

SONG MODE

Der Song Mode ermöglicht Ihnen die Aufnahme von verschiedenen Parts im Alleingang auf bis zu 16 Spuren. Diese Spuren können auf verschiedene Weisen editiert werden. Die Musikdaten von jeder Spur können ebenfalls über ihre eigenen MIDI-Kanäle gesendet werden, um eine andere Voice in einem Multi oder einen anderen Synthesizer zu spielen.

| Inhalt dieses Abschnitts | Seite |
|---------------------------------|--------------|
| Song Play | 201 |
| Song Record | 203 |
| Song Edit | 208 |
| Song Edit Jobs 1 | 214 |
| Song Setup Jobs 2 | 218 |
| Song Setup Jobs | 228 |
| Transmit Channel | 230 |
| Song Name | 231 |
| Song Directory | 232 |

SONG MODE

Im Song Mode können Sie mit dem Sequenzer bis zu zehn 16-spurige Songs aufnehmen und abspielen. Die Spuren 1 bis 15 enthalten die einzelnen Parts und sind genau so lang, wie der Song selbst. Spur 16 ist die Pattern-Spur, in der anhand von Pattern-Nummern, welche im Pattern Mode (Seite 233) programmiert wurden, und Pattern-Wiederholungszeichen der Rhythmuspart zusammengestellt wird.

Alle Daten des Sequenzers werden zum internen Tongenerator übertragen und liegen an MIDI OUT an. Dies ermöglicht den Einsatz externer Synthesizer und Tongeneratoren, die vom Sequenzer des SY99 gespielt werden.

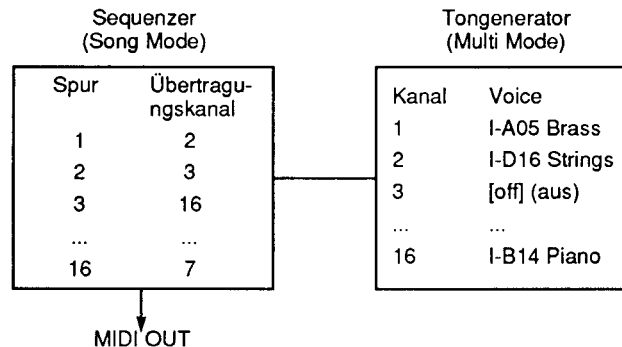
Song Mode (Sequenzer) und Multi Mode (Tongenerator)

Die meisten Möglichkeiten bietet der SY99, wenn Sie den Sequenzer im Song Mode auf 16 Kanälen Musikdaten aussenden lassen, und der Tongenerator im Multi Mode die Arbeit von 16 unabhängigen Synthesizern übernimmt.

Die logische Grundeinstellung der Spur-Kanal-Zuordnung - jeder Kanal überträgt die gleichnummerierte Spur - kann dank der Channel Transmit Funktion (siehe Seite 230) ohne weiteres geändert werden.

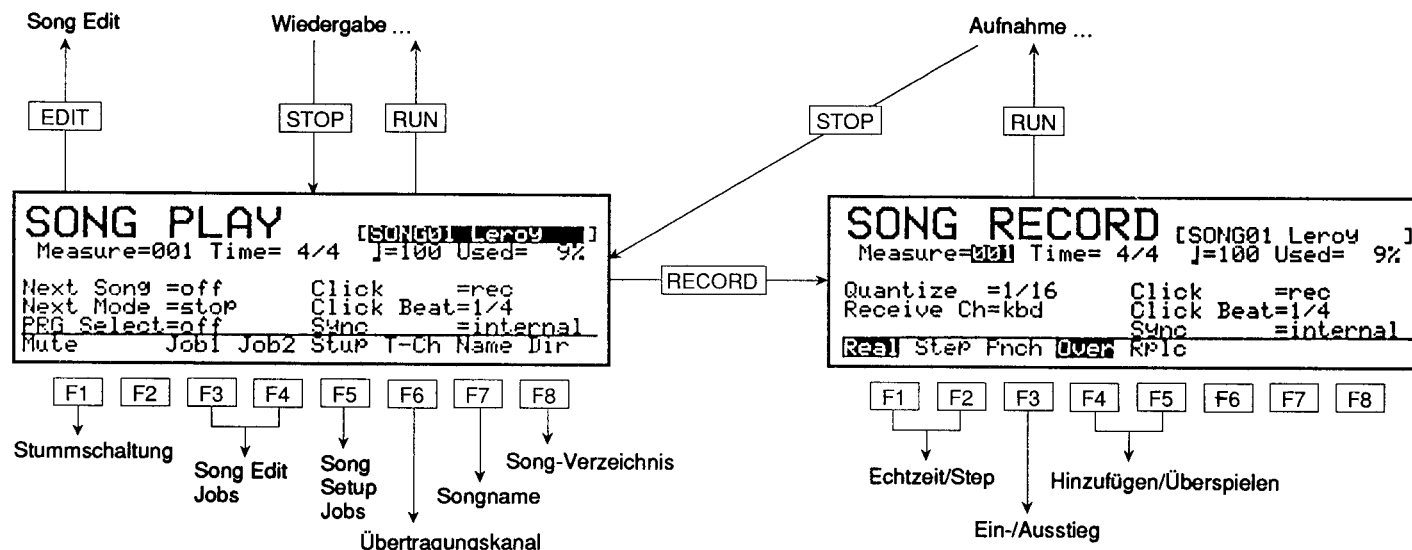
Ein Multi besteht aus einer Voice-Wahl mit den dazugehörigen Einstellungen für jeden der 16 Kanäle. Damit eine Spur des Sequenzers ausschließlich den externen Tongenerator über MIDI OUT spielt, wählen Sie statt einer Voice für die Spur, die diesem Kanal zugeordnet ist, einfach "off".

Folgendes Diagramm zeigt in einem Beispiel, wie der Sequenzer im Song Mode den Tongenerator im Multi Mode ansteuert. Die Sequenzerspur 1 überträgt auf Kanal 2 und spielt so die für diesen Kanal des Multis gewählte Voice: 1-D16 Strings. Die Sequenzerspur 2 überträgt auf Kanal 3, dessen Multikanal aber keine Voice-Einstellung hat, sondern ausgeschaltet ist (off). Die Spur 2 des Sequenzers spielt also im Multi keine Rolle. Da alle Sequenzerspuren aber jederzeit über MIDI OUT übertragen, kann diese Spur dazu eingesetzt werden, einen externen Tongenerator zu spielen.



Hinweis: Der SY99 nimmt neben den eigenen Manual- und Spielhilfendaten auch MIDI-Daten über MIDI IN an. Nur System-Exclusivbefehle über 32 Bytes kann der SY99 nicht verarbeiten.

Aufbau des Song Mode



Song Edit Job-Verzeichnis 1

| SONG EDIT JOB1 | | 600 |
|-----------------|----------------|-----|
| 01: Append Song | 05: Clear Song | 04 |
| 02: Cut Song | | |
| 03: Copy Song | | |
| 04: Copy Track | | |
| 01 | 02 | 03 |
| 04 | 05 | |

Song Edit Job-Verzeichnis 2

| SONG EDIT JOB2 | | 606 |
|----------------|-------------|-----|
| 01: Quantize | 05: Transps | 01 |
| 02: MdfGate | 06: ThinOut | |
| 03: MdfyVel | 07: ErsEvnt | |
| 04: Cresc | 08: NtShift | |
| 01 | 02 | 03 |
| 04 | 05 | 06 |
| 07 | 08 | 09 |
| 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 |

- | | |
|-----------------|-----------------------------|
| 01: Append Song | zwei Songs aneinanderhängen |
| 02: Cut Song | Song entzwei teilen |
| 03: Copy Song | Song kopieren |
| 04: Copy Track | Spur kopieren |
| 05: Clear Song | Song löschen |

- | | |
|--------------|---------------------------------------|
| 01: Quantiz | Quantisierung |
| 02: MdfGate | Gate Time Änderung |
| 03: MdfyVel | Änderung der Anschlagsgeschwindigkeit |
| 04: Cresc | Crescendo |
| 05: Transp | Transponierung |
| 06: ThinOut | Thin out, Verringerung der Auflösung |
| 07: ErsEvnt | Ereignisse löschen |
| 08: NtShift | Notenverschiebung |
| 09: MovClick | Clock-Verschiebung |
| 10: CpyMeas | Takte kopieren |
| 11: ErsMeas | Takte löschen |
| 12: DelMeas | Takte herausnehmen |
| 13: CreMeas | Takte schaffen |
| 14: MixTrck | Spuren mischen |
| 15: ErsTrck | Spuren löschen |

SONG MODE

Song Setup Job-Verzeichnis

SONG SETUP622

0101

01:Receive Event

02:MIDI Control

03:Accent Level

04:Clock/Beat

01020304

- 01:Receive EventEreignisse empfangen
- 02:MIDI ControlMIDI-Spielhilfen
- 03:Accent LevelAccent-Werte
- 04:Clock/BeatAnzahl der Clocks pro Schlag

Song Name

SONG NAME628

[Leroy]

ClrUpperLower

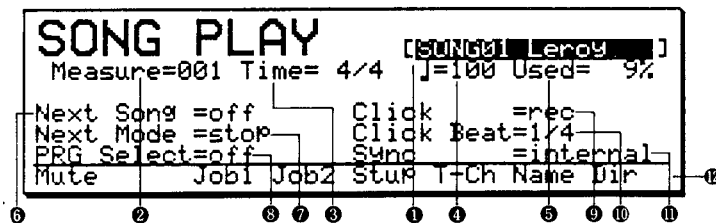
Song Play

Beschreibung: Hier werden die Songs abgespielt. Man kann hier auch das Metronom und die Synchronisierung programmieren.

Verfahren:

Ab : Jedem beliebigen Mode

Drücken Sie : [SONG], um den Song Play Mode anzuwählen. Die LED der [SONG]-Taste leuchtet nun.



- ① Song (1...10): Die Nummer des gegenwärtigen Songs. Der Name, den Sie diesem Song gegeben haben, steht hinter der Nummer.
- ② Measure (001...999): Anwahl des Taktes, von wo ab der Song wiedergegeben werden soll. Den Takt wählt man, indem man den Cursor hierherführt und die Nummer einstellt, oder indem man eine der Sequencer-Tasten ([I<], [<<], [LOCATE] oder [>>]) drückt.
- ③ Time (1/4...32/16): Die Taktart, die Sie im Song Record Mode eingestellt haben. Im Song Play Mode kann sie nicht geändert werden.
- ④ ♩ (30...250): Das Tempo in Viertelnoten pro Minute.
- ⑤ Used (0...100%): Der aufgebrauchte Speicherraum.
- ⑥ Next Song (1...10, off): Hier bestimmen Sie, welcher Song angewählt werden soll, wenn der gegenwärtige Song zu Ende gespielt ist. Der SY99 stellt sich dann automatisch auf den nächsten Song ein. Die Stumm-schaltung "Mute" wird ausgeschaltet, während alle Spuren, die im neuen Song verwendet werden, wieder eingeschaltet sind. Wenn Sie "off" einstellen, bleibt die Konfiguration des SY99 erhalten, wenn der Song zu Ende gespielt ist.

In "Next Song" wählen Sie lediglich, ob und auf welchen Song sich der SY99 automatisch neu einstellt. Ob dieser nächste Song auch gleich zu spielen beginnt, bestimmen Sie im "Next Mode" hiernach.

- ⑦ Next Mode (Stop, Play): Hier können Sie wählen, ob der in "Next Song" programmierte nächste Song automatisch an den vorangehenden anschließt, oder nicht. Wenn Sie "Play" einstellen, beginnt die Wiedergabe des nächsten Songs unmittelbar.
- ⑧ PRG Select (on, off): Hier bestimmen Sie, ob ein Programmwechselbefehl bei jeder Wiederholung eines Songs erneut gesendet wird. Wenn Sie hier "on" programmieren, wird die gegenwärtig gewählte Voice oder der gegenwärtig gewählte Multi registriert, und jedesmal, wenn dieser Song gewählt wird, sei es manuell oder über den MIDI Song Select, automatisch neu eingestellt. (Der SY99 stellt sich dabei automatisch auf den richtigen Mode, Voice oder Multi, ein.) Wenn Sie hier "off" gewählt haben, hat die Anwahl eines neuen Songs keinen Einfluß auf die Tongeneratoreinstellung.
- ⑨ Click (off, rec, rec/play, always): Hier programmiert man, wann das Metronom zu hören ist.
off: Das Metronom ist ausgeschaltet.
rec: Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme.
rec/play: Das Metronom funktioniert während der Aufnahme und der Wiedergabe.
always: Das Metronom funktioniert immer.
- ⑩ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Die Auflösung des Metronoms (click).
- ⑪ Sync (internal, MIDI): Hier bestimmt man, welches Gerät das Tempo angibt. In den meisten Fällen wird man wohl "internal" wählen, damit der SY99 selbst das Tempo vorgibt.
Wenn Sie aber einen externen Sequenzer (oder eine Drummaschine) verwenden und den SY99 damit synchronisieren möchten, sollten Sie hier "MIDI" wählen. In diesem Fall wartet der Sequenzer, bis er Synchronisationssignale empfängt.
- ⑫ Wenn Sie auf [F1] (Mute) drücken, werden alle Spuren ausgeschaltet und können daher nicht abgespielt werden. Alle Noten, die vor dem [F1]-Tastendruck abgespielt waren, klingen entsprechend ihrer ursprünglichen Dauer aus. Drücken Sie diese Taste noch einmal, um die Spuren wieder einzuschalten.

