

 Roland

WE DESIGN THE FUTURE

Computer gestuurde

Bass Line

TB-303

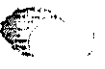
Nederlandse handleiding

11-11-68

11-11-68

11-11-68

11-11-68



INHOUDSTAFEL

blz.

- 1 Vervanging van de batterijen en voorzorgsmaatregelen.
- 2 INLEIDING De bas en de TB-303.

B A S I S K U R S U S

- 5 VERBINDINGEN EN AANVANGSINSTELLING
- 7 EEN BASLIJN SCHRIJVEN EN SPELEN (deel 1)
 - I. Schrijf het patroon in van de eerste maat
 - Een geheugenplaats kiezen.
 - 9 De toonhoogte inschrijven.
 - 10 De notenwaarde inschrijven.
 - 12 II. Schrijf op dezelfde wijze het baspatroon van de tweede maat.
 - 13 Transponeren.
 - 14 III. Vervolledig de baslijn van vier maten bij gebruik van de reeds ingeschreven patronen.
 - 15 De track kiezen.
 - Het schrijven in de track.
 - 17 Verschuiven.
 - 18 De laatste maat schrijven.
 - 20 IV. Het spelen van de track.

V O O R T G E Z E T T E K U R S U S

- 22 1/ DE TOONREGELING EN DE STEMKNOP
 - A. Stemmen
 - 23 B. De toonkleursektie.
 - C. Klankvoorbeelden.
- 24 2/ DE NOTENWAARDE INSCHRIJVEN (alternatieve methode).
- 26 3/ EEN BASLIJN SCHRIJVEN EN SPELEN (deel 2)
 - A. Schrijven en spelen.
 - 27 1 Een baspatroon schrijven.
 - 28 2 Een patroon schrijven met accent en glissando I.
 - 31 3 Een patroon schrijven met accent en glissando II.
 - 4 Het schrijven in de track
 - 5 Een baslijn spelen en controleren.
 - 32 B. Hoe verbeteren.
 - 33 C. Een baslijn spelen (alternatieve methode).
- 36 4/ JE EIGEN BASLIJN SCHRIJVEN
 - A. Hoe je eigen baspatronen schrijven.
 - 1 De stap.

- a. De stap en het schrijven van de notenwaarde.
- 39 b. Een andere verdeling (een tijd = 3 stappen).
- 40 2 Een voorbeeld van een verschillend aantal stappen.
 - a. Een baspatroon met triolen schrijven.
 - 42 b. Een baspatroon in 3/4 schrijven.
 - 43 c. Een baspatroon met meer dan 16 stappen schrijven.
 - 44 Patronen aan elkaar ketenen.
 - 46 d. Gecompliceerde maten schrijven.
 - 1 Twee verschillende stapwijzen gebruiken.
 - 47 2 Een glissando schrijven tussen twee patronen.
 - 48 3 Opmerkingen.
- B. Hoe je eigen baslijnen schrijven.
 - 1 De track.
 - 50 2 Een baslijn schrijven en spelen in twee tracks.
 - 51 3 Veranderen van track onder het spelen.

K U R S U S V O O R G E V O R D E R D E N

- 52 1/ NUTTIGE FUNKTIES VAN DE TRACK
 - A. Spelen/schrijven/een maat verbeteren/ de D.C. veranderen van bij een welbepaalde maat.
 - I. De gewenste maat bepalen.
 - 53 II. Spelen/schrijven/verbeteren/D.C. maat.
 - B. De D.S. en $\cdot\text{z}$: tekens gebruiken bij het spelen van de track.
 - 54 C. Een maat schrappen en invoegen.
 - 56 D. D.m.v. de leds verkrijgbare informatie.
- 57 2/TOEPASSINGSMOGELIJKHEDEN VAN DE TB-303
 - A. Achterpaneel.
 - B. Synchronisatie met andere toestellen.
 - I. Synchronisatie met ritme-machines.
 - 59 II. Synchronisatie met sequencers.
 - III. Synchronisatie met de EP-11.
 - 60 C. Sturing van synthesizers.
- 63 UITGEWERKTE OEFENING
- 66 TOONBEREIK DIAGRAM
- 67 PROCEDURETABEL

B E L A N G R I J K

PLAATSING:

- Bij gebruik van de TB-303 in de nabijheid van een neon of een fluorescerende lamp, is het mogelijk dat er storing optreedt. Gebeurt dit, plaats dan de TB-303 in een andere richting.
- Vermijd de TB-303 te gebruiken in een overdadig warme of vochtige omgeving, of onder direkt zonlicht of stof.

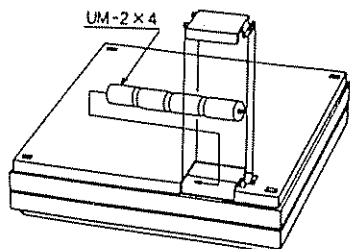
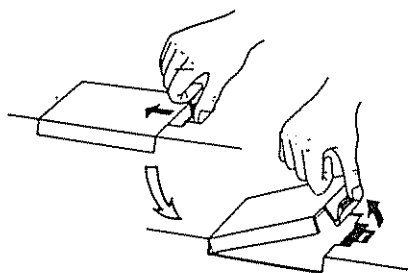
VOEDING:

- Gebruik enkel de BOSS ACA22C,240 adaptor om de TB-303 op het net aan te sluiten.

REINIGING:

- Gebruik een zachte doek en reinig enkel met een neutraal detergent. **GEBRUIK GEEN OPLOSMIDDELEN ZOALS VERFVERDUNNER!**

V E R V A N G I N G V A N D E B A T T E R I J E N E N V O O R Z O R G S M A A T R E G E L E N



- Vervang de batterijen door een complete nieuwe set wanneer de BATTERY CHECK indicator pinkt, en zo een vermindering van spanning aanroeft, of wanneer de klank vermindert.
- Gebruik vier 1,5V droge cel batterijen.
- Bij uitschakeling van de TB-303 behoudt het geheugen de geprogrammeerde informatie. De batterijen voeden dit circuit.
- Wanneer de batterijen binnen één minuut vervangen worden, behoudt het geheugen de DATA.
- Zorg dat de batterijen in het toestel blijven, ook al gebruik je de netstroom-adaptor. Bij loskoppeling van de adaptor schakelt de TB-303 onmiddellijk over op de batterijen, zodat een onafgebroken gebruik verzekerd wordt.

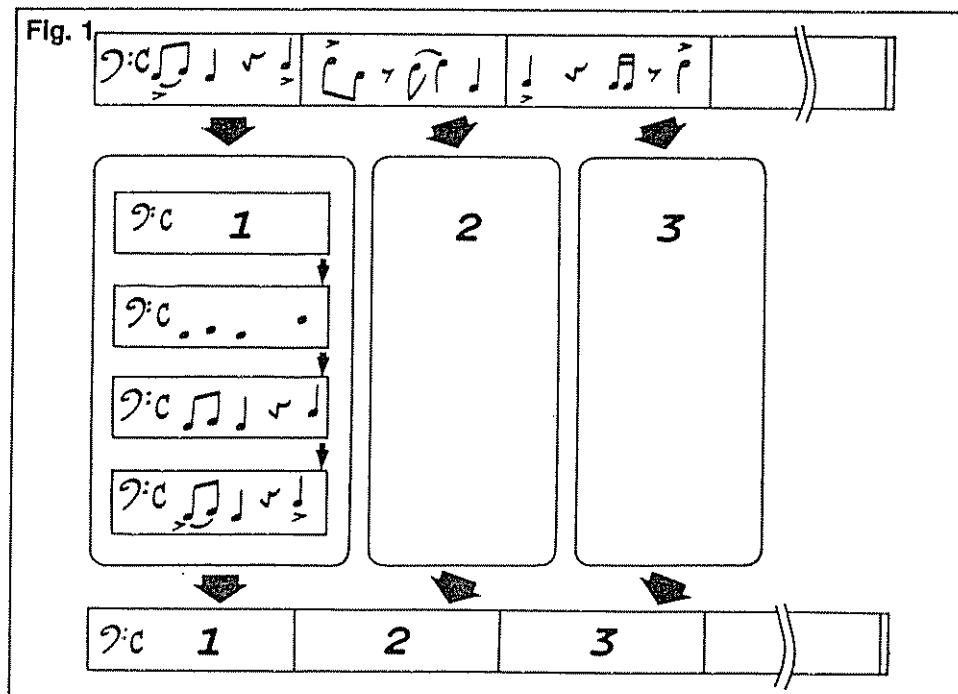
TB-303 INLEIDING

De TB-303 is een automatische basmachine, die de baspartij van een muziekstuk kan onthouden en automatisch terugspelen.

De bas en de TB-303

Een baspartij omvat vele complexe factoren, zoals toonhoogte en ritme, en is bijgevolg moeilijk automatisch te reproduceren. Zij is afhankelijk van tempo, ritme, harmonie, muziekstijl en karakter van de muzikant. Eer je de basiskursus aanvat, is het belangrijk de gedachte die achter de TB-303 schuilt te begrijpen.

Om een baspartij in het geheugen op te slaan, verdeel je ze in patronen (maten) en breng je deze één voor één in het geheugen. Elk "patroon" kan individueel verschillende muzikale factoren onthouden, zoals toonhoogte, duur en accent. De verschillende patronen worden achteraf samengevoegd om zo de volledige baspartij van een muziekstuk te vormen (fig. 1).



A . T O O N H O O G T E

1. HOE DE TOONHOOGTE TE ONTHOUDEN







Druk op klaviertoetsen van het bedieningspaneel voor de verschillende toonhoogtes van één patroon.

2. KLAVIERTOETSEN EN BEREIK

De klaviertoetsen op het bedieningspaneel omvatten slechts één oktaaf, maar d.m.v. de transponeertoetsen kun je in werkelijkheid over vier oktaven spelen. Zo bestrijkt de TB-303 dus gemakkelijk het bereik van zowel een elektrische als een akoestische bas.

B . D E L E N G T E V A N D E N O T E N

HOE DE NOTENWAARDE INSCHRIJVEN

Door de toetsen aangeduid met ,  en  in de juiste combinatie in te drukken kan het ritme voor één patroon worden onthouden. Door het gebruik van zestiende noten () als eenheid kunnen zeer technische partijen worden ingespeeld. Langere noten verkrijg je door samenvoeging van verschillende zestienden (bv.  = ).

C . A C C E N T

Naast de toonhoogte en notenwaarde kunnen ook specifieke eigenschappen van de bas, zoals accent en portamento (glissando), aangebracht worden waar je het wenst.

HOE EEN ACCENT OF PORTAMENTO AANBRENGEN

Terwijl het opgeslagen patroon noot voor noot terug opgeroepen wordt, plaats je het accent en de portamento bij de gewenste noten.

Zo heb je dan één compleet baspatroon in het geheugen geschreven.

D . D E B A S L I J N V E R V O L L E D I G E N

Na het schrijven van de verschillende patronen, stel je de gehele baslijn samen door deze patronen met elkaar te combineren.

HOE DE BASISLIJN IN HET GEHEUGEN TE BRENGEN

De patronen worden één voor één in het geheugen geplaatst. Elk patroon kan verschillende keren gekozen worden, en kan ook naar een andere toonhoogte getransponeerd worden. Wanneer de baslijn dus een herhaling of een transpositie van eenzelfde patroon is, hoef je slechts één patroon in het geheugen op te slaan (fig. 2).

Zo heb je dan een volledige baslijn in het geheugen geschreven.

Schrijf enkel dit patroon

•verschuiving over een reine kwart •verschuiving over een reine kwint

E . E E N S O U N D C R E Ë R E N

De toonkleur kan niet in het geheugen geprogrammeerd worden, maar je kunt wel een basound creëren, net als bij een synthesizer, d.m.v. de toonkleursektie.

F . H O E D E Z E H A N D L E I D I N G

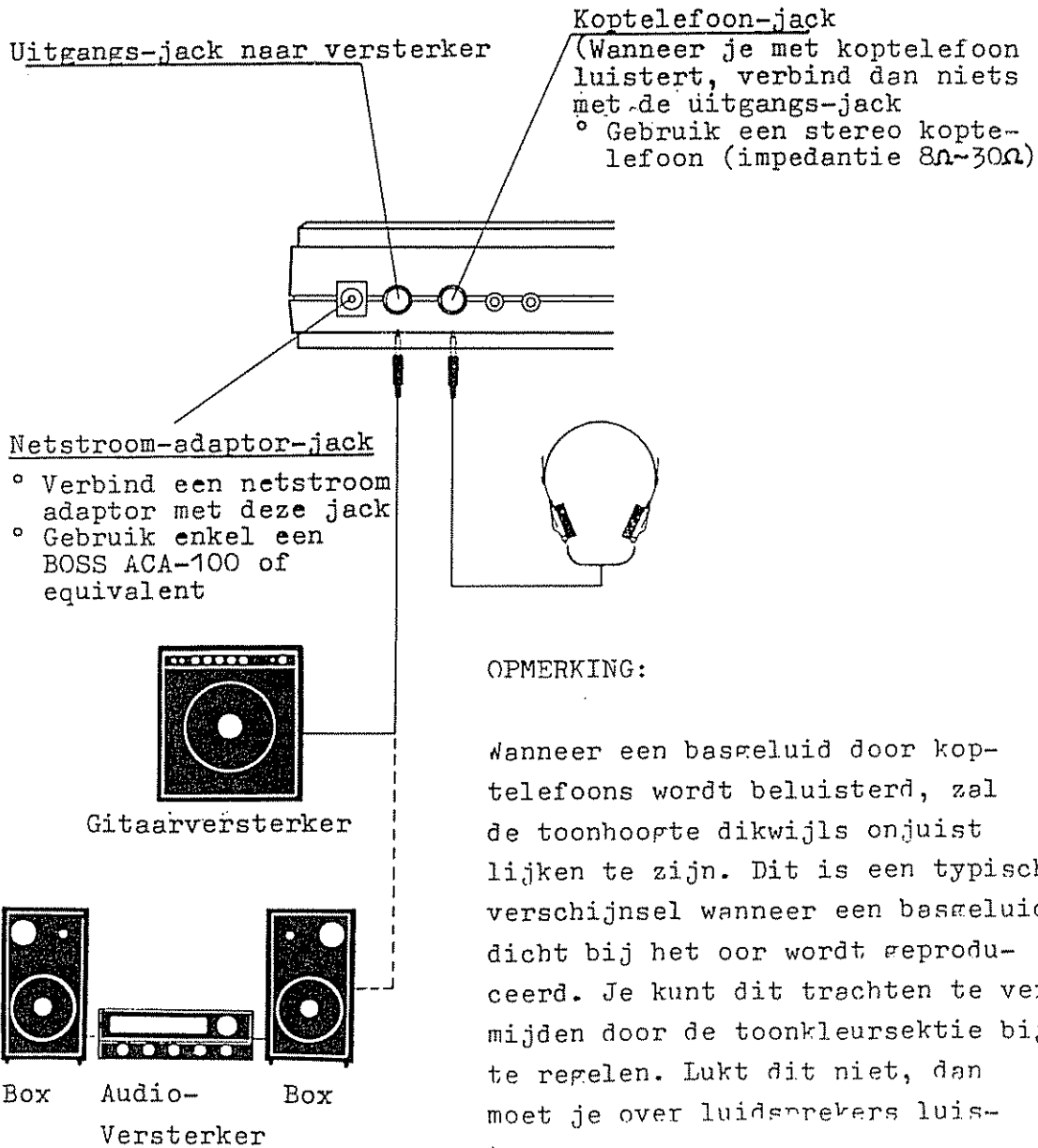
G E B R U I K E N

De toetsen en knoppen van het bedieningspaneel hebben verschillende functies, zodat bediening van de TB-303 misschien wel ingewikkeld lijkt. Daarom omvat deze handleiding een Basis-, een Voortgezette en een Gevorderden-kursus, waarin de bediening stap voor stap wordt uiteengezet. Elke handeling is vrij eenvoudig, neem dus je tijd om iedere stap onder de knie te krijgen.

BASISKURSUS

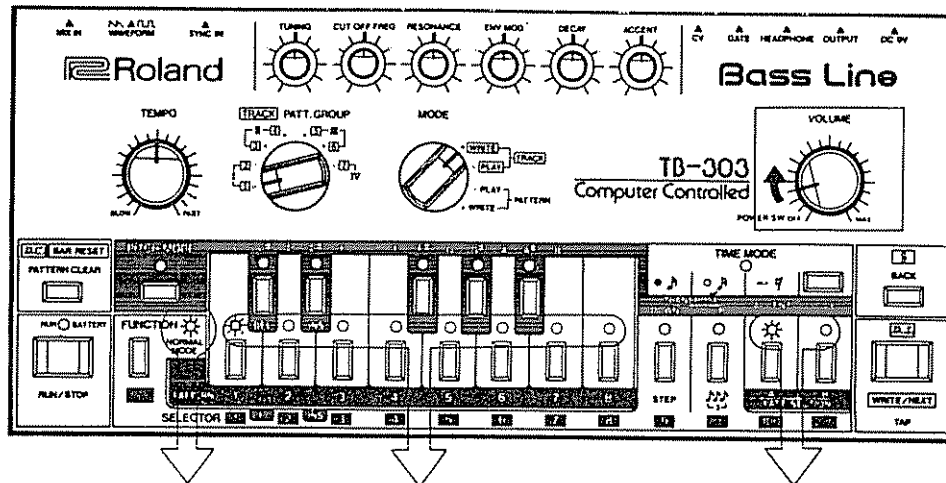
Verbindingen en aanvangsinstelling

VERBINDINGEN



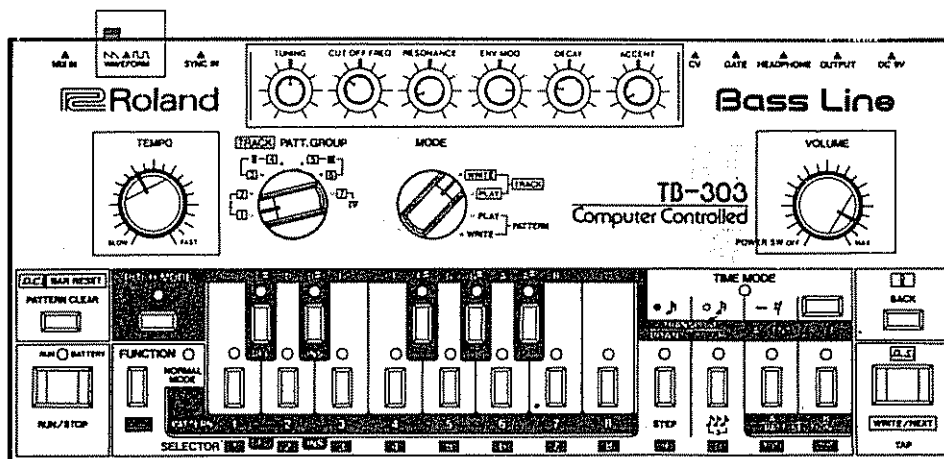
AANVANGSINSTELLING

1. Maak de verbindingen zoals aangegeven op de vorige blz.
2. Draai de VOLUME-knop naar rechts, zo schakel je meteen het toestel in.



indicator licht schakelaars 1 tot 8 schakelaars A of B
op. pinkt. licht op.

3. Zet de knoppen van het bedieningspaneel zoals hieronder is afgebeeld.



BELANGRIJKE OPMERKING

Wanneer je op een toets drukt, zorg dat je ze loslaat eer je de volgende handeling begint, tenzij die toets speciaal moet aangehouden worden. In sommige gevallen gaat de werking slechts in bij het loslaten van de toets, en niet bij het indrukken.

Een baslijn schrijven en spelen (deel 1)

WERKIJG VOLG ONDERTUSSEN MEE OP DE "PROCEDURE TABLE" MET EEN AFBEELDING VAN HET BEDIENINGSPANEEL (wordt los meegeleverd).

We beginnen met het schrijven van de volgende eenvoudige baslijn bestaande uit vier maten.

PARTITUUR

INSCHRIJF TOON C E G A C E

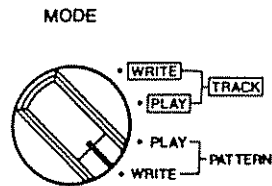
TABEL TIJD ●○○○○○●○○○○○●○○○●○○○○○●○○○○○●○○○

I. SCHRIJF HET BASPATTERN VAN DE EERSTE MAAT (in C maj) IN DE GEHEUGENPLAATS GEKOZEN HET KEUZETOETS 1 (N).

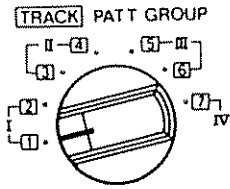
1 Zet het bedieningspaneel zoals aangegeven onder "Aanvansinstelling" (vorige blz.). Verzeker je ervan dat de TB-303 niet loopt (de "Run/Battery" led is uit).

2 Zet de "Mode" schakelaar (B) in de "Pattern Write" stand.

De TB-303 is nu klaar om een patroon te schrijven.

