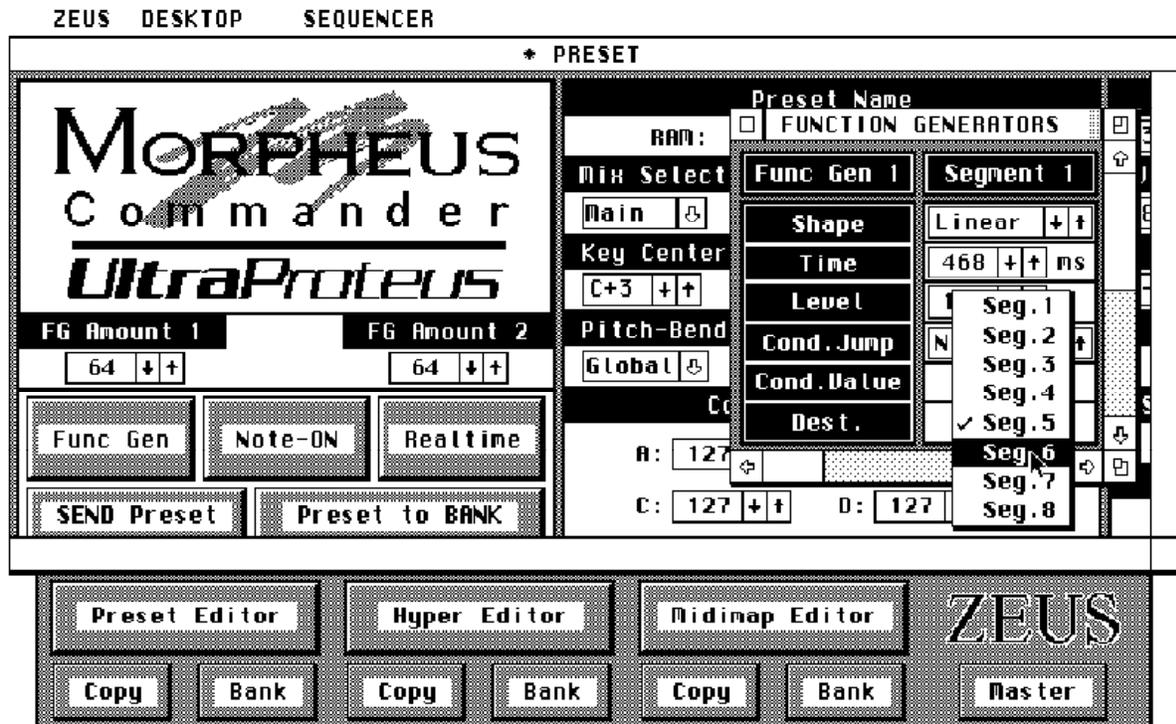


ZEUS



E - M U
Morpheus / Ultra Proteus
COMMANDER
Version 1.3
für
ATARI ST, Mega, TT, Falcon

DIE KLANGPIRATEN

Copyright '95/98
by

Jochen Nies joker@netcologne.de
Petra Wolf petra-wolf@netcologne.de

Einleitung

ZEUS ist der Morpheus/Ultra-Proteus Editor und Bankloader für alle ATARI ab 1MB. Vorbei die Zeiten des Überbeins von endlosen Drehgeberorgien, das Editieren der eiden E-MU Parametermonster (ca.1000!) fängt an Spaß zu machen.

Zur Sache, ZEUS ist möglichst "sauber" programmiert, wird also auf den meisten Konfigurationen problemlos laufen. Getestet und für gut befunden wurde es bisher auf ST's, STE, MEGA, MEGA STE, FALCON , MagiCMac, unter diversen Auflösungen (ab 640*480), STACY und TT mit Großbildschirm, auch gerne unter NVDI, Magix 2.0, Overscan und Gemini oder dem Switcher (MROS) parallel zu Cubase 3.01 (welch' Wonne auf einem MEGA 4 mit NVDI, Festplatte und Großbildschirm!). An dieser Stelle vielen Dank an TEAM-Computer, Köln wo wir das Programm auf verschiedenen Rechnerplattformen testen konnten.

!! WICHTIG !!

Wir übernehmen selbstverständlich KEINERLEI Haftung für etwaiges MIDI-Chaos, Datenverluste, oder sonstige multidimensionalen Realitätsverschiebungen welche Sie oder Sonstjemand mit Hilfe unseres Programms anrichtet.