SONG MODE

Drücken Sie auf [F3] (Job 1), um zum Song Edit Job-Verzeichnis 1. zu wechseln. Siehe dazu den Abschnitt *Song Edit Jobs 1.*

Drücken Sie auf [F4] (Job 2), um zum Song Edit Job-Verzeichnis 2. zu wechseln. Siehe dazu den Abschnitt *Song Edit Jobs 2.*

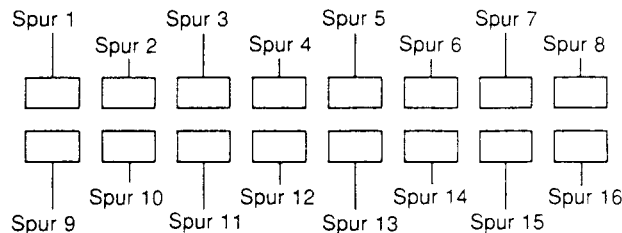
Drücken Sie auf [F5] (Stup), um zum Song Setup Job-Verzeichnis zu wechseln. (Mit den Jobs im Song Setup Verzeichnis können Sie die Einstellungen vornehmen, die für alle Songs gelten sollen.) Siehe dazu den Abschnitt *Song Setup Jobs.*

Drücken Sie auf [F6] (T-Ch), um die Einstellungen der Übertragungskanäle für die Spuren 1 bis 16 einzusehen und zu ändern. Siehe dazu den Abschnitt *Transmit Channel.*

Drücken Sie auf [F7] (Name), um den Namen des Songs zu ändern. Siehe dazu den Abschnitt *Song Name.*

Drücken Sie auf [F8] (Dir), um ein Verzeichnis aller Songs im Speicher des SY99 einzusehen. Siehe dazu den Abschnitt *Song Directory.*

Anwahl der Spuren für die Wiedergabe: Mit den 16 Memory Select-Tasten wählt man die Spuren für die Wiedergabe. Eine grüne LED bedeutet, daß die betreffende Spur bereits Daten enthält. Wenn Sie eine der Memory Select-Tasten drücken, schalten Sie die entsprechende Spur abwechselnd aus (LED leuchtet nicht) und ein (LED leuchtet). Mit [F1] (Mute) schalten Sie alle Spuren aus.



Starten und Stoppen der Wiedergabe: Sobald Sie auf [RUN] drücken, beginnt die Wiedergabe an der Measure-Stelle. Drücken Sie auf [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen.

Während der Wiedergabe können Sie den Cursor zu anderen Parametern führen, um die Einstellungen für Tempo, Click, Click-Beat, Next Song, Next Mode und Programmwahl zu ändern.

Locate: Im Song Play Mode können Sie jederzeit, sogar während der Wiedergabe, einen Takt kennzeichnen, indem Sie [SHIFT] und [LOCATE] gleichzeitig drücken. Wenn Sie den Sequenzer angehalten haben, können Sie dann mit der [LOCATE]-Taste unmittelbar zu diesem Takt zurückkehren.

Folgende Tasten dienen ebenfalls zum Vor- oder Rücklauf innerhalb eines Songs.

|< : Zurück zum Anfang des Songs

< : Einen Takt zurück (Schnellrücklauf durch anhaltenden Tastendruck)

LOCATE : Vor- oder Rücklauf zum gekennzeichneten Song.

> : Einen Takt nach vorn (Schnellvorlauf durch anhaltenden Tastendruck)

Song Edit: Wenn Sie im Song Play Mode die Taste [EDIT] drücken, und der Sequenzer nicht gerade in der Wiedergabe ist, wechseln Sie in den Edit Mode. Siehe den Abschnitt *Song Edit Mode.*

Polyphonie: Der Sequenzer des SY99 kann bis zu 32 Noten wiedergeben (was nicht heißt, daß Sie die auch alle hören, weil manche Voices "stimmenintensiver" sind als andere). Haben Sie an einer Stelle mehr als 32 Noten zugleich aufgenommen, werden die überschüssigen nicht wiedergegeben.

Timing Priority: Da die 16. Spur (die Pattern Track) meistens dem Rythm-Part zugeordnet ist, erhält sie den Vorrang beim Timing. Der weitere Timing-Vorrang entfällt dann der Reihenfolge nach auf die Spuren 1 bis 15.

Kursor-Position: Während der Aufnahme eines Songs, steht der Kursor immer auf @d, damit Sie das Tempo auch während der Aufnahme noch ändern können.

Sobald die Aufnahme anhält, wechselt der Kursor automatisch auf "Song No.".

Songs aneinanderreihen: Wenn Songs mit den Parametern Next Song und Next Mode aneinandergereiht sind, beginnt der zweite Song unmittelbar nach dem ersten. Wenn der zweite Song mit einem Programmwechselbefehl beginnt, kann es vorkommen, daß der erste Song unschön abrupt abbricht. Dieses Problem umgehen Sie, indem Sie einige leere Takte am Anfang des zweiten Songs einfügen, so daß die Noten Zeit haben, vollständig auszuklingen, bevor der Programmwechsel eintritt. Wenn Sie die PGM Select Funktion ausgeschaltet haben, ist diese Einfügung einer Verzögerung natürlich nicht erforderlich.

Song Record

Beschreibung: Hier treffen Sie alle Vorbereitungen für die Aufnahme eines Songs: Aufnahmebetrieb und -Mode, Taktart und andere Einstellungen.

Verfahren:

Ab : Song Play Mode

Drücken Sie : auf [RECORD] (LED leuchtet)

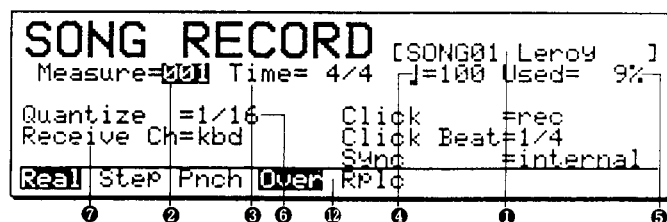
Eingabe : Aufnahmebetrieb und andere Parameter

Aufnahmebeginn : Drücken Sie auf [RUN]

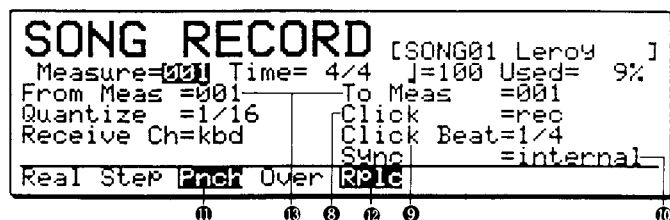
Aufnahmeende : Drücken Sie auf [STOP].

Die Anzeige des Song Record Mode für Punch In unterscheidet sich von den anderen beiden Anzeigen.

Sie haben Realtime oder Step gewählt:



Sie haben Punch In gewählt:



- ❶ Die Nummer und der Name der gegenwärtig gewählten Voice.
- ❷ Measure (001...999): Anwahl des Taktes, von wo ab der Song wiedergegeben werden soll. Den Takt wählt man, indem man den Cursor hierherführt und die Nummer einstellt oder indem man eine der Sequencer-Tasten ([<], [<<], [LOCATE] oder [>>]) drückt.
- ❸ Time (1/4...32/16): Die Taktart, die Sie für die Aufnahme eingestellt haben. (Die Taktart braucht nicht für alle Takte dieselbe zu sein.)
- ❹ ♩ (30...250): Das Tempo in Viertelnoten pro Minute.

- ❺ Used (0...100%): Der noch verfügbare Speicherraum. Da der Vorgang der Aufnahme und des Editierens selbst ein gewisses Speichervermögen beansprucht, ist es nicht immer möglich die Aufnahme bis zum Erreichen der 100% Speicheranzeige durchzuführen.

- ❻ Quantize (off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2): Die Korrekturfunktion des Sequenzers. Wenn Sie off wählen, wird das Timing der aufgezeichneten Noten nicht berichtigt. Alle anderen Werte (1/2... 1/32) beziehen sich auf den kleinst möglichen Notenwert, der aufgezeichnet werden kann (wenn Sie 1/2 wählen, wandelt der Sequenzer z.B. alle Viertel in halbe Noten um).

- ❼ Receive Channel (1-16, Omni, Kbd): Der MIDI-Empfangskanal der Spur.

1-16: Der Sequenzer zeichnet nur diejenigen Daten auf, die auf dem eingestellten Kanal eingehen und an MIDI IN anliegen.

Omni: Der Sequenzer zeichnet die Daten aller Kanäle auf, deren Signal an MIDI IN anliegt.

Kbd: Der Sequenzer zeichnet die Noten auf, die Sie auf dem Manual des SY99 spielen, ganz gleich welchen Kbd Transmit Channel Sie gewählt haben.

- ❽ Click (off, rec, rec/play, always): Hier programmiert man, wann das Metronom zu hören ist.

off: Das Metronom ist ausgeschaltet.

rec: Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme.

rec/play: Das Metronom funktioniert während der Aufnahme und der Wiedergabe.

always: Das Metronom funktioniert immer.

- ❾ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Die Auflösung des Metronoms (click).

- ❿ Sync (internal, MIDI): Hier bestimmt man, welches Gerät das Tempo angibt. In den meisten Fällen wird man wohl "internal" wählen, damit der SY99 selbst das Tempo vorgibt.

Wenn Sie einen externen Sequenzer (oder eine Drummaschine) verwenden und den SY99 damit synchronisieren möchten, sollten Sie hier "MIDI" wählen. In diesem Fall wartet der Sequenzer, bis er Synchronisationssignale empfängt.

SONG MODE

- ① **Aufnahmebetrieb (Real, Step, Pnch):** Drücken Sie auf [F1], [F2] oder [F3], um eine der drei verfügbaren Aufnahmemethoden anzuwählen.

[F1] Realtime: Die Noten müssen mit dem richtigen Timing eingespielt werden.

[F2] Step: Es werden nur Noten des gewählten Wertes aufgezeichnet, die nicht mit dem korrekten Timing aufgezeichnet zu werden brauchen.

[F3] Punch In: Siehe Realtime. Es werden nur die Takte aufgezeichnet, die Sie mit From Meas und To Meas (siehe ③) gewählt haben.

- ② **Overdub/Replace (Over/Rplc):** Die Art, wie die neuen Daten aufgezeichnet werden.

Overdub: Wenn Sie auf [F4] drücken, um Overdub zu wählen, werden die neuen Daten zu den bereits aufgezeichneten (sofern vorhanden) hinzugefügt. Im Step-Betrieb wird dieser Betrieb automatisch eingestellt. Im Punch-Betrieb kann Overdub nicht eingestellt werden.

Replace: Drücken Sie auf [F5], um Replace zu wählen. In diesem Fall werden die bereits aufgezeichneten Noten bei der Aufnahme neuer Daten wieder gelöscht. Im Step-Betrieb kann Replace nicht angewählt werden.

- ③ **From Meas (001...999), To Meas (001...999):** Im Punch-Betrieb bestimmt man selbst, von wo (From) bis wo (To) der Sequenzer aufnimmt.

Aufnahme:

1. Stellen Sie gegebenenfalls den Takt (Measure) ein, in dem die Aufnahme beginnen soll, und programmieren Sie die Time-, Tempo-, Quantize-, Receive Channel-Click-, Click Beat- und Sync-Werte.
2. Wählen Sie den Aufnahmebetrieb (Realtime, Step, oder Punch; [F1], [F2] oder [F3]).
3. Wenn Sie Punch gewählt haben, müssen Sie den ersten (From Meas) und letzten Takt (To Meas) einstellen.
4. Wählen Sie Over ([F4]) oder Rplc ([F5]).
5. Drücken Sie eine Memory Select-Taste (1-15), um die Spur zu wählen, auf der Sie aufnehmen möchten (Farbe der LED ist Rot). Die Farbe der LEDs der Spuren, die bereits Daten enthalten, ist Grün.
6. Drücken Sie auf [RUN], um die Aufnahme zu starten. Die Aufnahme-Anzeige richtet sich nach dem gewählten Aufnahmebetrieb (siehe 2.). Nähere Einzelheiten entnehmen Sie bitte den Abschnitten *Aufzeichnung in Realtime*, *Programmieren im Step-Betrieb* und *Aufzeichnung mit Punch*.
7. Haben Sie den Part aufgenommen, drücken Sie auf [STOP], um die Aufnahme anzuhalten und zum Song Play Mode zurückzugehen.

Song Edit: Im Song Record Mode (außer bei der Aufnahme selbst) kann man jederzeit auf [EDIT] drücken, um den Edit Mode anzuwählen (siehe *Song Edit Mode*).

SONG RECORD

Aufzeichnung in Realtime

Beschreibung: In diesem Betrieb müssen die Noten mit dem richtigen Timing aufgezeichnet werden.

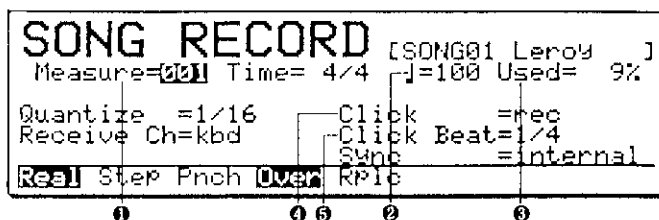
Verfahren:

Ab : Der Song Record-Anzeige

Drücken Sie : Auf [F1] (Real).

Aufnahmebeginn : Drücken Sie auf [RUN]. Die LED dieser Taste blinkt.

Beenden der Aufnahme: Drücken Sie auf [STOP], um zum Song Play Mode zurückzugehen.