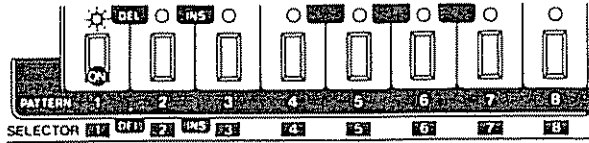
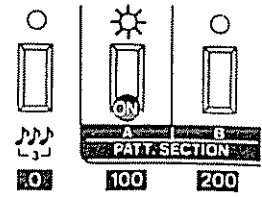


EEN GEHEUGENPLAATS KIEZEN

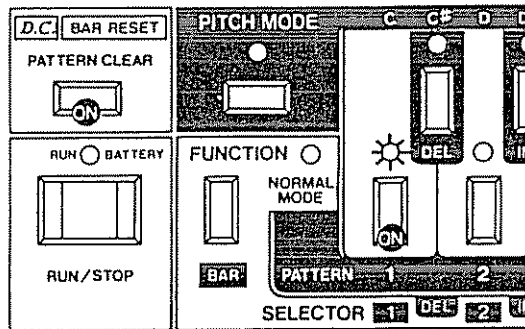


3 Kies groep I d.m.v. de "Patt. Group" schakelaar (C).
Cfr. "De Inschrijftoetsen Kiezen" (volgende blz.).

4 Kies patroonsectie A door op de keuzeschakelaar A (N) te drukken. De led gaat branden. Cfr. "De Inschrijftoetsen Kiezen" (volgende blz.).

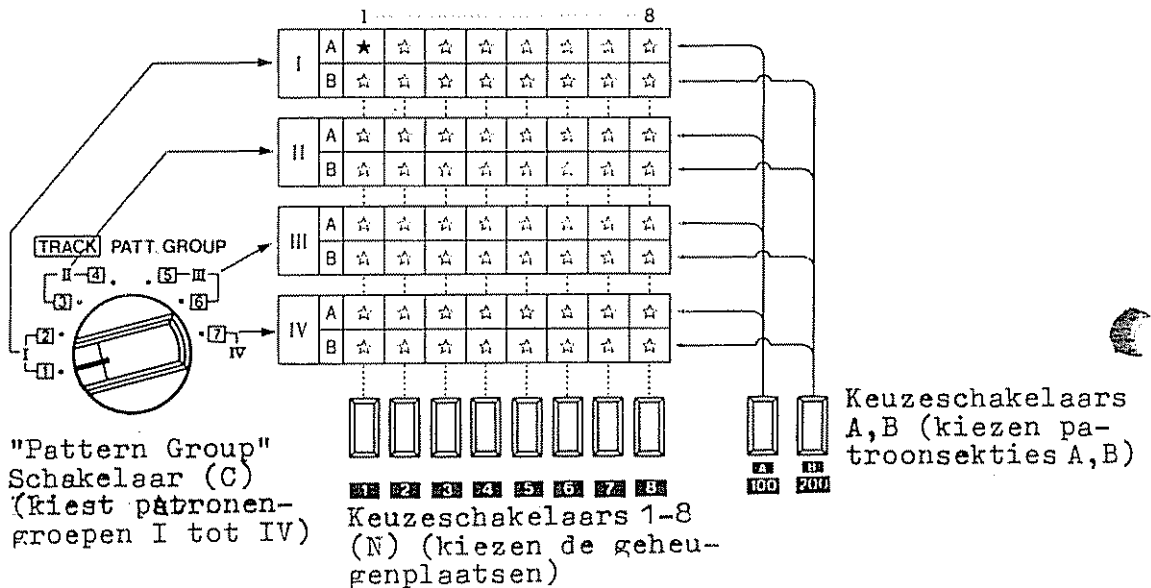


5 Kies patroon 1 door op keuzetoets 1 (N) te drukken. De led begint te pinken. Er zijn acht keuzetoetsen (1 tot 8) om de patronen in te schrijven.



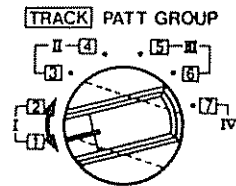
6 Terwijl je keuzetoets 1 (N) ingedrukt houdt druk je op de "Pattern Clear" toets (I). Zo wis je vroeger geschreven data uit en kun je een nieuw patroon inschrijven. Er zullen verschillende leds oplichten ten teken dat de geheugenplaats gezuiverd is.

■ EEN GEHEUGENPLAATS KIEZEN

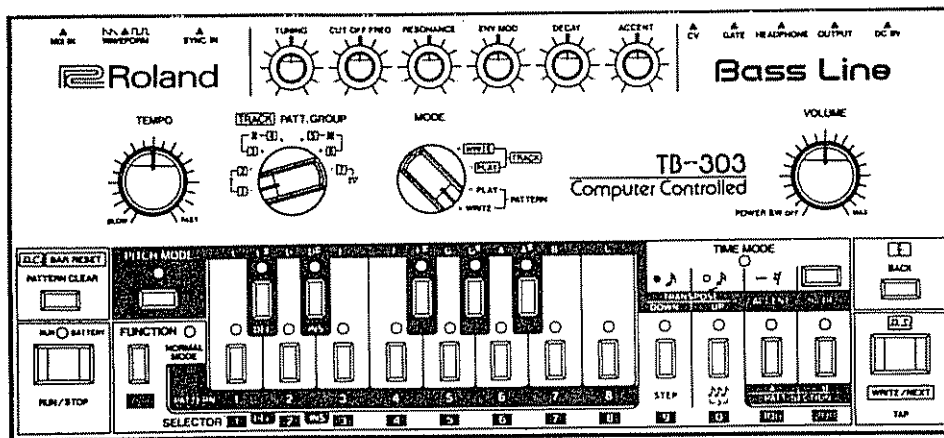


°De ☆tekens geven de 64 patronen aan. Kies één patroon d.m.v. drie bedieningsorganen (in de punten 3 tot 5 kies je positie ★).

°Om patronengroepen I, II en III te kiezen, kun je de schakelaar telkens in twee standen zetten.

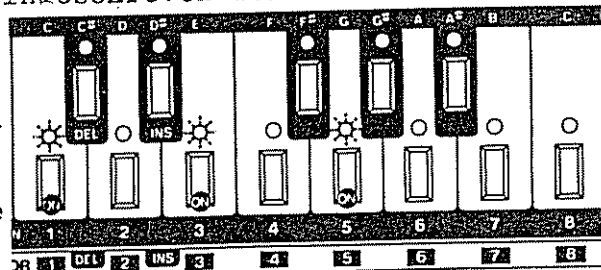


DE TOONHOOGTE INSCHRIJVEN



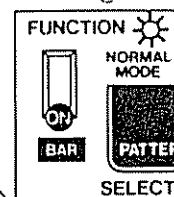
7 Druk op de "Pitch Mode" toets (H). De led (G) licht op. De tonen kunnen nu ingeschreven worden.

8 In overeenstemming met de "Inschrijftabel" voor "TOON" druk je op de klavier-toetsen, in volgorde v.l.n.r. De led licht op en je kunt de klank van de noot horen.



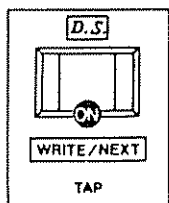
De letters in de tabel komen overeen met de toonhoogte van de noten. Er zijn twee "C" toetsen op het klavier. De bovenste wordt aangeduid met "C". WANNEER JE DE VERKEERDE TOETS HEBT INGEDRUKT, en
 a) opnieuw wilt beginnen, herhaal je vanaf punt 7;
 b) slechts één noot moet verbeteren, druk je op de "Back" toets (Q) om een stap terug te gaan, en druk je vervolgens de juiste noot in.

9 Druk op de "Function" toets (L). De "Normal Mode" led licht op. De tonen zijn ingeschreven en de TB-303 bevindt zich in "Normal Mode".



CONTROLLEREN VAN DE TONEN (dit kan overgeslagen worden)

10 Druk op de "Pitch Mode" toets (H). De "Pitch Mode" led licht op.



11 Druk de "Tap" toets (R) langzaam drie keer in. De led licht op om de geschreven noten aan te duiden. Je kunt de noten in volgorde van inschrijven horen.

juiste tonen foute tonen

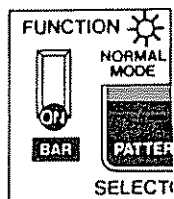
- In dit geval moet je de toets drie keer indrukken omdat je drie tonen hebt ingeschreven. Druk je meer dan drie

herhaal vanaf punt 7

ga verder vanaf punt 12

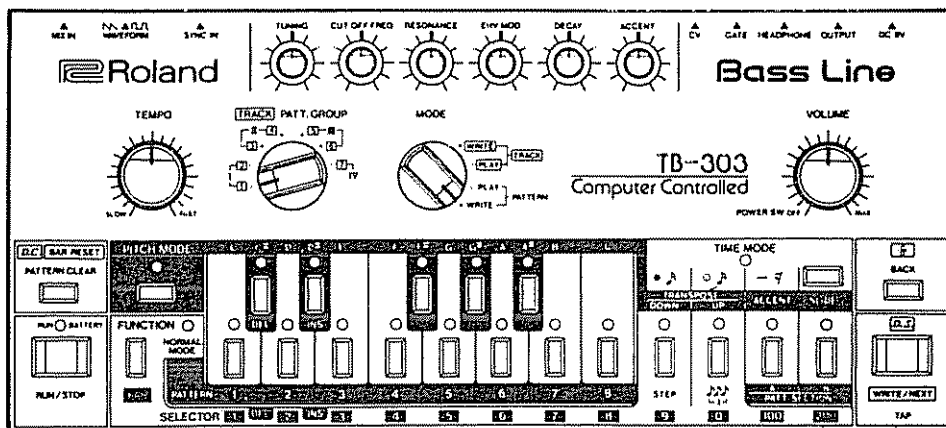
keer, dan zul je willekeurige noten gaan horen.

- Wil je de controle opnieuw uitvoeren, herbegin vanaf 10.
- Zorg dat je geen klaviertoetsen indrukt bij de controle, anders verander je de geschreven toonhoogte.

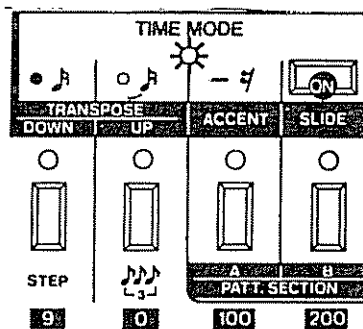


12 Druk op de "Function" toets (T). De "Normal Mode" led (F) licht op. De TB-303 is terug in de "Normal Mode".

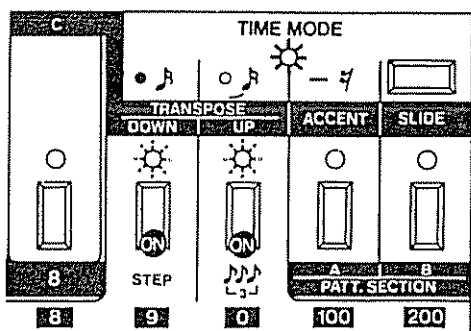
DE NOTENWAARDE INSCHRIJVEN



13 Druk op de "Time Mode" toets (F). De "Time Mode" led licht op. De notenwaarden kunnen geschreven worden.



14 In overeenstemming met de "Inschrijftabel" voor "TIJD" druk je op de toetsen, de overeenkomstige leds zullen bij het indrukken van de toetsen oplichten.



HOE DE TEKENS VAN DE TABEL TE VERSTAAN

- druk op de toets aangeduid met
- druk op de toets aangeduid met
- druk op de toets aangeduid met

(wordt in dit voorbeeld niet gebruikt).

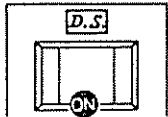
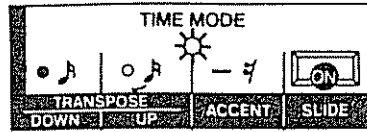
Bij het schrijven van de notenwaarden wordt geen klank gehoord.

- Bij het maken van een fout herbegint je vanaf 13.
- Bij het beëindigen van het schrijven van de notenwaarden keert de TB-303 automatisch in de "Normal Mode" terug, in dit geval is dat na 16 keer drukken.

CONTROLLEREN VAN DE NOTENWAARDEN (dit kan overgeslagen worden)

15 Druk op de "Time Mode" toets (P).

De led (O) licht op.



JUUST

Ga verder vanaf 17

16 Druk langzaam 16

keer op de "Tap"

toets (R). De leds lichten op in volgorde

van programmering, zonder dat er geluid wordt

reproduceerd. Na 16 keer drukken

keert de TB-303 automatisch terug

in "Normal Mode". Wil je de con-

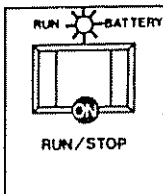
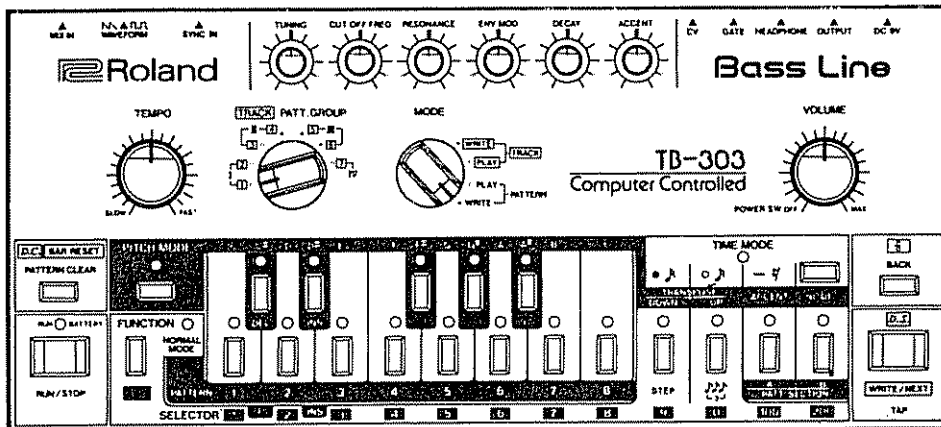
trole opnieuw uitvoeren, herbegin

vanaf 15.

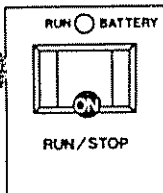
FOUT

Herhaal vanaf 13

SPELEN



17 Druk op de "Run/Stop" toets (K). De "Run/Battery" led licht op en het patroon zal, steeds herhalend, worden gespeeld. Gebruik de "Tempo" (D) en "Volume" (A) knoppen om het juiste tempo en volume in te regelen.



18 Druk op de "Run/Stop" toets (K). De "Run/Battery" led dooft uit. De TB-303 stopt onmiddellijk.

HOE FOUTEN VERBETEREN

- Wanneer er fouten zijn in zowel de toonhoogte als in het ritme: herbegin vanaf 7.

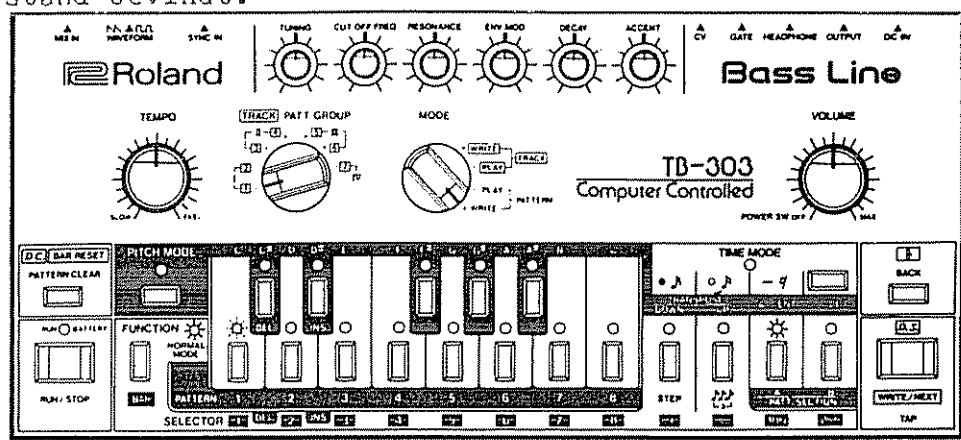
- Wanneer er enkel in de toonhoogte fouten zijn: herhaal de stappen 7 tot 9, en ga dan verder vanaf 17.

- Wanneer er enkel in het ritme fouten zijn: herhaal vanaf 13.

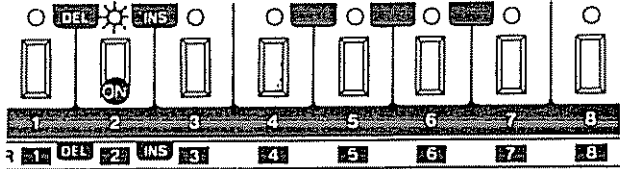
JE HEBT NU KORREKT EEN BASPATTERN INGESCHREVEN.

II. SCHRIJF OP DEZELFDE WIJZE HET BASPATROON VAN DE TWEEDE MAAT (in A min) IN DE GEHEUGENPLAATS GEKOZEN. HET KEUZETOETS 2 (N).

1 Zorg dat het bedieningspaneel zich in de hieronder afgebeelde stand bevindt.

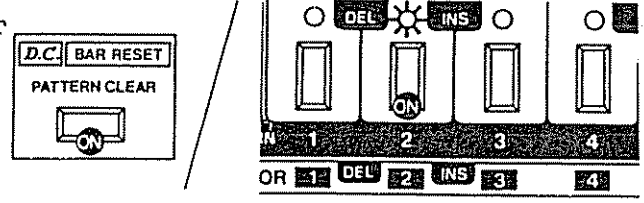


KEUZE VAN EEN PATROONPLAATS



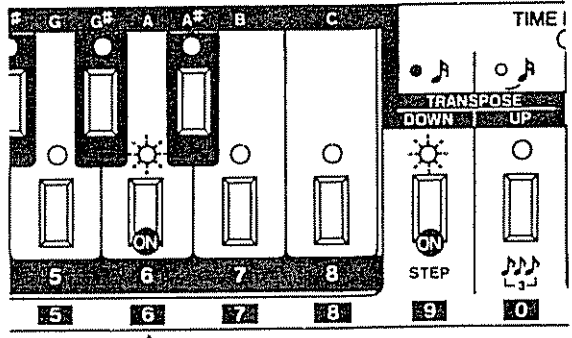
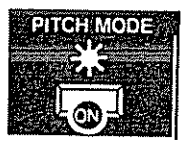
2 Druk op keuzetoets 2 (N). De led gaat branden. In het vorige voorbeeld werden patronengroep I en patroonsectie A reeds gekozen, dit moet niet gewijzigd worden.

3 Terwijl je keuzeschakelaar 2 (N) ingedrukt houdt, druk je op de "Pattern Clear" toets (I).

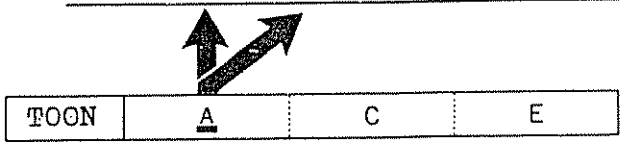


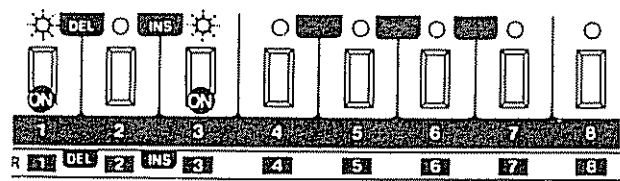
HET SCHRIJVEN VAN DE TOONHOOGTE

4 Druk op de "Pitch Mode" toets (H). De led licht op.

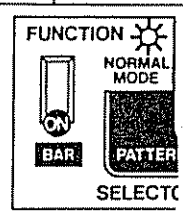
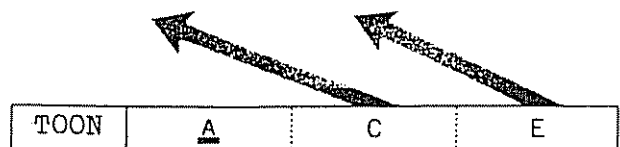


5 Terwijl je de "Down" toets (N) ingedrukt houdt, druk je op de "A" klaviertoets (N) (cfr. "TRANSPONEREN" op de volgende blz). De "Down" led licht op. De noot A wordt één oktaaf lager gehoord.





6 In overeenstemming met de "In-schrijftabel voor "TOON" druk je nu in de juiste volgorde op de klaviertoetsen (P).



7 Druk op de "Function" toets (I).

TRANSPONEREN

Om een noot die één oktaaf lager (of hoger) ligt dan het klavierbereik in te schrijven, druk je op de "Down" toets (N) (omlaag transponeren) of de "Up" toets (M), om zo het bereik van het klavier te verplaatsen. Duw dan de gewenste noot in.

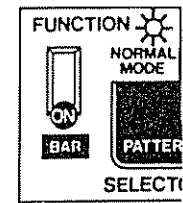
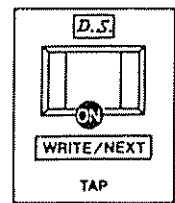
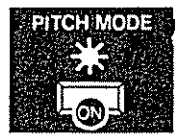
Hoe de "Inschrijftabel" lezen m.b.t. transponeren

A (lijn onder de nootletter) vertegenwoordigt een toonhoogte van een oktaaf lager.

A (lijn boven de nootletter) vertegenwoordigt een toonhoogte van een oktaaf hoger.

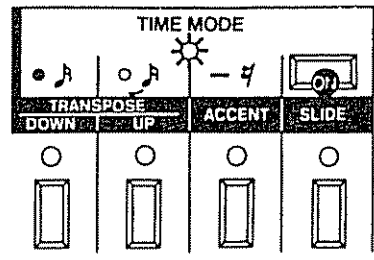
CONTROLLEREN VAN DE TOONHOOGTE



8 Druk op de "Pitch Mode" toets (H). 9 Druk op de "Tap Mode" toets (R) voor bevestiging. 10 Druk op de "Function" toets (L).