Die Verantwortung liegt ganz bei IHNEN

Einige wichtige Informationen

Diese Bedienungsanleitung ist so knapp wie möglich gehalten, um Ihnen ein weiteres 200-seitiges Handbuch und uns das Neuverfassen der Atari/E-MU Anleitungen zu ersparen.

Wir haben uns weitgehend an die Parametereinteilung und Namensgebung der Geräte gehalten, sodaß man sich eigentlich zurechtfinden sollte. Falls Ihnen irgendwelche Begriffe unbekannt vorkommen, befragen Sie die Bedienungsanleitungen der E-MU's, bzw. des Atari.

Der Morpheus bzw. Ultra Proteus wird im folgenden als **Gerät** bezeichnet.

Alle Atari-Tastaturbefehle sind **fettgedruckt** und stehen in [eckigen] Klammern:

[Space] = Space-Taste

[Shift-S] = bei gedrückter Shift Taste die Taste S drücken, etc.

Alle Gerätespezifischen Begriffe sind GROSSGESCHRIEBEN:

MIDIMAP, REALTIME MODULATION CONTROL, etc.

Wichtige Informationen sind **fett** und/oder *kursiv* dargestellt

BASIC CHANNEL -

Der MIDI-Kanal auf dem der Datenaustausch zwischen Atari und dem Gerät stattfindet.

Kann in der MIDIMAP geändert werden.

SCRATCH -

Der Editierspeicher im Gerät, wo Daten verändert werden, **jedoch nicht dauerhaft gespeichert sind**. Es gibt je einen SCRATCH für MIDIMAP, PRESET und HYPERPRESET.

CURRENT MIDIMAP -

Die MIDIMAP, die sich gerade im SCRATCH befindet. Sie stimmt oft **nicht** mit der unter dem gleichen Namen gespeicherten MIDIMAP überein, da besonders in komplexen MIDI-Setups, sich alle im Gerät eintreffenden Daten (Volume, Pan, PRG-Change) in den SCRATCH schreiben. Analog dazu gibt es auch CURRENT PRESET und CURRENT HYPERPRESET, die jedoch nur mit System-Exclusive Daten verändert werden können. Eine Ausnahme wäre, wenn auf dem BASIC CHANNEL ein Program-Change eintrifft. In diesem Fall würde der entsprechende HYPERPRESET- oder PRESET- SCRATCH im **Gerät** überschrieben und muß vom Atari neu gesendet werden (siehe Kapitel: Datentransfer).

Mehrere Geräte editieren

Es ist nicht möglich zwei Geräte **parallel** zu editieren, wohl aber **seriell**. Hat man mehrere Geräte, muß jedem Gerät eine andere ID-NUMBER gegeben werden (siehe MASTER Kapitel). Sind beide Geräte angeschlossen und eingeschaltet, liest ZEUS die Daten des Gerätes mit der **niedrigeren** ID NUMBER ein. Näheres hierzu im MASTER Kapitel. Sie sollten sich diese Informationen **unbedingt** durchlesen, um unnötiges Datenchaos zu vermeiden (wie auch den Rest dieser Anleitung) !

Die Cursorstasten. . .

. . . sollten Sie benutzen um den sichtbaren Fensterausschnitt zu verändern. Beim Klick in den Rollbalken mit der Maus, "hakelt" die Fensterverwaltung zuweilen betriebssystembedingt, sodaß man mehrmals klicken muß. Die Cursorstasten sind da sicherer und bequemer.

Los gehts . . .

Als erstes verbindet man den MIDI-**IN** des ATARI mit dem MIDI-**OUT** des Morpheus/U-Proteus und den MIDI-**OUT** des Atari mit dem MIDI-**IN** des Morpheus/U-Proteus.

Dies ist unbedingt nötig *BEVOR* das Programm gestartet wird, da dieses zum funktionieren wichtige Daten einlesen muß (welche Art Gerät angeschlossen ist z.b.)

Installation auf Festplatte

Einen Ordner mit Namen ZEUS anlegen und den gesamten Inhalt der Zip Datei hineinkopieren. Den Ordner öffnen und Doppelklick auf ZEUS.PRG

Ataris ohne Festplatte

Den gesamten Inhalt der Zip Datei auf eine Diskette kopieren, ZEUS.PRГ starten. Eine zusätzliche formatierte Diskette für erzeugte Daten sollte bereitliegen. Die Aufforderung "Programm Diskette einlegen" bedeutet: die Diskette, von der ZEUS gestartet wurde, wird benötigt und befindet sich nicht im Laufwerk.