- ① **Measure (001...999):** Während der Aufnahme wird jeweils die Nummer des Taktes angezeigt, in dem Sie sich gerade befinden.

- ② ♩ (30...250): Führen Sie den Cursor hierher, um das Tempo zu ändern.
- ③ Used (0...100%): Der bereits verbrauchte Speicherraum.
- ④ Click (off, rec, rec/play, always): Hier programmiert man, wann das Metronom zu hören ist.
 - off : Das Metronom ist ausgeschaltet.
 - rec : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme.
 - rec/play : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme und der Wiedergabe.
 - always : Das Metronom funktioniert immer.

- ⑤ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Die Auflösung des Metronoms (click).

Anmerkung: Während der Aufnahme kann man die Tempo-, Click- und Click Beat-Werte ändern. Die übrigen Parameter können nur in der Song Record-Anzeige geändert werden.

SONG RECORD

Aufzeichnung mit Punch

Beschreibung: Auch hier muß man die Noten mit dem richtigen Timing aufzeichnen. Man kann hier aber jeweils nur kurze Passen aufnehmen (oder Korrekturen vornehmen).

Verfahren:

Ab : Der Song Record-Anzeige

Drücken Sie : Auf [F3] (Pnch).

Programmieren Sie : Die Takte, die aufgenommen werden sollen.

Aufnahmebeginn : Wählen Sie die Spur und drücken Sie auf [RUN]. Die LED dieser Taste leuchtet.

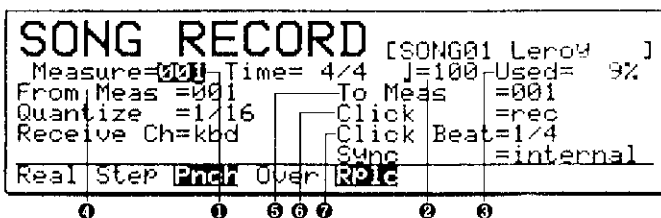
Beenden der Aufnahme : Drücken Sie auf [STOP], um zum Song Play Mode zurückzugehen.

- ⑤ To Meas (001...999): Sobald der Sequenzer das Ende dieses Taktes erreicht, schaltet er den Aufnahmebetrieb aus, setzt die Wiedergabe aber fort.
- ⑥ Click (off, rec, rec/play, always): Hier programmiert man, wann das Metronom funktioniert:
 - off: Das Metronom ist ausgeschaltet.
 - rec: Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme.
 - rec/play: Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme und der Wiedergabe.
 - always: Das Metronom funktioniert immer.
- ⑦ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Die Auflösung des Metronoms (click).

Anmerkung: Während der Aufnahme kann man die Tempo-, Click- und Click Beat-Werte ändern. Die übrigen Parameter können nur in der Song Record-Anzeige geändert werden.

Am besten wählen Sie für die Wiedergabe eine Stelle, die ein paar Takte vor dem From Meas-Takt liegt, damit das "Feeling" stimmt.

Wenn der Sequenzer das Ende des To Meas-Taktes erreicht, läuf die Wiedergabe weiter.



- ① Measure (001...999): Während der Aufnahme wird jeweils die Nummer des Taktes angezeigt, in dem Sie sich gerade befinden.
- ② ♩ (30...250): Führen Sie den Cursor hierher, um das Tempo zu ändern.
- ③ Used (0...100%): Der bereits verbrauchte Speicherraum.
- ④ From Meas (001...999): Sobald der Sequenzer diesen Takt erreicht, wird der Aufnahmebetrieb aktiviert. Im Replace-Betrieb werden die alten Noten gelöscht.

Programmieren im Step-Betrieb

Beschreibung: Hier werden die Noten der zuvor eingestellten Werte programmiert. Das Timing ist dabei unerheblich. In diesem Betrieb kann man Dinge programmieren, die sich nur sehr schwer in Echtzeit aufnehmen lassen.

Verfahren:

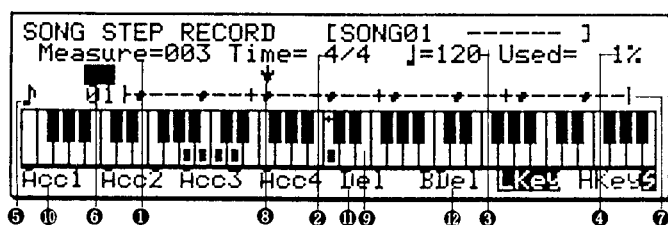
Ab : Der Song Record-Anzeige

Drücken Sie : Auf [F2] (Step)

Aufnahmebeginn : Wählen Sie die Spur und drücken Sie auf [RUN]. Die LED dieser Taste leuchtet.

Programmieren : Siehe *Aufnahme*.

Beenden der Aufnahme : Drücken Sie auf [STOP], um zum Song Play Mode zurückzugehen.



- ① Measure (001...999): Führen Sie den Cursor hierher und wählen Sie den Takt, den Sie programmieren möchten.
- ② Time (0-1/4-08/4, 01/08-16/08, 01/16-32/16): Die Taktart wird nur angezeigt. Sie kann nicht geändert werden.
- ③ ♩ : Das Tempo wird zwar angezeigt, aber es bezieht sich nicht auf die Aufzeichnung im Step-Betrieb.
- ④ Used (0...100%): Der bereits verbrauchte Speicherraum.
- ⑤ Hier wird der gegenwärtig programmierbare Notenwert angezeigt. Sie können ihn aber ändern, indem Sie auf eine der Zifferntasten drücken (siehe den aufgedruckten Notenwert). Man könnte den Cursor aber auch hierher führen und einen anderen Wert einstellen. In den meisten Fällen wird der Notenwert mit Hilfe des entsprechenden Notensymbols angezeigt (Viertel, Achtel usw.). Ist das technisch nicht realisierbar, wird er in Clocks (1/384 Noten) angezeigt.
- ⑥ Wenn der Cursor sich hier befindet, können Sie zu jeder beliebigen Stelle gehen. Falls der Takt länger ist als 4/4 (z.B. 10/8), wird eine Zahl angezeigt, die sich auf den Teil des Taktes bezieht, der gerade angezeigt wird.

- ⑦ Der Strich vertritt jeweils einen Takt, die senkrechten Unterteilungen zeigen die Schläge (Beats) an. Der Punkt auf dem Strich zeigt alle Zweiunddreißigstel an, die Daten enthalten.
- ⑧ Jedesmal, wenn Sie den Cursor zu einer anderen Stelle führen, zeigt ein nach unten gerichteter Pfeil die Zweiunddreißigstel-Position an, die programmiert werden kann.
- ⑨ Wenn die angezeigte Zweiunddreißigstel-Position Noten enthält, werden sie in diesem Gebiet auf dem Keyboard-Diagramm angezeigt.
- ⑩ Mit den Tasten [F1]-[F4] wählen Sie einen Akzentwert. Alle Noten, die Sie danach programmieren, werden dann mit dem gewählten Akzent versehen. In der Voreinstellung ist Acc1=24, Acc2=56, Acc3=88 und Acc4=120. Wie man die Akzentwerte der Tasten [F1]-[F4] ändert, erfahren Sie unter *Song Setup Job 4. Accent Level*.
- ⑪ Wenn Sie alle Daten löschen möchten, die von dem Cursor angezeigt werden (Zweiunddreißigstel-Position), drücken Sie auf [F5] (Del). Der Cursor bleibt danach an derselben Stelle.
- ⑫ Die [F6] (BDel) Funktion hängt von der jeweiligen Notenlänge ab. Wenn die gerade gewählte Note $\frac{1}{4}$ beträgt, dann werden die Daten, die um eine $\frac{1}{4}$ Note vor der augenblicklichen Position liegen, gelöscht. Der Cursor geht um eine $\frac{1}{4}$ Note zurück.

Notendauer:

Drücken Sie auf [SHIFT] und [F1]-[F3], um die tatsächliche Notenlänge zu bestimmen. Brauchen Sie normale Noten (80%), drücken Sie auf [F1] (Norm). Stakkato-Noten (50%) programmiert man, indem man auf [F2] (Stac) drückt und gebundene Noten (99%) mit [F3] (Slur).

Zehnertastenfeld:

- Notenwert (Zehnertastenfeld, 1 – 8): Mit den Zifferntasten 1 – 8 wählt man den Notenwert, der jeweils oberhalb der Taste aufgeführt ist. Man kann ganze Noten ([1]) bis hin zu sechzehnteltriolen ([8]) programmieren. Hiermit bestimmt man auch die Einheit, um die der Cursor nach der Eingabe einer Note jeweils vorrückt.
- Punkt (Taste "9"): Wenn man auf diese Taste drückt, erhöht man den Notenwert um 50%.
- Haltebogen (Taste "-"): Die Länge einer zuvor eingegebenen Note erhöht man mit der [-]-Taste. Hierdurch wird noch einmal derselbe Notenwert zu dem Notenwert addiert und der Cursor rückt dementsprechend vor.
- Pause (Taste "0"): Programmieren von Pausen.

Aufnahme:

- **Noteneingabe:** Jedesmal, wenn Sie eine Manualtaste drücken und wieder freigeben, wird die entsprechende Note aufgezeichnet. Außerdem rückt der Cursor um die gewählte Einheit vor. Eine Note oder ein Akkord wird erst aufgezeichnet, wenn Sie alle Tasten loslassen. Mit hin könnten Sie Akkorde notenweise eingeben, indem Sie die erste Taste gedrückt halten und danach alle anderen Noten des Akkordes programmieren.
- Wenn sich der Cursor bei ⑥ befindet, können Sie ihn auch mit den Tasten [◀] und [▶] führen und an jeder beliebigen Stelle einer Spur neue Noten programmieren. Alle Notendaten werden jeweils auf dem Keyboard-Diagramm angezeigt und wiedergegeben, sobald Sie sie mit dem Cursor anwählen.
- Haben Sie alle Noten eingegeben, drücken Sie auf [STOP], um wieder in den Song Play zu wechseln. Drücken Sie auf [RUN] und hören Sie sich den programmierten Part an.

Song Edit

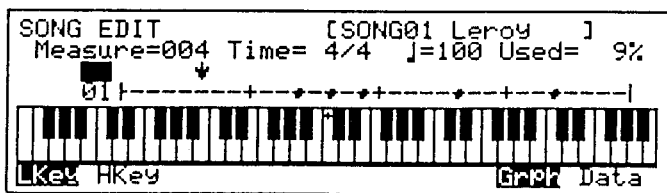
Beschreibung: Im Song Edit Mode kann eine Spur (1-15) ereignisweise editiert werden.

Verfahren:

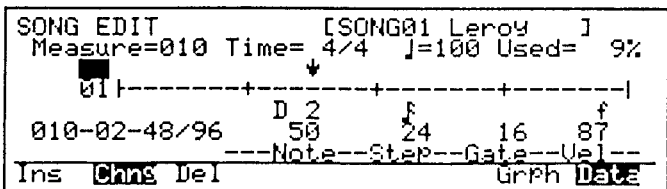
- Ab : Song Mode, wenn die Farbe der [SONG]-Diode Rot ist.
- Drücken Sie : [EDIT]
- Wählen Sie : Eine Spur
- Editieren Sie : Die Daten dieser Spur (s.u.)
- Verlassen : Des Edit Modes und Rückkehr zum Song Play Mode durch [EXIT]

Es gibt zwei Song Edit-Anzeigen: Graphic und Data. Außerdem unterscheidet sich die Anzeige von Spur 16 von den übrigen.

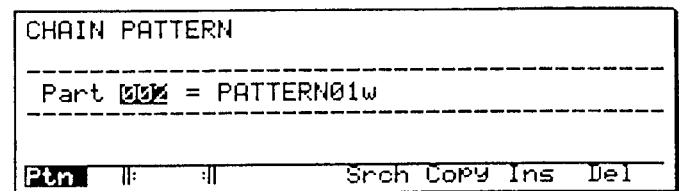
Wenn Sie Graphic gewählt haben (Spur 1-15)



Wenn Sie Data gewählt haben (Spur 1-15)



Wenn Sie Spur 16 gewählt haben



Anwahl der Spur: Drücken Sie eine der Memory Select-Tasten (1-16). Die Spuren 1 – 15 enthalten lineare Sequenzdaten, Spur 16 enthält Pattern-Daten.

Grafik (Spur 1 – 15): Für die Spuren 1 – 15 können Sie eine Editiergrafik aufrufen. Drücken Sie auf [F7] (Grph). Diese Grafik besteht aus einer waagerechten Linie, auf der die Punkte die im Takt vorkommenden Noten anzeigen. In dem Keyboard-Diagramm erscheinen die Noten des vorliegenden Zweiunddreißigstel-Ausschnittes. Nähere Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt *Song Edit (Graphic Mode)*.

Editieren der Song-Daten (Spur 1-15): Wenn Sie die Daten lieber mit Hilfe einer Datenanzeige editieren, drücken Sie auf [F8] (Data). Im Display werden der Datentyp und der numerische Wert aller Ereignisse ("Events") angezeigt. Im Data-Betrieb gibt es zwei Möglichkeiten: Insert (Einfügen) und Change (Ändern). Siehe *Song Edit (Data Insert)* und *Song Edit (Data Change)*.

Editieren der Pattern (Spur 16): Wenn Sie Spur 16 gewählt haben, zeigt das Display die Pattern-Nummer der Parts an. Siehe *Chain Pattern*.

