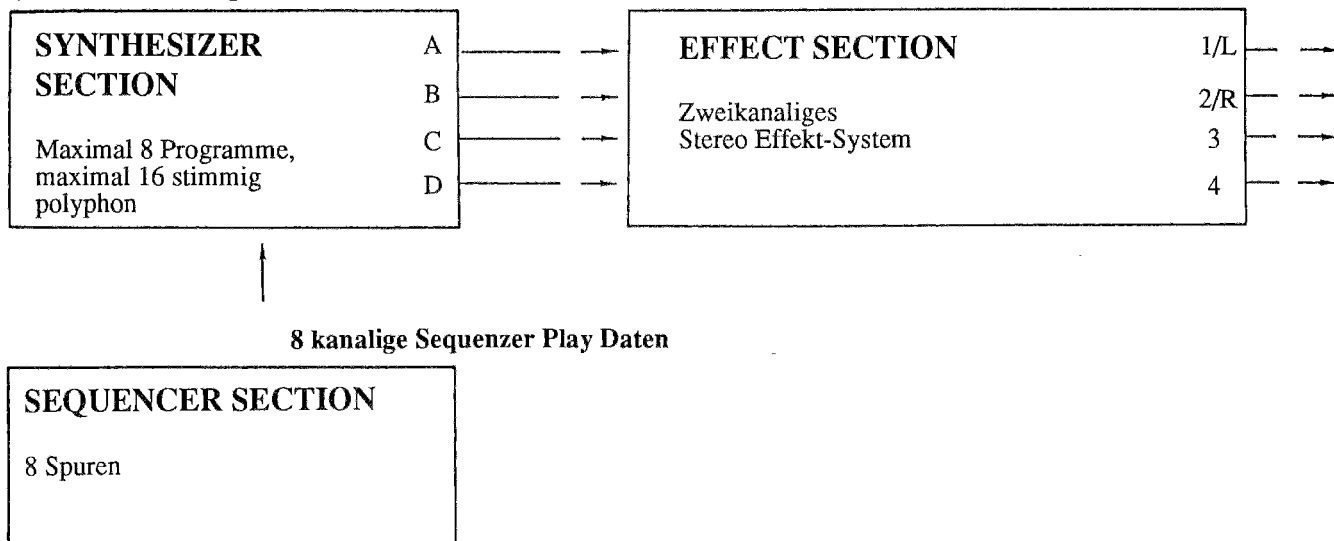
Anschlußmöglichkeit für einen Stereokopfhörer.

# VOR IN BETRIEBNAHME DES KORG M1

## SOFTWARE KONFIGURATION DES KORG M1

4 kanaliges digitales Audiosignal  
(interne Zuordnung)

4 kanaliges LINE OUT Signal



## DIE AI SYNTHESE

Die AI Synthese (Advanced Integrated) ermöglicht die Verwendung von konventionellen Synthesizersounds bis hin zu gesampelten Sounds. Somit bietet der KORG M1 völlig neuartige Einsatzmöglichkeiten unterschiedlichster Sounds.

Für gesampelte Sounds steht ein interner PCM Arbeitsspeicher mit 16 bit x 2 mega-words zur Verfügung. Dies ist weit mehr als von bisherigen Sound Samplern bekannt. Zudem verfügt der M1 über eine umfangreiche Auswahl professionell überarbeiteter Multisounds (auf der Basis von Originalklängen erarbeitet).

Für Synthesizersounds stehen neben D.W.G.S. Wellenformen auch unperiodische und unharmonische Wellenformen zur Verfügung, die aus denen für gesampelte Sounds nicht erwünschten und herausgefilterten Frequenzkomponenten bestehen. Als Ergebnis dieser Kombinationsmöglichkeiten können beim KORG M1 Sounds kreiert werden, die die Möglichkeiten bisheriger Tonerzeugungssysteme weit übertreffen.

### 1) MULTI SAMPLING

Das Prinzip des Multisampling berücksichtigt die Unterschiede der Klangcharakteristik eines Originalinstrumentes in den verschiedenen Tonlagen. Sounds, die auf der Basis des Multisampling erstellt werden, verfügen nicht nur über einen, sondern über eine Vielzahl von Einzelsounds, die für die originalgetreue Reproduktion erforderlich sind.

### 2) D.W.G.S. WELLENFORM DATEN

Durch den Einsatz der Computeranalyse wird ein typischer Ausschnitt des Frequenzspektrums eines Originalsounds bestimmt und als Wellenform für die Reproduktion eingesetzt.

### 3) EXTRAKTION UNHARMONISCHER FREQUENZANTEILE

Mit dieser Bearbeitungsmethode werden unperiodische und unharmonische Frequenzanteile entfernt, die sich bei der Wiedergabe eines Originalsounds als störend erweisen könnten.

# MULTISOUND

(Wellenformen von Originalsounds)

Der Oszillator (OSC) wird über den Multisound (00 - 99) gewählt.

\* Multisounds können auch von PCM CARDS gewählt werden.

\* Siehe EDIT PROGRAM MODE (Function F0 - 2).

Ein Multisound kann über eine Vielzahl von Programmfunktionen bearbeitet werden:

\* Das VDF (Variables Digital Filter) kontrolliert die Klangfarbe.

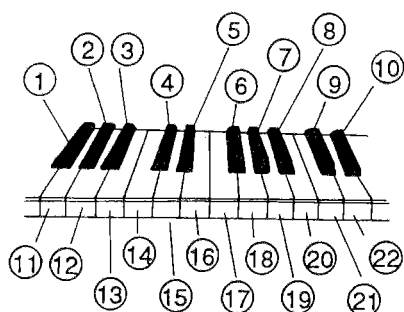
\* Der VDA (Variabler Digital Amplifier) Kontrolliert die Lautstärke.

\* Die Bearbeitung erfolgt im EDIT PROGRAM MODE.

## INSTRUMENTEN ZUORDNUNG - DRUM SET

Die Zuordnung der DRUM SOUNDS zu den Tastennummern.

Beispiel:



1	BASS DRUM 1	12	SNARE 2
2	SNARE 1	13	MID TOM
3	HI TOM	14	LO TOM
4	CLOSED HI HAT	15	CLOSED HI HAT
5	OPEN HI HAT	16	PICCOLO SNARE 1
6	CRASH CYMBAL 1	17	PICCOLO SNARE 2
7	RIDE CYMBAL 1	18	CRASH CYMBAL 2
8	HAND CLAPS	19	RIDE CYMBAL 2
9	HI CONGA (MUTED)	20	HI CONGA (OPEN)
10	LO BONGO	21	LO CONGA (MUTED)
11	BASS DRUM 2	22	HI BONGO

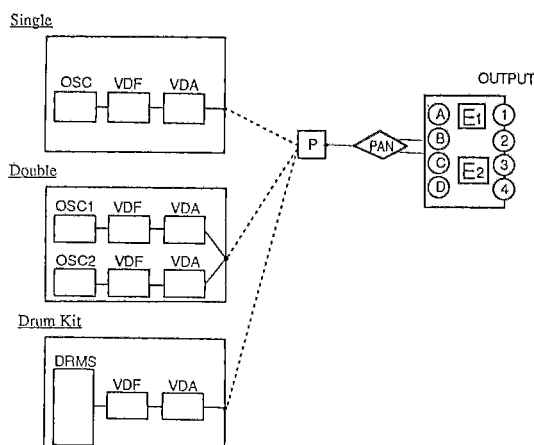
Die Instrumentenzuordnung incl. Panorama wird im GLOBAL MODE durchgeführt

## PROGRAM MODE

\* Der Begriff "PROGRAM" steht im KORG M1 Bedienungshandbuch stellvertretend für den Begriff "Sound Programm" oder "Preset Voice" anderer Synthesizer Handbücher.

\* "PROGRAMS" können über die Programmnummern 00 - 99 angewählt werden (bei Verwendung des großen Sequenzer Arbeitsspeichers stehen nur die Programmnummern 00 - 49 zur Verfügung).

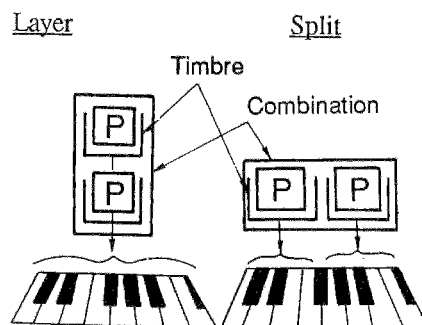
Im EDIT PROGRAM MODE werden die Einstellungen für SINGLE, DOUBLE und DRUM KIT Programme von diesem Punkt aus vorgenommen:



- \* Insgesamt stehen für die Ausgangsbelegung 4 unterschiedliche Output Settings zur Verfügung.
- \* Die Panorama Einstellungen des DRUM KIT werden im GLOBAL MODE vorgenommen und haben Vorrang.

## COMBINATION MODE

- \* Der Begriff "COMBINATION" steht im KORG M1 Handbuch stellvertretend für die Verwendung von zwei oder mehreren kombinierten Programmen, die in unterschiedlichster Form gleichzeitig spielbar sind. "COMBINATIONS" können über die Kombinations-Programmnummern 00 - 99 angewählt werden (bei Verwendung des großen Sequenzer Arbeitsspeicher stehen nur die Kombinations-Programmnummern 00 - 49 zur Verfügung).
- \* MIDI Programmwechsel Informationen können auch im COMBINATION MODE für Kombinations-Programmwechsel eingesetzt werden.

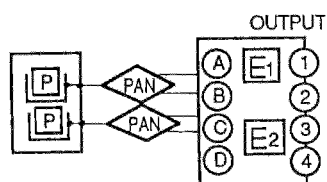


Einstellungen für SPLIT oder LAYER Kombinations-Programme werden im COMBINATION MODE vorgenommen. Im MULTIMODE können für jedes PROGRAMM (oder TIMBRE) unterschiedliche MIDI Empfangskanäle gewählt werden. Auf diese Weise kann das KORG M1 unterstützt durch externe MIDI Sequenzer als WORKSTATION für die Wiedergabe von 8 unterschiedlichen Programmen simultan eingesetzt werden.

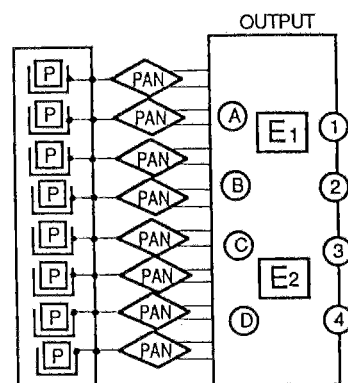
Bei Verwendung des internen KORG M1 Sequenzer kann jede der 8 Spuren mit einer entsprechenden Programmnummer kombiniert werden, ohne hierfür spezielle Kombinations-Programme erstellen zu müssen.

Bei Verwendung von LAYER oder SPLIT Kombinationen:

ABB.:5.4



Bei Verwendung von MULTI Kombinationen:



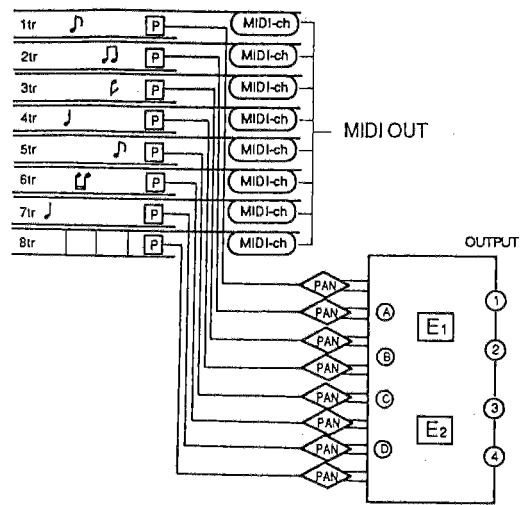
## SEQUENCER MODE (SONG 0 -9)

- \* Über die SONG Funktion werden die Programme zugeordnet.
- \* Panoramaeinstellungen können für jeden Track separat vorgenommen werden.
- \* Effekteinstellungen können für jeden SONG eingestellt werden.

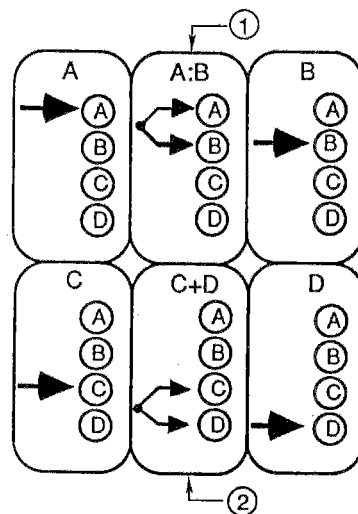
Wenn für einen SONG mit 8 Tracks nur Patterns verwendet werden (00 - 99):

- \* Für einen SONG können 8 Tracks verwendet werden.
- \* Ein Track kann aus der Kombination von unterschiedlichen Patterns bestehen.

Bei Verwendung externer Sound Quellen:



## PANORAMA

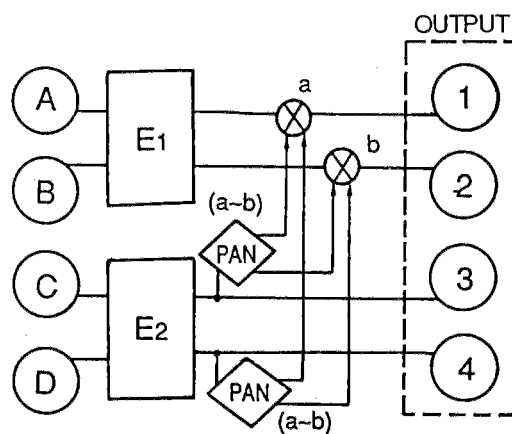


(1) Der Panoramaeffekt wird über eine Lautstärke Differenz zwischen den Ausgängen im Bereich 1:9 - 9:1 (A : B) erreicht.

(2) Das gleiche Effektsignal wird auch an die Ausgänge C und D weitergeleitet.

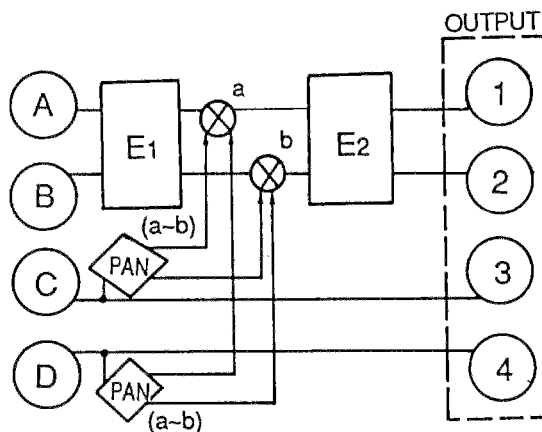
## EFFEKT E1, E2

Parallelschaltung der Effekte:



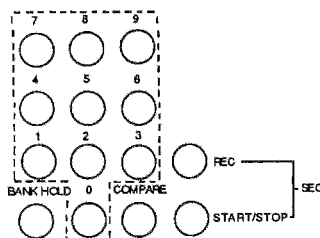
Die Zuordnung der Effekte für E1 und E2 werden im EFFECT MODE vorgenommen.

Serienschaltung der Effekte:



## BEDIENTASTEN UND REGLER

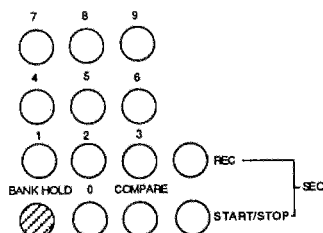
### NUMERISCHES Tastenfeld



Hiermit können Sie:

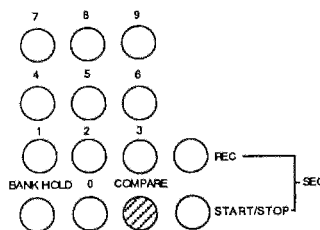
- \* im PROGRAM und COMBINATION MODE die gewünschte Programmnummer wählen.
- \* im EDIT PROGRAM, EDIT COMBINATION, SEQUENCER und GLOBAL Mode die gewünschte Bearbeitungsfunktion anwählen.

### BANK HOLD Taste



Die "BANK" Anzeige einer Programm- oder Kombinationsnummer kann über die BANK HOLD Taste gesperrt werden. Somit können Sie nach Anwählen der BANK Nummer die entsprechenden Programme von 0 - 9 nacheinander direkt anwählen. Die BANK HOLD Funktion wird durch Aufleuchten der BANK HOLD Taste angezeigt und kann durch nochmaliges Drücken der BANK HOLD Taste wieder ausgeschaltet werden.

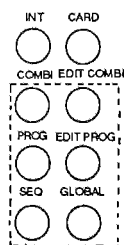
### COMPARE Taste



Bei der Bearbeitung von Programmen oder Kombinationen im EDIT COMBINATION oder EDIT PROGRAM MODE ist es oft erforderlich, zwischen der original- und der bearbeiteten Version eines Programms vergleichen zu können. Dies ist beim KORG M1 durch Drücken der COMPARE Taste jederzeit möglich. Die COMPARE Taste hat zudem auch noch eine weitere Funktion, die man in MIDI Paniksituationen einsetzen kann. Tritt beispielsweise beim Arbeiten mit dem Sequencer des M1 ein sogenannter MIDI "Hänger" auf, kann diese Störung durch Drücken der COMPARE Taste (Note Off Befehl wird gesetzt) behoben werden.

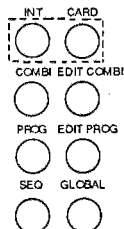
Die eingeschaltete COMPARE Funktion wird durch Aufleuchten der COMPARE Taste angezeigt. Ebenso wechselt das Display zu den ursprünglich verwendeten Parameterwerten. Nur bei ausgeschalteter COMPARE Funktion werden die bearbeiteten Parameterwerte angezeigt.

## MODE SELECT Tasten



Die gewählte MODE SELECT Taste leuchtet auf.

## INT/CARD Taste



Drücken Sie die INTERN Taste, wenn Sie die intern gespeicherten COMBINATION/PROGRAM/SONG Daten des KORG M1 verwenden wollen. Drücken Sie die CARD Taste, wenn Sie extern gespeicherte CARD Daten einsetzen wollen.

---

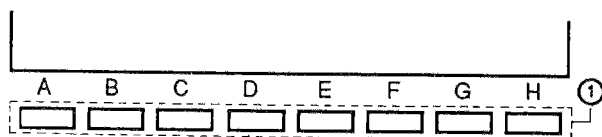
### BITTE BEACHTEN SIE:

PCM CARD Daten (Multisounds) werden nicht über die CARD Taste ausgewählt. Diese können nur im EDIT PROGRAM MODE unter der Funktion OSCILLATOR ASSIGN und im GLOBAL MODE unter der Funktion DRUM KIT eingesetzt werden.

Achten Sie bitte immer auf die Verwendung der richtigen CARDS für die unterschiedlichen CARD Steckplätze.

---

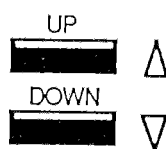
## CURSOR Tasten und VALUE Regler



### (1) CURSOR Tasten

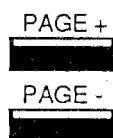
Mit den CURSOR Tasten können die auf dem Display darüber befindlichen Parameter Werte ausgewählt und durch Bewegen des VALUE Reglers verändert werden. Die CURSOR Tasten (A - H) sind in diesem Bedienungshandbuch immer in Klammern angegeben.

## UP/DOWN Tasten



Nachdem Sie mit dem VALUE Regler den Parameter Wert grob voreingestellt haben, können Sie mit den UP/DOWN Tasten die Feinabstimmung vornehmen. Hierbei wird der Parameter um den Wert (+/-) 1 schrittweise verändert.

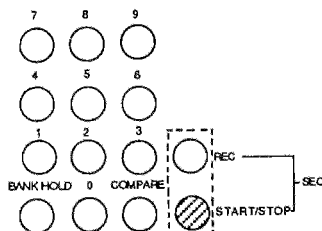
## PAGE +/- Tasten



Auf Grund der umfangreichen Parameter werden alle Funktionen auf mehreren Display Seiten angezeigt. Über die PAGE (+/-) Tasten können die entsprechenden Display Seiten ausgewählt werden.

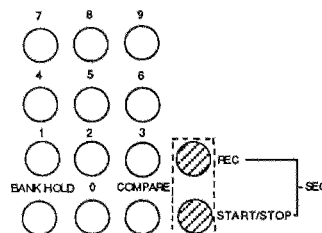


## START/STOP Taste



Mit dieser Taste wird der interne Sequenzer des M1 gestartet und gestopt, unabhängig davon in welchem MODE des M1 Sie sich gerade befinden. Befindet sich der Sequenzer im PLAY MODE, werden die 1 des wiedergegebenen Taktes rot und alle folgenden Taktzeiten grün blinkend angezeigt.

## RECORD Taste



Mit der RECORD Taste wird die Aufnahmefunktion im Sequenzer MODE gestartet. Die RECORD Taste leuchtet auf, so lange sich der Sequenzer in der Aufnahmefunktion befindet.

# INBETRIEBNAHME DES KORG M1

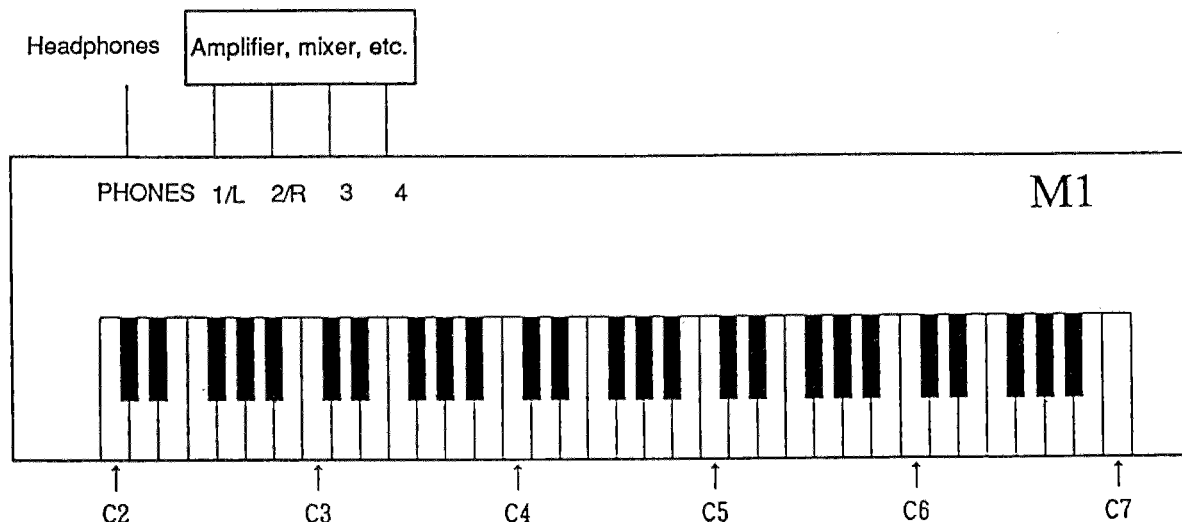
1. Bitte achten Sie darauf, den KORG M1 und alle angeschlossenen Geräte vor dem Verbinden der Netz, MIDI und Audio Kabel auszuschalten. Zudem achten Sie bitte darauf, daß sich alle Volumenregler vor dem Einschalten der entsprechenden Geräte auf der Nullposition befinden.

2. Schließen Sie das mitgelieferte Netzkabel an.

3. Schalten Sie den Netzschalter des KORG M1 ein.

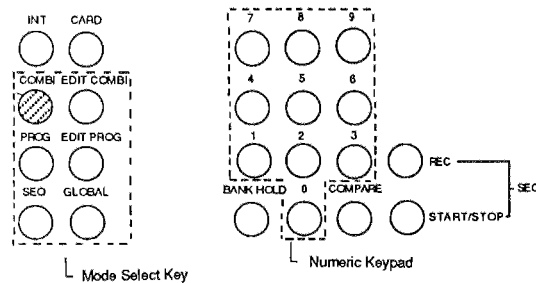
4. Schalten Sie erst jetzt andere mit dem KORG M1 verbundene Geräte ein. Stellen Sie anschließend die Volumenregler auf die gewünschte Wiedergabelautstärke.

Der KORG M1 ist mit einem 61er Keyboard ausgestattet (C2 - C7 bei ausgeschalteter Transposition). Bei eingeschalteter Transposition kann der Bereich um eine Oktave erniedrigt (C1 - C6) oder um eine Oktave erhöht werden (C3 - C8). Über MIDI IN werden NOTE Daten im Bereich C1 - G9 (MIDI Note Number 0 - 127) empfangen. Einige M1 Programme können allerdings in den oberen Oktaven nicht wiedergegeben werden.



# ANWÄHLEN VON KOMBINATIONSPROGRAMMEN

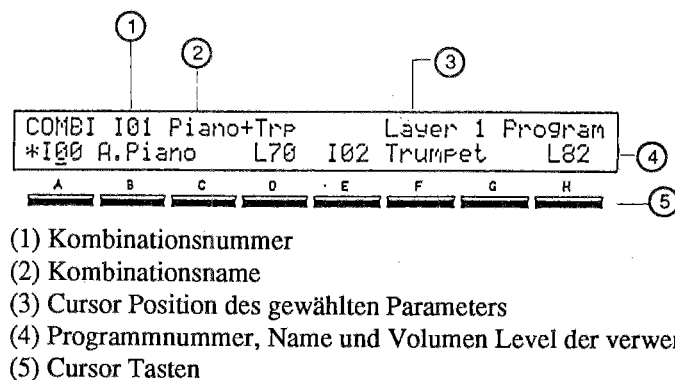
1. Drücken Sie die COMBI Taste im MODE SELECT Tastenfeld. Hiermit wählen Sie den COMBINATION MODE des M1 an.
2. Wählen Sie über das numerische Tastenfeld die gewünschte Kombinationsnummer (00 - 99).



3. Nun können Sie die gewählte Soundkombination über das Keyboard des M1 anspielen.

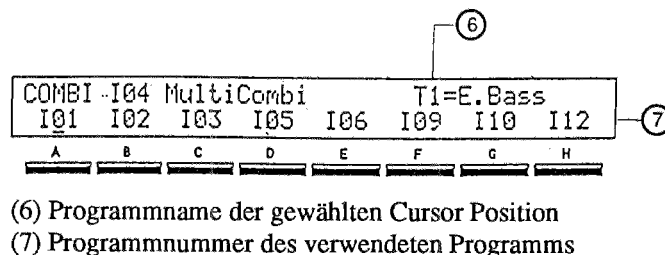
Im folgenden Beispiel finden Sie typische Display Funktionen im COMBINATION MODE:

**Beispiel #1**



- (1) Kombinationsnummer
- (2) Kombinationsname
- (3) Cursor Position des gewählten Parameters
- (4) Programmnummer, Name und Volumen Level der verwendeten Programme
- (5) Cursor Tasten

**Beispiel #2**



- (6) Programmname der gewählten Cursor Position
- (7) Programmnummer des verwendeten Programms

Beispiel #1 zeigt das Display bei Verwendung einer LAYER Kombination. Programmnummer, Programmname und Volumen Level werden angezeigt, wenn es sich um eine LAYER oder SPLIT Kombination handelt.

Wenn Sie eine andere als die interne Layer Kombination I01 verwenden wollen, drücken Sie zuerst die Cursor Taste (A) und wählen dann die neue Layer Kombinations-Nummer mit Hilfe des VALUE Reglers.

Die Aufteilung der Parameterangaben auf dem Display entspricht in der Zuordnung immer den darunter befindlichen Cursor Tasten. Somit ist das Anwählen der gewünschten Parameter trotz der sehr umfangreichen Angaben sehr übersichtlich und einfach gestaltet.

Das Layer 1 Sound Programm kann verändert werden, indem Sie die Cursor Taste (D) drücken und anschließend mit dem VALUE Regler die gewünschte neue Programmnummer (00 - 99) anwählen.

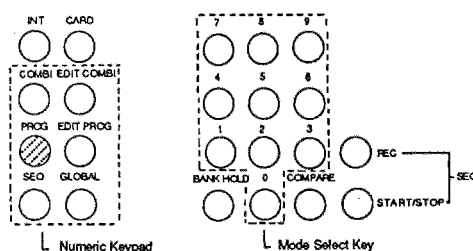
Das Layer 2 Sound Programm kann verändert werden, indem Sie die Cursor Taste (E) drücken. Um den Wert für das Volumen von Layer 2 zu verändern, drücken Sie die Cursor Taste (H).

Beispiel #2 zeigt das Display einer Multi Kombination. Wie auch schon in unserem ersten Beispiel erscheint die verwendete Multi Programmnummer direkt über der Cursor Taste (E) und kann nach dem Drücken der Cursor Taste (E) mit dem VALUE Regler verändert werden.

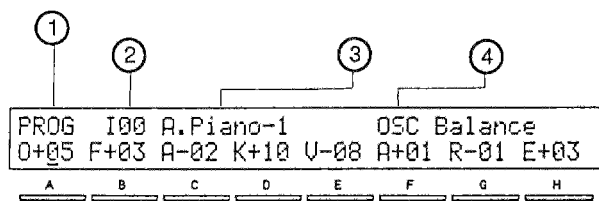
## ANWÄHLEN VON EINZELPROGRAMMEN

1. Drücken Sie die PROGRAM Taste im MODE SELECT Tastenfeld.
2. Wählen Sie über das numerische Tastenfeld die gewünschte Programmnummer (00 - 99).
3. Nun können Sie das gewählte Programm auf dem Keyboard des KORG M1 spielen.

Im folgenden Beispiel finden Sie ein typisches Display für den PROGRAM MODE:



### Beispiel



- (1) Programm
- (2) Interne Programmnummer
- (3) Programmname
- (4) Parameter

Alle Displays im PROGRAM MODE sind ähnlich wie in unserem Beispiel aufgebaut. Die einzelnen Parameter können durch Drücken der entsprechenden Cursor Taste angewählt und mit dem VALUE Regler verändert werden. Auf diese Weise können alle Programm Parameter innerhalb des PROGRAM MODE verändert oder bearbeitet werden. Diese Möglichkeit ist besonders interessant, wenn Parameter Einstellungen direkt beim Spielen verändert werden sollen.

\* Die Funktionsbeschreibungen der einzelnen Parameter finden Sie in Kapitel PROGRAM MODE dieses Bedienungshandbuchs (S. 17).

O = OSC Balance                      Bereich: (-)10 - (+)10

Mit diesem Parameter können Sie die Lautstärke jedes für eine Kombination verwendeten Programms kontrollieren.

F = VDF Cutoff Frequenz                      Bereich: (-)10 - (+)10

Mit diesem Parameter können Sie den Arbeitsbereich für die VDF Cutoff Frequenz einstellen (Anteil der durchgelassenen tiefen Frequenzen und der beschnittenen hohen Frequenzen). Bei positiver Parameter Einstellung erklingt der Sound klarer und schärfer, entsprechend bei negativer Parameter Einstellung dunkler und voller.

A = VDA Level	Bereich: (-)10 - (+)10	A = VDF/A EG Attack Time	Bereich: (-)10 - (+)10
K = KBD Track	Bereich: (-)10 - (+)10	R = VDF/A EG Release Time	Bereich: (-)10 - (+)10
V = VELOCITY Sense	Bereich: (-)10 - (+)10	E = EFFECT Balance	Bereich: (-)10 - (+)10

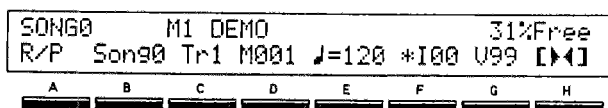
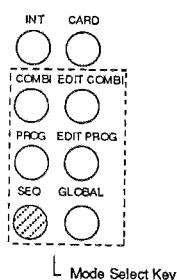
### BITTE BEACHTEN SIE:

Veränderungen der Parametereinstellungen gehen verloren, wenn Sie ein anderes Programm anwählen. Wenn Sie allerdings einen anderen Funktions MODE anwählen, werden die Parameterveränderungen gespeichert.

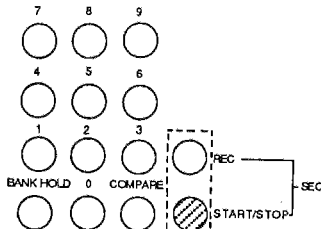
## DIE BEDIENUNG DES SEQUENZERS

Das KORG M1 ist werkseitig mit einem speziellen Sequencer Demonstrationsprogramm ausgestattet. Hören Sie sich dieses Programm an, bevor Sie mit der Aufnahme eigener Songs starten.

1. Drücken Sie die SEQUENCER Taste im MODE SELECT Tastenfeld, um den Sequencer Mode des KORG M1 einzuschalten.
2. Drücken Sie die CURSOR Taste (B).
3. Auf dem Display erscheint über der Cursor Taste (B) das Eingabefeld für die SONG Nr. (0 - 9). Bewegen Sie den VALUE Regler nach unten und stellen Sie SONG Nr. 0 ein.



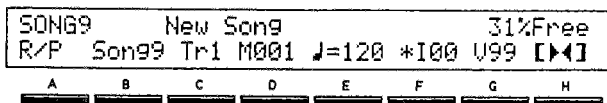
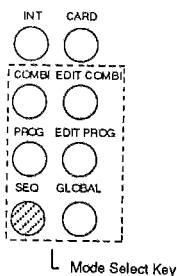
4. Durch Drücken der START/STOP Taste wird die Wiedergabe von SONG Nr. 0 gestartet.
5. Durch Drücken der START/STOP Taste wird die Wiedergabe von SONG NR. 0 unterbrochen.



## AUFNEHMEN MIT DEM SEQUENZER

Nachdem Sie sich den DEMO SONG angehört haben, können Sie sofort mit der Aufnahme Ihrer eigenen Sequenzen beginnen.

1. Drücken Sie die SEQUENCER Taste, um den Sequencer Mode des KORG M1 aufzurufen.

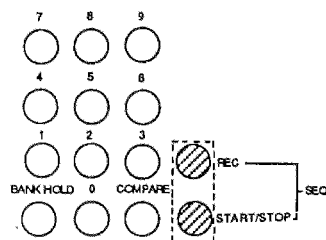


2. Drücken Sie die CURSOR Taste (B).
3. Wählen Sie nun mit dem VALUE Regler den SONG Nr. 9.

4. Drücken Sie anschließend die CURSOR Taste (C) und stellen Sie mit dem VALUE Regler die für die Aufnahme gewünschte TRACK Nummer ein (in unserem Beispiel TRACK 1).

5. Drücken Sie nun die CURSOR Taste (F) und wählen Sie mit dem VALUE Regler das für Ihre Aufnahme gewünschte PROGRAMM.

6. Drücken Sie zuerst die RECORD Taste.



7. Starten Sie die Aufnahme durch Drücken der START/STOP Taste. Nach einem zweitaktigen Vorzähler können Sie mit dem Einspielen Ihrer ersten Sequenz beginnen.

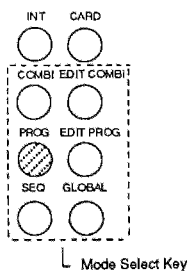
8. Beenden Sie Ihre erste Aufnahme durch nochmaliges Drücken der START/STOP Taste (RECORD Funktion schaltet sich aus).

9. Die Wiedergabe wird wiederum durch Drücken der START/STOP Taste gestartet.

## DIE BEARBEITUNG VON SOUNDPROGRAMMEN

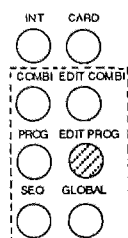
Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Zusammenfassung aller Sound PROGRAMM Bearbeitungsmöglichkeiten:

1. Wählen Sie im PROGRAM MODE den SOUND, der im PROGRAM EDIT MODE bearbeitet werden soll.



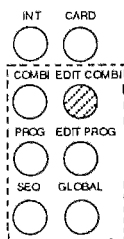
(siehe Seite 17 in Kapitel MODES UND FUNKTIONEN unter 1. PROGRAM MODE)

2. Bearbeiten Sie den "SOUND" im PROGRAM EDIT MODE und speichern Sie die bearbeitete Version ab.



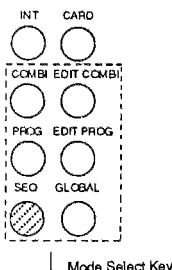
(siehe Seite 19 in Kapitel MODES UND FUNKTIONEN unter 2. EDIT PROGRAM MODE)

3.1 Erstellen Sie mit dem im EDIT PROGRAM MODE bearbeiteten Programm im EDIT COMBINATION MODE ein neues Kombinationsprogramm.



(siehe Seite 60 in Kapitel MODES UND FUNKTIONEN unter 5. EDIT COMBINATION MODE)

3.2 Verwenden Sie das im EDIT PROGRAM MODE bearbeitete Programm für die Aufnahme im SEQUENCER MODE.



(siehe Seite 77 in Kapitel MODES UND FUNKTIONEN unter 6. SEQUENCER MODE)

## DIE INTERNE SPEICHERVERWALTUNG (MEMORY ALLOCATION SETTING)

Der KORG M1 verfügt über zwei unterschiedliche Aufteilungen des Arbeitsspeichers, die entweder ein Maximum an Speicherkapazität für PROGRAMM Parameter oder für SEQUENCER Daten zur Verfügung stellt.

Bitte setzen Sie diese Funktion erst ein, nachdem Sie das entsprechende Kapitel gründlich gelesen haben!

Großer PROGRAMM/kleiner SEQUENCER Arbeitsspeicher:

- \* 100 Kombinationsprogramme
- \* 100 Einzelprogramme
- \* 10 Songs
- \* 100 Patterns
- \* 4.400 Steps Sequenzerkapazität

Großer SEQUENCER/kleiner PROGRAMM Arbeitsspeicher:

- \* 50 Kombinationsprogramme
- \* 50 Einzelprogramme
- \* 10 Songs
- \* 100 Patterns
- \* 7.700 Steps Sequenzerkapazität

\* Im GLOBAL MODE (Function 6 - Page 4) können Sie die gewünschte Aufteilung des Arbeitsspeichers anwählen (siehe Seite 116).

#### BITTE BEACHTEN SIE:

Das Wechseln der internen Speicheraufteilung (MEMORY ALLOCATION) kann zum Verlust wertvoller Daten führen, wenn die im Arbeitsspeicher befindlichen Daten zuvor nicht extern gespeichert wurden.

## DIE UNTERSCHIEDLICHEN SPEICHERFORMATE DER MEMORY CARDS

Die internen PROGRAMM und SEQUENZER Daten des KORG M1 können nicht vollständig auf einer einzigen Memory CARD gespeichert werden. Für den Einsatz von Memory CARDS werden aus diesem Grund drei unterschiedliche anwendungsbezogene Speicherformate verwendet:

#### PROGRAM MEMORY CARD (MCR-03)

- \* 100 Kombinationsprogramme
- \* 100 Einzelprogramme
- \* 1 Set Global Parameter

#### SEQUENCER MEMORY CARD (MCR-03)

- \* 10 Songs
- \* 100 Patterns
- \* 7.700 Steps Sequenzerkapazität

#### PROGRAM/SEQUENCER MEMORY CARD (MCR-03)

- \* 50 Kombinationsprogramme
- \* 10 Songs
- \* 100 Patterns
- \* 4.200 Steps Sequenzerkapazität

- \* PCM CARDS sind in dieser Klassifikation nicht enthalten.
- \* Verwenden Sie ausschließlich KORG MCR-03 RAM CARDS.
- \* Zwei RAM CARDS sind erforderlich, um alle intern gespeicherten Parameter und Daten abzuspeichern.

Das Einschreiben und Auslesen der Daten von KORG MCR-03 RAMCARDS kann unter Benutzung folgender Funktionen ausgeführt werden:

	(Auslesen)	(Einschreiben)
All Programs, Combinations, sequence	Global Mode F8 - 1	Global Mode F9 - 1
All Programs, Combinations		
All sequence data		
1 Combination	COMBI Mode	EDIT COMBI Mode F9 - 1
1 Program	PROG Mode	EDIT PROG Mode F9 - 1
1 song	SEQ Mode F9 - 2	-----
1 pattern	SEQ Mode F9 - 3	-----

# MODES UND FUNKTIONSBESCHREIBUNGEN DES KORG M1

## ANZEIGEFUNKTIONEN DES DISPLAYS

Wählen Sie für unser Beispiel im PROGRAM Mode eine Programmnummer und drücken Sie anschließend die PROGRAM EDIT Taste. Drücken Sie nun die Taste "0" des numerischen Tastenfelds (Function 0) und einmal die PAGE (+) Taste (Page 2). Auf dem Display erscheint die Funktion OSC 1:

Im DRUM Mode kann nun das gewünschte DRUM KIT für den OSC gewählt werden.

F0 – 2      OSC1      (Oscillator 1) ----- ①

A	Multisound Select	Multisound Name	OSC 1 Multisound Im SINGLE oder DOUBLE Mode kann nun der Multisound für den OSC gewählt werden.
	Drum Kit	Drum Kit 1 ~ Drum Kit 4	Im DRUM Mode kann nun das gewünschte DRUM KIT für den OSC gewählt werden.
D	L Oscillator Level	0 ~ 99	Lautstärke für OSC 1
E	Octave	16' 8' 4'	Fußlage für OSC 1  1 Oktave unter der Standardeinstellung Standardeinstellung 1 Oktave über der Standardeinstellung

(1) OSC 1 (Oszillator 1): Die Funktion OSC 1 ist angewählt und kann bearbeitet werden .

(2) Mit den CURSOR Tasten können nun die einzelnen Parameter angewählt werden.

(3) Auf dem Display werden die Parameter Namen abgekürzt angezeigt.

(4) Parameternamen.

(5) Einstellungen und Einstellungsbereiche der Parameter.

(6) Kurzbeschreibung der Parameter Funktion.

## 1. PROGRAM MODE

Im PROGRAM MODE können die SOUND Programme des KORG M1 angewählt und gespielt werden. Die Programmnummern können über das numerische Tastenfeld (0-9), über Fußschalter (PROG/COMBI, UP/DOWN) oder via MIDI PROGRAM CHANGE angewählt und gewechselt werden.

\* Durch Drücken der INTERN Taste können die internen Programme des KORG M1, durch Drücken der CARD Taste die externen CARD Programme des KORG M1 angewählt werden.

\* Fußschalter und MIDI Funktionen für das Umschalten von Programmen werden im GLOBAL MODE eingestellt.

### BITTE BEACHTEN SIE:

Panoramaeinstellungen sind werkseitig auf den Wert A:B = 5:5 eingestellt (mit Ausnahme der Drum Kit Programme). Die Ausgänge 3 und 4 sind nicht belegt.



# FUNKTIONEN DES PROGRAM MODE

PROG		I00 A.Piano-1		OSC Balance	
0+05	F+03	A-02	K+10	V-08	A+01 R-01 E+03
A	B	C	D	E	F G H

<b>[A]</b> O	OSC Balance	-10 ~ +10	Kontrolliert im DOUBLE Mode die Lautstärkebalance zwischen OSC 1 und OSC 2.
<b>[B]</b> F	VDF Cutoff	-10 ~ +10	Kontrolliert die Cutoff Frequenz von VDF 1 und VDF 2
<b>[C]</b> A	VDA Level	-10 ~ +10	Kontrolliert die Lautstärke von OSC 1 und OSC 2.
<b>[D]</b> K	Keyboard Track	-10 ~ +10	Kontrolliert die Klangfarbe und Lautstärke proportional zur gespielten Tonhöhe.
<b>[E]</b> V	Velocity Sensitivity	-10 ~ +10	Kontrolliert die Klangfarbe und Lautstärke proportional zum Einsatz der Anschlagdynamik.
<b>[F]</b> A	Attack Time	-10 ~ +10	Kontrolliert die Attack Zeit von VDF 1/2 und VDA 1/2.
<b>[G]</b> R	Release Time	-10 ~ +10	Kontrolliert die Release Zeit von VDF 1/2 und VDA 1/2.
<b>[H]</b> E	Effect Balance	-10 ~ +10	Kontrolliert die Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal von EFFECT 1 und EFFECT 2.

Wenn Parameter Werte im PROGRAM MODE verändert werden, erscheinen nach dem Wechsel in den EDIT PROGRAM MODE die bearbeiteten Parameter Werte.

Die Parameter Vorzeichen (-) und (+) werden auf dem Display im Bereich der angegebenen Parameter Werte angezeigt.

\* Bearbeitete Programme werden im EDIT PROGRAM MODE abgespeichert.

## PROGRAM MODE Parameter und Verwendung von (+) Parameterwerten

OSC Balance	OSC 1 Level OSC 2 Level	Die Lautstärke von OSC 1 erhöht sich, OSC 2 wird leiser. (*1)
VDE Cutoff	VDF 1, 2 Cutoff	Erhöht sich bei Verwendung positiver Werte. (1*)
VDA Level	OSC 1, 2 Level	
Keyboard Track	VDF 1, 2 KBD TRK Cutoff EG Time VDA 1, 2 KBD TRK Amplitude EG Time	Erhöht sich proportional zur gespielten Tonhöhe. (*2)
Velocity Sensitivity	OSC 1, 2 EG Level Vel Sens EG Time Vel Sens VDF 1, 2 VEL SENS EG Int EG Time VDA 1,2 VEL SENS Amplitude EG Time	Auch bei Verwendung von (-) Einstellungen verändert sich nur der absolute Wert, ohne daß sich das Vorzeichen (+/-) ändert.
		Parametereinstellungen mit dem Wert "0" bleiben als Wert "0" erhalten und verändern sich nicht.

Attack Time	VDF 1, 2 Attack Time VDA 1, 2 Attack Time	Erhöht sich bei Verwendung positiver Werte. (3*)
Release Time	VDF 1, 2 Release Time	Erhöht sich.(*)1
Effect Balance	EFFECT 1, 2 Balance	

(\*1) Die Einstellung bezieht sich auf den ursprünglichen Wert = V und kann im Bereich (+/-) 5 V verändert werden.

(\*2) Die Einstellung bezieht sich auf den ursprünglichen Wert = V und kann um den Wert  $1 + (V/10)$  erhöht werden.

(\*3) Die Einstellung bezieht sich auf den ursprünglichen Wert = V, wobei der VDF Wert im Bereich (+/-) 3 V und der VDA Wert im Bereich (+/-) 5 V verändert werden kann.

## 2. EDITIEREN IM PROGRAM MODE

Im EDIT PROGRAM MODE werden die Programm Parameter für Wellenform, Filter EG usw. eingestellt.

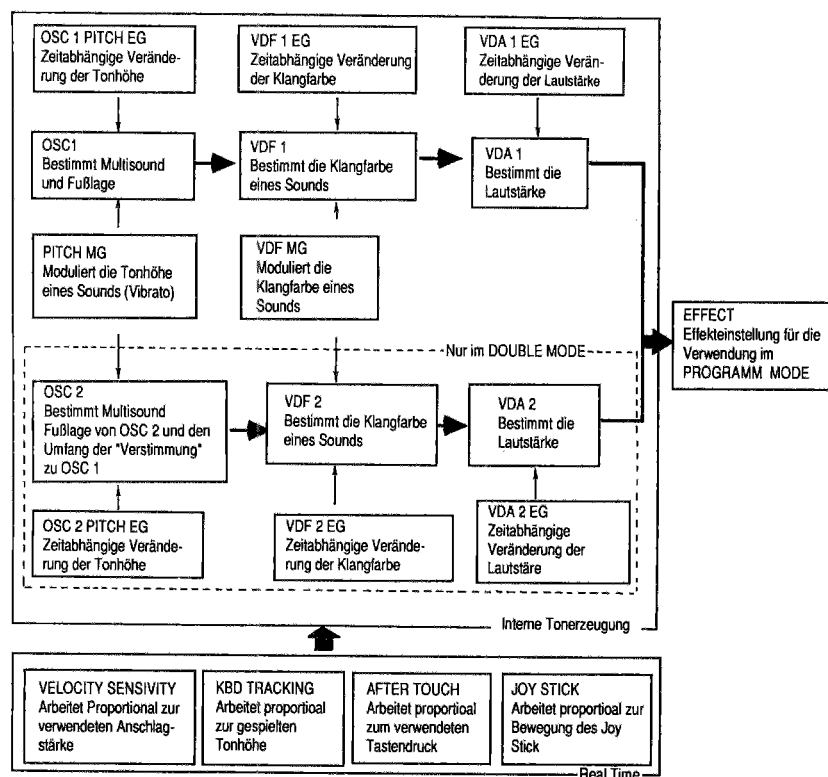
\* Im EDIT PROGRAM MODE können nur Programme bearbeitet werden, die zuvor im PROGRAM MODE angewählt wurden.

\* Direkte Veränderungen der Programm Parameter können nur im PROGRAM MODE durchgeführt werden.

\* Im EDIT PROGRAM MODE werden bearbeitete Programme über die Funktion WRITE PROGRAM (Function 9 - Page 1) abgespeichert. Nicht abgespeicherte Programmveränderungen gehen beim Wechsel in den PROGRAM MODE unwiederlich verloren.

\* Im EDIT PROGRAM MODE kann bei der Bearbeitung von Programmen durch Drücken der COMPARE Taste das ursprüngliche mit dem bearbeiteten Programm direkt verglichen werden.

## KONFIGURATION DER PROGRAMM PARAMETER



# ÜBERSICHT ZU ALLEN FUNKTIONEN DES PROGRAM EDIT MODE

Nach dem Anwählen der Funktionen (0 - 9) über das numerische Tastenfeld wird auf dem Display immer PAGE 1 der entsprechenden Funktionsparameter angezeigt. Durch Drücken der (+/-) PAGE Tasten kann die entsprechende PAGE für die gewünschte Parameter Veränderung angewählt werden.