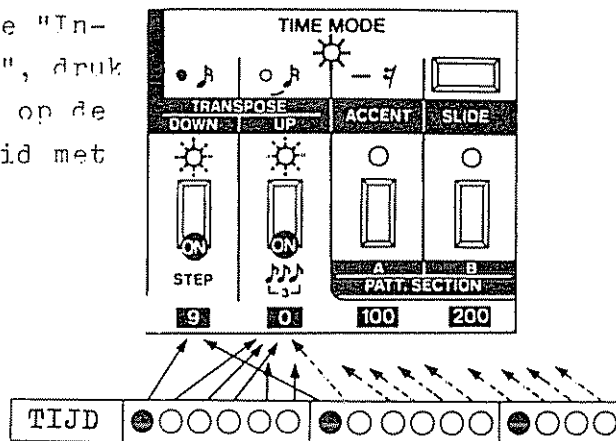


SCHRIJVEN VAN DE NOTENWAARDE

11 Druk op de "Time Mode" toets (F).



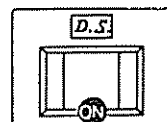
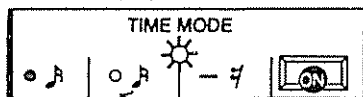
12 In overeenstemming met de "In-schrijftabel" voor "TIJD", druk je in de juiste volgorde op de keuzetoetsen (T) aangegeven met  en .



CONTROLEER VAN DE NOTENWAARDEN (dit kan overgeslagen worden)

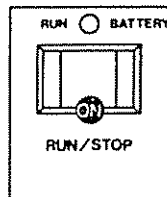
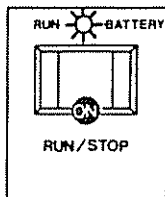
13 Druk op de "Time Mode" toets (P).

14 Druk op de "Tap" toets (R) voor bevestiging.



15 Druk op de "Run/Stop" toets (K). Is het patroon niet korrekt, verbeter zoals vroeger gezien.

16 Is het patroon korrekt, stop dan de TR-303 door de "Run/Stop" toets (K) weer in te drukken.



JE BEBT NU KORREKT TWEE BASPATRONEN INGESCHEVEN.

III. VERVOLLEDIG DE BASLIJN VAN VIER MATEN BIJ GEBRUIK VAN DE TWEE REEDS INGESCHEVEN PATRONEN (C en Am)

PARTITUUR

PATRONENGROEP 1

C	Am	Dm	G7
1 - A	2 - A	2 - A (F)	1 - A (G):

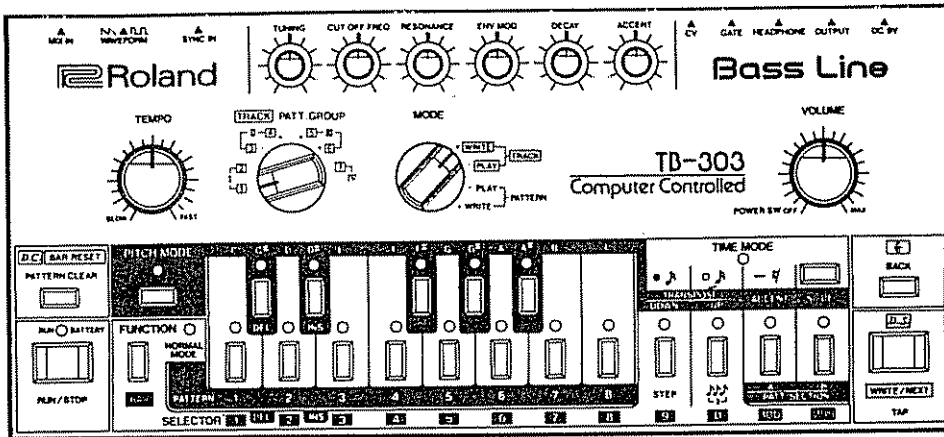
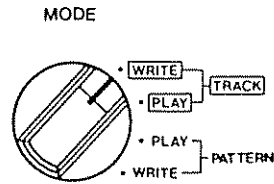
TRACK-SCHEMA

1 Stop de TB-303 door op de "Run/Stop" toets te drukken.

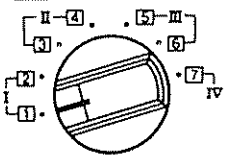
Zet de "Mode" schakelaar (B) in de "Track Write" stand.

DE TRACK KIEZEN

Kies een track om de bas lijn in te schrijvenven



TRACK PATT. GROUP



2 Zet de "Track" schakelaar (C) in stand 1.

TRACKS

Een track kan een baslijn opslaan door verschillende baspatronen in de juiste volgorde te combineren.

Met de "Track" keuzeschakelaar (C) kunnen in totaal 7 tracks gekozen worden.

De schakelaar bepaalt meteen ook de Patronenroep (bv. Patronenroep I) die zal genomen worden.

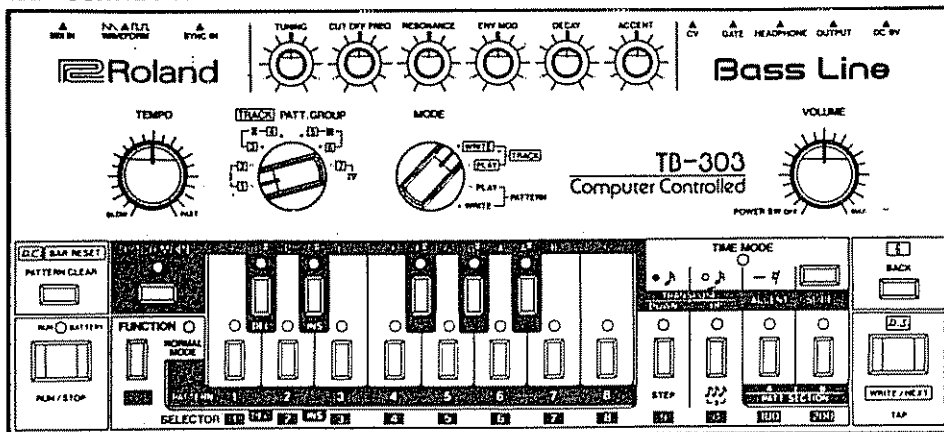
3 Druk op de "Bar Reset" toets (I).

In de "Track Write Mode" zet deze toets de track eenvoudig terug klaar van bij het begin, zodat de eerste maat van het muziekstuk kan opgenomen worden.

De pinkende leds zijn in dit stadium van geen belang, en zullen later verklaard worden.



HET SCHRIJVEN IN DE TRACK



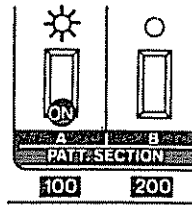
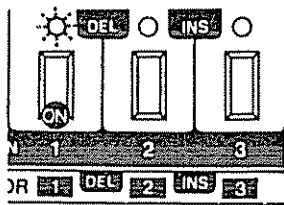
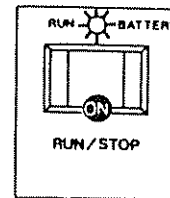
4 Druk op de "Run/Stop" toets (K).

De "Run/Battery" led (J) licht op en het baspatroon zal beginnen spelen.

Het is het gemakkelijkst de track te schrijven terwijl de TB-303 speelt.

Het spelende patroon is de eerste maat

van de kompositie die in de track zal opgenomen worden.



5 In overeenstemming met het Track-schema, kies je het baspatroon van de eerste maat (keuzetoets 1, patroonsectie A ... C).

OPM.: Zelfs al is het baspatroon

reeds in de juiste positie, druk dan toch nog eens op de toets.

De led van keuzetoets A licht op, de led van keuzetoets 1 pinkt. Baspatroon 1 wordt herhalend gespeeld.

Hoe het trackschema lezen

PATRONENGROEP I

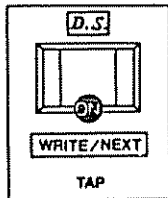
C	Am	Dm	G7
1-A	2-A	2-A⊕	1-A⊕

- De letters en nummers die samen in één kader staan wijzen op het gekozen patroon.

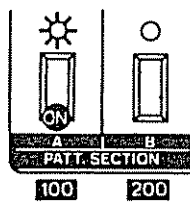
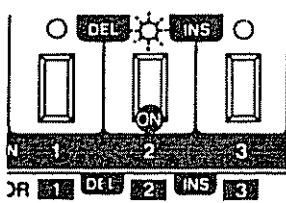
- De omcirkelde letters wijzen de toets aan die je moet indrukken (zie punt 10).

- De letters in een klein kadertje (op de linker schouder van een groter kader) zijn de naam van het akkoord.

- De titel toont dat alle patronen uit patronengroep I komen.



6 Druk op de "Write/Next" toets (R). Hierdoor wordt het baspatroon (dat je in punt 5 gekozen hebt) als eerste maat van de track ingeschreven. Terzelfdertijd gaat de TB-303 over naar de tweede maat.



7 Kies het baspatroon voor de tweede maat (keuzetoets 2, patroonsectie A ... Am).

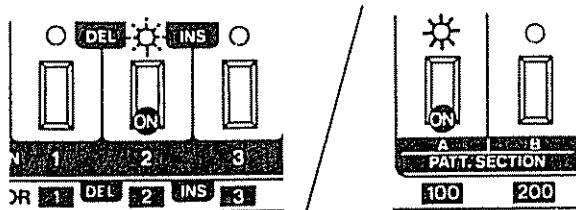
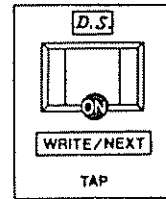
OPM.: Druk op de toets, zelfs al is het patroon reeds aan het

spelen.

De led van keuzetoets A licht op, de led van keuzetoets 2 pinkt. Het als tweede maat ingeschreven patroon wordt herhalend gespeeld.

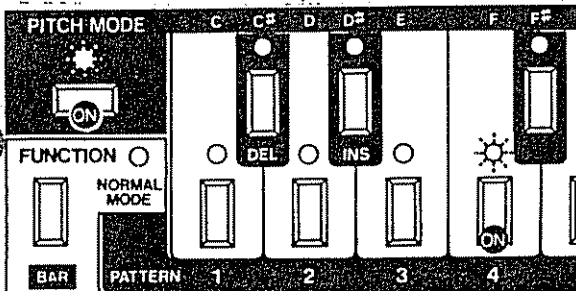
8 Druk op de "Write/Next" toets (R).

Het baspatroon (dat je in punt 7 gekozen hebt) wordt als tweede maat ingeschreven. De TB-303 is klaar voor de derde maat.



9 Kies het baspatroon voor de derde maat (keuzetoets 2, patroonsectie A ... Am).

OPM.: Druk in alle geval nogmaals op de toets.

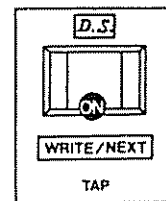


10 Druk op klaviertoets F (N), terwijl je de "Pitch Mode" toets (H) ingedrukt houdt. De "Pitch Mode" led (G) en de led van klaviertoets F lichten op. Het baspatroon in Am zal verschuiven naar Dm (zie verder: VERSCHUIVEN). Heb je de verkeerde toets inge-

drukt, herbegint dan vanaf punt 10.

11 Druk op de "Write/Next" toets (R).

Het baspatroon (dat in punt 10 naar Dm is verschoven) wordt als derde maat ingeschreven, en de TB-303 is klaar voor de vierde maat.



VERSCHUIVEN

Een geschreven baspatroon kan naar gelijk welke toonaard verschoven worden door een klaviertoets in te drukken. Dit bespaart heel wat geheugenplaats, en vereenvoudigt de uit te voeren handelingen.

De patronen van de tweede en de derde maat vertrekken vanop een andere toonhoogte, maar zijn verder identiek. Door het Am patroon een kwart omhoog te verschuiven bekom je het Dm patroon.

HOE DE KLAVIERTOETS KIEZEN OM KORREKT TE VERSCHUIVEN

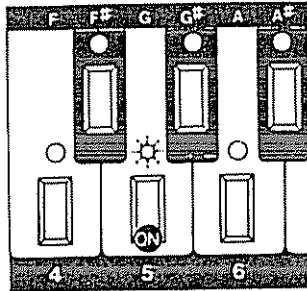
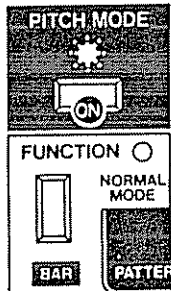
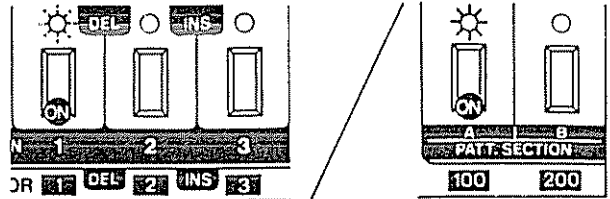
Vooreerst bepaal je de toonafstand tussen het reeds ingeschreven patroon stijgend naar het verschoven patroon (in het voorbeeld is de toonafstand van Am stijgend naar Dm een reine kwart). Je bepaalt dan eenzelfde stijgende toonafstand, vertrekkend vanop de C toets (in het voorbeeld kom je dan uit op de F toets). De verschuiving wordt bekomen door deze toets in te drukken, terwijl je de "Pitch Mode" toets (H) ingedrukt houdt. Als hulp hierbij wordt een "akkoorden-verschuif-schaal" los meegeleverd ("Chord Shift Scale").

DE LAATSTE MAAT SCHRIJVEN

Het schrijven van de laatste maat (in dit voorbeeld maat 4) verschilt lichtjes van het schrijven van de vorige maten.

12 Kies het baspatroon voor de vierde maat (keuzetoets 1, patroonsectie A ... C).

Opmerking: Zelfs al is het juiste patroon reeds aan het spelen, druk toch nog eens op de toets.



13 Druk op de G klaviertoets, terwijl je de "Pitch Mode" toets (F) ingedrukt houdt. Het baspatroon in C zal verschuiven naar G. Alhoewel het akkoord G₇ enigzins verschilt van het C akkoord, zijn de patronen

toch identiek, en kun je dus het C patroon simpelweg naar G verschuiven.

14 Druk op de D.C. toets (L). Zo wordt het D.C. teken (Da Capo) toegewezen aan de vierde maat (laatste maat).

De TB-303 herkent deze dan als de laatste, en zal automatisch terug vanaf maat 1 beginnen.

15 Druk op de "Write/Next" toets (R).

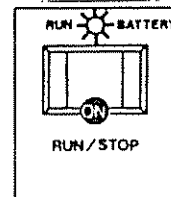
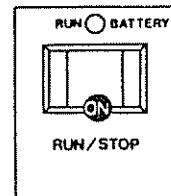
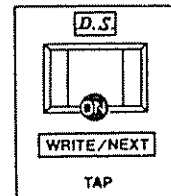
Het naar G verschoven baspatroon wordt als vierde maat ingeschreven. De TB-303 is klaar voor de vijfde maat, maar om bij maat vier het D.C. teken te plaatsen is, zal de vijfde maat niet gespeeld worden.

16 Druk op de "Run/Stop" toets (K). De "Run/Battery" led (J) dooft uit. De bastrack is nu compleet.

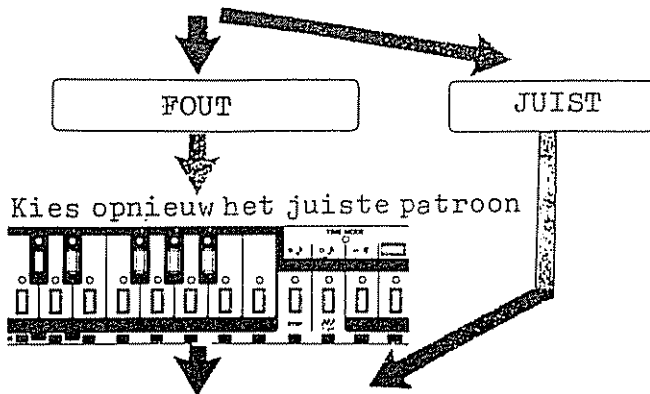
DE TRACK CONTROLLEREN (dit kan overgeslagen worden).

17 Druk op de "Bar/Reset" toets (I). Dit zet de track weer klaar bij de eerste maat.

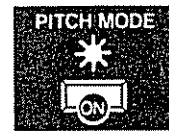
18 Druk op de "Run/Stop" toets (K). De "Run/Battery" led (J) licht op, en het baspatroon van de eerste maat wordt gespeeld.



19 Ga na of dit al dan niet het juiste patroon is.



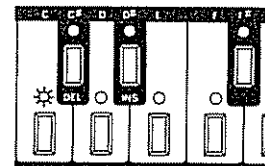
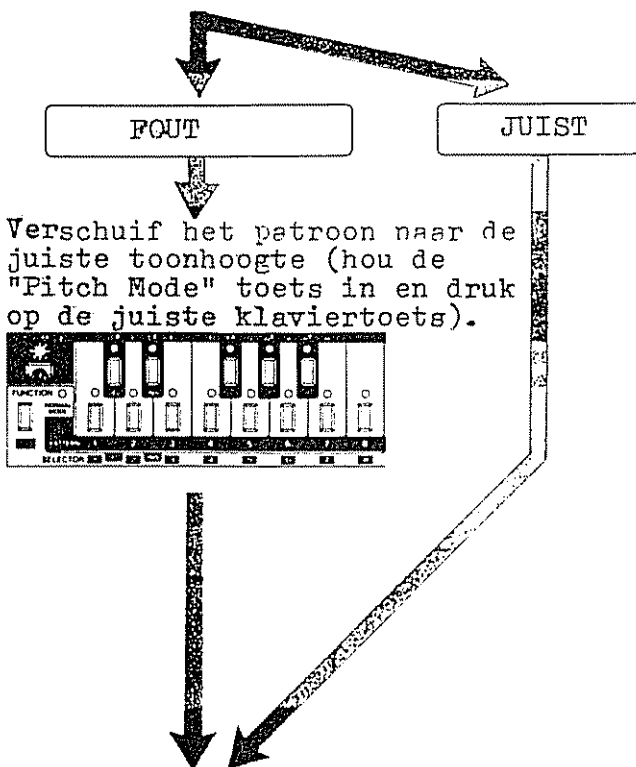
20 Hou de "Pitch Mode" toets ingedrukt (tot punt 21 uitgevoerd is). De "Pitch Mode" led en de led van klaviertoets C lichten op. Terwijl je de "Pitch Mode" toets ingedrukt houdt kun je nu de verschuivingsafstand controleren.



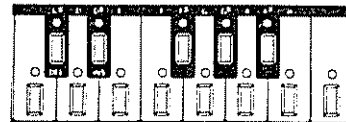
21 Ga na of het patroon in de juiste toonaard staat door op de leds van de klaviertoetsen te letten.

Hoe de leds aflezen

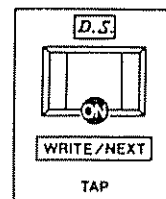
- Bij een niet-verschoven patroon moet de led van de C klaviertoets oplichten.



- Bij een verschoven patroon licht de led die je bij het verschuiven ingedrukt hebt op.

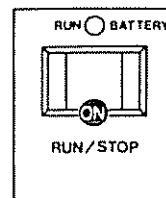


- Omdat de eerste maat niet verschoven was zal de C led oplichten.



22 Druk op de "Tap" toets (R). Het patroon van de tweede maat gaat spelen. Telkens je op de "Tap" toets drukt, zal de TB-303 naar de volgende maat overschakelen.

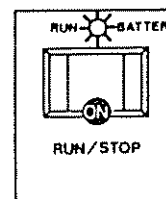
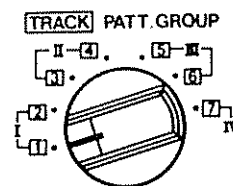
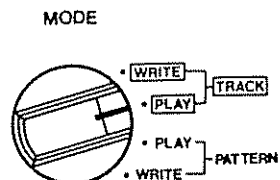
- 23 Controleer het baspatroon van de tweede maat door de bewerkingen van punt 19 tot 21 te herhalen.
- 24 Druk op de "Tap" toets (R).
Het patroon van de derde maat gaat spelen.
- 25 Controleer het baspatroon van de derde maat door de bewerkingen van punt 19 tot 21 te herhalen. Omwille van de verschuiving van het patroon, zal de led van de F toets gaan branden.
- 26 Druk op de "Tap" toets (R).
Het patroon van de vierde maat gaat spelen.
- 27 Controleer het baspatroon van de vierde maat door de bewerkingen van punt 19 tot 21 te herhalen. Omwille van de verschuiving van het patroon, zal de led van de G toets gaan branden.
- 28 Druk op de "Run/Stop" toets (K).
De "Run/Battery" led (J) dooft uit, en de TB-303 stopt met spelen.



JE HEET NU KORREKT EEN BASLIJN VAN VIER MATEN IN TRACK 1 GESCHREVEN

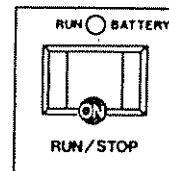
IV. HET SPELEN VAN DE TRACK

- 1 Zet de "Mode" schakelaar (P) in de "Track Play" stand, wanneer de TB-303 gestopt is met spelen. Zo komt de TB-303 in speeltoestand.
- 2 Ga na of de "Track" schakelaar (C) in stand 1 staat, m.a.w. kies track 1.
- 3 Druk op de "Bar Reset" toets (I), om de track vanaf de eerste maat klaar te zetten.
- 4 Druk op de "Run/Stop" toets (K). De "Run/Battery" led (J) licht op, en de baslijn begint herhalend te spelen van de eerste tot de vierde maat. De leds van de keuze-toetsen duiden de speelvolgorde aan.



Wanneer blijkt dat er toch iets verkeerd is ingeprogrammeerd, herbegin de handelingen dan vanaf III: VERVOLLEDIG DE BASLIJN VAN VIER MATEN BIJ GEBRUIK VAN DE TWEE REEDS INGESCHREVEN PATRONEN (blz. 14).