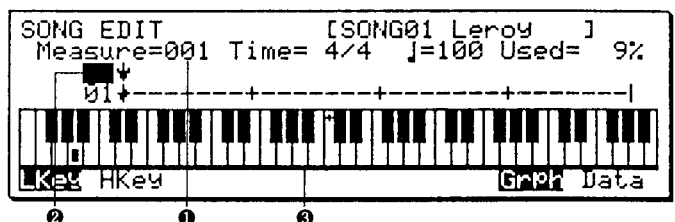
SONG EDIT

Song Edit (Graph)

Beschreibung: Grafik der Noten einer Spur (1-15) im Song Edit Mode. In diesem Betrieb kann man die Daten nur sehen, aber nicht editieren.

Verfahren:

- Ab : Song Mode ([SONG]-LED ist rot)
- Drücken Sie : [EDIT]
- Wählen Sie : Eine Spur 1-15
- Drücken Sie : [F7] (Grph)
- Kontrollieren Sie : Die programmierten Daten.
- Verlassen : des Song Edit Modes und Rückkehr zum Song Play Mode durch [EXIT].



- ❶ Measure (001...999): Nummer des Taktes, der gerade angezeigt wird. Um einen bestimmten Takt zu wählen, führen Sie entweder den Cursor hierher und stellen Sie einen anderen Wert ein, oder verwenden Sie die Sequencer-Tasten [\leftarrow], [$\leftarrow\leftarrow$], [LOCATE] oder [$\rightarrow\rightarrow$].
- ❷ Mit dem Data Entry- Rad, den Tasten [-1]/[+1] und dem Data-Regler kann man jeweils in Schritten von 1/32 vorrücken bzw. zurückgehen. Alle Notendaten, die dabei abgetastet werden, erscheinen in dem Keyboard-Diagramm und werden getriggert.
- ❸ Wenn der vorliegende Schritt Notendaten enthält, werden Sie in diesem Keyboard-Diagramm angezeigt.

- ❹ Im Diagramm ❸ ist jeweils eine Hälfte des Manuals dargestellt. Drücken Sie auf [F1] (LKey), um die tiefere Hälfte des Manuals, von E0 bis B5, zu sehen, und auf [F2] (HKey), um die obere Hälfte, C1 bis G6, zu sehen.

Anwahl der Spur: Im Song Edit Graph Mode können Sie eine Memory Select-Taste drücken, um eine Spur anzuwählen. Rufen Sie Spur 16 auf, erscheint eine andere Anzeige (siehe *Chain Pattern*).

Anmerkung: Im Graph Edit Mode werden die Daten nur angezeigt. Um die Daten zu editieren, müssen Sie den Data Change- oder Data Insert-Betrieb aufrufen.

SONG EDIT

Song Edit (Data Change)

Beschreibung: In diesem Betrieb werden alle Daten als Zahlenwerte angezeigt (Spur 1 – 15). Sie können die Werte bestehender Daten editieren, oder die gerade angezeigten löschen.

Verfahren:

Ab : Song Mode ([SONG]-LED ist rot)

Drücken Sie : [EDIT]

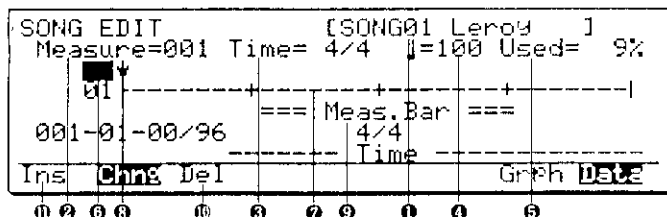
Wählen Sie : Eine Spur 1 – 15

Drücken Sie : erst [F8] (Data), dann [F2] (Chng)

Wählen Sie : die Daten, die editiert werden sollen.

Ändern des Datenwertes : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : des Song Edit Modes und Rückkehr zum Song Play Mode durch [EXIT].



- ❶ Song Name: Der Name des Songs.
- ❷ Measure (001...999): Um zu einem anderen Takt zu gehen, führen Sie den Cursor hierher, und ändern Sie die Werte.
- ❸ Time (01/4-8/4, 01/8-16/8, 01/16-32/16): Die Taktart des angewählten Taktes.
- ❹ J: Das Tempo wird lediglich angezeigt, ist aber für die Aufnahme unerheblich.

- ❺ Used (0...100%): Der bereits verbrauchte Speicherraum.
- ❻ Wenn sich der Cursor hier befindet, können Sie mit Hilfe der [-1]/[+1] oder des Zehnertastenfelds zu jeder beliebigen Stelle gehen. Falls der Takt länger ist als 4/4 (z.B. 10/8), wird eine Zahl angezeigt, die sich auf den Teil des Taktes bezieht, der gerade angezeigt wird.
- ❼ Der waagerechte Strich vertritt einen Takt, die senkrechten Unterteilungen zeigen die Schläge (Beats) an. Der Punkt auf dem Strich zeigt alle Zweiunddreißigstel an, die Daten enthalten.
- ❽ Jedesmal, wenn Sie den Cursor zu einer anderen Stelle führen, zeigt ein nach unten gerichteter Pfeil die Zweiunddreißigstel-Position an, die programmiert werden kann.
- ❾ Hier werden die Zahlenwerte der Daten angezeigt, wo sich der Cursor befindet. Führen Sie den Cursor zu dem Parameter, dessen Wert geändert werden soll, und drücken Sie auf [ENTER].
- ❿ Drücken Sie auf [F3] (Del), wenn Sie die angezeigten Daten löschen möchten.
- ⓫ In den Insert Mode (Einfügen) wechseln Sie, indem Sie auf [F1] (Ins) drücken.

Einblick in die Daten: Wie schon erwähnt können Sie, wenn der Cursor sich auf ❻ befindet, mit Hilfe der [+1] und [-1] Tasten oder des Data Entry Knopfs zu jeder beliebigen Stelle der Daten gehen. Dies ist aber genauso gut von jeder anderen Stelle aus möglich, wenn Sie zusätzlich zu den [+1] und [-1] Tasten oder dem Data Entry Knopf die [SHIFT]-Taste drücken.

SONG MODE

Versetzen von Daten: Sie können neben den Werten der Daten auch deren zeitliche Stelle (Takt, Taktschlag und Clock) verändern.

Änderung der Datenwerte: Folgender Abschnitt *Song Edit (Data Insert)* erklärt, welche Datenwerte für welche Datenart geändert werden können. Denken Sie immer daran, die eingegebenen Änderungen durch Drücken der [ENTER]-Taste einzuspeichern, wenn Sie sie behalten möchten.

Top/End of Track: Diese Anzeige erscheint am Anfang oder am Ende der Spur im Display und kann nicht verändert werden.

Taktstrich: Wenn ein Taktstrich ("Meas.Bar") angezeigt ist, können Sie den Cursor auf die Taktschlaganzeige "Time

"Signature" führen und ändern. Wenn Sie den Taktschlag eines Taktes ändern, verschieben sich dementsprechend alle Taktstriche. Der musikalische Inhalt der Spur ist davon nicht betroffen, wohl aber das Metronom (bei der Wiedergabe oder der Aufnahme). Eine mögliche Anwendung dieser Funktion ist die folgende.

Die meisten Edit Jobs (Siehe Seite 214 bis 227) verlangen, daß Sie den zu ändernden Bereich mit Taktnummern angeben. Beim Editieren kleinerer Bereiche, oder von Bereichen, die nicht genau mit einem Taktstrich abgegrenzt sind, erweist sich dies natürlich als störend. Um das Problem zu umgehen, brauchen Sie aber nur den Taktschlag zu ändern! Indem Sie z.B. einen sehr kurzen Taktschlag wie 1/16 wählen, können Sie den Editier-Bereich viel genauer, möglicherweise auf die Note genau, abgrenzen.

SONG EDIT

Song Edit (Data Insert)

Beschreibung: Hier kann man jeden beliebigen Datentyp an jeder beliebigen Stelle einer Spur (1-15) einfügen.

Verfahren:

Ab : Song Mode ([SONG]-LED ist rot)

Drücken Sie : [EDIT]

Wählen Sie : Eine Spur 1-15

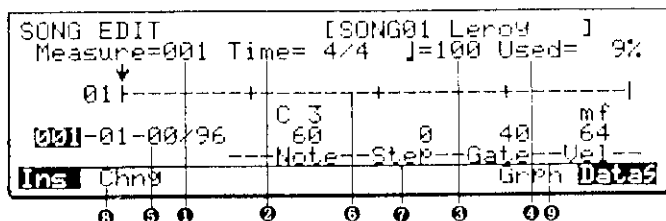
Drücken Sie : [F8] (Data) und danach [F1] (Ins)

Wählen Sie : Den Typ, die Parameter und die Position der Daten, die eingefügt werden sollen.

Einfügen : Drücken Sie auf [ENTER]. Wenn die Daten mit dem Zehnertastenfeld eingegeben wurden, braucht die Taste [ENTER] nicht gedrückt zu werden.

Verlassen : des Song Edit Modes und Rückkehr zum Song Play Mode durch [EXIT]

- ❶ Measure (001...999): Um zu einem anderen Takt zu gehen, führen Sie den Cursor hierher und ändern Sie die Werte.
- ❷ Time (01/4-8/4, 01/8-16/8, 01/16-32/16): Die Taktart des angewählten Taktes.
- ❸ ♩ : Das Tempo wird lediglich angezeigt, ist aber für die Aufnahme unerheblich.
- ❹ Used (0...100%): Der bereits verbrauchte Speicherraum.
- ❺ Wenn sich der Cursor hier befindet, können Sie zu jeder beliebigen Stelle gehen (außer im Insert Mode). Falls der Takt länger ist als 4/4 (z.B. 10/8), wird eine Zahl angezeigt, die sich auf den Teil des Taktes bezieht, der gerade angezeigt wird.
- ❻ Der Taktstrich vertritt einen Takt, die senkrechten Unterteilungen zeigen die Schläge (Beats) an. Der Punkt auf dem Strich zeigt alle Zweiunddreißigstel an, die Daten enthalten.



- 7 Hier werden in Zahlenwerten die Daten angezeigt die an der Kursorstelle eingefügt werden. Den Datentyp wählt man, indem man [SHIFT] gedrückt hält und gleichzeitig auf [F1]-[F6] drückt. Führen Sie den Cursor zu dem Parameter, dessen Wert geändert werden soll, und drücken Sie auf [ENTER], um die Daten einzufügen.
- 8 Drücken Sie auf [F2] (Chng), um zum Change Mode zu wechseln.
- 9 Um den Graph Mode aufzurufen, drücken Sie auf [F7] (Grph).

Hinweis: Wenn Sie Notendaten eingeben möchten, müssen Sie [SHIFT] gedrückt halten und auf [F1] (Note) drücken. Die Datenanzeige ändert sich nun, wie unten abgebildet. Bewegen Sie den Cursor, um folgende Werte anzugeben: Location(001-01-00/96,u.s.w.), Notennummer (Note 0...127), Gate Time (Gate 0...8188) in Vielfachen von 4, und Note-On-Anschlag (Velocity 1...127).

Gate Time ist die Anzahl der Clocks (1/96 eines Takts), die eine Note andauert. Dieser Wert kann aber nur um jeweils vier Einheiten verstellt werden.

Step Time (Step 0...9999) gibt die Zeitspanne zwischen zwei Events wieder, kann aber nicht editiert werden.

| | | | |
|--------------------------------|-----------|------------------|----------|
| SONG EDIT | | [SONG001 Leroy] | |
| Measure=001 | Time= 4/4 | J=100 | Used= 9% |
| 01 -----+-----+-----+----- | | | |
| === Pitch Bend === | | | |
| 001-03-00/96 | C 3 | 0 | 40 mf |
| ---Note---Step---Gate---Vel--- | | | |
| Ins | Chng | Grph | Data |

Programmwechsel: Wenn Sie einen Programmwechsel eingeben möchten, müssen Sie [SHIFT] gedrückt halten und gleichzeitig auf [F2] (Prog) drücken. Die Anzeige ändert sich daraufhin, wie in der Abbildung hiernach dargestellt. Sie können jetzt den Cursor versetzen, um die Programmwechselnummer (Wert 0...127) anzugeben. Ein Programmwechsel von 0 zum Beispiel wählt das erste Programm; für den SY99 also das Programm A01. Die Einstellung für *MIDI Utility 1. Setting* (JUMP #807) bestimmt, wie Programmwechselbefehle empfangen werden. Siehe Seite 258.

| | | | |
|----------------------------|-----------|------------------|----------|
| SONG EDIT | | [SONG001 Leroy] | |
| Measure=001 | Time= 4/4 | J=100 | Used= 9% |
| 01 -----+-----+-----+----- | | | |
| === Program Change === | | | |
| 001-03-00/96 | 0 | | |
| ---Value--- | | | |
| Note | Prog | PE | Ctrl |
| | | | Temp |

Pitch Bend: Pitch Bend-Daten programmiert man, indem man auf [SHIFT] und [F3] (PB) drückt. Folgendes Display erscheint nun. Sie können jetzt den Cursor versetzen, um die Pitch Bend Daten einzugeben. (Wert -8192...8191)

| | | | |
|----------------------------|-----------|------------------|----------|
| SONG EDIT | | [SONG001 Leroy] | |
| Measure=001 | Time= 4/4 | J=100 | Used= 9% |
| 01 -----+-----+-----+----- | | | |
| === Pitch Bend === | | | |
| 001-03-00/96 | 0 | | |
| ---Value--- | | | |
| Note | Prog | PE | Ctrl |
| | | | Temp |

Steuerelementänderung (Control Change): Control Change-Daten programmiert man, indem man auf [SHIFT] und [F4] (Ctrl) drückt. Folgendes Display erscheint nun. Sie können jetzt den Cursor versetzen, um die Nummer (Control 0...127) und die Daten (Wert 0...127) der Steuerelementänderung einzugeben. Die Nummer 123 kann nicht eingegeben werden.