Ataris mit 1 MB Speicher

Es sollten keine ACC's oder AUTO-Ordner Programme gestartet werden, ausser NVDI (können wir nur empfehlen, beschleunigt den Bildschirm-Aufbau ungemein). Das Umschalten der einzelnen Editoren dauert einen Augenblick, da die Module von Diskette bzw. Festplatte nachgeladen werden müssen. Hierzu muß die Programmdiskette im Laufwerk sein.

Betrieb unter M-ROS SWITCHER

Arbeitet man mit M-ROS Switcher, kann man ZEUS parallel zu Cubase laufen lassen. Es sollten ZEUS mindestens 1267 KB zugewiesen werden, MIDI auf STANDARD, INPUT und OUTPUT auf ATARI eingestellt sein. Nun kann man in Cubase eine Sequenz starten (möglichst nur einen Track gleichzeitig!), nach ZEUS wechseln um zum Beispiel einen Sound optimal an die Bedürfnisse des Songs anzupassen.

Hierzu muß allerdings in der MIDIMAP der BASIC-CHANNEL auf den Midi-Kanal des Tracks, den man bearbeiten will, eingestellt werden, BEVOR man in den PRESET-Editor wechselt (siehe MIDIMAP-Editor).

Abkürzungen

Aus Platzgründen mußten manche Namen abgekürzt werden, die Banknamen im Gerät, z.B.:

CardM = RAM-CARD MIDIMAP
RomP = ROM PRESET
RamH = RAM HYPERPRESET

Andere Abkürzungen sind zum Beispiel:

FG, Func Gen - FUNCTION GENERATOR
Realtime - REALTIME MODULATION CONTROL
Note ON - NOTE ON MODULATION CONTROL
Cond. Jump - CONDITIONAL JUMP
P/H/Ms - PRESETS/HYPERPRESETS/MIDIMAPS

Bedienung

ZEUS gliedert sich in drei Editoren samt Bankloadern und Copy-Fenstern:
MIDIMAP-, PRESET- und HYPERPRESET- Editor.

Der MASTER-Editor gehört nicht in diese Kategorie, hat er doch weder Bankloader noch Copy-Fenster.

Zwischen den verschiedenen Fenstern kann durch Hineinklicken, über die gleichnamigen Buttons,

mit **[Control-N]** (nächstes)

bzw. **[Control-P]** (voriges)

und mit Hilfe der Anfangsbuchstaben hin und her geschaltet werden:

[M] = MIDIMAP Editor

[P] = PRESET Editor,

[H] = HYPERPRESET Editor

Innerhalb der einzelnen Editoren gibt es weitere "Unt Fenster" (siehe Hotkey-Liste), je nach Editor z.B.:

[R] = REALTIME Controller

[N] = NOTE ON Controller

[B] = Bankloader,

[C] = Copy Fenster

[F] = FUNCTION GENERATOR

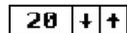
Innerhalb der Fenster ist der eventuell nicht sichtbare Teil durch Klicken auf den grauen Teil der Rollbalken oder die Cursor Tasten zu erreichen (geht am schnellsten).

[ESC] - schließt das aktuelle Fenster.

[Control-S] -- speichert die aktuelle Konfiguration aller Fenster (Größe, Lage), diese ist dann beim nächsten Programmstart wieder aktiv.

Für die Editierung der Parameter gibt es zwei Typen von Einstellern:

Mit Auf- und Abwärtsfeil:



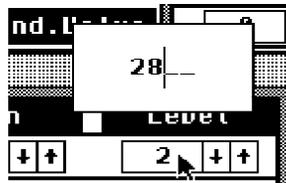
* bei Klick auf den aufwärts zeigenden Pfeil mit der **linken**

Maustaste erhöht sich der Wert um 1 mit der **rechten**

Maustaste um 10.

Raten Sie was beim Klick auf den abwärts zeigenden Pfeil passiert...

* bei Klick auf das Wertefeld kann der Wert mit der Tastatur geändert werden.



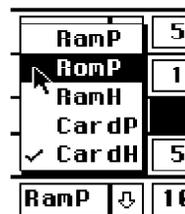
[Return/Enter] oder Klick mit **linker** Maustaste ins Wertefeld beenden die Eingabe, mit der **rechten** Maustaste ins Wertefeld klicken bricht die Eingabe ab, ohne Werte zu verändern.

Mit hohlem Pfeil nach unten:



* bei Klick auf den Pfeil werden die Parameter der Reihe nach durchgeseht.

* bei Klick auf das Wertefeld kann man aus einer Liste wählen, ein Häkchen zeigt welcher Wert angewählt ist.