Page		Page editierte Programm Parameter
0-1	OSC-BASIC	OSC Mode (SINGLE/DOUBLE/DRUMS)
2	OSC1	Multisound und Lautstärke von OSC 1
3	OSC2	Multisound, Lautstärke und Detune von OSC 2 (DOUBLE Mode)
1-1	OSC1 PITCH EG	Zeitabhängige Tonhöhenveränderung von OSC 1
2	OSC PITCH EG	Zeitabhängige Tonhöhenveränderung von OSC 2 (DOUBLE Mode)
2-1	VDF1	Cutoff Frequenz und EG Intensität von VDF 1
2	VDF1 EG	Zeitabhängige Veränderung des Cutoff von VDF 1
3	VDF1 VEL SENS	Arbeitspunkt für anschlagdynamische Steuerung von VDF 1
4	VDF1 KBD TRK	Arbeitspunkt für tonhöhenabhängige Steuerung von VDF 1
3-1	VDF2	Cutoff Frequenz und EG Intensität von VDF 2 (DOUBLE Mode)
2	VDF2 EG	Zeitabhängige Veränderung des Cutoff von VDF 2 ("")
3	VDF1 VEL SENS	Arbeitspunkt für anschlagdynamische Steuerung von VDF 2 ("")
4	VDF2 KBD TRK	Arbeitspunkt für tonhöhenabhängige Steuerung von VDF 2 ("")
4-1	VDA1 EG	Zeitabhängige Lautstärkeveränderung von VDA 1
2	VDA1 VEL SENS	Arbeitspunkt für anschlagdynamische Steuerung von VDA 1
3	VDA1 KBD TRK	Arbeitspunkt für tonhöhenabhängige Steuerung von VDA 1
5-1	VDA2 EG	Zeitabhängige Lautstärkeveränderung von VDA 2 (DOUBLE Mode)
2	VDA2 VEL SENS	Arbeitspunkt für anschlagdynamische Steuerung von VDA 2 ("")
3	VDA2 KBD TRK	Arbeitspunkt für tonhöhenabhängige Steuerung von VDA 2 ("")
6-1	PITCH MG	Modulation der Tonhöhe (Vibrato Effekt)
2	VDF MG	VDF Modulation (Wah-Wah Effekt)
7-1	AFTER TOUCH	Arbeitspunkt für die Tastendruck gesteuerte Klangveränderung
2	JOY STICK	Arbeitspunkt für die Joy Stick gesteuerte Klangveränderung
8-1	EFFECT 1	Anwählen von EFFECT 1
2	EFFECT 1 PARAMETER	Parameter von EFFECT 1
3	EFFECT 2	Anwählen von EFFECT 2
4	EFFECT 2 PARAMETER	Parameter von EFFECT 2
5	EFFECT PLACEMENT	Serien- oder Parallelschaltung von EFFECT 1 und EFFECT 2
6	EFFECT COPY	Kopieren von EFFECT Parameter Einstellungen
9-1	WRITE/RENAME	Abspeichern und Eingabe von Programmnamen

\* Der maximale Arbeitsbereich für die zahlreichen PITCH CONTROL Funktionen (Pitch Bend, Pitch EG, Pitch Modulation und After Touch) ist auf eine Oktave begrenzt. Bei einigen Multisounds ist dieser Bereich durch den begrenzten Umfang der verwendeten Sounds noch stärker begrenzt.

\* Der maximale Arbeitsbereich der VDF Parameter VDF EG und VDF MG wird nur durch den Arbeitsbereich des VDF bestimmt.

\* Der maximale Arbeitsbereich der VDA Parameter und des VDA EG für die Steuerung der Lautstärke wird nur durch den Arbeitsbereich des VDA bestimmt.

# BEISPIELE FÜR DEN EINSATZ DER PROGRAMM PARAMETER

## Function 0 - Page 1 (OSC BASIC)

PROG	I00	OSC BASIC	OSC Mode
(DOUBLE)	POLY	Hold:OFF	
A	B	C	D
E	F	G	H

<b>A</b>	OSC MODE	SINGLE DOUBLE DRUMS	Ursprüngliche Programmeinstellung Ein-Oszillator Mode Zwei-Oszillatoren Mode Drum Kit Mode
<b>C</b>	Assign	POLY MONO	Anzahl der spielbaren Stimmen Maximale polyphone Stimmenzahl Nur monophon spielbar (speziell für Solosounds)
<b>F</b>	Hold	ON/OFF	Soundwiedergabe wird auch nach dem Loslassen der Taste fortgesetzt

Im OSCILLATOR MODE wird die gewünschte Programmstruktur gewählt. Durch das Aufrufen des OSC MODE wird die ursprüngliche Programmeinstellung entsprechend der im folgenden beschriebenen Möglichkeiten verändert:

\* Nach dem Anwählen können Sie zwischen dem SINGLE, DOUBLE und DRUMS OSC MODE wählen (Cursor Taste A).

\* Im SINGLE OSC MODE kann der gewählte Multisound 16 stimmig polyphon mit einem OSC/VDF/VDA pro Stimme eingesetzt werden.

\* Im DOUBLE OSC MODE kann der gewählte Multisound gedoppelt und mit 2 OSC/VDF/VDA pro Stimme 8 stimmig polyphon eingesetzt werden.

\* Im DRUM KIT OSC MODE können Preset Einstellungen für die Verwendung von Drums und Percussion Sounds aufgerufen werden.

Mit der Einstellung des ASSIGN Parameters (Cursor Taste C) können Sie bestimmen, ob der entsprechende Multisound polyphon (POLY) oder monophon (MONO) eingesetzt werden soll.

Mit der Einstellung des HOLD Parameters (Cursor Taste F) können Sie die insbesondere für Drums und Percussion Sounds verwendete HOLD Funktion ein- oder ausschalten (ON/OFF). Bei eingeschalteter HOLD Funktion wird auch nach dem Loslassen der Taste der Sound "gehalten".

\* Bei eingeschalteter HOLD Funktion ist der Ausklingvorgang abhängig von der Einstellung des SUSTAIN Parameters.

## Function 0 - Page 2 (OSC 1)

PROG	I00	OSC1	Multisound
00:A.Piano	L99	8'	
A	B	C	D
E	F	G	H

A	Multisound		Einstellung des für OSC 1 verwendeten Multisounds (im SINGLE oder DOUBLE Mode)
	Drum Kit	Drum Kit 1 } Drum Kit 4	Einstellung des für OSC 1 verwendeten DRUM KIT (im DRUM Mode)
D L	OSC Level	0 - 99	Lautstärkeeinstellung von OSC 1
E	Octave	16' 8' 4'	Einstellung der Fußlage von OSC 1 Eine Oktave unter der Standardeinstellung Standardeinstellung Eine Oktave über der Standardeinstellung

Im SINGLE oder DOUBLE Mode wird der MULTISOUND für OSC 1 über Function 0 - Page 1 gewählt (eine Übersicht der Multisounds finden Sie auf der Rückseite dieses Bedienungshandbuches).

\* Wenn der entsprechende Multisound nur einen begrenzten Tonumfang hat, kann er auf dem Keyboard nicht in allen Oktavlagen gespielt werden.

\* MULTISOUNDS können über die zusätzlich lieferbaren PCM CARDS ausgetauscht werden. Bei Verwendung einer PCM CARD sind die entsprechenden Multisounds auf dem Display mit einem "C" gekennzeichnet und können mit dem VALUE Regler angewählt werden.

Wenn Sie im OSC MODE die Funktion DRUM KIT wählen, können Sie 4 unterschiedliche DRUM KIT Einstellungen abrufen.

\* Die Zusammenstellung des DRUM KIT erfolgt im GLOBAL MODE.

Mit dem Parameter OSCILLATOR LEVEL wird die Gesamtlautstärke für OSC 1 im Bereich 00 - 99 eingestellt.

Mit dem Parameter OCTAVE wird die Fußlage für OSC 1 bestimmt (4', 8', 16').

### Function 0 - Page 3 (Double Mode - OSC 2)

PROG	I00	OSC2							Multisound
00:	A.	Piano	L99	4'	1-12	0-50	DL99		
A	B	C	D	E	F	G	H		

A	Multisound	Multisound name	Einstellung des für OSC 2 verwendeten Multisounds (nur im DOUBLE Mode)
D L	OSC Level	0 ~ 99	Lautstärkeeinstellung von OSC 2
E	Octave	16', 8', 4'	Fußlage von OSC 2
F I	Interval	-12 ~ +12	Tonhöhe von OSC 2 in Bezug zur Fußlage von OSC 1 (läßt sich in Halbtonschritten verändern)
G D	Detune	-50 ~ +50	"Verstimmung" von OSC 2 gegenüber OSC 1 (in Cent Schritten)
H DL	Delay Start	0 ~ 99	Zeitverzögerter Einsatz von OSC 2 gegenüber OSC 1

Wurde der DOUBLE MODE gewählt, können Sie nun den MULTISOUND für OSC 2 auf gleiche Weise wie zuvor für OSC 1 wählen.

Mit dem Parameter OSCILLATOR LEVEL wird die Gesamtlautstärke für OSC 2 im Bereich 00 - 99 eingestellt.

Mit dem Parameter OCTAVE wird die Fußlage des OSC 2 bestimmt (4', 8', 16').

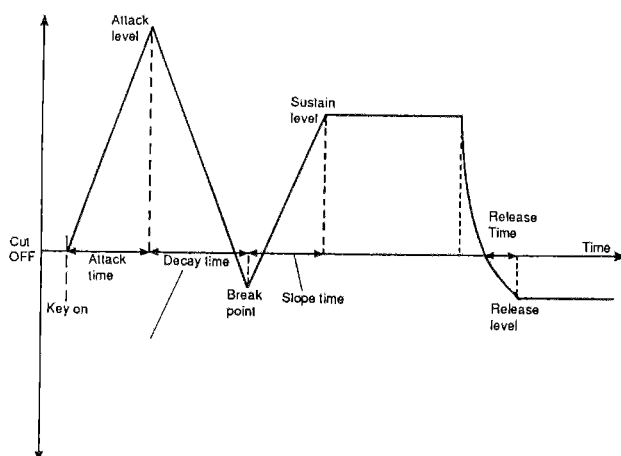
Mit dem Parameter INTERVAL kann in Halbtonschritten im Bereich (+/-) 12 ein Intervall zwischen OSC 1 und OSC 2 eingestellt werden.

Mit dem Parameter DETUNE kann in Centschritten im Bereich (+/-) 50 OSC 2 gegen OSC 1 "verstimmt" werden. Diese Möglichkeit wird oft verwendet, um chorusähnliche Effekte zu erzielen.

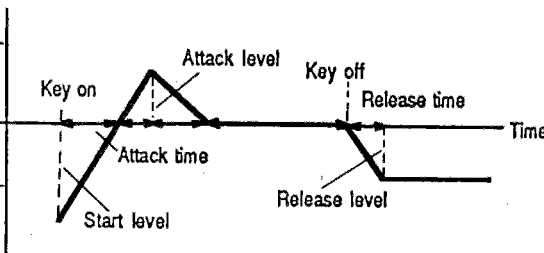
Mit dem Parameter DELAY START kann das Einsetzen von OSC 2 im Bereich 00 - 99 im Verhältnis zu OSC 1 verzögert werden.

## Function 1 - Page 1 (PITCH EG - OSC 1)

PROG I00 OSC1 PITCH EG Start Level							
S-99 AT99 A+99 DT99 RT99 R-99 L+99 T-99							
A	B	C	D	E	F	G	H



<b>A</b>	S	Start Level	-99 ~ +99	Bestimmt den zeitlichen Verlauf der Tonhöhenveränderung von OSC 1 + 99 = ca 1 Oktave über der Standardtonhöhe 0 = Standardtonhöhe bei gedrückter Taste -99 = ca 1 Oktave unter der Standardtonhöhe
<b>B</b>	AT	Attack Time	0 ~ 99	
<b>C</b>	A	Attack Level	-99 ~ +99	
<b>D</b>	DT	Decay Time	0 ~ 99	
<b>E</b>	RT	Release Time	0 ~ 99	
<b>F</b>	R	Release Level	-99 ~ +99	Bestimmt den Umfang der Tonhöhenveränderung proportional zur Anschlagdynamik
<b>G</b>	L	EG Level Vel. Sens.	-99 ~ +99	
<b>H</b>	T	EG Time Vel. Sens.	-99 ~ +99	

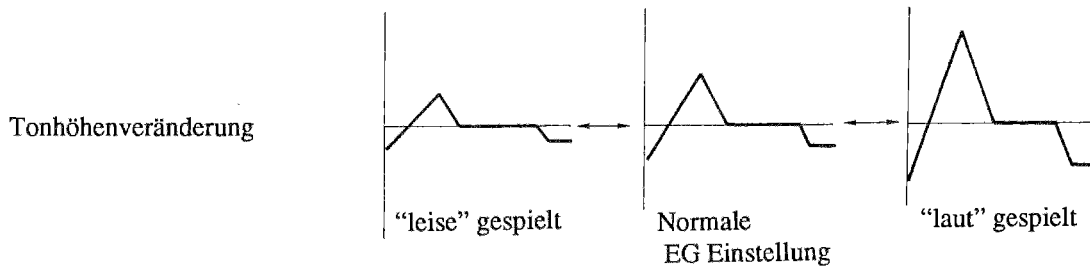


Mit der Funktion OSC 1 (Function 1 - Page 1) kann die Steuerung der Tonhöhe für OSC 1 bestimmt werden.

Die Tonhöhenveränderung über Hüllkurvenparameter ist auf den Bereich von (+/-) 1 Oktave begrenzt.

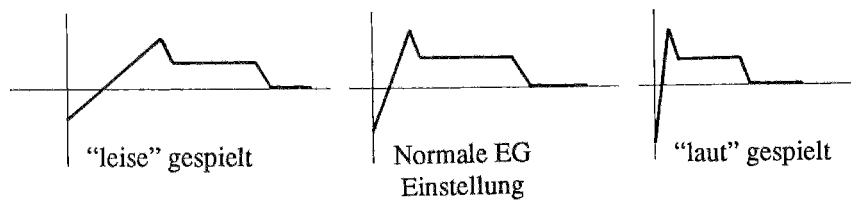
Bei positiver Einstellung der EG LEVEL VELOCITY SENSIVITY ("+") wird durch die Anschlagdynamik das Einsetzen und die Intensität der Tonhöhenveränderung von oben gesteuert, entsprechend umgekehrt bei negativer Einstellung.

**\* Beispiele für positive Einstellung (“+”):**



Bei positiver Einstellung der EG TIME VELOCITY SENSIVITY (“+”) wird durch die Anschlagdynamik der Zeitverlauf der Hüllkurve gesteuert. Somit wird die normale EG Einstellung bei starkem Anschlag verkürzt und bei weichem Anschlag verlängert, entgegengesetzt bei negativer Einstellung.

**\* Beispiele für positive Einstellung (“+”):**



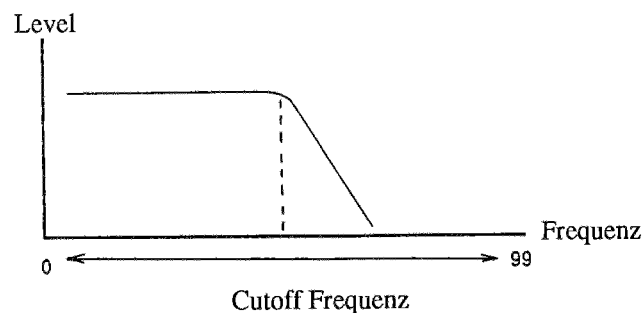
**Function 1 - Page 2 (Double Mode PITCH EG - OSC 2)**

Wurde der DOUBLE MODE gewählt, können die zuvor in Funktion OSC 1 (Function 1 - Page 1) beschriebenen Einstellungen auch für OSC 2 vorgenommen werden.

**Function 2 - Page 1 (VDF 1)**

<div> <div>PROG 100 VDF1</div> <div>Cutoff= 99      EG Intensity= 99</div> </div>							
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>[D]</b>	Cutoff	0 ~ 99	Bestimmt den VDF Arbeitsbereich in Bezug zur Cutoff Frequenz
<b>[H]</b>	EG Intensity	0 ~ 99	Bestimmt den Umfang der EG Funktion in Bezug zur Cutoff Frequenz



\* Das VDF (Variables Digitales Filter) beeinflusst die Tonqualität eines Programms über die Beschneidung (Cutoff) hoher Frequenzen der entsprechenden Multisounds.

Mit dem Parameter CUTOFF wird die Arbeitsfrequenz für das VDF im Bereich 00 - 99 bestimmt. Je kleiner der Parameter Wert gewählt wird, desto größer ist die Beeinflussung hoher Frequenzen.

Mit dem Parameter EG INTENSITY wird die Beeinflussung der CUTOFF Frequenz über die Hüllkurvenparameter der nachfolgenden Funktion VDF 1 EG (Function 2 - Page 2) bestimmt. Die größtmögliche Intensität wird bei Einstellung auf den Wert 99 erreicht.

## Function 2 - Page 2 (VDF 1 EG)

PROG	I00	VDF1	EG		Attack	Time	
AT	70	A-87	DT53	B-52	ST12	S-99	RT99 R-08
A	B	C	D	E	F	G	H

[A] AT	Attack Time	0 ~ 99	<p>Bestimmt den zeitlichen Verlauf der VDF 1 Hüllkurve in Bezug zur Cutoff Frequenz. Die Time Parameter (Attack Time, Decay Time, Slope Time, Release Time) bestimmen den zeitlichen Verlauf zum Erreichen des nächsten Level Wertes. Die Level Parameter (Attack Level, Break Point, Sustain Level, Release Level) bestimmen die Cutoff Frequenz des VDF für den zeitlichen Verlauf der Hüllkurve.</p>
[B] A	Attack Level	-99 ~ +99	
[C] DT	Decay Time	0 ~ 99	
[D] B	Break Point	-99 ~ +99	
[E] ST	Slope Time	0 ~ 99	
[F] S	Sustain Level	-99 ~ +99	
[G] RT	Release Time	0 ~ 99	
[H] R	Release Level	-99 ~ +99	

\* Alle LEVEL Werte können individuell in Bezug auf die Initialisierung des CUTOFF positiv oder negativ eingestellt werden.

\* Die Summe aller LEVEL Werte, die für die Steuerung des CUTOFF verwendet werden, wird global über die VDF 1 EG Intensität gesteuert (Function 2 - Page 1).

## Function 2 - Page 3 (VDF 1 VELOCITY SENSIVITY)

PROG	I00	VDF1	VEL	SENS	Release	Time	
EGInt	=-99	EGTime	=99	AT:0	DT:+	ST:+	RT:0
A	B	C	D	E	F	G	H

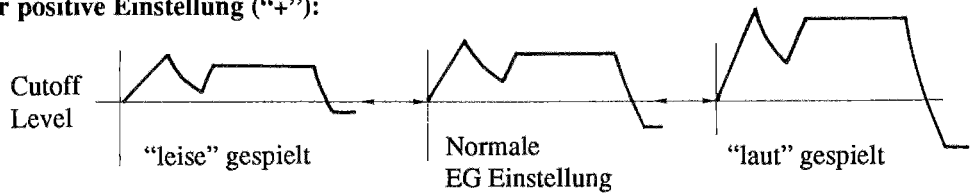
[B]	EG Int (EG intensity Velocity sensitivity)	-99 ~ +99	Bestimmt den Level des VDF 1 EG's proportional zur Anschlagdynamik
[D]	EG Time (EG Time Velocity sensitivity)	0 ~ 99	Bestimmt den zeitlichen Verlauf des VDF 1 EG's proportional zur Anschlagdynamik
[E] AT	Attack Time	-, 0, +	Mit diesen Parametern kann der zeitliche Verlauf der Hüllkurve proportional zur Anschlagdynamik eingestellt werden (negative und positive Werte sind möglich, "0" hat keine Auswirkung)
[F] DT	Decay Time	-, 0, +	
[G] ST	Slope Time	-, 0, +	
[H] RT	Release Time	-, 0, +	

Mit dem Parameter für die EG INTENSITY kann die Klangfarbe eines Programms über die Anschlagdynamik individuell gesteuert werden.



\* Bei negativer Einstellung der EG INTENSITY (-) wird durch die Anschlagsdynamik die Intensität des CUTOFF gesteuert. Somit wird das CUTOFF bei weichem Anschlag verstärkt, entgegengesetzt bei positiver Einstellung.

\* Beispiele für positive Einstellung (“+”):



\* Mit Hilfe der EG INTENSITY kann das dynamische Klangverhalten originaler Musikinstrumente sehr genau nachgebildet werden (beispielsweise die Zunahme hoher Frequenzen bei ansteigender Lautstärke). Um diesen Effekt zu erzielen, muß für das VDF eine tiefe CUTOFF Frequenz gewählt werden. Stellen Sie alle LEVEL Werte für das VDF EG auf “+” und stellen Sie für INTENSITY und VELOCITY ebenfalls positive Parameter Werte ein.

Mit dem Parameter für EG TIME VELOCITY SENSIVITY wird durch die Anschlagsdynamik die Geschwindigkeit des VDF EG gesteuert. Bei positiver Einstellung wird die Hüllkurve durch starken Anschlag insgesamt verkürzt, bei weichem Anschlag insgesamt verlängert (Attack/Decay/Slope/Release Time). Bei Verwendung negativer Einstellung arbeitet diese Funktion entgegengesetzt. Durch Verwendung eines positiven ATTACK Wertes und eines negativen RELEASE Wertes kann zusätzlich durch die Anschlagsdynamik die Arbeitsweise der ATTACK und RELEASE Funktion beeinflußt werden.

Function 2 - Page 4 (VDF 1 KEYBOARD TRACKING)

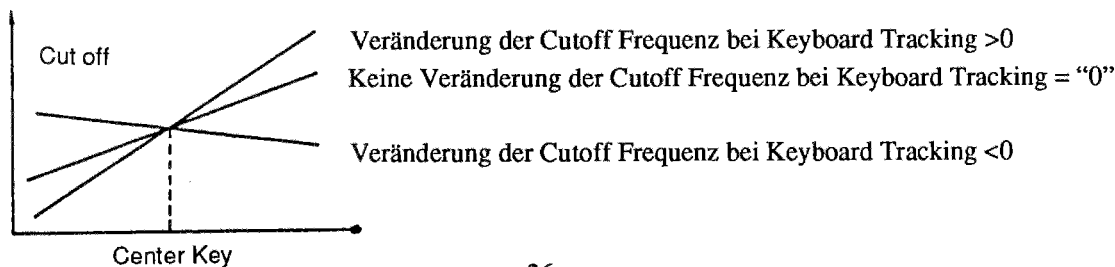
PROG	I00	VDF1	KBD	TRK	Center	Key	
C4	F-99	EGTime=99	AT:0	DT:+	ST:+	RT:-	
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Center Key	C-1 ~ G9	Bestimmt das “Zentrum” für den Arbeitsbereich des VDF 1 Keyboard Tracking
B F	Cutoff (Cutoff frequency keyboard tracking)	-99 ~ +99	Bestimmt die Veränderung der VDF 1 Cutoff Frequenz in Bezug zur gespielten Tonhöhe (eine klangliche Veränderung wird hörbar)
D	EG Time (EG Time keyboard tracking)	0 ~ 99	Bestimmt die Schnelligkeit der Klangveränderung des VDF 1 EG in Bezug zur gespielten Tonhöhe.
E AT	Attack Time	-, 0, +	Mit diesen Parametern kann der zeitliche Verlauf der Hüllkurve proportional zur gespielten Tonhöhe eingestellt werden (negative und positive Einstellungen sind möglich, “0” hat keine Auswirkung)
F DT	Decay Time	-, 0, +	
G ST	Slope Time	-, 0, +	
H RT	Release Time	-, 0, +	

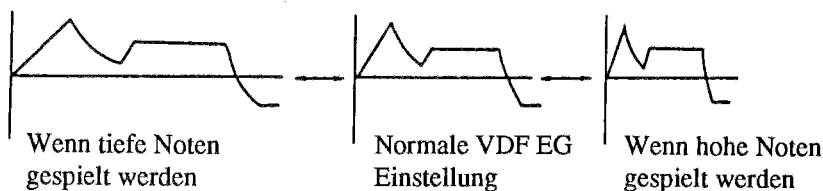
\* Das VDF Keyboard Tracking ermöglicht die Beeinflussung der VDF Cutoff Frequenz proportional zum Keyboard.

Mit dem CENTER KEY wird der Ausgangspunkt für das VDF Keyboard Tracking gewählt. An dieser Stelle wird die VDF Cutoff Frequenz nicht beeinflußt.

Bei positiver Einstellung des VDF Keyboard Tracking wird der Klang mit steigender Tonhöhe schärfer, entsprechend dumpfer bei negativer Einstellung. Die maximale Wirkung wird bei Verwendung der maximalen Parameter Werte (+) 99 oder (-) 99 erzielt. Keine Beeinflussung auf Cutoff und Pitch erfolgt bei Parameter Wert 0.



### Cutoff Level



## Function 3 - Page 1 (Double Mode - VDF 2)

PROG	I00	VDF2						
		Cutoff=	99	EG	Intensity=	99		
A	B	C	D	E	F	G	H	

VDF für Oszillator 2 (nur im Double Mode).

\* Alle Parameter dieser Funktion sind identisch mit den VDF Parametern für Oszillator 1 (Function 2 - Page 1).

## Function 3 - Page 2 (Double Mode - VDF 2 EG)

PROG	I00	VDF2	EG					Attack Time
AT35	A-99	DT88	B-62	ST46	S-99	RT15	R-11	
A	B	C	D	E	F	G	H	

VDF Cutoff Frequenz für Oszillator 2 (nur im Double Mode).

\* Alle Parameter dieser Funktion sind identisch mit den VDF Cutoff Frequenz Parametern für Oszillator 1 (Function 2 - Page 2).

## Function 3 - Page 3 (Double Mode - VDF 2 VELOCITY SENSIVITY)

PROG	I00	VDF2	Vel	Sens				Decay Time
EGInt=-99	EGTime=99	AT=0	DT=+	ST=+	RT=0			
A	B	C	D	E	F	G	H	

VDF Velocity Sensivity für Oszillator 2 (nur im Double Mode).

\* Alle Parameter dieser Funktion sind identisch mit den VDF Velocity Sensivity Parametern für Oszillator 1 (Function 2 - Page 3).

## Function 3 - Page 4 (Double Mode - VDF 2 KEYBOARD TRACKING)

PROG	I00	VDF2	KBD	Trk				Center Key
C4	F-99	EGTime=99	AT=0	DT=+	ST=+	RT=-		
A	B	C	D	E	F	G	H	

VDF Keyboard Tracking für Oszillator 2 (nur im Double Mode).

\* Alle Parameter dieser Funktion sind identisch mit den VDF Keyboard Tracking Parametern für Oszillator 1 (Function 2 - Page 4).

## Function 4 - Page 1 (VDA 1 EG)

PROG	I00	VDA1	EG					Attack Time
AT33	A+44	DT25	B+99	ST14	S+99	RT68		
A	B	C	D	E	F	G	H	

<b>A</b>	AT	Attack Time	0 ~ 99	Bestimmt den zeitlichen Verlauf der Lautstärkeveränderung von VDA 1 
<b>B</b>	A	Attack Level	-99 ~ 99	
<b>C</b>	DT	Decay Time	0 ~ 99	
<b>D</b>	B	Break Point	-0 ~ 99	
<b>E</b>	ST	Slope Time	0 ~ 99	
<b>F</b>	S	Sustain Level	-0 ~ 99	
<b>G</b>	RT	Release Time	0 ~ 99	

\* Der VDA (Variabler Digital Amplifier) steuert die Lautstärke der Wellenform.

Das VDA EG bestimmt den Lautstärkeverlauf der Hüllkurve.

#### Function 4 - Page 2 (VDA 1 VELOCITY SENSIVITY)

PROG 100 VDA1 VEL SENS Amplitude A-99 EGTime=99 AT:0 DT:+ ST:+ RT:-							
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>B</b>	A	Amplitude (Amplitude velocity sensitivity)	-99 ~ +99	Umfang der Lautstärkeveränderung von VDA 1 proportional zur Anschlagdynamik
<b>D</b>		EG Time (EG time velocity sensitivity)	0 ~ 99	Bestimmt den zeitlichen Verlauf der Lautstärkeveränderung von VDA 1 proportional zur Anschlagdynamik
<b>E</b>	AT	Attack Time	-, 0, +	Mit diesen Parametern wird der zeitliche Verlauf für die anschlagdynamische Steuerung der VDA Hüllkurve bestimmt (negative und positive Werte sind möglich, "0" hat keine Auswirkung)
<b>F</b>	DT	Decay Time	-, 0, +	
<b>G</b>	ST	Slope Time	-, 0, +	
<b>H</b>	RT	Release Time	-, 0, +	

Mit dem Parameter für Amplitude Velocity Sensivity kann durch die Anschlagdynamik die Lautstärke eines Sounds im Bereich (+/-)99 gesteuert werden. Bei Verwendung positiver Werte wird die Lautstärke durch starken Anschlag erhöht, entgegengesetzt bei Verwendung negativer Werte reduziert. Bei Verwendung der maximalen Parameter Einstellung arbeitet diese Funktion mit der größtmöglichen Differenzierung.

\* Im DOUBLE MODE kann über die Anschlagdynamik auch die Klangfarbe gesteuert werden (Velocity Cross Fade), wenn die VDA Velocity Sensivity Parameter für Oszillator 1 und Oszillator 2 entgegengesetzt eingestellt werden.

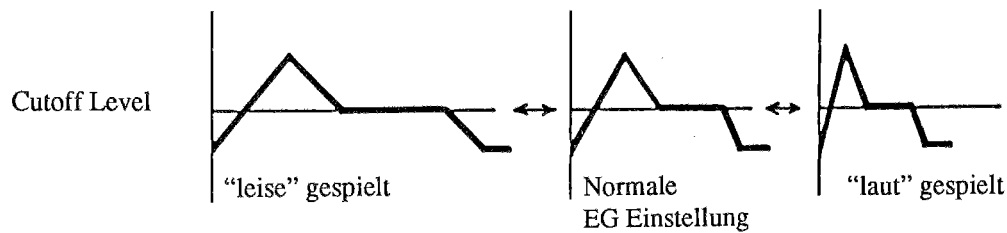
\* Das Programm von OSC 1 erklingt bei hartem Anschlag.

\* Die Programme von OSC 1 und OSC 2 erklingen gleichzeitig bei normalem Anschlag.

\* Das Programm von OSC 2 erklingt bei weichem Anschlag.

Mit dem Parameter für EG TIME VELOCITY SENSIVITY wird durch die Anschlagdynamik die Geschwindigkeit des VDA EG gesteuert. Bei positiver Einstellung wird die Hüllkurve durch starken Anschlag insgesamt verkürzt, bei weichem Anschlag insgesamt verlängert (Attack/Decay/Slope/Release Time).

\* Bei Verwendung der positiven Einstellung "+":



\* Der Einsatz dieser Funktion ist beispielsweise für String Programme besonders interessant, um das Attack über die Anschlagdynamik zu steuern (starker Anschlag, kurzes Attack - weicher Anschlag, langes Attack). Stellen Sie hierfür den Parameter für Attack Time auf “+” und den für Release Time auf “-”.

**Function 4 - Page 3 (VDA 1 KEYBOARD TRACKING)**

```

PROG 100  VDA1 KBD TRK  Center Key
C#-1 A-99 EGTime=99 AT:0 DT:+ ST:+ RT:-

```

<b>[A]</b>	Center Key	C-1 ~ G9	Bestimmt das "Zentrum" für den Arbeitsbereich des VDA 1 Keyboard Tracking
<b>[B]</b> A	Amplitude (Amplitude keyboard tracking)	-99 ~ +99	Bestimmt die Lautstärkeveränderung des VDA 1 in Bezug zur gespielten Tonhöhe
<b>[D]</b>	EG Time (EG time keyboard tracking)	0 ~ 99	Bestimmt die Schnelligkeit der Lautstärkeveränderung des VDA 1 in Bezug zur gespielten Tonhöhe
<b>[E]</b> AT	Attack Time	-, 0, +	Mit diesen Parametern kann der zeitliche Verlauf der Hüllkurve für das VDA Keyboard Tracking proportional zur gespielten Tonhöhe eingestellt werden (negative und positive Einstellungen sind möglich, "0" hat keine Auswirkung)
<b>[F]</b> DT	Decay Time	-, 0, +	
<b>[G]</b> ST	Slope Time	-, 0, +	
<b>[H]</b> RT	Release Time	-, 0, +	

\* Mit dem VDA Keyboard Tracking können Sie die Arbeitsweise des VDA in Bezug auf alle EG Time Parameter proportional zum Keyboard bestimmen.

Mit dem Center Key wird die neutrale Position für das VDF Keyboard Tracking bestimmt.

Bei Verwendung positiver Amplituden Parameter erhöht sich die Lautstärke proportional zur Tonhöhe, entgegengesetzt bei Verwendung negativer Amplituden Parameter.

Im DOUBLE MODE kann durch die entgegengesetzte Einstellung der Amplituden Parameter für OSC 1 und OSC 2 über die Anschlagdynamik zwischen diesen beiden Effekten gewechselt werden (Positional Cross Fade).

Werden für die EG Time Funktionen (EG Time Keyboard Tracking) positive Werte verwendet, verkürzt sich die VDA EG Time (Attack/Decay/Slope/Release Time) oberhalb des Center Key, entgegengesetzt bei Verwendung negativer EG Time Werte.

## Function 5 - Page 1 (Double Mode - VDA 2 EG)

PROG	I00	VDA2	EG	Attack Time			
AT	66	A+22	DT49	B+99	ST77	S+23	RT40
A	B	C	D	E	F	G	H

Mit dem VDA 2 EG wird die Lautstärke für Oszillator 2 in Bezug zum zeitlichen Verlauf der Hüllkurve bestimmt.

\* Alle Parameter dieser Funktion sind identisch mit den VDA 1 EG für Oszillator 1 (Function 4 - Page 1).

## Function 5 - Page 2 (Double Mode - VDA 2 VELOCITY SENSIVITY)

PROG	I00	VDA2	Vel	Sens	Amplitude		
A	-99	EGTIME=99	AT=0	DT=+	ST=+	RT=-	
A	B	C	D	E	F	G	H

Bestimmt den Umfang der Lautstärkeveränderung in Abhängigkeit zur Anschlagdynamik für VDA 2.

\* Alle Parameter dieser Funktion sind identisch mit VDA 1 Velocity Sensivity für Oszillator 1 (Function 4 - Page 2).

## Function 5 - Page 3 (Double Mode - VDA 2 KEYBOARD TRACKING)





PROG	I00	VDA2	Vel	Sens	Amplitude		
C#	-1	A-99	EGTime=99	AT=0	DT=+	ST=+	RT=-
A	B	C	D	E	F	G	H

Bestimmt den Einfluß von VDA 2 (Lautstärke von Oszillator 2) auf das Keyboard Tracking.

\* Alle Parameter dieser Funktion sind identisch mit VDA 1 Keyboard Tracking für Oszillator 1 (Function 4 - Page 3).

## Function 6 - Page 1 (PITCH MODULATION)

PROG	I00	PITCH	MG	Waveform			
TRIANGLE	F31	D41	I59	OFF	Sync:OFF		
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	Wave form	TRIANGLE  SAW UP  SAW DOWN  SQUARE 	Bestimmt die Wellenform für die Modulation Triangel Sägezahn positiv Sägezahn negativ Rechteck
<b>C</b> F	Frequency	0 ~ 99	Modulations Frequenz (bestimmt die Geschwindigkeit)
<b>D</b> D	Delay	0 ~ 99	Verzögerungszeit nach dem Tastendruck bis zum Einsetzen der Modulation
<b>E</b> I	Intensity	0 ~ 99	Intensität der Modulation
<b>F</b>	OSC Select	OFF OSC 1 OSC2 BOTH	Keine Modulation Nur OSC 1 wird moduliert Nur OSC 2 wird moduliert OSC 1 und OSC 2 werden moduliert
<b>H</b>	Key Sync	OFF ON	

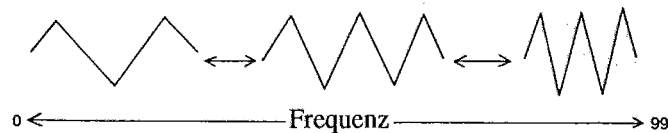
\* Mit dieser Funktion wird die Steuerung der Pitch Modulation (MG) bestimmt.

Für die Modulation stehen unterschiedliche Wellenformen zur Verfügung, mit denen der Charakter dieses Effektes bestimmt werden kann:

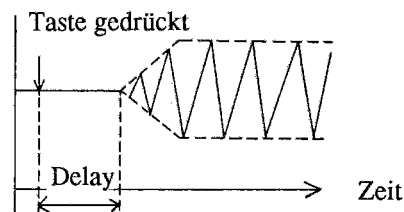
- \* Triangel ( wird am meisten verwendet)
- \* Sägezahn positiv
- \* Sägezahn negativ
- \* Rechteck

Mit dem Parameter FREQUENCY wird die Geschwindigkeit der Modulation bestimmt.

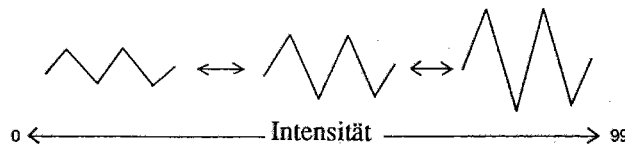
\* Wenn Triangel gewählt wird:



Mit dem Parameter DELAY wird der Einsatz des Modulationseffektes nach dem Tastendruck bestimmt.



Mit dem Parameter INTENSITY wird die Stärke des Modulationseffektes bestimmt.



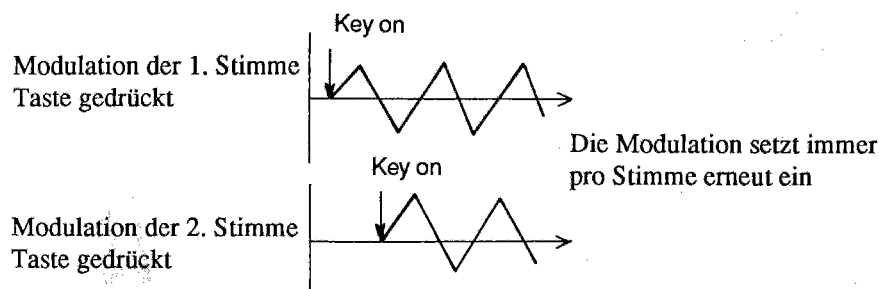
\* Der Modulationseffekt ist nicht wirksam, wenn kein Oszillator angewählt wird (OSC OFF).

Mit dem Parameter OSC SELECT wird der Oszillator für den Modulationseffekt gewählt. Bei Einstellung des Parameter Wertes BOTH wirkt der Modulationseffekt auf OSC 1 und OSC 2.

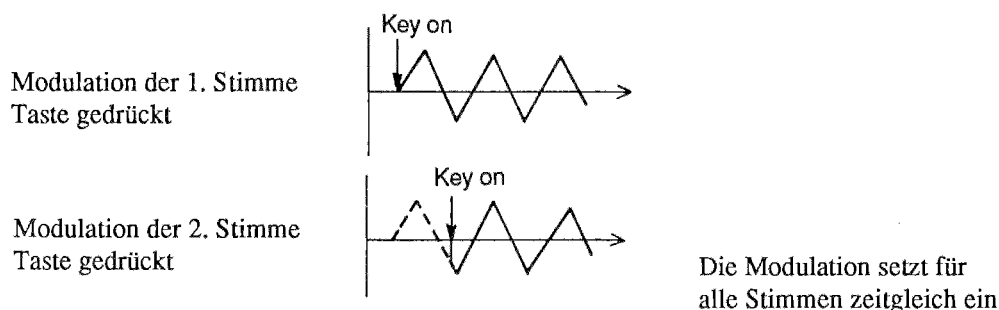
\* Die Einstellung BOTH kann nur im DOUBLE MODE verwendet werden.

Bei eingeschalteter KEY SYNCHRONISATION wird der Modulationseffekt nach jedem Tastendruck neu gestartet.

\* Bei eingeschalteter Key Synchronisation:



\* Bei ausgeschalteter Key Synchronisation:



## Function 6 - Page 2 (VDF MODULATION)

PROG	I00	VDF	MG	Waveform			
SAW	UP	F26	D53	I58			
				Sync = ON			
A	B	C	D	E	F	G	H

Mit der VDF Modulation (MG) kann die Cutoff Frequenz periodisch für die Erzeugung von Filter Sweep und Wah-Wah Effekten eingesetzt werden.

\* Alle Parameter dieser Funktion sind identisch mit Pitch MG für Oszillator 1 (Function 6 - Page 1).

## Function 7 - Page 1 (AFTER TOUCH)

PROG	I00	AFTER	TOUCH	Pitch			
P+12	PM99	F+99	FM99	A+99			
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b> P	PITCH	-12 ~ +12	Bestimmt die Veränderung der Tonhöhe über AFTER TOUCH im Bereich (+/-) 1 Oktave
<b>B</b> PM	Pitch MG	0 ~ 99	Bestimmt den Umfang der Pitch Modulation über AFTER TOUCH (Function 6 - Page 1)
<b>D</b> F	VDF Cutoff	-99 ~ +99	Bestimmt die Veränderung der Cutoff Frequenz über AFTER TOUCH
<b>E</b> FM	VDF MG	0 ~ 99	Bestimmt den Umfang der VDF Modulation über AFTER TOUCH (Function 6 - Page 2)
<b>G</b> A	VDA Amplitude	-99 ~ +99	Bestimmt den Umfang der Lautstärkeveränderung über AFTER TOUCH

Die After Touch Funktion kann eine Anzahl unterschiedlicher Parameter wie beispielsweise Pitch, Volumen oder Klangfarbe beeinflussen.

Die Parameter Werte für die AFTER TOUCH Steuerung der Pitch Funktion kann im Bereich (+)12 - (-)12 über (+/-) 1 Oktave eingesetzt werden.

Mit dem Parameter Wert für die Pitch Modulation wird die Stärke dieses Effektes für die AFTER TOUCH Steuerung bestimmt (Parameter Wert 0 = neutrale Einstellung).

\* Die Einstellungen des VDF MG (Function 6 - Page 2) sind für die AFTER TOUCH Funktion wirksam.

Bei Verwendung positiver Cutoff Parameter Werte wird durch die AFTER TOUCH Funktion der Klang schärfer, entgegengesetzt bei Verwendung negativer Cutoff Parameter Werte.

Mit der Parameter Einstellung für die VDF Modulation wird die Stärke der VDF Modulation durch die AFTER TOUCH Funktion bestimmt (Parameter Wert 0 = kein Einfluß).

\* Die Einstellungen des PITCH MG (Function 6 - Page 1) sind für die AFTER TOUCH Funktion wirksam.

Bei Verwendung positiver VDA Amplituden Parameter wird durch die AFTER TOUCH Funktion die Lautstärke gesteigert, entgegengesetzt bei Verwendung negativer VDA Amplituden Parameter.

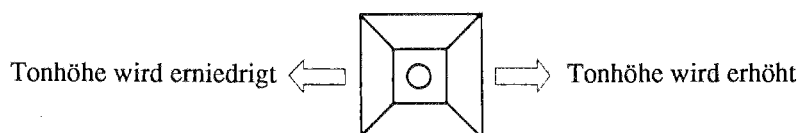
## Function 7 - Page 2 (JOY STICK)

PROG	I00	JOY STICK	Pitch Bend				
P+00	F+00	PM00 MF0	FM00 MF0				
A	B	C	D	E	F	G	H

[A] P	Pitch Bend	-12 ~ +12	Arbeitsbereich des Joy Stick für die Tonhöhenveränderung
[B] F	VDF Sweep Int.	-99 ~ +99	Arbeitsbereich des Joy Stick für Veränderung der VDF Cutoff Frequenz
[D] PM	Pitch MG	0 ~ 99	Arbeitsbereich des Joy Stick für die Pitch Modulation
[E] MF	Pitch MG Frequency	0 ~ 3	Arbeitsbereich des Joy Stick für die Geschwindigkeit der Pitch Modulation
[G] FM	VDF MG Int.	0 ~ 99	Arbeitsbereich des Joy Stick für die VDF Modulation
[H] MF	VDF MG Int.	0 ~ 3	Arbeitsbereich des Joy Stick für die Geschwindigkeit der VDF Modulation

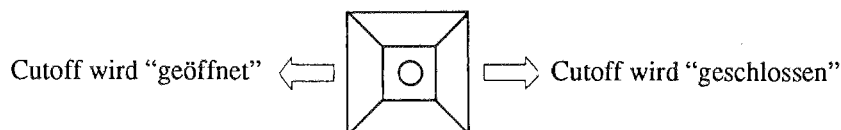
Mit der Einstellung des PITCH BEND kann in Halbtonschritten der Arbeitsbereich des Joysticks für die Tonhöhenbeugung eingestellt werden (nach links und rechts). Die maximale Einstellung des Arbeitsbereiches entspricht dem Parameter Wert 12 und entspricht dem Umfang einer Oktave über oder unter der normalen Tonhöhe. Bei Verwendung positiver Parameter Werte wird die Tonhöhe erhöht, wenn der Joystick nach rechts bewegt wird. Bei Verwendung von negativen Parameter Werten wird die Tonhöhe erniedrigt, wenn der Joystick nach rechts bewegt wird.

\* Bei Verwendung positiver Parameter Werte ("+" ):



Mit der Einstellung des VDF SWEEP INTENSITY Parameters wird die Arbeitsweise des Joysticks in Bezug auf die Beeinflussung der VDF Cutoff Frequenz bestimmt (nach links und rechts). Bei Verwendung positiver Parameter Werte wird die Cutoff Frequenz "geöffnet", wenn der Joystick nach rechts bewegt wird. Bei Verwendung negativer Parameter Werte wird die Cutoff Frequenz "geschlossen", wenn der Joystick nach rechts bewegt wird.

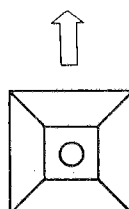
\* Bei Verwendung positiver Parameter Werte:



Mit der Einstellung des Wertes für die PITCH MG INTENSITY wird die Arbeitsweise des Joysticks für die Steuerung der Tonhöhen Modulation bestimmt (nach unten).

Mit der Einstellung des Wertes für die PITCH MG Frequenz wird die Arbeitsweise des Joysticks für die Steuerung der Modulationsfrequenz bestimmt (nach oben).

\* Die Einstellungen des PITCH MG (Function 6 - Page 1) sind auch für diese Funktion wirksam.





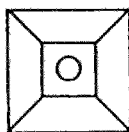
\* Die PITCH Modulation wird verlangsamt, wenn die PITCH MG Intensität > 0 ist.

\* Die PITCH Modulation wird erhöht, wenn die PITCH MG Frequenz > 0 ist.

Je größer der Wert für die VDF MG Intensität gewählt wird, desto stärker ist der Effekt bei Abwärtsbewegung des Joysticks.

Je größer der Wert für die VDF MG Frequenz gewählt wird, desto schneller wird der Effekt bei Abwärtsbewegung des Joysticks.

\* Die Einstellungen der Funktion 6 - Page 1 PITCH MG sind auch für diese Funktion wirksam.



\* Die VDF MG wird erniedrigt, wenn die VDF MG Intensität > 0 ist.

\* Die VDF MG wird erhöht, wenn die VDF MG Frequenz > 0 ist.

### EFFEKT PARAMETER

Funktion 8 - Page 1 = Effekt 1

Funktion 8 - Page 2 = Effekt 1 Parameter

Funktion 8 - Page 3 = Effekt 2

Funktion 8 - Page 4 = Effekt 2 Parameter

Funktion 8 - Page 5 = Effekt PLACEMENT

Funktion 8 - Page 6 = Effekt COPY

Ausführliche Beschreibungen der Effekt Parameter EFFECT 1 und EFFECT 2 (Function 8 - Page 2 / Function 8 - Page 4) finden Sie in Kapitel MODES und FUNKTIONEN ab Seite 36 dieser Bedienungshandbuchs.

### Function 8 - Page 1 (EFFECT 1)

EFFECT 1							
(01: Hall ) :ON							
A	B	C	D	E	F	G	H

Wählen Sie den Effekt Typ für EFFECT 1.

A	EFFECT TYPE	01 ~ 33
		No Effect
F	SWITCH	OFF/ON [SELECT]

### Function 8 - Page 3 (EFFECT 2)

Wählen Sie den Effekt Typ für EFFECT 2.

### Function 8 - Page 5 (EFFECT PLACEMENT)

EFFECT PLACEMENT							
SERIAL P3 =50:50 P4 = 50:50							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Effect placement	PARALLEL SERIAL
[F]	P3 Out 3 Panpot	OFF 100:0 ~ 0:100
[H]	P4 Out 4 Panpot	OFF 100:0 ~ 0:100

Mit dieser Funktion wird die Effekt Plazierung und das Effekt Panorama für die Ausgänge 3 und 4 eingestellt (weitere Beschreibungen finden Sie auf Seite 37/38).

#### Function 8 - Page 6 (EFFECT COPY)

<div> <div>EFFECT COPY</div> <div>from (COMBINATION) - I00 [COPY]</div> <div> <div>A</div> <div>B</div> <div>C</div> <div>D</div> <div>E</div> <div>F</div> <div>G</div> <div>H</div> </div> </div>							
[B]	PROGRAM COMBINATION SONG						
[E]	I00 ~ I99 0~9						
[G]	[COPY]						

In Kapitel EFFECT Parameter finden Sie zu den Funktionen EFFECT 1 und EFFECT 2 (Function 8 - Page 2 und Function 8 - Page 4) wie zu allen anderen Effekten ausführliche Beschreibungen (Seite 36).

- \* Die Kombination von Effekten und Programmen erfolgt über die Funktion EFFECT COPY (Function 8 - Page 6).
- \* Die hier eingestellten Effekte können nur im PROGRAM MODE eingesetzt werden.
- \* Die Wiedergabelautstärke der Programme entspricht der Eingangslautstärke der Effekte im PROGRAM MODE (mit Ausnahme des DRUM KIT). Die Ausgänge C und D sind nicht belegt.

#### Function 9 - Page 1 (WRITE/RENAME)

<div> <div>PROG I00 A.PIANO</div> <div>Write/Rename</div> <div>[◀] [▶]</div> <div>[WRITE]--&gt;I00</div> <div> <div>A</div> <div>B</div> <div>C</div> <div>D</div> <div>E</div> <div>F</div> <div>G</div> <div>H</div> </div> </div>							
--	--	--	--	--	--	--	--

[C]	[◀] Cursor Left		Bewegt den Cursor auf dem Eingabefeld nach links
[D]	[▶] Cursor Right		Bewegt den Cursor auf dem Eingabefeld nach rechts
[F]	[WRITE]		Ausführen der WRITE Funktion
[H]		I00 ~ I99 C00 ~ C99	Eingabe der neuen Programmnummer

Mit der WRITE Funktion werden bearbeitete Programme intern oder auf RAM CARD gespeichert.

1. Programmnamen können mit Hilfe der Cursor Taste (C), der Cursor Taste (D), den UP/DOWN Tasten und VALUE Regler eingegeben werden.

\* Bis zu 10 Buchstaben, Zahlen und Symbole können für die Namensgebung verwendet werden:

```
!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?  
@ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[\]^_  
`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~`
```

\* Die WRITE Funktion kann nicht bei eingeschaltetem PROGRAM MEMORY PROTECT durchgeführt werden (siehe GLOBAL MODE Function 6 - Page 1).