- 5 Stop de TB-303 door op de "Run/Stop" toets (K) te drukken. De "Run/Battery" led (J) dooft uit. Wanneer je de track opnieuw wilt spelen, druk dan terug op de "Run/Stop" toets (K), na eerst de "Clear/Reset" toets (I) ingedrukt te hebben.



D I T I S D E B A S I S K U R S U S V O O R H E T
G E B R U I K V A N D E T B - 3 0 3 .

VOORTGEZETTE KURSUS

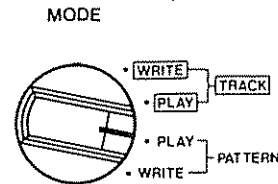
1/ DE TOONREGELING EN STEMKNOP

A. STEMMEN

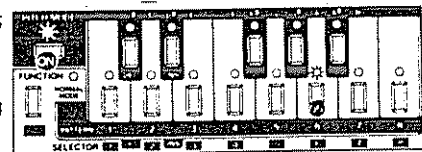
De stemknop (E) bovenaan het bedieningspaneel laat toe de stemming van de TB-303 te bepalen op A = 220Hz, of ze aan te passen aan die van andere instrumenten (bv. gitaar of piano).

STEMMETHODE

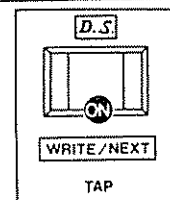
- 1 Zet de TB-303 in zijn aanvangsinstelling (zie blz. 6).
- 2 Zet de "Mode" schakelaar (B) in de "Pattern Play" stand.



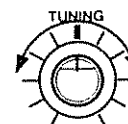
- 3 Hou de "Pitch Mode" toets (H) ingedrukt en druk op de A toets. De "Pitch Mode" led (G) en de led van de A klaviertoets lichten op.



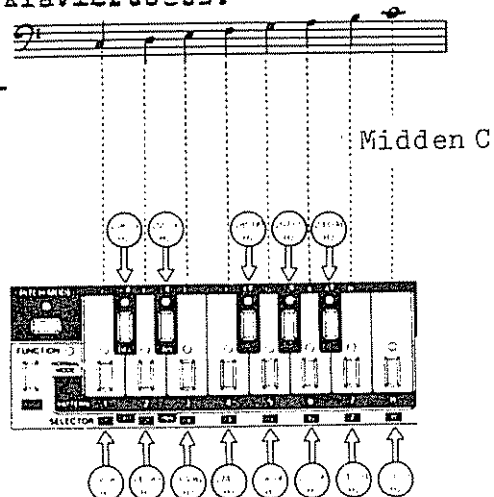
- 4 Duw op de "Tap" toets (R) en de A klank \pm 220Hz zal gehoord worden. Om de klank te herhalen druk je terug op de "Tap" toets (R).



- 5 Met de stemknop ("Tuning") (E) kun je nu de stemming van de TB-303 precies regelen. Wanneer je op een andere toon wilt stemmen, druk dan in punt 3 op een andere klaviertoets.



Dit zijn de verschillende toonhoogtes die bij de stemmethode kunnen geproduceerd worden, wanneer de TB-303 gestemd is op A = 220Hz.



B. DE TOONKLEURSEKTIE

Deze sectie is werkelijk een klein synthesizer-bedieningspaneel, bedoeld om de toonkleur te creëren die het best bij jouw muziek past (F).

1 CUTOFF FREQ (afsnijfrequentie)

Deze knop regelt de toonkleur. Bij het naar links draaien worden er steeds meer hoge tonen afgesneden, zodat de klank ronder wordt, en het volume stiller.

2 RESONANCE (resonantie)

Hiermee kun je bepaalde frequenties versterken. Het effect wordt sterker bij het naar rechts draaien van de knop.

3 ENV MOD (envelope modulatie)

Hiermee regel je de verandering van toonkleur die elke gespeelde klank kan ondergaan. De toonkleur is dus in beweging. De knop naar rechts draaien versterkt het effect.

4 DECAY (uitsterven)

Deze knop bepaald de tijd die nodig is om de klank te laten uitsterven. Zowel het uitsterven van het volume als van de klankkleur zullen langer duren, naarmelang de knop meer naar rechts gedraaid is.

5 ACCENT

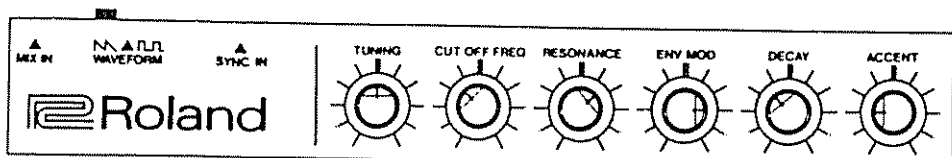
Hiermee kun je het accent dat je op bepaalde noten leert versterken, door de knop meer naar rechts te draaien.

6 WAVEFORM (golfvorm)

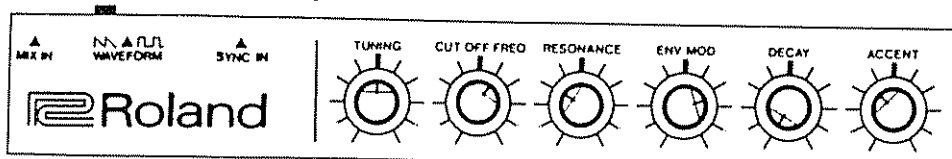
Deze schakelaar bevindt zich op het achterpaneel. Je kunt ermee kiezen tussen twee golfvormen: zaagtand (N) en blokgolf (L), wat eveneens bepalend is voor de klankkleur.

C. KLANKVOORBEELDEN

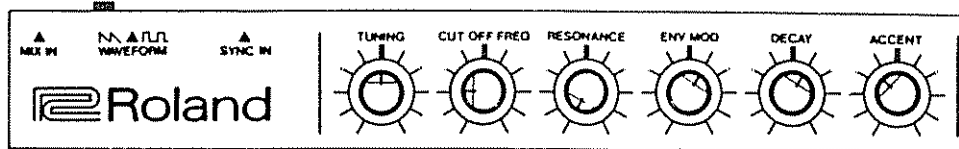
1 Elektrische bas Type A



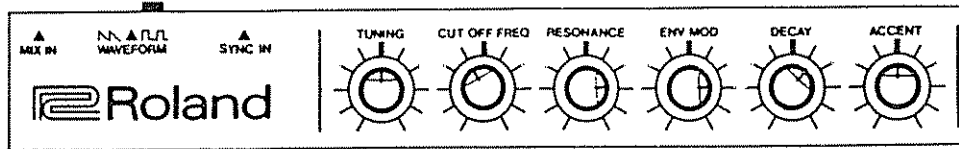
2 Elektrische bas Type B



3 Akoestische bas



4 Synthesizer-bas



OPM.: De toonkleur hangt ook af van het type van versterker, luidspreker of koptelefoon dat je gebruikt.

2/ DE NOTENWAARDE INSCHRIJVEN (alternatieve methode)

In de basiskursus schreven we de notenwaarde in bij gebruik van de keuzeschakelaars aangeduid met ♯, ♭, of ♮. Daarnaast biedt de TB-303 nog een alternatieve methode, dit bij gebruik van de "Tap" toets (R).

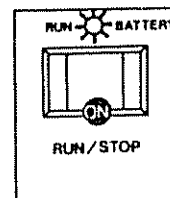
LATEN WE HET VOLGENDE BASPATTERN MET DEZE METHODE INSCHRIJVEN

PARTITUUR													
↓													
INSCHRIJF-	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>TOON</td> <td>C</td> <td>E</td> <td>G</td> <td>A</td> <td>G</td> </tr> <tr> <td>TIJD</td> <td>●</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> </table>	TOON	C	E	G	A	G	TIJD	●	○	○	○	○
TOON	C	E	G	A	G								
TIJD	●	○	○	○	○								
TABEL													

- 1 Voer de handelingen uit zoals beschreven in de basiskursus t.e.m. CONTROLEREN VAN DE TONEN (blz. 9).
De "Pitch Mode" led (G) licht op.
Kies één van de geheugenplaatsen (cfr. EEN GEHEUGENPLAATS KIEZEN blz. 8).

DE NOTENWAARDE SCHRIJVEN D.M.V. DE TAP TOETS

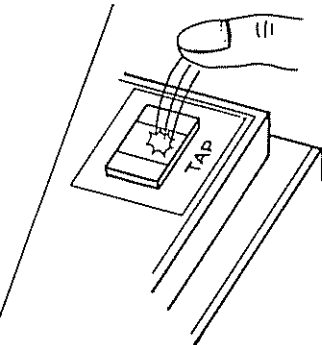
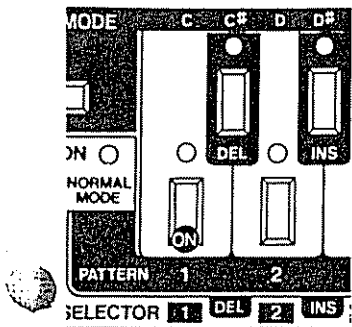
- 2 Druk op de "Run/Stop" toets (K). De "Run/Battery" led (J) licht op. Alhoewel de TB-303 nu restart is, kun je nog niks horen omdat de notenwaarde nog niet geschreven is.



3 Druk op de "Clear/Reset" toets (J).

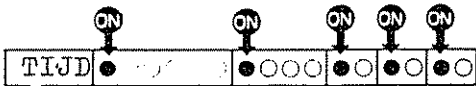
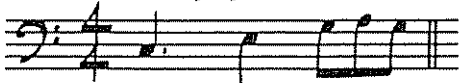
Er gaat een metronoomgeluid klinken met interval van een achtste noot.

De lagere klank van de metronoom is de eerste stap van het patroon. Pas het tempo aan met de "Tempo" knop (D), en de toonkleur met de knoppen uit de toonkleursectie.

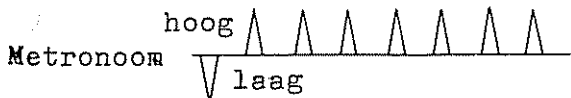


4 Terwijl je keuzetoets 1 (N) ingedrukt houdt, druk je op de "Tap" toets (zoals getoond in de twee figuren), en baseer je je op de metronoom om het tempo te bepalen. Telkens je de "Tap" toets indrukt hoor je de volgende noot en tegelijkertijd

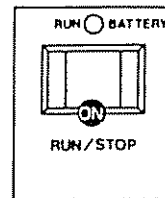
valt het metronoomgeluid uit. Wanneer de maat volledig is afgewerkt, zal het baspatroon automatisch herhaald worden. Wanneer je een fout maakt hebt, of wanneer de timing verkeerd was, herhaal je vanaf punt 3. Nochtans zul je bemerken dat lichte fouten die je maakt, zullen verbeterd worden door de TB-303.



In het voorbeeld werkt keuzetoets 1 (N) als "Sustain" toets (het ingedrukt houden laat de noot verder klinken, ook al laat je de "Tap" toets los). Heb je geen sustain nodig, dan hoef je enkel op de "Tap" toets te drukken, bij het loslaten zal de klank dan stoppen, en kun je zo rusten inlassen.



5 Druk op de "Run/Stop" toets (K) wanneer het patroon korrekt is. De "Run/Battery" led (J) dooft uit en de TB-303 stopt met spelen.



JE HEBT NU KORREKT DE NOTENWAARDE GESCHREVEN D.M.V. DE TAP TOETS.

CPM.: Wanneer je de "Clear/Reset" toets (I) indrukt nadat je de lengte van de noten hebt ingeschreven terwijl de TB-303 loopt, zal het geheugen gereinigd worden van de timing-informatie, maar de toonhoogtes zullen bewaard blijven.

3/ EEN BASLIJN SCHRIJVEN EN SPELEN (deel 2)A. SCHRIJVEN EN SPELEN

Deze baslijn van twaalf maten is een Rock'n'Roll partituur.

PARTITUUR

INSCHRIJFSCENARIO

In het geval van de hierboven afgebeelde partituur, moet het inschrijven als volgt gebeuren.

- Maat 1 ... inschrijven.
- Maten 2 en 3 ... herhaal maat 1.
- Maat 4 ... inschrijven.
- Maten 5 en 6 ... verschuif de eerste maat naar F.
- Maat 7 ... herhaal maat 1.
- Maat 8 ... inschrijven.
- Maat 9 ... verschuif maat 10 naar G.
- Maat 10 ... inschrijven.
- Maat 11 ... inschrijven.
- Maat 12 ... inschrijven.

Volg de proceduretabel, tenzij anders wordt aangegeven. Wanneer je de tabel niet begrijpt, herhaal dan de Basiskursus.

OPM.: - De speelplaats van elk patroon werd gekozen om het best in de kompositie te passen. Om gemakkelijk te werken volg je dus best de hier aangeduide posities.

- Draai niet aan de "Mode" schakelaar (B) wanneer de "Run/Battery" led (J) brandt. Wanneer de TB-303 niet korrekt werkt draai je het toestel uit en terug aan, zo zal het naar zijn normale werking terugkeren.

1 EEN BASPATROON SCHRIJVEN

Door de procedure tabel te volgen ("Baspatronen schrijven" - "Writing bass patterns"), schrijf je de baspatronen in de aangegeven toetsenplaatsen (cfr. de hieronder afgebeelde inschrijftabel). De paragrafen "De stapwijze kiezen" ("Selecting the step mode") en "Het aantal stappen bepalen" ("Setting the step numbers") sla je over.

BELANGRIJKE OPMERKINGEN

Vergeet bij het veranderen van de "Mode" schakelaar van "Track Mode" naar "Pattern Mode" niet om de TB-303 te stoppen door op de "Run/Stop" toets te drukken en de "Clear/Reset" toets in te drukken, anders kan er een onjuiste werking optreden. Wanneer een onjuiste werking zich voordoet, 1 draai onmiddellijk de TB-303 uit en terug aan, 2 zet de "Mode" schakelaar op "Track Play" en druk op de "Clear/Reset" toets. Verander daarna naar "Pattern Mode".

INSCHRIJFTABEL

Schrijf in patronengroep II

°Maat 1 ... positie 1-A

TOON	C	C	D [#]	E	G	G	A [#]	G
TIJD	●	○	●	○	●	○	●	○
ACC.			ON					
GLIS			ON					

Schrijf dit patroon pas in, na eerst "2" (volgende blz.) gelezen te hebben.

°Maat 10 ... positie 4-A

TOON	F	F	G [#]	A	C [#]	F	G [#]	A
TIJD	●	○	●	○	●	○	●	○

°Maat 4 ... positie 2-A

TOON	C	C [#]	C [#]	D	D [#]	D [#]	E	E [#]
TIJD	●	○	●	○	●	○	●	○
GLIS			ON					

Lees eerst "2" (volgende blz.)

°Maat 11 ... positie 5-A

TOON	C	C [#]	A [#]	A	G [#]
TIJD	●	○	○	○	○

°Maat 8 ... positie 3-A

TOON	C [#]	C [#]	C	C	A [#]	A [#]	A	A
TIJD	●	○	○	○	○	○	○	○

Hier gebruik je ook de keuze-toets (N) aangeduid met ∇ .

°Maat 12 ... positie 6-A

TOON	G	G	G	G	A [#]	B
TIJD	●	○	○	○	○	○
ACC.		ON	ON			

Lees eerst "2" (volgende blz.)

2 FEN PATROCI SCHRIJVEN MET ACCENT & GLISSANDO I

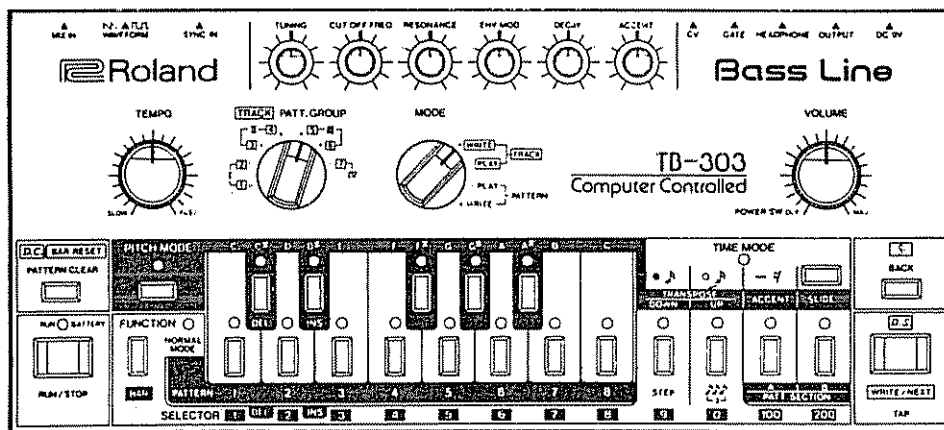
Deze methode is zeer verschillend van wat je tot nu toe hebt gedaan. Laten we bijvoorbeeld de eerste maat van de partituur inschrijven met gebruik van accent en glissando.

1 Voer de handelingen uit zoals in de proceduretablet beschreven t.e.m. "De notenwaarde schrijven" ("Writing the length of the notes"). De paragrafen "De stapwijze kiezen" ("Selecting the step mode") en "Het aantal stappen bepalen" ("Setting the step numbers") sla je over. Schrijf je de notenwaarde d.m.v. de "Tap" toets, gebruik dan Sustain.

Zorg dat de TB-303 in de "Normal Mode" is.

Kies de juiste geheugenpositie zoals aangegeven in de Inschrijftabel.

HET SCHRIJVEN VAN ACCENT EN GLISSANDO

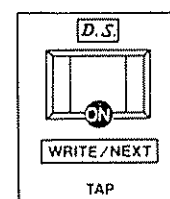
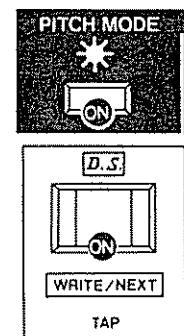


2 Druk op de "Pitch Mode" toets (H).
De "Pitch Mode" led (G) licht op.

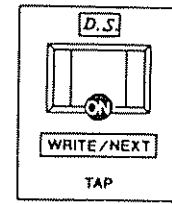
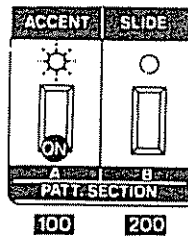
3 Druk op de "Tap" toets (R) en je zult de eerste noot horen. M.a.w. deze methode is identiek aan het controleren van de toonhoogte, maar nu moet je de "Tap" toets ingedrukt houden.

OPM.: Bij het horen van de eerste noot (C-toets) licht zijn led op. Dit gebeurt ook bij de volgende noten. Ook bij het loslaten van de "accent" of de "slide" toets zullen hun respectievelijke leds oplichten.

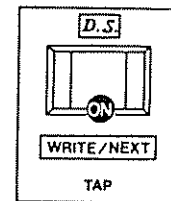
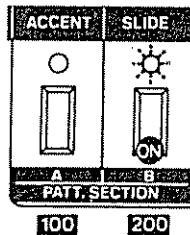
Druk normaal op de "Tap" toets (R) en je zult de tweede noot horen.



Druk voor de derde keer op de "Tap" toets en hou hem nu ingedrukt, terwijl je op de accent-keuzetoets (N) drukt om deze noot te accentueren zoals aangeduid in de Inschrijftabel. Laat de "Tap" toets niet los, want dan kun je het accent niet inschrijven.

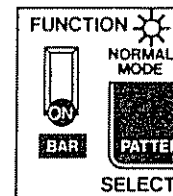


Druk nogmaals op de "Tap" toets (R) en hou hem ingedrukt, terwijl je op de "Slide" toets (N) drukt om een glissando te maken van deze noot naar de volgende, zoals aangeduid in de inschrijftabel.



4 Druk op de "Function" toets (L).

De "Normal Mode" led (M) licht op, de TB-303 keert terug in "Normal Mode". Omdat er geen accenten of glissando's meer moeten geplaatst worden, "tap"



je eenvoudigweg door tot het einde van de maat.

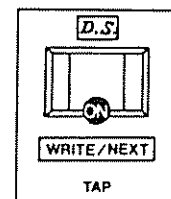
CONTROLLEREN VAN ACCENT & GLISSANDO (dit kan overgeslagen worden)

5 Druk op de "Pitch Mode" toets (H).

De "Pitch Mode" led licht op.



6 Druk op de "Tap" toets (R), en hou hem ingedrukt. Je hoort de klank van de eerste noot. Hou de "Tap" toets ingedrukt, zelfs al sterft de noot uit.



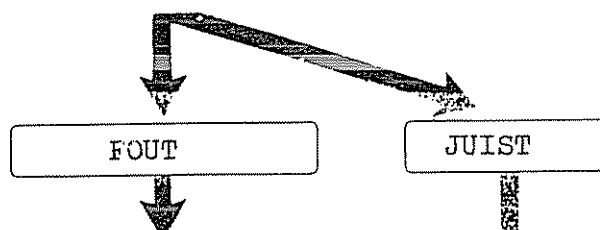
7 Hoe controleren

De respectievelijke leds zullen oplichten wanneer een accent of glissando werd ingeschreven.

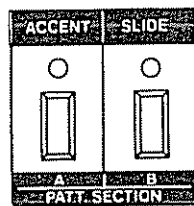
De eerste noot uit het voorbeeld heeft geen accent of glissando, dus mag de led niet oplichten.

Door de respectievelijke toets nogmaals in te drukken, kun je een accent of glissando verwijderen, of alsnog plaatsen.

Ge d.m.v. de leds na of accent en glissando korrekt al dan niet geplaatst werden.

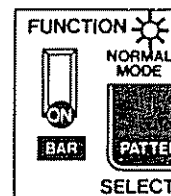


Druk opnieuw op de foute toets.



Wanneer de led brandde zal hij uitdoven, en wanneer hij niet brandde zal hij oplichten.