Datentransfer in allen Editoren

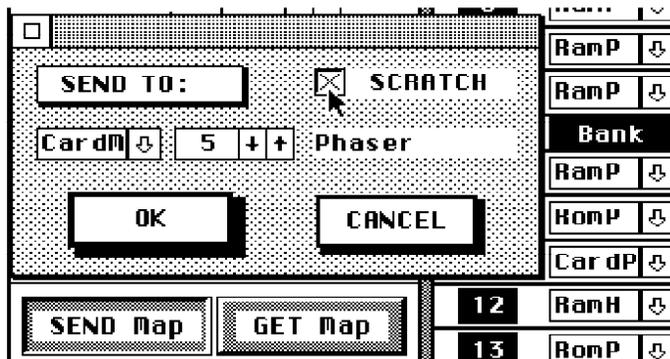
...TO BANK [Shift-T] -
schickt Daten an den Bankloader im Atari

...FROM BANK [Shift-F] -
holt Daten vom Bankloader im Atari

SEND ... [Shift-S] -
speichert Daten in RAM oder CARD des Gerätes

GET ... [Shift-G] -
empfängt Daten vom Gerät

Dieses Fenster erscheint bei Send- und Empfangs-Aktionen



Hier sieht man einen gedrückten SEND Map Button

SCRATCH -

Ist diese Option angewählt, werden die Daten nicht auf einen Speicherplatz, sondern in/aus dem SCRATCH (Editierspeicher) geschrieben/gelesen. Das kann sinnvoll sein, wenn man nicht sicher ist ob die Werte im Atari noch mit denen im SCRATCH des Gerätes übereinstimmen.

Praktische Anzeigen

Links neben dem Namen der jeweils editierten PRESETS/HYPERS/MIDIMAP steht ein Hinweis auf die Herkunft, z.B.:



BnkA: 101 = Bankloader, Bank A, Speicherplatz 101 im Atari;
CARD: 5 = RAM-Card im Gerät, Speicherplatz 5.

Ein Sternchen, vor dem Namen des jeweiligen Editors zeigt an, daß die Daten verändert aber noch nicht gespeichert wurden. Steht hinter dem Namen ein **P**, spielt der Sequencer (sollte eigentlich auch zu hören sein).



Der MIDIMAP-Editor

Die MIDI-Map ist sozusagen die MIDI-Zentrale des Gerätes. Hier wird unter anderem festgelegt, was auf welchen Kanälen empfangen wird, welches PRESET/HYPER angewählt ist, Volume und Panorama eingestellt und die Effektsektion editiert.

Der BASIC-CHANNEL, dessen angezeigtes PRESET bzw. HYPERPRESET beim Wechsel in den entsprechenden Editor geladen wird, ist schwarz auf weiß dargestellt. Durch Anklicken einer anderen Channel-Nummer kann dieser geändert werden. Man kann sich die Sounds auf anderen Kanälen anhören ohne den BASIC-CHANNEL zu ändern, indem man auf den Namen klickt oder Werte ändert und dann die Sequenz mit **[Space]** startet, die Channel-Nummer zeigt dies grau auf weiß.

MIDIMAP				
Chan	Bank	PRESET/HYPER		
1	RomP	81	++	Bin: Ethr Lair
2	RomP	0	++	Mph: Morpheus
3	RomP	70	++	Ld: Jupr Synth
4	RomP	52	++	Bass: The Q
5	RomP	81	++	Atm: Ethr Lair
6	CardP	83	++	Quark Synth

Die RESET/HYPERPRESET-Namen eines Channels, bei dem die MIDI-ENABLES auf ALL MESSAGES OFF stehen und **die deshalb nicht hörbar** sind, werden hellgrau dargestellt.

Um die Effekte zu editieren drückt man einen der kleinen **Edit**-Buttons oder die Taste **[E]**. Es öffnet sich ein Fenster in dem die Parameter der beiden Effekte editiert werden können.



Der PRESET-Editor

Im PRESET-Editor findet die eigentliche Klangformung (-forschung) statt. Neben den im Hauptfenster zu erreichenden Parametern sind andere, wie die REALTIME MODULATION CONTROL, die NOTE ON MODULATION CONTROL und die FUNCTION GENERATORS in eigenen Fenstern untergebracht, die über gleichnamige Buttons oder die Anfangsbuchstaben zu erreichen sind.

Im FUNCTION GENERATORS Fenster kann man den Level zwischen normalen, Delta-, Random-, und Delta-Random Werten umschalten, indem man auf das freie Feld neben dem Werte-Einsteller klickt.