| | | | |
|----------------------------|-----------|------------------|----------|
| SONG EDIT | | [SONG001 Leroy] | |
| Measure=001 | Time= 4/4 | J=100 | Used= 9% |
| 01 -----+-----+-----+----- | | | |
| === Control Change === | | | |
| 001-03-00/96 | 0 | 0 | |
| ---Control---Value--- | | | |
| Note | Prog | PE | Ctrl |
| | | | Temp |

Aftertouch: Aftertouch programmiert man, indem man auf [SHIFT] und [F5] (AT) drückt. Folgendes Display erscheint nun. Sie können jetzt den Cursor versetzen, um die Aftertouch Daten einzugeben. (Wert 0...127)

| | | | |
|----------------------------|-----------|------------------|----------|
| SONG EDIT | | [SONG001 Leroy] | |
| Measure=001 | Time= 4/4 | J=100 | Used= 9% |
| 01 -----+-----+-----+----- | | | |
| === After Touch === | | | |
| 001-03-00/96 | 0 | | |
| ---Value--- | | | |
| Note | Prog | PE | Ctrl |
| | | | Temp |

Relative Tempo: Das Relative Tempo programmiert man, indem man auf [SHIFT] und [F6] (Temp) drückt. Folgendes Display erscheint nun. Sie können jetzt den Cursor versetzen, um die neuen Daten (Wert 10%...200%) des Relativen Tempos einzugeben.

| | | | |
|----------------------------|-----------|------------------|----------|
| SONG EDIT | | [SONG001 Leroy] | |
| Measure=001 | Time= 4/4 | J=100 | Used= 9% |
| 01 -----+-----+-----+----- | | | |
| === Relative Tempo === | | | |
| 001-03-00/96 | 100 % | | |
| ---Value--- | | | |
| Note | Prog | PE | Ctrl |
| | | | Temp |

Sobald der Sequenzer Relative Tempo-Daten entdeckt, ändert sich das Wiedergabetempo um den programmierten Wert. Diese Relative Tempo-Daten gelten nur, wenn der SY99 nicht über MIDI synchronisiert wird. Siehe *Song Setup Job 2. MIDI Control*.

SONG EDIT

Chain Pattern

Beschreibung: Spur 16 enthält Pattern-Nummern und Wiederholungsbefehle. Mit Chain Pattern bestimmt man die Reihenfolge der Pattern und die Wiederholungen.

Verfahren:

- Ab : Song Mode ([SONG]-LED ist rot)
 Drücken Sie : [EDIT]
 Wählen Sie : Spur 16
 Wählen Sie : Ein Pattern für jeden Part, oder eine der Part-Funktionen Search, Copy, Insert oder Delete.
 Eingabe : Der angegebenen Daten für jeden Part mit [ENTER]
 Verlassen : des Chain Pattern Modes und Rückkehr zum Song Play Mode durch [EXIT]

| CHAIN PATTERN | | | | | | |
|-----------------------|---|---|--------|------|-----|-----|
| Part 001 = PATTERN01w | | | | | | |
| Ptn | | | Search | Copy | Ins | Del |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

- Spur 16 darf maximal 999 Parts enthalten. Führen Sie den Cursor zu "Part", und wählen Sie eine Nummer. Es ist nicht möglich einen Part zu wählen, das keine Daten enthält. Nachdem Sie [ENTER] gedrückt haben, um die gewünschten Daten für einen Part einzugeben, wird die Nummer automatisch weitergehen.
- Ein Part ist entweder eine Pattern-Nummer oder ein Wiederholungszeichen (|| oder :||). Führen Sie den Cursor hierher, und wählen Sie den Datentyp für den vorliegenden Part. Wenn Sie ein Pattern wählen möchten, drücken Sie auf [F1] (Ptn), und geben Sie die Nummer (01...99) ein. Wiederholungszeichen programmiert man, indem man auf [F2] (||) oder [F3] (:||) drückt. In letzterem Fall muß man auch die Zahl der Wiederholungen eingeben. Wenn Sie [ENTER] drücken, um die Daten einzugeben, läuft die Partnummer automatisch weiter.
- Die Search-Funktion ([F5]) hilft Ihnen beim Suchen des nächsten Wiederholungszeichens desselben Typs (Anfang oder Ende) oder des nächsten Parts der gewählten Nummer.
- Mit [F6] (Copy) können Sie die gewählten Parts an einen anderen Ort kopieren. Siehe unten.

- Soll ein neuer Part irgendwo eingefügt werden, drücken Sie auf [F7] (Ins). Siehe unten.
- Man kann einen Part auch löschen, indem man auf [F8] (Del) drückt. Siehe unten.

Wiederholungszeichen: Die Parts, die sich zwischen Wiederholungszeichen befinden, werden so oft wiederholt, wie Sie programmiert haben. Wenn Spur 16 z.B. folgende Daten enthält, wird Pattern 1 zweihundertmal gespielt:

Part 001 = ||:
 Part 002 = PATTERN01w
 Part 003 = PATTERN01w
 Part 004 = :|| x99

Die Wiederholungszeichen dürfen auch verschachtelt werden. Das erleichtert die Programmierung. In unserem Beispiel sieht die Wiedergabereihenfolge zum Beispiel folgendermaßen aus: {05, 12, 05, 12, 05, 12, 07} x 3

| | | | | | | | |
|------|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-------|
| Part | 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 |
| | | | 05 | 12 | : x2 | 07 | : x2 |

Search: Wenn Sie auf [F5] (Srch) drücken, sucht der SY99 das nächste Wiederholungszeichen desselben Typs oder den nächsten Part, für den dasselbe Pattern programmiert wurde. Die unteren Display-Zeilen sehen dann folgendermaßen aus:

| CHAIN PATTERN | | | | | | |
|---------------------------|--|--|---|------|------|---------|
| Part 001 = PATTERN01w | | | | | | |
| Search forward PATTERN04w | | | | | | |
| Ptn | | | ↔ | Srch | Copy | Ins Del |

- Wählen Sie die Daten, die der SY99 suchen soll. Wenn er ein bestimmtes Pattern suchen soll, drücken Sie auf [F1] (Ptn) und geben Sie die Nummer ein (1...99). Soll er ein Wiederholungszeichen suchen, drücken Sie entweder auf [F2] (||) oder [F3] (:||).
- Sagen Sie dem SY99, in welcher Richtung er suchen soll. Drücken Sie ein oder zweimal auf [F4] (↔), um entweder "forward" (vorwärts) oder "backward" (rückwärts) zu wählen.
- Drücken Sie auf [ENTER], um die Suchaktion zu starten. Wissen Sie genug, oder wollen Sie doch nichts suchen, drücken Sie auf [EXIT].

Copy part: Wenn Sie einen bestimmten Teil an einen anderen Ort kopieren möchten, drücken Sie auf [F6] (Copy). Die unteren Display-Zeilen sehen nun folgendermaßen aus:

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| CHAIN PATTERN | | | | | | | |
| ----- | | | | | | | |
| Part 001 = PATTERN01w | | | | | | | |
| ----- | | | | | | | |
| Copy Source From Part=001 To Part=001 | | | | | | | |
| Destination Part=015 | | | | | | | |
| ----- | | | | | | | |
| Srch Copy Ins Del | | | | | | | |

1. Wählen Sie Beginn (From Part) und Ende (To Part).
2. Sagen Sie dem SY99, wohin die Daten kopiert werden sollen (Destination Part).
3. Drücken Sie auf [ENTER]. Wenn Sie die Daten nicht kopieren möchten, drücken Sie auf [EXIT]. Sagen wir, Sie haben folgendes programmiert: "From Part=002", "To Part=003" und "Destination Part=005". In diesem Fall sähe die Spur nach der Kopie so aus:

| | | | | | | | |
|---------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Vorher | | | | | | | |
| Part | 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 |
| Pattern | 05 | 11 | 12 | 13 | 02 | 01 | 01 |
| ----- | | | | | | | |
| Nachher | | | | | | | |
| Part | 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 |
| Pattern | 05 | 11 | 12 | 13 | 11 | 12 | 01 |

Insert Part: Wenn Sie einen neuen Part einfügen möchten, drücken Sie auf [F7] (Ins). In den unteren Display-Zeilen wird dann folgendes angezeigt:

| | | | | | | | |
|-----------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| CHAIN PATTERN | | | | | | | |
| ----- | | | | | | | |
| Part 001 = PATTERN01w | | | | | | | |
| ----- | | | | | | | |
| Insert Part = 001 | | | | | | | |
| ----- | | | | | | | |
| Srch Copy Ins Del | | | | | | | |

1. Schreiben Sie die Nummer des Parts, der eingefügt werden soll.
2. Drücken Sie auf [ENTER]. Wenn Sie den Part lieber nicht einfügen, drücken Sie auf [EXIT]. Bei der Einfügung eines Parts, werden die nachfolgenden verschoben. Wenn Sie z.B. "Insert Part=003" gewählt haben, sieht Spur 16 hinterher folgendermaßen aus:

| | | | | | | | |
|---------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Vorher | | | | | | | |
| Part | 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 |
| Pattern | 05 | 11 | 12 | 13 | 02 | 01 | 01 |

| | | | | | | | |
|---------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Nachher | | | | | | | |
| Part | 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 |
| Pattern | 05 | 11 | ?? | 12 | 13 | 02 | 01 |

Delete Part: Wenn Sie einen Part löschen möchten, drücken Sie auf [F8] (Del). In den unteren Display-Zeilen wird dann folgendes angezeigt:

| | | | | | | | |
|-----------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| CHAIN PATTERN | | | | | | | |
| ----- | | | | | | | |
| Part 001 = PATTERN01w | | | | | | | |
| ----- | | | | | | | |
| Delete Part = 001 | | | | | | | |
| ----- | | | | | | | |
| Srch Copy Ins Del | | | | | | | |

1. Schreiben Sie die Nummer des Parts, der gelöscht werden soll.
2. Drücken Sie auf [ENTER]. Wenn Sie den Part lieber nicht löschen, drücken Sie auf [EXIT]. Beim Löschen eines Parts, werden die nachfolgenden vorgezogen. Wenn Sie z.B. "Delete Part=003" gewählt haben, sieht Spur 16 hinterher folgendermaßen aus:

| | | | | | | | |
|---------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Vorher | | | | | | | |
| Part | 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 |
| Pattern | 05 | 11 | 12 | 13 | 02 | 01 | 01 |
| ----- | | | | | | | |
| Nachher | | | | | | | |
| Part | 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 | 007 |
| Pattern | 05 | 11 | 13 | 02 | 01 | 01 | 01 |

Hinweis: Patterndaten gelten gleichermaßen für alle Songs. Dies kann in manchen Fällen zu Schwierigkeiten führen. Nehmen wir ein Beispiel. Sie verwenden das Pattern 01 in der Patternspur der Songs 1 und 2, und Sie beschließen beim Editieren des Songs 2, dieses Pattern leicht abzuändern. Das Pattern ist aber nun auch für den Song 1 nicht mehr das gleiche und möglicherweise musikalisch auch gar nicht passend.

Aus diesem Grund ist es wenig angebracht die gleichen Pattern in verschiedenen Songs einzusetzen. Besser ist es, Pattern, die Sie übernehmen wollen, zu kopieren, damit sie eine andere Nummer bekommen. Auf diese Weise erhält dann jeder Song seinen eigenen getrennten Satz Pattern, die für andere Songs gefahrlos editiert werden können.

Song Edit Jobs 1

JUMP #600

Beschreibung: Im ersten Song Edit Job-Verzeichnis finden Sie alle Funktionen die ganze Spuren und komplette Songs betreffen.

Verfahren:

Ab : Song Play Mode
 Drücken Sie : [F3](Job 1) (JUMP #600)
 Wählen Sie : den gewünschten Edit Job.

| SONG EDIT JOB1 | | 600 |
|-----------------|----------------|-----|
| 01: Append Song | 05: Clear Song | 01 |
| 02: Cut Song | | |
| 03: Copy Song | | |
| 04: Copy Track | | |
| 01 | 02 | 03 |
| 04 | 05 | |

- ① Führen Sie den Cursor hierher, und drücken Sie auf [ENTER], um einen Job zu wählen.
- ② Wählen Sie den gewünschten Job mit den Funktionstasten [F1] bis [F5].
 - 01: Append Song: zwei Songs aneinander zu hängen.
 - 02: Cut Song: einen Song entzwei teilen.
 - 03: Copy Song: einen Song kopieren
 - 04: Copy Track: eine Spur von einem Song zum anderen kopieren
 - 05: Clear Song: alle Daten in einem oder in allen Songs löschen

SONG EDIT JOBS 1

1. Append Song

JUMP #601

Beschreibung: Mit dieser Funktion können Sie zwei Songs aneinanderhängen

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 1 (JUMP #600)
 Wählen Sie : 01: Append Song (JUMP #601)
 Eingabe : Den Song, den Sie anhängen wollen, und den Song, an den Sie den ersten anhängen.
 Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].
 Verlassen ohne auszuführen : Drücken Sie auf [EXIT].

| APPEND SONG | | 601 |
|-------------|-----------------|-----|
| Song | = 02 [Fragment] | |
| Song | = 01 [Leroy] | |

- ① Source (1...10): Der Song, der angehängt wird. Durch den Vorgang wird der Speicherplatz dieses Songs geleert.
- ② Destination (1...10): Der Song, an den Sie den in (1) gewählten Song anhängen.