- 8 Herhaal de punten 6 en 7, en controleer de andere noten. De "Accent" led moet oplichten bij de derde noot, en de "Slide" led bij de vierde.
- 9 Druk na de controle op de "Function" toets (L). De "Normal Mode" led licht op. Wanneer je de controle opnieuw wilt uitvoeren, herhaal dan vanaf punt 5.
- 10 Om het resultaat te horen, zie "Een baspatroon spelen" ("Playing a bass pattern" in de proceduretabel. Regel de hoeveelheid accent met de "Accent" knop (F).



JE HEBT NU KORREKT ACCENTEN EN GLISSANDO'S AANGEBRACHT.

- OPM.: - Bij het herschrijven van de toonhoogte, nadat accent en glissando reeds zijn ingeschreven, zullen deze laatste uitgeveegd worden. Dit is echter niet het geval bij herschrijven van de notenwaarde.
- Om een glissando te maken tussen twee noten, schrijf hem in bij de eerste van de twee.
 - Een glissando schrijven tussen twee noten waartussen zich een rust bevindt, is niet mogelijk.
 - Wanneer je een glissando schrijft tussen twee noten van dezelfde toonhoogte wordt dit een gekoppelde noot.

3 EEN PATROON SCHRIJVEN MET ACCENT EN GLISSANDO II

Schrijf de baspatronen van de maten 4 en 12 in zoals je deed in 2 blz 28. Volg hiervoor de proceduretabel. De paragrafen "De stapwijze kiezen" ("Selecting the step mode") en "Het aantal stappen bepalen" ("Setting the step numbers") sla je over.

4 HET SCHRIJVEN IN DE TRACK

Stel de gehele baslijn samen in overeenstemming met het Trackschema. Schrijf in de aangeduide track (zie "Het schrijven in de track" - "Writing into a track" in de proceduretabel).

TRACKSCHEMA (kies track 3)

PATRONENGROEP II

C	C	C	C
1-A	1-A	1-A	2-A

F	F	C	C
1-A [⊕]	1-A [⊕]	1-A	3-A

G7	F	C	G7
4-A [⊙]	4-A	5-A	6-A

D.C.

5 EEN BASLIJN SPELEN EN CONTROLEREN

Speel de geschreven baslijn in overeenstemming met de proceduretabel "Een baslijn spelen" ("Playing a bass line").

Is de baslijn korrekt?




JUIST

FOUT

Druk op de "Run/
Stop" toets (K)
om de TB-303 te
stoppen.

Stop de TB-303
en ga naar
B. HOE VERBETEREN
(op de volgende blz.)

B. HOE VERBETEREN

	Foutsymptoom	Mogelijke oorzaak	Wat moet er gedaan
Fout pa- troon	Foute toonhoogte	Verkeerde kla- vier- of transpo- neertoets inge- drukt	Zie <u>1</u> DE TOONHOOGTE VERBETEREN
	Onjuist aantal noten	De keuzetoetsen aangeduid met  ,  , &  foutief ingedrukt bij het schrijven van de notenwaarde	Zie <u>2</u> DE NOTENWAAR- DE VERBETEREN
	Onjuiste notenwaarde		
	Fout accent/ glissando	Fout bij het in- drukken van de toetsen	Zie <u>3</u> ACCENT/GLIS- SANDO VERBETEREN
Foute ver- schui- ving	Onjuiste verschuiving	De verkeerde klaviertoets in- gedrukt bij het verschuiven	Zie <u>4</u> PATROON EN VERSCHUIVING VERBETEREN
	Patroon dat niet verschoven mocht worden is toch verschoven	Verkeerde kla- viertoets inge- drukt bij het ver- schuiven, of ge- bruikt bij het vorige patroon	
Foute track	Onjuiste volgorde van patronen	Fout in de keuze van patronen	Zie <u>4</u> EEN TRACK VERBETEREN
	Overtollig patroon		
	De track speelt niet herhalend	Foutieve D.C. plaatsing	Zie <u>5</u> DE D.C. POSI- TIE VERBETEREN
	Onjuist aantal maten	Foutieve D.C. plaatsing of verkeerd gebruik van de "Tap" toets	Zie <u>4</u> en <u>5</u>

1 DE TOONHOORTE VERBETEREN

- 1 Zet de "Mode" schakelaar (B) op "Pattern Write".
 - 2 Kies het patroon dat moet verbeterd worden.
 - 3 Herschrijf de toonhoogte in overeenstemming met de procedure-tabel: "De toonhoogte schrijven".
 - 4 Druk op de "Run/Stop" toets (K) om het juiste patroon te spelen.
 - 5 Stop de TB-303 als het patroon korrekt is.
- Indien het patroon nog steeds niet korrekt is, herbegin dan vanaf punt 3.
- Bij het verbeteren van de toonhoogte zullen accenten en glissando's uitveegd worden.

2 DE NOTENWAARDE VERBETEREN

- 1 Zet de "Mode" schakelaar (B) in de "Pattern Write" stand.
 - 2 Kies het patroon dat moet verbeterd worden.
 - 3 Herschrijf de notenwaarde in overeenstemming met de proceduretabel: "De notenwaarde schrijven".
 - 4 Druk op de "Run/Stop" toets (K) om het juiste patroon te spelen.
 - 5 Stop de TB-303 als het patroon korrekt is.
- Indien het patroon nog steeds niet korrekt is, herbegin dan vanaf punt 3.

3 ACCENT/GLISSANDO VERBETEREN

- 1 Zet de "Mode" schakelaar (B) in de "Pattern Write" stand.
 - 2 Kies het patroon dat moet verbeterd worden.
 - 3 Herschrijf accent en glissando in overeenstemming met "Controleren van accent & glissando" blz. 29.
 - 4 Druk op de "Run/Stop" toets (K) om het juiste patroon te spelen.
 - 5 Stop de TB-303 als het patroon korrekt is.
- Indien het patroon nog steeds niet korrekt is, herbegin dan vanaf punt 3.

4 EEN TRACK VERBETEREN

- 1 Zet de "Mode" schakelaar (B) in de "Track Write" stand.
- 2 Kies de track die moet verbeterd worden d.m.v. de "Track" schakelaar (C).
- 3 Verbeter de track in overeenstemming met "De track controleren" blz. 18.
- 4 Speel de juiste track in overeenstemming met de procedure-

tabel: "Een baslijn spelen".

- 5 Stop de TB-303 als de track korrek is.
- Indien de track nog steeds niet korrek is, herbegin dan vanaf punt 3.

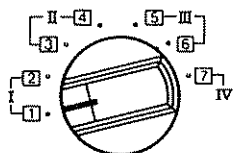
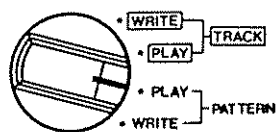
5 DE D.C. POSITIE VERBETEREN

- 1 Zet de "Mode" schakelaar (B) in de "Track Write" stand.
 - 2 Kies de track die moet verbeterd worden.
 - 3 Zet de eerste maat van de track klaar, door op de "Bar Reset" toets (I) te drukken.
 - 4 Druk op de "Run/Stop" toets (K). De eerste maat wordt gespeeld.
 - 5 Druk op de "Tap" toets (R) zodat steeds de volgende maat wordt gekozen, tot je de maat bereikt waarbij je het D.C. teken wilt plaatsen.
 - 6 Plaats het D.C. teken door op de D.C. toets (I) te drukken, gevolgd door de "Write/Next" toets (R).
 - 7 Druk op de "Run/Stop" toets (K).
- Indien de track nog steeds niet korrek is, herbegin dan vanaf punt 3.

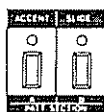
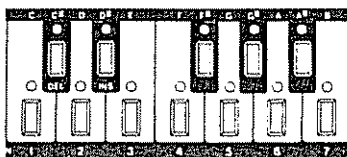
C. EEN BASLIJN SPELEN (alternatieve methode)

In deze methode controleer je de volgorde en het verschuiven van de patronen door op de passende klaviertoetsen te drukken terwijl de TB-303 aan het spelen is. Dit is een handige manier om te horen hoe een track zal klinken voor je hem in het geheugen schrijft.

- 1 Zet de "Mode" schakelaar (B) op "Pattern Play".

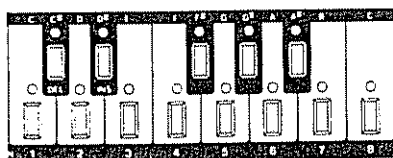
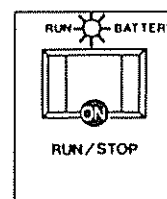


- 2 Kies het eerste patroon d.m.v. de "Pattern Group" schakelaar (C) en de keuzetoetsen (N). Eén van de leds van de gekozen toetsen licht op, en de andere pinkt.



3 Druk op de "Run/Stop" toets (K).

De "Run/Battery" led licht op, en het gekozen baspatroon begint te spelen.



ON



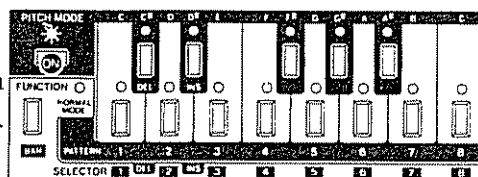
ON

4 Verander de keuzetoetsen (N)

zoals gewenst. Bij het kiezen van een andere toets, zal dit patroon beginnen spelen vanaf de eerste noot van de volgende

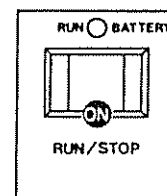
maat. De keuzetoetsen 1 tot 8 (voor het kiezen van de rehenplaats) en A & B (patroonsektie A & B) kunnen veranderd worden tijdens het spelen. De patronengroep kan echter niet veranderd worden. Het is dus slechts mogelijk patronen uit één en dezelfde patronengroep te gebruiken voor hetzelfde muziekstuk.

5 Terwijl je de "Pitch Mode" toets ingedrukt houdt kun je een patroon naar een andere toonaard verschuiven, door de passende toets in te drukken. Dit gaat dan in vanaf de eerste noot van de volgende maat. Het veranderen naar een ander patroon verwijdert de verschuiving.



ON

6 Druk op de "Run/Stop" toets (K), de TB-303 zal onmiddellijk stoppen. De "Run/Battery" led dooft uit.



JE HEBT NU KORREKT EEN BASLIJN VOLGENS DE ALTERNATIEVE METHODE GESPEELD

OPM.: - Druk niet op de "Tap" toets.

- Verschuiving kan niet gebeuren in "Pattern Play".

4/ JE EIGEN BASLIJF SCHRIJVEN

Eerst en vooral moet je de cursus beheersen tot en met "Een baslijn schrijven en spelen" (deel 1). Nochtens is er wat extra theorie nodig om meer gekompliceerde baslijnen te schrijven.

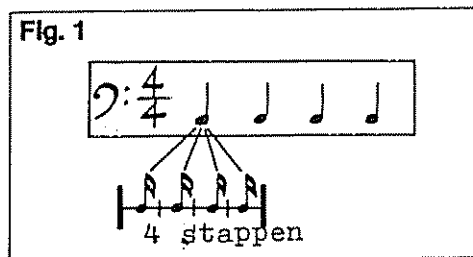
A. HOE JE EIGEN BASPATRONEN SCHRIJVEN

De TB-303 onthoudt toonhoogtes, notenwaarden, en andere factoren individueel. De belangrijkste factor is echter het inschrijven van de notenwaarde. Een grondig begrip van deze sectie zal dan ook de werking met de TB-303 veel gemakkelijker doen verlopen.

1 DE STAPa. De Stap en het Schrijven van de Notenwaarde.

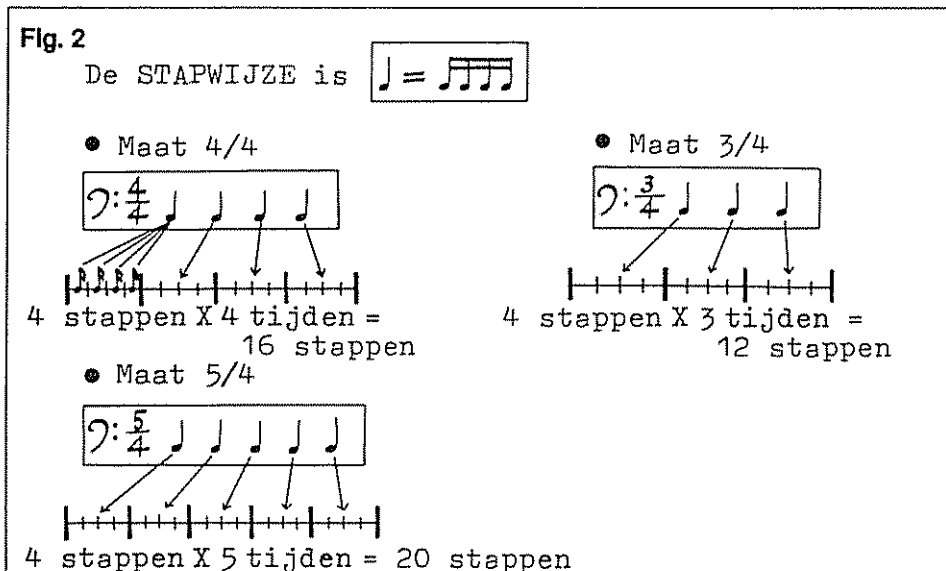
Bij de TB-303 is het patroon (de maat) verdeeld in vier kwartnoten (♩), en elke kwartnoot is verdeeld in vier zestiende noten (♫). D.m.v. de drie toetsen: "klank begint (♫), klank gaat verder (♫^F), en rust (♫)" kun je eender welke notenwaarde schrijven.

Deze verdeelenheid wordt STAP genoemd. Eén kwartnoot is gelijk aan vier zestiende noten (♩ = ♫ + ♫ + ♫ + ♫), dus één tijd is gelijk aan vier stappen. (fig. 1).



De stapwijze wordt aangeduid als ♩ = ♫♫♫♫ wanneer de verdeling van de tijd zoals in figuur 1 gebeurt.

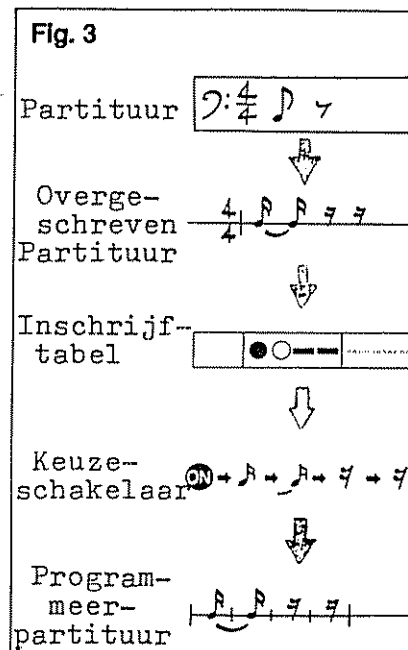
Bij gebruik van deze stapwijze wordt het totaal aantal stappen per maat zoals afgebeeld in Fig. 2.



Wanneer elke stap de lengte van een zestiende noot heeft, kun je door ♩, ♪, en ♫ in de juiste volgorde te gebruiken de timing en lengte van verschillende noten schrijven.



Bij het eigenlijke schrijven druk je op de keuzetoetsen aangegeven met ♩, ♪, en ♫ volgens de Inschrijftabel bij TIJD resp. voor •, o en -.




























Fig. 3 toont de relatie tussen de Inschrijftabel, STAP, de partituur, enz.



De programmeerpartituur is een transcriptie van de muziekpartituur, enkel gebruik makend van zestiende noten en rusten.

DE NOTENWAARDE EN HOE DE KEUZETOETSEN TE GEBRUIKEN

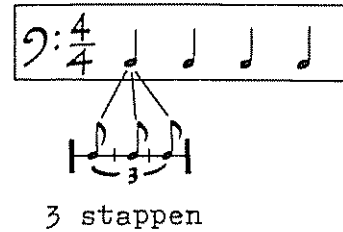
Met de stapwijze  kun je verschillende soorten baslijnen schrijven, zoals Rock'n'Roll, die enkel zestiende noten () gebruiken; zoals hieronder wordt getoond.

DE NOTENWAARDE EN HOE DE TOETSEN TE GEBRUIKEN		STAPWIJZE
 (=                          		

b. Een Andere Verdeling (een tijd = 3 stappen).

Wanneer je triolen in een baslijn wilt gebruiken, kun je stapwijze $\text{♩} = \text{♩} \text{♩} \text{♩}$ instellen door de $\text{♩} \text{♩} \text{♩}$ toets in te drukken voor je de notenwaarde schrijft. Met deze stapwijze verandert de notenwaarde automatisch, zodat een kwartnoot in drie gelijke achtste noten. Eén tijd wordt nu dus gelijk aan drie stappen. (Fig. 4).

Fig. 4



Bij gebruik van deze stapwijze wordt het totaal aan stappen per maat zoals afgebeeld in Fig. 5.

Fig. 5 De STAPWIJZE is $\text{♩} = \text{♩} \text{♩} \text{♩}$

- Maat 4/4

3 stappen X 4 tijden =
12 stappen

3 stappen X 3 tijden =
9 stappen
- Maat 5/4

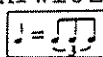

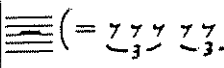

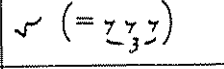
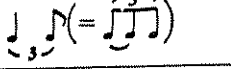
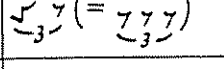
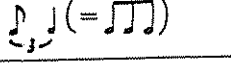

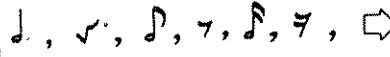
3 stappen X 5 tijden = 15 stappen

DE NOTENWAARDE EN HOE DE TOETSEN TE GEBRUIKEN

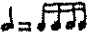
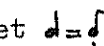
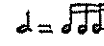
Met stapwijze $\text{♩} = \text{♩} \text{♩} \text{♩}$ verandert de notenwaarde bij gebruik van de keuzetoetsen zoals aangegeven in Fig. 6.

Fig. 6

	➔		= ● =		Deze noot klinkt gedurende 1/3 tijd.
	➔		= ○ =		Dit vermeerdert de waarde van de vorige noot met 1/3 tijd.
	➔		= - =		Rust (geen klank) gelijk aan 1/3 tijd.

DE NOTENWAARDE EN HOE DE TOETSEN TE GEBRUIKEN		STAPWIJZE 
 \Rightarrow ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	 \Rightarrow - - - - -	
 \Rightarrow ● ○ ○	 \Rightarrow - - -	
 \Rightarrow ● ○	 \Rightarrow - -	
 \Rightarrow ●	 \Rightarrow -	
 \Rightarrow Met deze stapwijze kan dit niet geschreven worden.		

c. De Stapwijze Kiezen en het Aantal Stappen Instellen.

De normale stapwijze is automatisch ingesteld op  . Om met  te schrijven moet je deze stapwijze instellen. Om daarna terug naar  te gaan kies je een andere geheugenplaats en zuiver je ze van eerder opgeslagen informatie.

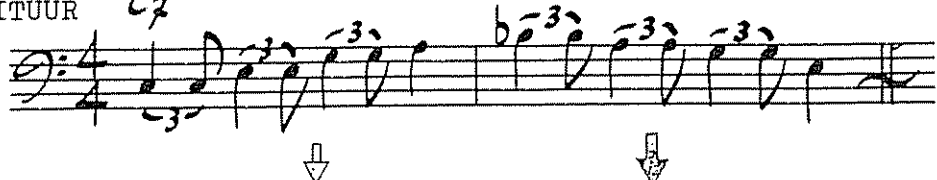
Wanneer je een patroon met 16 stappen wilt schrijven, is het niet nodig dit in te stellen. Je moet het aantal stappen enkel instellen wanneer het van 16 verschilt.

2 EEN VOORBEELD VAN EEN VERSCHILLEND AANTAL STAPPEN


a. Een Baspatroon met Triolen Schrijven.

Laten we het volgende baspatroon schrijven (1e maat).

PARTITUUR C₂



INSCHRIJF-	TOON	C	C	E	E	G	G	A	A ^b	A ^b	A	A	G	G	E
TABEL	TIJD	●	○	●	●	●	○	●	●	○	●	●	○	●	○

STAPWIJZE 

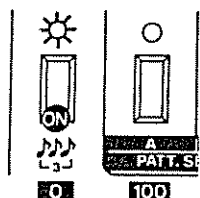
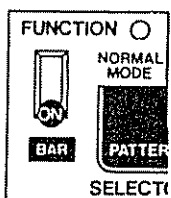
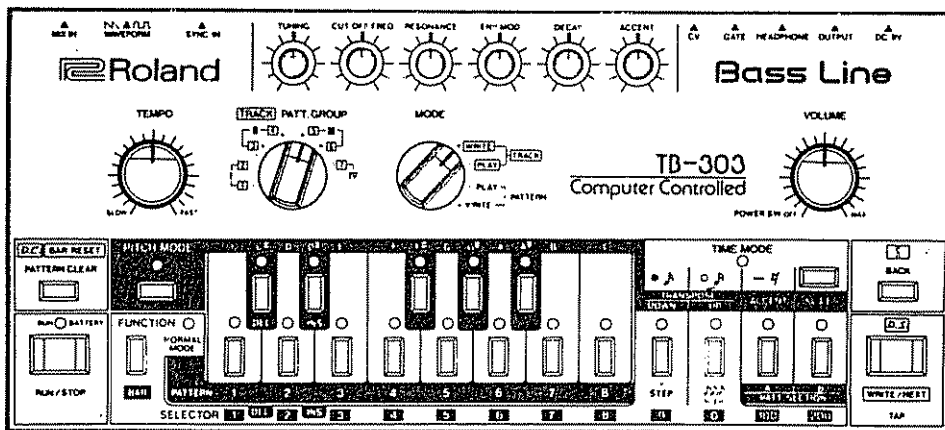
AANTAL STAPPEN 12

1 Voer de bewerkingen uit zoals beschreven in de procedure-tabel t.e.m. "Een geheugenplaats kiezen" van het hoofdstuk "Baspatronen schrijven" ("Selecting a memory position" - "Writing Bass Patterns"). Zorg na het kiezen dat de TB-303 in "Normal Mode" staat. Door op de "Pattern Clear" toets (I) te drukken staat de TB-303 automatisch in stapwijze



en is het aantal stappen op 16 bepaald.