2. Mit der Cursor Taste (H) geben Sie die Programmnummer für das neubearbeitete Programm ein.

\* Bei Verwendung des "großen" Sequenzer Arbeitsspeichers können die Programmnummern I50 - I99 nicht gewählt werden.

\* Bei Verwendung der CARD Programmnummern C00 - C99 muß eine entsprechend formatierte COMBI/PROGRAM oder COMBI/PROGRAM/SEQUENCER CARD gesteckt sein.

3. Drücken Sie die Cursor Taste WRITE (F).

4. Auf dem Display erscheint die Frage "Are You Sure?". Wenn Sie absolut sicher sind alle Einstellungen richtig vorgenommen zu haben, bestätigen Sie diese Frage durch Drücken der Cursor Taste YES (G).

\* Bitte beachten Sie bei der Wahl der Programmnummer, daß bereits verwendete Programmnummern unwiderruflich überschrieben werden.

\* Die WRITE Funktion kann durch Drücken der Cursor Taste NO (H) jederzeit abgebrochen werden.

Nach Beendigung der WRITE Funktion erscheint auf dem Display die Anzeige "Write Completed".

\* Die normale Display Anzeige erscheint wieder nach dem Drücken der Cursor Tasten (A - H).

\* Bevor weitere Programme über die WRITE Funktion abgespeichert werden, muß dieses Display aufgerufen werden.

\* Wenn lediglich Programmplätze ausgetauscht werden sollen, muß das entsprechende Programm zuerst im PROGRAM MODE aufgerufen und dann über die WRITE Funktion auf den neuen Programmplatz kopiert werden.

### 3. EFFEKT PARAMETER

Der KORG M1 verfügt über zwei interne digitale Multi Effekt Geräte, die mehrkanalig eingesetzt werden können. Jedes dieser Effekt Geräte verfügt über ein umfangreiches Spektrum professioneller Reverb, Delay, Chorus, Flanger, Phase Shifter, Distorsion und Exiter Programme, deren Parameter Einstellungen individuell verändert werden können.

Alle Effekte können in Kombination mit Programmen, Combinations und Songs eingesetzt werden.

\* Alle Effekt Funktionen stehen vollständig für die Bearbeitung neuer Sound Ideen zur Verfügung und können für jedes Programm unterschiedlich eingesetzt werden.

\* Der gleichzeitige Einsatz unterschiedlicher Effekte ist nur möglich bei Verwendung von Drum Kit Programmen, Kombinationsprogrammen und im Sequenzer Mode.

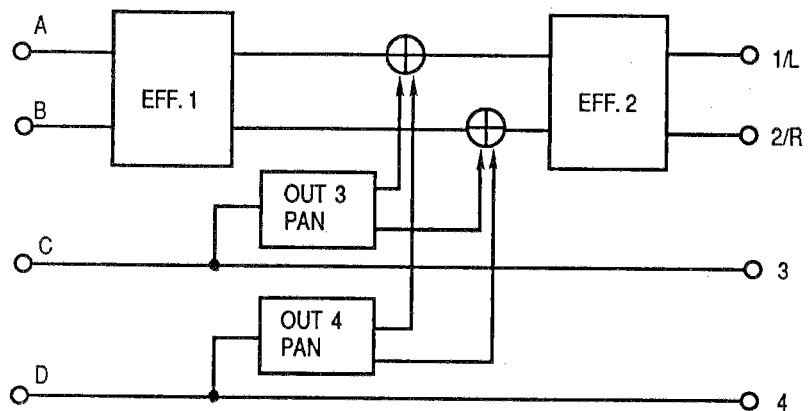
Im EDIT PROGRAM MODE, EDIT COMBINATION oder SEQUENCER MODE können die Effekt Parameter direkt verändert werden.

Die Konfiguration der Effekt Sektion besteht aus 2 Effekten und 2 Panorama Funktionen mit 4 Eingängen (A, B, C und D) und 4 Ausgängen (1/L, 2/R, 3 und 4).

Die Effekte können in Serie oder parallel geschaltet werden (alle Effektsignale werden digital bearbeitet und erst nach Verlassen der Effektsektion mit dem D/A Wandler in Audiosignale gewandelt).

## KONFIGURATION DER EFFEKTPARAMETER

Serienschaltung

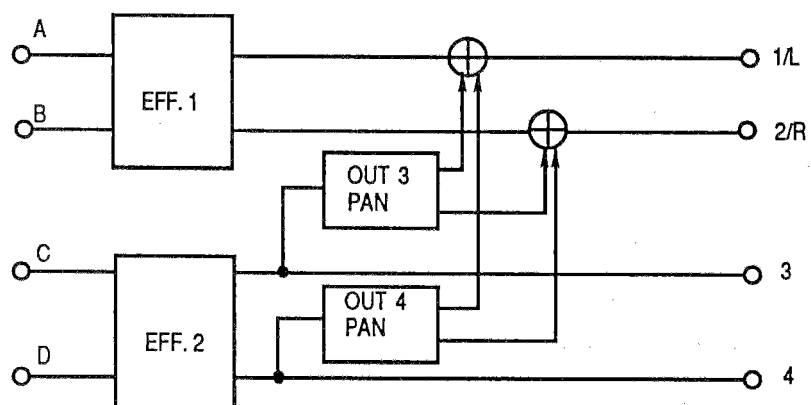


Bei Verwendung der Serienschaltung werden die über Input A und B eingehenden Signale über Effekt 1 und 2 an Output 1/L und 2/R weitergeleitet.

Über Input D und C eingehende Signale werden unbearbeitet an Output 3 und 4 weitergeleitet. Die Output Signale von 3 und 4 können wiederum über Input A und B mit Effekt 2 gemischt werden.

\* Bei Verwendung der Eingänge D und C können alle Programme, unabhängig von Effekt 1, zusätzlich über Effekt 2 bearbeitet werden.

Parallelschaltung



Bei Verwendung der Parallelschaltung wird Effekt 1 über Input A und B und Effekt 2 über Input C und D angesteuert. Das Ausgangssignal von Effekt 1 wird an die Ausgänge 1/L und 2/R und das Ausgangssignal von Effekt 2 an die Ausgänge 3 und 4 weitergeleitet. Die Ausgänge von Effekt 2 können mit den Ausgängen von Effekt 1 gemischt werden.

\* Es stehen zwei unterschiedliche Effekt Typen zur Verfügung: die Effekte 1 - 25 sind Stereo Effekte, die Effekte 26 - 33 sind Effekt Kombinationen mit jeweils unterschiedlichen Monoeffekten.

\* Die Panorama Funktionen für Input A bis D werden im COMBINATION MODE als Kombinationsparameter und im SEQUENCER MODE als Track Parameter bestimmt. Die Panorama Funktion für Einzelinstrumente ist nur für das DRUM KIT verfügbar (Global Mode - Function 4). Mit Ausnahme der DRUMKIT Programme werden alle Programme im Verhältnis 5:5 nur über Input A und B empfangen und nicht über Input D und C.

\* Die folgenden unterschiedlichen Einstellungen sind möglich bei Verwendung der Panorama Funktionen für Output 3 und Output 4:

\* Durch Verwendung der Panorama Funktionen für Output 3 und 4 können bestimmte Programme über die Panorama Parameter mit den Stereo Ausgängen gemischt werden.

\* Bei Verwendung von Stereo Effekten in Parallelschaltung von Effekt 1 und 2 kann ein zusätzlicher Stereo Effekt aus der Mischung von Effekt 1 und Effekt 2 erzielt werden, wenn für die Panorama Funktion von Output 3 die Einstellung 100:0 und für die Panorama Funktion von Output 4 die Einstellung 0:100 verwendet wird.

\* Bei Verwendung eines externen Effektgerätes oder bei Anschluß an ein Mischpult können die Ausgänge 3 und 4 separat eingesetzt werden, wenn die Panorama Funktion für Output 3 und 4 ausgeschaltet wird (OFF).

## Function 8 - Page 1 (EFFECT 1)

EFFECT 1							
01: Hall ) :ON							
A	B	C	D	E	F	G	H

Bestimmt den Effekt Typ für EFFECT 1.

A	EFFECT TYPE	01~33 No Effect	Bestimmt den Effekt Typ Kein Effekt wird verwendet
	SWITCH	OFF/ON	Effekt Ein-/Ausschalter
F		[SELECT]	Ausführen der Effektwahl

\* SELECT wird auf dem Display angezeigt, wenn der EFFECT TYPE gewechselt wird.

\* Wählen Sie den EFFECT TYPE (A) und drücken Sie die Cursor Taste SELECT (F); der gewählte Effekt Typ ist jetzt einsatzbereit (die Wahl wird aufgehoben, wenn statt der SELECT Taste ein anderer Effekt gewählt wird).

\* Bei nochmaliger Wahl des Effekt Typs werden alle Effekt Parameter Werte auf ihre intern vorgegebenen Einstellungen zurückgesetzt (siehe Tabelle Seite 56).

\* Bitte beachten Sie, daß Effekte, die mit einem "\*" gekennzeichnet sind (siehe Tabelle Seite 56) und bereits für ein Effekt System verwendet werden, nicht für ein zweites Effekt System eingesetzt werden können.

\* Nachfolgend finden Sie genaue Beschreibungen jedes einzelnen Effekt Typs:

\* Im GLOBAL MODE (Function 2 - Page 2) kann die Effekt Steuerung Fußschalterfunktionen zugeordnet und somit über Fußschalter ein- und ausgeschaltet werden.

Die Funktion SWITCH (F) ermöglicht die Verwendung und die Einstellung von Fußschalterfunktionen.

\* Der Einsatz von Fußschaltermöglichkeiten kann individuell für jedes Programm festgelegt werden. Bei Nichtverwendung dieser Steuermöglichkeiten wird bei Programmwechseln die jeweils zuvor intern gespeicherte Parameter Funktion aufgerufen.

\* Für alle Effekte mit Ausnahme von REVERB (01 - 06), OVERDRIVE (21), DISTORTION (22) und ENSEMBLE (24) bleiben die Equalizer Einstellungen auch bei ausgeschaltetem Effekt wirksam.

Um sämtliche Effekteinstellungen auszuschalten, muß bei der Bearbeitung von Programmen der Effekt Typ NOEFFECT (34) gewählt werden.

#### Function 8 - Page 2 (EFFECT 1 PARAMETER)

Parametereinstellungen für EFFECT 1.

- \* Ab der folgenden Seite finden Sie ausführliche Erklärungen zu allen Parametern der unterschiedlichen Effekt Typen.
- \* Parameter Einstellungen gehen beim Umschalten des Effekt Typs verloren.

#### Function 8 - Page 3 (EFFECT 2)

Wählen Sie den Effekt Typ für EFFECT 2.

Siehe Effekt 1 (Function 8 - Page 1).

#### Function 8 - Page 4 (EFFECT 2 PARAMETER)

Stellen Sie die Parameter für EFFECT 2 ein.

- \* Ab der folgenden Seite finden Sie ausführliche Erklärungen zu allen Parametern der unterschiedlichen Effekt Typen.
- \* Veränderungen der Parameter Einstellungen gehen beim Umschalten des Effekt Typs verloren.

#### Function 8 - Page 5 (EFFECT PLACEMENT)

EFFECT PLACEMENT							
SERIAL				P3 =50:50 P4 = 50:50			
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	Effect Placement	PARALLEL SERIAL	Einstellung der Effektschaltung Parallelschaltung Serienschaltung
<b>F</b> P3	OUT 3 Panpot	OFF 100:0~0:100	Panoramafunktion für OUTPUT 3 ausgeschaltet Panoramaeinstellung für OUTPUT 3 (L:R)
<b>H</b> P4	OUT 4 Panpot	OFF 100:0~0:100	Panoramafunktion für OUTPUT 4 ausgeschaltet Panoramaeinstellung für OUTPUT 4 (L:R)

Mit diesen Funktionen werden die Effektschaltungen und die Panoramaeinstellungen für Output 3 und 4 bestimmt.

#### Function 8 - Page 6 (EFFEKT COPY)

EFFECT COPY							
from (COMBINATION) - 100 [COPY]							
A	B	C	D	E	F	G	H

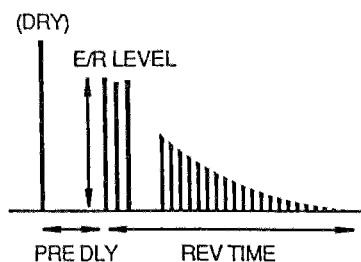
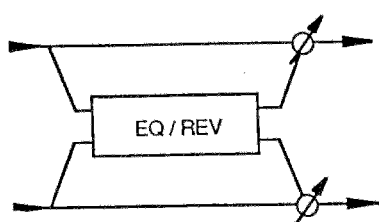
<b>B</b>	PROGRAM COMBINATION SONG	Kopieren von PROGRAM Effekt Parametern Kopieren von COMBINATION Effekt Parametern Kopieren von SONG Effekt Parametern
<b>E</b>	100~199 0~9	PROGRAM/COMBINATION Nummer der zu kopierenden Effekt Parameter SONG Nummer der zu kopierenden Effekt Parameter
<b>G</b>	[COPY]	Ausführen der Funktion

Mit der Funktion EFFECT COPY können Effekt Parameter von anderen Programmen, Kombinationen und Songs auf das aktuelle Programm (Kombination oder Song) kopiert werden.

1. Wählen Sie den gewünschten MODE (B), aus dem die Effekt Parameter kopiert werden sollen.
2. Wählen Sie anschließend die gewünschte Programm-, Kombinations- oder Songnummer für die COPY Funktion.
3. Durch Drücken der COPY Taste (G) werden die entsprechenden Effekt Parameter auf die aktuelle Programm-, Kombinations- oder Songnummer kopiert.

## EFFEKTE UND PARAMETER

### REVERB



#### 1. HALL

Der natürliche, räumliche Klangcharakter einer großen Halle.

EFFECT 1 Hall				Reverb Time [S]			
3.5	D055	E46	HD40	L-05	H+00	60:40	
A	B	C	D	E	F	G	H

#### 2. ENSEMBLE HALL

Ähnlich wie das Programm "HALL", aber speziell ausgelegt für String und Brass Ensembles.

EFFECT 1 Ensemble Hall				Pre Delay [mS]			
2.8	D030	E46	HD40	L-03	H+00	60:40	
A	B	C	D	E	F	G	H

#### 3. CONCERT HALL

Ähnlich wie das Programm "HALL", aber speziell angereichert mit den typischen Early Reflections einer großen Konzerthalle.

EFFECT 1 Concert Hall				E/R Level			
3.8	D120	E46	HD40	L+00	H-02	60:40	
A	B	C	D	E	F	G	H

#### 4. ROOM

Ein Effekt mit den typischen Klangeigenschaften eines kleinen Raums.

EFFECT 1 Room				High Damp [%]			
0.5	D022	E76	HD10	L+01	H-00	40:60	
A	B	C	D	E	F	G	H

## 5. LARGE ROOM

Ein Effekt mit leicht angehobenen Bassfrequenzen und mit der Möglichkeit einer Gate Steuerung bei Verwendung einer Reverb Time von 0,5 sec.

EFFECT 1 Large Room				EQ Low [dB]			
1.5 D030 E76 HD30				L+02 H+04 60:40			
A	B	C	D	E	F	G	H

## 6. LIVE STAGE

Hallcharakteristik einer großen Halle.

EFFECT 1		Live Stage		EQ High [dB]			
2.0	D020	E60	HD20	L+03	H+00 60:40		
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Reverb Time	0.2~9.9 [Sec.] (HALL group)	Länge des HALL Effekts
		0.2~5.0 [Sec.] (ROOM group)	Länge des ROOM Effekts
[B] D	Pre Delay	0~200 [mSec]	Vorverzögerungszeit zwischen Direktsignal und 1. Reflektion
[C] E	E/R Level	0~90	Lautstärke der 1. Reflektion
[D] HD	High Damp	0~99 [%]	Absenkung der hohen Frequenzen
[F] L	EQ Low	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des LOW Equalizers
[G] H	EQ High	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des HIGH Equalizers
[H]	Dry: EFF Balance	DRY. 99:1 ~ 1:99. EFF	Balance zwischen Direkt und Effekt Signal

\* Die Equalizer Einstellungen der Reverb Gruppe (Low EQ und High EQ) kontrollieren nur das Effekt Signal und nicht das direkte Signal.

## EARLY REFLECTIONS

Mit den Parameter Einstellungen der Early Reflection Gruppe können Sie die Laufzeit der Erstreflektion realistisch auf die Verhältnisse der gewünschten Raumgröße einstellen und den Zeitraum vor dem Einsetzen des eigentlichen Hall Effektes bestimmen. Die Einstellung der Early Reflection Time ermöglicht zudem eine Reihe zusätzlicher Effekte, um beispielsweise einen Sound zu komprimieren oder spezielle Kurzzeitverzögerungen für "lebendige" Raumcharakteristika zu erzielen.

## 7. EARLY REFLECTIONS I

EFFECT 1	Early Ref 1	E/R Time					
170m5	D030	L+00 H+00 60:40					
A	B	C	D	E	F	G	H



## 8. EARLY REFLECTIONS II

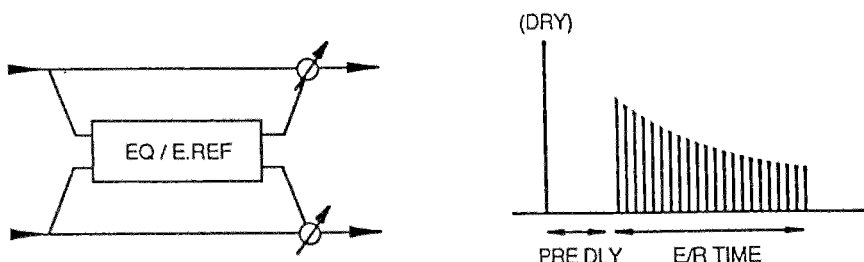
Dieses Programm ist speziell auf die Verwendung von Drum Sounds ausgelegt und unterstützt die Bass Frequenzen zusammen mit einem Gate Effekt.

EFFECT 1	Early Ref 2	Pre Delay [mS]					
200mS	0020	L+00 H+00 60:40					
A	B	C	D	E	F	G	H

## 9. EARLY REFLECTIONS III

Entgegengesetzt zu den Programmen EARLY REFLECTIONS I und II wird die Hüllkurve dieses Effekts über eine Reverse Funktion gesteuert (der Effekt ist vergleichbar mit einem rückwärts abgespielten Tonband). In der Musikproduktion wird dieser Effekt oftmals für Becken (Cymbals) eingesetzt.

EFFECT 1	Early Ref 3	DRY:EFF Balance					
190mS	D010	L+00 H+00 60:40					
A	B	C	D	E	F	G	H



[A]	E/R Time	100~800 [mSec]	Länge des EARLY REFLECTION Effekts
[C] D	Pre Delay	0~200 [mSec]	Vorverzögerungszeit zwischen Direktsignal und E/R Effekt
[F] L	EQ Low	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des LOW Equalizers
[G] H	EQ High	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des HIGH Equalizers
[H]	DRY:EFF Balance	DRY. 99:1 ~ 1:99. EFF	Balance zwischen Direkt und Effekt Signal

\*Die Equalizer Einstellungen der E/R Gruppe (Low EQ und High EQ) kontrollieren nur das Effekt Signal und nicht das direkte Signal.

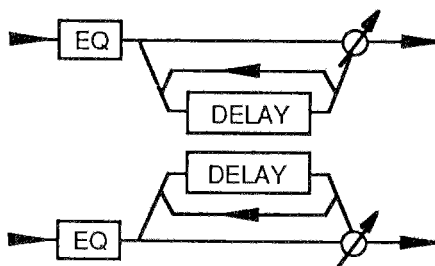
## DELAY

Die Delay Funktionen dieser Parameter Gruppe werden insbesondere für Stereo Effekte eingesetzt, wobei die Verzögerungszeiten für den linken und den rechten Kanal unabhängig voneinander eingestellt werden können. Der natürliche Abfall hoher Frequenzen bei der Reproduktion von Raumeffekten kann mit den High Damp Parametern eingestellt werden.

## 10. STEREO DELAY

Ein Stereo Delay Effekt besteht aus 2 Verzögerungssystemen mit separaten Feedback Systemen. Bis auf die Verzögerungszeit verwenden beide Systeme die gleichen Parameter Werte.

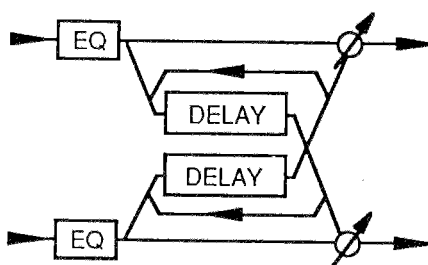
EFFECT 1 Stereo Delay		Time L [mS]					
L250 R260 F+50 HD10		L+00 H+00 70:30					
A	B	C	D	E	F	G	H



## 11. CROSS DELAY

Beim Cross Stereo Delay werden die Feedback Ausgänge kreuzweise auf die Delay Eingänge geschaltet.

EFFECT 1 Cross Delay				Feedback [%]			
L180	R360	F+80	HD10	L+00	H+00	70:30	
A	B	C	D	E	F	G	H



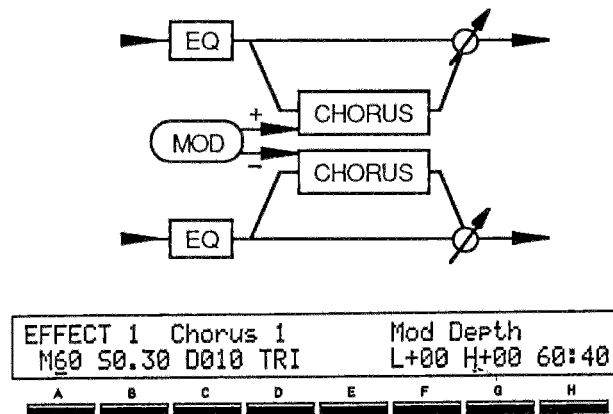
[A] L	Delay Time Left	0~500 [mSec]	Verzögerung des linken Direktsignals (Input A oder C)
[B] R	Delay Time Right	0~500 [mSec]	Verzögerung des rechten Direktsignals (Input B oder D)
[C] F	Feedback	-99 ~ +99 [%]	Intensität des FEEDBACK Effekts (negative Einstellungen invertieren die Phasenlage)
[D] HD	High Damp	0~99 [%]	Absenkung der hohen Frequenzen
[F] L	EQ Low	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des LOW Equalizers
[G] H	EQ High	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des HIGH Equalizers
[H]	DRY:EFF Balance	DRY. 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direkt und Effekt Signal

## CHORUS

Diese Effekt Gruppe bietet die Möglichkeit, zwei unterschiedliche Chorus Effekte als Stereo Effekt einzusetzen. Speziell für Piano, String und Brass Sounds kann hiermit ein besonders voller und natürlich klingender Sound erreicht werden.

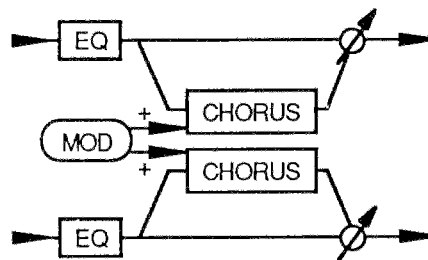
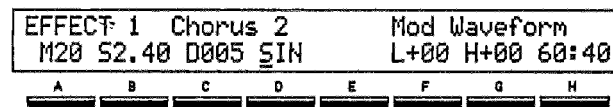
## 12. STEREO CHORUS I

Mit diesem Effekt werden zwei Flanger Kreisläufe kombiniert. Das Resultat ist ein ständig bewegtes und zwischen den Stereo Ausgängen wechselndes Klangbild, bedingt durch die unterschiedliche Phasenlage der verwendeten Flanger Effekte.



## 13. STEREO CHORUS II

Im Unterschied zu STEREO CHORUS I verwendet dieser Effekt keine Phasenverschiebung.



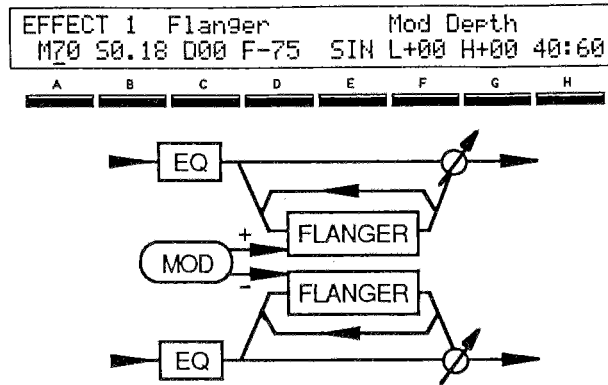
[A] M	Mod Depth	0~ 99	Intensität der Modulation
[B] S	Mod Speed	0.03~30 [Hz]	Modulations Frequenz
[C] D	Delay Time	0~200 [mSec]	Verzögerungszeit zwischen Direkt und Effektsignal
[D]	Mod Waveform	SIN TRI	Einstellung der Modulations Wellenform Sinus ~ Triangel ^
[F] L	EQ Low	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des LOW Equalizers
[G] H	EQ High	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des HIGH Equalizers
[H]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direkt und Effekt Signal

# FLANGER

Die Effekte der Flanger Gruppe bestehen aus der Kombination von Feedback und Chorus Effekten. Neben dem sehr lebendigen und farbenreichen Klangbild eignen sich diese Effekte insbesondere für Originalklänge mit sehr großem unharmonischen Frequenzspektrum (Cymbals usw.).

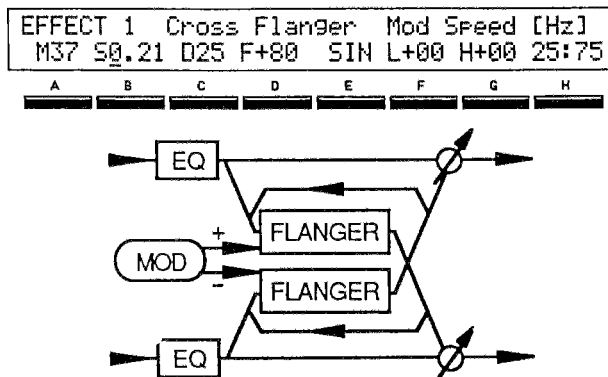
## 14. STEREO FLANGER

Dieser Stereo Effekt kombiniert zwei Flanger Kreisläufe. Der ständig wechselnde Effekt bewegt sich bedingt durch die Phasenverschiebung zwischen den Stereoausgängen hin und her.



## 15. CROSS FLANGER

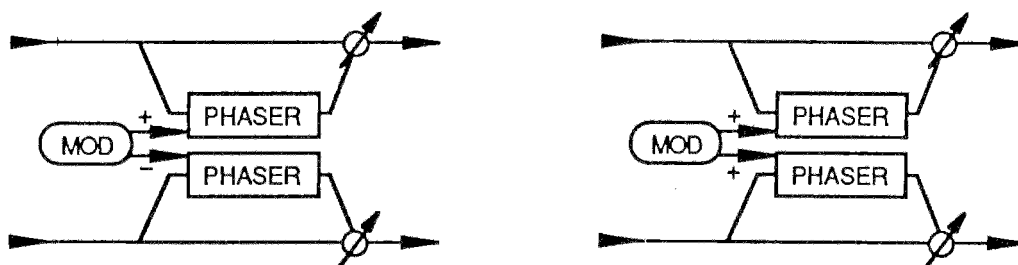
Beim CROSS FLANGER Effekt werden die Feedback Ausgänge kreuzweise auf die Effekt Eingänge geschaltet (siehe hierzu auch 11. CROSS DELAY).



[A] M	Mod Depth	0 ~ 99	Intensität der Modulation
[B] S	Mod Speed	0.03-30 [Hz]	Modulations Frequenz
[C] D	Delay Time	0~50[mSec]	Verzögerungszeit zwischen Direkt und Effektsignal
[D] F	Feedback	-99 ~ +99 [%]	Intensität des FEEDBACK Effekts
[E]	Mod Waveform	SIN TRI	Einstellung der Wellenform für die Modulation Sinus ~ Triangel ^
[F] L	EQ Low	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des LOW Equalizers
[G] H	EQ High	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des HIGH Equalizers
[H]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direkt und Effekt Signal

# PHASE SHIFTER

Im Unterschied zu den Chorus und Flanger Effekten, die mit Zeitverzögerungen arbeiten, verwenden die Phase Shifter Effekte ausschließlich Phasenverschiebungen, um ein ständig wechselndes und lebendiges Klangbild zu erzeugen. Insbesondere für E-Gitarren und E-Piano Sounds können diese Effekte sehr wirkungsvoll eingesetzt werden.



## 16. PHASE SHIFTER I

Mit diesem Stereo Effekt werden zwei Phaser Kreisläufe kombiniert. Der Stereo Effekt und das ständige Wechseln zwischen den Stereo Ausgängen wird durch Phasenverschiebungen bewirkt.

EFFECT 1		Phaser 1	Manual
MN99	50.69	M60	F-75 SIN 25:75
A	B	C	D E F G H

## 17. PHASE SHIFTER II

Im Gegensatz zu PHASE SHIFTER I verwendet dieser Effekt keine Phasenverschiebung.

EFFECT 1		Phaser 2	Feedback [%]
MN99	50.57	M69	F+87 TRI 60:40
A	B	C	D E F G H

[A] MN	Manual	0~99	Arbeitsbereich für den Frequenzumfang des PHASE SHIFT Effekts
[B] S	Mod Speed	0.03~30 [Hz]	Modulations Frequenz
[C] M	Mod Depth	0~99	Intensität des PHASE SHIFT Effekts
[D] F	Feedback	-99 ~ +99 [%]	Intensität des FEEDBACK Effekts
[E]	Mod Waveform	SIN TRI	Einstellung der Modulations Wellenform Sinus ~ Triangel ~
[H]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direkt und Effekt Signal

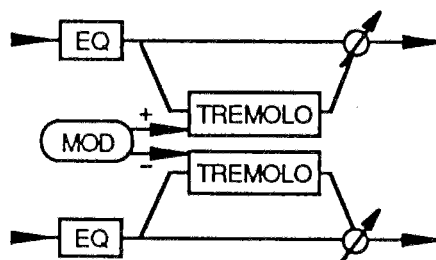
# TREMOLO

Mit dieser Effektgruppe kann über die Modulation eine periodische Veränderung der Lautstärke erzielt werden.

## 18. STEREO TREMOLO I

Dieser Stereo Effekt kombiniert zwei unterschiedliche Tremolo Kreisläufe. Das ständig wechselnde und bewegte Klangbild wird durch Phasenverschiebung erzielt.

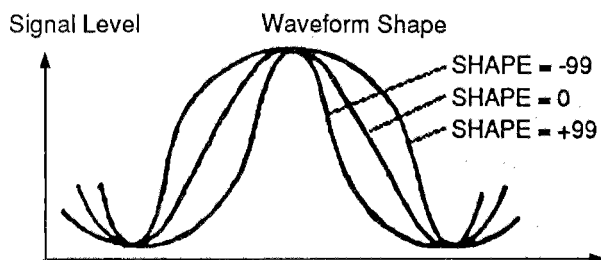
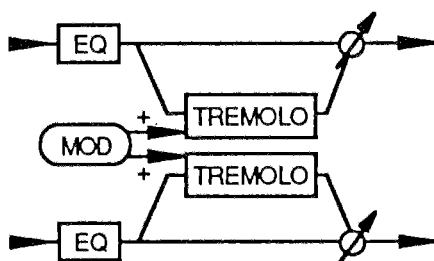
EFFECT 1 Tremolo 1		Mod Depth		EFF			
M80	S1.59 SIN S+99	L+00	H+00				
A	B	C	D	E	F	G	H



## 19. STEREO TREMOLO II

Im Gegensatz zum STEREO TREMOLO I verwendet dieser Effekt keine Phasenverschiebung.

EFFECT 1 Tremolo 2				Shape			
M63 S4.00 TRI S+00				L+00 H+00 EFF			
A	B	C	D	E	F	G	H

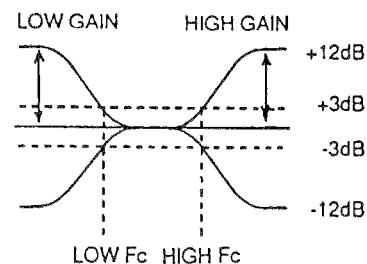
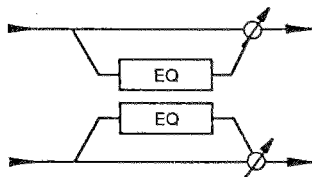


[A] M	Mod Depth	0 ~ 99	Intensität des TREMOLO Effekts
[B] S	Mod Speed	0.03 ~ 30 [Hz]	Modulations Frequenz
[C]	Mod Waveform	SIN TRI	Einstellung der Modulations Wellenform Sinus Triangel
[D] S	Shape	-99 ~ +99	Veränderung der Modulations Wellenform
[F] L	EQ Low	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des LOW Equalizers
[G] H	EQ High	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des HIGH Equalizers
[H]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direkt und Effekt Signal

# EQUALIZER

## 20. EQUALIZER

EFFECT 1 Equalizer		Low Gain [dB]	
L+00	500	H+00	2K
		EFF	
A	B	C	D
E	F	G	H



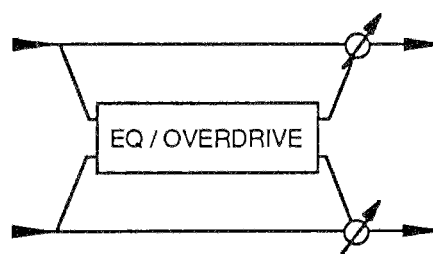
[A] L	Low Gain	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des LOW Equalizers
[B]	Low Fc (Low Cutoff)	250/500/1K [Hz]	Arbeitsfrequenz des LOW Equalizers
[E] H	High Gain	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des HIGH Equalizers
[F]	High Fc	1K/2K/4K [Hz]	Arbeitsfrequenz des HIGH Equalizers
[H]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

# OVERDRIVE

## 21. OVERDRIVE

Mit diesem Effekt können Sie den typisch verzerrten Sound einer E-Gitarre erzielen. Dieser Effekt wird speziell für Solo Sound Effekte eingesetzt.

EFFECT 1 Over Drive		Drive	
080	L32	M+00	1K
		L+00 H+00	
		EFF	
A	B	C	D
E	F	G	H

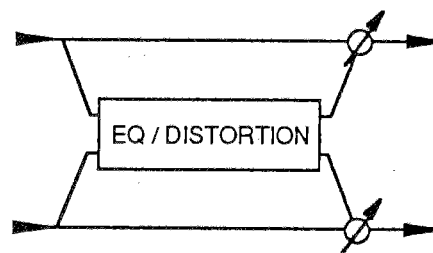


[A] D	Drive	0 ~ 99	Umfang des Overdrive Eingangssignals
[B] L	Level	0 ~ 99	Ausgangslautstärke des bearbeiteten Signals
[F] L	EQ Low	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des LOW Equalizers
[G] H	EQ High	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des HIGH Equalizers
[H]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

## 22. DISTORTION

Im Gegensatz zum OVERDRIVE Effekt produziert das DISTORTION einen wesentlich "schmutzigeren" Sound, vergleichbar mit dem bekannten Fuzz Distortion Effekt. Auch dieser Effekt wird speziell für Solo Sound Effekte eingesetzt.

EFFECT 1		Over Drive		Drive			
D80	L15			L+00	H+00	EFF	
A	B	C	D	E	F	G	H



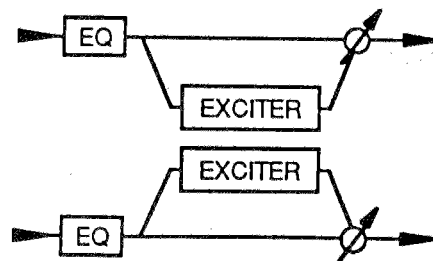
[A] D	Distortion	0 ~ 99	Umfang des Distortion Eingangssignals
[B] L	Level	0 ~ 99	Ausgangslautstärke des bearbeiteten Signals
[F] L	EQ Low	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des LOW Equalizers
[H]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

## EXCITER

### 23. EXCITER

Mit diesem Effekt kann der Präsenzbereich eines Sounds angehoben werden. Der Sound wird somit klarer und durchsichtiger und tritt automatisch in den Vordergrund.

EFFECT 1		Exciter		Blend			
B+99	EP05			L+00	H+00	EFF	
A	B	C	D	E	F	G	H



[A] B	Blend	-99 ~ +99	Balance zwischen unbearbeitetem und Exiter Signal
[C] EP	Emphatic Point	1~10	Zentrale Frequenz für die Emphasis des Exciters
[F] L	EQ Low	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des LOW Equalizers
[G] H	EQ High	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des HIGH Equalizers
[H]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

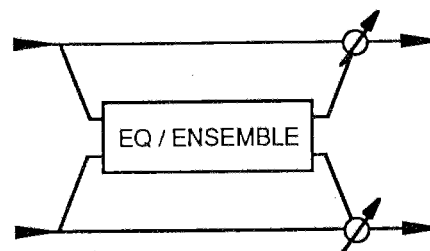


# ENSEMBLE

## 24. SYMPHONIC ENSEMBLE

Dieser Effekt ist speziell für den Einsatz von String Ensemble Sounds geeignet, um eine lebendigere Modulation als bei Chorus typischen Effekt Programmen zu erzielen.

EFFECT 1	Symphonic Ens	Mod Depth					
M80		L+00 H+00	50:50				
A	B	C	D	E	F	G	H



[A] M	Mod Depth	0 ~ 99	Intensität des Ensemble Effekts
[F] L	EQ Low	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des LOW Equalizers
[G] H	EQ High	-12 ~ +12 [dB]	Arbeitsbereich des HIGH Equalizers
[H]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

# ROTARY EFFECT

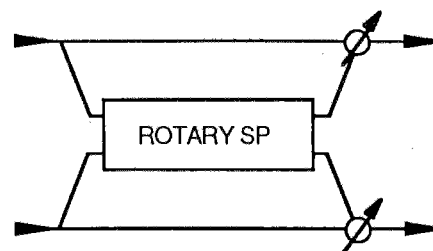
## 25. ROTARY SPEAKER

Dieser von der Orgel bekannte Effekt imitiert die ständig wechselnde Rotation eines Lautsprechers.

Die Veränderung der Rotationsgeschwindigkeit kann zusätzlich über einen angeschlossenen Fußschalter gesteuert werden.

\* Mit einem angeschlossenen Lautstärkepedal kann beim KORG M1 normalerweise das Verhältnis zwischen Direktsignal und Effektsignal gesteuert werden. Beim ROTARY Effekt dient das Pedal ausschließlich der Veränderung der Rotationsgeschwindigkeit.

EFFECT 1	Rotary SP	Mod Depth					
M62	R+05						EFF
A	B	C	D	E	F	G	H



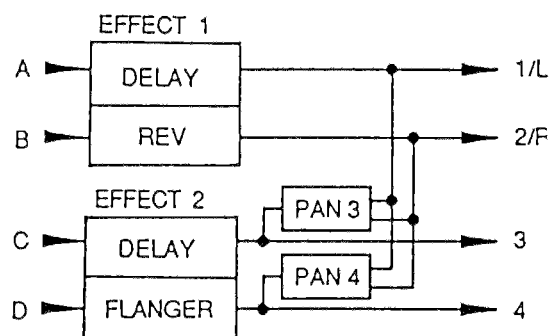
[A] M	Mod Depth	0 ~ 99	Intensität des Rotary Effekts
[C] R	Speed Ratio	-10 ~ +10	Verhältnis zwischen der Rotationsgeschwindigkeit des High Range Speakers und des Low Range Speakers
[H]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

# COMBINATION EFFECTS

Die Effekt Programme 26 bis 33 sind Kombinations-Effekte, zusammengestellt aus jeweils zwei unterschiedlichen Effekt Systemen. Jeder einzelne Effekt aus einem Doppel Effekt System kann auch für andere Programme eingesetzt werden.

\* Beschreibungen der innerhalb der Kombinationen verwendeten Effekte 01 - 26 finden Sie auf den vorangegangenen Seiten.

\* Die Parameter des jeweils angewählten Kombinationseffekts (beispielsweise Effekt 1 - DELAY/HALL) können über die Cursor Tasten direkt angewählt werden. Die Cursor Tasten (A - D) korrespondieren mit den DELAY Parametern und die Cursor Tasten (E - F) mit den HALL Parametern.



## 26. DELAY/HALL

EFFECT 1 Delay/Hall Reverb Time [S]							
0250 F+50 HD10 70:30 3.5 0055 HD40 60:40							
A	B	C	D	E	F	G	H

### DELAY

[A] D	Delay time	0~500 [mSec]	Verzögerungszeit zwischen Direktsignal und Effektsignal
[B] F	Feedback	-99 ~ +99 [%]	Umfang des Feedback (negative Werte invertieren die Phasenlage)
[C] HD	High Damp	0~99 [%]	Arbeitsbereich des HIGH Damp (hohe Werte beschleunigen die Absenkung hoher Frequenzen)
[D]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

### HALL

[E]	Reverb Time	0.2~ 9.9 [Sec]	Länge des Reverb Effekts
[F] D	Pre Delay	0 ~ 150 [mSec]	Vorverzögerung zwischen Direktsignal und erster Reflektion
[G] HD	High Damp	0 ~ 99 [%]	Arbeitsbereich des HIGH Damp (hohe Werte beschleunigen die Absenkung hoher Frequenzen)
[H]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

## 27. DELAY/ROOM

EFFECT 1		Delay/Room		Pre Delay [mS]	
0250	F+50	HD10	70:30	1.5	0030 HD30 60:40
A	B	C	D	E	F G H

### DELAY

[A] D	Delay time	0 ~ 500 [mSec]	Verzögerungszeit zwischen Direktsignal und Effektsignal
[B] F	Feedback	-99 ~ +99 [%]	Umfang des Feedback (negative Werte invertieren die Phasenlage)
[C] HD	High Damp	0 ~ 99 [%]	Arbeitsbereich des HIGH Damp (hohe Werte beschleunigen die Absenkung hoher Frequenzen)
[D]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

### ROOM

[E]	Reverb Time	0.2~50 [Sec] (ROOM)	Länge des Reverb Effekts
[F] D	Pre Delay	0~150 [mSec]	Vorverzögerung zwischen Direktsignal und erster Reflektion
[G] HD	High Damp	0~99 [%]	Arbeitsbereich des HIGH Damp (hohe Werte beschleunigen die Absenkung hoher Frequenzen)
[H]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

## 28. DELAY/EARLY REFLECTION

EFFECT 1		Delay/E.Ref		E/R Time [mS]	
0250	F+50	HD10	70:30	200	0030 60:40
A	B	C	D	E	F G H

### DELAY

[A] D	Delay time	0~500 [mSec]	Verzögerungszeit zwischen Direktsignal und Effektsignal
[B] F	Feedback	-99 ~ +99 [%]	Umfang des Feedback (negative Werte invertieren die Phasenlage)
[C] HD	High Damp	0~99 [%]	Arbeitsbereich des HIGH Damp (hohe Werte beschleunigen die Absenkung hoher Frequenzen)
[D]	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

## EARLY REFLECTION

<b>[E]</b>	E/R Time	100~400 [mSec]	Länge der Early Reflection Zeit
<b>[F] D</b>	Pre Delay	0~150 [mSec]	Vorverzögerung zwischen Direktsignal und erster Reflektion
<b>[H]</b>	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 – 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

## 29. DELAY/DELAY

EFFECT 1	Delay/Delay	Time L [mS]					
250 F+50	HD10 70:30	260 F+50 HD10 70:30					
A	B	C	D	E	F	G	H

### DELAY

<b>[A]</b>	Delay Time	0 ~ 500 [mSec]	Identisch mit DELAY von 26. DELAY/HALL
<b>[B] F</b>	Feedback	-99 ~ +99 [%]	
<b>[C] HD</b>	High Damp	0 ~ 99 [%]	
<b>[D]</b>	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	

### DELAY

<b>[E]</b>	Delay Time	0 ~ 500 [mSec]	Identisch mit DELAY
<b>[F] F</b>	Feedback	-99 ~ +99 [%]	
<b>[G] HD</b>	High Damp	0 ~ 99 [%]	
<b>[H]</b>	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	



## 30. DELAY/CHORUS

EFFECT 1 Delay/Chorus Mod Depth							
250 F+50 HD10 70:30 M60 0.30 TRI 60:40							
A	B	C	D	E	F	G	H

### DELAY

<b>[A]</b>	Delay time	0 ~ 500 [mSec]	Identisch mit DELAY von 26. DELAY/HALL
<b>[B] F</b>	Feedback	-99 ~ +99 [%]	
<b>[C] HD</b>	High Damp	0 ~ 99 [%]	
<b>[D]</b>	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	

## CHORUS

<b>[E]</b> M	Mod Depth	0 ~ 99 [%]	Intensität des Modulationseffekts
<b>[F]</b>	Mod Speed	0.03 ~ 30 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit (Frequenz)
<b>[G]</b>	Mod Waveform	SIN  TRI 	Wellenform der Modulation Sinus Triangel
<b>[H]</b>	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

## 31. DELAY/FLANGER

EFFECT 1 Delay/Flanger Mod Depth  
250 F+50 HD10 70:30 M70 0.18 F-75 40:60

A B C D E F G H

### DELAY

<b>[A]</b> D	Delay time	0~500 [mSec]	Identisch mit DELAY von 26. DELAY/HALL
<b>[B]</b> F	Feedback	-99 ~ +99 [%]	
<b>[C]</b> HD	High Damp	0~99 [%]	
<b>[H]</b>	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	

### FLANGER

<b>[E]</b> M	Mod Depth	0 ~ 99 [%]	Intensität des Flanger Effekts
<b>[F]</b>	Mod Speed	0.03 ~ 30 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit (Frequenz)
<b>[G]</b> F	Feedback	-99 ~ +99 [%]	Umfang des Feedback (negative Werte invertieren die Phasenlage)
<b>[H]</b>	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

## 32. DELAY/PHASER

EFFECT 1 Delay/Phaser Mod Speed [Hz]  
250 F+50 HD10 70:30 M60 0.69 F-75 25:75

A B C D E F G H

## DELAY

<b>A</b>	Delay time	0 ~ 500 [mSec]	Identisch mit DELAY von 26. DELAY/HALL
<b>B</b> F	Feedback	-99 ~ +99 [%]	
<b>C</b> HD	High Damp	0 ~ 99 [%]	
<b>D</b>	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	

## PHASER

<b>E</b> M	Mod Depth	0 ~ 100 [%]	Intensität des Phaser Effekts
<b>F</b>	Mod Speed	0.03 ~ 30 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit (Frequenz)
<b>G</b> F	Feedback	-99 ~ +99 [%]	Umfang des Feedback (negative Werte invertieren die Phasenlage)
<b>H</b>	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

## 33. DELAY/TREMOLO

EFFECT 1 Delay/Tremolo Shape							
250 F+50 HD10 70:30 M80 1.59 S+00 EFF							
A	B	C	D	E	F	G	H

## DELAY

<b>A</b> D	Delay Time	0 ~ 500 [mSec]	Identisch mit DELAY von 26. DELAY/HALL
<b>B</b> F	Feedback	-99 ~ +99	
<b>C</b> HD	High Damp	0 ~ 99	
<b>D</b>	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	

## TREMOLO

<b>E</b> M	Mod Depth	0 ~ 99	Intensität des Tremolo Effekts
<b>F</b>	Mod Speed	0.03 ~ 30 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit (Frequenz)
<b>G</b> S	Shape	-99 ~ +99	Veränderung der modulierenden Wellenform
<b>H</b>	DRY:EFF Balance	DRY, 99:1 ~ 1:99, EFF	Balance zwischen Direktsignal und Effektsignal

# ÜBERSICHT ZU DEN EFFEKT GRUNDEINSTELLUNGEN

NO.	EFFECT	A	B	C	D
		REVERB TIME	PRE DELAY	E/R LEVEL	HIGH DAMP
0 1	HALL	3.5S	55mS	46	40%
0 2	ENSEMBLE HALL	2.8S	30mS	46	40%
0 3	CONCERT HALL	3.8S	120mS	46	40%
0 4	ROOM	0.5S	22mS	76	10%
0 5	LARGE ROOM	1.5S	30mS	76	30%
0 6	LIVE STAGE	2.0S	20mS	60	20%
		E/R TIME		PRE DELAY	
0 7	EARLY REF 1	170mS		30mS	
0 8	EARLY REF 2	200mS		20mS	
0 9	EARLY REF 3	190mS		10mS	
		DELAY TIME L	DELAY TIME R	FEEDBACK	HIGH DAMP
1 0	STEREO DELAY	250mS	260mS	+50%	10%
1 1	CROSS DELAY	180mS	360mS	+80%	10%
		MOD DEPTH	SPEED	DELAY TIME	WAVEFORM
1 2	STEREO CHORUS 1 *	60	0.30Hz	10mS	TRI
1 3	STEREO CHORUS 2 *	20	2.40Hz	5mS	SIN
		MOD DEPTH	SPEED	DELAY TIME	FEEDBACK
1 4	STEREO FLANGER *	70	0.18Hz	0mS	-75%
1 5	CROSS FLANGER *	37	0.21Hz	25mS	+80%
		MANUAL	SPEED	MOD DEPTH	FEEDBACK
1 6	PHASER 1 *	99	0.69Hz	60	-75%
1 7	PHASER 2 *	99	0.57Hz	69	+87%
		MOD DEPTH	SPEED	WAVEFORM	SHAPE
1 8	STEREO TREMOLO 1 *	80	1.59Hz	SIN	+99
1 9	STEREO TREMOLO 2 *	63	4.00Hz	TRI	0
		LOW GAIN	LOW FC		
2 0	EQUALIZER	0dB	500Hz		
		DRIVE	LEVEL		
2 1	OVER DRIVE	80	15		
		DISTORTION	LEVEL		
2 2	DISTORTION	80	20		
		BLEND		EMPHATICPT	
2 3	EXCITER	+99		5	
		MOD DEPTH			
2 4	SYMPHONIC ENS *	80			
		MOD DEPTH		SPEED RATIO	
2 5	ROTARY SPEAKER *	62		+5	
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
2 6	DELAY/HALL	250mS	+50%	10%	70:30
2 7	DELAY/ROOM	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
2 8	DELAY/E. REF	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
2 9	DELAY/DELAY	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
3 0	DELAY/CHORUS *	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
3 1	DELAY/FLANGER *	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
3 2	DELAY/PHASER *	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF
3 3	DELAY/TREMOLO *	250mS	+50%	10%	70:30

Die mit einem “\*” markierten Effekte können nicht in Kombination mit Effekt 24 (SYMPHONIC ENSEMBLE) und Effekt 25 (ROTARY SPEAKER) eingesetzt werden.