Hinweis: Wenn ein Song an einen anderen gehängt wird, übernimmt er automatisch dessen Tempo, Kanalzuordnungen, Next Song und Next Mode Einstellungen, sowie dessen Namen. Zeichen für Wiederholungsende im "Destination"-Song, die keine entsprechenden Zeichen für Wiederholungsanfang haben, werden bei diesem Vorgang gelöscht.

Die beiden Songs spielen genau einer nach dem anderen, mit einer Ausnahme: wenn die Spur 16 des ersten Songs kürzer ist, als alle anderen Spuren. In diesem Fall wird nämlich die Spur 16 des 2. Songs zeitlich vorgezogen so daß sie direkt an die Spur 16 des 1. Songs anschließt. Das bedeutet, daß bei der Wiedergabe, das Rhythmuspart des 2. Songs schon einsetzt, bevor der 1. Song zu Ende ist. Um dies zu vermeiden, sollten Sie sicherstellen, daß die Patternspur des 1. Songs die gleiche Länge wie die anderen Spuren hat, und sie gegebenenfalls mit einigen Leertakten verlängern.

Fehler: In folgenden Fällen wird der "Append"-Befehl nicht ausgeführt:

- Wenn die Speicherkapazität des Sequenzers nicht ausreicht, um den Vorgang durchzuführen.
- Wenn Sie den gleichen Song als "Source" und "Destination" programmieren.
- Wenn die kombinierte Pattern Chain die Höchstanzahl Parts überschreitet.

SONG EDIT JOBS 1

2. Cut Song

JUMP #602

Beschreibung: Mit dieser Funktion können Sie einen langen Song in zwei kurze teilen.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 1

(JUMP #600)

Wählen Sie : 02:Cut Song (JUMP #602)

Eingabe : Den Song, den Sie entzwei teilen wollen, die Stelle, an der der Song geteilt werden soll und die Songnummer, zu der die zweite Hälfte kopiert werden soll.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen ohne auszuführen : Drücken Sie auf [EXIT].

| CUT SONG | | 602 |
|-------------------------|-------|---------|
| ----- Source ----- | | |
| Song | = 01 | [Leroy] |
| Measure | = 020 | |
| ----- Destination ----- | | |
| Song | = 02 | |

1 3 2

- ① Source (1...10): Der Song, den Sie entzwei teilen wollen.
- ② Takt (1...999): Die Nummer des Taktes, an welchem der Song ① entzwei geteilt werden soll. Dieser Takt und alle folgenden werden aus dem Song herausgeschnitten, und in einen anderen Song kopiert.
- ③ Destination (1...10): Die Nummer des Songs, in den die zweite Hälfte kopiert wird.

Hinweise: Mit der "Song Cut" Funktion teilen Sie einen Song an einer beliebigen Stelle entzwei und kopieren den herausgeschnittenen Teil in einen anderen Song-Speicherplatz. Tempo, Kanalzuordnungen, Next Song und Next Mode Einstellungen und der Name für die "Destination"-Hälfte bleiben die gleichen wie für den ursprünglichen Song.

Falls unter der Songnummer die als "Destination"-Speicher angegeben wurde, Songdaten abgelegt waren, werden sie bei diesem Vorgang überschrieben. Achten Sie daher stets darauf, nicht auf diese Weise Daten, die Sie behalten wollten, aus Versehen zu löschen.

Fehler: In folgenden Fällen wird der "Cut"-Befehl nicht ausgeführt:

- Wenn die Speicherkapazität des Sequenzers nicht ausreicht, um den Vorgang durchzuführen.
- Wenn Sie den gleichen Song als "Source" und "Destination" programmieren.
- Wenn der Song an der angegebenen Stelle nicht geteilt werden kann. Folgende Teilungsstellen nimmt der SY99 nicht an: ① der erste oder letzte Takt eines Songs, ② innerhalb eines Patterns (die Teilungsstelle muß der erste Takt des Pattern sein), ③ innerhalb einer Schleife der Pattern Chain (d.h. zwischen zwei Wiederholungszeichen).

SONG EDIT JOBS 1

3. Copy Song

JUMP #603

Beschreibung: Hier kopieren Sie einen kompletten Song.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 1

(JUMP #600)

Wählen Sie : 03:Copy Song (JUMP #603)

Eingabe : Den Song, den Sie kopieren wollen, und die Nummer des Songs, in den er kopiert werden soll.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen ohne auszuführen : Drücken Sie auf [EXIT].

| COPY SONG | | 603 |
|-------------------------|------|---------|
| ----- Source ----- | | |
| Song | = 01 | [Leroy] |
| ----- Destination ----- | | |
| Song | = 02 | |

1 2

- ① Source (1...10): Der Song, der kopiert wird.
- ② Destination (1...10): Der Song, in den Sie den in ① gewählten Song kopieren.

SONG MODE

Hinweise: Mit der "Song Copy" Funktion kopieren Sie einen Song in einen anderen Song-Speicherplatz. Tempo, Kanalzuordnungen, Next Song und Next Mode Einstellungen und der Name für die "Destination"-Hälfte bleiben die gleichen wie für den ursprünglichen Song.

Falls unter der Songnummer, die als "Destination"-Speicher angegeben wurde, Songdaten abgelegt waren, werden sie bei diesem Vorgang überschrieben. Achten Sie daher stets darauf, nicht auf diese Weise Daten, die Sie behalten wollten, aus Versehen zu löschen.

Fehler: In folgenden Fällen wird der "Copy"-Befehl nicht ausgeführt:

- Wenn die Speicherkapazität des Sequenzers nicht ausreicht, um den Vorgang durchzuführen.
- Wenn Sie den gleichen Song als "Source" und "Destination" programmieren.

SONG EDIT JOBS 1

4. Copy Track

JUMP #604

Beschreibung: Hier kopieren Sie eine Spur von einem Song zum anderen.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 1

(JUMP #600)

Wählen Sie : 04:Copy Track (JUMP #604)

Eingabe : Den Song, dessen Spur Sie kopieren wollen, und die Nummer des Songs, in den die Spur kopiert werden soll.

Drücken Sie : Die Taste 1-16, der Spur, die Sie kopieren wollen.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen ohne auszuführen : Drücken Sie auf [EXIT].

Hinweis: Mit der "Song Copy" Funktion kopieren Sie eine Spur von einem Song zu einem anderen. Wenn die Spur länger ist als der Song, in den sie kopiert wird, wird der Songentsprechend verlängert. Die Takt-Tabelle des Songs bleibt jedoch unverändert.

Falls in der Spur, die die neuen Daten empfängt, Songdaten abgelegt waren, werden diese bei der Kopie überschrieben. Achten Sie daher stets darauf, nicht auf diese Weise Daten, die Sie behalten wollten, aus Versehen zu löschen.

Fehler: In folgenden Fällen wird der "Copy Track"-Befehl nicht ausgeführt:

- Wenn die Speicherkapazität des Sequenzers nicht ausreicht, um den Vorgang durchzuführen.
- Wenn Sie den gleichen Song als "Source" und "Destination" programmieren.

| COPY TRACK | | 604 |
|-------------------------|------|------------|
| ----- Source ----- | | |
| Song | = 01 | [Leroy] |
| ----- Destination ----- | | |
| Song | = 02 | [Fragment] |

1 2

- 1 Source (1...10): Der Song, dessen Spur kopiert wird.
- 2 Destination (1...10): Der Song, in den Sie die Spur kopieren.

5. Clear Song

Beschreibung: Hier löschen Sie einen oder gleich alle Songs aus dem Sequenzerspeicher des SY99.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 1

(JUMP #600)

Wählen Sie : 05:Clear Song (JUMP #605)

Eingabe : Einen oder alle Songs löschen, und im ersten Fall, welcher Song gelöscht werden soll.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen ohne auszuführen : Drücken Sie auf [EXIT].

③ [F2] (All): Alle Songs löschen.

Hinweise: Mit der "Clear Song" Funktion löschen Sie alle Songdaten eines oder gleich aller Songs aus dem Sequenzerspeicher des SY99. Die Song-Einstellungen werden dabei folgendermaßen initialisiert:

- Die Takt-Tabelle ist auf 4/4 eingestellt.
- Das Tempo ist 120.
- Alle Übertragungskanäle sind den Spuren mit der gleichen Nummer zugeordnet (also Spur 1 auf Kanal 1, Spur 2 auf Kanal 2, ...).
- Next Song steht auf "Off".
- Next Mode steht auf "Stop".
- Kein Name ("-----").

Überlegen Sie zweimal. Der Löschvorgang ist unwiderruflich! Gelöschte Daten sind endgültig verloren.

| | | |
|------------|----|-----------------|
| CLEAR SONG | | 605 |
| ----- | | |
| Song | = | 02 [Fragment] |
| >>> | | Press ENTER <<< |
| One | HI | |
| ② | ③ | ① |

① Song (1...10): Wenn Sie [F1] gewählt haben, die Nummer des Songs den Sie löschen wollen.

② [F1] (One): einen Song löschen (geben Sie dessen Nummer ein).

Song Edit Jobs 2

JUMP #606

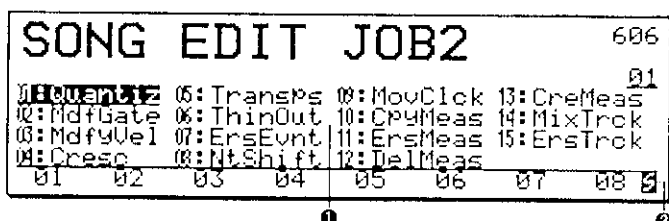
Beschreibung: Im 2. Song Edit Job-Verzeichnis finden Sie verschiedene Funktionen, mit denen Sie die Daten der Spuren 1 - 15 editieren können. Um die Spur zu wählen, die Sie editieren möchten, drücken Sie eine der Tasten 1-15. Mit einigen Funktionen (Jobs 10, 12, 13 und 15) können gleich mehrere Spuren gleichzeitig bearbeitet werden. Diese Funktionen betreffen nur die Spuren 1-15. Spur 16 enthält Part-Daten, keine Sequenzerdaten.

Verfahren:

Ab : Song Play Mode

Drücken Sie : [F4] (Job 2) (JUMP #606)

Wählen Sie : Einen Song Edit-Job



- ① Führen Sie den Cursor hierher, und drücken Sie auf [ENTER], um den angedeuteten Job zu wählen.
- ② Wenn Sie auf [F1] – [F8] drücken, wählen Sie Job 1-8. Halten Sie [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig auf [F1] – [F8], wenn Sie Job 9-16 wählen möchten.

- 01 : Quantiz (Quantisierung): Das Timing aller Ereignisse in den angegebenen Takten wird auf das nächste Intervall des festgelegten Wertes gebracht.
- 02 : MdfGate (Modify Gate Time): Ändern der Länge aller Noten in einem Takt der gewählten Spur.
- 03 : MdfyVel (Modify Velocity): Ändern der Note On-Velocity (Note-On-Anschlagswert) aller Noten der gewählten Takte.
- 04 : Cresc (Crescendo): Allmähliche Erhöhung oder Verringerung der Anschlagswerte (Velocity) aller Noten der gewählten Takte, was einem Crescendo- oder Diminuendo-Effekt gleichkommt.

- 05 : Transps (Transpose): Transp (Transponierung): Transponierung aller Noten in den angegebene Takten der angewählten Spur um den festgelegten Wert.
- 06 : ThinOut (Thin Out): Entfernen jedes zweiten Wertes einer stufenlosen Spielhilfe, um den Sequenzerspeicher zu schonen.
- 07 : ErsEvnt (Ereignis löschen): Alle Daten des angegebenen Typs aus den angegebenen Takten der angewählten Spur löschen.
- 08 : NtShift (Notenverschiebung): Ändern der Nummer einer bestimmten Note der angewählten Spur um einen festgelegten Wert.
- 09 : MovCk (Clock-Verschiebung): Zeitliche Verschiebung der Daten eines bestimmten Typs (vorwärts oder rückwärts) in den angegebenen Takten der angewählten Spur.
- 10 : CpyMeas (Takte kopieren): Kopieren einer Reihe von Takten der angewählten Spur(en) zu einer anderen Stelle der jeweils gleichen Spur.
- 11 : ErsMeas (Erase Measure): Löschen aller Daten der gewählten Takte. Hierdurch bleiben nur leere Takte erhalten.
- 12 : DelMeas (Takte herausnehmen): Die angegebenen Takte der angewählten Spur(en) herausschneiden, und die folgenden Takte vorverlegen, um die Lücke zu schließen.
- 13 : CreMeas (Takte schaffen): Einfügen leerer Takte der gewählten Taktart an der angegebenen Stelle einer oder mehrerer Spuren.
- 14 : MixTrck (Mix Track): Kombinieren der Daten einer Spur mit denen einer anderen Spur.
- 15 : ErsTrck (Spuren löschen): Löschen aller Daten der gewählten Spur(en).

1. Quantize

JUMP #607

Beschreibung: Korrigieren des Timings aller Ereignisse in den gewählten Takten. Mit dieser Funktion kann man alle ungenauen Noten "auf den Punkt" bringen.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2

(JUMP #606)

Wählen Sie : 01:Quantize

(JUMP #607)

Programmieren Sie : Taktbereiche, deren Timing korrigiert werden soll.

