

SD9 - Update 1.1.2

Half Bar

Überarbeitete Funktion: Wird ein Fill In in der ersten Hälfte des Taktes gedrückt, dann ertönt es innerhalb des aktuellen Taktes.

Wird das Fill In in der zweiten Hälfte des Taktes gedrückt, dann wird es zu Beginn des nächsten Taktes gestartet.

Voice

Weiter verbesserte Synchronisation der Live Audio Drums bei Verwendung der HARMONY oder DOUBLE Funktion in der rechten Hand.

Tempo Accelerando/Ritardando

Neue Funktionen im TEMPO Bereich:

Drücken Sie im STYLE Mode (Style LED leuchtet) gleichzeitig die beiden TEMPO Taster (+ & -)

Tippen Sie danach für ca. 2 Sekunden auf das ACC Feld um in den EDIT Modus für Accelerando (schneller werdendes Tempo) und Ritardando (langsamer werdendes Tempo) zu gelangen. Tippen Sie auf das EXIT Feld im Display oder drücken Sie den EXIT Taster auf dem Panel um den EDIT Modus zu verlassen. Folgende Funktionen stehen Ihnen im EDIT Mode zur Verfügung:

- **Step**

Tippen Sie auf das Feld „Step“ (wird gelb) um den Wert für Accelerando/Ritardando mit dem Datenrad in Werten zwischen 1 und 20 festzulegen. Es stehen (in Klammern angezeigt) zwei verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl:

- Range from 1–20 (bar): Das eingestellte Tempo ändert sich pro Takt.
- Range from 1-20 (beat): Das eingestellte Tempo ändert sich pro Taktschlag (also z.B. in einem 4/4 Takt in jedem 1/4)

- **Lower Limit**

Hier kann festgelegt werden bis zu welchem Wert das Tempo (Ritardando) langsamer werden kann. Der Wert kann allerdings nicht niedriger sein, als der voreingestellte Wert unter VIEW – DRUM. Dieser Wert hat Vorrang.

- **Upper Limit**

Hier kann festgelegt werden bis zu welchem Wert das Tempo (Accelerando) schneller werden kann. Auch hier gilt: Der Wert kann nicht höher sein, als der voreingestellte Wert unter VIEW – DRUM. Dieser Wert hat Vorrang.

Die werksseitig eingestellten Werte sind: Step=5 (bar), Lower Limit=40, Upper Limit = 250.

Alle Änderungen können global im CUSTOM STARTUP abgespeichert werden. Die bearbeiteten Werte für Accelerando und Ritardando können aber auch individuell in jedem Style gespeichert werden. Diese Änderungen haben dann Vorrang vor den Werten im CUSTOM STARTUP.

Sobald der Style gestoppt wird, werden automatisch die Werte im CUSTOM STARTUP aufgerufen.

Bei Verwendung von Midifiles (im PLAYER Mode) wird das im Mfile gespeicherte Tempo verwendet. Die im CUSTOM STARTUP eingestellten Accelerando/Ritardando Werte können hier nur taktweise verwendet werden.

Drum RESTYLE

Bei Verwendung der Drum RESTYLE Funktion wird nun auch die Lautstärke der verwendeten Styledrums (Audio Drums) mit abgespeichert. Diese Lautstärke wird ebenfalls mit dem DRUM Fader (Nicht mit dem STYLE Fader!!!) eingestellt.

Launchpad

Korrigierte AUTO FILL Funktion im Style 16 Beat Ballad und anderen Styles.

Korrektur der Sustain Akkorde in der Live Audio Guitar, Notenhänger wurden entfernt.

Korrektur der Fadereinstellungen (Lautstärke) für Grooves.

Player

Korrektur der Lautstärkeanzeige der rechten Hand im PLAYER Mode.

Registration

Registrationen können jetzt auch von externen USB – Speichermedien (z.B. USB – Sticks) aus geladen werden, die an einer der 3 USB Ports an der Frontseite angeschlossen sind.

Live Modeling Mute von Intro und Ending

Die Intro und Ending Spuren können nun in einem Style gemutet werden, wenn dort das Live Modeling verwendet wurde.

Click

Die Standardlautstärke für den Click beträgt nun 127 anstatt 0, (also hörbar, wenn der Click eingeschaltet wird) und kann im CUSTOM STARTUP gespeichert werden.

Korrektur des Reverbs der rechten Hand, wenn der Solo – Ausgang (AUX ASSIGN) verwendet wird.

Octave CHORD 1-5

Die Octave der Chordspuren 1 – 5 kann nun geändert werden. Der Wertebereich liegt zwischen –2 und + 2 und wird unter VIEW – Chord eingestellt.