Shape	Linear	++
Time	312	++ ms
Level	127	++ Δ
Cond. Jump	Never	++
Cond. Value	0	++
Dest.	Seg. 1	↓

Zu beachten wäre noch, daß Modulationsverknüpfungen, die in der REALTIME- oder NOTE ON- CONTROL Matrix vorgenommen werden, keine Wirkung zeigen können, wenn die AMOUNT Einsteller auf 0 stehen (z.B. FG 1 Amount).

Der HYPERPRESET-Editor

Im HYPERPRESET-Editor können verschiedene PRESETs aus ROM, RAM oder CARD zu einem Sound kombiniert werden. Dabei sind über Tastatursplits, ZONES genannt, dynamische Layer (Velocity-gesteuert) möglich. Außerdem findet sich hier der FREE RUN FUNCTION GENERATOR, erreichbar über den gleichnamigen Button oder die Taste [F].

Das MASTER Fenster

MASTER Tune		Transpose	
0	↑↑	0	↑↑

Global Bend		Global Velo. Curve	
+/- 1	↓	6	↓

Controller Numbers					
A:	1	↑↑	B:	29	↑↑
C:	30	↑↑	D:	31	↑↑

Footswitch Controller		
1:	64	↑↑
2:	65	↑↑
3:	66	↑↑

MIDI Mode	Mode Change	Unit ID			
Multi	↓	Disabled	↓	0	↑↑

Compare	Auto-Select		
OFF	↓	OFF	↓

Program Change Maps								
Map1:	0	↑↑	⇒	0	↑↑	Bank:	CardP	↓
Map2:	0	↑↑	⇒	1	↑↑	Bank:	RamP	↓
Map3:	0	↑↑	⇒	1	↑↑	Bank:	RamP	↓
Map4:	0	↑↑	⇒	0	↑↑	Bank:	CardH	↓

User Key Tuning							
Key:	C-2	↑↑	⇒	0	↑↑	0	↑↑

Buttons: Send Map 1, Send Map 2, Send Map 3, Send Map 4, Send User Tune Table

Die hier editierten Parameter werden direkt im Gerät geändert und sind dort dauerhaft gespeichert. Eine Ausnahme bilden die PROGRAM CHANGE MAPS und das USER KEY TUNING.

Werden diese geändert müssen sie mit den entsprechenden Buttons in das Gerät geschickt werden, um wirksam zu werden. Beim verlassen des Programmes gehen diese Daten verloren !

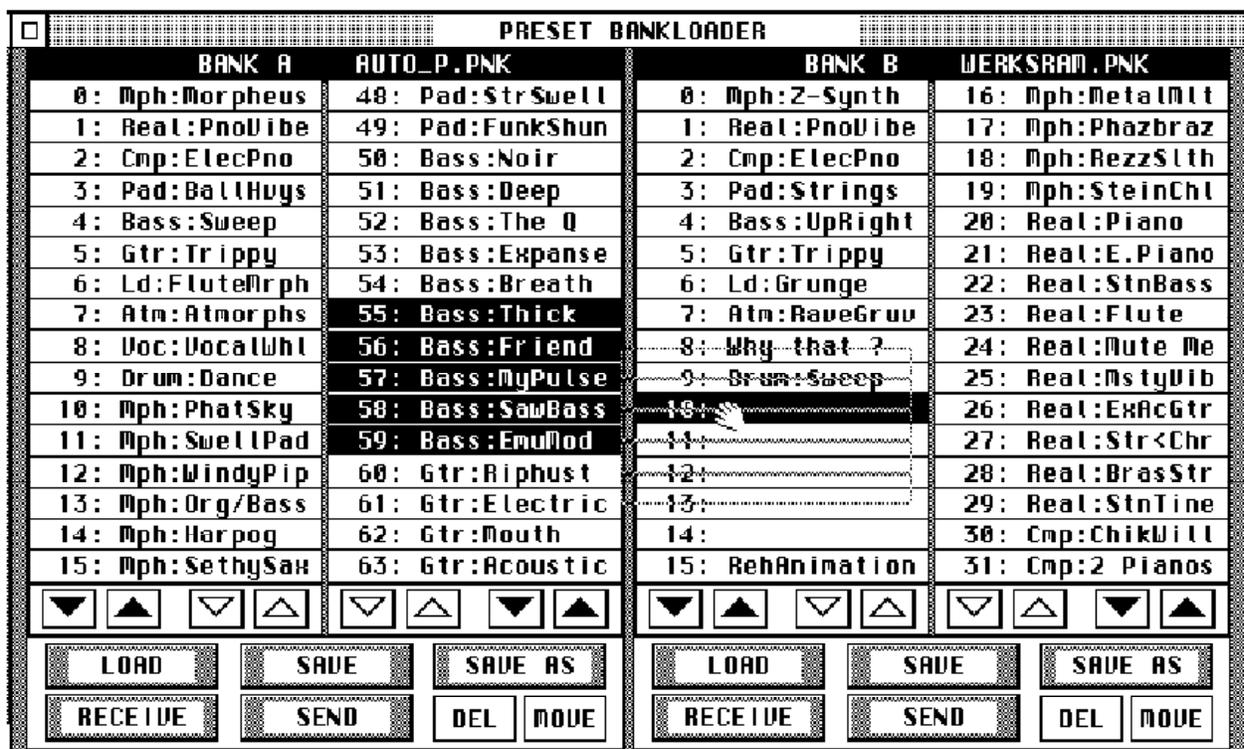
Mit Vorsicht zu behandeln ist auch das Verändern der UNIT ID. Hat man nur ein Gerät, sollte die ID nicht verstellt werden. Diesen Parameter braucht man **wirklich** nur, wenn mehrere Geräte gemeinsam betrieben und mit **ZEUS** editiert werden sollen. Muß man die ID umstellen, erscheint eine Abfrage ob die ID des gerade angeschlossenen Gerätes verstellt werden soll, oder man die Daten eines anderen Gerätes mit anderer ID einlesen und editieren will.