DE STAPWIJZE KIEZEN



2 Hou de "Function" toets (L) ingedrukt, en druk op de keuzetoets aan-
 weerd met . Zijn led licht op.
 De stapwijze wordt zo ingesteld op en het aantal stappen op 12.

3 Ga verder met de bewerkingen zoals beschreven in de proce-
 duretabel vanaf "De toonhoogte schrijven" ("Writing the
 pitch") uit het hoofdstuk "Baspatronen schrijven" ("Writing
 bass patterns").

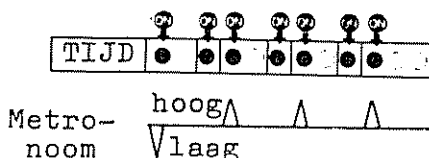
Bij het schrijven van de notenwaarde zal de TB-303 reeds
 na 12 stappen automatisch automatisch naar "Normal Mode"
 terug keren (omdat het aantal stappen tot 12 is beperkt).
 Wil je de "Tap" toets gebruiken om de notenwaarde te schrij-
 ven, lees dan "Timing met de Tap toets" (zie lager).

JE HEET NU KORREKT EEN BASIATROEF IN 3/4 II GESCHREVEN

Wanneer je de tweede maat eveneens hebt ingeschreven, kun
 je de beide maten in een track schrijven door de procedure-
 tabel te volgen - "Het schrijven in de track" ("Writing
 into a track").

TIMING MET DE TAP TOETS


Met stapmode werkt de metronoom met kwartnoot-intervallen.
 De inschrijfmethode is verder gelijk als bij stapwijze .



b. Een Baspatroon in 3/4 Schrijven.


Laten we het volgende baspatroon schrijven (1e maat).

PARTITUUR



INSCHRIJF- TOON c

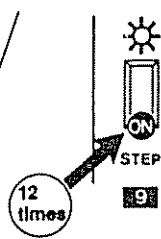
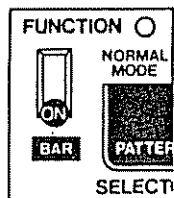
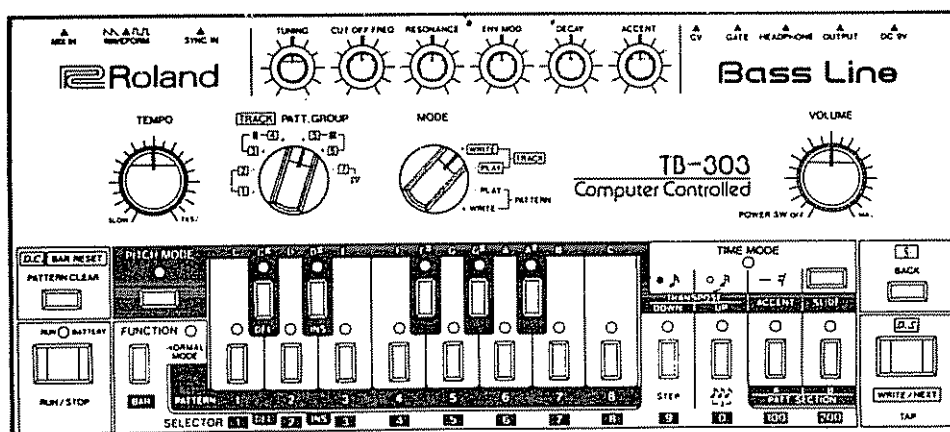
TABEL TIJD ●○○○:-----

STAPWIJZE 1-

AANTAL STAPPEN 12

1 Voer de bewerkingen uit van het hoofdstuk "Baspatronen schrijven" ("Writing bass patterns") uit de proceduretabel t.e.m. "Een geheugenplaats kiezen" ("Selecting a memory position").

HET AANTAL STAPPEN BEPALEN



2 Hou de "Function" toets (I.) ingedrukt, en druk 12 keer op de "Step" keuzetoets. De led van de "Step" toets licht op. Druk het aantal stappen in met de "Step" toets. Wanneer je een fout maakt, druk je de "Function" toets in en begin je opnieuw.

3 Ga verder met de bewerkingen zoals beschreven in de proceduretabel vanaf "De toonhoogte schrijven" ("Writing the pitch") uit het hoofdstuk "Baspatronen schrijven" ("Writing bass patterns").

Wil je de notenwaarde schrijven d.m.v. de "Tap" toets, let dan op. De muziek staat in de maat $3/4$. De metronoom zal dus 6 keer slaan, met een lager geluid voor de 1e tijd. JE HEBT NU KORREKT EEN BASPACHTROON MET TERTSEN GESCHREVEN. Om de track te vervolledigen, schrijf je maten 2 en 3 in, door maat 1 te verschuiven. Maat 4 schrijf je in een andere geheugenplaats

- OPM.: - In dit voorbeeld schreef je in de maat $3/4$, het spreekt van zelf dat je met dezelfde methode ook in de maat $2/4$ enz. kunt schrijven.
- Wil je hetzelfde $3/4$ patroon schrijven met drieledig onderverdeelde tijden, stel dan stapwijze $d = \text{♪♪♪}$ in, en bepaal het aantal stappen op 9.

c. Een Patroon met meer dan 16 Stappen Schrijven.

Het maximum aantal beschikbare stappen is 16. Bijgevolg is het niet mogelijk om bv. in de maat $5/4$ te schrijven bij gebruik van stapwijze $d = \text{♪♪♪♪}$, want we zouden op een totaal van 20 stappen uitkomen (5 tijden van elk 4 stappen).

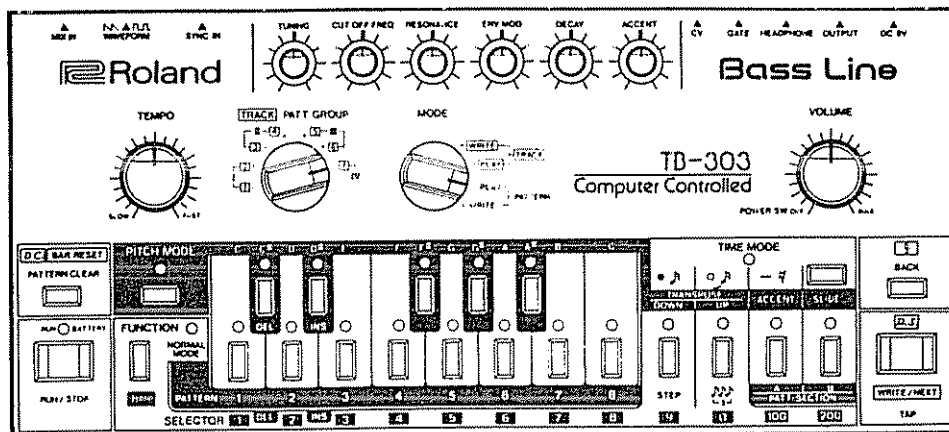
In dit geval verdeel je de maat in twee delen, en schrijf je deze in twee verschillende geheugenplaatsen. Bij het schrijven van de track voer je de twee patronen samen, en zullen ze als één maat klinken.

Laten we het volgende baspatroon in twee geheugenplaatsen schrijven. Gebruik de hier aangeduide posities.

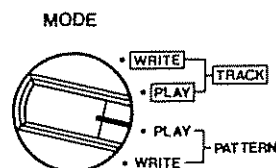
PARTITUUR	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>helft1</p> <p>INSCHRIJF TOON C D E</p> <p>TABEL TIJD ●○--●○--●○--</p> <p>STAPWIJZE $J = \text{♪♪♪}$</p> <p>AANTAL STAPPEN 12</p> <p>Geheugenplaats 1A (Patronengroep IV)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>helft2</p> <p>INSCHRIJF TOON G G A C A D A</p> <p>TABEL TIJD ●○○○●○●○●○●○●○●○●○</p> <p>STAPWIJZE $J = \text{♪♪♪♪}$</p> <p>AANTAL STAPPEN 16</p> <p>Geheugenplaats 1A (Patronengroep IV)</p> </div> </div>	

- 1 Schrijf de eerste helft van het patroon in 1-A (patronengroep IV).
- 2 Schrijf de tweede helft van het patroon in 2-A (patronengroep IV).

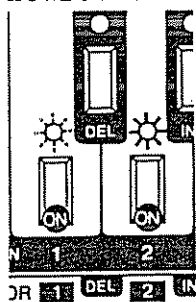
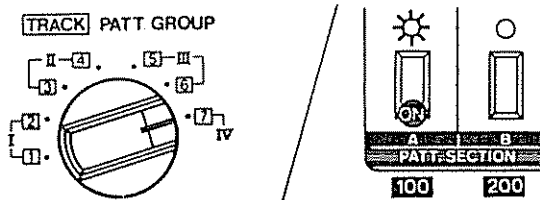
PATRONEN AAN ELKAAR KETENEN



3 Zet de "Mode" schakelaar (B) op "Pattern Play".

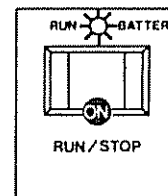


4 Zet "Pattern Group" schakelaar (C) op IV, en druk op keuzetoets A (N).

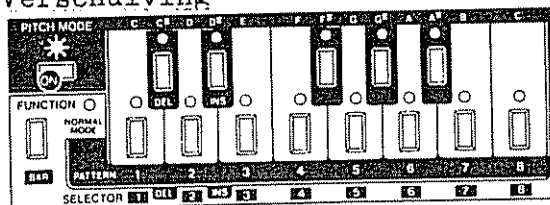


5 Druk terzelfdertijd op keuzetoets 1 en 2 (N). Led 1 pinkt en led 2 licht op.

6 Druk op de "Run/Stop" toets (K). De "Run/Battery" led (J) licht op en de twee patronen spelen in serie. Wanneer elk patroon speelt, zal zijn respektievelijke led pinken.

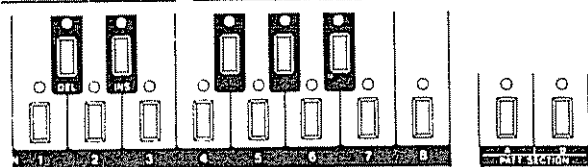


Verschuiving



ON

Verandering naar een ander patroon



ON

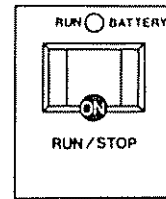
ON

7 Je kunt de toonhoogte verschuiven, en veranderen van patroon terwijl de TB-303 aan het spelen is (cfr. "Een baslijn spelen - alternatieve methode" blz. 34).

Schakel je over naar een ander patroon terwijl aan elkaar opeenvolgende patronen aan het spelen zijn, dan zal de gehele keten toch afgewerkt worden, vooraleer over te schakelen.

Bij verschuiving wordt de gehele keten verschoven.

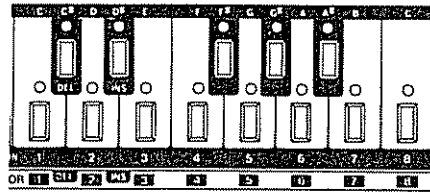
8 Druk op de "Run/Stop" toets (K) na het ketenen.



JE HEBT NU KORREKT EEN PATROON MET MEER DAN 16 STAPPEN

- Ketenen

De acht keuzetoetsen zijn verdeeld in twee groepen (zie Fig. 1). In elk blok kunnen de patronen in serie spelen door twee toetsen van het zelfde blok tegelijkertijd in te drukken.



twee toetsen van het zelfde blok tegelijkertijd in te drukken.

• VARIATIES IN HET KETENEN			
	Gebruik / toetsen		Speelvolgorde
1		→	1 → 2 → 3
2		→	1 → 2 → 3 → 4
3		→	3 → 4
4	enz.		

- ° Het zelfde geldt voor het volgende blok (5 tot 8).
- ° Tegelijkertijd twee toetsen uit verschillende blokken indrukken zal geen ketening bewerkstelligen (bv. 3 tot 6, in dit geval zal enkel 3 spelen).
- ° Het spelen van hogere naar lagere nummers (4 - 3 - 2 - 1) is niet mogelijk, evenmin als het overslaan van posities (1 - 3 - 4).

- Opmerkingen

- 1 In dit voorbeeld is de maat verdeeld in een eerste helft van drie tijden (12 stappen), en een tweede van vier (16 stappen). Zij kan echter ook omgekeerd verdeeld worden.
- 2 Bij het ketenen van twee opeenvolgende posities voor één maat, zorg je ervoor dat je twee opeenvolgende posities kiest, en wijs je de eerste helft van de maat toe aan de positie

met het laatste nummer, en de tweede helft aan de positie met het hoogste nummer.

Ketening is enkel mogelijk tussen posities van dezelfde patronengroep en patroonsectie.

3 Wanneer bij het ketenen elke geheugenplaats een maat bevat, kunnen verschillende maten in serie als baslijn gebruikt worden.

d. Gecompliceerde Maten Schrijven.

1 Twee verschillende stapwijzen gebruiken.

Het is onmogelijk de twee stapwijzen in één geheugenplaats te gebruiken. Wil je dus in één maat de beide stapwijzen toepassen, dan moet je ze verdelen over twee posities.

LATEN WE DE VOLGENDE MAAT MET TWEE STAPWIJZEN SCHRIJVEN

PARTITUUR

	helft 1				helft 2				
INSCHRIJF	TOON	F	G	A	C	TOON	D	C	A
TABEL	TIJD	●	○	○	●	TIJD	●	○	○
	STAPWIJZE	♩ = ♩			STAPWIJZE	♩ = ♩			
	AANTAL STAPPEN	6			AANTAL STAPPEN	8			

- WERKING

- ° Volg de instructies in "c. Een patroon met meer dan 16 stappen schrijven".
- ° Wil je de twee posities ketenen, schreef ze dan vlak naast elkaar in hetzelfde blok.

- OPM.:

Je moet best de stapwijze van elke tijd in de maat na, zoals in vb. 1.

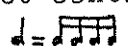
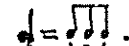






- METHODE

Zie blz. 28 "Een patroon schrijven met accent & glissando".
Wanneer de eerste noot van de volgende maat een rust is zal de glissando niet werken.

Is de toonhoogte van de eerste noot van de volgende maat dezelfde als die van de noot met glissando, worden deze noten gekoppeld.

Glissando maken van de laatste noot van een maat naar de eerste noot van de volgende maat, werkt ook wanneer je één en dezelfde maat herhaald.

3 OPMERKINGEN

- ° Wanneer je een nieuwe geheugenplaats kiest en eerder opgeslagen informatie uitveegt, zal het aantal stappen automatisch op 16 bepaald worden voor  en op 12 voor .
- ° Bij gebruik van de "Tap" toets én SUSTAIN worden alle noten als  of  geschreven. Er komen dan geen rusten voor.
- ° Na het instellen van de  stapwijze, kun je niet terugkeren naar , tenzij de bewerkingen uit "Een geheugenplaats kiezen" toepast worden.
- ° Wanneer je de eerste noot van een patroon als  schrijft, wordt zij automatisch als  geschreven.

3. HOE JE EIGEN BASLIJNEN SCHRIJVEN

Je kunt pas je eigen baslijnen schrijven en spelen, wanneer de functies van de TRACK beheerst.

1 DE TRACK

a. Het Track Geheugen.

De TB-303 heeft 7 tracks die elk 64 maten kunnen onthouden. Om een muziekstuk te schrijven van meer dan 64 maten, moet je 2 of 3 opeenvolgende tracks gebruiken (zie 2 Een baslijn schrijven en spelen in twee tracks). Gebruik je minder dan de 64 maten uit een track, dan kunnen de resterende maten niet meer gebruikt worden, zelfs al heb je er maar één van gebruikt.

b. Hoe een track in het geheugen brennen.

Een track kan maten onthouden en spelen in gelijk welke willekeurige volgorde die je verkiest, evenals verschuivingen van

patronen naar een andere toonhoogte.

Aan elkaar gekende patronen die samen één maat vormen, worden als zoveel maten onthouden als er patronen zijn.

c. Hoe wordt een Track geschreven.

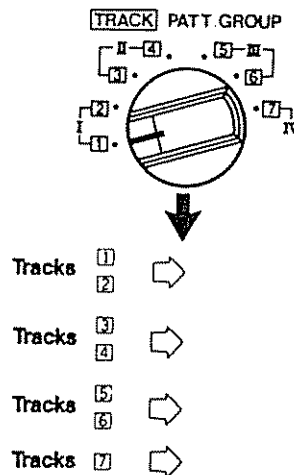
De nieuwe track wordt niet geschreven na de oude eerst uitgeveegd te hebben. Wat je in feite doet is, de oude track maat voor maat oproepen, en elke maat door een nieuwe vervangen. Daarvoor moet je

- 1) naar de oude maat 1 luisteren
- 2) een nieuwe maat 1 vinden
- 3) de "Tap" toets indrukken om de nieuwe maat 1 in te schrijven, en verder gaan om
- 4) naar de oude maat 2 te luisteren
- 5) een nieuwe maat 2 vinden
- 6) enz.

I) Een patronengroep kiezen.

De patronengroep wordt automatisch bepaald bij het kiezen van de track zodat je in die patronengroep kunt schrijven met 16 patronen.

De patronen van verschillende patronengroepen kunnen niet tegelijkertijd worden gebruikt. Je moet dus alle patronen voor een muziekstuk in de zelfde patronengroep inschrijven.



II) Het D.C. teken plaatsen.

Het D.C. teken wordt geplaatst bij het kiezen van de laatste maat. Zo weet de TB-303 waar het stuk eindigt, en zal bij het spelen steeds vanaf de eerste tot deze laatste maat herhaald worden.

°Voorzorgsmaatregelen°

- Vergeet niet het D.C. teken te plaatsen, anders zal het vorige D.C. teken nog steeds werken.
- Zet de D.C. bij de laatste maat. Plaats je het ergens halfweg, dan zal de rest van de track niet gespeeld worden.

- Zet slechts één D.C. per track.
- Wanneer je meer dan één D.C. per track plaatst, zal slechts het laatste werken.

III) Opmerkingen.

- Bij het spelen van de track, zal hij vanaf de eerste maat hernemen na het beëindigen van de D.C. maat. Wanneer je de track slechts één enkele keer wilt laten spelen, druk je op de "Run/Stop" toets wanneer de D.C. maat beëindigd is. Blijkt dit moeilijk te zijn, schrijf dan enkele maten met enkel rusten na de laatste maat van het stuk om je ruimte te geven om te stoppen.
- Bij het schrijven in een track, kun je opeketende patronen inschrijven, en deze keten eventueel in zijn geheel naar een andere toonhoogte verschuiven.

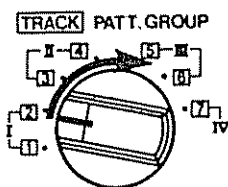
2 EEN BASISJE SCHRIJVEN EN SPELEN IN TWEE TRACKS

a. Schrijven.

De handelingen op zich zijn dezelfde als bij het schrijven in één enkele track.

1) Methode.

- ° Zet de "Track" schakelaar (C) op de eerste track. Je hoeft hem niet te veranderen - de track verandert automatisch.
- ° Let echter op: het te gebruiken aantal maten blijft beperkt.
- ° Bij het overschrijden van de limiet (maximaal aantal maten) zal de track naar het begin terugkeren en over de eerste maten heen schrijven.



- ° De gebruikte patronengroep wordt bepaald door de track waarmee gestart wordt. Zelfs al ga je naar andere tracks, kun je niet veranderen van patronengroep (cfr. het voorbeeld).

Voorbeeld: wanneer voor het schrijven gestart wordt met track 2, en zo verder tot track 5, blijf toch patronengroep I in werking.

- ° Zet ook nu slechts één D.C. teken, want in feite schrijf je slechts één track.

AANTAL BESCHIKBARE MATEN		
begin-track		limiet
1	---	256
2	---	256
3	---	256
4	---	256
5	---	192
6	---	128
7	---	64

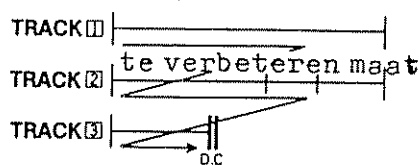
bv.

TRACK 1	=====	• 64 x 4 = 256
TRACK 2	=====	
TRACK 3	=====	
TRACK 4	=====	
TRACK 6	=====	• 64 x 2 = 128
TRACK 7	=====	

2) Opmerking bij correctie.

Verreest niet de "Track" schakelaar (C) op de track te zetten die de eerste maat bevat van de baslijn die je wilt corrigeren, ook al bevindt de foutieve maat zich in een volgende track-nummer.

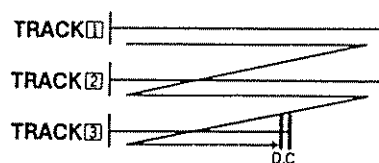
)Voorbeeld(



Zet de "Track" schakelaar op track 1, en niet op 2 of 3.

b. Het spelen van gekombineerde tracks.