E	F	G	H	NO.	NOTES
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	-5dB	0dB	60:40	0 1	
	-3dB	0dB	60:40	0 2	
	0dB	-2dB	60:40	0 3	
	+1dB	0dB	40:60	0 4	
	+2dB	+4dB	60:40	0 5	
	+3dB	0dB	60:40	0 6	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	60:40	0 7	
	0dB	0dB	60:40	0 8	
	0dB	0dB	60:40	0 9	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	70:30	1 0	
	0dB	0dB	70:30	1 1	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	60:40	1 2	*
	0dB	0dB	60:40	1 3	*
WAVEFORM	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
SIN	0dB	0dB	40:60	1 4	*
SIN	0dB	0dB	25:75	1 5	*
WAVEFORM			DRY:EFF		
SIN			25:75	1 6	*
TRI			60:40	1 7	*
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	EFF	1 8	*
	0dB	0dB	EFF	1 9	*
HIGH GAIN	HIGH FC		DRY:EFF		
0dB	2KHz		EFF	2 0	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	EFF	2 1	
	EQ LOW		DRY:EFF		
	0dB		EFF	2 2	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	EFF	2 3	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY:EFF		
	0dB	0dB	EFF	2 4	*
			DRY:EFF		
			EFF	2 5	*
REVERB TIME	PRE DELAY	HIGH DAMP	DRY:EFF		
3.5S	55mS	40%	60:40	2 6	
1.5S	30mS	30%	60:40	2 7	
E/R TIME	PRE DELAY		DRY:EFF		
200mS	30mS		60:40	2 8	
DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY:EFF		
260mS	+50%	10%	70:30	2 9	
MOD DEPTH	SPEED	WAVEFORM	DRY:EFF		
60	0.30Hz	TRI	60:40	3 0	*
MOD DEPTH	SPEED	FEEDBACK	DRY:EFF		
70	0.18Hz	-75%	40:60	3 1	*
MOD DEPTH	SPEED	FEEDBACK	DRY:EFF		
60	0.69Hz	-75%	25:75	3 2	*
MOD DEPTH	SPEED	SHAPE	DRY:EFF		
80	1.59Hz	0	EFF	3 3	*



## 4. COMBINATION MODE

Im COMBINATION MODE sind zwei oder mehrere PROGRAMME in unterschiedlichster Weise kombiniert.

Die PROGRAMME des COMBINATION MODE können über das numerische Tastenfeld, Fußschalter (Program/Combination UP/DOWN) oder via MIDI angewählt und gewechselt werden.

\* Intern gespeicherte Kombinations-Programme werden durch Drücken der INTERN Taste, extern gespeicherte Kombinationsprogramme durch Drücken der CARD Taste angewählt.

\* Programmwechselsteuerungen über Fußschalter oder MIDI müssen zuvor im GLOBAL MODE aktiviert werden.

\* Insgesamt arbeitet die Tonerzeugung des KORG M1 16 stimmig polyphon. Diese Begrenzung gilt auch für die Verwendung von Kombinations-Programmen.

\* Im COMBINATION MODE werden die Effekteinstellungen der verwendeten PROGRAMME ignoriert. Nur die Effekteinstellungen des COMBINATION MODE sind aktiv.

\* Werden Programme im PROGRAM oder PROGRAM EDIT MODE angewählt, so erscheint nach dem Wechsel in den COMBINATION MODE ein "\*" vor der entsprechenden Programmnummer. Das Wiederfinden der zuvor gewählten Programmnummer ist somit jederzeit möglich (auch bearbeitete Programme können sofort als Teil eines Kombinationsprogrammes eingesetzt werden).

Bei Verwendung von mehr als zwei Programmen muß zumindest ein Programm abgespeichert werden, bevor weitere Programme für die gewünschte Kombination gewählt werden.

## ZUSATZFUNKTIONEN BEIM EDITIEREN IM COMBINATION MODE

Die im COMBINATION MODE zusammengestellten Programme können jederzeit ausgetauscht und neu bearbeitet werden. Die Wiedergabelautstärke kann zudem für jedes Programm separat eingestellt werden.

\* Alle PROGRAM PARAMETER können auch im COMBINATION MODE bearbeitet werden.

\* Kombinations-Programme können nur im COMBINATION MODE abgespeichert werden.

Das Display zeigt immer nur die Parameter des zuvor gewählten Kombinations-Typs an (siehe Seite 50 - COMBINATION TYPE).

\* Der Kombinations-Typ kann nur im EDIT COMBINATION MODE gewählt werden.

### SINGLE

COMBI I00 BaseSingle				Program			
*I00 E.Bass				L99			
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	Program	I00 ~ I99 C00 ~ C99	Anwählen des Programms
<b>D</b> L	Level	0 ~ 99	Kontrolle der Gesamtlautstärke

## LAYER

COMBI I01 Piano+Trp				Layer 1 Program			
*I00 A.Piano L70				I02 Trumpet L82			
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	Layer 1 Program	I00~I99 C00~C99	Layer 1 Programm
<b>D</b> L	Layer 1 Level	0 ~ 99	Kontrolle der Gesamtlautstärke für das Layer 1 Programm
<b>E</b>	Layer 2 Program	I00~I99 C00~C99	Layer 2 Programm
<b>H</b> L	Layer 2 Level	0 ~ 99	Kontrolle der Gesamtlautstärke für das Layer 2 Programm

## SPLIT

COMBI I02 Vln/T.Sax				Upper Program			
*I00 Violin L99				I05 Tenor Sax L99			
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	Lower Program	I00~I99 C00~C99	Split Programm für den unteren Bereich des Keyboards
<b>D</b> L	Lower Level	0 ~ 99	Kontrolle der Gesamtlautstärke für das Split Lower Programm
<b>E</b>	Upper Program	I00~I99 C00 - C99	Split Programm für den oberen Bereich des Keyboards
<b>H</b> L	Upper Level	0 ~ 99	Kontrolle der Gesamtlautstärke für das Split Upper Programm

## VELOCITY SWITCH

COMBI I03 Flute/Str				Loud Program			
*I00 Flute L99				I10 Strings L99			
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	Soft Program	I00~I99 C00~C99	Split Programm für den unteren Bereich des Keyboards
<b>D</b> L	Soft Level	0 ~ 99	Kontrolle der Gesamtlautstärke für das Split Lower Programm
<b>E</b>	Loud Program	I00~I99 C00~C99	Split Programm für den oberen Bereich des Keyboards
<b>H</b> L	Loud Level	0 ~ 99	Kontrolle der Gesamtlautstärke für das Split Upper Programm

## MULTI

COMBI	I04	MultiCombi						T1=E.Bass
I01	I02	I03	I05	I06	I09	I10	I12	
A	B	C	D	E	F	G	H	

\* Mit den PAGE (+) und PAGE (-) Tasten können Sie zwischen den einzelnen Display Seiten umschalten.

<b>A</b>	Timbre 1 Program	OFF/I00 ~I99, C00~C99	Programmzuordnung für TIMBRE 1
<b>B</b>	Timbre 2 Program	OFF/I00 ~I99, C00~C99	Programmzuordnung für TIMBRE 2
<b>C</b>	Timbre 3 Program	OFF/I00 ~I99, C00~C99	Programmzuordnung für TIMBRE 3
<b>D</b>	Timbre 4 Program	OFF/I00 ~I99, C00~C99	Programmzuordnung für TIMBRE 4
<b>E</b>	Timbre 5 Program	OFF/I00 ~I99, C00~C99	Programmzuordnung für TIMBRE 5
<b>F</b>	Timbre 6 Program	OFF/I00 ~I99, C00~C99	Programmzuordnung für TIMBRE 6
<b>G</b>	Timbre 7 Program	OFF/I00 ~I99, C00~C99	Programmzuordnung für TIMBRE 7
<b>H</b>	Timbre 8 Program	OFF/I00 ~I99, C00~C99	Programmzuordnung für TIMBRE 8

COMBI	I04	MultiCombi						Timbre 1 Level
99	95	74	58	77	33	11	96	
A	B	C	D	E	F	G	H	

<b>A</b>	Timbre 1 Level	0~99	Lautstärke der Programmzuordnung für TIMBRE 1
<b>B</b>	Timbre 2 Level	0~99	Lautstärke der Programmzuordnung für TIMBRE 2
<b>C</b>	Timbre 3 Level	0~99	Lautstärke der Programmzuordnung für TIMBRE 3
<b>D</b>	Timbre 4 Level	0~99	Lautstärke der Programmzuordnung für TIMBRE 4
<b>E</b>	Timbre 5 Level	0~99	Lautstärke der Programmzuordnung für TIMBRE 5
<b>F</b>	Timbre 6 Level	0~99	Lautstärke der Programmzuordnung für TIMBRE 6
<b>G</b>	Timbre 7 Level	0~99	Lautstärke der Programmzuordnung für TIMBRE 7
<b>H</b>	Timbre 8 Level	0~99	Lautstärke der Programmzuordnung für TIMBRE 8

## 5. EDITIEREN IM COMBINATION MODE

Der COMBINATION MODE bestimmt die Auswahl der verwendeten Programme inklusive aller Keyboard Zuordnungen.

Insgesamt stehen fünf Kombinations-Typen zur Auswahl: SINGLE, LAYER, SPLIT, VELOCITY SWITCH und MULTI. Jede Kombination besteht aus bis zu 8 PROGRAMMEN inklusive aller Parametereinstellungen für Keyboardzuordnungen, Ausgangsbelegungen, Panorama, Lautstärke, MIDI und der verwendeten Effekt Kombination.

\* Nur im COMBINATION MODE gewählte Programme können im COMBINATION MODE bearbeitet werden.

\* Bearbeitete Kombinations-Programme müssen immer sofort im COMBINATION MODE abgespeichert werden, ansonsten gehen alle zuvor gemachten Einstellungen nach dem Wechseln auf ein anderes Kombinations-Programm verloren (Function 9 - Page 1).

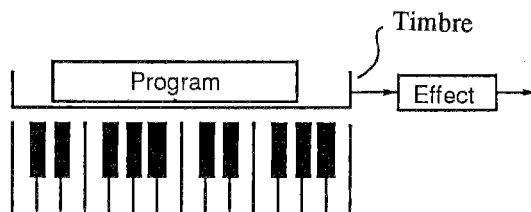
\* Bei Verwendung von extern gespeicherten CARD PROGRAMMEN sollte immer zuvor überprüft werden, ob sich die gewünschten Programme auch tatsächlich auf der verwendeten CARD befinden.

## KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN

### SINGLE

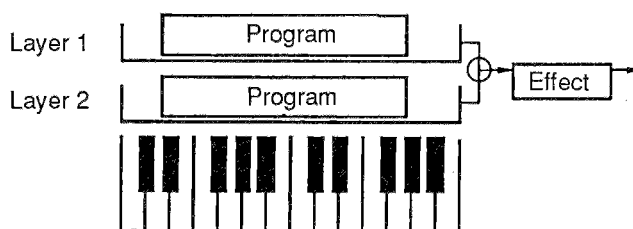
Der SINGLE Kombinations-Typ erfüllt einen besonderen Zweck innerhalb der Kombinationsmöglichkeiten.

\* Wie der Name schon andeutet, handelt es sich hierbei um die Möglichkeit, SINGLE Programme auch im COMBINATION MODE abzuspeichern. Im Live Einsatz brauchen Sie somit nicht ständig zwischen dem PROGRAM MODE und dem COMBINATION MODE umzuschalten.



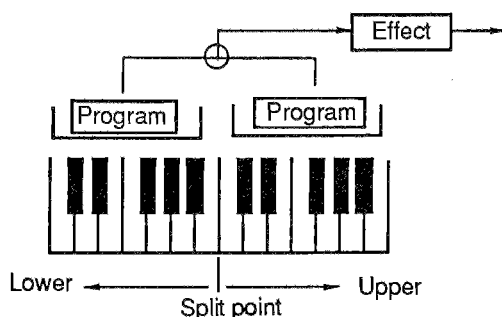
### LAYER

Spielen von zwei übereinandergelegten oder gemischten Programmen.



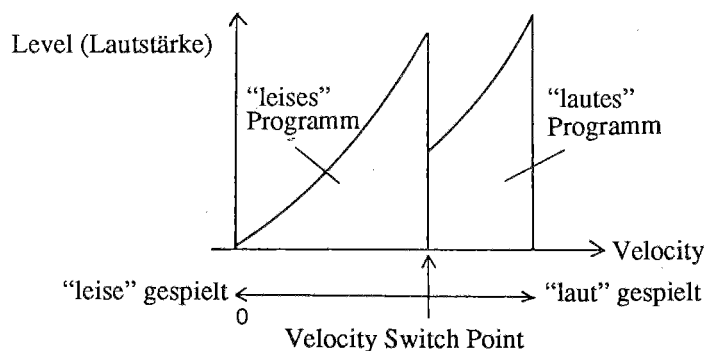
### SPLIT

Spielen von zwei Programmen, die unterschiedlichen Bereichen des Keyboards zugeordnet sind.



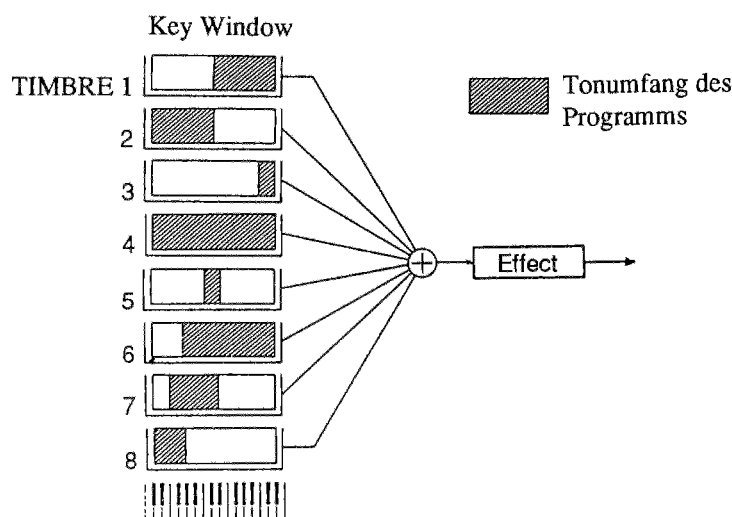
### VELOCITY SWITCH

Spielen von zwei Programmen, die über die Anschlagsdynamik abwechselnd angesteuert werden können.



## MULTI

Gleichzeitiges Spielen von bis zu acht unterschiedlichen Programmen mit unterschiedlichen Keyboardzuordnungen und Dynamikfunktionen. Bei externer Ansteuerung des KORG M1 können zudem für alle im MULTI MODE verwendeten Programme unterschiedliche MIDI Empfangskanäle gewählt werden.



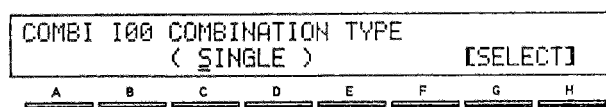
## ÜBERSICHT ZU DEN GEMEINSAMEN FUNKTIONEN ALLER KOMBINATIONEN

\* Im EDIT COMBINATION MODE wird nach dem Anwählen einer Funktion über das numerische Tastenfeld (0 - 9) immer die erste Seite der Parameter Anzeigen aufgerufen (Function 0 - 9/ Page 1 - 6). Anschließend kann durch Drücken der PAGE (+) und PAGE (-) Tasten die entsprechende "Seite" für die gewünschten Parameter Anzeigen angewählt werden.

\* Bis auf die in der nachfolgenden Tabelle aufgeführten Funktionen 0, 8 und 9 sind die Funktionen 1 - 7 je nach verwendetem Kombinations-Typ unterschiedlich.

Page		editierbare Parameter
0 ~ 1	COMBINATION TYPE	Anwählen des Kombinationstyps
8 ~ 1	EFFECT 1	Anwählen des Effekt Typs für EFFECT 1
8 ~ 2	EFFECT 1 PARAMETER	Anwählen der EFFECT 1 Parameter
8 ~ 3	EFFECT 2	Anwählen des Effekt Typs für EFFECT 2
8 ~ 4	EFFECT 2 PARAMETER	Anwählen der EFFECT 2 Parameter
8 ~ 5	EFFECT PLACEMENT	Serien- oder Parallelschaltung von EFFECT 1 und EFFECT 2
8 ~ 6	EFFECT COPY	Kopieren von Effektparametern
9 ~ 1	WRITE COMBINATION	Abspeichern und Namensgebung neuer Effektkombinationen

### Function 0 - Page 1 (COMBINATION TYPE)



<b>C</b>	COMBINATION TYPE	Anwählen des Kombinationstyps SINGLE LAYER SPLIT VELOCITY SW MULTI
<b>G</b>		[SELECT] Ausführen der Funktion

Wählen Sie den gewünschten Kombinations-Typ.

Wenn Sie einen neuen Kombinations-Typ wählen, müssen Sie die Eingabe durch Drücken der SELECT Taste (G) bestätigen. Erst jetzt wird der neu gewählte Effekt Typ aktiv (Änderungen ohne Bestätigung werden ignoriert).

## EFFEKT PARAMETER

- Function 8 - Page 1 (Effekt 1)
- Function 8 - Page 2 (Effekt 1 Parameter)
- Function 8 - Page 3 (Effekt 2)
- Function 8 - Page 4 (Effekt 2 Parameter)
- Function 8 - Page 5 (Effekt PLACEMENT)
- Function 8 - Page 6 (Effekt COPY)

Ausführliche Beschreibungen der Parameter (Function 8 - Page 2 und Function 8 - Page 4) finden Sie in Kapitel MODES UND FUNKTIONEN unter der Überschrift EFFEKT PARAMETER.

### Function 8 - Page 1 (EFFEKT 1)

EFFECT 1							
(01: Hall ) :ON							
A	B	C	D	E	F	G	H

Wählen Sie den gewünschten Effekt Typ für EFFECT 1.

<b>A</b>	EFFECT TYPE	01 ~ 33, No Effect
<b>F</b>	SWITCH	OFF/ON [SELECT]

### Function 8 - Page 3 (EFFEKT 2)

Wählen Sie den gewünschten Effekt Typ für EFFECT 2.

### Function 8 - Page 5 (EFFEKT PLACEMENT)

EFFECT PLACEMENT							
SERIAL P3 =50:50 P4 = L82							
A	B	C	D	E	F	G	H

[C]	Effect placement	PARALLEL SERIAL
[F]	P3 Out 3 Panpot	OFF 100:0~0:100
[H]	P4 Out 4 Panpot	OFF 100:0~0:100

Mit dieser Funktion bestimmen Sie die Arbeitsweise der Effekte und die Panorama Positionen der Ausgangsbelegung.

#### Function 8 - Page 6 (EFFECT COPY)

EFFECT COPY from (COMBINATION) - I00 [COPY]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]		PROGRAM COMBINATION SONG
[E]		I00~I99 0~9
[G]		[COPY]

Beschreibung der Effekt Parameter finden Sie auf Seite 29 dieses Bedienungshandbuches.

\* Die Zuordnung von Effekten zu den einzelnen Programmen erfolgt über die Funktion COPY (Function 8 - Page 6).

#### Function 9 - Page 1 (WRITE/RENAME COMBINATIONS)

COMBI I00 Piano/Str Write/Rename [◀] [▶] [WRITE] --> I00							
A	B	C	D	E	F	G	H

[C]	[◀] (Cursor left)		Bewegt den Cursor auf dem Eingabefeld nach links
[D]	[▶] (Cursor right)		Bewegt den Cursor auf dem Eingabefeld nach rechts
[F]	[Write]		Ausführen der WRITE Funktion
[H]		I00~I99, C00~C99	Abspeichern auf der neuen Kombinationsnummer

Über die WRITE Funktion werden die bearbeiteten Kombinations-Programme in den internen Speicher des KORG M1 oder auf RAM CARD gespeichert.

1. Der neue Kombinationsnamen wird mit Hilfe der Cursor Tasten (C) und (D), dem VALUE Regler und den UP und DOWN Tasten eingegeben.

\* Auf der folgenden Abbildung finden Sie eine Übersicht aller Sonderzeichen, Zahlen und Buchstaben, die für die Namensgebung verwendet werden können (maximal 10 Eingabefelder).

```
!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUUVWXYZ[\]^_
`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
```

2. Wählen Sie mit der Cursor Taste (H) die neue Kombinationsnummer.

\* Wenn der große Sequenzer Arbeitsspeicher verwendet wird, können die internen Programmnummern I50 bis I99 nicht angewählt werden.

\* Die CARD Speicherfunktionen (C00 bis C99, bzw. C00 bis C49) können nur verwendet werden, wenn eine zuvor formatierte RAM CARD verwendet wird.

3. Drücken Sie die Cursor Taste WRITE (F).

4. Drücken Sie die Cursor Taste YES (G), um die Frage "Are You Sure" zu bestätigen.

\* Bitte beachten Sie, daß durch die WRITE Funktion alle zuvor auf dem gewählten Speicherplatz befindlichen Daten gelöscht werden.

\* Die WRITE Funktion kann durch Drücken der Cursor Taste NO (H) jederzeit abgebrochen werden.

5. Nach erfolgreichem Abschluß des Speichervorganges erscheint auf dem Display die Anzeige "Write Completed".

\* Wenn weitere Kombinations-Programme gespeichert werden sollen, muß immer zuvor diese Funktion angewählt werden.

#### **BITTE BEACHTEN SIE:**

Im COMBINATION MODE kann die WRITE Funktion auch zum Kopieren von Kombinations-Programmen eingesetzt werden. Auch in diesem Fall muß die Reihenfolge der zuvor beschriebenen WRITE Funktion eingehalten werden.

## **SINGLE TYPE FUNKTIONEN**

Page		editierbare Parameter
1 - 1	PROG PANPOT	Programmnummer und Ausgangsbelegung

#### **Function 1 - Page 1 (PROGRAM/PANPOT)**

COMBI I01 LAYER				Layer 1 Program			
I00	A.Piano	L70	I02	Trumpet	L82		
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	Program	I00~I99, C00~C99	Anwählen der Programmnummer
<b>D</b> L	Level	0~99	Einstellung der Lautstärke
<b>F</b>	Panpot	A, 9:1 to 1:9, B, C, C + D, D	Ausgangsbelegung

#### **BITTE BEACHTEN SIE:**

Über die Cursor Taste PROGRAM (A) kann das gewünschte interne oder CARD Programm gewählt werden.

Über die Cursor Taste LEVEL (D) kann die Lautstärke für das verwendete Programm im Bereich 00 bis 99 eingestellt werden (die Einstellung auf den Wert 00 entspricht einer Mute Funktion). Über die Cursor Taste PANPOT (F) wird die Panorama Zuordnung für die Ausgangsbelegung gewählt (Output A bis D). Die Ausgangsbelegung kann wie folgt eingestellt werden: A, A:B (Panorama Zuordnung 9:1 bis 1:9), B, C, C+D und D.



# LAYER TYPE FUNKTIONEN

Page		editierbare Parameter
1 - 1	PROG/LEVEL	Programmnummer und Lautstärke
1 - 2	PANPOT/DAMPER	Ausgangsbelegung (Panorama) und Sustain Pedal Funktion

## Function 1 - Page 1 (PROGRAM/LEVEL)

COMBI I01 LAYER				Layer 1 Program			
I00 A.Piano		L70	I02 Trumpet		L82		
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Layer 1 Program	I00~I99, C00~C99	Anwählen des LAYER 1 Programms
[D] L	Layer 1 Level	0~99	Lautstärke für das LAYER 1 Programm
[E]	Layer 2 Program	I00~I99, C00~C99	Anwählen des LAYER 2 Programms
[H] L	Layer 2 Level	0~99	Lautstärke für das LAYER 2 Programm

Mit der Cursor Taste LAYER 1 (A) wird das 1. Programm für die LAYER Kombination gewählt.

Mit der Cursor Taste LEVEL 1 (D) wird die Lautstärke für das 1. LAYER Programm im Bereich 00 bis 99 eingestellt.

Mit der Cursor Taste LAYER 2 (E) wird das 2. Programm für die LAYER Kombination gewählt.

Mit der Cursor Taste LEVEL 2 (H) wird die Lautstärke für das 2. LAYER Programm im Bereich 00 bis 99 eingestellt.

## Function 1 - Page 2 (PANPOT/DAMPER)

COMBI I01 LAYER				Layer 1 Panpot			
5:5 ENA				A ENA I-12 0-50			
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Layer 1 Panpot	A, 9:1 to 1:9, B, C, C+D, D	Ausgangsbelegung des LAYER 1 Programms (Panorama)
[B]	Layer 1 Damper	DIS/ENA	Bestimmung der Sustain Pedal Funktion für LAYER 1 (AUS/EIN)
[C]	Layer 2 Panpot	A, 9:1 to 1:9, B, C, C+D, D	Ausgangsbelegung des LAYER 2 Programms (Panorama)
[D]	Layer 2 Damper	DIS/ENA	Bestimmung der Sustain Pedal Funktion für LAYER 2 (AUS/EIN)
[E] I	Interval	-12 ~ +12	Intervall Funktion für LAYER 2 (in Halbtontschritten über (+/-) 1 Oktave)
[H] D	Detune	-50 ~ +50	Detune Funktion für LAYER 2 (in 1 Cent Schritten)

## BITTE BEACHTEN SIE:

Mit der Cursor Taste LAYER 1 PANPOT (A) wird die Ausgangsbelegung für das 1. Programm der LAYER Kombination eingestellt (A, A:B im Verhältnis 9:1 bis 1:9, B, C, C+D und D).

\* Wird als Programm ein Drum Kit verwendet, erscheint auf dem Display "SND" und die entsprechenden Panorama Einstellungen müssen im GLOBAL MODE vorgenommen werden.

Mit der Cursor Taste LAYER 1 DAMPER (B) kann die Sustain Pedal Steuerfunktion für das 1. Programm ein- oder ausgeschaltet werden (DISABLE/ENABLE).

Mit der Cursor Taste LAYER 2 PANPOT (C) wird die Ausgangsbelegung für das 2. Programm der LAYER Kombination eingestellt (A, A:B im Verhältnis 9:1 bis 1:9, B, C, C+D und D).

Mit der Cursor Taste LAYER 2 DAMPER (D) kann die Sustain Pedal Steuerfunktion für das 2. Programm ein- oder ausgeschaltet werden (DISABLE/ENABLE).

Mit der Cursor Taste LAYER 2 INTERVAL (E) kann zwischen dem 1. und 2. Programm ein Intervall eingestellt werden. Das Intervall kann in Halbtonschritten im Bereich (+)/(-) einer Oktave eingestellt werden (Intervalle können insbesondere bei Solo Programmen als besonders interessanter Effekt eingesetzt werden).

Mit der Cursor Taste DETUNE (H) kann die "Verstimmung" zwischen dem 1. und dem 2. Programm in Cent Schritten eingestellt werden (Halbtonschritt = 100 Cent). Mit der DETUNE Funktion können sehr feine Schwebungen eingestellt werden, wie man sie beispielsweise für String Programme benötigt.

## SPLIT TYPE FUNKTIONEN

Page	editierbare Parameter	
1 - 1	PROG/SPLIT	Programmnummer und Split Punkt
1 - 2	LEVEL/ PANPOT/ DAMPER	Lautstärke, Ausgangsbelegung (Panorama) und Sustain Pedal Funktion

### Function 1 - Page 1 (PROGRAM/SPLIT)

COMBI I02 KEY SPLIT				Lower Program			
I09 Violin		SP=C4		I05 Tenor_Sax			
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	Lower Program	I00-I99, C00-C99	Anwählen des unteren Split Programms
<b>D</b> SP	Split Point	C-1 to G9	Bestimmung des Split Punktes
<b>F</b>	Upper Program	I00-I99, C00-C99	Anwählen des oberen Split Programms

Mit der Cursor Taste LOWER PROGRAM (A) wird das 1. Programm für die Split Kombination gewählt.

Mit der Cursor Taste SPLIT POINT (D) wird der Split Punkt für das 1. Programm eingestellt.

Mit der Cursor Taste UPPER PROGRAM (F) wird das 2. Programm für die Split Kombination gewählt.

\* Der SPLIT POINT bestimmt den untersten spielbaren Ton des 2. Programms.

COMBI I02 KEY SPLIT		Lower Level	
L99	1:9 ENA	L77	D ENA
A	B	C	D
E	F	G	H

A L	Lower Level	0-99	Lautstärke für das untere Split Programm
B	Lower Panpot	A, 9:1 to 1:9, B, C, C+D,D	Bestimmung der Ausgangsbelegung für das untere Programm
C	Lower Damper	DIS/ENA	Bestimmung der Sustain Pedal Funktion für das untere Split Programm
E L	Upper Level	0-99	Lautstärke für das obere Split Programm
F	Upper Panpot	A, 9:1 to 1:9, B, C, C+D,D	Bestimmung der Ausgangsbelegung für das obere Programm
G	Upper Damper	DIS/ENA	Bestimmung der Sustain Pedal Funktion für das obere Split Programm

BITTE BEACHTEN SIE:

Mit der Cursor Taste LOWER LEVEL (A) wird die Lautstärke im Bereich 00 bis 99 für das 1. Programm der Split Kombination eingestellt (00 entspricht einer Mute Funktion).

Mit der Cursor Taste LOWER PANPOT (B) wird die Panorama und Ausgangsbelegung für das 1. Programm der Split Kombination eingestellt (A, A:B im Bereich 9:1 bis 1:9, B, C, C+D und D).

\* Wird als Programm ein Drum Kit verwendet, erscheint auf dem Display “SND” und die entsprechenden Panorama Einstellungen müssen im GLOBAL MODE vorgenommen werden.

Mit der Cursor Taste LOWER DAMPER (C) kann die Sustain Pedal Steuerfunktion für das untere Split Programm ein- oder ausgeschaltet werden (DISABLE/ENABLE).

Mit der Cursor Taste UPPER LEVEL (E) wird die Lautstärke im Bereich 00 bis 99 für das 2. Programm der Split Kombination eingestellt (00 entspricht einer Mute Funktion).

Mit der Cursor Taste UPPER PANPOT (F) wird die Panorama und Ausgangsbelegung für das 2. Programm der Split Kombination eingestellt (A, A:B im Bereich 9:1 bis 1:9, B, C, C+D und D).

Mit der Cursor Taste UPPER DAMPER (G) kann die Sustain Pedal Steuerfunktion für das 2. Split Programm ein- oder ausgeschaltet werden (DISABLE/ENABLE).

VELOCITY SWITCH TYPE FUNKTIONEN

Page		editierbare Parameter
1 – 1	PROGRAM/ VELOCITY	Programmnummer und Velocity Switch Punkt
1 – 2	LEVEL/ PANPOT/ DAMPER	Lautstärke, Ausgangsbelegung (Panorama) und Sustain Pedal Funktion

## Function 1 - Page 1(PROGRAM/VELOCITY)

COMBI I03 VELOCITY SW				Soft Program			
I03 Flute ..				UP=085 I10 Strings			
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Soft Program	I00~I99, C00~C99	Anwählen des “leisen” Velocity Switch Programms switch point
[D] VP	Vel. Sw. Point	0~127	Bestimmung des Velocity Switch Punktes
[F]	Loud Program	I00~I99, C00~C99	Anwählen des “lauten” Velocity Switch Programms

Mit der Cursor Taste SOFT PROGRAM (A) wird das “leise” gespielte Programm für die Switch Velocity Kombination bestimmt.

Mit der Cursor Taste VELOCITY SWITCH POINT (D) wird der Arbeitspunkt im Bereich 001 bis 127 für den Wechsel zwischen dem “leisen” und dem “laut” gespielten Programm bestimmt.

Mit der Cursor Taste LOUD PROGRAM (F) wird das “laut” gespielte Programm für die Switch Velocity Kombination bestimmt.

\* Wird für den Velocity Switch Point der Wert 001 eingestellt, erklingt das Soft Programm nicht.

## Function 1 - Page 2(LEVEL/PAN/DAMPER)

COMBI I03 VELOCITY SW				Soft Level			
L65 B ENA L48 C DIS							
A	B	C	D	E	F	G	H

[A] L	Soft Level	0~99	Lautstärke für das “leise” Programm
[B]	Soft Panpot	A, 9:1 to 1:9, B, C, C+D, D	Bestimmung der Ausgangsbelegung für das “leise” Programm
[C]	Soft Damper	DIS/ENA	Bestimmung der Sustain Pedal Funktion für das “leise” Split Programm
[E] L	Loud Level	0~99	Lautstärke für das “laute” Programm
[F]	Loud Panpot	A, 9:1 to 1:9, B, C, C+D, D	Bestimmung der Ausgangsbelegung für das “laute” Programm
[G]	Loud Damper	DIS/ENA	Bestimmung der Sustain Pedal Funktion für das “laute” Programm

### BITTE BEACHTEN SIE:

Mit der Cursor Taste SOFT LEVEL (A) wird die Lautstärke im Bereich 00 bis 99 für das “leise” gespielte Switch Velocity Programm eingestellt.

Mit der Cursor Taste SOFT PANPOT (B) wird die Ausgangsbelegung und die Panorama Zuordnung für das “leise” gespielte Programm eingestellt (A, A:B im Verhältnis 9:1 bis 1:9, B, C, C+D und D).

Mit der Cursor Taste SOFT DAMPER (C) kann die Sustain Pedal Steuerfunktion für das “leise” Switch Velocity Programm ein- oder ausgeschaltet werden (DISABLE/ENABLE).

Mit der Cursor Taste LOUD PANPOT (F) wird die Ausgangsbelegung und die Panorama Zuordnung für das "laut" gespielte Switch Velocity Programm eingestellt (A, A:B im Verhältnis 9:1 bis 1:9, B, C, C+D und D).

Mit der Cursor Taste LOUD DAMPER (G) kann die Sustain Pedal Steuerfunktion für das "laut" gespielte Switch Velocity Programm ein- oder ausgeschaltet werden (DISABLE/ENABLE).

## MULTI TYPE FUNKTIONEN

Page		editierbare Parameter
1 - 1	PROGRAM SELECT	Programmzuordnung für jedes einzelne TIMBRE
2 - 1	MIDI CH	MIDI Empfangskanäle für jedes einzelne TIMBRE
3 - 1	KEY WINDOW TOP	TOP KEY Einstellung für jedes einzelne TIMBRE
2	K. WINDOW BOTTOM	BOTTOM KEY Einstellung für jedes einzelne TIMBRE
3	VEL WINDOW TOP	TOP VELOCITY Einstellung für die VELOCITY SWITCH Funktion für jedes einzelne TIMBRE
4	V. WINDOW BOTTOM	BOTTOM VELOCITY Einstellung für die VELOCITY SWITCH Funktion für jedes einzelne TIMBRE
4 - 1	OUTPUT LEVEL	Lautstärke für jedes einzelne TIMBRE
5 - 1	KEY TRANSPOSE	Transposition für jedes einzelne TIMBRE
2	DETUNE	Detune für jedes einzelne TIMBRE
6 - 1	PANPOT	Ausgangsbelegung für jedes einzelne TIMBRE (Panorama)
7 - 1	MIDI PROGRAM CHG	MIDI PROGRAM CHANGE Funktion für jedes einzelne TIMBRE
2	DAMPER	Sustain Pedal Funktion für jedes einzelne TIMBRE
3	AFTER TOUCH	After Touch Funktion für jedes einzelne TIMBRE
4	CONTROL CHANGE	MIDI CONTROL Funktion für jedes einzelne TIMBRE

### Function 1 - Page 1 (PROGRAM SELECT)

COMBI	I04	PROGRAM SELECT	T1=E.Bass
*I01	I02	I03	I05 I06 I09 I10 I12
A	B	C	D E F G H

<b>A</b>	Timbre 1	OFF/I00 ~ I99 C00 ~ C99	Anwählen der Programme für jedes einzelne TIMBRE
<b>B</b>	Timbre 2	OFF/I00 ~ I99 C00 ~ C99	
<b>C</b>	Timbre 3	OFF/I00 ~ I99 C00 ~ C99	
<b>D</b>	Timbre 4	OFF/I00 ~ I99 C00 ~ C99	
<b>E</b>	Timbre 5	OFF/I00 ~ I99 C00 ~ C99	
<b>F</b>	Timbre 6	OFF/I00 ~ I99 C00 ~ C99	
<b>G</b>	Timbre 7	OFF/I00 ~ I99 C00 ~ C99	
<b>H</b>	Timbre 8	OFF/I00 ~ I99 C00 ~ C99	

Mit den Cursor Tasten TIMBRE 1 - 8 (A - H) werden die Programme für die Multi Kombination gewählt (Bereich OFF, I/ C00 bis I/C99).

## Function 2 - Page 1 (MIDI CHANNEL)

COMBI	I04	MIDI	CH					T1=E.Bass
_1G	7	8	9	11	14	15	16	
A	B	C	D	E	F	G	H	

[A]	Timbre 1	1 ~ 16	Anwählen der MIDI Empfangskanäle für jedes einzelne TIMBRE
[B]	Timbre 2	1 ~ 16	
[C]	Timbre 3	1 ~ 16	
[D]	Timbre 4	1 ~ 16	
[E]	Timbre 5	1 ~ 16	
[F]	Timbre 6	1 ~ 16	
[G]	Timbre 7	1 ~ 16	
[H]	Timbre 8	1 ~ 16	

Mit den Cursor Tasten TIMBRE 1 - 8 (A - H) werden die MIDI Empfangskanäle für die Programme der Multi Kombination eingestellt. Bis zu 8 unterschiedliche Programme können in dieser Funktion über unterschiedliche MIDI Empfangskanäle gleichzeitig angesteuert werden.

\* Program Change, Pitch Bend, After Touch and Control Change Parameter können empfangsseitig für jedes einzelne TIMBRE eingestellt werden (siehe Function 7).

\* Wenn die im Multi Mode gewählten Programme alle über das Keyboard des KORG M1 gespielt werden sollen, muß zuvor im GLOBAL MODE der entsprechende MIDI Kanal eingestellt werden (GLOBAL MODE Function 5 - Page 1).

\* Real Time Kontrollfunktionen wie beispielsweise Joystick und After Touch können nur für Programme eingesetzt werden, die auf den im GLOBAL MODE festgelegten MIDI Kanal eingestellt wurden (GLOBAL MODE Function 7).

\* Wenn der gewählte MIDI Kanal eines Programms mit dem im GLOBAL MODE festgelegten Kanal übereinstimmt, erscheint auf dem Display neben der MIDI Kanal Anzeige der Buchstabe "G".

## Function 3 - Page 1 (KEY WINDOW TOP)

COMBI	I04	KEY	WINDOW	TOP				T1=E.Bass
D#0	G1	B2	D#4	G#5	B6	D#8	G9	
A	B	C	D	E	F	G	H	

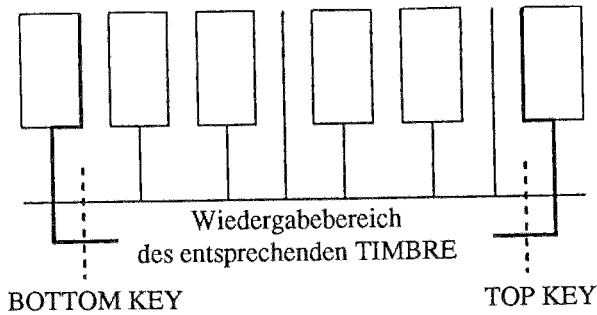
[A]	Timbre 1	C#-1 ~ G9	Einstellung des TOP KEY für jedes einzelne TIMBRE
[B]	Timbre 2	C#-1 ~ G9	
[C]	Timbre 3	C#-1 ~ G9	
[D]	Timbre 4	C#-1 ~ G9	
[E]	Timbre 5	C#-1 ~ G9	
[F]	Timbre 6	C#-1 ~ G9	
[G]	Timbre 7	C#-1 ~ G9	
[H]	Timbre 8	C#-1 ~ G9	

Function 3 - Page 2 (KEY WINDOW BOTTOM)

COMBI 104 K.WINDOW BOTTOM T1=E.Bass							
C-1 E0 G#1 C3 E4 G#5 C7 E8							
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Timbre 1	C-1 ~ F#9	Einstellung des BOTTOM KEY für jedes einzelne TIMBRE
B	Timbre 2	C-1 ~ F#9	
C	Timbre 3	C-1 ~ F#9	
D	Timbre 4	C-1 ~ F#9	
E	Timbre 5	C-1 ~ F#9	
F	Timbre 6	C-1 ~ F#9	
G	Timbre 7	C-1 ~ F#9	
H	Timbre 8	C-1 ~ F#9	

Mit den Cursor Tasten TIMBRE 1 - 8 (A - H) wird für jedes Programm der entsprechende Bereich vom tiefsten bis zum höchsten spielbaren Ton als Keyboardbereich eingestellt (KEY WINDOW). Mit Hilfe dieser Funktion kann jedes einzelne Programm individuell dem Keyboard zugeordnet werden.



(Nur der über die Key Window Funktion festgelegte Bereich eines Programms kann gespielt werden).

\* Das Programm kann nicht gespielt werden, wenn die Einstellung für den Top Key unterhalb des Bottom Key liegt.

Function 3 - Page 3 (VELOCITY WINDOW TOP)

COMBI 104 VEL.WINDOW TOP T1=E.Bass							
016 021 033 057 072 092 110 127							
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Timbre 1	2 ~ 127	TOP VELOCITY Einstellung für jedes einzelne TIMBRE
B	Timbre 2	2 ~ 127	
C	Timbre 3	2 ~ 127	
D	Timbre 4	2 ~ 127	
E	Timbre 5	2 ~ 127	
F	Timbre 6	2 ~ 127	
G	Timbre 7	2 ~ 127	
H	Timbre 8	2 ~ 127	

Function 3 - Page 4 (VELOCITY WINDOW BOTTOM)

COMBI I04 U.WINDOW BOTTOM T1=E.Bass							
001	010	017	020	031	051	069	070
A	B	C	D	E	F	G	H

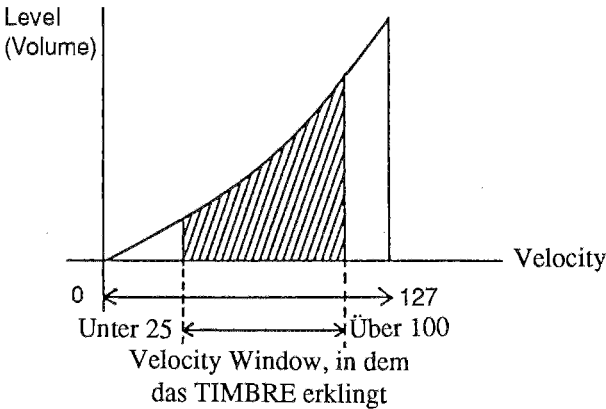
A	Timbre 1	1 ~ 126	BOTTOM VELOCITY Einstellung für jedes einzelne TIMBRE
B	Timbre 2	1 ~ 126	
C	Timbre 3	1 ~ 126	
D	Timbre 4	1 ~ 126	
E	Timbre 5	1 ~ 126	
F	Timbre 6	1 ~ 126	
G	Timbre 7	1 ~ 126	
H	Timbre 8	1 ~ 126	

VELOCITY WINDOW

Mit der VELOCITY WINDOW Funktion kann der Arbeitspunkt für die anschlagdynamische Steuerung eines TIMBRES bestimmt werden. Somit können innerhalb einer Multi Kombination durch die Verwendung unterschiedlicher Velocity Window Einstellungen die verwendeten Programme individuell über die dynamische Spielweise gesteuert werden.

BEISPIEL

Velcity TOP = 100    Velocity Bottom = 25



(Das TIMBRE erklingt nur dann, wenn beim Spielen die Velocity Window Einstellungen für den unteren (Bottom) und den oberen (Top) Arbeitspunkt erreicht werden).

\* Wenn der obere Arbeitspunkt unterhalb des unteren Arbeitspunktes der Velocity Window Einstellung liegt, kann das TIMBRE nicht angespielt werden.

Function 4 - Page 1 (OUTPUT LEVEL)

COMBI I04 OUTPUT LEVEL T1=E.Bass							
99	95	74	58	77	33	11	96
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Timbre 1	0 ~ 99	Lautstärke Einstellung für jedes einzelne TIMBRE
B	Timbre 2	0 ~ 99	
C	Timbre 3	0 ~ 99	
D	Timbre 4	0 ~ 99	
E	Timbre 5	0 ~ 99	



<b>F</b>	Timbre 6	0 ~ 99
<b>G</b>	Timbre 7	0 ~ 99
<b>H</b>	Timbre 8	0 ~ 99

\* Mit den Cursor Tasten TIMBRE 1 - 8 (A - H) kann die Lautstärke für jedes einzelne TIMBRE im Bereich 00 bis 99 eingestellt werden.

#### Function 5 - Page 1 (KEY TRANSPOSE)

COMBI I04 TRANSPOSE T1=E.Bass							
+12	+01	-09	-12	+00	-01	+00	+00
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>

<b>A</b>	Timbre 1	-12 ~ +12	Intervall Einstellung für jedes einzelne TIMBRE
<b>B</b>	Timbre 2	-12 ~ +12	
<b>C</b>	Timbre 3	-12 ~ +12	
<b>D</b>	Timbre 4	-12 ~ +12	
<b>E</b>	Timbre 5	-12 ~ +12	
<b>F</b>	Timbre 6	-12 ~ +12	
<b>G</b>	Timbre 7	-12 ~ +12	
<b>H</b>	Timbre 8	-12 ~ +12	

\* Mit den Cursor Tasten TIMBRE 1 - 8 (A - H) kann jedes einzelne TIMBRE in Halbtonschritten über den Bereich (+)/(-) einer Oktave transponiert werden.

#### Function 5 - Page 2 (DETUNE)

COMBI I04 DETUNE T1=E.Bass							
+00	-02	+14	-50	+00	+50	+19	-04
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>

<b>A</b>	Timbre 1	-50 ~ +50	Detune Einstellung für jedes einzelne TIMBRE
<b>B</b>	Timbre 2	-50 ~ +50	
<b>C</b>	Timbre 3	-50 ~ +50	
<b>D</b>	Timbre 4	-50 ~ +50	
<b>E</b>	Timbre 5	-50 ~ +50	
<b>F</b>	Timbre 6	-50 ~ +50	
<b>G</b>	Timbre 7	-50 ~ +50	
<b>H</b>	Timbre 8	-50 ~ +50	

\* Mit den Cursor Tasten TIMBRE 1 - 8 (A - H) kann die Tonhöhe jedes einzelnen TIMBRES in 1 Cent Schritten im Bereich eines Halbtonschrilles (100 Cent) "verstimmt" werden.

#### Function 6 - Page 1 (PAN)

COMBI I04 PANPOT T1=E.Bass							
A	8:2	C	3:7	B	C	C+D	D
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>

<b>A</b>	Timbre 1	A, (9:1 to 1:9), B, C, C+D, and D.	Panorama Einstellung für jedes einzelne TIMBRE
<b>B</b>	Timbre 2	A, (9:1 to 1:9), B, C, C+D, and D.	

<b>C</b>	Timbre 3	A, (9:1 to 1:9), B, C, C+D, and D.
<b>D</b>	Timbre 4	A, (9:1 to 1:9), B, C, C+D, and D.
<b>E</b>	Timbre 5	A, (9:1 to 1:9), B, C, C+D, and D.
<b>F</b>	Timbre 6	A, (9:1 to 1:9), B, C, C+D, and D.
<b>G</b>	Timbre 7	A, (9:1 to 1:9), B, C, C+D, and D.
<b>H</b>	Timbre 8	A, (9:1 to 1:9), B, C, C+D, and D.

\* Mit den Cursor Tasten TIMBRE 1 - 8 (A - H) kann für jedes einzelne TIMBRE die Ausgangsbelegung und die gewünschte Panorama Zuordnung eingestellt werden (A, A:B im Verhältnis 9:1 bis 1:9, B, C, C+D und D).

\* Wird als Programm ein Drum Kit verwendet, erscheint auf dem Display "SND" und die entsprechenden Panorama Einstellungen müssen im GLOBAL MODE vorgenommen werden.

#### Function 7 - Page 1 (MIDI PROGRAM CHANGE)

COMBI 104 MIDI PROG CHG	T1=E.Bass
ENA DIS ENA ENA DIS DIS ENA	
A B C D E F G H	

<b>A</b>	Timbre 1	DIS/ENA	Empfang von MIDI PROGRAM CHANGE Informationen für jedes einzelne TIMBRE
<b>B</b>	Timbre 2	DIS/ENA	
<b>C</b>	Timbre 3	DIS/ENA	
<b>D</b>	Timbre 4	DIS/ENA	
<b>E</b>	Timbre 5	DIS/ENA	
<b>F</b>	Timbre 6	DIS/ENA	
<b>G</b>	Timbre 7	DIS/ENA	
<b>H</b>	Timbre 8	DIS/ENA	

\* Mit den Cursor Tasten TIMBRE 1 - 8 (A - H) kann für jedes einzelne TIMBRE die MIDI Programm Wechsel Funktion ein- oder ausgeschaltet werden (ENABLE/DISABLE).

#### **BITTE BEACHTEN SIE:**

Bei Verwendung eines MIDI GLOBAL Empfangskanals für die verwendeten TIMBRES (auf dem Display erscheint neben der Anzeige für den MIDI Empfangskanal "G") werden alle MIDI Programm Wechsel Informationen unabhängig von der verwendeten MIDI PROGRAM CHANGE Einstellung (ENABLE/DISABLE) empfangen.