Beim Einlesen eines anderen Gerätes werden alle Daten des vorher editierten Gerätes überschrieben !!

Die Bankloader

Es gibt drei Bankloader im ZEUS, für PRESET, HYPERPRESET und MIDIMAP jeweils einen, die auch alle auf die selbe Art und Weise funktionieren. Man erreicht den jeweiligen Bankloader durch Drücken der Taste **[B]**. Es öffnet sich ein Fenster mit zwei Bänken, A und B. Im oberen Balken steht der Name, unter dem die Bank gespeichert wird, darunter sehen wir 2 Fenster mit je 16 Namen der **P/H/MS**. Dann folgt eine Zeile mit schwarzen und weißen Auf- bzw. Abwärts- Pfeilen. Damit läßt sich die Namensanzeige weiterschalten, -mit den schwarzen Pfeilen in beiden Fenstern, sodaß 32 aufeinanderfolgende P/Hs zu sehen sind. Benutzt man die weißen Pfeile, wird nur das jeweilige Fenster weiterbewegt, sodaß man z.B. auch von P/H Nr.2 auf P/H Nr.100 in der selben Bank kopieren kann. Klickt man mit der **rechten** Maustaste, wird an den Anfang bzw. ans Ende der Bank geschaltet. Im MIDIMAP-Bankloader gibt es diese

Funktion **nicht**, da diese Bänke nur jeweils 16 Maps enthalten



Kopieren

Um nun innerhalb einer Bank, oder von einer in die andere zu kopieren, markiert man die P/H/MS durch Anklicken mit der **linken** Maustaste, bei mehr als einem, **mit gedrückter [Shift]-Taste** (die markierten erscheinen invertiert). Nachdem man alles markiert hat, "nimmt" man sich diese mit **gedrückter linker Maustaste** (die Maus wird zur Hand) und läßt sie über dem Ziel-P/H/M (invertiert dargestellt) fallen. Nach einer Sicherheitsabfrage werden die P/H/M an den Zielort kopiert und zwar der Reihe nach, **ohne** Lücken wie sie etwa bei der Auswahl auftreten können.

!! ACHTUNG !!
HIERBEI WERDEN ALLE AM ZIELORT
VORHANDENEN PRESETS/HYPERS/MIDIMAPS
ÜBERSCHRIEBEN.

Um die Markierungen wieder aufzuheben, klickt man einmal mit der linken Maustaste ins "leere", also dorthin wo man keine Funktion aufruft.

DEL Button - löschen

Um P/H/Ms zu löschen, markiert man diese wie beschrieben und klickt auf den DEL-Button in der unteren rechten Ecke des Bankfensters oder drückt die **[Del]** Taste. Nach einer Sicherheitsabfrage werden die P/H/Ms gelöscht. Ist nichts markiert, wird eine Leerbank angelegt.

MOVE Button - Bewegen

Mit dieser Funktion kann man eine Lücke in der Bank erzeugen, um ein P/H/M anzufügen. Hierzu markiert man ein P/H/M wie beschrieben und klickt auf den MOVE-Button in der unteren rechten Ecke des Bankfensters oder drückt die **[Insert]** Taste. Nach einer Sicherheitsabfrage werden die PRESETS /HYPERS/MIDIMAPS um eine Stelle nach unten bewegt.