Midi Merger

Unter MENU – MIDI kann nun zwischen USB Midi GM und USB Midi KEYBORAD umgeschaltet werden.

Dadurch kann festgelegt werden, welcher Bereich des SD9 über USB – Midi angesteuert wird.

USB Midi Geräte über die Front USB – Ports

Unter MENU – CONTROLS kann nun eine angeschlossene USB- Tastatur entweder als USB MIDI IN KEYBOARD oder GM Mode über die 3 Front USB Ports verwendet werden. Diese Einstellung kann auch im CUSTOM STARTUP gespeichert werden.

Midi

- Neue System Exclusive Message für den Midi Reset F0 26 7B 39 05 00 F7

- Styles können über MIDI IN angewählt werden.(Midi Keyboard RX Part – GLOBAL oder RIGHT).

Dabei gilt:

Bank 40 – 49 für die Werksstyle Gruppen (Ballad = 40, Pop = 41 etc.), danach die Program Changes (0 – 127)

Bank 50 – 59 für die User Style Gruppen (Ballad = 50, Pop = 52 etc.) danach die Program Change (0 – 127) zur Auswahl der User Styles innerhalb der Stylegruppe. Innerhalb einer Gruppe können maximal 128 User – Styles über Midi angewählt werden.

Footswitch

Neue Funktionen für den Fußschalter:

Reintro

Set Down und Set Up

Mit der Funktion Set Down und Set Up kann zwischen den 4 programmierbaren Fußschalter – Set Ups umgeschaltet werden.

IntroOnArr und EndingOnAr

Durch Betätigen des Fußschalters wird festgelegt, dass die Intros bzw. Endings mit den Arrangervariationen verknüpft werden.

Beispiel:

ArrA ist aktiv => Intro/Ending 1 wird abgespielt, wenn der Fußschalter gedrückt wird.

ArrB ist aktiv => Intro/Ending 2 wird abgespielt, wenn der Fußschalter gedrückt wird...usw.

Arranger Down und Arranger Up

Diese Funktion schaltet die Arranger – Variation eines Styles aufwärts oder abwärts.

FswChDelay (Footswitch Chord Delay)

Mit dieser Funktion wird im Style Mode eine verzögerte Akkorderkennung der Akkordtypen Moll, 7th, m7th, 5+, dim, 6th und 7th+ ermöglicht. Wenn diese Funktion aktiviert ist, kann schon einige Takte bevor der Akkord verwendet wird, der Akkord angesteuert werden. Dies ist z.B. sehr sinnvoll für Midi – Gitarristen. Diese Funktion kann auch über die USER TABS verwendet werden, und darüber hinaus auch im CUSTOM STARTUP gespeichert werden.

Display Style Info

Neue Funktion: Taktanzeige für die verschiedenen Arrangervariationen
Zusätzlich zur Anzeige der verschiedenen Arrangerbereiche werden nun auch die fortlaufend gespielten Takte angezeigt.

Beispiel:

[A] 1/8, 2/8, 3/8 ...8/8 (Arranger A, Takt 1 von 8, 2 von 8, 3 von 8 etc.)

[B-2] 1/4, 2/4 ...4/4 (Arranger B-2, Takt 1 von 4, 2 von 4 etc.)

Panel Reboot

Drücken und halten Sie den Taster **Talk** und drücken Sie danach zusätzlich den Taster **Enter**. Dadurch kann das SD9 neu gebootet werden, ohne es manuell ausschalten zu müssen. Dies ist sehr nützlich, wenn unvorhersehbare Fehler auftreten.

Disk Check

Drücken Sie die Taster **Talk** und **Fade** gleichzeitig und drücken Sie den Taster **Enter**.

Das SD9 führt einen kompletten Disk Check durch. Dies nimmt einige Zeit in Anspruch, das Instrument darf dabei NICHT ausgeschaltet werden.

Nach Beenden der Überprüfung startet das SD9 automatisch neu.

Legato

Erweiterte Legato Funktionen auf Seite 4 im Voice Edit Menü.

Die Legato Funktion arbeitet mit allen aktiven Stimmen außer der 2nd Voice.

Es stehen 6 Legato Typen zur Verfügung: 3 Mono Legato und 3 Poly Legato.

Tippen Sie auf das neue **Legato** Feld um jeweils die verschiedenen Legato Typen umzuschalten.

Zur Verfügung stehen: Fast mit schnellem Attack, Medium mit medium Attack und Slow mit langsamen Attack.