## Function 7 - Page 2 (DAMPER)

COMBI I04 DAMPER T1=E.Bass							
DIS	DIS	DIS	DIS	DIS	ENA	ENA	DIS
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Timbre 1	DIS/ENA	Einsatz des Sustain Pedals für jedes einzelne TIMBRE
B	Timbre 2	DIS/ENA	
C	Timbre 3	DIS/ENA	
D	Timbre 4	DIS/ENA	
E	Timbre 5	DIS/ENA	
F	Timbre 6	DIS/ENA	
G	Timbre 7	DIS/ENA	
H	Timbre 8	DIS/ENA	

## Function 7 - Page 3 (AFTER TOUCH)

COMBI I04 AFTER TOUCH T1=E.Bass							
ENA	ENA	ENA	ENA	ENA	ENA	DIS	ENA
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Timbre 1	DIS/ENA	Einsatz des After Touch für jedes einzelne TIMBRE
B	Timbre 2	DIS/ENA	
C	Timbre 3	DIS/ENA	
D	Timbre 4	DIS/ENA	
E	Timbre 5	DIS/ENA	
F	Timbre 6	DIS/ENA	
G	Timbre 7	DIS/ENA	
H	Timbre 8	DIS/ENA	

Mit den Cursor Tasten TIMBRE 1 - 8 (A - H) kann für jedes einzelne TIMBRE der Einsatz der AFTER TOUCH bestimmt werden (DISABLE/ENABLE).

## Function 7 - Page 4 (CONTROL CHANGE)

COMBI I04 CONTROL CHANGE T1=E.Bass							
ENA	ENA	DIS	ENA	DIS	ENA	DIS	ENA
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Timbre 1	DIS/ENA	Mit dieser Funktion können Sie für jedes einzelne TIMBRE bestimmen, ob MIDI Kontroll Daten wie Joy Stick, MIDI Volumen usw. ignoriert (DISABLE) oder empfangen (ENA- BLE) werden sollen.
B	Timbre 2	DIS/ENA	
C	Timbre 3	DIS/ENA	
D	Timbre 4	DIS/ENA	
E	Timbre 5	DIS/ENA	
F	Timbre 6	DIS/ENA	
G	Timbre 7	DIS/ENA	
H	Timbre 8	DIS/ENA	

## 6. SEQUENZER MODE

Der interne 8-Spur Sequenzer des KORG M1 ermöglicht auf sehr einfache Weise die Aufnahme komplexer Songs mit einer vollständigen Instrumentierung. Jeder einzelnen Spur des 8-Spur Sequenzers können unterschiedliche interne und externe Programme zugeordnet werden.

Im Sequenzer Mode können Songs aufgezeichnet, wiedergegeben und inclusive aller Song Parameter (beispielsweise die Verwendung von Effekten) bearbeitet werden.

\* Im Sequenzer Mode kann der interne Arbeitsspeicher direkt editiert werden.

\* Das für die Aufnahme verwendete Programm wird immer in Verbindung mit der Track Nummer des entsprechenden Songs gewählt.

\* Die Speicherkapazität des Sequenzers ist begrenzt durch eine maximale Anzahl an Songs, Patterns und Steps (entspricht dem musikalischen Begriff Noten).

## SONG KONFIGURATION

Unter einem "Song" versteht man beim KORG M1 eine vollständig bearbeitete und abgespeicherte 8-Spur Aufnahme.

\* Stellen Sie die gewünschten Effekte im SEQUENZER Mode ein.

### SONG

SONG PARAMETER (Tempo, Taktart usw.)	TRACK Parameter (MIDI Kanal, PROGRAM Nummer usw.)	
	TRACK 1	PLAY Daten von TRACK 1
	TRACK 2	PLAY Daten von TRACK 2
	TRACK 3	PLAY Daten von TRACK 3
	TRACK 4	PLAY Daten von TRACK 4
	TRACK 5	PLAY Daten von TRACK 5
	TRACK 6	PLAY Daten von TRACK 6
	TRACK 7	PLAY Daten von TRACK 7
	TRACK 8	PLAY Daten von TRACK 8

\* Jeder Spur kann maximal ein Programm zugeordnet werden. Die Programm Nummer kann innerhalb eines Songs für jede einzelne Spur gewechselt werden.

\* Für jede Spur können unterschiedliche Panorama Zuordnungen gewählt werden.

\* Jede Spur kann bis zu 250 Takte aufzeichnen.

\* Für einen Song können maximal 8 Spuren verwendet werden.

- \* Insgesamt können 10 Songs aufgezeichnet werden (0 - 9).
- \* Für jeden Song können unterschiedliche Effekte verwendet werden.
- \* Die interne Tonerzeugung des KORG M1 kann insgesamt maximal 16 stimmig polyphon in Verbindung mit dem 8-Spur Sequenzer eingesetzt werden.
- \* Externe Sounds von angeschlossenen MIDI Synthesizern, MIDI Drum Computern usw. können über die separate MIDI Kanal Zuordnung jeder einzelnen Spur zusätzlich verwendet werden.

Der Sequenzer Mode bietet insgesamt drei unterschiedliche Aufnahme Methoden an:

#### (1) Real Time Recording

Nach dem Einschalten des Sequenzer Mode befindet sich der KORG M1 sofort im REAL TIME RECORDING Mode. In dieser Aufnahme Funktion arbeitet der Sequenzer in "Real Time" vergleichbar mit der Arbeitsweise eines Tonbandgerätes.

#### (2) Step Recording

Komplizierte Passagen eines Songs können im STEP RECORDING Mode Schritt für Schritt aufgezeichnet werden. Hierbei werden wie im Real Time Recording Mode alle Parameter Werte in Bezug auf die Länge, Anschlagdynamik und Tonhöhe jeder gespielten Note aufgezeichnet.

#### (3) Pattern Recording

Speziell für die Aufzeichnung von immer wieder verwendeten rhythmischen oder musikalischen Phrasen steht der PATTERN RECORDING Mode mit einer Aufnahmekapazität von bis zu 8 Takten zur Verfügung. Diese Aufnahme Methode ist vergleichbar mit der Aufzeichnungsweise eines Drum Computers und eignet sich hervorragend für die internen Drum Sounds des KORG M1.

## KONFIGURATION VON PATTERNS

Das KORG M1 kann im Sequenzer Mode bis zu 10 Songs und zusätzlich bis zu 100 Patterns mit einer Länge von max. 8 Takten speichern. Somit können mehrmals verwendete Patterns innerhalb eines Songs wesentlich ökonomischer eingesetzt werden. Zudem wird auf diese Weise wertvoller Speicherplatz eingespart.

PATTERN	
Pattern Parameter (Taktart, Anzahl der Takte)	Play Daten

- \* Die Aufnahme von Patterns erfolgt unabhängig von der Aufnahme der 8 Tracks eines Songs.
- \* Innerhalb eines Tracks können nacheinander Patterns und direkt eingespielte Daten kombiniert werden.

#### (1) Real Time Recording

Wie bei einem Drum Computer können im REAL TIME RECORDING Mode Rhythmus Patterns Instrument für Instrument nacheinander live eingespielt werden.

#### (2) Step Recording

Wie bei einem Drum Computer kann im STEP RECORDING Mode jedes Instrument eines Rhythmus Patterns auch Schritt für Schritt aufgezeichnet werden.

### (3) Kopieren eines Patterns aus einem bestehenden Song Track

Als weitere Variante der "Aufzeichnung" von Patterns besteht die Möglichkeit eine innerhalb eines Songs verwendete Phrase als Pattern abzuspeichern.

## EDITIEREN VON SEQUENZER DATEN

Der SEQUENZER Mode verfügt über zwei unterschiedliche Bearbeitungsmethoden: 1. die Veränderung der SONG und TRACK Parameter und 2. die direkte Bearbeitung aller PLAY Daten.

Bearbeitungs-Funktion	Bearbeitete Parameter	Bearbeitete Play Daten
SONG	Song Parameter	Initialisieren
TRACK	Track Parameter	Copy, Bounce und Erase
MEASURE	- keine -	Copy, Bounce und Erase
PATTERN	- keine -	Copy, Bounce und Erase
EVENT	- keine -	Event Edit

Falls es erforderlich sein sollte alle PLAY Daten eines Songs zu löschen, steht hierfür die Funktion SONG INITIALIZE zur Verfügung. Nach dem Drücken der Cursor Taste EXECUTE (G) erscheint folgende Anzeige:

SONG0		SONG INITIALIZE							
Are You Sure ?				[YES]		[NO]			
A	B	C	D	E	F	G	H		

Nach dem Drücken der Cursor Taste YES (G) werden alle PLAY Daten des entsprechenden Songs gelöscht. Die SONG INITIALIZE Funktion kann zu diesem Zeitpunkt durch Drücken der Cursor Taste NO (H) abgebrochen werden.

## ÜBERSICHT ZU ALLEN SEQUENZER FUNKTIONEN

\* Nach dem Anwählen der Funktionen (0 - 9) erscheint auf dem Display immer Page 1 der entsprechenden Funktions-Parameter.

Mit den PAGE (+) und PAGE (-) Tasten können die Parameter Displays der einzelnen Funktionen angewählt werden.



F0-1	REC/PLAY (REAL TIME)	Play/Real Time Recording/Punch-In-Recording
F0-2	REC SET UP (PUNCH)	Einstellung Resolution, Metronom, Punch In/Out
F0-3	REC MULTI CHANNEL	Einstellung Multi-Channel Recording (Play/Record)
F1-1	TRACK PROGRAM	Einstellung der Programmnummer für jede einzelne Spur
F1-2	TRACK VOLUME	Einstellung der Lautstärke für jede einzelne Spur
F1-3	TRACK STATUS	MIDI Einstellung der Internal Voices (On/Off)
F1-4	MIDI CH	MIDI Einstellungen für jede einzelne Spur

F2-1	STEP RECORDING	Step Recording
F3-1	SONG PARAMETER	Einstellung des Song Namen, Tempo und Next Song Funktion
F3-2	SONG INITIALIZE	Song initialisieren und Tempo/Taktart einstellen time signature
F4-1	TRACK PARAMETER	Einstellung des Programms, Lautstärke usw. der Spur
F4-2	TRACK COPY/BOUNCE	Copy/Bounce von Track Daten
F4-3	TRACK ERASE	Entfernen von Track Daten
F5-1	PUT/COPY PATTERN	Put/Copy von Pattern Daten
F5-2	MEASURE COPY	Kopieren von einzelnen Takten
F5-3	MEASURE INS/DEL/ERA	Einfügen/Löschen/Entfernen von einzelnen Takten
F5-4	MEASURE QUANTIZE	Rhythmische Quantisierung von einzelnen Takten
F6-1	PATTERN REAL TIME	Real Time Recording von Patterns
F6-2	PATTERN STEP REC	Step Recording von Patterns
F6-3	PATTERN INITIALIZE	Löschen von Patterns und Einstellung der Taktart/Länge
F6-4	PATTERN GET	Kopieren von Track Daten als Patterns
F6-5	PATTERN COPY/BOUNCE	Copy/Bounce von Pattern zu Pattern
F7-1	EVENT	Editieren von Events
F8-1	EFFECT 1 (TYPE)	Einstellung des Effekt Typs für EFFECT 1
F8-2	EFFECT 1 PARAMETER	Einstellung der Effekt Parameter für EFFECT 1
F8-3	EFFECT 2 (TYPE)	Einstellung des Effect Typs für EFFECT 2
F8-4	EFFECT 2 PARAMETER	Einstellung der Effekt Parameter für EFFECT 2
F8-5	EFFECT PLACEMENT	Effektschaltung von EFFECT 1 und EFFECT 2
F8-6	EFFECT COPY	Kopieren von Effekt Parametern
F9-1	EXCHANGE ALL SEQ	Austauschen von internen und externen Sequenzer Daten
F9-2	LOAD 1 SONG	Laden eines Songs von RAM CARD
F9-3	LOAD 1 PATTERN	Laden eines Pattern von RAM CARD

#### Function 0 - Page 1 (PLAY/REAL TIME RECORDING)

SONG0	New Song	100%Free					
R/P	Song00 Tr1 M001	J=120 *I00 U99 [▶▶]					
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	Mode	R/P P.IN	Reguläre PLAY/RECORD Funktion Punch-In Recording
<b>B</b>	Song (Song Number)	0~9	Anwählen der Songnummer für die RECORD Funktion
<b>C</b> Tr	Track (Track Number)	1~8 MLT	Anwählen der Tracknummer für die RECORD Funktion Einstellung der Multi-Channel RECORD Funktion
<b>D</b> M	Measure	1~250	Takt Nummer

<b>[E]</b> 	Tempo (tempo)	40~208	Tempo
<b>[F]</b>	Prog = ... (Program)	OFF, I00 to I99 C00 to C99	Programmnummer des angewählten Tracks
<b>[G]</b> V	Volume (volume)	0~99	Lautstärke des angewählten Tracks
<b>[H]</b>			Reset Funktion (zurück zu Takt 1)

## PLAY

\* Wählen Sie den Song Parameter mit der Cursor Taste (B) und stellen Sie die gewünschte Song Nummer ein (0 - 9). Die Wiedergabe startet nach dem Drücken der START/STOP Taste und wird durch nochmaliges Drücken der START/STOP Taste abgebrochen. Bei eingeschalteter SONG CHANGE Funktion wechselt der Sequenzer automatisch auf die Wiedergabe des nächsten Songs. Bei nicht eingeschalteter SONG CHANGE Funktion wird die Wiedergabe am Song Ende gestoppt und kann durch Drücken der START/STOP Taste erneut am Anfang gestartet werden.

\* Durch Drücken der START/STOP Taste kann die Wiedergabe Funktion des Sequenzers unabhängig vom eingeschalteten Mode jederzeit gestartet werden.

\* Während der Wiedergabe können keine anderen Modes oder Funktionen angewählt werden.

\* Die Parameter Einstellungen für TEMPO (E), PROGRAM (F) und VOLUME (G) können auch während der Wiedergabe verändert werden, allerdings nur wenn sie nicht ein fester Bestandteil der PLAY Daten sind.

\* Wenn Sie Memory CARDS mit Sequenzer Daten verwenden, können die entsprechenden CARD SONGS direkt durch Drücken der CARD Taste aufgerufen und abgespielt werden.

## START DER PLAY FUNKTION INNERHALB EINES SONGS

Die Wiedergabe eines Songs kann an jeder beliebigen Stelle gestartet werden. Drücken Sie hierzu die Cursor Taste MEASURE (D) und stellen Sie die gewünschte Taktzahl ein. Nach dem Drücken der START/STOP Taste wird die Wiedergabe ab dem entsprechenden Takt gestartet.

### BITTE BEACHTEN SIE:

Bei Verwendung von PROGRAM CHANGE und CONTROL CHANGE PLAY Daten muß die Wiedergabe immer am Anfang gestartet werden, um die Initialisierung aller Original Einstellungen zu reproduzieren.

\* Der Sequenzer des KORG M1 kann über MIDI mit externen Sequenzern oder Drum Computern synchronisiert werden. Die entsprechende Steuerfunktion für die interne oder externe MIDI Synchronisation des Sequenzers wird im GLOBAL Mode eingestellt.



\* Stellen Sie die Arbeitsweise für die interne oder externe Synchronisation des Sequenzers im GLOBAL Mode unter Function 5 - Page 1 ein.

\* Bei Einstellung auf externe Synchronisation kann der Sequenzer des KORG M1 über die START/STOP Funktion angeschlossener MIDI Geräte fernbedient werden.



\* Der Sequenzer des KORG M1 empfängt und sendet SONG SELECT und SONG POSITION POINTER Informationen. Wenn angeschlossene externe MIDI Geräte ebenfalls über diese Funktion verfügen, können nicht nur die START/STOP Informationen, sondern auch SONG Nummer und Takt Nummer synchron via MIDI angewählt werden.

---

#### **BITTE BEACHTEN SIE:**

Bei Verwendung von PROGRAMCHANGE und CONTROLCHANGEPLAY Daten muß die Wiedergabe immer am Anfang gestartet werden, um die Initialisierung aller Original Einstellungen zu reproduzieren.

---

### **REAL TIME RECORDING**

Bevor Sie einen neuen Song aufnehmen, sollten Sie mit der Funktion SONG INITIALIZE (Function 3 - Page 2) zuvor alle auf der gewählten SONG Nummer befindlichen Daten löschen.

Zudem können Sie mit der Cursor Taste MEASURE (D) die gewünschte Taktart einstellen (2/4 bis 6/4).

1. Stellen Sie mit der Cursor Taste MODE (A) die REGULAR PLAY/RECORDING Funktion ein (R/P). Wählen Sie mit der Cursor Taste SONG (B) die gewünschte SONG Nummer (0 - 9) und mit der Cursor Taste TRACK (C) die gewünschte Aufnahmespur (1 - 8).

2. Stellen Sie mit der Cursor Taste TEMPO (E) das gewünschte Aufnahmetempo des Songs ein und mit der Cursor Taste VOLUME (G) die gewünschte Lautstärke für die entsprechende Spur.

3. Aktivieren Sie die Aufnahmefunktion durch Drücken der RECORD Taste (RECORD Taste leuchtet rot) und starten Sie die Aufnahme durch Drücken der START/STOP Taste.

4. Nach einem zweitaktigem Vorzähler schaltet sich die Aufnahmefunktion mit Beginn des ersten Taktes ein. Zusätzlich zu den auf dem Keyboard des KORG M1 gespielten PLAY Daten können Steuerdaten wie beispielsweise AFTER TOUCH, JOYSTICK, FOOT CONTROLLER, TEMPO RANGE (- 50 % bis + 50 %), PROGRAM CHANGE und VOLUME aufgezeichnet werden. Bereits bespielte Tracks können bei der Aufnahme neuer Spuren mitgehört werden.

5. Durch nochmaliges Drücken der START/STOP Taste wird die Aufnahmefunktion beendet. Der Sequenzer schaltet zurück auf Takt 1 und der aufgezeichnete Song kann durch Drücken der START/STOP Taste sofort wiedergegeben werden. Soll die entsprechende Spur nochmals neu aufgezeichnet werden, muß vor dem Drücken der START/STOP Taste erneut die RECORD Taste eingeschaltet werden.

\* Bitte beachten Sie, daß bei Verwendung der RECORD Funktion zuvor aufgezeichnete Daten der entsprechenden Spur gelöscht werden.

\* Auf der nachfolgenden Display Seite (Function 0 - Page 2) können Sie mit der Cursor Taste RESOLUTION (B) die gewünschte Auflösung für die Real Time Aufzeichnung und mit der Cursor Taste METRONOM (C) das interne METRONOM ein- oder ausschalten.

\* Im REGULAR PLAY/RECORDING Mode (R/P) wird die Aufnahmefunktion immer auf Takt 1 gestartet. Nur nach Umschalten in den PUNCH IN Mode kann die Aufnahmefunktion auf der zuvor eingestellten Takt Nummer gestartet werden.

\* Andere Modes und Funktionen können während der Aufnahme nicht angewählt werden.

\* TEMPO Veränderungen sind immer Gesamteinstellungen, unabhängig von der entsprechenden Track Nummer.

---

#### **BITTE BEACHTEN SIE:**

Die kleinste Speichereinheit (1 Step) entspricht der Größe eines Taktes. Wird eine Note über zwei Takte gebunden, werden hierfür 2 Steps benötigt.

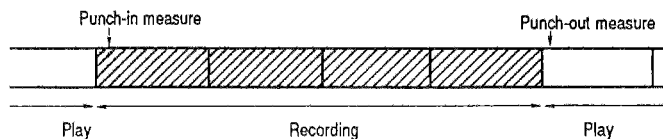
AFTER TOUCH und andere MIDI Kontroll Daten verbrauchen sehr viel Speicherkapazität. Bei der Aufnahme von Programmen ohne Verwendung dieser zusätzlichen Steuerfunktionen können im GLOBAL Mode über die Funktion MIDI FILTERING (Function 5 - Page 2) nicht benötigte MIDI Steuerfunktionen "ausgefiltert" werden.

---

## PUNCH-IN RECORDING

Die PUNCH-IN Aufnahmefunktion wird zum einen benutzt, um fehlerhafte Einspielungen ab dem entsprechenden Takt korrigieren zu können und um die Aufnahme der entsprechenden Spur ab dem zuletzt aufgenommenen Takt fortsetzen zu können.

1. Stellen Sie mit der Cursor Taste MODE (A) die PUNCH-IN Aufnahmefunktion ein. Wählen Sie anschließend mit der Cursor Taste SONG (B) die gewünschte Song Nummer und mit der Cursor Taste TRACK (C) die gewünschte Track Nummer für die PUNCH-IN Aufnahmefunktion ein.
2. Wechseln Sie durch Drücken der PAGE (+) Taste auf die nächste Display Seite und stellen Sie mit der Cursor Taste (F) die Takt Nummer für die PUNCH-IN und mit der Cursor Taste (G) die Takt Nummer für die PUNCH-OUT Funktion ein. Wechseln Sie durch Drücken der PAGE (-) Taste auf die vorangegangene Display Seite.
3. Stellen Sie mit der Cursor Taste (D) die Takt Nummer für den Start der Wiedergabe ein paar Takte vor dem Start der PUNCH-IN Funktion ein.
4. Schalten Sie nun durch Drücken der RECORD Taste die Aufnahmefunktion ein und starten Sie die PUNCH-IN Funktion durch Drücken der START/STOP Taste.
5. Wird die PUNCH-IN Funktion auf Takt 1 gestartet, werden wie im normalen RECORD Mode zuerst zwei Takte vorgezählt. Wird die PUNCH-IN Funktion ab Takt 2 gestartet (usw. bis Song Ende), erscheint kein Vorzähler.
6. Die PUNCH-IN/OUT Funktion wird nach erfolgreicher Durchführung durch Drücken der START/STOP Taste beendet.

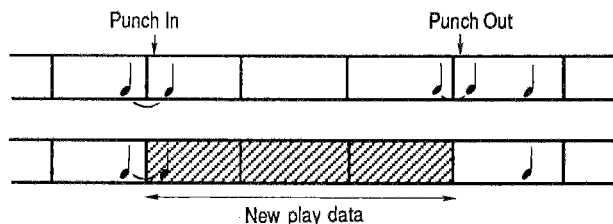


---

### BITTE BEACHTEN SIE:

Grundsätzlich werden durch den Einsatz der PUNCH-IN/OUT Funktion alle in dem hierfür gewählten Bereich befindlichen Daten gelöscht. Befinden sich allerdings gehaltene Noten einen Takt vor dem 1. Takt der PUNCH-IN Funktion, werden diese erst ab dem 2. Takt der PUNCH-IN Funktion gelöscht (Note Off). Das gleiche gilt für die Aufzeichnung von gehaltenen Noten innerhalb des PUNCH-IN/OUT Bereiches. Hierbei wird der NOTE OFF erst einen Takt nach dem letzten PUNCH-OUT Takt gesetzt.

---



\* Mit der Takt Nummer für die PUNCH-OUT Funktion wird nicht der letzte Takt der Aufnahme, sondern der erste Takt nach Beendigung der Aufnahme bestimmt. Somit wird der NOTE OFF für gehaltenen Noten, die einen Takt vor der PUNCH-OUT Funktion eingespielt wurden, erst am Ende des PUNCH-OUT Taktes gesetzt.

\* Bei Verwendung mehrtaktiger PATTERNS innerhalb einer Spur kann die PUNCH-IN Funktion nicht im Bereich eines PATTERNS eingesetzt werden.

---

### BITTE BEACHTEN SIE:

Unerwünschte Pedal oder Pitch Bend Effekte können bei der Aufnahme vermieden werden, wenn die entsprechenden Steuerfunktionen zuvor ausgeschaltet werden. Des weiteren besteht über die Funktion MEASURE und EVENT EDIT jederzeit die Möglichkeit, unkorrekte Daten nachträglich zu korrigieren.

---

## Function 0 - Page 2 (RECORDING SETUP)

SONG0	RECORDING	Metronome					
Res=J/48	MM:OFF	PUNCH: 001→010					
A	B	C	D	E	F	G	H

[A] Res	Resolution	J/48~J/1	Einstellung der rhythmischen Quantisierung für die Aufnahme
[C] MM	Metronome	OFF/ON	Verwendung des Metronoms (Aus/Ein)
[F]	P - In Measure (Punch In Measure)	1~250	Einstellung der Taktnummer für das Punch-In
[G]	P - Out Measure (Punch Out Measure)	1~250, End	Einstellung der Taktnummer für das Punch-Out

\* Mit der Cursor Taste RESOLUTION (A) kann die für die Aufnahme gültige rhythmische Quantisierung eingestellt werden. Die Einstellung 48 Noten pro Viertel ermöglicht das Aufnehmen ohne tatsächlich hörbare Quantisierung. Die Einstellung 1 Note pro Viertel quantisiert die Aufzeichnung immer in Bezug zur nächstliegenden Viertelnote.

\* Bitte beachten Sie, daß durch die Einstellung der Quantisierung bei der Aufnahme auch Kontroll-Steuer-Daten beeinflußt werden. Dies kann bei der Einstellung 1 Note pro Viertel zu überraschenden und unerwünschten Effekten führen. Wählen Sie in diesem Fall eine feinere Auflösung und führen Sie die Quantisierung erst nach der Aufnahme mit Hilfe der Funktion QUANTIZE (Function 5 - Page 6) durch.

\* Bei eingeschaltetem METRONOM arbeitet das METRONOM während der Aufnahme und der Wiedergabe.

\* Auch der METRONOM Sound kann mit einem Effekt gekoppelt werden.

\* Bei Verwendung des METRONOMS reduziert sich die verfügbare Stimmenanzahl von 16 auf 15 .

\* Mit der Cursor Taste PUNCH-IN (F) wird die Takt Nummer für den Start und mit der Cursor Taste PUNCH-OUT (G) die Takt Nummer für den Ausstieg aus dieser Aufnahmefunktion eingestellt.

## Function 0 - Page 3 (MULTI CHANNEL RECORDING)

SONG0		MULTI CH REC		Track 1			
REC	REC	PLAY	PLAY	PLAY	PLAY	PLAY	PLAY
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Track 1	PLAY/REC	Einstellung der Tracknummer für die RECORD Funktion
[B]	Track 2	PLAY/REC	
[C]	Track 3	PLAY/REC	
[D]	Track 4	PLAY/REC	
[E]	Track 5	PLAY/REC	
[F]	Track 6	PLAY/REC	
[G]	Track 7	PLAY/REC	
[H]	Track 8	PLAY/REC	

\* Die eingeschaltete MULTICHANNEL RECORDING Funktion wird auf dem Display im PLAY/RECORD Mode (Function 0 - Page 1) mit der Abkürzung "MLT" angezeigt.

Die MULTI CHANNEL RECORDING Funktion kann in zweifacher Weise eingesetzt werden: zum einen können in dieser Funktion MIDI Songs anderer Sequenzer auf den Sequenzer des KORG M1 überspielt werden. Bei interner Verwendung dieser Funktion können mehrere Tracks gleichzeitig aufgezeichnet werden (siehe Function 0 - Page 1 PLAY/REAL TIME RECORDING für weitere Informationen zum Einsatz von externen MIDI Geräten).

1. Stellen Sie im PLAY/RECORD Mode (Function 0 - Page 1) die Track Nummer auf die Position MULTI.
2. Wählen Sie im Anschluß daran durch zweimaliges Drücken der PAGE (+) Taste den MULTI CHANNEL RECORDING Mode (Function 0 - Page 3) und stellen Sie die für die Aufnahme gewünschten Track Nummern auf RECORD.
3. Wählen Sie nun mit der PAGE (+) Taste die Display Seite für die Einstellung der MIDI Kanäle (Function 1 - Page 4) und stellen Sie pro Track den gewünschten MIDI Kanal für die Aufnahme ein.
4. Um mit der Aufnahme zu starten, muß zuvor wiederum der PLAY/RECORD Mode (Function 0 - Page 1) aufgerufen werden.

\* Werden umfangreiche MIDI CONTROL Daten im MULTI CHANNEL RECORDING Mode bei der Überspielung auf den Sequenzer des KORG M1 verwendet, kann es vorkommen, daß die verfügbare Speicherkapazität bereits erschöpft ist, bevor die entsprechende Anzeige auf dem Display erscheint.

\* Für den internen Einsatz des MULTI CHANNEL RECORDING Mode muß für die verwendeten Tracks der MIDI GLOBAL Kanal (1G) eingestellt werden (Function 1 - Page 4).

\* Auch im MULTI CHANNEL RECORDING Mode kann die PUNCH-IN Funktion eingestellt werden.

\* Folgende MIDI Daten können aufgezeichnet werden: Note On/Off, Pitch Bend, Program Change, Channel Pressure und Control Change (0 - 101).

#### Function 1 - Page 1 (TRACK PROGRAMM)

SONG#		TRACK PROGRAM						T1:A.Piano	
*I00	I01	I02	I03	I04	I05	I06	I07		
A	B	C	D	E	F	G	H		

A	T1 = ... (Track 1)	OFF, I00 ~ I99 C00 ~ C99	Einstellung der Programmnummer für jede einzelne Spur
B	T2 = ... (Track 2)	OFF, I00 ~ I99 C00 ~ C99	
C	T3 = ... (Track 3)	OFF, I00 ~ I99 C00 ~ C99	
D	T4 = ... (Track 4)	OFF, I00 ~ I99 C00 ~ C99	
E	T5 = ... (Track 5)	OFF, I00 ~ I99 C00 ~ C99	
F	T6 = ... (Track 6)	OFF, I00 ~ I99 C00 ~ C99	
G	T7 = ... (Track 7)	OFF, I00 ~ I99 C00 ~ C99	
H	T8 = ... (Track 8)	OFF, I00 ~ I99 C00 ~ C99	

Über die Funktion TRACK PROGRAM können die Programm Zuordnungen für jeden einzelnen Track vorgenommen werden. Die entsprechenden Sounds können in dieser Funktion direkt angespielt werden.

\* Diese Einstellungen verändern sich, wenn bei der Aufnahme im RECORD/PLAY Mode (Function 0 - Page 1) Programmwechsel Informationen verwendet werden.

\* Wenn im RECORD/PLAY Mode die Song Nummer gewechselt wird, werden die zuvor im MULTI CHANNEL Mode eingestellten TRACK PROGRAM Parameter nicht gespeichert.

## Function 1 - Page 2 (TRACK VOLUME)

SONG#		TRACK VOLUME			Track 1		
99	99	99	99	99	99	99	99
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Track 1	0~99	Einstellung der Lautstärke für jede einzelne Spur
B	Track 2	0~99	
C	Track 3	0~99	
D	Track 4	0~99	
E	Track 5	0~99	
F	Track 6	0~99	
G	Track 7	0~99	
H	Track 8	0~99	

Im TRACK VOLUME Mode kann die Lautstärke für jeden der 8 Tracks separat eingestellt werden. Die Lautstärke kann auch direkt beim Spielen verändert werden.

\* Die Steuerung der Lautstärke kann als MIDI Information aufgezeichnet werden. Die entsprechenden VOLUME Einstellungen werden bei der Wiedergabe im RECORD/PLAY Mode für jeden einzelnen Track auf dem Display angezeigt.

\* Wenn im RECORD/PLAY Mode die Song Nummer gewechselt wird, werden die zuvor im TRACK VOLUME Mode eingestellten Lautstärke Parameter nicht gespeichert.

## Function 1 - Page 3 (TRACK STATUS)

SONG#		TRACK STATUS			Track 1		
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Track 1	OFF/EXT/INT/ON	OFF: Wiedergabe ist ausgeschaltet
B	Track 2	OFF/EXT/INT/ON	EXT: Die entsprechende Spur wird nur über MIDI OUT wiedergegeben
C	Track 3	OFF/EXT/INT/ON	INT: Die entsprechende Spur kann nur über interne Programme wiedergegeben werden (nicht über MIDI OUT)
D	Track 4	OFF/EXT/INT/ON	ON: Die wiedergegebene Spur kann über MIDI OUT und interne Programme wiedergegeben werden
E	Track 5	OFF/EXT/INT/ON	
F	Track 6	OFF/EXT/INT/ON	
G	Track 7	OFF/EXT/INT/ON	
H	Track 8	OFF/EXT/INT/ON	

Unter der Funktion TRACK STATUS können insgesamt 4 Parameter Einstellungen gewählt werden: OFF schaltet die PLAY Funktion aus, EXTERN schaltet die Wiedergabe über MIDI OUT nur auf externe Sounds, INTERN schaltet die Wiedergabe nur auf interne Sounds und ON schaltet die Wiedergabe auf externe und interne Sounds.

\* Die TRACK STATUS Einstellungen werden als Song Parameter für jeden Song separat gespeichert.

\* Bei Verwendung externer MIDI Geräte kann somit pro TRACK der Einsatz interner oder externer Sounds bestimmt werden. Wenn Sie beispielsweise über MIDI auf der Wiedergabe Seite einen zweiten KORG M1 einsetzen, können Sie die Wiedergabe Kapazität von 16 internen Stimmen auf insgesamt 32 Stimmen erweitern.

Track 1 INT  
Track 2 INT  
Track 3 INT  
Track 4 INT

verwenden die internen Sounds des M1

Track 5 EXT  
Track 6 EXT  
Track 7 EXT  
Track 8 EXT

verwenden externe MIDI Soundquellen

\* Bei Verwendung der TRACK STATUS Parameter Einstellung EXTERN können die entsprechenden Sounds nicht über das Keyboard des KORG M1 angespielt werden. Entsprechend bei Verwendung der Parameter Einstellung INTERN oder OFF werden die auf dem Keyboard des KORG M1 gespielten Noten nicht via MIDI OUT übertragen.

#### Function 1 - Page 4 (MIDI CHANNEL)

SONG#	MIDI CH		Track 1				
_1G	2	3	4	5	6	7	8
A	B	C	D	E	F	G	H

A	Track 1	1~16	Einstellung der MIDI Kanäle für jede einzelne Spur
B	Track 2	1~16	
C	Track 3	1~16	
D	Track 4	1~16	
E	Track 5	1~16	
F	Track 6	1~16	
G	Track 7	1~16	
H	Track 8	1~16	

Mit der Funktion MIDI CHANNEL werden die MIDI Kanäle für jeden einzelnen TRACK eingestellt. Die TRACK Nummer und die MIDI Kanal Nummer korrespondieren immer mit dem für den entsprechenden TRACK gewählten Programm.

\* Die MIDI CHANNEL Einstellungen werden als Song Parameter für jeden Song separat gespeichert.

\* Normalerweise werden unterschiedliche MIDI Kanäle für die einzelnen TRACK Nummern verwendet. Bei Verwendung gleicher MIDI Kanäle für einzelne TRACK Nummern können die entsprechenden Sounds "übereinander" gelegt werden.

#### BEISPIEL

Track 1	ch. 1	Program 00	PLAY Daten von Spur 1
Track 2	ch. 1	Program 01	(es sind noch keine eingegeben)

Die Programme 00 und 01 werden zusammen über die PLAY Daten von TRACK 1 wiedergegeben.

\* Mit dieser Funktion ist es zudem möglich, PLAY Daten und MIDI CONTROL Daten auf separaten TRACKS aufzuzeichnen und über Zuordnung eines gemeinsamen MIDI Kanals "zusammenzulegen" (schalten Sie die PROGRAM Einstellung des MIDI CONTROL Daten TRACK auf die Position OFF).

#### BEISPIEL

TR 1	ch. 1	PROG 00	PLAY Daten
TR 1	ch. 1	OFF	Midi Control Daten

Programm 00 wird mit den PLAY Daten und den MIDI CONTROL Daten wiedergegeben.

## Function 2 - Page 1 (STEP RECORDING)

SONG0 STEP RECORDING							
Track=1				Measure=001			
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	Track	1 ~ 8	Einstellung der Track Nummer für die Record Funktion
<b>H</b>	Measure	1 ~ 250	Taktnummer

SONG0 Tr1 M001 1:00 Step Time							
Step=1/4 ---- mf Ten [RST][TIE][◀]							
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>B</b>	Step Time	1/32~1/1	Einstellung der Notenlänge
<b>C</b>	Triplet/Dot	---- TRIP DOT	Veränderung der Notenlänge Notenlänge ist bestimmt durch den Eingabeschritt Eingabe einer Triole Eingabe einer punktierten Note
<b>D</b>	Key Dynamics	<i>ppp - fff</i>	Einstellung der Lautstärke pro Eingabeschritt von pianissimo possibile bis fortetissimo
<b>E</b>	Staccato/Tenuto	Stac ---- Ten	Einstellung der Spielweise Staccato Normal Tenuto
<b>F</b>		[RST]	Eingabe von Pausen
<b>G</b>		[TIE]	Eingabe von Bindebogen
<b>H</b>		[◀]	Rücknahme des letzten Eingabeschritts

Im STEP RECORDING Mode können Sie jede Note Schritt für Schritt aufzeichnen. Zusätzlich können Angaben über die Länge und die Lautstärke schrittweise vorgegeben werden.

\* Bei Verwendung des STEP RECORDING Modes werden alle zuvor in dem angewählten Takt befindlichen Daten gelöscht.

1. Stellen Sie mit der Cursor Taste TRACK (C) die gewünschte Track Nummer und mit der Cursor Taste MEASURE (F) die Takt Nummer für die STEP RECORDING Funktion ein.

2. Drücken Sie die RECORD Taste (RECORD Taste leuchtet rot auf) und anschließend die START/STOP Taste.

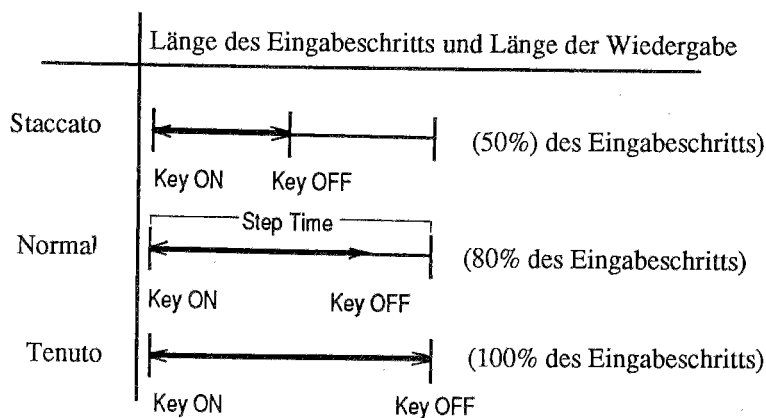
\* In der oberen Zeile des Displays wird die gewählte Takt Nummer im STEP RECORDING Mode angezeigt. Rechts daneben erscheint die Anzeige für die Zählzeit innerhalb des Taktes mit einer Auflösung von 1:48.

M001      1:24  
Taktnummer      Auflösung der Zählzeit  
Zählzeit

3. Mit der Cursor Taste (C) können Sie die gewünschte Notenlänge pro Eingabeschritt vorwählen.

$\begin{matrix} [B] \\ [C] \end{matrix}$	32	16	8	4	2	1
---						
TRIP						
DOT						
		3	3	3	3	3

4. Mit der Cursor Taste (E) können Sie die Länge der Sound Wiedergabe vorwählen (STACCATO/TENUTO).



5. Mit der Cursor Taste (D) können Sie die Lautstärke für die eingegebene Note vorwählen.

	Anschlagstärke	Velocity Wert
<i>ppp</i>	Pianissimo possibile (so leise wie möglich)	24
<i>pp</i>	Pianissimo (sehr leise)	44
<i>p</i>	Piano (leise)	54
<i>mp</i>	Mezzopiano (zwischen leise und laut)	64
<i>mf</i>	Mezzoforte (zwischen laut und leise)	74
<i>f</i>	Forte (laut)	84
<i>ff</i>	Fortissimo (sehr laut)	94
<i>fff</i>	Fortefortissimo (so laut wie möglich)	114

\* Im STEP RECORDING Mode wird die über das Keyboard eingegebene Anschlagstärke ignoriert.

6. Im STEP RECORDING Mode können einzelne Töne oder auch Akkorde aufgezeichnet werden. Erst nach dem Loslassen der Taste (oder Tasten) schaltet der Sequenzer zum nächsten Eingabeschritt weiter. Somit müssen bei Akkord Eingabe nicht unbedingt alle Tasten gleichzeitig gedrückt werden.

7. Im STEP RECORDING Mode schaltet der Sequenzer nach dem Loslassen der Taste (oder Tasten) automatisch zum nächsten Eingabeschritt weiter. Auf diese Weise können Sie beliebig viele Takte aufnehmen.

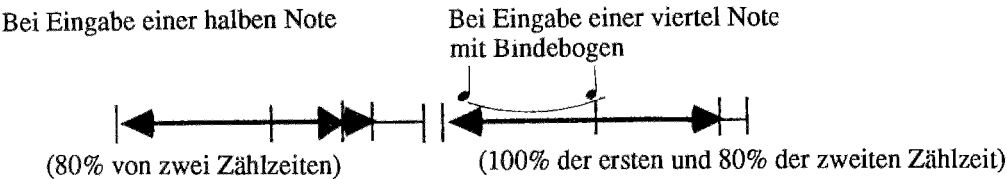
8. Durch Drücken der START/STOP Taste wird der STEP RECORDING Mode beendet.



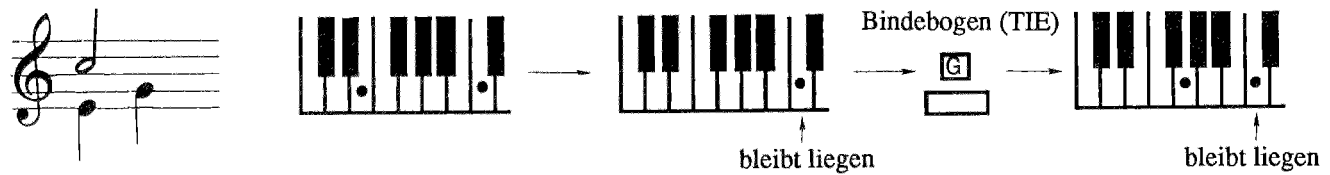
\* Mit der Cursor Taste REST (F) können im STEP RECORDING Mode Eingabeschritte weitergeschaltet werden, wenn auf der entsprechenden Taktzeit keine Note eingegeben werden soll.

\* Mit der Cursor Taste TIE (G) können im STEP RECORDING Mode gebundene Noten eingegeben werden.

\* Für die Aufnahme von Notenwerten, die länger als der vorgegebene Eingabeschritt sind, stehen im STEP RECORDING Mode zwei unterschiedliche Methoden zur Verfügung. Zum einen können Sie die STEP TIME für den Eingabeschritt entsprechend verändern oder durch Verwendung der TIE Funktion den Notenwert entsprechend verlängern. Auf der folgenden Abbildung sind diese beiden Methoden beschrieben:

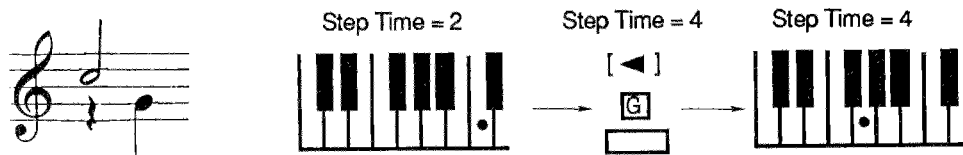


\* Gebundene Noten können auch direkt beim Spielen durch Drücken der TIE (Cursor) Taste eingegeben werden. Hierbei können beispielsweise auch bestimmte Noten gehalten und andere gewechselt werden.



\* Bei Verwendung der Cursor Taste (H) können Sie den letzten Eingabeschritt rückgängig machen. Hierbei werden automatisch alle Daten des vorausgegangenen Eingabeschrittes gelöscht.

\* Zusätzlich können Sie über diese Funktion zu lang eingegebene Notenwerte im Umfang der eingestellten STEP TIME "kürzen".



\* Im STEP RECORDING Mode können keine MIDI CONTROL Daten aufgezeichnet werden. Verwenden Sie hierfür eine andere Spur. Später können Sie beide Spuren über die Funktion BOUNCE oder über die Funktion EVENT EDIT zusammenführen.

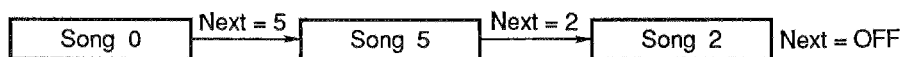
### Function 3 - Page 1 (SONG PARAMETER)

SONG00	New Song	[ < ] [ > ]	Next=OFF	♩=120			
A	B	C	D	E	F	G	H

[C]		[<]	Bewegt den Cursor auf dem Eingabefeld nach links
[D]		[>]	Bewegt den Cursor auf dem Eingabefeld nach rechts
[F]	Next Song	OFF, 0-9 C0 ~ C9	Eingabe des nächsten internen Songs für die Wiedergabe Eingabe des nächsten CARDS Songs für die Wiedergabe
[H]	♩ = Tempo	40 ~ 208	Einstellung des SONG Tempos

\* Mit Hilfe der Cursor Tasten (C) und (D) können Sie den Cursor auf das gewünschte Eingabefeld für die Eingabe des neuen Song Namen bewegen (identisch mit der Function 9 - Page 1 RENAME im PROGRAM Mode).

- \* Mit der Cursor Taste TEMPO (H) können Sie das gewünschte Wiedergabetempo des Songs einstellen.
- \* Das eingestellte Tempo kann durch die Verwendung von TEMPO CHANGE PLAY Daten verändert werden.
- \* Bevor Sie mit der Aufnahme im REAL TIME RECORDING Mode starten, sollten Sie das Tempo unter dieser Funktion einstellen.
- \* Die Tempo Einstellungen sind unwirksam, wenn im GLOBAL Mode der Sequenzer auf externe Synchronisation (MIDI) geschaltet wird.
- \* Mit der Cursor Taste NEXT SONG können Sie den nachfolgenden Song wählen.
- \* Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel für den Einsatz der NEXT SONG Funktion:



- \* Für die ständige Wiedergabe der aneinander gereihten Songs stellen Sie für Song 2 die NEXT SONG Funktion Song 0 ein.
- \* Bei Verwendung von MEMORY CARDS können die darauf befindlichen Songs in die NEXT SONG Funktion einbezogen werden.

### Function 3 - Page 2 (SONG INITIALIZE)

SONG0		SONG INITIALIZE					
Song=0		Beat=4		[EXEC]			
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	Song	0 ~ 9	Anwählen der Songnummer
<b>D</b>	Beat	2/4 ~ 6/4	Einstellung der Taktart
<b>G</b>		[EXEC]	Ausführen der SONG INITIALIZE Funktion

Mit der Funktion SONG INITIALIZE können alle Daten des entsprechenden Songs gelöscht werden. Gleichzeitig können Sie unter dieser Funktion die Taktart für die Aufnahme eines neuen Songs einstellen (2/4 bis 6/4).

1. Mit der Cursor Taste (B) wählen Sie die Song Nummer für die Durchführung der SONG INITIALIZE Funktion.
  2. Stellen Sie mit der Cursor Taste (D) die gewünschte Taktart ein (2/4 bis 6/4).
  3. Drücken Sie die Cursor Taste EXECUTE (G), um die Funktion SONG INITIALIZE durchzuführen.
- \* Falls sich auf dem angewählten Song Daten befinden, erscheint auf dem Display "Are You Sure?". Wenn Sie alle Song Daten löschen wollen, bestätigen Sie die Frage durch Drücken der Cursor Taste YES (G).
  - \* Die eingegebene Taktart kann nur geändert werden, wenn die Funktion SONG INITIALIZE erneut durchgeführt wird.
  - \* Die für die einzelnen Tracks eingegebenen PROTECT ON Funktionen (Schreibschutz) werden bei der Durchführung der Funktion SONG INITIALIZE ignoriert.

### Function 4 - Page 1 (TRACK PARAMETER)

SONG0		TRACK PARAMETER		Track			
Tr1		I00 U99		T+00 D+00		A Prot:OFF	
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b> Tr	Track	1 ~ 8	Anwählen der Tracknummer für die Bearbeitung
<b>B</b>	Program	OFF,I00 ~ I99 C00 ~ C99	Interne Programmnummer CARD Programmnummer
<b>C</b> G	Volume	0 ~ 99	Lautstärke des angewählten Tracks
<b>D</b> T	Transpose	-12 ~ +12	Transposition des angewählten Tracks in Halbtonschritten
<b>E</b> D	Detune	-50 ~ +50	Feinstimmung der Tonhöhe des angewählten Tracks
<b>F</b>	Panpot	A/9:1~1:9/B/C/C+D/D	Ausgangsbelegung des angewählten Tracks (Panorama)
<b>G</b> Prot	Track Protect	OFF/ON	Schreibschutz

Mit der Funktion TRACK PARAMETER können Sie die Track Parameter jeder einzelnen Spur einstellen.

\* Mit der Cursor Taste TRACK (A) können Sie die gewünschte Track Nummer wählen. Alle Parameter Einstellungen werden immer in Verbindung mit der Track Nummer angezeigt.

\* Mit der Cursor Taste PROGRAM (B) stellen Sie das gewünschte Programm für die angewählte Spur ein. Diese Programm Einstellung ändert sich nur, wenn auf der entsprechenden Spur PROGRAM CHANGE Informationen verwendet werden.

\* Die hier vorgenommene Programm Einstellung wird beim REAL TIME RECORDING übernommen.

\* Bei Verwendung von MEMORY CARDS können interne als auch CARD Programme verwendet werden.

\* Mit der Cursor Taste VOLUME (C) wird die Lautstärke der entsprechenden Spur eingestellt.

\* Die hier vorgenommene Einstellung für die Track Lautstärke wird beim REAL TIME RECORDING übernommen.

\* Mit den Cursor Tasten TRANSPOSE (D) und DETUNE (E) können für jeden einzelnen Track Parameter Einstellungen für die Transposition und die Abweichung von der Gesamtstimmung eingestellt werden (Transposition in Halbtonschritten und Detune in Cent Schritten).

\* Mit der Cursor Taste PANPOT (F) kann die Panorama Zuordnung jeder einzelnen Spur auf die Positionen A, A:B im Verhältnis 1:9 bis 9:1, B, C, C+D und D eingestellt werden.

\* Mit der Cursor Taste PROTECT (G) kann die Bearbeitung und die Aufnahme Funktion für jede Spur separat gesperrt werden (PROTECT ON).

\* Nutzen Sie diese Funktion, um bereits fertig aufgezeichnete Spuren vor versehentlichem Löschen zu schützen.

#### Function 4 - Page 2 (TRACK COPY/BOUNCE)

SONG0	COPY/BOUNCE	Source Track					
( COPY )	Tr <u>2</u> --> Tr1	[EXEC]					
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	Copy/Bounce	COPY/BOUNCE	Anwählen der COPY oder BOUNCE Funktion
<b>C</b> Tr	Source Track	1 ~ 8	Anwählen der SOURCE Tracknummer für die COPY/BOUNCE Funktion
<b>E</b> Tr	Dest Track	1 ~ 8	Anwählen der DESTINATION Tracknummer für die COPY/BOUNCE Funktion
<b>G</b>		[EXEC]	Ausführen der Funktion

Mit den Funktionen TRACK COPY/BOUNCE können PLAY Daten von einer Spur auf eine andere kopiert, bzw. zwei Spuren zu einer Spur zusammengefaßt werden.