Zet de "Track" schakelaar (C) op de track die de eerste maat bevat van de baslijn die je wilt spelen. Schakel onder het spelen de schakelaar niet naar een volgende track (de omschakeling gebeurt immers automatisch), anders kan er geen korrekte werking plaats vinden.



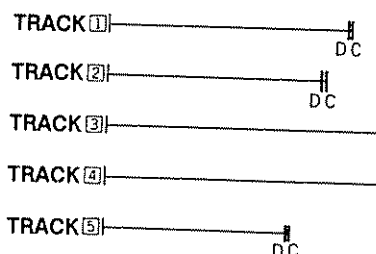
- Zet de "Track" schakelaar op track 1.
- Schakel niet naar track 2 of 3 na het starten vanaf track 1.

3 VERANDEREN VAN TRACK ONDER HET SPIELEN

a. Methode.

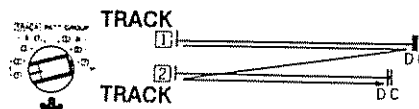
Bij het omschakelen van de "Track" schakelaar (C) naar een andere track onder het spelen, zal de aan de hand zijnde track eerst t.e.m. de D.C. maat worden afbewerkt eer de eerste maat van de nieuwe track genomen wordt en deze dan verder door wordt gespeeld.

)Voorbeeld(



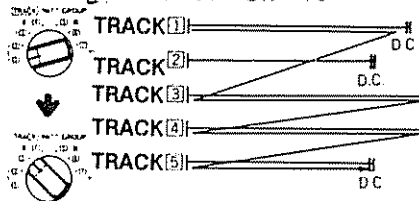
De baslijn is in drie stukken geschreven: track 1; 2 en 3 tot 5.

Starten vanaf track 1 en omschakelen naar 2 tijdens track 1.



speelvolgorde:
1-2...

Starten vanaf track 1 en omschakelen naar 3 tijdens track 1.



speelvolgorde:
1-2-3-4-5...

b. Opmerking.

Wanneer je tijdens het spelen omschakelt naar gekombineerde tracks (bv. track 3 tot 5), zorg dan dat je naar die track schakelt waarmee de baslijn begint (track 3 en niet 4 of 5), anders is er geen korrekte werking.

KURSUS VOOR GEVORDERDEN

1/ NUTTIGE FUNKTIES VAN DE TRACK

Om het schrijven van een lange baslijn te vereenvoudigen, kun je met de TB-303 gemakkelijk verbeteren, maatnummers kiezen en een .Z. teken aanbrengen om een bepaalde sectie van de track te herhalen.

A. SPELEN / SCHRIJVEN / EEN MAAT VERBETEREN / DE D.C. VERANDEREN VAN BIJ EEN WELBEPAAALDE MAAT

Je kunt beginnen spelen of schrijven van bij een welbepaalde maat ergens halverwege de track.

I. DE GEWENSTE MAAT BEPALEN














- 1 Zet de "Mode" schakelaar (B) op "Track Play" om te spelen, en op "Track Write" om in te schrijven of te verbeteren.
 - 2 Kies de track met "Track" schakelaar (C). Bij gekombineerde tracks kies je steeds de eerste.
 - 3 Zorg dat de TB-303 niet loopt.
 - 4 Terwijl je de "Bar" toets (L) ingedrukt houdt kies je d.m.v. de keuzetoetsen (N) het gewenste maatnummer (zie heronder bij "Het maatnummer kiezen"). De leds duiden het nummer aan. -- Kies je een verkeerd nummer, herhaal dan punt 4.
 - 5 Laat de "Bar" toets (L) los - de led van het door het gekozen maatnummer bepaalde patroon zal gaan pinken.
- OPM.: Kies geen hoger maatnummer dan dat van de laatste maat (D.C. maat) van de track.

Het maatnummer kiezen

- Wanneer je de "Bar" toets (L) ingedrukt houdt, werken de keuzetoetsen 1 tot 0, 100 en 200 als "maatnummer-toetsen".



- Kies de in het voorbeeld (figuur op volgende blz.) aangegeven maatnummers door de respectievelijke keuzetoetsen (N) in te drukken, te beginnen met het grootste cijfer.

maat	in te drukken toetsen	led-aanduiding
131	 →  → 	  
55	 → 	 afwisselend oplichten en pinken
101	 → 	 

Led-aanduiding

- Bij een getal bestaande uit drie cijfers zullen de eerste twee leds oplichten, en zal de laatste led pinken.
- Bestaat een getal uit twee dezelfde cijfers (bijvoorbeeld 55) zal de led afwisselend pinken en oplichten.

II.

- a. Een track spelen vanaf een welbepaalde maat
Druk op de "Run/ Stop" toets (K) na het kiezen van het maatnummer.
- b. Het schrijven in de track vanaf een welbepaalde maat
Volg de procedurertabel: "Het schrijven in de track" ("Writing into a track") vanaf punt 4, nadat je de maat waarmee je wilt beginnen hebt aangeduid.
- c. Een gekozen maatnummer controleren en verbeteren
Volg het hoofdstuk "De track controleren" uit de basis-kursus blz. 18 tot 20 (vanaf punt 18), nadat je het maatnummer hebt gekozen.
- d. Het D.C. teken verplaatsen
Druk op de "Run/Stop" toets (K), nadat je de maat hebt gekozen waarbij je het nieuwe D.C. teken wilt plaatsen. Volg de procedurertabel: "Het schrijven in de track" (vanaf punt 9).

B. DE D.S. EN ·§· TEKENS GEBRUIKEN BIJ HET SPELEN VAN DE TRACK

Nadat je het ·§· bij een welbepaalde maat van de track hebt geplaatst, kan de track vanaf gelijk welke andere maat naar naar de ·§· maat terug keren, door de "Tap" toets (R) in te drukken gedurende die andere maat.

I. HET ·§· TEKEN PLAATSEN

- 1 Zet de "Mode" schakelaar (B) op "Track Write".
- 2 Kies het nummer van de maat waarbij je het ·§· teken wilt plaatsen. Volg hiervoor het hoofdstuk "De gewenste maat bepalen" (punt 2 tot 5).
- 3 Druk op de "Run/Stop" toets (K). Het patroon van de gekozen

maat spelen.

4 Druk op de $\cdot\text{S}\cdot$ toets (Q) om in deze maat het teken te schrijven.

-- JE KUNT HET $\cdot\text{S}\cdot$ TEKEN SCHRIJVEN ONDER HET SCHRIJVEN (OF VERBETEREN) VAN DE TRACK.

-- Plaats het $\cdot\text{S}\cdot$ teken na het inschrijven van het patroon.

OPM.: °Je kunt slechts één $\cdot\text{S}\cdot$ teken per track schrijven.

°Zet je er meer, dan zal enkel het laatste teken werken.

°Plaats het $\cdot\text{S}\cdot$ teken niet bij de laatste (D.C.) maat.

°Wanneer je geen $\cdot\text{S}\cdot$ plaatst wordt de vorige positie gebruikt.

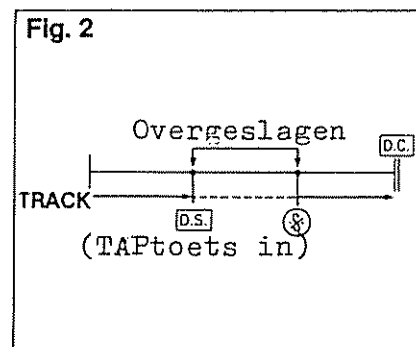
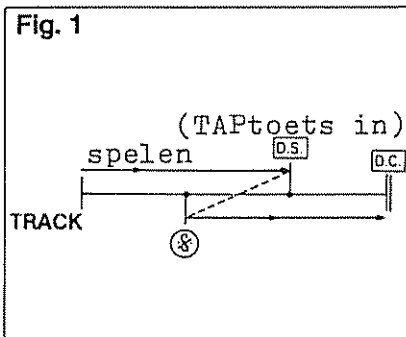
II. DE TRACK SPELEN MET D.S. EN $\cdot\text{S}\cdot$.

Terwijl de track speelt druk je bij eender welke maat op de D.S. toets (R). Nadat deze beëindigd is zal de track naar de $\cdot\text{S}\cdot$ maat terug keren, en van hieruit verder gaan (fig. 1).

°Druk je op de D.S. toets (R) vóór de $\cdot\text{S}\cdot$ maat, dan zal de track naar het begin van de $\cdot\text{S}\cdot$ maat springen (fig. 2).

°Druk je op de D.S. toets (R) gedurende de D.C. maat, zal de track naar de $\cdot\text{S}\cdot$ maat terug keren, en niet naar de eerste maat.

°Verander je onder het spelen van track onder het spelen, druk dan niet op de D.S. toets, want dan zal de D.S. -- $\cdot\text{S}\cdot$ functie niet behoorlijk werken.



C. EEN MAAT SCHRAPPEN EN INVVOEGEN

Na het schrijven van het stuk kan de TB-303 nog steeds één (of meerdere) maten invoegen of schrappen.

I. SCHRAPPEN

1 Zet de "Mode" schakelaar (B) op "Track Write".

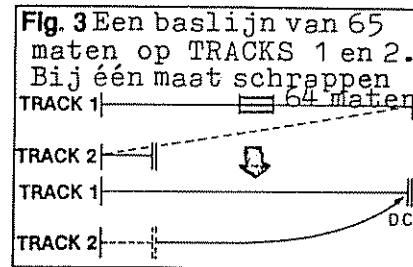
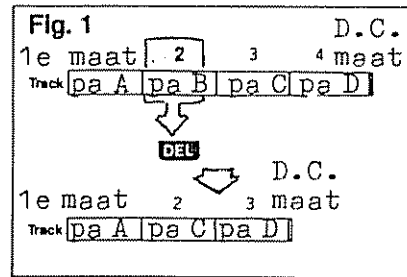
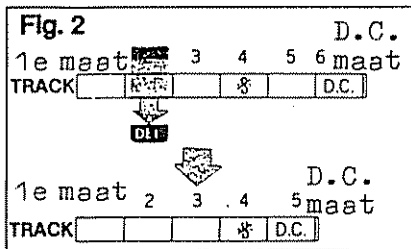
2 Volg het hoofdstuk "De gewenste maat bepalen" (punt 2 tot 4) om de te schrappen maat aan te duiden.

3 Terwijl je de "Function" toets (L) ingedrukt houdt, druk

je op de "Del" toets (C# klaviertoets).

°De aangeduide maat wordt geschrapt en de volgende maten schuiven naar voor (fig. 1).

OPM.: °Bij het schrappen wordt de D.C. maat automatisch gecorrigeerd, maar de -S- maat niet (fig. 2).

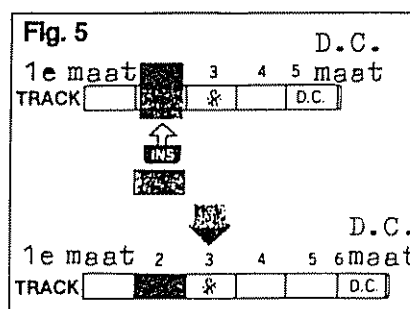
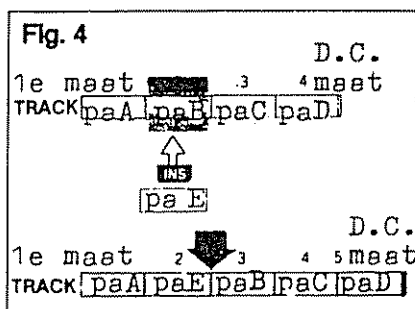


°Schrapp nog de D.C. maat, noch de volgende maten. Dit kan ongeregelheden in de geschreven track veroorzaken.

°In Fig. 3 is Track 2 niet langer gekombineerd met Track 1.

II. INVOEGEN

- 1 Zet de "Mode" schakelaar (B) op "Track Write".
 - 2 Bepaal de maat vóór dewelke je wilt invoegen door het hoofdstuk "De gewenste maat bepalen" (punt 2 tot 5) te volgen.
 - 3 Terwijl je de "Function" toets (L) ingedrukt houdt, druk je op de "INS" toets (D# klaviertoets).
 - 4 Druk op de "Run/Stop" toets (K). Het patroon van de aangeduide maat speelt.
 - 5 Kies het in te voegen patroon met de respektievelijke keuzeschakelaar (N). Het gekozen patroon speelt.
 - 6 Druk op de "Write/Next" toets (R), en ga verder naar de volgende maat door op de "Tap" toets te drukken.
 - 7 Druk op de "Run/Stop" toets (K).
- ° Het nieuwe baspatroon is ingevoegd en de volgende patronen schuiven op (Fig. 4).

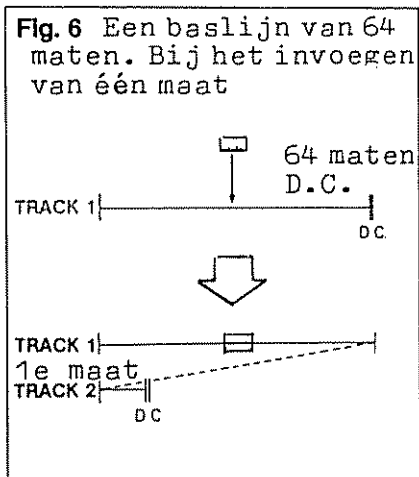


OPM.: °Bij het invoegen wordt de D.C. maat automatisch gecorrigeerd, maar de $\cdot\text{S}\cdot$ maat niet (Fig. 5).

°Invoegen na de D.C. maat kan ongeregeldeheden veroorzaken.

°Wanneer, na het invoegen van een maat de track meer dan 256 maten heeft, verschuift de D.C. maat naar de eerste maat van de volgende track.

°In Fig. 6 verschuift de D.C. maat naar Track 2. Het spelen van Track 2 zal dus ook Track 1 in werking doen treden.



D. D.M.V. DE LEDS VERKRIJGBARE INFORMATIE

I. HET MAATNUMMER

Wil je het nummer van de aan de gang zijnde maat kennen (zowel bij het schrijven van de track als bij het spelen), druk dan op de "Bar" toets (L), ook al loopt de TB-303.

°De leds van de keuzetoetsen geven je dan het maatnummer (cfr. "Led-aanduiding" blz. 53).

°Het maatnummer zal natuurlijk stijgen wanneer de TB-303 speelt.

II. DE VERSCHUIVINGSAAFSTAND

Wil je weten of, en over welke afstand er patronen verschoven zijn, druk dan op de "Pitch Mode" toets (H) terwijl de TB-303 loopt.

°De leds zullen de verschuivingsafstand aanduiden.

III. BEVESTIGING VAN D.C. EN $\cdot\text{S}\cdot$ MAAT

1 Zet de "Mode" schakelaar (E) op "Track Play" of "Track Write".

2 Stop het spelen.

3 °In het geval van de D.C. maat:

hou de "Bar" toets (L) ingedrukt, en druk op de D.C. toets (I).

°In het geval van de $\cdot\text{S}\cdot$ maat:

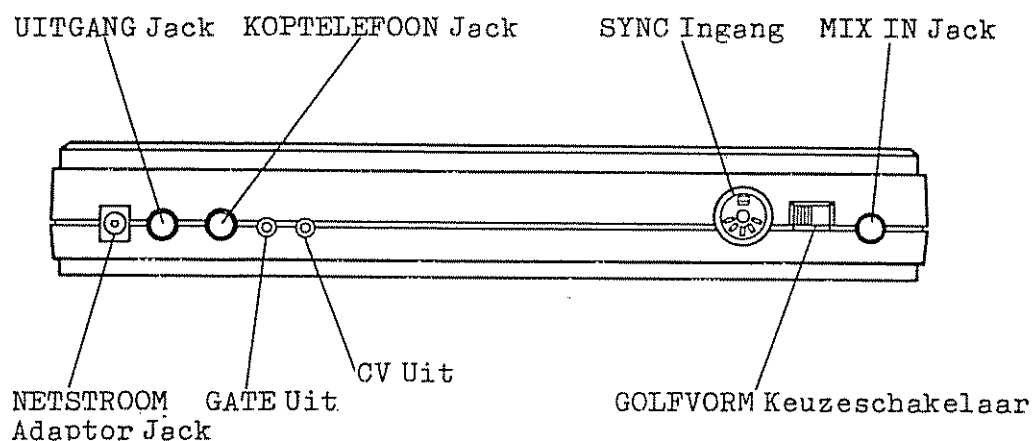
hou de "Bar" toets (L) ingedrukt, en druk op de $\cdot\text{S}\cdot$ toets (Q).

(cfr. "Led-aanduiding" blz. 53).

2/ TOEPASSINGSMOGELIJKHEDEN VAN DE TB-303

De TB-303 kan gesynchroniseerd worden met andere toestellen zoals ritme-machines en sequencers, dit door gebruik te maken van de "SYNC" ingang. Ook is het mogelijk andere synthesizers te sturen d.m.v. de "CV" en "GATE" uitgangen.

A. ACHTERPANEEL

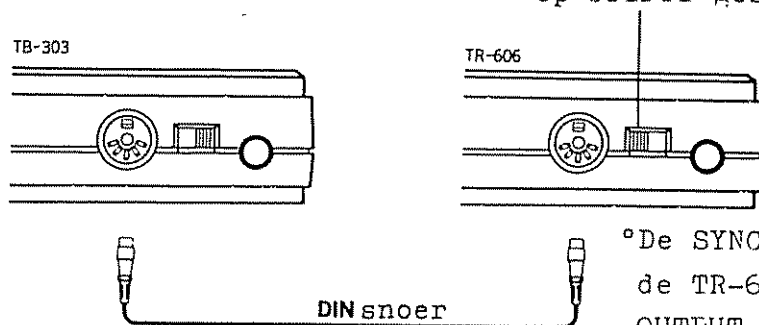


B. SYNCHRONISATIE MET ANDERE TOESTELLEN

I. SYNCHRONISATIE MET RITME-MACHINES

De TB-303 kan gesynchroniseerd worden met een TR-606, TR-808 of een CR-8000 d.m.v. een standaard DIN aansluiting (5-delig).

a. Synchronisatie met de TR-606 op OUTPUT geschakeld



°De SYNC schakelaar van de TR-606 moet in de OUTPUT stand staan.

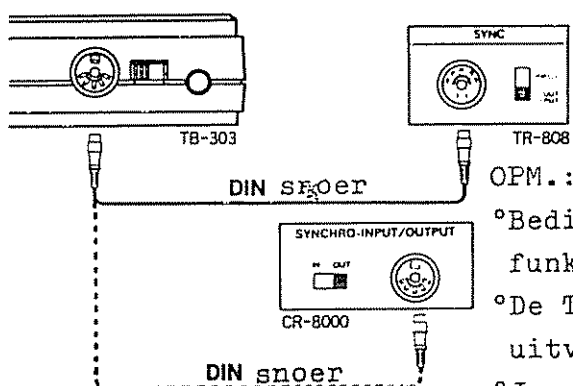
OPM.: °De tempo-, start- en stop-functies van beide toestellen worden vanop de TR-606 bediend.

°Ook D.S. -- .§. gebeurt vanop de TR-606 (Tap toets indruk-

ken, en beide toestellen keren terug naar de $\cdot\beta\cdot$ maat).
 °Het schrijven en verbeteren van de partijen wordt het best verwezenlijkt wanneer de toestellen van elkaar ontkoppeld zijn.

°Vooraleer je een gesynchroniseerd stuk speelt, moet je bij beide toestellen de "Clear/Reset" toets indrukken (om ze beide vanaf de eerste maat klaar te zetten).

b. Synchronisatie met de TR-808 (of CR-8000)



°De SYNC schakelaar van de TR-808 moet in de OUTPUT stand staan.

OPM.:

°Bedien de tempo-, start- en stop-functies vanop de TR-808.

°De TR-808 kan geen D.S. functie uitvoeren

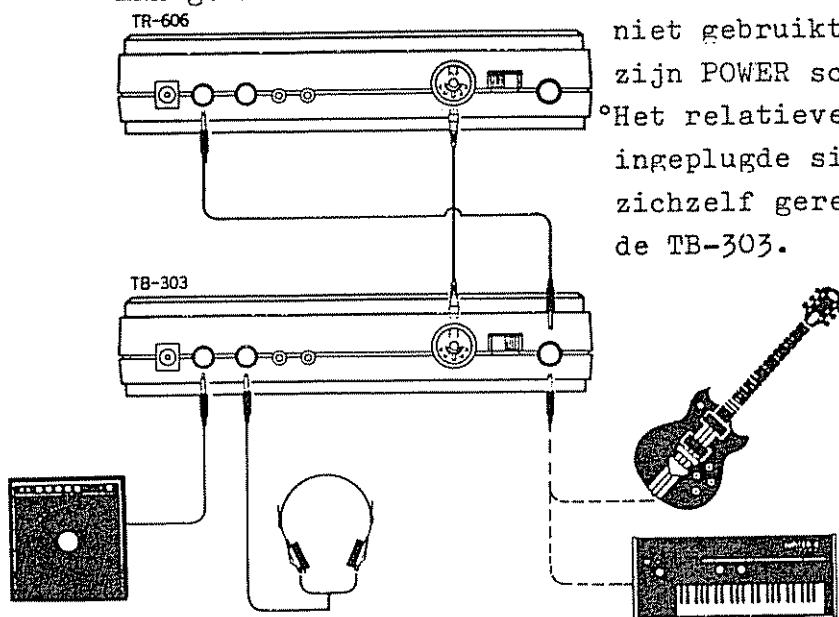
°Je schrijft de verschillende partijen best met ontkoppelde toestellen

°Druk op de "Clear/Reset" toets van de TB-303 eer je een gesynchroniseerd stuk speelt.

c. Mix In

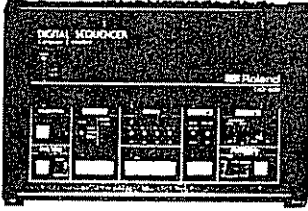
In deze jack kun je andere audio-signalen aansluiten (bv. ritme-machine of elektrische gitaar). De uitgang van de TB-303 levert dan een mix af van zijn eigen signaal met het ingeplugde. De koptelefoon kan als monitor van deze mix gebruikt worden. OPM.:

°De MIX IN van de TB-303 kan niet gebruikt worden wanneer zijn POWER schakelaar af staat.
 °Het relatieve volume van het ingeplugde signaal wordt door zichzelf geregeld, niet door de TB-303.