Filter Funktion für rechte und linke Bereiche

Drücken Sie den **Filter** Taster

Tippen Sie auf das Feld **[Expand]**. Dies öffnet (oder schliesst) ein Menü auf der linken Seite des Displays mit 6 Fadern und Auswahlfeldern. Jeder Fader wirkt gleichzeitig auf alle Bereiche des aktuellen Presets oder Styles. Folgende Parameter stehen zur Verfügung:

Lfo Rate (Frequenz Frequenz)

Lfo TVF (Filter Modulation)

Lfo TVA (Amplitude Modulation)

Q (Resonance)

FC (Cutoff)

Release

Jeder graphische Fader im Display ist einem Lautstärke-Fader auf der linken Seite des Panels zugeordnet.

Player1 = Lfo Rate

Style = Lfo TVF

Drum = Lfo TVA

Bass = Q

Chord = FC

Lower = Release

Durch Antippen der Felder über den graphischen Fadern im Display können die Fader auf dem Panel aktiviert (werksseitig, gelb hinterlegt) oder deaktiviert (nicht gelb hinterlegt) werden. Dadurch erhalten Sie auch im Filter-Menü Zugriff auf die Lautstärken eines Styles.

Die Einstellungen der Fader und die EXPAND Einstellung können im CUSTOM STARTUP abgespeichert werden. Unterhalb der graphischen Fader im Display kann durch Antippen der „Reset“ Felder (wird kurz gelb hinterlegt) jeder einzelne Parameter auf die Werkseinstellung zurückgesetzt werden.

Mit [Reset All] werden ALLE Parameter gleichzeitig zurückgesetzt.

Drücken Sie den **Save** Taster um die Einstellungen in der gerade aktiven Voice abzuspeichern.

Wenn ein Style verändert wurde (LEFT im Display rechts neben den Feldern der Filterbezeichnungen) kann der Style mit **Save** als User-Style gespeichert werden.

Im LIVER FILTER Bereich rechts im Display kann der FC (Cutoff) mit dem Modulationsrad geregelt werden. Die Einstellungen des Modulationsrades können pro Arrangervariation getrennt vorgenommen werden, und auch in einem User-Style gespeichert werden.

Wenn die LFO Rate (Fader1) unterhalb des Wertes 10 liegt, wird automatisch der TAP LFO MODE aktiviert (sichtbar im Feld über dem graphischen Fader) und mit dem Tempo des Styles gekoppelt.

Voicetron mit Midifiles

Der Voicetron On / Off-Status ist jetzt unabhängig von der internen Midifile-Einstellung.

Der On / Off-Status wird dann ebenso wie das vom User gewählte Voicetron-Preset wiederhergestellt, sobald die Midi-Datei nicht mehr abgespielt wird, auch wenn die Midi-Datei eine Vocalizerspur enthält.

Voice Bearbeitung

Problembhebung im Range Bereich (Seite 2/6)

Style

Neue Seitenanzeige für Styles (unterhalb der Styles)

Arranger Statusanzeige ist für eine bessere Erkennung nun in Gelb dargestellt.

Neue SAVE Funktion um einen geladenen Style in einen anderen als den USER_ STYLE Folder zu speichern.

Wenn ein Style im FILTER-Bereich verändert wurde (LEFT im Display rechts neben den Feldern der Filterbezeichnungen) kann der Style mit **Save** als User-Style gespeichert werden.

Für jede Arranger-Variation kann eine eigene Filtereinstellung zugeordnet werden.

Live Guitars verfügen ebenfalls über die Filterfunktion im LEFT-Mode des Filterbereichs.

Der globale Q und FC Filter des LIVE FILTER kann in einem Style gespeichert werden.

Wenn der Taster Fill oder Break gedrückt und gehalten wird, werden alle 4 Fills und Breaks hintereinander abgespielt.

Neue Exportfunktion im Style EDIT-Bereich (COPY EXPORT-Feld):

Midi-Parts eines ausgewählten Stylebereichs können als Midifile exportiert werden. Nach Antippen des COPY/EXPORT Feldes im Display kann der gewünschte Bereich mit dem EXPORT („Name des Bereichs“) TO MID Feld als Midifile gespeichert werden.

Im Style Edit Menü kann ebenso eine Sequenz aufgenommen und sofort mit dieser Funktion exportiert werden.

Die exportierten Files werden im internen Speicher unter dem Pfad USER_MODELING / STYLE / „Name des Styles“ / „Stylebereich“ (z.B. ARR A) gespeichert.

Diese exportierten Bereiche können auch im LIVE MODELING verwendet werden, sie müssen über MEDIA - DISK EDIT dorthin kopiert werden.