## TRACK COPY

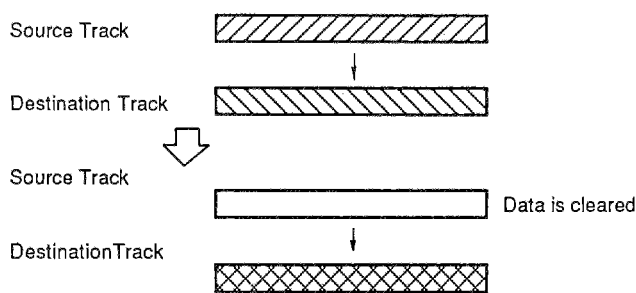
Mit der COPY Funktion können PLAY Daten von einer Spur auf eine andere kopiert werden.

1. Stellen Sie mit der Cursor Taste (A) die COPY Funktion. Stellen Sie mit der Cursor Taste SOURCE (C) und mit der Cursor Taste DESTINATION (E) die gewünschten Tracks für die COPY Funktion ein.
2. Durch Drücken der Cursor Taste EXECUTE (G) wird die COPY Funktion ausgeführt.

## TRACK BOUNCE

Mit der Funktion TRACK BOUNCE können die PLAY Daten von zwei Spuren auf eine Spur zusammengefaßt werden.

1. Stellen Sie mit der Cursor Taste (A) die BOUNCE Funktion ein. Stellen Sie mit der Cursor Taste SOURCE (C) und mit der Cursor Taste DESTINATION (E) die gewünschten Tracks für die BOUNCE Funktion ein.
2. Durch Drücken der Cursor Taste EXECUTE (G) wird die BOUNCE Funktion ausgeführt.



\* Mit der Durchführung der BOUNCE Funktion werden die PLAY Daten auf dem SOURCE TRACK gelöscht.

\* TRACK PARAMETER wie Program Change usw. des SOURCE TRACK werden nicht auf den DESTINATION TRACK übertragen.

\* Die MIDI Kontroll Daten des SOURCE TRACK werden auf den DESTINATION TRACK übertragen und können sich sehr störend auswirken. Kontrollieren Sie zuvor, ob sich auf der verwendeten Spur MIDI Kontroll Daten befinden.

\* Wenn sich im angewählten Bereich PATTERN Daten befinden, kann die Funktion TRACK BOUNCE nicht ausgeführt werden.

## Function 4 - Page 3 (TRACK ERASE)

SONG0		TRACK ERASE					
		Track = 1				[EXEC]	
A	B	C	D	E	F	G	H

[D]	Track	1 ~ 8	Anwählen der Tracknummer, dessen Daten gelöscht werden sollen
[G]		[EXEC]	Ausführen der Funktion

Mit der TRACK ERASE Funktion können Sie eine entsprechende Spur innerhalb eines Songs löschen.

1. Mit der Cursor Taste (D) wird die entsprechende Track Nummer eingestellt.

2. Durch Drücken der Cursor Taste EXECUTE (G) wird die TRACK ERASE Funktion ausgeführt.

\* Falls sich auf dem angewählten Track Daten befinden, erscheint auf dem Display “Are You Sure?”. Wenn Sie alle Track Daten löschen wollen, bestätigen Sie die Frage durch Drücken der Cursor Taste YES (G).

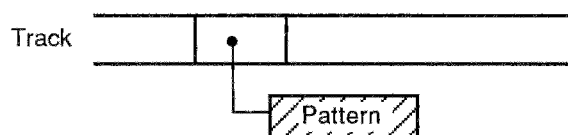
### Function 5 - Page 1 (PUT/COPY PATTERN)

SONG0		PUT/COPY PAT					
( PUT )		P00	-->	Tr1	M001	[EXEC]	
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>[A]</b>	PUT/COPY	PUT COPY	Anwählen der PUT oder COPY Funktion Einsetzen der Pattern Nummer Kopieren von Pattern Play Daten
<b>[C] P</b>	Pattern	0 ~ 99	Pattern Nummer
<b>[E] Tr</b>	Track	1 ~ 8	Tracknummer
<b>[F] M</b>	Measure	1 ~ 250	Taktnummer
<b>[G]</b>		[EXEC]	Ausführen der Funktion

Mit der Funktion PUT/COPY PATTERN können Patterns als Pattern Nummer (PUT) oder Pattern PLAY Daten (COPY) auf eine Spur übertragen werden.

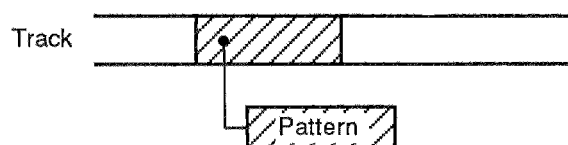
\* Bei Verwendung der Funktion PUT PATTERN:



\* Hierbei wird kaum Speicherplatz benötigt.

\* Die Wiedergabe ändert sich erst, wenn die PATTERN Nummer geändert wird (PUT PATTERN).

\* Bei Verwendung der Funktion COPY PATTERN:



\* Die PATTERN Daten können auf der Spur als PLAY Daten bearbeitet werden.

\* Die Wiedergabe ändert sich nicht, wenn nur die PATTERN Nummer (PUT PATTERN) geändert wird.

1. Wählen Sie mit der Cursor Taste (A) die gewünschte Arbeitsfunktion (PUT oder COPY) für das Übertragen von PATTERNS.

2. Wählen Sie mit der Cursor Taste PATTERN (C) die gewünschte PATTERN Nummer. Stellen Sie mit der Cursor Taste TRACK (E) die gewünschte TRACK Nummer und mit der Cursor Taste MEASURE (F) die gewünschte Takt Nummer ein.

3. Drücken Sie die Cursor Taste EXECUTE (G), um die PUT/COPY PATTERN Funktion auszuführen.

\* Falls sich auf dem angewählten Takt bereits Daten befinden, erscheint auf dem Display “Are You Sure?”. Wenn Sie die Takt Daten löschen wollen, bestätigen Sie die Frage durch Drücken der Cursor Taste YES (G).

\* Wenn die verwendeten Taktarten von PATTERN und SONG unterschiedlich sind, kann die PUT/COPY PATTERN Funktion nicht ausgeführt werden.

\* Die Funktion PUT PATTERN kann nur ausgeführt werden, wenn sich auf den entsprechenden PATTERNS Daten befinden.

\* Wenn für die Funktion PUT PATTERN mehrtaktige PATTERNS verwendet werden, können die entsprechenden Takte nicht über die TRACK Funktionen gelöscht oder bearbeitet werden. Hierfür stehen zusätzliche Bearbeitungsmöglichkeiten zur Verfügung.

## Function 5 - Page 2 (MEASURE COPY)

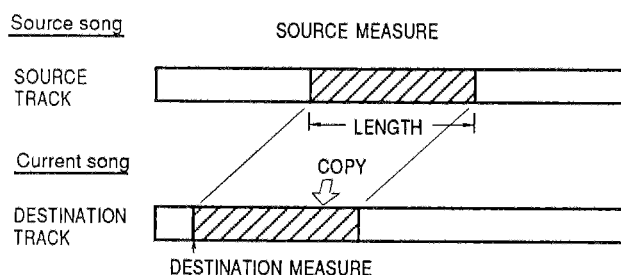
SONG0	MEASURE COPY	Source Song
Song0	Tr1 M001 L004-->Tr1 M005 [EXEC]	
A	B	C
D	E	F
G	H	

[A] SONG	Source Song	0 ~ 99	Anwählen der Songnummer, in der sich die gewünschten Daten befinden
[B] Tr	Source Track	1 ~ 8	Anwählen der Tracknummer, in der sich die gewünschten Daten befinden
[C] M	Source Measure	1 ~ 250	Anwählen des ersten Taktes, der kopiert werden soll
[D] L	Length	1 ~ 250	Anzahl der Takte, die kopiert werden sollen
[E] Tr	Dest Track	1 ~ 8	Anwählen der Track Nummer, auf die Daten kopiert werden sollen
[F] M	Dest Measure	1 ~ 250	Anwählen der Takt Nummer, auf die Daten kopiert werden sollen
[G]		[EXEC]	Ausführen der Funktion

Mit der Funktion MEASURE COPY können Sie eine gewünschte Anzahl an Takten innerhalb eines SONGS von einer Spur auf eine andere kopieren.

1. Mit der Cursor Taste SONG (A) wählen Sie die SONG Nummer und mit der Cursor Taste SOURCE TRACK (B) die entsprechenden TRACK Nummer. Mit der Cursor Taste MEASURE (C) wählen Sie die Takt Nummer und mit der Cursor Taste LENGTH die Anzahl der Takte, die ab dem unter (C) eingestellten Takt auf eine andere Spur kopiert werden sollen. Mit der Cursor Taste DESTINATION TRACK (E) und mit der Cursor Taste DESTINATION MEASURE (F) stellen Sie die Spur und die Takt Nummer ein, auf die die entsprechenden Daten kopiert werden sollen.

2. Durch Drücken der Cursor Taste EXECUTE (G) wird die MEASURE COPY Funktion ausgeführt.



\* Bitte beachten Sie, daß alle Daten der für die COPY Funktion bestimmten Spur ab dem entsprechenden Takt gelöscht werden. Falls sich auf dem angewählten Takt bereits Daten befinden, erscheint auf dem Display "Are You Sure?". Wenn Sie die COPY Funktion durchführen wollen, bestätigen Sie die Frage durch Drücken der Cursor Taste YES (G).

\* Wenn sich im Bereich der für die COPY Funktion bestimmten Takte gebundene Noten befinden, wird die NOTE ON Information gelöscht.

\* Die COPY Funktion kann nicht durchgeführt werden, wenn sich in dem angewählten Bereich PATTERN Daten befinden.

\* Die COPY Funktion kann nicht ausgeführt werden, wenn die verwendeten Takte mit unterschiedlichen Taktarten aufgenommen wurden.

\* Wird die COPY Funktion innerhalb einer Spur eingesetzt, kann als Ausgangspunkt nicht der gleiche Takt gewählt werden.

SONG0	INS/DEL/ERASE							
(INSERT)	Tr-1	M001	L000					[EXEC]
A	B	C	D	E	F	G	H	

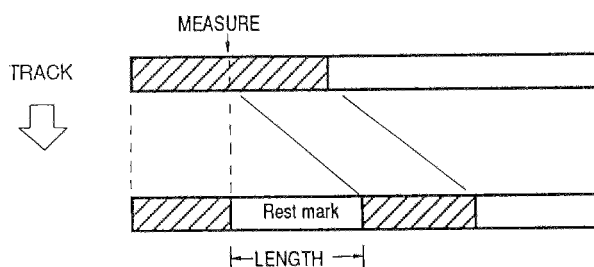
[A]	INS/DEL/ERASE	INSERT DELETE ERASE	Anwählen der Funktion Einfügen von Takten Entfernen von Takten Löschen von Takten
[C] Tr	Track	1 ~ 8 ALL	Tracknummer
[D] M	Measure	1 ~ 250	Taktnummer
[E] L	Length	1 ~ 250	Anzahl der Takte
[F]	Erase Data	ALL NOTE CTRL	Bestimmung der Daten, die gelöscht werden sollen Alle Daten Ausschließlich PLAY Daten Ausschließlich CONTROL Daten (Joy Stick, After Touch usw.)
[G]		[EXEC]	Ausführen der Funktion

Mit der Funktion MEASURE INSERT/DELETE/ERASE können Takte innerhalb einer Spur eingefügt (INSERT), entfernt (DELETE) oder gelöscht werden (ERASE). Stellen Sie mit der Cursor Taste (A) die gewünschte Funktion ein.

### MEASURE INSERT (EINFÜGEN VON TAKTEN)

Mit der Funktion MEASURE INSERT können "leere" Takte innerhalb einer Spur in gewünschter Anzahl an der entsprechenden Stelle eingefügt werden.

1. Stellen Sie mit der Cursor Taste TRACK (C) die Spur, mit der Cursor Taste MEASURE (D) die Takt Nummer und mit der Cursor Taste LENGTH (E) die Anzahl der einzufügenden Takte ein.
2. Durch Drücken der Cursor Taste EXECUTE (G) wird die MEASURE INSERT Funktion ausgeführt.



\* Durch das Einfügen von Takten werden die zuvor an der entsprechenden Stelle befindlichen Takte nicht gelöscht, sondern im Umfang der eingefügten Takte "nach rechts" verschoben.

\* Wenn Sie mit der Cursor Taste TRACK (C) die Funktion ALL wählen, wird die MEASURE INSERT Funktion auf allen 8 Spuren durchgeführt.

\* Die MEASURE INSERT Funktion kann nicht im Bereich eines PATTERNS durchgeführt werden.

\* Wenn sich im Bereich der für die MEASURE INSERT Funktion bestimmten Takte gebundene Noten befinden, wird die NOTE ON Information gelöscht.

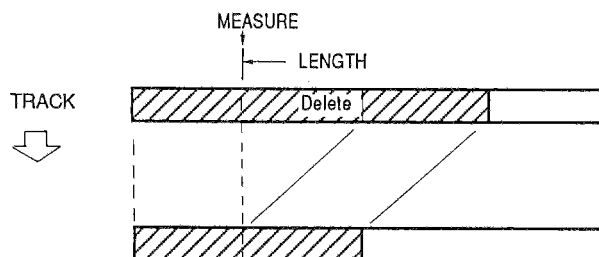
## MEASURE DELETE (ENTFERNEN VON TAKTEN)

Mit der Funktion MEASURE DELETE können PLAY Daten bestimmter Takte gelöscht werden.

1. Mit der Cursor Taste TRACK (C) wählen Sie die Track Nummer, mit der Cursor Taste MEASURE (D) die Takt Nummer und mit der Cursor Taste LENGTH (E) die Anzahl der Takte, die gelöscht werden sollen.

2. Drücken Sie die Cursor Taste EXECUTE (G), um die MEASURE DELETE Funktion durchzuführen.

\* Falls sich auf dem angewählten Takt bereits Daten befinden, erscheint auf dem Display "Are You Sure?". Wenn Sie die Takt Daten löschen wollen, bestätigen Sie die Frage durch Drücken der Cursor Taste YES (G).



\* Die nachfolgenden Takte rücken um die Anzahl der entfernten Takte (DELETE) auf.

\* Wenn Sie mit der Cursor Taste TRACK (C) die Funktion ALL wählen, wird die MEASURE DELETE Funktion auf allen 8 Spuren durchgeführt.

\* Die MEASURE DELETE Funktion kann nicht im Bereich eines PATTERNS durchgeführt werden.

\* Wenn sich im Bereich der für die MEASURE DELETE Funktion bestimmten Takte gebundene Noten befinden, wird die NOTE ON Information gelöscht.

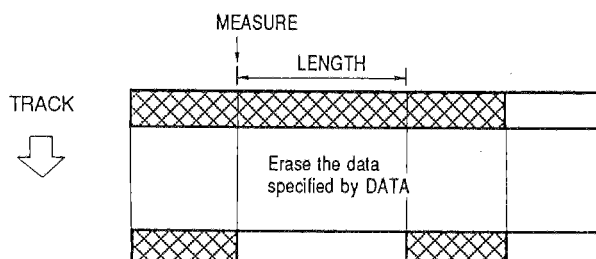
## MEASURE ERASE (LÖSCHEN VON TAKT DATEN)

Mit der Funktion MEASURE ERASE können die gewünschten Daten der entsprechenden Takte gelöscht werden.

1. Stellen Sie mit der Cursor Taste TRACK (C) die gewünschte Spur, mit der Cursor Taste MEASURE (D) die Takt Nummer und mit der Cursor Taste LENGTH (E) die Anzahl der Takte für die Durchführung der MEASURE ERASE Funktion ein.

2. Wählen Sie mit der Cursor Taste ERASE DATA (F), ob Sie alle Daten (ALL) oder ausschließlich PLAY Daten (NOTE) oder ausschließlich MIDI Kontroll Daten (CONTROL), wie beispielsweise Pitch Bend, After Touch, Modulation usw. löschen wollen.

3. Drücken Sie die Cursor Taste EXECUTE (G), um die MEASURE ERASE Funktion durchzuführen.



\* Wenn Sie mit der Cursor Taste TRACK (C) die Funktion ALL wählen, wird die MEASURE ERASE Funktion auf allen 8 Spuren durchgeführt.

\* Wenn die Funktion ERASE ALL DATA gewählt wurde, kann die MEASURE ERASE Funktion auch im Bereich eines PATTERNS durchgeführt werden (PATTERN Daten werden nicht gelöscht bei Verwendung der Funktion ERASE NOTE und ERASE CONTROL Daten).



\* Wenn sich im Bereich der für die MEASURE ERASE Funktion bestimmten Takte gebundene Noten befinden, wird die NOTE ON Information gelöscht.

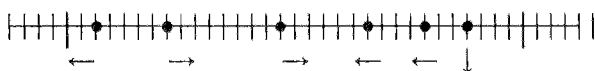
\* Bitte beachten Sie, daß die Durchführung dieser Funktionen auch auf der Spur befindliche DAMPER und PITCH BEND Informationen löscht.

### Function 5 - Page 4 (QUANTIZE)

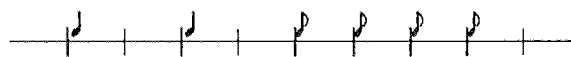
SONG0		QUANTIZE		Quantize Data	
Tr1	M001	L001	Res=♩/48	ALL	[EXEC]
A	B	C	D	E	F
G	H				

<b>A</b> Tr	Track	1 ~ 8 ALL	Anwählen der Tracknummer für die Quantisierung Alle Tracks des angewählten Songs werden quantisiert
<b>B</b> M	Measure	1~250	Anwählen des ersten Taktes, der quantisiert werden soll
<b>C</b> L	Length	1~250	Anzahl der Takte, die quantisiert werden sollen
<b>D</b> Res	Resolution	♩/48 ~ ♩/1	Einstellung der rhythmischen Größe für die Quantisierung
<b>F</b>	Quantize Data	ALL NOTE CTRL	Bestimmung der Daten, die quantisiert werden sollen Alle Daten Ausschließlich PLAY Daten Ausschließlich CONTROL Daten (Joy Stick, After Touch usw.)
<b>G</b>		[EXEC]	Ausführen der Funktion

Mit der Funktion QUANTIZE können eingespielte PLAY Daten einer bestimmten Anzahl von Takten rhythmisch korrigiert werden.



Real Time Aufnahme mit einer Auflösung von Achtel Noten



Quantisierung der gleichen Aufnahme auf Achtel Noten

1. Stellen Sie mit der Cursor Taste TRACK (A) die gewünschte Spur, mit der Cursor Taste MEASURE (B) die Takt Nummern und mit der Cursor Taste LENGTH (C) die Anzahl der Takte für die Durchführung der QUANTIZE Funktion ein.
2. Wählen Sie mit der Cursor Taste RESOLUTION (D) die gewünschte Auflösung für die Quantisierung aus (durch die Quantisierung werden "frei" eingespielte Notenwerte immer auf den nächstliegenden vorgegebenen Notenwert korrigiert).
3. Mit der Cursor Taste QUANTIZE DATA (F) können Sie bestimmen, ob alle Daten (ALL) der entsprechenden Spur oder ausschließlich PLAY Daten (NOTE ON/OFF) oder ausschließlich MIDI Kontroll Daten (CONTROL) wie beispielsweise Pitch Bend, After Touch, Modulation usw. über die Funktion QUANTIZE bearbeitet werden sollen.
4. Drücken Sie die Cursor Taste EXECUTE (G), um die QUANTIZE Funktion durchzuführen.

\* Bei der Quantisierung von MIDI Kontroll Daten werden gleichartige MIDI Kontroll Daten zu einem einzigen EVENT verarbeitet. Auf diese Weise können MIDI Kontroll Daten ökonomisch und Speicher sparend eingesetzt werden (verwenden Sie hierfür möglichst die Auflösung 1/48).

### Function 6 - Page 1 (PATTERN REAL TIME RECORDING)

PATTERN		REAL TIME REC		Resolution	
P02	♩/48	MM:OFF	♩=120	M1	(ADD)[ERA]
A	B	C	D	E	F
G	H				

[A] P	Pattern Number	00~99	Anwählen der Pattern Nummer
[B]	Resolution	♩/48 ~ ♩/1	Bestimmung der rhythmischen Quantisierung
[C] MM	Metronome	OFF/ON	Ein- oder ausgeschaltetes Metronom
[E] ♩ =	TEMPO	40 ~ 208	Tempo
[F] M	Measure Number	1 ~ 8	Anzahl der Takte
[G]	Add/Remove	ADD RMV	Überspielen von Pattern Daten Löschen von Pattern Daten
[H]		[ERA]	Entfernen von Pattern Daten

Mit der Funktion PATTERN REAL TIME RECORDING können Sie rhythmische Phrasen aufnehmen, löschen und verändern. Die Taktart und die Anzahl der Takte für die Aufnahme eines neuen PATTERNS werden unter der Funktion PATTERN INITIALIZE (Function 6 - Page 3) eingestellt.

1. Mit der Cursor Taste PATTERN NUMBER (A) wählen Sie die gewünschte PATTERN Nummer.
2. Mit der Cursor Taste RESOLUTION (B) wird die gewünschte Auflösung, mit der Cursor Taste METRONOM (C) die Verwendung des METRONOMS und mit der Cursor Taste TEMPO (E) das gewünschte Aufnahme Tempo eingestellt.
3. Durch Drücken der RECORD Taste wird die Aufnahme Funktion eingeschaltet und anschließend durch Drücken der START/STOP Taste gestartet. Im PATTERN REAL TIME RECORDING Mode arbeitet die Aufnahme Funktion wie eine Endlosschleife, so daß Sie speziell bei der Aufzeichnung von DRUM und PERCUSSION PATTERNS die einzelnen Instrumente nacheinander einspielen können. Falsch eingespielte Daten können anschließend korrigiert werden.
  - \* Im PATTERN REAL TIME RECORDING Mode können falsch eingespielte Daten folgendermaßen korrigiert werden:
  - \* Durch Drücken der Cursor Taste ERASE (H) werden alle PATTERN Daten im REAL TIME RECORDING Mode gelöscht.
  - \* Mit der Cursor Taste ADD/REMOVE (G) können unter der Funktion REMOVE einzelne PLAY Daten im REAL TIME RECORDING Mode gelöscht werden. Hierbei wird durch das nochmalige Spielen einer "falschen" Note die entsprechende Note gelöscht. Wenn Sie beispielsweise die Note F3 bei der Aufnahme verwendet haben, können Sie unter der Funktion REMOVE die Note F3 durch nochmaliges Spielen wieder löschen. Alle anderen Daten bleiben erhalten und werden nicht gelöscht.
4. Durch Drücken der START/STOP Taste wird die Aufnahme Funktion beendet. Durch nochmaliges Drücken der RECORD Taste kann die Aufnahme jederzeit fortgesetzt werden.
  - \* Die verwendete TEMPO Einstellung wird nicht verwendet.

#### Function 6 - Page 2 (PATTERN STEP RECORDING)

PATTERN STEP RECORDING Pattern = 02							
A	B	C	D	E	F	G	H

[E]	Pattern Pattern Number	0~99	Anwählen der Pattern Nummer für die Funktion STEP RECORDING
-----	---------------------------	------	---

PATTERN M1 1:00 Step Step=1/4 ---- mf Ten [RST][TIE][ 4 ]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Step	1/32 ~ 1/1	Einstellung der Notenlänge für die Eingabe
[C]	Triplet/Dot	---- Trip Dot	Verändern der Notenlänge Eingabe entspricht der vorgegebenen Notenlänge Eingabe von Triolen Eingabe von punktierten Noten
[D]	Key Dynamics	<i>ppp ~ fff</i>	Eingabe Lautstärkeunterschieden (von "kaum hörbar" bis "so laut wie möglich")
[E]	Staccato/Tenuto	Stac ---- Ten	Wiedergabe der Spielweise Staccato Normal Tenuto
[F]		[RST]	Eingabe von Pausen
[G]		[TIE]	Eingabe von Bindebogen
[H]		[◀]	Rücknahme des letzten Eingabeschritts

Mit der Funktion PATTERN STEP RECORDING können PATTERNS Schritt für Schritt aufgezeichnet werden. Die Taktart und die

Anzahl der Takte für die Aufnahme eines neuen PATTERNS werden unter der Funktion PATTERN INITIALIZE (Function 6 - Page 3) eingestellt.

1. Wählen Sie mit der Cursor Taste PATTERN (E) die gewünschte PATTERN Nummer. Auch im REAL TIME RECORDING Mode begonnene Aufnahmen können in dieser Funktion fortgesetzt werden (siehe hierzu auch GET PATTERN).

2. Durch Drücken der RECORD Taste wird die Aufnahme Funktion eingeschaltet und durch Drücken der START/STOP Taste gestartet.

3. Alle Bedienungsfunktionen entsprechen exakt den Funktionen im zuvor beschriebenen STEP RECORDING Mode (Function 2 - Page 1). Bitte beachten Sie, daß sich die Aufnahme Funktion nach Erreichen des letzten Taktes nicht abschaltet, sondern wieder von vorne beginnt.

\* Auch die Funktion der Cursor Tasten REST (F) und TIE (G) entsprechen exakt den Funktionen im zuvor beschriebenen STEP RECORDING Mode.

\* Mit der Cursor Taste (H) können Sie einen falschen Eingabeschritt rückgängig machen. Bitte beachten Sie, daß hierbei alle Daten gelöscht werden.

\* Die in der Aufnahme Funktion verwendete Programm Nummer stammt aus der zuvor verwendeten Track Nummer. Wird dieses PATTERN als Baustein eines neuen Tracks verwendet, bleibt die Programm Nummer stets erhalten.

#### Function 6 - Page 3 (PATTERN INITIALIZE)

PATTERN INITIALIZE			
Pattern=02	Beat=4	Length=1	[EXEC]
A	B	C	D
E	F	G	H

[B]	Pattern	0~99	Anwählen der Pattern Nummer
[D]	Beat	2~6	Bestimmung der Taktart
[F]	Length	1~8	Anzahl der Takte
[G]		[EXEC]	Ausführen der Funktion

Mit der Funktion PATTERN INITIALIZE können alle Daten eines PATTERNS gelöscht werden und die entsprechenden Voreinstellungen für die PATTERN Nummer, Taktart und die Anzahl der verwendeten Takte vorgenommen werden.

1. Mit der Cursor Taste PATTERN (B) stellen Sie die entsprechende PATTERN Nummer für die Initialisierung ein.
2. Mit der Cursor Taste BEAT (D) stellen Sie die gewünschte Taktart und mit der Cursor Taste LENGTH (F) die Anzahl der verwendeten Takte ein.
3. Drücken Sie die Cursor Taste EXECUTE (G), um die PATTERN INITIALIZE Funktion auszuführen.

\* Die Einstellungen für Taktart und Anzahl der verwendeten Takte können nur durch erneute Initialisierung geändert werden.

\* Wenn das zur Initialisierung angewählte PATTERN bereits in einem Song verwendet wird, erscheint nach dem Drücken der EXECUTE Taste die Display Anzeige "Pattern Used In Song". Drücken Sie nur die YES Taste, wenn Sie alle SONG PATTERNS löschen wollen. Durch Drücken der NO Taste können Sie die INITIALIZE Funktion abbrechen.

#### Function 6 - Page 4 (GET PATTERN)

Mit der Funktion GET PATTERN können Sie PLAY Daten aus einer bereits bespielten Spur auf eine PATTERN Nummer kopieren.

1. Verwenden Sie für die entsprechende PATTERN Nummer die Funktion PATTERN INITIALIZE, um die Einstellung der Taktart und der Länge des PATTERNS einzustellen. Bitte beachten Sie, daß für die Durchführung der GET PATTERN Funktion die verwendete Taktart der TRACK Nummer und der PATTERN Nummer übereinstimmen müssen.

PATTERN GET FROM TRACK Pattern							
Song0 Tr1 M001 --> P00 [EXEC]							
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	Source Song	0 ~ 9	Anwählen der Songnummer, in der sich die Daten befinden
<b>B</b> Tr	Source Track	1 ~ 8	Anwählen der Tracknummer, in der sich die Daten befinden
<b>C</b> M	Source Measure	1 ~ 250	Anwählen der Taktnummer, in der sich die Daten befinden
<b>E</b> P	Pattern	0 ~ 99	Bestimmung der Pattern Nummer, auf der die Daten gespeichert werden sollen
<b>G</b>		[EXEC]	Ausführen der Funktion

2. Stellen Sie mit der Cursor Taste SONG (A) die gewünschte SONG Nummer, mit der Cursor Taste TRACK (B) die gewünschte TRACK Nummer und mit der Cursor Taste SOURCE MEASURE (C) die entsprechende Takt Nummer für die Durchführung der GET PATTERN Funktion ein.

3. Drücken Sie die Cursor Taste EXECUTE (G), um die Funktion GET PATTERN auszuführen.

\* Wenn sich auf dem verwendeten PATTERN bereits Daten befinden, erscheint auf dem Display die Anzeige "Are You Sure?".

\* Die GET PATTERN Funktion kann nicht mit unterschiedlichen Taktarten ausgeführt werden.

\* Die GET PATTERN Funktion kann nicht ausgeführt werden, wenn sich im angewählten Bereich PATTERN Daten befinden.

\* Wenn sich im angewählten Bereich gehaltene oder gebundene Noten befinden, werden die NOTE ON Informationen nicht übernommen.

#### Function 6 - Page 5 (PATTERN COPY/BOUNCE)

PATTERN COPY/BOUNCE							
( COPY ) P00 --> P00 [EXEC]							
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b>	COPY/BOUNCE	COPY BOUNCE 0~99	Anwählen der COPY oder BOUNCE Funktion Kopieren von Pattern zu Pattern Zusammenfassen von Pattern Daten
<b>C</b> P	Source Pattern	0~99	Bestimmung des Patterns, daß kopiert werden soll
<b>E</b> P	Dest. Pattern	0~99	Bestimmung der Pattern Nummer, auf das die Daten kopiert werden sollen
<b>G</b>		[EXEC]	Ausführen der Funktion

Mit der Funktion PATTERN COPY/BOUNCE können PLAY Daten von einem PATTERN zum anderen kopiert werden.

\* Diese Funktion kann nur dann eingesetzt werden, wenn die Taktart und die Anzahl der verwendeten Takte der entsprechenden PATTERNS übereinstimmen.

### PATTERN COPY (KOPIEREN VON PATTERN)

Kopieren von PATTERN zu PATTERN:

1. Stellen Sie mit der Cursor Taste (C) und mit der Cursor Taste (E) die entsprechenden PATTERN Nummern ein.
2. Drücken Sie die Cursor Taste EXECUTE (G), um die PATTERN COPY Funktion auszuführen.

### BOUNCE PATTERN (ZUSAMMENFASSEN VON PATTERN DATEN)

Hiermit können Sie die Daten von zwei PATTERNS auf ein PATTERN zusammenfassen:

1. Stellen Sie mit der Cursor Taste (C) und mit der Cursor Taste (E) die entsprechenden PATTERN Nummern ein.
2. Drücken Sie die Cursor Taste EXECUTE (G), um die PATTERN BOUNCE Funktion auszuführen.

### Function 7 - Page 1 (EVENT EDIT)

EVENT EDIT ( TRACK ) = 1							
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>C</b>	TRACK/PATTERN	TRACK PATTERN	Anwählen der Daten, die editiert werden sollen Track Daten des angewählten Songs Pattern Daten
<b>E</b>	Track No./ Pattern No.	1~8 00~99	Anwählen der Track Nummer Anwählen der Pattern Nummer

EVENT EDIT      Measure							
M001 #001 1:00 F#4 U064 0:24 [INS][DEL]							
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>A</b> M	Measure	1~250	Anwählen des Taktes, der editiert werden soll
<b>B</b> #	Index	1~	Anwählen des Events, das editiert werden soll
<b>C</b>	Location	TIE, 1:00 ~ 6:47	Position des Events innerhalb eines Taktes

[D]	Event	C-1 ~ G9 BEND AFTT PROG CTRL	Anwählen des Event Typs Note Pitch Bend After Touch Program Change Control Change
[E] V	Velocity	2~126	(für Noten)
	Bend	-8192 ~ 8191	(für Pitch Bend)
	After touch	0~127	(für After Touch)
C	Program	I00~I99/C00~C99	(für Program Change)
	Control	0~108	(für Control Change)
[F]	Length Data	0:00 ~ 6:00 TIE 0~127	Notenlänge
[G]		[INS]	Einfügen eines Event
[H]		[DEL]	Entfernen eines Events

Sequencer Daten mit der Länge eines Steps werden als EVENT bezeichnet. Eine Note mit der Größe eines Steps ist immer eine Kombination aus unterschiedlichen Daten, wie beispielsweise Tonhöhe (NOTE NUMBER), Lautstärke (VELOCITY) und Länge (LENGTH). MIDI Kontroll Daten mit der Größe eines Steps bestehen ebenfalls aus Kombinationsdaten (Kontroll Typ und Kontroll Wert).

\* Bei Verwendung von MIDI Kontroll Daten korrespondiert eine MIDI Meldung mit der Größe eines EVENT.

Mit der EVENT EDIT Funktion können sämtliche PLAY Daten einer Spur geändert, eingefügt und entfernt werden.

\* Mit der EVENT EDIT Funktion kann jedes einzelne EVENT bearbeitet werden. Somit können Sie auch Sequencer Daten direkt überschreiben. Somit ist diese Funktion sehr komfortabel, aber auch zugleich sehr gefährlich - gefährlich in der Weise, daß die Bearbeitung von PLAY Daten nicht rückgängig gemacht werden kann. Prüfen Sie deshalb sehr sorgfältig alle Daten und Bearbeitungsmöglichkeiten vor der Verwendung der EVENT EDIT Funktion.

## EVENT OPERATION (EDITIEREN VON EVENTS)

1. Wählen Sie mit der Cursor Taste (C), ob Sie die EVENT EDIT Funktion für einen TRACK oder ein PATTERN einsetzen wollen. Wählen Sie mit der Cursor Taste (G) die gewünschte TRACK oder PATTERN Nummer.

2. Drücken Sie die RECORD Taste (leuchtet rot auf) und drücken Sie anschließend die START/STOP Taste. Die EVENT EDIT Funktion ist jetzt eingeschaltet.

\* Bei eingeschalteter EVENT EDIT Funktion können keine anderen Modes oder Funktionen des KORG M1 angewählt werden.

3. Stellen Sie mit der Cursor Taste MEASURE (A) die gewünschte Takt Nummer für die Bearbeitung ein. Das erste EVENT dieses Taktes wird angezeigt.

4. Durch Verwendung der Cursor Taste INDEX (B) werden beginnend mit der INDEX Nummer # 001 alle EVENTS des angewählten Taktes in Bezug auf die entsprechende Taktzeit angezeigt.

\* Die Position wird durch die Zählzeit innerhalb des Taktes und die Zählzeit der Taktart angezeigt. Hierbei entspricht die Zählzeit der Größe 1/48 (beim KORG M1 entspricht die MIDI CLOCK der Größe 2/48).

\* Mit der Cursor Taste EVENTS (D) erhalten Sie den NOTE Namen (entspricht der Tonhöhe der Note), den Wert für die VELOCITY (Lautstärke) und den Wert für die DURATION (Länge der Note) der entsprechenden Note.

\* Ungerade Zahlenwerte stehen für die Einstellungen der VELOCITY nicht zur Verfügung (2 - 126).

EVENT EDIT				Event			
M001	#004	1:04	BEND	+4095	[INS][DEL]		

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

Note							
Length	0:12	0:18	0:24	0:36	1:00	1:24	
	d	d	o				
	2:00	3:00	4:00				

\* Mit der Cursor Taste (E) wird die Verwendung von Pitch Bend, After Touch, Program Change und deren Werte angezeigt.

EVENT EDIT				Event			
M001	#004	1:04	BEND	+4095	[INS][DEL]		

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

\* Auf der folgenden Abbildung finden Sie das Display für die Anzeige der CONTROL CHANGE Nummer (E) und dessen Wert (F):

EVENT EDIT				Event			
M001	#005	1:08	CNTL	C064	64	[INS][DEL]	

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

Kontrollnummer	Kontrolltyp	Einstellbereich
1	Pitch Modulation	0 (OFF) ~ 127 (Max.)
2	VDF Modulation	0 (OFF) ~ 127 (Max.)
7	Volume	0 (Min.) ~ 127 (Max.)
64	Damper Switch	0 (OFF), 127 (ON)
102	VDF Cutoff	0 (LOW) ~ 64 ~ 127 (HIGH)
103	Effect 1 Switch	0
104	Effect 2 Switch	0
105	Effect 1 Control	0 (Min.) ~ 64 ~ 127 (Max.)
106	Effect 2 Control	0 (Min.) ~ 64 ~ 127 (Max.)
107	Tempo Change	0 (-50%) ~ 64 ~ 127 (+50%)

\* In der Tabelle sind Kontroll Nummern der über MIDI IN aufgezeichneten Kontrollwechsel Meldungen nicht enthalten.

\* Über MIDI können die Kontroll Nummern 102 - 107 nicht empfangen und gesendet werden.

\* Takte ohne EVENTS werden wie auf der folgenden Abbildung angezeigt (hierbei kann ausschließlich die INSERT Funktion eingesetzt werden):

EVENT EDIT				Measure			
M003	--- No Events ---			[INS]			

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

\* Takte mit PATTERN Daten werden wie auf der folgenden Abbildung angezeigt (hierbei ist keinerlei Bearbeitung möglich - wählen Sie hierfür Function 5 - Page 1):

EVENT EDIT		Measure
M004	---	Pattern 00 ---
A	B	C
D	E	F
G	H	

## EDITING EVENTS (BEARBEITEN VON EVENTS)

Wenn Sie ein EVENT für die Bearbeitung angewählt haben, können Sie mit der Cursor Taste (D) die Tonhöhe und den EVENT Typ verändern und mit den Cursor Tasten (E) und (F) die entsprechenden Daten verändern.

## MOVING EVENTS (VERSCHIEBEN VON EVENTS)

Mit der Cursor Taste LOCATION (C) können Sie das angezeigte EVENT innerhalb des Taktes "verschieben".

\* Wenn sich durch das Verschieben eines EVENTS die Reihenfolge aller EVENTS eines Taktes verändern, verschieben sich auch die INDEX Nummern der entsprechenden EVENTS (die Veränderung der INDEX Nummer hat in diesem Falle nichts zu tun mit der direkten Veränderung der INDEX Nummer über die Cursor Taste (B)).

\* Die taktweise Verschiebung von EVENTS kann mit den DELETE und INSERT Funktionen durchgeführt werden.

## DELETING EVENTS (ENTFERNEN VON EVENTS)

Mit der Cursor Taste DELETE (H) kann das entsprechende EVENT entfernt werden.

\* Die INDEX Werte der nachfolgenden EVENTS reduzieren sich um den Wert 1 (die LOCATION Anzeige verändert sich nicht).

\* Wenn Sie versehentlich die DELETE Funktion eingesetzt haben, können Sie durch direkt anschließendes Drücken der Cursor Taste (G) das zuvor entfernte EVENT wieder einfügen.

## INSERTING EVENTS (EINFÜGEN VON EVENTS)

Mit der Cursor Taste INSERT (G) können Sie ein entsprechendes EVENT an der gleichen oder einer anderen Stelle einfügen.

\* Wird die INSERT Funktion direkt nach der DELETE Funktion eingesetzt, wird das zuvor entfernte EVENT wieder eingesetzt.

\* Die INDEX Werte der nachfolgenden EVENTS erhöhen sich um den Wert 1 (die LOCATION Anzeige verändert sich nicht).

\* Mit der INSERT EVENT Funktion können auch vollständig neue TRACKS erstellt werden. In diesem Fall ist es allerdings notwendig, zuvor über die Funktion INSERT MEASURE (Function 5 - Page 3) die entsprechenden Leertakte einzufügen.

\* Eine über zwei Takte gebundene Note wird wie zwei mit einem Bindebogen verbundene Noten behandelt (A + B). Folgen Sie bitte den nachfolgenden Schritten bei der Bearbeitung von gebundenen Noten:

A

EVENT EDIT		Index
M001	#002 1:00 C4	U064 TIE [INS][DEL]
A	B	C
D	E	F
G	H	

B

EVENT EDIT		Length
M002	#001 TIE C4	0:24 [INS]
A	B	C
D	E	F
G	H	



1. Die Bearbeitung der Note "A" verändert automatisch den Wert der Note "B".
2. Um die Notenlänge zu verändern, bearbeiten Sie Note "B".
3. Um Note "A" und Note "B" zu entfernen (DELETE), entfernen Sie erst Note "A" und dann Note "B". Wenn Sie nur Note "B" entfernen wollen, stellen Sie den Noten Wert von Note "A" eine Position unter dem Wert "TIE" ein und entfernen anschließend die Note "B".
4. Um die Noten "A" und "B" einzufügen, stellen Sie die Noten Länge von Note "A" auf "TIE" und führen Sie anschließend die INSERT Funktion für Note "A" und Note "B" separat durch.

## EFFECT PARAMETER

Function 8-1	Effect 1
Function 8-2	Effect 1 Parameter
Function 8-3	Effect 2
Function 8-4	Effect 2 Parameter
Function 8-5	Effect PLACEMENT
Function 8-6	Effect COPY

### Function 8 - Page 1 (EFFECT 1)

EFFECT 1							
[01: Hall] :ON							
A	B	C	D	E	F	G	H

Wählen Sie den Effekt Typ EFFECT 1.

[A]	EFFECT TYPE	01~03 No Effect
[F]	SWITCH	OFF/ON [SELECT]

### Function 8 - Page 3 (EFFECT 2)

Wählen Sie den Effekt Typ für EFFECT 2.

### Function 8 - Page 5 (EFFECT PLACEMENT)

EFFECT PLACEMENT							
[SERIAL] P3 =50:50 P4 = L82							
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Effect Placement	PARALLEL SERIAL
[F] P3	Out 3 Panpot	OFF 100:0 ~ 0:100
[H] P4	Out 4 Panpot	OFF 100:0 ~ 0:100

Mit der Funktion EFFECT PLACEMENT können Sie die Effekt Schaltung und die Panorama Einstellungen für die Ausgänge 3 und 4 einstellen (siehe hierzu Seite 9, 43 und 45 - 47 für weitere Informationen).

### Function 8 - Page 6 (EFFEKT COPY)

EFFECT COPY							
from (COMBINATION) - 100 [COPY]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]		PROGRAM COMBINATION SONG
-----	--	--------------------------------

<b>E</b>		I00-I99 0~9
<b>G</b>		[COPY]

In Kapitel EFFECT PARAMETER (Seite 36) finden Sie weitere Informationen zu Function 8 - Page 2 und Function 8 - Page 4.

\* Die Verbindung zwischen Programmen und Effekten erfolgt über die Funktion EFFECT COPY (Function 8 - Page 6).

#### Function 9 - Page 1 (EXCHANGE ALL SEQUENCES)

EXCHANGE ALL SEQ							
							[EXEC]
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>G</b>	[EXEC]	Ausführen der Funktion
----------	--------	------------------------

Mit der Funktion EXCHANGE ALL SEQUENCES können Sie interne Sequenzer Daten und externe RAM CARD Sequenzer Daten austauschen.

\* Die SAVE und LOAD Funktionen für Sequenzer Daten und die Formatierung von RAM CARDS wird im GLOBAL Mode vorgenommen (Function 8 - Page 1 bis Function 9 - Page 2).

\* Diese Funktion kann nicht durchgeführt werden, wenn die Sequenzer Daten des internen Speichers umfangreicher sind als die Speicherkapazität der verwendeten RAM CARD. Diese Funktion kann ebenfalls nicht durchgeführt werden, wenn die Sequenzer Daten der verwendeten RAM CARD umfangreicher sind als der intern verfügbare Speicherplatz für Sequenzer Daten.

\* Die Verwendung der NEXT SONG Parameter werden nach Durchführung der EXCHANGE ALL SEQUENCES Funktion beim Austausch von internen und RAM CARD Sequenzer Daten reproduziert.

\* Sequenzer Daten können nur im internen Speicher des KORG M1 bearbeitet werden. Die direkte Bearbeitung von Sequenzer Daten auf RAM CARDS ist nicht möglich.

#### Function 9 - Page 2 (LOAD ONE SONG)

Load 1 Song							
Card Song 4				---	Int Song 1		[EXEC]
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>C</b>	Card Song	0~9	Anwählen des CARD Songs, der geladen werden soll
<b>F</b>	Int Song	0~9	Bestimmung der internen Song Nummer für die Übertragung des CARD Songs
<b>G</b>		EXEC	Ausführung der Funktion

Mit der Funktion LOAD ONE SONG können Sie einen Song von der RAM CARD in den internen Speicher übertragen.

\* Wenn Sie einen Song laden, in dem PATTERNS verwendet werden, laden Sie zuerst die PATTERNS in den internen Speicher (Function 9 - Page 3).

\* Zuvor im internen Speicher befindliche Song Daten werden durch die LOAD SONG Funktion überschrieben und gehen unwiderruflich verloren.

1. Wählen Sie mit der Cursor Taste (C) die gewünschte CARD SONG Nummer und mit der Cursor Taste (F) die gewünschte INTERNE SONG Nummer.

2. Drücken Sie die Cursor Taste EXECUTE (G), um die LOAD ONE SONG Funktion durchzuführen.

### Function 9 - Page 3 (LOAD ONE PATTERN)

Load 1 Pattern							
Card	Pat	04---	Int	Pat	01	[EXEC]	
A	B	C	D	E	F	G	H

Wenn sich die Taktart oder die Länge der verwendeten PATTERNS von den internen gespeicherten PATTERNS unterscheidet, erscheint folgende Anzeige:

<input type="checkbox"/> C	Card Pattern0 ~ 99	Anwählen des CARD Pattern, daß geladen werden soll
<input type="checkbox"/> F	Int. Pattern 0 ~ 99	Bestimmung der internen Pattern Nummer für die Übertragung des CARD Patterns
<input type="checkbox"/> G	[EXEC]	Ausführen der Funktion

Durch Drücken der Cursor Taste EXECUTE (G) wird das interne PATTERN gelöscht und das CARD PATTERN auf den internen Speicherplatz übertragen.

Durch Drücken der Cursor Taste (H) kann der LOAD ONE PATTERN Vorgang abgebrochen werden.

Mit der Funktion LOAD ONE PATTERN können Sie ein Pattern von der RAM CARD in den internen Speicher übertragen.

\* Zuvor im internen Speicher befindliche Pattern Daten werden durch die LOAD PATTERN Funktion überschrieben und gehen unwiderruflich verloren.

1. Wählen Sie mit der Cursor Taste (C) die gewünschte CARD PATTERN Nummer und mit der Cursor Taste (F) die gewünschte INTERNE PATTERN Nummer.

2. Drücken Sie die Cursor Taste EXECUTE (G), um die LOAD ONE PATTERN Funktion durchzuführen.

\* Die LOAD ONE PATTERN Funktion kann nicht ausgeführt werden, wenn die angewählte interne PATTERN Nummer für einen internen Song verwendet wird.

## 7. GLOBAL MODE

Im GLOBAL MODE des KORG M1 werden Master Einstellungen für Tuning, MIDI und die Zuordnung der Drum und Percussion Sounds der einzelnen Drum Kits vorgenommen.

\* Mit einigen wenigen Ausnahmen bleiben die Parameter Einstellungen im GLOBAL MODE auch nach dem Ausschalten des KORG M1 erhalten und brauchen nicht erneut eingestellt werden.

## ÜBERSICHT ZU DEN FUNKTIONEN DES GLOBAL MODE

\* Nach dem Anwählen der Funktion (0 - 9) über das numerische Tastenfeld erscheint auf dem Display immer die erste Seite (Page) der entsprechenden Parameter Funktionen. Durch Drücken der PAGE (+) und PAGE (-) Tasten können die entsprechenden Display Seiten der angewählten Funktion aufgerufen werden.

Page		Parameter to be set
0-1	Master Tune	Einstellung der Gesamtstimmung
1-1	Key Transpose	Einstellung der Transposition
2-1	Damper Polarity	Einstellung der Polarität für die Verwendung von Fußschaltern
2	Pedal Assign	Einstellung der Fußschalterfunktionen
3-1	Scale Type	Einstellung der Tonskala für die Gesamtstimmung
2	User Scale	Einstellung der freien Tonskala für die Gesamtstimmung
4-1	Drum Kit 1	Zusammenstellung der Instrumente für DRUM KIT 1
2	Drum Kit 2	Zusammenstellung der Instrumente für DRUM KIT 2
3	Drum Kit 3	Zusammenstellung der Instrumente für DRUM KIT 3
4	Drum Kit 4	Zusammenstellung der Instrumente für DRUM KIT 4
5-1	MIDI Global	Einstellung des gemeinsamen MIDI GLOBAL Channels, LOCAL Mode und MIDI CLOCK
2	MIDI Filtering	Bestimmung der MIDI Daten, die nicht empfangen werden sollen
6-1	Program Memory Protect	Schreibschutz für den internen Programmspeicher
2	Combination Memory Protect	Schreibschutz für den internen Kombinationsprogrammspeicher
3	SEQ Data Memory Protect	Schreibschutz für den internen Sequenzerspeicher
4	Memory Allocation	Einstellung des internen Arbeitsspeichers
7-1	MIDI Data Dump	Übertragung aller Parameter und Sequenzer Daten über MIDI SYSTEM EXCLUSIV
8-1	Load from CARD	Laden von RAM/ROM CARD Daten in den internen Arbeitsspeicher
9-1	Save to CARD	Speichern von internen Daten auf RAM CARD
2	Format CARD	Formatieren von RAM CARDS

#### Function 0 - Page 1 (MASTER TUNE)

Master Tune = +00

ABCDEFGH

Master Tune	-50 ~+50	Einstellung der Gesamtstimmung des KORG M1 (in Cent Schritten)
-------------	----------	---

Mit der MASTER TUNE Funktion kann die Gesamtstimmung des KORG M1 im Bereich +/- 50 Cent verändert werden. Veränderungen der MASTER TUNE Funktion bleiben auch nach dem Ausschalten des KORG M1 erhalten.