VORSICHT !

Bei einer vollen Bank verliert man das letzte P/H/M.
Ist nichts markiert, werden alle Leerstellen gelöscht.

PRINT-Button

Beim drücken des PRINT-Buttons wird eine Namens-Liste der P/H/M der jeweiligen Bank gedruckt.

PRESETS/HYPERPRESETS Anhören

Hat man P/Hs markiert, kann man sich diese auch anhören. Dazu drückt man die **[Space]**-Taste. Nun wird das P/H an den SCRATCH des Gerätes übertragen und die Sequenz abgespielt. Bevor das nächste P/H übertragen und abgespielt wird, erscheint eine Abfrage, ob das zuletzt gehörte editiert werden soll. Bejaht man dies, wird in den entsprechenden Editor gewechselt.

Zum Editor wechseln

Um ein bestimmtes P/H/M zu editieren wählt man dieses durch Anklicken und drückt dann den Buchstaben der den entsprechenden Editor aufruft (**[P]**reset, **[H]**yper, **[M]**IDImap).

Weitere Bankloader Buttons

- LOAD** - lädt Bank vom Laufwerk
- SAVE** - speichert Bank
- SAVE AS** - speichert Bank unter neuem Namen
- SEND** - schickt die Bank an RAM oder CARD des Gerätes
- RECEIVE** - empfängt eine Bank von ROM, RAM oder CARD des Gerätes

Die Bankbezeichnungen

- AUTO_A.MBM** - Morpheus MIDIMAP Bank, wird bei Programmstart automatisch in Bank A geladen.
- NONAME00.PBU** - Ultra Proteus PRESET Bank der bisher kein Name gegeben wurde (SAVE AS).
- SUPERTOL.HBM** - Morpheus HYPERPRESET Bank.
- AUTO_B.HBU** - Ultra Proteus HYPERPRESET Bank., wird bei Programmstart automatisch in Bank B geladen.

Das Programm legt diese Endungen automatisch an, diese kleine Auflistung dient nur dazu, beim Aufräumen der erzeugten Datenmassen den Überblick zu behalten:

Morpheus:

- *.PBM** - PRESET Bank
- *.HBM** - HYPERPRESET Bank
- *.MBM** - MIDIMAP Bank

Ultra Proteus:

- *.PBU** - PRESET Bank
- *.HBU** - HYPERPRESET Bank
- *.MBU** - MIDIMAP Bank

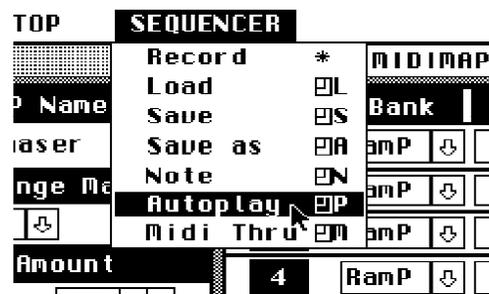
Der Sequencer

[Space]-Taste startet die Sequenz, zu erkennen am Buchstaben **P**(lay) in der Menüleiste des jeweiligen Hauptfensters. Die **[*]**-Taste startet die Aufnahme, ein Mausklick oder irgendeine Taste bricht den Vorgang ab. Startet man die Aufnahme neu, **wird die alte Sequenz überschrieben**. Man beachte, daß zum Aufnehmen einer Sequenz ein MIDI-Keyboard mit dem Input des Atari verbunden sein muß. Die Sequenzen haben Standard-Midifile Format, können also auch mit jedem anderen Sequencer erzeugt werden, dürfen jedoch nur eine Spur (Track) enthalten und nicht zu lang sein (maximal 3333 Events).

Bei Programmstart wird die Sequenz AUTOLOAD.MID geladen. Die übrigen Bedienelemente des Sequencers finden sich in der Menüleiste des Desktops. Neben den bekannten Funktionen wie Record, Load, Save und Save as, sind dies:

Note - Hier wird ein einzelner Notenwert eingestellt, der dann anstelle der Sequenz bei Betätigung der **[Space]**-Taste gespielt wird.

Autoplay - Ist diese Funktion gewählt, wird nach jeder Werteveränderung die Sequenz



bzw. die Note gespielt.