Detailverbesserungen bei einigen Akkorderkennungen.

Verbesserungen im VOICE LIST Bereich.

Bei deaktivierter TO STYLE Funktion kann die VOICE Seite angewählt werden.

Korrektur beim Abspielen (falscher) Basstöne, wenn die Arranger Variationen A, B, C, D in Verbindung mit Autofill im letzten Viertel des Takttes gedrückt werden. (Speziell bei $\frac{3}{4}$ taktigen Styles)

Style EDIT: Neue „PART LISTEN“ Funktion zum Vorhören des ausgewählten Bereiches.

Korrigierte Displayanzeige für END 1,2,3 wenn ENDING nach einem Fill In gedrückt wurde.

Separate Lautstärkenanpassung für die 4 VOICES im VOICE&VARI Bereich des Styles. (Wert von – 30 bis + 30)

Weiter verbesserte Akkorderkennung.

Voices in Registrationen

Im REGISTRATIONS Bereich können für jede Registration 5 Voices für die rechte Hand mit gespeichert werden.

Tippen Sie auf das Feld „Voice Select“. Im Display werden 5 Felder angezeigt. Tippen Sie auf jedes dieser Felder ca. 2 Sekunden um in die Soundauswahl zu gelangen. Auch User-Voices können zugeordnet werden.

Launchpad

Wenn ein Style ins Launchpad importiert wurde, können Scene 5 und 6 nun mit INTRO und ENDING belegt werden, während Scene 1 –4 weiterhin mit den Arranger Variatinen A-D arbeiten.

- Spielen Sie dazu den gewünschten Style ab.
- Drücken Sie, während der Style läuft, den Launchpad Taster. Es öffnet sich ein Pop-Up Fenster, in dem die Zuordnung zu den einzelnen Scenes angezeigt wird.

Für Scene 5 kann nun eines der Intros 1-3 zugeordnet werden.

Für Scene 6 kann eines der Endings 1-3 zugeordnet werden.

Nach dem Importieren in das Launchpad werden Scene 5 und 6 automatisch mit den Namen der jeweiligen Intros und Endings benannt. (z.B. Scene 5 = INTRO3, Scene 6 = ENDING 1etc...)

Mit dieser Funktion kann im Launchpad z.B. folgende Abfolge voreingestellt werden:

- Wählen Sie (im STOP-Modus) die gewünschte Scene 1 – 4 aus.
- Tippen Sie danach auf Scene 5 (Intro 1, 2, oder3) Das Launchpad startet automatisch. Nach Abspielen des Intros geht das Launchpad automatisch in die voreingestellte Scene über.

Wenn bei laufendem Launchpad die Scene 6 (Also Ending1, 2 oder 3) angetippt wird, dann wird dieses Ending abgespielt und danach das Launchpad gestoppt.

Die Endings können genauso wie alle anderen Scenes vor dem Start angewählt werden.

Intros oder Endings werden unterbrochen, wenn auf eine andere Scene umgeschaltet wird.

Im Song Edit werden nach Anwahl von Scene 5 und 6 die Originaltakte als Standard in der Repeat Box gesetzt und können dort geändert werden um den programmierten Ablauf zu verkürzen und zu einer anderen Scene überzugehen.

Zusätzliche Verwaltung des Riff in Export und verbesserte Akkorderkennung im Parallelmodus. (Inversion)

Im Song Mode Edit kann das Launchpad am Ende der programmierten Sequenz gestoppt werden. [Stop at End]

Intro Autocrash und Fill Autocrash in den Live Drum

Audiodrum Section Import aus den Styles.

Keyboard Control

Geänderte Effekte in KEYBOARD CONTROL können in einer User-Voice abgespeichert werden.

Jede User-Voice kann dadurch über zusätzliche Effekte verfügen.

Fehlerhafte Daten bei Reverb- und Chorus-Sends wurden behoben.

Wah Wah 4 Preset ändert nun auch die Response-Kurve am Volume-Pedal wenn der Wah Wah Effekt aktiviert ist.

Live Drum Stretching / EQ

Neue Funktionen unter VIEW – Drum:

Live Drum Adjust: Stretching Time der Live Drums kann von Default – 127 geändert werden. Die Werte können in einem Style mit gespeichert werden. Dies funktioniert nur, wenn der Style NICHT gespielt wird.

Zwei neue Equalizer Presets für die Live Drums: Hi Gain1 und Hi Gain2.

Live Modeling

Bearbeitung aller Bereiche unabhängig möglich, auch für Fill, Break, Intro und Ending. Lautstärke, Reverb, Chorus und Mute sind ebenfalls einzeln für all diese Sections möglich.