Wählen Sie : die Spur mit den Spurwahltasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER]

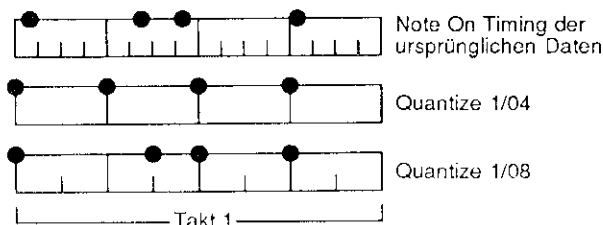
Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

| | | | |
|-----------------------|--------------------|---------------------|--|
| QUANTIZE | | [SONG01 Lerob] 607 | |
| ----- Area ----- | | | |
| Top Measure = 001 | Last Measure = 012 | | |
| ----- Parameter ----- | | | |
| Quantize = 1/32 | Gate Time = off | | |

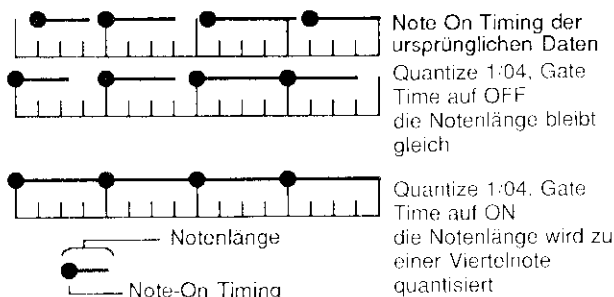
- ❶ Top Measure (001...999): Der erste Takt, der quantisiert werden soll.
- ❷ Last Measure (001...999): Der letzte Takt, der quantisiert werden soll.
- ❸ Quantize (1/02, 1/04, 1/08, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32): Der kleinste Notenwert nach der Quantisierung. Wenn in der Passage z.B. keine kürzeren Noten als Sechzehntel vorkommen, wählen Sie 1/16. Falls Ihr Stück Triolen enthält, müssen Sie 1/12, 1/24 oder 1/48 wählen.

- ❹ Gate Time (on, off): Soll auch die Länge der Noten korrigiert werden (On) oder nicht (Off)? Falls Sie "On" wählen, wird die Länge dem nächsten Quantize-Wert zugeordnet.

Quantize: In nachstehender Abbildung sehen Sie, wie eine in Realtime aufgenommene und mit ungenauem Timing wiedergegebene Spur, sich aufgrund einer 1/04 und einer 1/08 Quantisierung ändern würde.



Gate Time: In nachstehender Abbildung sehen Sie, wie die Gate Time Einstellung die quantisierten Resultate beeinflusst.



2. Modify Gate Time

JUMP #608

Beschreibung: Ändern der Länge aller Noten der gewählten Takte. Man kann diesen Wert entweder relativ oder absolut ändern.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2

(JUMP #606)

Wählen Sie : 02 : MdlGate

(JUMP #608)

Einstellen : Taktbereiche, deren Notenlänge geändert werden soll. Programmieren Sie die neuen Werte.

Wählen Sie : die Spur mit den Spurwahltasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

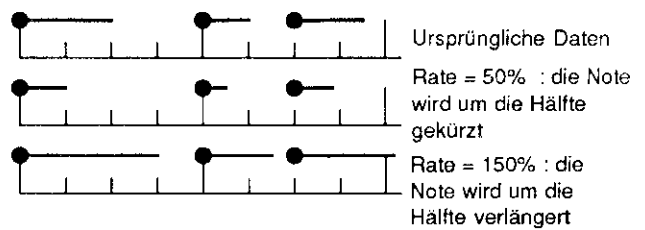
SONG MODE

| MODIFY GATE TIME [SONG01 Leroy] 608 | |
|--------------------------------------|--------------------|
| Area | |
| Top Measure = 001 | Last Measure = 012 |
| Parameter | |
| Rate = 100% | Offset = + 0 |

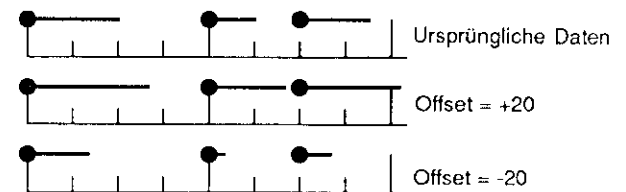
- ❶ Top Measure (001...999): Der erste Takt, der editiert werden soll.
- ❷ Last Measure (001...999): Der letzte Takt, der editiert werden soll.
- ❸ Rate (000%...200%): Alle Gate Time-Werte werden mit diesem Betrag multipliziert (relative Änderung). Wählen Sie "100%", bleibt die Notenlänge erhalten. Größere Werte bedeuten, daß die Noten verlängert werden. Der Wert "0%" stellt die Länge auf 1.
- ❹ Offset (-99...+99): Der hier programmierte Absolutwert wird zu den neuen Gate Time-Werten addiert.

Anmerkung: Die Länge einer Note wird in eine Zahl übersetzt (Gate Time), die ein Vielfaches von 1/384 Note ausmacht (1/96: Viertelnote). Der Einstellbereich liegt zwischen 0-8188, den man auch mit dem größten oder kleinsten MdfGat-Wert nicht sprengen kann.

Rate und Offset: Diese beiden Parameter kann man entweder gemeinsam oder getrennt einsetzen. Der Wert wird zuerst mit dem Rate-Quotienten multipliziert. Erst danach wird der Offset-Wert addiert. In nachstehender Abbildung sehen Sie, wie die Rate Einstellung die Gate Time um den angegebenen Prozentsatz verändert.



In nachstehender Abbildung sehen Sie, wie Offset Einstellungen die ursprüngliche Gate Time um den angegebenen Wert erhöhen.



- Wenn Sie einen absoluten Wert zu jedem Gate Time-Wert addieren möchten, sollten Sie Rate auf "100%" belassen, so daß er keine Wirkung hat.
- Wenn Sie jeden Gate Time-Wert durch den gleichen Prozentsatz multiplizieren möchten, sollten Sie Offset auf 0 stellen, so daß er keinen Effekt hat.
- Wenn die daraus resultierende Gate Time 0 ist, könnte die Note unhörbar sein.
- Die Gate Time ist immer ein Vielfaches von 4.

SONG EDIT JOBS 2

3. Modify Velocity

JUMP #609

Beschreibung: Hiermit ändert man den Anschlagswert aller Noten in den gewählten Takten.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2 (JUMP #606)

Wählen Sie : 03: MdfVel (JUMP #609)

Eingabe : Taktbereich, dessen Anschlagswert geändert werden soll. Programmieren Sie die neuen Werte.

Wählen Sie : die Spur mit den Spurwahlasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

| MODIFY VELOCITY [SONG01 Leroy] 609 | |
|-------------------------------------|--------------------|
| Area | |
| Top Measure = 001 | Last Measure = 008 |
| Parameter | |
| Rate = 100% | Offset = + 0 |

- ❶ Top Measure (001...999): Der erste Takt, der editiert werden soll.
- ❷ Last Measure (001...999): Der letzte Takt, der editiert werden soll.

- ③ Rate (000%...200%): Alle Velocity-Werte werden durch diesen Betrag multipliziert (relative Änderung). Ausgangswert ist dabei "64". Wählen Sie "100%", bleibt der ursprüngliche Anschlagswert erhalten. Größere Werte bedeuten, daß der Anschlagswert größer ist als 64, was die *Dynamik* erhöht. Der Wert "0%" stellt für alle Noten den Wert 64 ein und arbeitet daher wie ein *Kompressor*.
- ④ Offset (-99...+99): Der hier programmierte Absolutwert wird zu den neuen Velocity-Werten addiert.

Anmerkung: Jedes Notenereignis hat eine Note-on Velocity, die dem Tongenerator sagt, wie hart eine Note angeschlagen wurde. Die Velocity-Werte liegen immer zwischen 1 und 127.

Rate und Offset: Diese beiden Parameter kann man entweder gemeinsam oder getrennt einsetzen. Der Wert wird zuerst mit dem Rate-Quotienten multipliziert. Erst danach wird der Offset-Wert addiert.

- Wenn Sie einen absoluten Wert zu dem Gate Time-Wert addieren möchten, sollten Sie Rate auf "100%" belassen und nur Offset programmieren.
- Wenn Sie eine relative Änderung programmieren möchten, müssen Sie Offset auf "0" belassen und nur den Rate-Wert programmieren.

SONG EDIT JOBS 2

4. Crescendo

JUMP #610

Beschreibung: Hiermit wird der Anschlagswert der Noten in dem gewählten Bereich allmählich erhöht oder verringert.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2

(JUMP #606)

Wählen Sie : 04: Cresc

(JUMP #610)

Eingabe : Taktbereiche, deren Anschlagswert geändert werden soll. Programmieren Sie den Range-Wert.

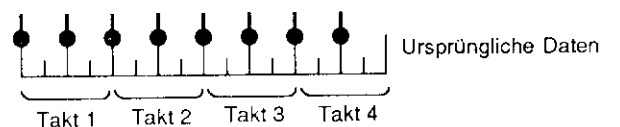
Wählen Sie : die Spur mit den Spurwahltasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

Anmerkung: Jedes Notenereignis hat eine Note-on Velocity, die dem Tongenerator sagt, wie hart eine Note angeschlagen wurde. Die Velocity-Werte liegen immer zwischen 1 und 127. Falls Sie die Velocity Sensitivity-Werte einer Voice auf "0" belassen haben, ist der Cresc-Parameter sinnlos.

Range: Der höchste Wert, der erst im letzten Takt erreicht wird. Hiermit erzielt man Crescendo- und Diminuendo-Effekte. Nachstehende Abbildung zeigt die Resultate der Range (Bereich) Einstellung.



| | | |
|-----------------------|---|---------------------|
| CRESCENDO | | [SONG01 Leroy] 610 |
| ----- Area ----- | | |
| Top Measure = 001 | | Last Measure = 010 |
| ----- Parameter ----- | | |
| Range | = | +50 |

- ① Top Measure (001...999): Der erste Takt, der editiert werden soll.
- ② Last Measure (001...999): Der letzte Takt, der editiert werden soll.
- ③ Range (-99...+99): Ab der ersten Note des Top Measure-Taktes wird der Anschlagswert allmählich so geändert, daß er bei der letzten Note des Last Measure-Taktes den eingestellten Wert erreicht.
Die Einstellung +1...+99 bewirkt ein Crescendo, während mit der Einstellung -1...-99 ein Diminuendo erzielt wird.

5. Transpose

JUMP #611

Beschreibung: Transponieren aller Noten des gewählten Bereiches um ein festes Intervall.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2

(JUMP #606)

Wählen Sie : 05:Transpose (JUMP #611)

Eingabe : Taktbereiche, deren Tonhöhe geändert werden soll. Programmieren Sie den Interval-Wert.

Wählen Sie : die Spur mit den Spurwahltasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

| TRANSPOSE | | [SONG01 Leroy] 611 |
|-----------------------|--------------------|---------------------|
| ----- Area ----- | | |
| Top Measure = 001 | Last Measure = 010 | |
| ----- Parameter ----- | | |
| Interval = + 0 | | |

① ③ ②

- ① Top Measure (001...999): Der erste Takt, der editiert werden soll.
- ② Last Measure (001...999): Der letzte Takt, der editiert werden soll.
- ③ Interval (-99...+99): Die Notennummer aller Noten wird um den programmierten Interval-Wert geändert. Mit positiven Werten (+1...+99) transponiert man den Part nach oben und mit negativen (-1...-99) nach unten. Die Noten sind von "1" (C-2) bis "127" (G8) durchnummeriert. Größere oder kleinere Werte sind nicht möglich, weshalb ein Part in manchen Fällen nur teilweise transponiert wird.

6. Thin Out

JUMP #612

Beschreibung: Mit dieser Funktion kann man ungefähr jeden zweiten Wert von stufenlosen Spielhilfen löschen. Diese Funktion erlaubt Ihnen somit, den Speicher von entbehrlichen Daten zu befreien.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2

(JUMP #606)

Wählen Sie : 06:ThinOut (JUMP #612)

Programmieren Sie : Taktbereiche, die editiert werden. Wählen Sie den Datentyp, der editiert werden soll.

Wählen Sie : die Spur mit den Spurwahltasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

| THIN OUT | | [SONG01 Leroy] 612 |
|-----------------------|--------------------|---------------------|
| ----- Area ----- | | |
| Top Measure = 001 | Last Measure = 008 | |
| ----- Parameter ----- | | |
| After Touch = on | | |
| Pitch Bend = off | | |
| Ctrl. Change = off | | |

① ③ ④ ②

- ② Last Measure (001...999): Der letzte Takt, der editiert werden soll.
- ③ After Touch (On, Off): Wenn Sie "On" gewählt haben, werden die Kanalfiertouchdaten halbiert. (Der SY99 versteht keine polyphonen Aftertouchdaten.)
- ④ Pitch Bend (On, Off): Wenn Sie "On" gewählt haben, werden die Pitch Bend-Daten halbiert.
- ⑤ Control Change (On, Off): Wenn Sie "On" gewählt haben, werden *alle* Daten der stufenlosen Spielhilfen halbiert. Ein- /Aus-Schalter (z.B. Sustain) sind hiervon nicht betroffen.

Hinweis: Sie können verschiedene Datentypen zugleich "ausmisten".

Wenn Sie eine Spielhilfe nur leicht bewegen, werden eine große Zahl nahezu identischer Werte generiert, die Sie nicht alle brauchen, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Ist der Speicher des Sequenzers beinahe voll, geben Sie sich mit dieser Funktion ein wenig mehr Spielraum. Wiederholtes Ausführen dieses Befehles führt irgendwann zu abrupten Wertänderungen, die in manchen Fällen aber durchaus brauchbar sind.

- ① Top Measure (001...999): Der erste Takt, der editiert werden soll.