MIDI Thru - Wenn MIDI-Thru aktiv ist, werden im Atari eingehende MIDI-Daten an den Ausgang durchgeschleift, sodaß man die Sounds auch direkt spielen kann. Es empfiehlt sich jedoch einen kleinen Umschalter vor dem Atari MIDI-IN zu haben, um zwischen Keyboard und Morpheus/Ultra Proteus wählen zu können. Spätestens wenn ZEUS Daten aus dem Gerät lesen muß, erhält man nämlich die Meldung: "**Keine MIDI-Daten !!**", wenn mal wieder der E-MU MIDI-OUT nicht mit dem Atari MIDI-IN verbunden ist . . . Benutzt man einen MIDI-Merger, muß dieser in der Lage sein auch SysEx-Daten ohne Probleme zu übertragen.

WICHTIG !

Angeschlossene Keyboards oder Sequencer dürfen nicht im RUNNING STATUS betrieben werden, da dies den Datenverkehr verstümmelt und ZEUS nichts aufnehmen kann!

Die COPY Fenster

Um das Editieren ein wenig zu erleichtern, hat E-MU Systems die Geräte mit diversen Kopierfunktionen versehen, die wir auch so übernommen haben, bis auf den Unterschied, daß im ZEUS jeder Editor ein eigenes COPY Fenster hat, mit den editorspezifischen Kopierfunktionen. Das COPY Fenster wird aus dem jeweiligen Editor mit der Taste **[C]** oder dem entsprechenden COPY Button im Desktop Button Fenster aufgerufen. Schauen wir uns die Funktion an Hand des MIDIMAP COPY Fensters an. Beim Anklicken des **OK** Buttons der jeweiligen Kopierfunktion wird **ohne weitere Abfrage** kopiert.

Ausnahme:

Sind Quell-P/H/M Nr. und Ziel Nr. der Kopieraktion gleich, erscheint eine Abfrage ob vom Gerät oder den editierten Daten im Atari kopiert werden soll.



Es wird immer IN die CURRENT -MIDIMAP/-PRESET/-HYPERPRESET (mit dem hohlen Pfeil gekennzeichnet) kopiert !

Eine kleine Besonderheit ist die Funktion **Copy PRG-Change Map**, die eigentlich in ein MASTER COPY Fenster gehören würde. Da dies die einzige MASTER Kopierfunktion ist, haben wir sie in dieses Fenster gelegt.

Wichtig !

Um die Datenfluten zu bändigen, werden die Änderungen, die durch das Kopieren entstanden sind, erst zum Gerät geschickt, wenn die **[Space]** Taste gedrückt wird, die den Sequencer startet. Veränderungen sind erst dann hörbar.

Dies ist bei externen MIDI-Quellen (Cubase unter M-ROS, Keyboard) zu beachten !

DIE HOTKEY'S

DESKTOP:

- Ctrl N** - nächstes Fenster
- Ctrl P** - voriges Fenster
- Ctrl S** - Save Setup
- Ctrl L** - Bediensprache ändern
- Ctrl Q** - Programm beenden

SEQUENCER:

- SPACE** - Play Sequence
- *** - Record Sequence
- Alt L** - Load Sequence
- Alt S** - Save Sequence
- Alt A** - Save Sequence as
- Alt N** - Note
- Alt P** - Autoplay
- Alt M** - Midi Thru

Cursor Tasten - aktuelles Fenster scrollen

ESC - schließt aktuelles Fenster

A - MASTER-Editor

M - MIDIMAP-Editor:

- B** - MIDIMAP-Bankloader
- E** - Effects
- C** - MIDIMAP Copy
- Shift S** - Send MIDIMAP
- Shift G** - Get MIDIMAP
- Shift T** - to Bank
- Shift F** - from Bank

P - PRESET-Editor:

- B** - PRESET-Bankloader
- N** - Note-on Controller
- R** - Realtime Controller
- F** - FUNCTION GENERATORS
- C** - PRESET Copy
- Shift S** - Send PRESET
- Shift G** - Get PRESET
- Shift T** - to Bank
- Shift F** - from Bank

H - HYPERPRESET-Editor:

- B** - HYPERPRESET-Bankloader
- F** - FREE-RUN FUNCTION GENERATOR
- C** - HYPERPRESET Copy
- Shift S** - Send HYPERPRESET
- Shift G** - Get HYPERPRESET

Shift T - to Bank
Shift F - from Bank

In den **Bankloadern**:

Delete - markierte löschen
Insert - Lücke einfügen

Tja, dann noch viel Spaß beim Klangschöpfen
wünschen Ihnen

DIE KLANGPIRATEN

Jochen Nies joker@netcologne.de
Petra Wolf petra-wolf@netcologne.de