#### Function 1 - Page 1 (KEY TRANSPOSE)

Key Transpose = +01

ABCDEFGH

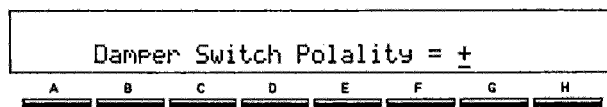
Key Transpose	-12 , +12	Einstellung der Transposition für den KORG M1 (in Halbtonschritten)
---------------	-----------	--

\* Mit der KEY TRANSPOSE Funktion kann die Tonhöhe des KORG M1 in Halbtonschritten über den Bereich (+/-) einer Oktave transponiert werden. Auf diese Weise kann der KORG M1 im Zusammenspiel mit transponierenden Instrumenten sofort auf die erforderliche Tonart umgeschaltet werden. Die Veränderung der KEY TRANSPOSE Funktion bleibt auch nach dem Ausschalten des KORG M1 erhalten.

#### **BITTE BEACHTEN SIE:**

Die Verwendung der KEY TRANSPOSE Funktion verändert die Daten bei der Aufzeichnung mit dem Sequenzer und die MIDIOUT Daten im Bereich der eingestellten Transposition. Die Key Transpose Funktion wirkt sich nicht auf die Wiedergabe interner Sequenzer Daten aus.

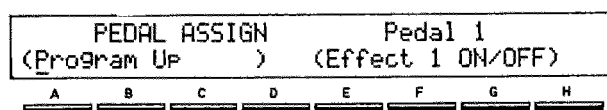
## Function 2 - Page 1 (DAMPER POLARITY)



Damper Polarity	-, +	Einstellung der Polarität für die Verwendung von Fußschaltern
-----------------	------	---

\* Mit der Funktion DAMPER POLARITY können die nachfolgenden Steuerfunktionen dem verwendeten Fußschalter Typ angepaßt werden. Bei Verwendung von original KORG Fußschaltern verwenden Sie die negative Parameter Einstellung (-). Bei Verwendung anderer Fußschalter Typen können Sie zwischen der Parameter Einstellung (-) oder (+) wählen. Die Einstellung der DAMPER POLARITY bleibt auch nach dem Ausschalten des KORG M1 erhalten.

## Function 2 - Page 2 (PEDAL ASSIGN)



A	Pedal 1		Anwählen der Funktion für Pedal 1
		Program Up	Fußschalter - Programm (Kombination) aufwärts
		Program Down	Fußschalter - Programm (Kombination) abwärts
		SEQ Start/Stop	Fußschalter - Sequenzer START/STOP
		Effect 1 ON/OFF	Fußschalter - Effekt 1 EIN/AUS
		Effect 2 ON/OFF	Fußschalter - Effekt 2 EIN/AUS
		Volume	Volumen Pedal - Lautstärke Kontrolle
		VDF Cutoff	Volumen Pedal - Kontrolle der VDF Cutoff Frequenz
		Effect 1 Control	Volumen Pedal - Kontrolle der Effekt 1 Balance
		Effect 2 Control	Volumen Pedal - Kontrolle der Effekt 2 Balance
F		Data Entry	Volumen Pedal - Kontrolle der Parameter Werte
	Pedal 2		Anwählen der Funktion für Pedal 2
		(Same as Pedal 1)	(identisch mit Pedal 1)

\* Wählen Sie die Funktionen, die über Pedal 1 und Pedal 2 gesteuert werden sollen.

\* Schließen Sie entsprechend der gewählten Steuerfunktion einen Fußschalter oder ein Volumen Pedal an.

\* Der Kontrollbereich eines angeschlossenen Volumen Pedals ist zum Teil über die korrespondierenden Parameter Werte begrenzt.

\* Über die Einstellung PROGRAM UP können Programme und Programm Kombinationen über Fußschalter in aufsteigender Reihenfolge umgeschaltet werden. Die Fußschalter Programmumschaltung wird auch über MIDI OUT übertragen.

- \* Über die Einstellung PROGRAM DOWN können Programme und Programm Kombinationen über Fußschalter in absteigender Reihenfolge umgeschaltet werden. Die Fußschalter Programmumschaltung wird auch über MIDI OUT übertragen.
- \* Über die Einstellung SEQUENZER START/STOP kann der Sequenzer des KORG M1 über Fußschalter fernbedient werden.
- \* Über die Einstellung EFFEKT 1 ON/OFF kann über einen Fußschalter EFFEKT 1 ein- oder ausgeschaltet werden.
- \* Über die Einstellung EFFEKT 2 ON/OFF kann über einen Fußschalter EFFEKT 2 ein- oder ausgeschaltet werden.
- \* Über die Einstellung VOLUME kann über ein angeschlossenes Volumen Pedal die Gesamtlautstärke des KORG M1 geregelt werden.
- \* Über die Einstellung VDF Cutoff kann über ein angeschlossenes Volumen Pedal die Cutoff Frequenz verändert werden (durchgetretenes Pedal öffnet die Cutoff Frequenz).
- \* Über die Einstellung EFFEKT 1 CONTROL kann über ein angeschlossenes Volumen Pedal die Balance zwischen dem direkten und dem EFFEKT 1 Signal verändert werden (durchgetretenes Pedal erhöht den EFFEKT 1 Anteil).
- \* Über die Einstellung EFFEKT 2 CONTROL kann über ein angeschlossenes Volumen Pedal die Balance zwischen dem direkten und dem EFFEKT 2 Signal verändert werden (durchgetretenes Pedal erhöht den EFFEKT 2 Anteil).
- \* Über die Einstellung DATA ENTRY kann über ein angeschlossenes Volumen Pedal die Funktion des DATA ENTRY Reglers fernbedient werden. Somit können zuvor angewählte Parameter im live Betrieb beim Spielen über ein angeschlossenes Volumen Pedal verändert werden.
- \* Achten Sie bitte darauf, die verwendeten Fußschalter und Volumen Pedale an den dafür vorgesehenen Anschlußbuchsen auf der Rückseite des KORG M1 der gewünschten Funktion entsprechend anzuschließen.

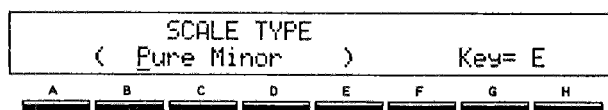
---

#### **BITTE BEACHTEN SIE:**

Alle PEDAL ASSIGN Einstellungen bleiben auch nach dem Ausschalten des KORG M1 erhalten.

---

#### **Function 3 - Page 1 (SCALE TYPE)**



<b>[B]</b>	Equal Temp. (Equal Temperament)		Temperierte Stimmung
	Equal Temp. 2 (Equal Temperament, Random Pitch)		ständig wechselnde temperierte Stimmung
	Pure Major		Temperierte Stimmung mit verstärtem Dur Charakter
	Pure Minor		Temperierte Stimmung mit verstärtem Moll Charakter
	User Programmable		freie Tonskala
<b>[H]</b>		C~B	Einstellung der gewünschten Tonart

- \* Wie bei einem akustischen Instrument können beim KORG M1 über die Funktion SCALE TYPE unterschiedliche Stimmungen oder "Temperaturen" eingestellt werden (wohltemperierte Stimmung).
- \* Über die Einstellung EQUAL TEMPERAMENT kann die Grundeinstellung für die gebräuchlichste Stimmung für elektronische Keyboards eingestellt werden.

\* Über die Einstellung EQUAL TEMPERAMENT 2 (RANDOM PITCH) kann die Stimmung des KORG M1 der Stimmung intonierender Streich- und Blasinstrumente mit ständig wechselnder Tonhöhe angeglichen werden.

\* Über die Einstellung PURE MAJOR kann der Dur Charakter der Stimmung verstärkt werden. Mit der Cursor Taste (H) kann die gewünschte Tonart bestimmt werden.

\* Über die Einstellung PURE MINOR kann der Moll Charakter der Stimmung verstärkt werden. Mit der Cursor Taste (H) kann die gewünschte Tonart bestimmt werden.

\* Über die Einstellung USER PROGRAMABLE können die 12 Grundtöne entsprechend der gewünschten Tonskala im Bereich (+/-) 50 Cent verändert werden (0 = Grundstimmung).

\* Die Einstellung des SCALE TYPE ist für alle Programme gleichermaßen wirksam und bleibt nach dem Ausschalten des KORG M1 erhalten.

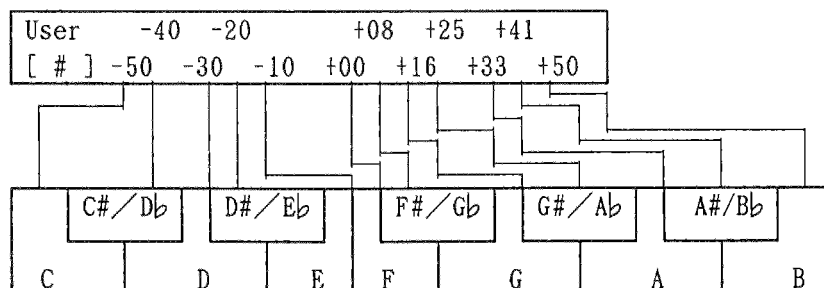
### Function 3 - Page 1 (SCALE TYPE)

USER	-40	-20		+08	+25	+41	
[ # ]	-50	-30	-10	+00	+16	+33	+50
A	B	C	D	E	F	G	H

[A] [#]			Bewegt den Cursor in Halbtonschritten
[B]	C/C#	-50 ~ +50	Veränderung der Tonhöhe in Cent Schritten in Bezug zur temperierten Gesamtstimmung des KORG M1
[C]	D/D#	-50 ~ +50	
[D]	E	-50 ~ +50	
[E]	F/F#	-50 ~ +50	
[F]	G/G#	-50 ~ +50	
[G]	A/A#	-50 ~ +50	
[H]	B	-50 ~ +50	

\* Über die Funktion USER SCALE kann die Stimmung für alle 12 Grundtöne individuell eingestellt werden.

\* Die Einstellung der 12 Grundtöne ist über alle Oktaven wirksam.



Die Cursor Taste (A) bewegt den Cursor zum nächsten Eingabefeld.

### Function 4 - Page 1 (DRUM KIT 1)

DRUM KIT 1					Kick 1	
#30	01	C#6	-120	L+48	D+13	4:6
A	B	C	D	E	F	G

[A] #	Index	0 ~ 29	Anwählen des Drum Sounds, der editiert werden soll
[B]	Inst	---, 01 ~ 44	Anwählen eines Drum Sounds
[C]	Key	C0 ~ G8	Tastenzuordnung eines Drum Sounds
[D]	Tune	-120 ~ +120	Einstellung der Tonhöhe eines Drum Sounds
[E]	Level	-99 ~ +99	Einstellung der Lautstärke eines Drum Sounds
[G]	Decay	-99 ~ +99	Einstellung der Decay Zeit eines Drum Sounds
[H]	Pan	A,A:B,B,C,C,D,D,D	Einstellung der Ausgangsbelegung (Panorama)

\* Die Funktion DRUM KIT 1 wird für die Auswahl und Zuordnung der gewünschten Drum und Percussion Sounds eines Drum Kit Programms verwendet. Bis zu 30 unterschiedliche Drum und Percussion Sounds können für jedes der 4 Drum Kits eingesetzt werden.

\* Mit der Cursor Taste INDEX (A) können die 30 unterschiedlichen Drum und Percussion Sounds über Index Nummern dem entsprechenden DRUM KIT zugeordnet werden.

\* Mit der Cursor Taste INSTRUMENT (B) kann das für die entsprechende Index Nummer gewünschte Drum und Percussion Instrument gewählt werden (wird kein Instrument gewählt, erscheint auf dem Display "No Assign").

\* Eine Übersicht aller zur Verfügung stehenden Drum und Percussion Sounds finden Sie auf der Rückseite des Bedienungshandbuches.

\* Bei Verwendung zusätzlich lieferbarer PCM CARDS mit Drum und Percussion Sounds können auch diese Sounds als Instrumente eines DRUM KIT eingesetzt werden.

\* Stellen Sie für alle nicht benötigten Index Nummern die Parameter Funktion "No Assign" ein.

\* Mit der Cursor Taste KEY (C) können die über Index Nummer festgelegten Drum und Percussion Sounds im Bereich C0 - G8 einer Taste des Keyboards zugeordnet werden.

\* Maximal 2 Sounds können gleichzeitig einer Taste zugeordnet werden.

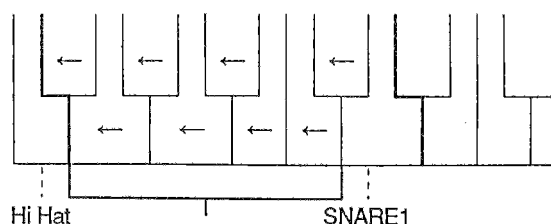
\* Werden Tasten oberhalb oder unterhalb eines Sounds nicht belegt, kann der entsprechende Sound über diesen nicht belegten Tastenbereich gespielt werden.

\* Mit der Cursor Taste TUNE (D) kann der gleiche Sound in unterschiedlichen Tonhöhen im Bereich (+/-) 1 Oktave in 10 Cent Schritten unterschiedlichen Index Nummern zugeordnet werden.

\* Mit der Cursor Taste LEVEL (E) kann die Lautstärke jedes einzelnen Drum und Percussion Sounds eingestellt werden. Die Einstellung des LEVEL Wertes steht in Abhängigkeit zu dem im PROGRAM Mode verwendeten relativen Oszillator LEVELS und kann über den Bereich (+/-) 50 eingesetzt werden.

\* Mit der Cursor Taste DECAY (G) kann die DECAY TIME jedes einzelnen Drum und Percussion Sounds verändert werden. Die Einstellung des DECAY Wertes steht in Abhängigkeit zu der im PROGRAM Mode verwendeten relativen DECAY Einstellung und kann über den Bereich (+/-) 50 verändert werden.

\* Mit der Cursor Taste TUNE (D) können Sie in 10 Cent Schritten über den Bereich (+/-) einer Oktave die gewünschte Tonhöhe für jedes einzelne Instrument einstellen.





\* Mit der Cursor Taste PANORAMA (H) kann die Ausgangsbelegung für jeden einzelnen Drum und Percussion Sound bestimmt werden (A, A:B im Verhältnis 9:1 bis 1:9, B, C, C+D und D).

\* Wenn Sie beispielsweise den Parameter VOLUMEN im PROGRAM Mode verändern, gilt diese Einstellung als Gesamteinstellung für das Programm DRUM KIT.

#### Function 4 - Page 2 (DRUM KIT 2)

#### Function 4 - Page 3 (DRUM KIT 3)

#### Function 4 - Page 4 (DRUM KIT 4)

\* Diese Funktionen sind identisch mit DRUM KIT 1( Function 4 - Page 1).

#### Function 5 - Page 1 (MIDI GLOBAL)

MIDI GLOBAL				Common CH			
CH= 1				CLK: INT			
				Local: OFF			
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>B</b>	Channel	1-16	Gemeinsamer MIDI Empfangs- und Sendekanal für interne PLAY Daten
<b>D</b>	Clock Source	INT/EXT	Interne oder externe Steuerung des Sequenzers
<b>G</b>	Local	OFF/ON	MIDI LOCAL Mode Umschalter

\* Mit der Cursor Taste CHANNEL (B) wird im MIDI GLOBAL Mode der gemeinsame MIDI Sende- und Empfangskanal für das KORG M1 eingestellt.

\* Im MULTICOMBINATION Mode und im SEQUENCER Mode wird der im MIDIGLOBAL Mode eingestellte MIDI Kanal mit einem "G" angezeigt. Somit können Sie selbst bestimmen, ob alle verwendeten TIMBRE über einen gemeinsamen ("G") oder über separate MIDI Kanäle angesteuert werden sollen.

\* Mit der Cursor Taste LOCAL (G) können Sie durch Umschalten auf die Position "OFF" das KORG M1 als MASTER KEYBOARD zur Steuerung externer MIDI Geräte einsetzen. Alle Steuerfunktionen wie Joy Stick, After Touch usw. werden in diesem Fall nicht an die interne Tonerzeugung, sondern ausschließlich über MIDI OUT an externe MIDI Geräte gesendet. Die interne Tonerzeugung des KORG M1 kann in dieser Funktion nur über MIDI angesteuert werden und arbeitet wie ein MIDI EXPANDER.

\* In der Funktion LOCAL OFF empfängt und sendet der Sequenzer ausschließlich MIDI Daten.

\* Nach dem Einschalten des KORG M1 befindet sich der LOCAL Mode immer auf der Position LOCAL ON.

\* Mit der Cursor Taste CLOCK SOURCE (D) können Sie den Sequenzer des KORG M1 durch Umschalten auf die Position EXTERN über externe MIDI Sequenzer fernbedienen (die interne Kontrolle des Tempos wird hierbei aufgehoben).

\* Nach dem Einschalten des KORG M1 befindet sich der CLOCK SOURCE Mode immer auf der Position INTERN.

\* Bei externer Steuerung des Sequenzers empfängt das KORG M1 über MIDI folgende Steuerinformationen: Start, Stop, Wiedergabe fortsetzen, Song Nummer und die Song Position.

#### Function 5 - Page 2 (MIDI FILTERING)

MIDI FILTERING				CMB/PROG Change			
PROG: ENA				AFTT: DIS			
				CNTL: ENA			
				EXCL: DIS			
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>[B]</b>	Combination/Program Change	DIS/ENA	Bei Verwendung der Einstellung DISABLE werden die entsprechenden MIDI Daten nicht empfangen und nicht gesendet
<b>[D]</b>	After Touch	DIS/ENA	
<b>[F]</b>	Control Change	DIS/ENA	
<b>[H]</b>	Exclusive	DIS/ENA	

Mit der Funktion MIDI FILTERING können Sie den Empfang und die Übertragung der folgenden MIDI Daten bestimmen:

\* Mit der Cursor Taste PROGRAM (B) können Sie einstellen, ob Programmwechsel und Kombinations-Programmwechsel empfangen und gesendet (ENABLE) oder nicht empfangen und gesendet (DISABLE) werden sollen.

\* Mit der Cursor Taste AFTER TOUCH (D) können Sie einstellen, ob After Touch Daten empfangen und gesendet (ENABLE) oder nicht empfangen und gesendet (DISABLE) werden sollen.

\* Mit der Cursor Taste CONTROL CHANGE (F) können Sie einstellen, ob MIDI Kontroll Steuerdaten empfangen und gesendet (ENABLE) oder nicht empfangen und gesendet (DISABLE) werden sollen.

\* Mit der Cursor Taste EXCLUSIVE (G) können Sie einstellen, ob MIDI Exclusive Meldungen wie beispielsweise Parametereinstellungen empfangen und gesendet (ENABLE) oder nicht empfangen und gesendet (DISABLE) werden sollen.

\* Im SEQUENCER Mode ist die DATA FILTERING Funktion nur bei der Aufnahme, nicht bei der Wiedergabe wirksam.

#### BITTE BEACHTEN SIE:

Die Funktion MIDI EXCLUSIVE kann nicht nur in Verbindung mit angeschlossenen Computern, sondern auch in der direkten Verbindung von zwei KORG M1 eingesetzt werden. Bei Verwendung der Einstellung ENABLE werden alle Parameter Veränderungen direkt übertragen. Die zuletzt vorgenommene Einstellung bleibt auch nach dem Ausschalten des KORG M1 erhalten.

### Function 6 - Page 1 (PROGRAM MEMORY PROTECT)

PROGRAM MEMORY PROTECT							
Internal: OFF				Card: ON			
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>[B]</b>	Internal	OFF/ON	Interner Speicherschutz aus-/eingeschaltet
<b>[F]</b>	Card	OFF/ON	Card Speicherschutz aus-/eingeschaltet

Mit der Funktion PROGRAM MEMORY PROTECT können interne und externe auf CARD gespeicherte Programmdateien vor versehentlichem Überschreiben geschützt werden.

\* Mit der Cursor Taste INTERNAL (B) kann der interne Speicherschutz für Programmdateien eingeschaltet (ON) werden.

\* Mit der Cursor Taste CARD (F) kann der externe Speicherschutz für CARD Programmdateien eingeschaltet (ON) werden.

\* RAM CARDS sind zusätzlich mit einem Speicherschutzschalter ausgestattet.

### Function 6 - Page 2 (COMBINATION MEMORY PROTECT)

Mit der Funktion COMBINATION MEMORY PROTECT können interne und externe auf CARD gespeicherte Kombinations-Programmdateien und Parameter vor versehentlichem Überschreiben geschützt werden.

\* Die Funktionen sind identisch mit Function 6 - Page 1.

### Function 6 - Page 3 (SEQUENCE DATA MEMORY PROTECT)

Mit der Funktion SEQUENCE DATA MEMORY PROTECT können interne und externe auf CARD gespeicherte Sequenzer Daten vor versehentlichem Überschreiben geschützt werden.

\* Die Funktionen sind identisch mit Function 6 - Page 1.

### Function 6 - Page 4 (MEMORY ALLOCATION)

Memory Allocation							
<100PROG/100COMBI/4400SEQ>						[EXEC]	
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	100 PROG/100 COMBI/4400 SEQ	Groaer Programmspeicher
	50 PROG/50 COMBI/7700 SEQ	Groaer Sequenzerspeicher
[G]	[EXEC]	G Wechsel ausführen

Mit der Funktion MEMORY ALLOCATION kann die interne Speichereinteilung des KORG M1 verändert werden. Bitte gehen Sie mit dieser Funktion sehr vorsichtig um und lesen Sie die folgenden Hinweise sehr sorgfältig:

\* Durch das Wechseln der internen Speichereinteilung können wertvolle Daten verloren gehen. Speichern Sie Ihre intern verwendeten Daten immer zuerst auf einer freien und formatierten RAM CARD.

\* Alle internen Sequenzer Daten gehen verloren, wenn Sie vom "großen Sequenzer Arbeitsspeicher" auf den "großen Programm Arbeitsspeicher" wechseln und bereits mehr als 4400 Noten der insgesamt 7700 Noten Speicherkapazität des Sequenzers verbraucht haben.

\* Alle internen Programm Daten von PRAGRAM# 50-99 gehen verloren, wenn Sie vom "großen Programm Arbeitsspeicher" auf den "großen Sequenzer Arbeitsspeicher" wechseln.

\* Alle internen Kombinations-Programm Daten von COMBINATION PROGRAM # 50 - 99 gehen verloren, wenn Sie vom "großen Programm Arbeitsspeicher" auf den "großen Sequenzer Arbeitsspeicher" wechseln.

\* Drücken Sie die Cursor Taste EXECUTE (G) und anschließend die Cursor Taste YES (G), um die Funktion MEMORY ALLOCATION auszuführen. Drücken Sie die Cursor Taste NO (H), um die Ausführung dieser Funktion abzubrechen.

\* Alle internen Programm Daten von PROGRAM # 00 - 49 werden nochmals auf PROGRAM # 50 - 99 kopiert, wenn Sie vom "großen Sequenzer Arbeitsspeicher" auf den "großen Programm Arbeitsspeicher" wechseln.

\* Alle internen Kombinations-Programm Daten von COMBINATION PROGRAM # 00 - 49 werden nochmals auf PROGRAM#50-99 kopiert, wenn Sie vom "großen Sequenzer Arbeitsspeicher" auf den "großen Programm Arbeitsspeicher" wechseln.

### Function 7 - Page 1 (MIDI DATA DUMP)

MIDI DATA DUMP							
< PROGRAM >						[DUMP]	
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Program	Übertragung aller Programm Parameter
	Combination	Übertragung aller Kombinations Parameter

	Global Data	Übertragung aller GLOBAL Mode Parameter
	SEQ Data	Übertragung aller Sequenzer Daten
	All Data	Übertragung aller Programm, Kombinations, GLOBAL Mode Parameter und Sequenzer Daten
<b>G</b>	[DUMP]	Ausführen der MIDI DUMP Funktion

Mit der Funktion MIDIDATA DUMP können alle internen Parameter und Sequenzer Daten des KORG M1 via MIDI auf einen zweiten KORG M1 übertragen werden.

\* Die Einstellungen der Funktion MIDI FILTERING (Function 5 -Page 2) sind in der Funktion MIDI DATA DUMP unwirksam.

\* Für den Empfang des MIDI DATA DUMP Befehls muß der interne Speicherschutz (MEMORY PROTECT) ausgeschaltet sein (OFF). Ansonsten sind keine weiteren Einstellungen am KORG M1 notwendig.

\* Mit der Cursor Taste PROGRAM (B) kann die Übertragung von Programm Parametern aktiviert werden.

\* Mit der Cursor Taste COMBINATION (B) kann die Übertragung von Kombinations-Parametern aktiviert werden.

\* Mit der Cursor Taste GLOBAL (B) kann die Übertragung von Global Mode Parametern aktiviert werden.

\* Mit der Cursor Taste SEQ (B) kann die Übertragung von Sequenzer Daten aktiviert werden.

\* Mit der Cursor Taste ALL (B) kann die Übertragung aller Programm, Kombinations- und Global Mode Parameter und aller Sequenzer Daten aktiviert werden.

\* Durch Drücken der Cursor Taste DUMP (G) wird der MIDI DATA DUMP ausgeführt.

\* Interne Programm Parameter und Sequenzer Daten des KORG M1 können auf allen externen MIDI Geräten gespeichert werden, die für die Übertragung und den Empfang von MIDI EXCLUSIVE DATEN bestimmt sind (beispielsweise der KORG SQD-8).

### “Großer” Programm Arbeitsspeicher

Daten Typ	Länge der MIDI EXCLUSIVE Meldung
-----------	----------------------------------

PROGRAM (100)	annähernd 16 K
COMBINATION (100)	annähernd 14 K
GLOBAL DATA	annähernd 1 K
SEQUENCE DATA	2 K - 22 K
ALL DATA	33 K - 53 K

### “Großer” Sequenzer Arbeitsspeicher

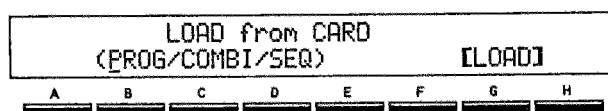
Daten Typ	Länge der MIDI EXCLUSIVE Meldung
-----------	----------------------------------

PROGRAM (50)	annähernd 8 K
COMBINATION (50)	annähernd 7 K
GLOBAL DATA	annähernd 1 K
SEQUENCE DATA	2 K - 37 K
ALL DATA	18 K - 53 K

\* Das KORG M1 behandelt MIDI DUMP Daten wie in dieser Tabelle aufgeführt, wenn sich der gewählte Arbeitsspeicher (MEMORY ALLOCATION) sende- und empfangsseitig unterscheiden.

- \* Programm- und Kombinationsdaten werden empfangsseitig der verfügbaren Speicherkapazität zugeordnet.
- \* Sequenzer Daten können nicht empfangen werden, wenn der empfangsseitig verfügbare Speicherplatz kleiner ist als der Umfang der gesendeten Sequenzerdaten.
- \* Die Funktion MIDI DATA DUMP kann nicht erfolgreich durchgeführt werden, wenn die Funktion MEMORY ALLOCATION des KORG M1 nicht mit der MEMORY ALLOCATION der gesendeten oder empfangenen Daten übereinstimmt.
- \* Auf den letzten Seiten dieses Bedienungshandbuches finden Sie eine Aufstellung aller MIDI EXCLUSIVE Daten.

## Function 8 - Page 1 (LOAD FROM CARD)



<b>[B]</b>	PROG/COMBI	Laden aller Programm und Kombinations Daten (bei Verwendung von CARDS mit PROGR/COMBI oder PROGR/COMBI/SEQ Daten)
	SEQUENCE	Laden aller Song und Pattern Sequenzer Daten (bei Verwendung von CARDS mit SEQ oder PROGR/COMBI/SEQ Daten)
	PROG/COMBI/SEQ	Laden aller Programm, Kombinations und Sequenzer Daten (bei Verwendung von CARDS mit PROGR/COMBI/SEQ Daten)
<b>[G]</b>	[LOAD]	Ausführen der LOAD Funktion

- \* Mit der Funktion LOAD FROM CARD werden die entsprechen CARD Daten in den internen Speicher des KORG M1 geladen.

### **BITTE BEACHTEN SIE:**

Die Durchführung der LOAD FROM CARD Funktion löscht alle entsprechenden intern gespeicherten Daten des KORG M1. Sichern Sie zuvor Ihre internen Daten, indem Sie eine freie und formatierte RAM CARD verwenden.

- \* Die LOAD FROM CARD Funktion kann nicht ausgeführt werden, wenn die MEMORY PROTECT Funktion eingeschaltet ist (siehe Function 6 - Page 1/2/3 MEMORY PROTECT ON/OFF).
- \* Durch Drücken der Cursor Taste LOAD (G) wird die LOAD FROM CARD Funktion aktiviert. Drücken Sie die Cursor Taste YES (G), wenn sie die LOAD Funktion ausführen oder die Cursor Taste NO (H), wenn Sie die LOAD Funktion abbrechen wollen.
- \* Die GLOBAL Parameter (Function 0 - Page 1 und Function 5 - Page 2) werden immer zusammen mit den PROGR/COMBI oder PROGR/COMBI/SEQ Daten geladen und brauchen nicht separat aufgerufen werden.
- \* Wenn das Speicherformat der verwendeten CARD und interner MEMORY ALLOCATION nicht übereinstimmen, wird die LOAD Funktion wie folgt ausgeführt:
- \* Programme und Kombinationen werden entsprechend der verwendeten MEMORY ALLOCATION empfangen und zugeordnet.
- \* Nach der Übertragung werden CARD Programme (C00 - C99) als interne Programme (I00 - I99) angezeigt.
- \* Sequenzer Daten können nicht empfangen werden, wenn der empfangsseitig verfügbare Speicherplatz kleiner ist als der Umfang der gesendeten Sequenzerdaten.

\* Siehe FORMAT CARD (Function 9 - Page 2) und Seite 12 dieses Bedienungshandbuchs unter "interne Speicherverwaltung".

## Function 9 - Page 1 (SAVE TO CARD)

SAVE to CARD							
( PROG/COMBI ) [SAVE]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	PROG/COMBI	Speichern aller Programm und Kombinations Daten (bei Verwendung von CARDS mit PROGR/COMBI oder PROGR/COMBI/SEQ Daten)
	SEQUENCE	Speichern aller Song und Pattern Sequenzer Daten (bei Verwendung von CARDS mit SEQ oder PROGR/COMBI/SEQ Daten)
	PROG/COMBI/SEQ	Speichern aller Programm, Kombinations und Sequenzer Daten (bei Verwendung von CARDS mit PROGR/COMBI/SEQ Daten)
[G]	[SAVE]	Ausführen der SAVE Funktion

\* Mit der Funktion SAVE TO CARD können intern gespeicherte Daten des KORG M1 auf RAM CARDS gespeichert werden.

\* Neue RAM CARDS müssen zuvor über die Funktion FORMAT CARD (Function 9 - Page 2) formatiert werden.

### BITTE BEACHTEN SIE:

Die Durchführung der SAVE TO CARD Funktion löscht alle entsprechenden gespeicherten Daten der verwendeten RAM CARD. Sichern Sie Ihre RAM CARD Daten, indem Sie eine freie und formatierte RAM CARD verwenden.

\* Die SAVE TO CARD Funktion kann nicht ausgeführt werden, wenn die interne MEMORY PROTECT Funktion und der Schreibschutzschalter der RAM CARD eingeschaltet ist (siehe Function 6 - Page 1/2/3 MEMORY PROTECT ON/OFF).

\* Durch Drücken der Cursor Taste SAVE (G) wird die SAVE TO CARD Funktion aktiviert. Drücken Sie die Cursor Taste YES (G), wenn sie die SAVE Funktion ausführen oder die Cursor Taste NO (H), wenn Sie die SAVE Funktion abbrechen wollen.

\* Die GLOBAL Parameter (Function 0 - Page 1 und Function 5 - Page 2) werden immer zusammen mit den PROGR/COMBI oder PROGR/COMBI/SEQ Daten gespeichert und brauchen nicht separat aufgerufen werden.

\* Wenn das Speicherformat der verwendeten CARD und interner MEMORY ALLOCATION nicht übereinstimmen, wird die SAVE Funktion wie folgt ausgeführt:

\* Programme und Kombinationen werden entsprechend der verwendeten MEMORY ALLOCATION übertragen und zugeordnet.

\* Nach der Übertragung werden interne Programme (I00 - I99) als CARD Programme (C00 - C99) angezeigt.

\* Sequenzer Daten können nicht übertragen werden, wenn der empfangsseitig verfügbare CARD Speicherplatz kleiner ist als der Umfang der gesendeten internen Sequenzerdaten.

\* Siehe FORMAT CARD (Function 9 - Page 2) und Seite 19 dieses Bedienungshandbuchs unter "interne Speicherverwaltung".

## Function 9 - Page 2 (FORMAT CARD)

FORMAT CARD							
(50PROG/50COMBI/4200SEQ) [FORMAT]							
A	B	C	D	E	F	G	H

<b>B</b>	100PROG/100COMBI	Wählen des PROG/COMBI Card Formats
	7700STEP SEQUENCE	Wählen des SEQ Card Formats
	50PROG/50COMBI/4200SEQ	Wählen des PROG/COMBI/SEQ Card Formats
<b>G</b>	[FORMAT]	Ausführen der FORMAT Funktion

\* Mit der Funktion FORMAT CARD wählen Sie das gewünschte Speicher Format der verwendeten RAM CARD (siehe hierzu auch Seite 19 und 20 dieses Bedienungshandbuchs unter "unterschiedliche Speicherformate der MEMORY CARDS).

\* Verwenden Sie ausschließlich die KORG RAM CARD MCR-03 (256 KBytes).

\* Neue RAM CARDS müssen vor der ersten Verwendung immer zuerst formatiert werden.

---

**BITTE BEACHTEN SIE:**

Die Durchführung der FORMAT CARD Funktion löscht alle entsprechenden gespeicherten Daten der verwendeten RAM CARD.

Sichern Sie Ihre RAM CARD Daten, indem Sie eine freie und formatierte RAM CARD verwenden.

---

\* Durch Drücken der Cursor Taste FORMAT (G) wird die FORMAT CARD Funktion aktiviert. Drücken Sie die Cursor Taste YES (G), wenn sie die FORMAT CARD Funktion ausführen oder die Cursor Taste NO (H), wenn Sie die FORMAT CARD Funktion abbrechen wollen.

# ÜBERSICHT ZU DEN MIDI SYSTEM EXCLUSIV DATEN

## 1. TRANSMITTED DATA

### 1-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description	ENA
1000 nnnn	0kkk kkkk	0100 0000	Note Off kkk kkkk=24~108 (61Key + Transpose)	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On kkk kkkk=24~108 (61Key + Transpose) vvv vvvv=10~127	A
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Pitch Modulation (Joy Stick(+Y))	C
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vvvv	VDF Modulation (Joy Stick(-Y))	C
1011 nnnn	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB) (E.Slider, A. Pedal) *1	E
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume (Assignable Pedal)	C
1011 nnnn	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB) (E.Slider, A. Pedal) *1	E
1011 nnnn	0100 0000	0000 0000	Damper Off (Damper Pedal)	C
1011 nnnn	0100 0000	0111 1111	Damper On (Damper Pedal)	C
1011 nnnn	0110 0000	0000 0000	Data Increment (UP Switch) *1	E
1011 nnnn	0110 0001	0000 0000	Data Decrement (DOWN Switch) *1	E
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	Control Data (Seq. Recorded Data) *3 ccc cccc=00~101	Q
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	Program Change (Program or Combi) *2	P
1101 nnnn	0vvv vvvv	---- ----	Channel Pressure (After Touch)	C
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bender Change (Joy Stick(X)) *3	C

nnnn : MIDI Channel No. (0~15) Usually Global Channel. When using Sequencer, each track's channel.

ENA = A : Always Enable

C : Enable when Control is On

P : Enable when Program is On

E : Enable when Exclusive is On

Q : Enable only when Sequencer is Playing(T).Recording(R)

\*1 : Prog. E. Prog. Combi. E. Combi Mode Only

\*2 : When Memory Allocation = L. Prog ..... ppp pppp=0~99

- - - - - = L. Seq. .... ppp pppp=0~49

\*3 : Only Seq. Recorded Data use all c=0~101 area

### 1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status	Second	Third	Description
1111 0010	0111 1111	0hhh hhhh	Song Position Pointer 111 1111 : Least significant hhh hhhh : Most significant
1111 0011	000s ssss	---- ----	Song Select s ssss : Song No. = 0~19 (10~19:Card)

Transmits when in Sequencer Mode (Internal Clock)

### 1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description
1111 1000	Timing Clock *4
1111 1010	Start *4
1111 1011	Continue *4
1111 1100	Stop *4
1111 1110	Active Sensing

\*4 : Transmits when in Sequencer Mode (Internal Clock)

### 1-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (DEVICE INQUIRY)

Byte (Hex)	Description
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS
0111 1110 (7E)	NON REALTIME MESSAGE
0000 **** (0*)	MIDI GLOBAL CHANNEL ( DEVICE ID )
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0010 (02)	IDENTITY REPLY
0100 0010 (42)	KORG ID (MANUFACTURERS ID)
0001 1001 (19)	M1 ID (FAMILY CODE(LSB))
0000 0000 (00)	( - - (MSB))
0000 0000 (00)	(MEMBER CODE(LSB))
0000 0000 (00)	( - - (MSB))
0*** **** (**)	ROM No. 1~ (Minor Ver.(LSB))
0000 0000 (00)	( - - (MSB))
0*** **** (**)	SOFT VER. 1~ (Major Ver.(LSB))
0000 0000 (00)	( - - (MSB))
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

Transmits when INQUIRY MESSAGE REQUEST Received

### 1-5 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

#### M1 SYSTEM EXCLUSIVE

1st Byte = 1111 0000 (F0) : Exclusive Status  
2nd Byte = 0100 0010 (42) : KORG ID  
3rd Byte = 0011 nnnn (3n) : Format ID n:Global ch.  
4th Byte = 0001 1001 (19) : M1 ID  
5th Byte = 0fff ffff (ff) : Function Code  
6th Byte = 0ddd dddd (dd) : Data

EX. Header

LastByte = 1111 0111 (F7) : End of Exclusive ..... EOF

#### Function Code List

Func	Description	R	C	D	E
42	MODE DATA	○			
47	ALL DRUM SOUND(PCM CARD) NAME	○			
45	ALL MULTISOUND(PCM CARD) NAME	○			
4E	MODE CHANGE		○		
41	PARAMETER CHANGE		○		
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○		
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	
49	COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○		
4D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○	○	
48	ALL SEQUENCE DATA DUMP	○	○	○	
51	GLOBAL DATA DUMP	○	○	○	
50	ALL DATA(GLB. CMB. PRG. SEQ) DUMP	○	○	○	
26	RECEIVED MESSAGE FORMAT ERROR	○			○
23	DATA LOAD COMPLETED				○
24	DATA LOAD ERROR				○
21	WRITE COMPLETED				○
22	WRITE ERROR				○

Transmit when

R : Request Message is received

C : Mode or No. is changed by SW

D : Data dump by SW  
( Doesn't respond to  
Exclusive On. Off)

E : EX. Message is received



# ÜBERSICHT ZU DEN MIDI SYSTEM EXCLUSIV DATEN

## 2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

### 2-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description	ENA
1000 nnnn	0kkk kkkk	0xxx xxxx	Note Off	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note Off	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On vvv vvvv=1-127	A
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Pitch Modulation	C
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vvvv	VDF Modulation	C
1011 nnnn	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB) *1.3	E
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume	C
1011 nnnn	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB) *1.3	E
1011 nnnn	0100 0000	00xx xxxx	Damper Off	C
1011 nnnn	0100 0000	01xx xxxx	Damper On	C
1011 nnnn	0110 0000	0000 0000	DATA Increment *1.3	E
1011 nnnn	0110 0001	0000 0000	DATA Decrement *1.3	E
1011 nnnn	0110 0100	0000 0001	RPC Parameter No. (LSB) (M. Tune) *3	E
1011 nnnn	0110 0101	0000 0000	RPC Parameter No. (MSB) (M. Tune) *3	E
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	Control Data (For Seq. Recording) ccc cccc=00~101	Q
1011 nnnn	0111 1010	0000 0000	Local Control Off	A
1011 nnnn	0111 1010	0111 1111	Local Control On	A
1011 nnnn	0111 1011	0000 0000	All Notes Off	A
1011 nnnn	0111 110x	0000 0000	(All Notes Off)	A
1011 nnnn	0111 1110	000m mmmm	(All Notes Off) m mmmm=0~16	A
1011 nnnn	0111 1111	0000 0000	(All Notes Off)	A
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	Program Combination Change *2.3	P
1101 nnnn	0vvv vvvv	---- ----	Channel Pressure (After Touch)	C
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bender Change	C

x : Random

ENA ..... Same as TRANSMITTED DATA

\*1 : Prog. E. Prog. Combi. E. Combi Mode Only

\*2 : Memory Alloc. =L. Prog. .... Data beyond value of 99 are assigned a new value by subtracting 100.  
ex. 100→00, 127→27

Memory Alloc. =L. Seg. .... Data beyond value of 49 are assigned a new value by subtracting 50,  
until the value is less than 50. ex. 50→00, 127→27

\*3 : After Processing (While Exclusive On).

Transmits Exclusive Message[DATA LOAD COMPLETED]or[DATA LOAD ERROR]

### 2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status	Second	Third	Description
1111 0010	0111 1111	0hhh hhhh	Song Position Pointer 111 1111 : Least significant hhh hhhh : Most significant
1111 0011	000s ssss	---- ----	Song Select s ssss : Song No. = 0~19 (10~19:Card)

Receive when in Sequencer Mode (External Clock)

### 2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description
1111 1000	Timing Clock *4
1111 1010	Start *4
1111 1011	Continue *4
1111 1100	Stop *4
1111 1110	Active Sensing

\*4 : Receive when in Sequencer Mode (External Clock)

### 2-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (DEVICE INQUIRY)

Byte	Description
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS
0111 1110 (7E)	NON REALTIME MESSAGE
0*** **** (**)	MIDI CHANNEL (DEVICE ID)*5
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0001 (01)	INQUIRY REQUEST
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

\*5 = 0~F : Receive if Global Channel

= 7F : Receive any Channel

### 2-5 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

\* Not received when Sequencer is playing, recording

#### Function Code List

Func	Description	G	C	P	S
12	MODE REQUEST	○	○	○	○
1F	ALL DRUM SOUND(PCM CARD) NAME DUMP REQUEST	○	○	○	○
16	ALL MULTISOUND(PCM CARD) NAME DUMP REQUEST	○	○	○	○
10	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○
1C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	○	○
19	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	○	○
1D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	○	○
18	ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	○
0E	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	○
0F	ALL DATA(GLOBAL, COMBI, PROG, SEQ.) DUMP REQUEST	◎	○	○	○
11	PROGRAM WRITE REQUEST	○	○	○	○
1A	COMBINATION WRITE REQUEST	○	○	○	○
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	○
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	◎	○	○	○
49	COMBINATION PARAMETER DUMP	◎	○	○	○
4D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP	◎	○	○	○
48	ALL SEQUENCE DATA DUMP	◎	○	○	○
51	GLOBAL DATA DUMP	◎	○	○	○
50	ALL DATA(GLOBAL, COMBI, PROG, SEQ.) DUMP	◎	○	○	○
4E	MODE CHANGE	○	○	○	○
41	PARAMETER CHANGE	○	○	○	○

Received when in

G : GLOBAL MODE

(◎:Does not respond to  
Exclusive On, Off in  
DATA DUMP Page)

C : COMBI. E. COMBI MODE

P : PROG. E. PROG MODE

S : SEQUENCER MODE

# ÜBERSICHT ZU DEN MIDI SYSTEM EXCLUSIV DATEN

## 3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT

R : Receive, T : Transmit

### (1) MODE REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0001 0010	MODE REQUEST 12H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=42 message.

### (2) PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0001 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 10H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=40 message. or transmits Func=24 message.

### (3) ALL DRUM SOUND(PCM Card) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0001 1111	ALL DRUM SOUND(Card) NAME DUMP REQ. 1FH
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=47 message. or transmits Func=24 message.

### (4) ALL MULTISOUND(PCM Card) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0001 0110	ALL MULTISOUND(Card) NAME DUMP REQ. 16H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=45 message. or transmits Func=24 message.

### (5) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0001 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 1CH
0000 000c	Bank (See NOTE 3-1)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=4C message. or transmits Func=24 message.

### (6) COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0001 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST 19H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=49 message. or transmits Func=24 message.

### (7) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0001 1101	ALL COMBI. PARAMETER DUMP REQUEST 1DH
0000 000c	Bank (See NOTE 3-1)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=4D message. or transmits Func=24 message.

### (8) ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0001 1000	ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST 18H
0000 000c	Bank (See NOTE 3-1)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=48 message. or transmits Func=24 message.

### (9) GLOBAL DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0000 1110	GLOBAL DATA DUMP REQUEST 0EH
0000 000c	Bank (See NOTE 3-1)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=51 message. or transmits Func=24 message.

### (10) ALL DATA(GLOBAL, COMBI, PROG, SEQ.) DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0000 1111	ALL DATA(GLB, CMB, PRG, SEQ.) DUMP REQ. 0FH
0000 000c	Bank (See NOTE 3-1)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=50 message. or transmits Func=24 message.

### (11) PROGRAM WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0001 0001	PROGRAM WRITE REQUEST 11H
0000 000c	Bank (See NOTE 3-1)
0ppp pppp	Write Program No. (0-99 or 0-49)
1111 0111	EOX

Receives this message, and writes the data and transmits Func=21 message. or transmits Func=22 message.

### (12) COMBINATION WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0001 1010	COMBINATION WRITE REQUEST 1AH
0000 000c	Bank (See NOTE 3-1)
0ppp pppp	Write Combination No. (0-99 or 0-49)
1111 0111	EOX

Received this message, and writes the data and transmits Func=21 message. or transmits Func=22 message.

### (13) PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0100 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP 40H
0ddd dddd	Data (See NOTE 6)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.

Receives Func=10 message, and transmits this message & data.

When changing the program no. by SW, transmits this message & data.

## ÜBERSICHT ZU DEN MIDI SYSTEM EXCLUSIV DATEN

### (14) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP 4CH
0000 00mc	Mem. Allocation. Bank (See NOTE3-1.3-2)
0ddd dddd	Data (See NOTE 7)
...	...
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.  
Receives Func=1C message, and transmits this message & data.  
Transmits this message & data by DATA DUMP.

### (15) COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP 49H
0ddd dddd	Data (See NOTE 8)
...	...
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.  
Receives Func=19 message, and transmits this message & data.  
When changing the Combi no. by SW, transmits this message & data.

### (16) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 1101	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP 4DH
0000 00mc	Mem. Allocation. Bank (See NOTE3-1.3-2)
0ddd dddd	Data (See NOTE 9)
...	...
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.  
Receives Func=1D message, and transmits this message & data.  
Transmits this message & data by DATA DUMP.

### (17) ALL SEQUENCE DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 1000	ALL SEQUENCE DATA DUMP 48H
0000 000c	Bank (See NOTE 3-1)
0sss ssss	Seq. Data Size (See NOTE 10-1)
...	...
0ddd dddd	Control Data (See NOTE 10-2)
...	...
0ddd dddd	Sequence Data (See NOTE 10-3)
...	...
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.  
Receives Func=18 message, and transmits this message & data.  
Transmits this message & data by DATA DUMP.

### (18) GLOBAL DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0101 0001	GLOBAL DATA DUMP 51H
0000 000c	Bank (See NOTE 3-1)
0ddd dddd	Data (See NOTE 11)
...	...
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.  
Receives Func=0E message, and transmits this message & data. Transmits this message & data by DATA DUMP.

### (19) ALL DATA(GLOBAL.COMBI.PROG.SEQ.) DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0101 0000	ALL DATA(GLBL.COMBI.PROG.SEQ.) DUMP 50H
0000 00mc	Mem. Allocation. Bank (See NOTE3-1.3-2)
0sss ssss	Seq. Data Size (See NOTE 10-1)
...	...
0ddd dddd	Data (See NOTE 12)
...	...
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.  
Receives Func=0F message, and transmits this message & data. Transmit this message & data by DATA DUMP.

### (20) MODE CHANGE R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 1110	MODE CHANGE 4EH
000b 0mmm	Mode Data (See NOTE 1.2)
000b 00mc	Mem. Alloc. Bank (See NOTE 2.3-2.3-1)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and changes the Mode. Bank and transmits Func=23 message. or transmits Func=24.

When changing the Mode by SW, transmits this message & data(b of Mode=0, b of Bank=1).  
When changing the Mem. Alloc by SW, transmits this message & data (b of Bank & Mode=1).  
When changing the Bank by SW, transmits this message & data(b of Mode=1, b of Bank=0).

### (21) PARAMETER CHANGE R, T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 0001	PARAMETER CHANGE 41H
0ppp pppp	Parameter Page (See TABLE 5.6)
0000 pppp	Parameter Position (See TABLE 5.6)
0vvv vvvv	Value (LSB bit6-0) (See NOTE 13)
0vvv vvvv	Value (MSB bit15-7) (See NOTE 13)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 message. or transmits Func=24 message.  
When changing the parameter no. by SW, and transmits this message & data.

### (22) ALL DRUM SOUND(PCM Card) NAME T

Byte	Description
F0.42.3n.19	EXCLUSIVE HEADER
0100 0111	ALL DRUM SOUND(PCM Card) NAME 47H
0sss ssss	Sound Number (See NOTE 14)
0ddd dddd	Data (See NOTE 14)
...	...
1111 0111	EOX

Receives Func=1F message, and transmits this message & data. or transmits Func=24 message.

# ÜBERSICHT ZU DEN MIDI SYSTEM EXCLUSIV DATEN

## (23) ALL MULTISOUND(PCM Card) NAME T

Byte	Description
FO. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0100 0101	ALL MULTISOUND(PCM Card) NAME 45H
0sss ssss	Multi Sound Number (See NOTE 15)
0ddd dddd	Data (See NOTE 15)
...	...
1111 0111	EOX

Receives Func=16 message, and transmits this message & data. or transmits Func=24 message.

## (24) MODE DATA T

Byte	Description
FO. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0100 0010	MODE DATA 42H
0000 0mmm	Mode Data (See NOTE 1)
0000 000m	Memory Allocation (See NOTE 3-2)
0011 00mm	Card Variation (See NOTE 4)
0000 00cc	PCM Card Variation (See NOTE 5)
1111 0111	EOX

Receives Func=12 message, and transmits this message & data.

## (25) MIDI IN DATA FORMAT ERROR T

Byte	Description
FO. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0010 0110	MIDI IN DATA FORMAT ERROR 26H
1111 0111	EOX

Transmits this message when there is an error in the MIDI IN message (ex.data length).

## (26) DATA LOAD COMPLETED T

Byte	Description
FO. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0010 0011	DATA LOAD COMPLETED 23H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have been completed.