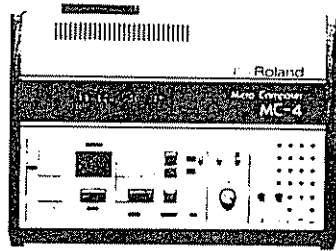


II. SYNCHRONISATIE MET SEQUENCERS

★CSQ-600

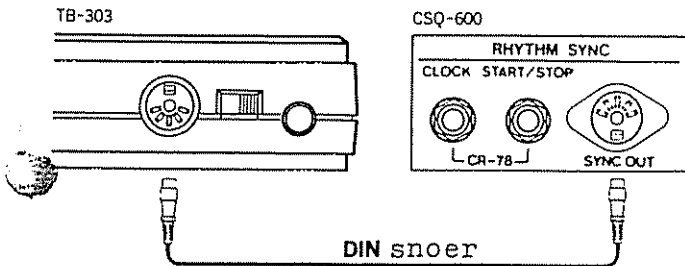


★MC-4



De TB-303 kan gesynchroniseerd worden met sequencers als de CSQ-600 of de MC-4 met eenzelfde standaard DIN aansluiting.

a. Synchronisatie met een CSQ-600

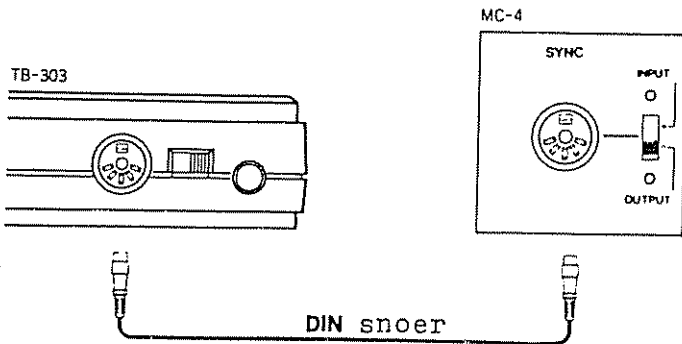


OPM.:

- °Bedien de tempo-, start- en stop-functies vanop de CSQ-600.
- °Bij gebruik van de STOP/CONTINUE functie van de CSQ-600 is er geen perfecte synchronisatie mogelijk.

°Druk voor het spelen van de gesynchroniseerde partijen op de CLEAR/RESET toets van de TB-303.

b. Synchronisatie met een MC-4



°Zet de SYNC schakelaar van de MC-4 op OUTPUT.

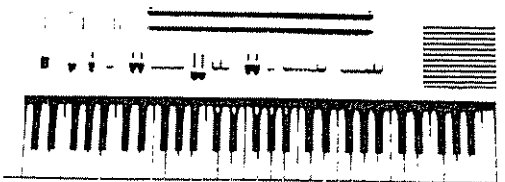
OPM.:

- °Tempo-, start- en stop-functies worden bediend vanop de MC-4.
- °De STOP/CONTINUE functie van de MC-4 kan niet gebruikt worden.

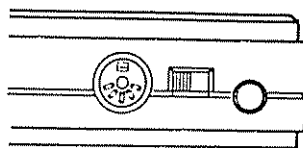
°Druk voor het spelen van de gesynchroniseerde partijen op de CLEAR/RESET toets van de TB-303.

III. SYNCHRONISATIE MET DE EP-11

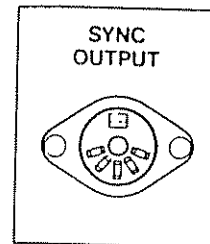
★EP-11



TB-303



EP-11



°Gebruik eenzelfde standaard DIN plug.

OPM.: °Tempo-, start- en stop-functies worden in de ritme-sectie van de EP-11 bediend.

°Druk voor het starten op de CLEAR/RESET toets van de TB-303.

C. STURING VAN SYNTHESIZERS

D.m.v. de CV en GATE uitgangen van de TB-303 is het mogelijk andere synthesizers te sturen (1 volt/oktaaf), hierbij gebruik makend van het geheugen van de TB-303.

De TB-303 kan dan gebruikt worden als een geavanceerde sequencer om zowel baslijnen, arpeggio's of zelfs melodieën te spelen.

I. CV. GATE

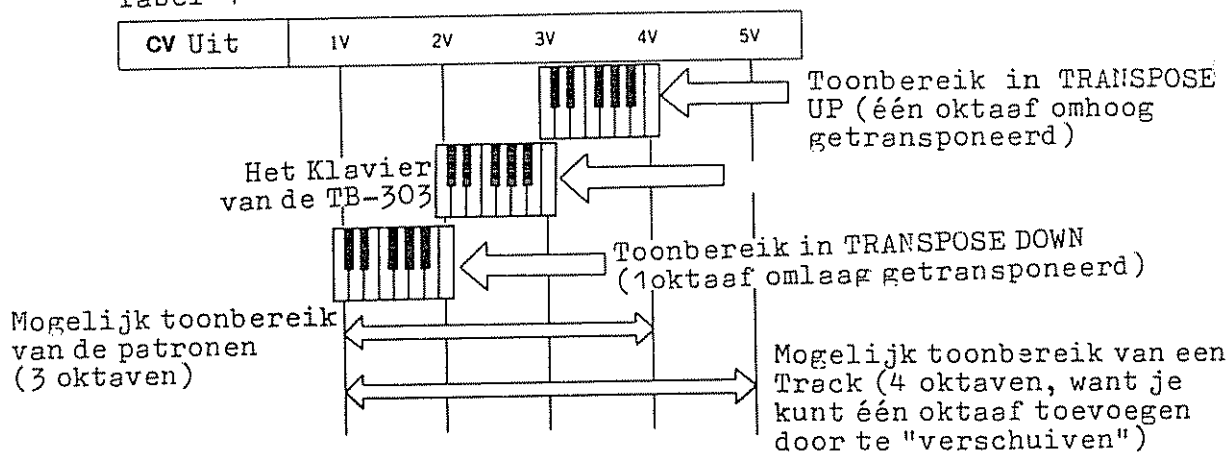
°CV uitgang (Control Voltage)

Hangt af van de gespeelde noot (zie Tabel 1).

°GATE uitgang

Staat in relatie met de timing van de noten, zoals deze in het geheugen zijn geschreven (zie Tabel 2).

Tabel 1




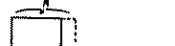





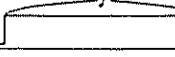
OPM.: °Normaal speelt een synthesizer de midden C wanneer de VCO op 8' is geregeld, dit met een spanning van +2 volt. Om eenzelfde toonhoogte als de TB-303 te verkrijgen moet je dan de VCO op 32' regelen (zie het "Toonbereik Diagram" blz. 66).

°De glissando van de TB-303 werkt op dezelfde manier als de portamento van synthesizers. De geprogrammeerde glissando zal dus in een portamento-effekt omgezet worden.

°Een Accent in de TB-303 heeft geen effect op de CV, en kan dus ook niet naar een synthesizer overgebracht worden.

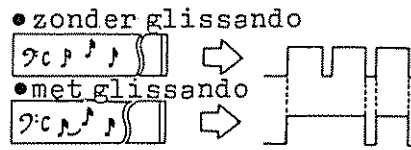
°De CV kan ook gebruikt worden bij het schrijven (uitgezonderd bij het schrijven van de notenwaarde).

Tabel 2

Notenwaarde	GATE TIJD
	
 (= )	
 (= )	
7, 7, enz.	_____ •UIT bij een rust

De GATE TIJD is een weinig korter dan de notenwaarde in de partituur. (Dit is ook het geval bij stapwijze = .)

OPM.: °GATE uitgang met glissando
 -- het GATE signaal verandert zoals hiernaast wordt getoond.

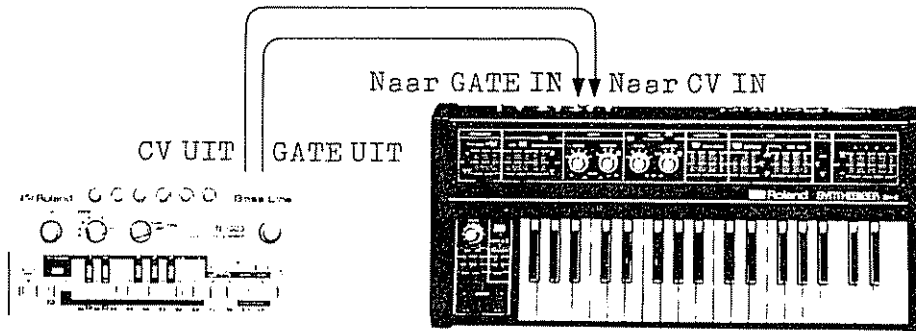


II. VERBINDINGEN

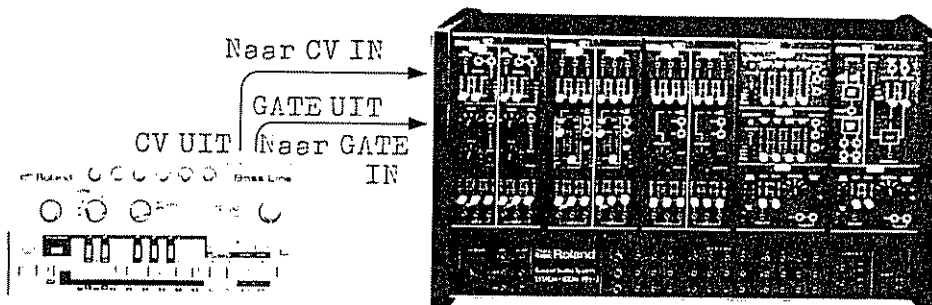
De TB-303 kan verbonden worden met elke standaard synthesizer (1 volt/oktaaf) die voorzien is van CV IN en GATE IN jacks.

VOORBEELDEN

a. TB-303 + SH-2



b. TB-303 + SYSTEM100M



UITGEWERKTE OEFENING

The image shows a handwritten musical score for a practice exercise. It consists of six systems, each with a Bass line and a Drums line. The Bass line is written in a single staff with a treble clef and a key signature of one flat. The Drums line is written in a single staff with a bass clef. The score is divided into measures, with some measures containing circled numbers (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12). The drum notation includes various symbols for different drum parts: H.H. (closed), H.H. (open), Bass Drum, and Tom. The notation is dense and detailed, with many notes and rests. The overall style is that of a handwritten manuscript.

Zoals wordt getoond in Tabel 1, schrijf je de patronen 1 tot 12 in d.m.v. de corresponderende toetsen, en schrijf je deze vervolgens in de tracks overeenkomstig Tabel 2.

Tabel 1 Schrijf alle patronen met STAPWIJZE J = JJ
AANTAL STAPPEN 12

Patroon- nummer	Geheugenplaatsen		
	Groep	Sektie	Toets
①	III	A	1
②			2
③			3
④			4
⑤			5
⑥			6
⑦			7
⑧			8
⑨		B	1
⑩			2
⑪			3
⑫			4

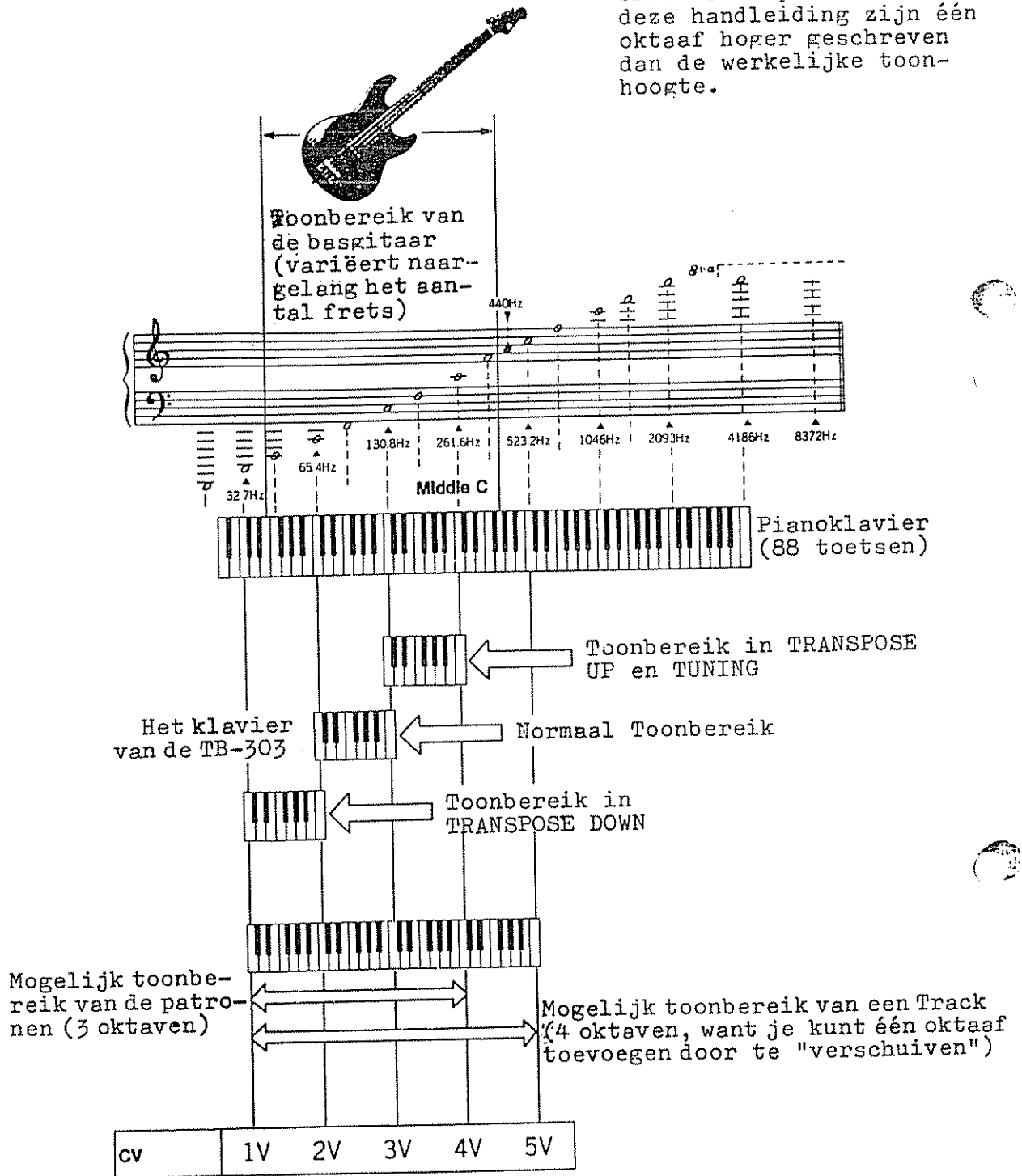
Tabel 2 (Trackschema)

2-A ⑥	2-A ⑦	1-A	2-A	3-A	4-A	5-A	6-A
2-A ⑥	2-A ⑦	1-A	2-A	3-A	4-A	5-A	7-A
2-A	2-A ⑦	8-A	1-B	2-B	2-A ⑧	3-B	4-B
2-A ⑥	2-A ⑦	1-A	2-A	3-A	4-A	5-A	6-A

DC

TOONBEREIK DIAGRAM

OPM.: alle partituren in deze handleiding zijn één oktaaf hoger geschreven dan de werkelijke toonhoogte.



PROCEDURETABEL (voor de afbeelding van de TB-303 met de letter-
 =====
 aanduidingen, zie de Engelstalige "Procedure Table")

BASPATRONEN SCHRIJVEN

1 Zet de MODE schakelaar (B) op PATTERN WRITE.

°EEN GEHEUGENPLAATS KIEZEN



2 Kies een geheugenplaats d.m.v. een KEUZETOETS (N).

3 Kies een Patronengroep d.m.v. TRACK/PATTERN GROUP schakelaar (C).

4 Kies een patroonsektie d.m.v. een KEUZETOETS (N) met A of B aangeduid.

5 Terwijl je de keuzetoets ingedrukt houdt, druk je op de PATTERN CLEAR toets (I).

°DE STAPWIJZE KIEZEN

6 Druk op de KEUZETOETS (N) aangeduid met  terwijl je de
 FUNKTION toets (L) ingedrukt houdt, om de STAPWIJZE 
 te kiezen.

°HET AANTAL STAPPEN BEPALEN

7 Terwijl je de FUNCTION toets (L) ingedrukt houdt, druk je op de KEUZETOETS (N) aangeduid met STEP één keer voor elke stap.

°DE TOONHOOGTE SCHRIJVEN




8 Druk op de PITCH MODE toets (H).

9 Druk op de klaviertoetsen in de juiste volgorde.

10 Druk op de FUNCTION toets (L).

°DE NOTENWAARDE SCHRIJVEN

11 Druk op de TIME MODE toets (P).

12 Gebruik de KEUZETOETSEN (N) aangeduid met ,  of  om de notenwaarden in te schrijven.

°ACCENTEN EN GLISSANDO'S SCHRIJVEN

13 Druk op de PITCH MODE toets (H).

14 Terwijl je door op de TAP toets (R) te drukken noot na noot beluïstert, druk je op de KEUZETOETS (N) aangeduid met ACCENT om een accent te plaatsen, en op die aangeduid met SLIDE om een glissando te plaatsen.

15 Druk op de FUNCTION toets (L).

°EEN BASPATROON SPELEN

16 Druk op de RUN/STOP toets (K).

HET SCHRIJVEN IN DE TRACK

- 1 Zet de MODE schakelaar (B) op TRACK WRITE.
- °EEN TRACK KIEZEN
 - 2 Kies de TRACK d.m.v. de TRACK schakelaar (C).
 - 3 Druk op de BAR RESET toets (I).
- °HET SCHRIJVEN IN DE TRACK
 - 4 Druk op de RUN/STOP toets (K).
 - 5 Kies het baspatroon d.m.v. de KEUZETOETSEN (N).
 - Druk op de klaviertoetsen terwijl je de PITCH MODE toets ingedrukt houdt om een verschoven patroon te schrijven.
 - 6 Druk op de WRITE/NEXT toets (R).
 - 7 Schrijf al de baspatronen tot en met de op één na laatste maat door punten 5 en 6 te herhalen.
- °DE LAATSTE MAAT SCHRIJVEN
 - 8 Kies het patroon voor de laatste maat.
 - 9 Druk op de D.C. toets (I).
 - 10 Druk op de WRITE/NEXT toets (R).
 - 11 Druk op de RUN/STOP toets (K).

EEN BASLIJN SPELEN

- 1 Zet de MODE schakelaar (B) op TRACK PLAY.
- 2 Kies de TRACK d.m.v. de TRACK schakelaar (C).
- 3 Druk op de BAR RESET toets (I).
- 4 Druk op de RUN/STOP toets (K).

EEN BASLIJN SPELEN (ALTERNATIEVE METHODE)

- 1 Zet de MODE schakelaar (B) op PATTERN PLAY.
- 2 Kies het eerste patroon d.m.v. PATTERN GROUP schakelaar (C) en een KEUZESCHAKELAAR (N).
- 3 Druk op de RUN/STOP toets (K). Wil je verschuiven, hou dan de PITCH MODE toets (H) ingedrukt, en druk op een klaviertoets.

DE GEWENSTE MAAT BEPALEN

- 1 Zet de MODE schakelaar (B) op TRACK PLAY om vanaf een bepaalde maat te beginnen spelen, en op TRACK WRITE om te beginnen schrijven.
- 2 Kies de TRACK d.m.v. de TRACK schakelaar (C).
- 3 Terwijl je de BAR toets (L) ingedrukt houdt, druk je op de KEUZETOETSEN (N) van het gewenste maatnummer.

HET ·g· TEKEN PLAATSEN

- 1 Zet de MODE schakelaar (B) op TRACK WRITE.
- 2 Bepaal de maat in overeenstemming met "DE GEWENSTE MAAT BE-PALEN".
- 3 Druk op de RUN/STOP toets (K).
- 4 Druk op de ·g· toets (Q).

SCHRAPPEN

- 1 Zet de MODE schakelaar (B) op TRACK WRITE.
- 2 Bepaal de maat in overeenstemming met "DE GEWENSTE MAAT BE-PALEN".
- 3 Terwijl je de FUNCTION toets (L) ingedrukt houdt, druk je op de DEL toets.

INVOEGEN

- 1 Zet de MODE schakelaar (B) op TRACK WRITE.
- 2 Bepaal de maat in overeenstemming met "DE GEWENSTE MAAT BE-PALEN".
- 3 Terwijl je de FUNCTION toets (L) ingedrukt houdt, druk je op de INS toets.
- 4 Druk op de RUN/STOP toets (K).
- 5 Kies een nieuw patroon d.m.v. een KEUZETOETS (N).
- 6 Druk op de WRITE/NEXT toets (R).
- 7 Druk op de RUN/STOP toets (K).

STEMMEN

- 1 Zet de MODE schakelaar op PATTERN PLAY, wanneer de TB-303 niet loopt.
- 2 Terwijl je de PITCH MODE toets (H) ingedrukt houdt, druk je op de klaviertoets die je wil horen.
- 3 Druk op de TAP toets (R) en regel de toonhoogte met de TUNING CONTROL knop (E) terwijl je naar de klank luistert.