Die gewünschten Parts Fill, Break, Intro oder Ending können angewählt und bearbeitet werden, wenn KEY START aktiv ist, der Style aber nicht läuft.

Neue Single/Global Funktion zum Abhören des kompletten Styles, bzw. der Spur.

Funktionen für optionale intern Hard Disk

Falls das SD9 mit einer zusätzlichen internen Hard Disk ausgestattet ist kann auf die Folder:

User_Style,

User Voice,

User_Modeling / LiveDrum

zugegriffen werden.

Wenn diese Folder:

User_Style,

User_Voice,

User_Modeling auf der Hard Disk angelegt wurden, und zusätzlich unter User_Modeling ein LiveDrum Folder besteht, werden alle internen Files auf die Hard Disk kopiert. Nach dem Einschalten sind die Daten hinzugefügt, werden angezeigt und können ebenso verwaltet werden wie vom internen SSD-Speicher des SD9.

Dies erlaubt es, den internen Speicher des SD9 auf eine eingebaute Festplatte zu speichern und von dort aus zu verwenden.

User Voices und User Styles, die von der Hard Disk verwendet werden, erhalten den Zusatz „hd“.

Bass Sustain To Pedal

Neue Funktion „Sustain to Pedal“ unter VIEW – Bass. Im Zusammenhang mit Manual Bass oder Bassist kann mit einem angeschlossenes Sustainpedal der Bass-Sustain gesteuert werden.

Diese Funktion kann unter CUSTOM STARTUP gespeichert werden, auf den FS6 oder FS 13 Footswitch gelegt werden, oder in die User Tabs gespeichert werden. (Bass Sus. Pedal)

User Modeling

Sie können mit dem Drumset realisierte Midi - Sequenzen verwalten, indem Sie diese dem Live-Modeling hinzufügen. (Nur GROOVE Parts)

Die Sequenzen müssen sich unter User_Modeling / Drum befinden.

Im Live Modeling können diese Groove Parts aus der User Drum Kategorie angewählt werden.

Im Launchpad werden diese Sequenzen am Ende unter Groove Kit → Looper Kit angezeigt.

Live Modeling kann nun Drum Sequenzen bei Fill und Break hinzufügen.

Dazu muß Key Start On aktiv sein, der Style darf aber nicht laufen. Fill / Break kann nun angewählt werden.

Mit dem Groove Feld können die User Drum Kategorien nach der gewünschten Drumsequenz durchsucht werden.

Diese User Sequenzen müssen im Ordner User_Modeling / Drum abgelegt sein.

Mit Voice Change kann das Drumset geändert werden. Es können ebenfalls Lautstärke, Reverb und Chorus Werte eingestellt werden.

Im Global Mode werden die neuen Drumsequenzen in allen 4 Fills oder Breaks angezeigt.

Im Live Modeling Menu können nun Looper Kits dem Groove Part, Chord1, 2, 3, 4, 5 zugeordnet werden. Dazu werden diese im Groove Modeling in der Kit Looper Kategorie angewählt.

Wenn ein Looper Kit dem Part zugeordnet wurde, können mit der VOICE CHANGE Funktion andere Sounds für das Drum Kit zugeordnet werden.

Es ist daher möglich, bis zu max. 6 Kits (Part Groove, Akkord 1, 2, 3, 4, 5) zu programmieren.

Disk Edit

Nach Aktivierung des DISK EDIT Feldes wird nicht mehr automatisch auf die Folderansicht geschaltet.

Update Modeling Tab

User Modeling Dateien werden upgedatet wenn Talk + Fade Taster miteinander gedrückt werden, und dann Style gedrückt wird.

Player

Vergrößerte Positionsanzeige im PLAYER Menü.

Quick Search Suchfunktion für die PLAYLIST.

Problem mit Pdf - Anzeige behoben, wenn Mp3 / Wav + PDF - Datei nach Midifiles + Lyric gestartet wurde.

Voice

Bugfix: Korrekter Modulation Reset beim Umschalten von einer Voice mit aktivem LFO auf Voice ohne aktiven LFO.

Detailverbesserungen in der Voice List im Zusammenhang mit To Style Mode (Voice & Vari).

Arabic Scale

User Tabs: Arabic Scale Function hinzugefügt (On/Off).

Wenn die User Voice geladen wird, wird die Scale upgedatet, wenn sie gespeichert wurde.

Fade out

Verbessertes FADE OUT bei Verwendung von Endings.

User Interface

Detailverbesserungen bei KEYBOARD CONTROL, DSP, MENU und PLAYER1.