## (27) DATA LOAD ERROR T

Byte	Description
FO. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0010 0100	DATA LOAD ERROR 24H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have not been completed(ex. protected).

## (28) WRITE COMPLETED T

Byte	Description
FO. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0010 0001	WRITE COMPLETED 21H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has been completed.

## (29) WRITE ERROR T

Byte	Description
FO. 42. 3n. 19	EXCLUSIVE HEADER
0010 0010	WRITE ERROR 22H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has been completed.

NOTE 1 : mm = 0 : COMBINATION 3 : EDIT PROG.  
1 : EDIT COMBI. 4 : GLOBAL  
2 : PROGRAM 6 : SEQUENCER

NOTE 2 : b = 0 : Change the Mode,Bank  
= 1 : Don't change the Mode,Bank

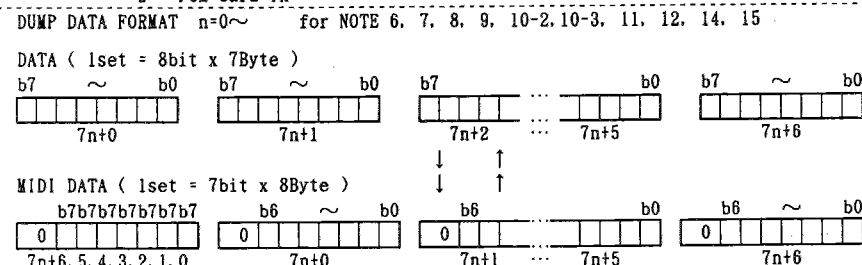
NOTE 3-1 : c = 0 ..... Internal  
= 1 ..... Card

NOTE 3-2 : m = 0 ..... 100Combination & 100Program  
= 1 ..... 50 - & 50 -

NOTE 4 : 1l, mm = 0.0 : Card Off  
= 0.1 : NG Card (ROM)  
= 0.2 : - - (RAM)

1l = 1 : ROM Card mm = 0 : G1b. +100:100  
= 2 : RAM Card (Protect Off) = 1 : G1b. + 50: 50+Seq.  
= 3 : - - ( - On ) = 2 : Sequencer

NOTE 5 : cc = 0 : Card Off  
= 1 : NG Card  
= 2 : PCM Card In



NOTE 6 : PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT ( See TABLE 1 )

[Parameter No. 00], ....., [Parameter No. 142]

143Byte = 7x20+3 → 8x20+(1+3) = 164Byte

NOTE 7 : ALL PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT

[Prog. No. 00 (143Byte)], ....., [Prog. No. 99 or 49 (143Byte)]

Mem. Alloc = L. Prog : 14300Byte = 7x2042+6 → 8x2042+(1+6) = 16343Byte (5.2Sec)  
= L. Seq. : 7150Byte = 7x1021+3 → 8x1021+(1+3) = 8172Byte (2.6Sec)

NOTE 8 : COMBINATION PARAMETER DUMP FORMAT ( See TABLE 2 )

[Parameter No. 00], ....., [Parameter No. 123]

124Byte = 7x17+5 → 8x17+(1+5) = 142Byte

NOTE 9 : ALL COMBINATION PARAMETER DUMP FORMAT

[Combi. No. 00 (124Byte)], ....., [Combi. No. 99 or 49 (124Byte)]

Mem. Alloc = L. Prog : 12400Byte = 7x1771+3 → 8x1771+(1+3) = 14172Byte (4.5Sec)  
= L. Seq. : 6200Byte = 7x 885+5 → 8x 885+(1+5) = 7086Byte (2.3Sec)

# ÜBERSICHT ZU DEN MIDI SYSTEM EXCLUSIV DATEN

NOTE 10 : ALL SEQUENCE DATA DUMP FORMAT ( See TABLE 4 )

10-1 : Sequence Data Size 2Byte

[Data Size (bit6-0)],  
[Data Size (bit12-7)]

10-2 : Control Data Dump Format (1522Byte)

[Control Data (Song Size(96) x 10 = 960Byte)],  
[Pattern Data (200Byte)],  
[Song0-Track1 Address(2Byte)], ..., [Song0-Track8 Addr],  
[Song1-Track1 Addr], ..., [Song9-Track8 Addr](160Byte),  
[Pattern0 Addr(2Byte)], ..., [Pattern99 Addr](200Byte),  
[Pattern End Addr (2Byte )]

10-3 : Sequence Data Dump Format

[Sequence 1st Data(4Byte)], ..., [Seq. nth Data]  
n : Seq. Data Size = 0 ~ 4400 (Mem. Alloc = L. Prog)  
= 0 ~ 7700 (Mem. Alloc = L. Seq., Seq. Card)  
= 0 ~ 4200 (Prog. Combi. Seq. Card)  
1522Byte+4x[Seq. Data Size]Byte = 7xA+B → 8xA+(1+B)Byte  
∴ 10-1.10-2.10-3 = 2+8xA+(1+B)Byte

NOTE 11 : GLOBAL DATA DUMP FORMAT ( See TABLE 3 )

[Global Data (19+2Byte)],  
[Drum Kit Data (7x120Byte)]

21+840Byte = 7x123+0 → 8x123 = 984Byte

NOTE 12 : ALL DATA (GLOBAL, COMBI, PROG, SEQ) DUMP FORMAT

[Global Data] (See NOTE 11),  
[All Combination Parameter Data] (See NOTE 9),  
[All Program Parameter Data] (See NOTE 7),  
[All Sequence Data] (See NOTE 10-2.10-3)

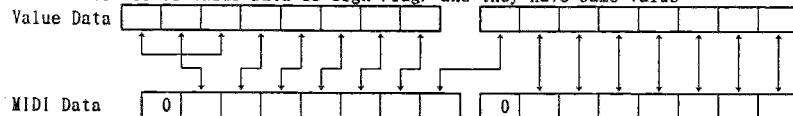
Mem. Alloc = L. Prog : 861+12400+14300+1522+4x[Seq. Data Size]Byte = 7xC+D  
→ 8xC+(1+D)Byte (10.7~17.1Sec)

= L. Seq. : 861+ 6200+ 7150+1522+4x[Seq. Data Size]Byte = 7xE+F  
→ 8xE+(1+F)Byte ( 5.8~17.0Sec)

Prog. Comb. Seq. Card : 861+ 6200+ 7150+1522+4x[Seq. Data Size]Byte = 7xG+H  
→ 8xG+(1+H)Byte ( 5.8~11.9Sec)

NOTE 13 : VALUE DATA FORMAT

Bit15-13 of Value Data is Sign Flag, and they have same value



NOTE 14 : ALL DRUM SOUND(PCM Card) NAME DATA FORMAT

[Drum Sound 1 Name (10Byte)], ..., [Drum Sound n Name (10Byte)]  
n : Drum Sound Number

NOTE 15 : ALL MULTISOUND(PCM Card) NAME DATA FORMAT

[Multisound 1 Name (10Byte)], ..., [Multisound n Name (10Byte)]  
n : Multisound Number

## PROGRAM PARAMETER ( TABLE 1 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	PROGRAM NAME (Head)	20~7F : ' ' ~ '←'
09	PROGRAM NAME (Tail)	
OSCILLATOR		
10	OSCILLATOR MODE	0.1.2 *2
11	ASSIGN HOLD	bit0=0:POL. =1:MON bit1=0:OFF. =1:ON
12	OSC-1 MULTISOUND	00~94:Int. 95~:Card
13	OSC-1 OCTAVE	FF~01 : 16'~4'
14	OSC-2 MULTISOUND	00~94:Int. 95~:Card
15	OSC-2 OCTAVE	FF~01 : 16'~4'
16	INTERVAL	F4~0C : -12~12
17	DETUNE	CE~32 : -50~50
18	DELAY START	00~63
PITCH MG		
19	WAVE FORM	bit1.0=0.1.2.3 *3
	OSC-1 MG ENABLE	bit5=0:OFF. =1:ON
	OSC-2 MG ENABLE	bit6=0:OFF. =1:ON
	KEY SYNC	bit7=0:OFF. =1:ON
20	FREQUENCY	00~63
21	DELAY	00~63
22	INTENSITY	00~63
CUTOFF MG		
23	WAVE FORM	bit1.0=0.1.2.3 *3
	OSC-1 MG ENABLE	bit5=0:OFF. =1:ON
	OSC-2 MG ENABLE	bit6=0:OFF. =1:ON
	KEY SYNC	bit7=0:OFF. =1:ON
24	FREQUENCY	00~63
25	DELAY	00~63
26	INTENSITY	00~63
AFTER TOUCH		
27	PITCH	F4~0C : -12~12
28	PITCH MG	00~63
29	VDF CUTOFF	9D~63 : -99~99
30	VDF MG	00~63
31	VDA AMPLITUDE	9D~63 : -99~99
JOY STICK		
32	PITCH BEND	F4~0C : -12~12
33	VDF SWEEP INT.	9D~63 : -99~99
34	PITCH MG INT.	00~63
35	PITCH MG FREQUENCY	00~03
36	VDF MG INT.	00~63
37	VDF MG FREQUENCY	00~03
EFFECT PARAMETER		
38		*11
62		

\*1 : bit0 : ATTACK TIME SW =0:OFF, =1:ON  
bit1 : DECAY TIME  
bit2 : SLOPE TIME  
bit3 : RELEASE TIME  
bit4 : ATTACK TIME POLARITY =0:+, =1:-  
bit5 : DECAY TIME  
bit6 : SLOPE TIME  
bit7 : RELEASE TIME

OSC-1 PITCH EG		
63	START LEVEL	9D~63 : -99~99
64	ATTACK TIME	00~63
65	ATTACK LEVEL	9D~63 : -99~99
66	DECAY TIME	00~63
67	RELEASE TIME	00~63
68	RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99
69	TIME VELOCITY SENS	9D~63 : -99~99
70	LEVEL VELOCITY SENS	9D~63 : -99~99
VDF-1		
71	CUTOFF VALUE	00~63
72	KBD TRACK CENTER	00~7F : C-1~G9
73	CUTOFF KBD TRACK	9D~63 : -99~99
74	EG INTENSITY	00~63
75	EG TIME KBD TRACK	00~63
76	EG TIME VEL. SENS	00~63
77	EG INT. VEL. SENS	9D~63 : -99~99
VDF-1 EG		
78	ATTACK TIME	00~63
79	ATTACK LEVEL	9D~63 : -99~99
80	DECAY TIME	00~63
81	BREAK POINT	9D~63 : -99~99
82	SLOPE TIME	00~63
83	SUSTAIN LEVEL	9D~63 : -99~99
84	RELEASE TIME	00~63
85	RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99
VDA-1		
86	OSCILLATOR LEVEL	00~63
87	KBD TRACK CENTER	00~7F : C-1~G9
88	AMP. KBD TRACK INT.	9D~63 : -99~99
89	AMP. VELOCITY SENS	9D~63 : -99~99
90	EG TIME KBD TRACK	00~63
91	EG TIME VEL. SENS	00~63
VDA-1 EG		
92	ATTACK TIME	00~63
93	ATTACK LEVEL	00~63
94	DECAY TIME	00~63
95	BREAK POINT	00~63
96	SLOPE TIME	00~63
97	SUSTAIN LEVEL	00~63
98	RELEASE TIME	00~63
OSC-1 EG TIME KBD TRACK. VEL. SW & POLARITY		
99	F. EG TIME K.T SW&POL	bit7~0 *1
100	F. EG TIME VEL. SW&POL	bit7~0 *1
101	A. EG TIME K.T SW&POL	bit7~0 *1
102	A. EG TIME VEL. SW&POL	bit7~0 *1
OSC-2 PARAMETER		
103	SAME AS OSC-1(63~102)	
142		

\*2 : 0 : SINGLE  
1 : DOUBLE  
2 : DRUM  
\*3 : 0 : TRIANGLE (▲)  
1 : UP SAW (▲)  
2 : DOWN SAW (▼)  
3 : RECTANGLE (■)

# ÜBERSICHT ZU DEN MIDI SYSTEM EXCLUSIV DATEN

COMBINATION PARAMETER  
( TABLE 2 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
COMBINATION CONTROLLER		
00	COMBI. NAME (Head)	20~7F : ' ' ~ ' ' ~
09	COMBI. NAME (Tail)	
10	COMBINATION TYPE	00~04 *4
EFFECT PARAMETER		
11		*11
35		
TIMBRE 1 PARAMETER		
36	PROGRAM NO.	00~C7 : 100~C99
37	OUTPUT LEVEL	00~63
38	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
39	DETUNE	CE~32 : -50~50
40	TIMBRE. INST	bit7=0:TIM. =1:INS
	PAN	bit3~0 : 0~0D *5
41	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~G9
42	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~G9
43	VEL. WINDOW TOP	01~7F
44	VEL. WINDOW BOTTOM	01~7F
45	CONTROL FILTER	bit3~0 *6
46	TIMBRE. ON. OFF	bit4=0:ON. =1:OFF
	MIDI CHANNEL	bit3~0 : 1~16
TIMBRE 2~8 PARAMETER		
47	SAME AS TIMBRE 1(36~46) x 7	
123		

\*4 : 0 : SINGLE  
1 : LAYER  
2 : SPLIT  
3 : VEL. SW  
4 : MULTI

A B  
\*5 : 00 : 10:00  
0A : 00:10  
0B : C  
0C : C+D  
0D : D

\*6 : bit0 : PROGRAM CHANGE =0:DIS. =1:ENA  
bit1 : AFTER TOUCH  
bit2 : CONTROL CHANGE  
bit3 : DAMPER

GLOBAL PARAMETER  
( TABLE 3 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
GLOBAL PARAMETER		
00	MASTER TUNE	CE~32 : -50~50
01	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
02	DAMPER POLARITY	0. 1 : 1. 2. 3.
03	ASSIGNABLE CV 1	00~09 *7
04	ASSIGNABLE CV 2	00~09 *7
05	SCALE TYPE	00~04 *8
06	PURE TYPE KEY	00~0B : C~B
07	USER SCALE	CE~32 : -50~50
18		
19	( NUL )	00
20	( NUL )	00
DRUM KIT1-INST1		
21	SOUND NO.	00.01~2C:OFF.01~44
22	KEY	00~7F : C-1~G9
23	PAN	00~0D *5
24	TUNE	88~78:-120~120
25	LEVEL	9D~63 : -99~99
26	DECAY	9D~63 : -99~99
27	( NUL )	00
DRUM KIT1-INST2 ~ DRUM KIT4-INST30		
28	SAME AS DRUM KIT1-1(21~27) x(30x4-1)	
860		

\*7 : 0 : PROGRAM(COMBINATION) UP  
1 : - DOWN  
2 : SEQUENCER START/STOP  
3 : EFFECT SWITCH 1  
4 : - 2  
5 : VOLUME  
6 : VDF CUTOFF  
7 : EFFECT CONTROL 1  
8 : - 2  
9 : EDIT SLIDER

\*8 : 0 : EQUAL  
1 : RANDOM  
2 : PURE MAJOR  
3 : PURE MINOR  
4 : USER PROGRAM

SEQUENCER CONTROL DATA

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
SONG 0 CONTROL DATA		
00	MIDI Channel (Tr. 1)	00~0F : 1~16
07	MIDI Channel (Tr. 8)	
08	STATUS (Tr. 1)	00~03 *9
15	STATUS (Tr. 8)	
16	BEAT	02~06 : 2 ~ 6
17	TEMPO	28~D0 : 40~208
18	PROTECT (Tr. 1)	bit0=0:ENA. =1:DIS
	PROTECT (Tr. 8)	bit7
19	NEXT SONG NO.	00~14:11~C10.OFF
20	SONG NAME (Head)	20~7F : ' ' ~ ' ' ~
29	SONG NAME (Tail)	
30	( NUL )	
31	EFFECT PARAMETER	*11
55		
TRACK 1 CONTROL DATA		
56	PROGRAM NO.	00~C7 : 100~C99
57	OUTPUT LEVEL	00~63
58	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
59	DETUNE	CE~32 : -50~50
60	PAN	00~0D *5
TRACK 2~8 CONTROL DATA		
61	SAME AS TRACK 1(56~60) x 7	
95		
SONG 1~9 CONTROL DATA		
96	SAME AS SONG 0(00~95) x 9	
959		
PATTERN 0 CONTROL DATA		
960	BEAT	02~06 : 2 ~ 6
961	LENGTH	01~08 : 1 ~ 8
PATTERN 1~99 CONTROL DATA		
962	SAME AS PATTERN 0(960.961) x 99	
1159		
SONGO-TRACK1 DATA ADDRESS		
1160	DATA ADDRESS(LSB)	
1161	(MSB)	0000 (Start Addr)
SONGO-TRACK2 ~ SONG9-TRACK8 DATA ADDRESS		
1162	SAME AS SONG0-TRACK1 ADDRESS(1160.1161) x (8x10-1)	
1319		
PATTERN 0 DATA ADDRESS		
1320	DATA ADDRESS (LSB)	
1321	(MSB)	
PATTERN 1 ~ PATTERN 99 DATA ADDRESS		
1322	SAME AS PATTERN 0(1320.1321)	
1519		

( TABLE 4 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
1520	End Pattern Addr(L)	
1521	(H)	
SEQUENCE DATA		
SEQUENCE DATA 1		
1522	DATA (1-L)	*10
1523	DATA (1-H)	*10
1524	DATA (2-L)	*10
1525	DATA (2-H)	*10
SEQUENCE DATA 2 ~		
1526	SAME AS SEQUENCE DATA 1(1522~1525)	

\*9 : 0 : Off  
1 : Internal  
2 : Extern  
3 : Both

\*10 : SEQUENCE DATA FORMAT  
DATA(1-H) DATA(1-L) DATA(2-H) DATA(2-L)  
↓ ↓ ↓ ↓

\*10-1 NOTE ON/OFF  
lvvv vvv t tttt tttt kkkk kkk l 1111 1111  
Velocity Event Time Key No. Length  
t =48 : . =1FE : Tie from Last Bar  
l =48 : . =1FE : Tie to Next Bar

\*10-2 PITCH BEND  
0001 000 t tttt tttt 0 vvv vvvv 0 vvv vvvv  
Event Time Value(H) Value(L)

\*10-3 AFTER TOUCH  
0010 000 t tttt tttt 0000 0000 0 vvv vvvv  
Event Time Value

\*10-4 PROGRAM CHANGE  
0011 000 t tttt tttt 0000 0000 pppp pppp  
Event Time Program No.

Mem. Alloc=0 : p=00~199(100~C99)  
=1 : p=00~49,100~149 (100~C49)

\*10-5 CONTROL CHANGE  
0100 000 t tttt tttt 0 vvv vvvv 0 ccc cccc  
Event Time Value Control No.

c=00~101 : Same as MIDI Control Change  
=102 : Assignable CV  
=103 : Effect SW 1  
=104 : - SW 2  
=105 : - Balance 1  
=106 : - Balance 2  
=107 : Tempo

\*10-6 BAR  
0110 0000 bbbb bbbb xx 00 0000 0 ppp pppp  
Bar No. Bar Type Pattern No.

xx=00 : Measure not include patterns  
=10 : After second measure in pattern  
=11 : Pattern Start

\*10-7 TRACK END  
0111 000 t tttt tttt 0000 0000 0000 0000  
Event Time

# ÜBERSICHT ZU DEN MIDI SYSTEM EXCLUSIV DATEN

## \*11 EFFECT PARAMETER

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Effect 1 Pattern No.	0~20.21:1~33.Tru
(01)	- 2 - -	0~20.21:1~33.Tru
(02)	- 1 L-Ch E. Balnc	00~64 : 00~100
(03)	- 1 R-Ch -	00~64 : 00~100
(04)	- 2 L-Ch -	00~64 : 00~100
(05)	- 2 R-Ch -	00~64 : 00~100
(06)	Output 3 Pan	00.01~65 *11-1
(07)	- 4 -	00.01~65 *11-1
(08)	Effect 1/0	bit4~0 *11-2
(09)	Effect 1 Parameter	*11-3
(16)		
(17)	Effect 2 Parameter	*11-3
(24)		

\*11-1 : 00 : Off \*11-2 :  
 01 : L bit0=0:Efct1 L-Ch Off.=1:On  
 02 : 99:01 bit1=0: - 1 R-Ch Off.=1:On  
 bit2=0: - 2 L-Ch Off.=1:On  
 100 : 01:99 bit3=0: - 2 R-Ch Off.=1:On  
 101 : R bit4=0:Efct2 Para.=1:Serial

## \*11-3 : Effect Parameter (8Byte) 33 Type

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
1~3	Hall. ( 4.5 : Room. 6 : Live Stage )	
(00)	Reverb Time	00~61(30):0.2~9.9(5)
(01)	( NUL )	00
(02)	High Damp	00~63 : 00~99
(03)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(04)	E/R Level	00~63 : 00~99
(05)	( NUL )	00
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

NULs are omitted from next table. They should be 00 when receive them.

## 7~9 : Early Reflection 1.2.3

(00)	E/R Time	00~48 : 100~800
(01)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

## 10 : Stereo Delay. 11 : Cross Delay

(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- - (H)	
(02)	Feedback	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	00~1F4 : 00~500
(05)	- - (H)	
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

## 12.13 : Stereo Chorus 1.2. ( 14.15 : Flanger )

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 *11-3-2
(02)	LFO Status *11-3-3	bit0=0:Sin. =1:Tri bit1 ← 1 bit2 ← 0 (1)
(03)	( Feedback )	(9D~63 : -99~99)
(04)	Delay Time	0~C8(32):0~200(50)
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

## 16 : Phase Shifter 1. ( 17 : Phase Shifter 2 )

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 *11-3-2
(02)	LFO Status *11-3-3	bit0=0:Sin. =1:Tri bit1 ← 0. (1) bit2 ← 0
(03)	Feedback	9D~63 : -99~99
(04)	Manual	00~63 : 00~99

## 18 : Stereo Tremolo 1. ( 19 : Stereo Tremolo 2 )

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 : *11-3-2
(02)	LFO Status *11-3-3	bit0=0:Sin. =1:Tri bit1 ← 0. (1) bit2 ← 0
(03)	Shape	9D~63 : -99~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

## 20 : Equalizer

(04)	Low fc	0.1.2:0.25k.0.5k.1k
(05)	High fc	0.1.2 : 1k.2k.4k
(06)	High Gain	F4~0C : -12~12
(07)	Low Gain	F4~0C : -12~12

## 21 : Overdrive

(02)	Drive	00~63 : 00~99
(03)	Level	00~63 : 00~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

## 22 : Distortion

(02)	Distortion	00~63 : 00~99
(03)	Level	00~63 : 00~99
(07)	EQ Low Gain	F4~0C : -12~12

## 23 : Exciter

(00)	Blend	9D~63 : -99~99
(01)	Emphatic Point	00~09 : 01~10
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

## 24 : Synphonic Ensemble

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

## 25 : Rotary Speaker

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(02)	Speed Rate	F6~0A : -10~10

## 26 : Delay / Hall

(00)	Delay Time (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	Delay Time (H)	
(02)	Feedback	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Reverb Time	00~61 : 0.2~9.9
(06)	High Damp	00~63 : 00~99
(07)	Pre Delay	00~96 : 00~150

## 27 : Delay / Room

(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(03)		
(04)	Reverb Time	00~30 : 0.2~5.0
(06)	High Damp	00~63 : 00~99
(07)	Pre Delay	00~96 : 00~150

## 28 : Delay / Early Reflection

(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(03)		
(04)	E/R Time	00~1E : 100~400
(05)	Pre Delay	00~96 : 00~150

## 29 : Delay / Delay

(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- - (H)	
(02)	Feedback L	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp L	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	00~1F4 : 00~500
(05)	- - (H)	
(06)	Feedback R	9D~63 : -99~99
(07)	High Damp R	00~63 : 00~99

## 30 : Delay / Chorus. ( 31 : Delay / Flanger )

(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(03)		
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 *11-3-2
(06)	LFO Status *11-3-3	bit0=0:S.=1:T. (-0) bit1 ← 0 bit2 ← 0. (-1)
(07)	Feedback	0. (9D~63: -99~99).

## 32 : Delay / Phaser

(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(03)		
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 *11-3-2
(06)	Feedback	9D~63 : -99~99

## 33 : Delay / Tremolo

(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(03)		
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 *11-3-2
(07)	Shape	9D~63 : -99~99

\*11-3-1 : Delay Parameter  
 Same as 26-(00)~(03)

\*11-3-2 : Data(Hex) Value[Hz]  
 00~63 0.03~3.00 (0.03step)  
 64~C7 3.1~13.0 (0.1 step)  
 C8~D8 14~30.0 (1 step)

\*11-3-3 : LFO Status  
 bit0 : Waveform =0:Sin. =1:Tri  
 bit1 : Phase =0:0° , =1:180°  
 bit2 : Wave Shape =0: Normal  
 =1: for Flanger

# ÜBERSICHT ZU DEN MIDI SYSTEM EXCLUSIV DATEN

PROGRAM PARAMETER PAGE, POSITION → OFFSET TABLE  
( TABLE 5 )

PAGE			PARAMETER	POSITION							
SGL	DBL			A	B	C	D	E	F	G	H
PROGRAM MODE											
				(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
(0)	(0)		( PERFORMANCE EDIT )	*12	*12	*12	*12	*12	*12	*12	*12
EDIT PROGRAM MODE											
				(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
(0)	(0)	0-1	OSC BASIC	10		11		11			
(1)	(1)	2	OSC 1 (MULTISOUND)	12			86	13			
	(2)	3	OSC 2 (MULTISOUND)	14			126	15	16	17	18
(2)	(3)	1-1	OSC 1 PITCH EG	63	64	65	66	67	68	70	69
	(4)	2	OSC 2 PITCH EG	103	104	105	106	107	108	110	109
(3)	(5)	2-1	VDF 1 (CUTOFF/EG INT)		71			74			
(4)	(6)	2	VDF 1 EG	78	79	80	81	82	83	84	85
(5)	(7)	3	VDF 1 VELOCITY SENS	77		76		100	100	100	100
(6)	(8)	4	VDF 1 KBD TRACK	72	73	75		99	99	99	99
	(9)	3-1	VDF 2 (CUTOFF/EG INT)		111			114			
	(10)	2	VDF 2 EG	118	119	120	121	122	123	124	125
	(11)	3	VDF 2 VELOCITY SENS	117		116		140	140	140	140
	(12)	4	VDF 2 KBD TRACK	112	113	115		139	139	139	139
(7)	(13)	4-1	VDA 1 EG	92	93	94	95	96	97	98	
(8)	(14)	2	VDA 1 VELOCITY SENS		89	91		102	102	102	102
(9)	(15)	3	VDA 1 KBD TRACK	87	88	90		101	101	101	101
	(16)	5-1	VDA 2 EG	132	133	134	135	136	137	138	
	(17)	2	VDA 2 VELOCITY SENS		129	131		142	142	142	142
	(18)	3	VDA 2 KBD TRACK	127	128	130		141	141	141	141
(10)	(19)	6-1	PITCH MG	19		20	21	22	19	19	
(11)	(20)	2	VDF MG	23		24	25	26	23	23	
(12)	(21)	7-1	AFTER TOUCH	27	28		29	30		31	
(13)	(22)	2	JOY STICK	32	33		34	35		36	37
(14)	(23)	8-1	EFFECT 1 (TYPE)	38				46			
(15)	(24)	2	EFFECT 1 PARAMETER	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13
(16)	(25)	3	EFFECT 2 (TYPE)	39				46			
(17)	(26)	4	EFFECT 2 PARAMETER	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13
(18)	(27)	5	EFFECT PLACEMENT	46				44		45	

\*12 See P. 41

\*13 See P. 103



# ÜBERSICHT ZU DEN MIDI SYSTEM EXCLUSIV DATEN

COMBINATION PARAMETER PAGE, POSITION → OFFSET TABLE  
( TABLE 6 )

PAGE					PARAMETER	POSITION							
SGL	LYR	SP	VS	MULT		A	B	C	D	E	F	G	H

## COMBINATION MODE

						(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
(1)						PROG. /LEVEL	36			37			
	(1)	(1)	(1)		1	PROG. /LEVEL	36			37	47		48
				(1)	1	PROGRAM	36	47	58	69	80	91	102
				(2)	2	LEVEL	37	48	59	70	81	92	103

## EDIT COMBINATION MODE

						(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
(0)	(0)	(0)	(0)	(0)	0-1	COMBI. TYPE			10				
(1)					1-1	PROG. /PAN	36			37		40	
	(1)				1-1	PROG. /LEVEL	36			37	47		48
	(2)				2	PAN/DAMPER	40	45			51	56	49
		(1)			1-1	PRG. /SPLIT	36			*14		47	
		(2)			2	LVL/PAN/DAMP	37	40	45		48	51	56
			(1)		1-1	PRG. /VELOCITY	36			*15		47	
			(2)		2	LVL/PAN/DAMP	37	40	45		48	51	56
				(1)	1-1	PROG. SELECT	36	47	58	69	80	91	102
				(2)	2-1	MIDI CHANNEL	46	57	68	79	90	101	112
				(3)	3-1	K. WINDOW TOP	41	52	63	74	85	96	107
				(4)	2	K. WINDOW BTM	42	53	64	75	86	97	108
				(5)	3	V. WINDOW TOP	43	54	65	76	87	98	109
				(6)	4	V. WINDOW BTM	44	55	66	77	88	99	110
				(7)	4-1	OUTPUT LEVEL	37	48	59	70	81	92	103
				(8)	5-1	TRANSPOSE	38	49	60	71	82	93	104
				(9)	2	DETUNE	39	50	61	72	83	94	105
				(10)	6-1	PANPOT	40	51	62	73	84	95	106
				(11)	7-1	MIDI PRG CHG	45	56	67	78	89	100	111
				(12)	2	DAMPER	45	56	67	78	89	100	111
				(13)	3	AFTER TOUCH	45	56	67	78	89	100	111
				(14)	4	CONTROL CHNG	45	56	67	78	89	100	111
(2)	(3)	(3)	(3)	(15)	8-1	EFFECT1 TYPE	11				19		
(3)	(4)	(4)	(4)	(16)	2	EFFECT1 PARA	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13
(4)	(5)	(5)	(5)	(17)	3	EFFECT2 TYPE	12				19		
(5)	(6)	(6)	(6)	(18)	4	EFFECT2 PARA	*13	*13	*13	*13	*13	*13	*13
(6)	(7)	(7)	(7)	(19)	5	EFFECT PLACE	19				17		18

\*14 41.53

\*15 43.55

## FEHLERMELDUNGEN (gültig für alle Modes)

### Fehler Meldung

### Fehler Beschreibung

#### Battery Low (intern)

Die interne BACK UP Batterie ist leer. Der Austausch muß von einem KORG Fachhändler oder vom zuständigen KORG Vertrieb ausgeführt werden.

#### Battery Low (RAMCard)

Die interne Batterie der RAM CARD ist leer und muß erneuert werden. Bitte beachten Sie, das beim Austauschen der Batterie alle auf der RAM CARD gespeicherten Daten verlohren gehen. Übertragen Sie die Daten der RAM CARD zuvor auf den internen Speicher des KORG M1. Nach dem Wechseln der Batterie können Sie die Daten wieder auf der RAM CARD speichern.

#### Card Format Mismatch

Das verwendete CARD Format stimmt nicht mit der angewählten Funktion überein. Die CARD Funktion kann nicht ausgeführt werden (siehe GLOBAL Mode, FORMAT CARD).

#### Card Memory Full

Der Umfang der verwendeten Sequenzer Daten übersteigt die Speicherkapazität der verwendeten RAM CARD. Wechseln Sie über die RAM CARD oder formatieren Sie die RAM CARD auf das entsprechende Format.

#### Invalid (Unformatted) Card

Die verwendete RAM CARD ist fehlerhaf\_ und kann nicht für das KORG M1 eingesetzt werden. Überprüfen Sie die verwendete RAM CARD und führen Sie die Formatierung erneut durch.

#### Memory Protected

Die MEMORY PROTECT Funktion ist eingeschaltet. Wählen Sie im GLOBAL Mode die entsprechende Funktion an und ändern Sie die Einstellung.

#### No Card Inserted

Sie haben vergessen eine RAM CARD einzusetzen.

#### ROM Card or Protected Card

Sie verwenden eine ROM CARD, die nicht beschrieben werden kann oder eine RAM CARD mit eingeschaltetem Schreibschutz.

## FEHLERMELDUNGEN (gültig nur für den SEQUENZER Mode)

### Fehler Meldung

### Fehler Beschreibung

#### Beat or Length Mismatch

Die Taktart oder die Länge der verwendeten TRACK oder PATTERN Daten stimmt nicht mit den angewählten TRACK oder PATTERN Daten überein. Die angewählte Funktion kann nicht ausgeführt werden.

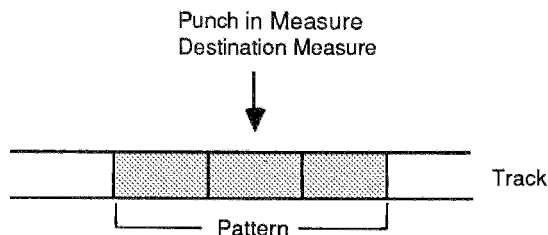
#### Blank Pattern

Das verwendete PATTERN enthält keine Daten. In diesem Fall kann die Anzahl von maximal 250 Takten eines TRACKS überschritten werden.

---

### Measure OccupiedBy Pattern

Die gewünschte PUNCH IN Funktion kann im Bereich eines PATTERNS nicht ausgeführt werden.



---

### Measure Overflow

Die TRACK Bearbeitung übersteigt die maximale Anzahl von 250 Takten.

---

### Memory Full

Die interne Speicherkapazität ist erschöpft.

---

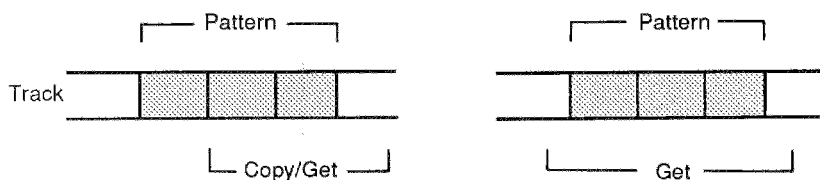
### Track Has No Events

Der bearbeitete TRACK enthält keine Daten.

---

### Pattern Across Source

Die gewünschte Funktion kann im Bereich eines PATTERNS nicht ausgeführt werden.



---

### Pattern Conflicts

Die gewünschte BOUNCE Funktion kann nicht ausgeführt werden, weil sich auf dem entsprechenden Takt EVENTS eines PATTERNS befinden.

---

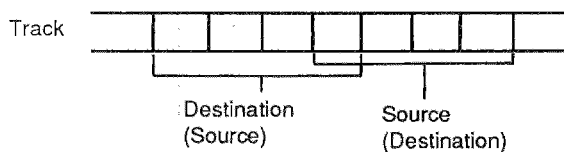
### Pattern Used In Song

Das entsprechende PATTERN kann nicht geladen werden, weil bereits ein anderes zuvor geladenes PATTERN für den entsprechenden Song verwendet wird.

---

### Source Across Destination

Die innerhalb eines TRACKS zu kopierenden Takte überschneiden sich. Die Funktio\_ kann nicht ausgeführt werden (MEASURE COPY, Function 5 - Page 2).



---

### Track Protected

Die TRACK PROTECT Funktion des verwendeten Tracks ist eingeschaltet.

---

# TECHNISCHE DATEN

**Tonerzeugung**

AI Synthese System (Full Digital Processing)

**Voices**

16 stimmig polyphon, 16 Oszillatoren (Single Mode)

8 stimmig polyphon, 16 Oszillatoren (Double Mode)

**Keyboard**

61 Tasten (anschlagdynamisch und After Touch)

**Waveform Speicher**

PCM - 2 MWord (4 Mbyte)

**Quantisierung**

16 bit

**Effekt Sektion**

2 digitale Multi Effekt Systeme

**Programm Speicher**

100 Programme \*1

**Combination Speicher**

100 Combinations \*1

**Sequencer Sektion**

10 Songs, 100 Patterns, max. 7.70 Noten \*2, 8 Tracks, 8 stimmige Multi Timbre Funktion

**Controller Eingänge**

Sustain Pedal, Fußschalter 1 /2

**Line Ausgänge**

1/L, 2/R, 3, 4 und Stereo Kopfhörer

**MIDI Anschlüsse**

MIDI IN, OUT, THRU

**Display**

Beleuchtetes LCD Display, zweizeili\_ mit je 40 Buchstaben

**Stromversorgung**

220 V

**Abmessungen**

1058 (B) x 356 (T) x 110 (H) mm

**Gewicht**

13,5 Kg

**Lieferbares Zubehör**

RAM Card (MCR-03), ROM Card, PC= Card

\* Die Speicherkapazität kann auf 50 Programme/Combinations reduziert werden (Allocation Mode).

\* Bei Verwendung von 100 Programmen/Combinations reduziert sich die Speicherkapazität des Sequenzers auf 4.400 Noten.

---

Technische Verbesserungen werden ohne Ankündigung durchgeführt.

---

# KORG M1 MIDI IMPLEMENTATION

FUNCTION		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Change	1 ~ 16 1 ~ 16	1 ~ 16 1 ~ 16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	X *****	3 X	
Note number:	Sound range	24 ~ 108 *****	0 ~ 127 24 ~ 108	Seq. Data is 0 to 127 in transmission
Velocity	Note on Note off	○ 9n, V=10 ~ 127 X	○ 9n, V=1 ~ 127 X	Seq. Data is 2 to 126 in transmission
After Touch	Keys Ch's	X ○	X ○	[A]
Pitch bend		○	○	*1
Control Change	1 2 6 7 38 64 96 97 100 101 0-101	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ X X ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Pitch MG *1 VDF modulation *1 Data entry (MSB) *2 Volume *1 Data entry (LSB) *2 Sustain *1 Data increment *2 Data decrement *2 LSB of RPC for master tune *2 MSB of RPC for master tune *2 Sending and receiving Seq. Data only
Program Change	Actual No.	○ 0 ~ 99 *****	○ 0 ~ 127 0 ~ 99	[B]
System Exclusive		○ ○	○	*2,*4
System Common	: Song pos. : Song sel. : Tune	○ ○ 0 ~ 19 X	○ ○ 0 ~ 19 X	*3 *3
System	: Clock Real time : Commands	○ ○	○ ○	*3 *3
Aux Message	: Local ON/OFF : All note off : Active sensing : Reset	X X ○ X	○ ○ 123 ~ 127 ○ X	
NOTES: *1 Transmit/receive if CONTROL is set to ENA in GLOBAL Mode. *2 Transmit/receive if EXCLUSIVE is set to ENA in GLOBAL Mode. *3 When Clock is Internal, it transmits but does not receive. When External, the opposite is true. *4 Dumps and edits the Program data. Compatible with universal exclusive (Device ID).				

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

○: Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

X: No

[A]: Transmit/receive when AFTER TOUCH is set to ENA in GLOBAL Mode.

[B]: Transmit/receive when PROG/COMBI CHANGE is set to ENA in GLOBAL Mode.

# KORG VERTRIEBE INTERNATIONAL

## ANDORRA

Marrugat  
Avinguda Meritxell, 25, ANDORRA LA VELLA  
(Principat d'andorra)  
Phone: 20132-22115

## AUSTRALIA

Music Link Australia Pty. Ltd.  
42 Victoria Street, Richmond, Victoria 3121  
Phone: (03) 429 9299

## AUSTRIA

Weiss & Kadlec  
Triester Strasse 261, 1232 Wien  
Phone: 0222/674539

## BAHRAIN

Marshall Boutique  
P.O. Box No. 925, Government Road  
Phone: 251664

## BARBADOS

A & B Music Supplies Ltd.  
Hadley House, Prince Alfred St., Bridgetown  
Phone: (809) 427-5384/429-5217

## BELGIUM

Coninx Music Import  
Grote Markt 5, 3600 Genk  
Phone: (011) 357736

## BERMUDA

Riihiluoma's The Music Makers  
Queen St., Black Stone 1617 Hamilton  
Phone: (809-29) 5-0890

## BRASIL

Franz Purwin  
Caixa Postal 14475  
22 412 Rio de Janeiro - RJ BRASIL  
Phone: (021) 267-1939

## CANADA

Erikson (A Division of Jam Industries Ltd.)  
378 Isabey Street, St-Laurent, Quebec, Canada  
H4T 1W1  
Phone: 514-738-3000

## CANARY ISLANDS

Musicanarias S. L.  
Post code 38004, Rambla de Puñio 60,  
Santa Cruz de Tenerife  
Phone: (922)270609

## CHILE

Industrias Musicales Arriagada  
Moneda 720 O1 110 EP, Santiago  
Phone: 331819

## COSTA RICA

PRO-MUSICA  
Apartado 926, Aan Jose  
Phone: 24-88-98

## CYPRUS

Music-Sound  
P.O. Box 6291, Limassol  
Phone: 051-73938

## CZECHOSLOVAKIA

Media  
Strakonická 510  
150 00 PRAHA 5  
Phone: 54 53 46-9

## DENMARK

Hagstrom MUSIK EN GROS  
Øresundsvej 148, DK-2300 København S  
Phone: 01/554812

## ECUADOR

Casa Musical Victor Freire  
P.O. Box 6521, Guayaquil  
Phone: 522572

## EGYPT

Al Fanny Trading Office  
(Abdallah George Youssef)  
P.O. Box 2904, El Horrieh, Heliopolis Cairo  
Phone: 2457163, 2917803

## EL SALVADOR

Almacenes Siman S.A. de C.V.  
P.O. Box (06) 800, San Salvador  
Phone: 22-0555

## ENGLAND

Rose Morris & Co., Ltd.: KORG (UK)  
8-9 THE CRYSTAL CENTRE  
ELMGROVE ROAD, HARROW  
MIDDLESEX HA1 1P2  
Phone: 01-427 5377

## FIJI ISLANDS

South Seas Music Company  
P.O. Box 268, Suva City  
Phone: 315155

## FINLAND

Kaukomarkkinat Oy  
Kutojantie 4, SF-02630, ESPOO 63  
Phone: 358-0-523711

## FRANCE

GRAFFAREL MUSIQUE s.a.  
ZI Des Béthunes  
Rue du Compas (angle av. de la Mare)  
95310 ST OUEEN L'AUMONE  
BP 435  
95005 CERGY PONTOISE CEDEX  
Phone: (1) 30.37.28.65

## FRENCH POLYNESIA

CONSCIENCE MUSIC SHOP  
13-15 Rue du général de Gaulle  
B.P. 1860, Papeete Tahiti  
Phone: 2.85.63

## GREECE

Bon Studio  
8 Zaimi Str., Athens 10683  
Phone: 3633.572

## HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.  
15/F., World Shipping Centre,  
Harbour City, 7 Canton Road, Kowloon  
Phone: 3-7221098

## HUNGARY

KONSUMEX  
Hungarian Foreign Trade Company  
1441 Budapest, P.O. Box 58  
Phone: 530-511

## ICELAND

Tonkvist  
Laufasvegi 17, 101 Reykjavik  
Phone: 25336

## ITALY

CGD Messagerie Musicali spa  
via M.F. Quintiliano, 40, 20138 Milano  
Phone: 02/50841

## ISRAEL

Sommerfeld Music Centre  
8, Ben-Yehuda Road, Tel-Aviv  
Phone: 296775

## JORDAN

Music Center Anasheed  
P.O. Box 3152, Jabal Amman, Amman  
Phone: 604955

## KOREA

White Tiger Enterprise Co.,  
81-2 Yunhi-Dong, Sudaemoon-ku, Seoul  
Phone: 322-5557

## LEBANON

Antoun's  
Sadat St., Ras Beirut  
Phone: 232417

## MALTA

Audio & Auto Sound  
61 Villambrosa Street, Hamrun  
Phone: 606457

## MEXICO

Casa de Musica, S.A. de C.V.  
Bolivar No. 75, cod Postal 06080 Mexico, D.F.  
Phone: 512-73-37, 747-23-17

## Casa Veerkamp, S.A.

Grandes Almacenes de Musica  
Mesones 21, Apartado Postal M-851  
Mexico 1, D.F.  
Phone: (91-5) 585-33-11

## Casa Wagner de Guadalajara, S.A.

Corona 202, Guadalajara, Jal  
Phone: 13-14-14

## NEW CALEDONIA

Sounds Pacific  
39 Rue de Sebastopol Noumea  
Phone: 27.23.93

## NEW ZEALAND

Custom Music Limited  
P.O. Box 9648 NEWMARKET Auckland 1  
Phone: 500-272, 500-535

## NORWAY

Hagstrom Musikk A/S  
Nadderudvn 63, 1347 Hosle  
Phone: 248090

## PANAMA

Compania Alfaro, S.A.  
Apartado 200, Panama 1.  
Phone: 23 0292

## PARAGUAY

Music Hall SAIC  
Palma 567, Asuncion  
Phone: 46-715

## POLAND

Centrala Handlowa Przemyslu Muzycznego  
ul. Dluga 5, 00-263 Warszawa  
Phone: 31-15-73, 31-32-31

## PORTUGAL

Diapasão Instrumentos Musicais, Lda.  
Av. João XXI, 45-A  
1000 Lisboa  
Phone: 80 50 28, 80 52 03

## R.O.C

Sea Power Co., Ltd.  
2nd Fl, No. 23, Sec. I, Chung Hsiao-West  
Road, Taipei, Taiwan  
Phone: 02-314-3113

## REP. OF SOUTH AFRICA

Hohner (South Africa) (Pty.) Ltd.  
2nd Floor, Mayveen House, 160 President  
Street, Icor, Nugget Street) 2001 Johannesburg  
Phone: 402-3726

## SINGAPORE

City Music Co., Pte., Ltd.  
1 Sophia Road, #02-12/13 Peace Centre.  
Singapore 0922  
Phone: 337 7058, 337 7545, 337 3549

## SPAIN

Letusa S.A.  
Las Fraguas s/n, Apartado de Correos 125,  
Alcorcon (Madrid)  
Phone: (91) 612 3376

## SWEDEN

ENCLUND MUSIK AB  
Box 6010 126 06 Haegersten Stockholm  
Phone: 08/97 09 20

## SWITZERLAND

Musik-Meyer AG  
Spitalstr. 74, 8952 Schlieren  
Phone: 01 730 55 05

## SYRIA

Meka Music House  
MGDITCH KAZANJIAN  
P.O. Box No. 340, Shouhada St., Azizieh Aleppo  
Phone: 20861

## THAILAND

Beh Ngip Seng Musical Instruments Ltd, Part.  
110-112 Nakorn Kasem Soi 1 Bangkok 10100  
Phone: 43357  
Attn: Mr Chanchai Asavaraksavong  
Phone: 222-5281  
Telex: 82248 NSPROD TH

## THE NETHERLANDS

Milestone B.V.  
Gildenweg 16, Zwijndrecht, P.O. Box 207  
Phone: (078) 10 0044

## U.A.E.

Abdulla Sultan Al-Sharhan  
Music Gallery  
P.O. Box 1675, Deira-Dubai  
Phone: 221509

## U.S.A.

KORG U.S.A., Inc.  
89 Frost St., Westbury, New York 11590  
Phone: 516-333-9100

## URUGUAY

Man/Pozze Internacional  
Casilla de Correo 6243, Montevideo

## WEST GERMANY

Musik-Meyer GmbH  
Postfach 1729, 3550 Margurg/Lann  
Phone: (06421) 809-0

## MULTISOUND ÜBERSICHT

00 Piano	25 SynMallet	50 FingerSnap	75 VoiceWvNT 1
01 E. Piano 1	26 Flute	51 Pop	76 VoiceWvNT 2
02 E. Piano 2	27 Pan Flute	52 Drop	77 DWGS E. P. 1
03 Clav	28 Bottles	53 Drop NT	78 DWGS E. P. 2
04 Harpsicord	29 Voices	54 Breath	79 DWGS E. P. 3
05 Organ 1	30 Choir	55 Breath NT	80 DWGS Piano
06 Organ 2	31 Strings	56 Pluck	81 DWGS Clav
07 MagicOrgan	32 Brass 1	57 Pluck NT	82 DWGS Vibe 1
08 Guitar 1	33 Brass 2	58 Vibe Hit	83 DWGS Bass 1
09 Guitar 2	34 Tenor Sax	59 VibeHit NT	84 DWGS Bass 2
10 E. Guitar	35 Mute TP	60 Hammer	85 DWGS Bell 1
11 Sitar 1	36 Trumpet	61 Metal Hit	86 DWGS Orgn 1
12 Sitar 2	37 TubaFlugel	62 MetalHitNT	87 DWGS Orgn 2
13 A. Bass	38 DoubleReed	63 Pick	88 DWGS Voice
14 Pick Bass	39 Koto Trem	64 Distortion	89 SquareWave
15 E. Bass	40 BambooTrem	65 Dist NT	90 Digital 1
16 Fretless	41 Rhythm	66 Bass Thumb	91 Saw Wave
17 SynthBass 1	42 Lore	67 BasThumNT1	92 Digital 2
18 SynthBass 2	43 Lore NT	68 BasThumNT2	93 25% Pulse
19 Vibes	44 Flexatone	69 Wire	94 10% Pulse
20 Bell	45 WindBells	70 Pan Wave	95 Digital 3
21 Tubular	46 Pole	71 Ping Wave	96 Digital 4
22 Bell Ring	47 Pole NT	72 Fv Wave	97 Digital 5
23 Karimba	48 Block	73 Mv Wave	98 DWGS TRI
24 KarimbaNT	49 Block NT	74 Voice Wave	99 DWGS Sine

- The "NT" designation on certain Multisounds indicates that the pitch of the sound is the same regardless of the key played.

## DRUM SOUND ÜBERSICHT

01 Kick 1	12 Open HH 1	23 E. Tom	34 Metal Hit
02 Kick 2	13 Closed HH 2	24 Ride	35 Pluck
03 Kick 3	14 Open HH 2	25 Rap	36 FlexaTone
04 Snare 1	15 Crash	26 Whip	37 Wind Bell
05 Snare 2	16 Conga 1	27 Shaker	38 Tubular 1
06 Snare 3	17 Conga 2	28 Pole	39 Tubular 2
07 Snare 4	18 Timbales 1	29 Block	40 Tubular 3
08 Side Stick	19 Timbales 2	30 FingerSnap	41 Tubular 4
09 Tom 1	20 Cowbell	31 Drop	42 Bell Ring
10 Tom 2	21 Claps	32 Vibe Hit	43 Metronome 1
11 Closed HH 1	22 Tambourine	33 Hammer	44 Metronome 2