

# QUICK START

## SPD-S Sampling Pad



### ALLGEMEINE TIPPS

- Alle Änderungen werden nach Verlassen eines EDIT-Menüs automatisch gesichert!
- Wenn alle Loops bzw. Sounds gestoppt werden sollen: Den Taster ALL SOUND OFF drücken.
- Stoppen des Loops eines Pads: einfach das gleiche Pad nochmals anschlagen.
- Lautstärke: Der VOLUME-Regler steuert nur die Lautstärke der Ausgangsbuchsen. Die Lautstärke des Kopfhörers wird auf der Rückseite mit einem separaten Regler eingestellt.
- Pad-Anzeige: Achten Sie bei Anschlagen der Pads immer auf die Leucht-Anzeige unten links. Daran erkennen Sie z.B., auf welchem Pad der Loop liegt, der gerade gespielt wird.
- Vor Ausschalten IMMER den Shutdown-Vorgang ausführen: SHIFT halten und CARD (Shutdown) drücken.

### SPIELEN DER PATCHES

Drücken Sie **[PATCH]**, so dass die Anzeige leuchtet, und wählen Sie mit den **[-]/[+]-Tastern** ein Patch aus. Nachfolgend finden Sie einige **Spiel-Vorschläge** mit entsprechenden Kommentaren.

- **002 FILTER:** Zunächst den EFFECTS-Taster drücken, so dass die Anzeige leuchtet. Hier zuerst einmal das Pad 6 fest anschlagen (Drum Loop), und dann durch verschieden starke Schläge des Pads 9 das Filter öffnen bzw. schließen.
- **005 DrumNfil:** Die Pads 2, 4-6 und 7-9 spielen Loops bzw. Fills und sind einer sog. MUTE GROUP zugeordnet, d.h., bei Anschlagen eines dieser Pads wird das vorherige Pad automatisch stummgeschaltet. Die Pads 1 und 3 können dazu frei gespielt werden.
- **009 VeloCity:** Auf allen Pads (außer 4 und 6) können Sie über die Anschlagdynamik die Sounds umschalten. Tipp. Durch Drücken des EFFECTS-Tasters probeweise den Effekt ausschalten.
- **023 Pulsar:** Hier lassen sich mehrere Loops gleichzeitig und zeitversetzt triggern. Schlagen Sie nacheinander die Pads 9, 8, 7, 6 und 5 an. Das Pad 4 wechselt das Pad 6 ab und ist der gleiche Sound auf der linken Seite des Stereofeldes. Die Pads 1, 2 und 3 sind frei spielbar.
- **035 Cym&Gong:** EFFECTS drücken, so dass die Anzeige leuchtet. Mit dem EFFECTS CONTROL-Regler die Lautstärke des Effektsignals einstellen. EDIT drücken, mit Cursor-Taster EFFECTS wählen, ENTER drücken, und mit [+]/[-] alle Effekte ausprobieren. Dabei immer einen oder mehrere der Gongs oder Cymbals anschlagen. Mit EXIT das Effekt-Menü wieder verlassen.
- **041 SynSweep:** Synth Percussion-Sounds. Nach Drücken von EDIT->EFFECTS->ENTER für den Parameter „Knob“ DLYTIME und für „Velo“ DLYFDBK einstellen. Über den EFFECTS CONTROL-Regler wird die Delayzeit eingestellt, über die Anschlagdynamik wird die Wiederhol-Rate (das Feedback) gesteuert.
- **045 ShrtLupr:** Zuerst einmal das Pad 9 anschlagen. Man hört im Verlauf des Drum Loops einen sehr kurzen „Zwischen-Loop“. Mit dem EFFECTS CONTROL-Regler wird das Timing des Short Loopers geregelt. TIPP: in das Menü EDIT->EFFECTS gehen und die Einstellungen für Loop Length, Timing und Hold verändern.

## DAS RE-SAMPLING

Mit dem Re-Sampling ist es z.B. möglich, mehrere gespielte Sounds als neues Sample aufzunehmen. Beispiel:

- ➔ Das Patch **004:Lattin** auswählen.
- ➔ Wenn Sie mit einem **anderen Effekt** re-sampeln möchten: EDIT drücken, mit PAGE-Tastern EFFECTS auswählen, ENTER drücken, mit den [+]/[-]-Tastern FLANGER auswählen, danach 2x EXIT drücken. Der neu ausgewählte Effekt wird automatisch für das Patch gesichert.
- ➔ **RESAMPLE** drücken. Die Anzeige „select src pad“ erscheint.
- ➔ Die **Pads 1, 2 und 3** anschlagen. (alle drei sind Percussion Loops). Die Anzeigen dieser drei Pads leuchten nach Anschlagen konstant.
- ➔ **SAMPLE** drücken. Die Anzeige „select dest pad“ erscheint.
- ➔ Das **Pad 9** anschlagen. Dessen Anzeige leuchtet nun konstant, und im Display steht „Resample Stby (Standby)“. Das neue Sample wird damit auf dem Pad aufgezeichnet.
- ➔ **START/STOP** drücken. Alle drei Samples werden mit einem Durchlauf auf dem Pad 9 aufgenommen. Im Display erscheint „write? [Wave I \*\*\*]? (\*\*\* steht für eine noch freie Speichernummer, die das SPD-S selbständig auswählt).
- ➔ **ENTER** drücken, um das neue Sample zu speichern. Danach erscheint wieder der Patchname (004:Lattin) im Display.
- ➔ Das **Pad 9** anschlagen, um das neue Sample abzuspielen.

## DIE PHRASE MAKER-FUNKTION

Mit der Phrase Maker-Funktion können Sie mehrere hintereinander oder gleichzeitig gespielte Sounds oder/und Loops als neues Sample aufzeichnen. Beispiel:

- ➔ Das Patch **005:DrumNfil** auswählen.
- ➔ Den **PHRASE MAKER-Taster** für ca. 2 Sekunden gedrückt halten. Die Taster-Anzeige leuchtet rot, und im Display erscheint „Standby“ und das eingestellte Tempo.
- ➔ Mit den **PAGE-Tastern** die Parameter Quantize, Loop Length, Beat und Click Level auswählen und mit den [+]/[-]-Tastern einstellen.
- ➔ Mit den **[+]/[-]-Tastern** das gewünschte Tempo einstellen, z.B. „140“.
- ➔ Die Aufnahme starten: Die gewünschten **Pads nacheinander bzw. gleichzeitig anschlagen**.
- ➔ **START/STOP** drücken, um die Aufnahme zu beenden. Erneut START/STOP drücken, um die eingespielte Phrase abzuhören.
- ➔ **RESAMPLE** drücken. Im Display erscheint „Gain“ (Lautstärke).
- ➔ Mit den **PAGE-Tastern** die Anzeige „resample, sure?“ auswählen und **ENTER** drücken, um den Re-Sampling-Vorgang für die vorher eingespielte Phrase zu starten. Nach dem Vorgang erscheint „write? [Wave I \*\*\*]? (\*\*\* steht für eine noch freie Speichernummer, die das SPD-S selbständig auswählt).
- ➔ **ENTER** drücken, um die Phrase als Sample zu speichern.
- ➔ Um das neue Sample abzuhören, eines der **Pads anschlagen**, oder den **START/STOP-Taster** drücken.