SONG EDIT JOBS 2

7. Erase Event

JUMP #613

Beschreibung: Diese Funktion löscht alle Daten des gewählten Typs in dem eingestellten Bereich.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2

(JUMP #606)

Wählen Sie : 07:ErsEvt

(JUMP #613)

Programmieren Sie : Taktbereiche, die editiert werden, und den Datentyp, der gelöscht werden soll.

Wählen Sie : die Spur mit den Spurwahltasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

- ❶ Top Measure (001...999): Der erste Takt, der editiert werden soll.
- ❷ Last Measure (001...999): Der letzte Takt, der editiert werden soll.
- ❸ Parameter (After touch, Pitch Bend, Control Change, System Exclusive): Für Daten, die Sie löschen möchten, stellen Sie "On" ein.

Wenn Sie auf [ENTER] drücken, werden die Daten des gewählten Typs aus den angegebenen Takten entfernt.

| ERASE EVENT | | [SONG01 Leroy] 613 |
|-------------------------|---------------------|---------------------|
| ----- Area ----- | | |
| Top Measure = 001 | Last Measure = 008 | |
| ----- Parameter ----- | | |
| After Touch = on | Sys.Exclusive = off | |
| Pitch Bend = off | | |
| Ctrl.Change = off | | |

❶ ❸ ❷

SONG EDIT JOBS 2

8. Note Shift

JUMP #614

Beschreibung: Hiermit ändert man die Nummer einer bestimmten Note.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2

(JUMP #606)

Wählen Sie : 08:NtShift

(JUMP #614)

Programmieren Sie : Taktbereiche, die editiert werden, die ursprüngliche und die neue Notenummer.

Wählen Sie : die Spur mit den Spurwahltasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

- ❶ Top Measure (001...999): Der erste Takt, der editiert werden soll.
- ❷ Last Measure (001...999): Der letzte Takt, der editiert werden soll.
- ❸ Note (C-2...G8= 000...127): Die Nummer der Note, die transponiert werden soll.
- ❹ To (C-2...G8= 000...127): Der neue Nummernwert der Note.

Sobald Sie auf [ENTER] drücken, werden alle Noten mit der Note-Nummer zu dem To-Wert transponiert.

Anmerkung: Diese Funktion eignet sich besonders beim Einsatz einer externen Drummaschine, weil man mit ihr problemlos einen anderen Sound ansteuern kann, ohne den betreffenden Part noch einmal zu programmieren. In den meisten Fällen ist nämlich jeder Schlagzeugklang einer anderen Taste (und Notenummer) zugeordnet. So läßt sich z.B. sehr leicht ein anderer Snare-Klang auswählen. Siehe die Zuordnungstabelle Ihrer Drummaschine.

| NOTE SHIFT | | [SONG01 Leroy] 614 |
|-----------------------|---------------------|---------------------|
| ----- Area ----- | | |
| Top Measure = 001 | Last Measure = 009 | |
| ----- Parameter ----- | | |
| Note = D 1 (038) | To E 1 (043) | |

❶ ❸ ❹ ❷

9. Move Clock

JUMP #615

Beschreibung: Hiermit verschiebt man die Ereignisse einer Spur um einen eingestellten Clock-Wert.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2

(JUMP #606)

Wählen Sie : 09: MovCk (JUMP #615)

Programmieren Sie : Die Spur, die editiert wird, und Sie den neuen Clock-Wert.

Wählen Sie : die Spur mit den Spurwahltasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

- ❶ Area (001...999): Die Takte zwischen der Top Measure und der Last Measure werden zeitlich versetzt.
- ❷ Clock (-99...+99): Stellen Sie den Clock-Wert ein (1 Clock= 1/96 einer Viertelnote). Mit positiven Werten verzögert man den Einsatz des Parts, und mit negativen zieht man den Part vor.

Anmerkung: Die Move Clock-Funktion eignet sich besonders für Voices mit einer langsamen Attack. Streicher haben z.B. eine relativ träge Attack, was den Eindruck erweckt, als sei der Part unsauber, weil langsamer, gespielt, auch wenn die Note On Mitteilungen genau gleichzeitig sind. In solchen Fällen kann man mit dieser Funktion den bewußten Part (hier die Streicher) ein wenig vorziehen, so daß Sie ein bißchen früher einsetzen, als die anderen Voices, und das empfundene Timing verbessern.

| | | | |
|-----------------------|--|--------------------|-----|
| MOVE CLOCK | | [SONG01 Leroy] | 615 |
| ----- Area ----- | | | |
| Top Measure = 001 | | Last Measure = 012 | |
| ----- Parameter ----- | | | |
| Clock = + | | | |

❶ ❷

10. Copy Measure

JUMP #616

Beschreibung: Kopieren einer Reihe von Takten der angewählten Spur(en) zu einer anderen Stelle der jeweils gleichen Spur.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2

(JUMP #606)

Wählen Sie : 10: CpyMeas (JUMP #616)

Programmieren Sie : Die Nummer der Source-Takte, die kopiert werden, die Nummer des Destination-Taktes, wohin die Daten kopiert werden, und die Zahl der Kopien. Benutzen Sie die Speichertasten 1-15, um eine oder mehrere Bestimmungsspuren zu wählen. Die Speicher-LED 1-15 leuchten auf, um die gewählte(n) Spur(en) anzuzeigen.

Wählen Sie : die Spur(en) mit den Spurwahltasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

| | | | |
|-------------------------|--|--------------------|-----|
| COPY MEASURE | | [SONG01 Leroy] | 616 |
| ----- Source ----- | | | |
| Top Measure = 001 | | Last Measure = 008 | |
| ----- Destination ----- | | | |
| Top Measure = 001 | | | |
| ----- Parameter ----- | | | |
| Copy = 1 times | | | |

❶ ❷ ❸

- ❶ Source (001...999): Die Takte zwischen der Top Measure und der Last Measure werden kopiert.
- ❷ Destination (001...999): Hierher werden die gewählten Takte kopiert.
- ❸ Copy (1...99): Hier bestimmen Sie, wie oft die gewählten Takte kopiert werden.

Beispiel: Für die folgenden Spurendaten

| | | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Takte: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |

würde der Einsatz der Copy-Funktion mit den Einstellungen "Source=002...004", "Destination=006" und "Copy=1" folgenden Einfluß haben.

| | | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Takte: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | A | B | C | D | E | B | C | D | I |

└─ 1 mal ─┘

Wäre die Einstellung "Copy=2", sähen die Spurendaten so aus:

| | | | | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| Takte: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| | A | B | C | D | E | B | C | D | B | C | D |

└─ 1 mal ─┘ └─ 2 mal ─┘

SONG EDIT JOBS 2

11. Erase Measure

JUMP #617

Beschreibung: Löschen aller Daten der gewählten Takte. Die leeren Takte bleiben jedoch erhalten.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2

(JUMP #606)

Wählen Sie : 11:ErsMeas (JUMP #617)

Eingabe : Der Taktbereiche, die Sie löschen möchten.

Wählen Sie : die Spur mit den Spurwahltasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

① Area (001...999): Die Takte zwischen der Top Measure und der Last Measure werden gelöscht.

Beispiel: Für die folgenden Spurendaten

| | | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Takte: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |

würde der Einsatz der Erase Measure Funktion mit der Einstellung "Area=002...004" hiernach dargestellten Einfluß haben.

| | | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Takte: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | A | | | | E | F | G | H | I |

└─ Kein Klang ─┘

| | |
|-------------------|---------------------|
| ERASE MEASURE | [SONG01 Leroy] 617 |
| ----- Area ----- | |
| Top Measure = 001 | Last Measure = 004 |

①

SONG EDIT JOBS 2

12. Delete Measure

JUMP #618

Beschreibung: Löschen aller Daten der gewählten Takte von einer oder mehreren Spuren. Die leeren Takte werden ebenfalls gelöscht und die übrigen Takte vorgezogen.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2

(JUMP #606)

Wählen Sie : 12:DelMeas (JUMP #618)

Programmieren Sie : Die Taktbereiche, die Sie löschen möchten. Benutzen Sie die Tasten 1-15 um eine oder mehrere Spuren zu wählen. Die LED der entsprechenden Speicher leuchtet rot auf, um die gewählte(n) Spur(en) anzuzeigen.

Wählen Sie : die Spur(en) mit den Spurwahltasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

| | |
|-------------------|---------------------|
| DELETE MEASURE | [SONG01 Leroy] 618 |
| ----- Area ----- | |
| Top Measure = 001 | Last Measure = 004 |

①

SONG MODE

- ❶ Area (001...999): Die Takte zwischen der Top Measure und der Last Measure werden gelöscht.

Beispiel: Für die folgenden Spurendaten

| | | | | | | | | | |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Takte : | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I |

würde der Einsatz der Delete Measure Funktion mit der Einstellung "Area=002...004" folgenden Einfluß haben

| | | | | | | |
|---------|---|---|---|---|---|---|
| Takte : | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| | A | E | F | G | H | I |

SONG EDIT JOBS 2

13. Create Measure

- JUMP #619

Beschreibung: Einfügen leerer Takte der gewählten Taktart.
Die nachfolgenden Takte werden verschoben.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2
(JUMP #606)

Wählen Sie : 13:CreMeas (JUMP #619)

Programmieren Sie : Area und die Taktart. Benutzen Sie die Tasten 1-15, um eine oder mehrere Spuren zu wählen. Die LED der entsprechenden Speicher leuchtet rot auf, um die gewählten Spuren anzuzeigen.

Wählen Sie : die Spur(en) mit den Spurwahltasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Änderung durch [EXIT].

- ❶ Area (001...999): Zwischen der Top Measure und der Last Measure werden neue leere Takte eingefügt.
- ❷ Time (1-8/4, 1-16/8, 1-32/16): Geben Sie die Taktart für den Takt, den Sie einfügen möchten, an.

Beispiel: Für die folgenden Spurendaten

| | | | | | | | | | |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Takte : | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| Spur | A | B | C | D | E | F | G | H | I |

würde der Einsatz der Create Measure Funktion mit der Einstellung "Area=002...004" folgenden Einfluß haben:

| | | | | | | | | | | | | |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Takte : | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Spur | A | | | | B | C | D | E | F | G | H | I |

ERASE TRACK [SONG01 Leroy] 621

>>> Set tracks and Press ENTER <<<

SONG EDIT JOBS 2

14. Mix Track

JUMP #620

Beschreibung: Zusammenlegen der Daten bestimmter Takte zweier Spuren.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2
(JUMP #606)

Wählen Sie : 14:MixTrack (JUMP #620)

Programmieren Sie : Source Track und Takte, die Sie zur Destination-Spur kopieren möchten.
Anwahl der Destination- Spur.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

| | | | |
|-----------------------|--------------------|-----------------|-----|
| CREATE MEASURE | | [SONG01 Leroy] | 619 |
| ----- Area ----- | | | |
| Top Measure = 001 | Last Measure = 002 | | |
| ----- Parameter ----- | | | |
| Time = 4/4 | | | |

| | | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Takte: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| Spur 1 | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
| Spur 2 | a | b | c | d | e | f | g | h | i |

- ❶ Source (Track 01...15, Measure 001...999): Hier programmieren Sie die Nummer der Ausgangsspur und der Takte, die kopiert werden sollen.
- ❷ Destination (Track 01...15): Die Zielspur, deren Daten mit den neuen kombiniert werden.

Würde der Einsatz der Mix Track Funktion mit den Einstellungen "Source Track = 01", "Source Measures = 002...004" und "Destination Track = 02" die Daten folgendermaßen verändern.

| | | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| Spur 1 | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
| Spur 2 | a | b | c | d | e | f | g | h | i |

Beispiel: Für die folgenden Spurendaten

SONG EDIT JOBS 2

15. Erase Track

JUMP #621

Beschreibung: Löschen aller Daten der gewählten Spur(en).

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis 2

(JUMP #606)

Wählen Sie : 15:ErsTrck (JUMP #621)

Wählen Sie : die Spur(en) mit den Spurwahltasten 1-15.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne zu löschen durch [EXIT].

| | | | |
|-------------------------|--------------------|-----------------|-----|
| MIX TRACK | | [SONG01 Leroy] | 620 |
| ----- Source ----- | | | |
| Track = 01 | | | |
| Top Measure = 001 | Last Measure = 156 | | |
| ----- Destination ----- | | | |
| Track = 02 | | | |

In diesem Job gibt es keine Parameter. Die Spuren, die gelöscht werden sollen, wählt man mit den Memory Select-Tasten (1-16). Die Farbe der LED der gedrückten Tasten ändert sich zu Rot. Wenn Sie auf [ENTER] drücken, löschen Sie die Daten der angewählten Spur(en). Drücken Sie anschließend auf [ENTER].

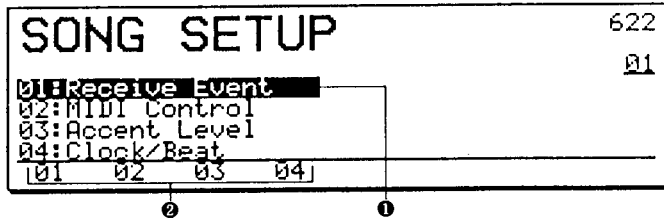
Song Setup Jobs

JUMP #622

Beschreibung: Die Song Setup-Parameter beziehen sich auf den gesamten Sequenzer.

Verfahren:

Ab : Song Play oder Song Record Mode
 Drücken Sie : [F5] (Stup) (JUMP #622)
 Wählen Sie : Einen Song Setup-Job



② Drücken Sie auf [F1]-[F4], um den entsprechenden Job zu wählen.

01: Receive Event: Um den Sequenzer zu schonen, können Sie verhindern, daß bestimmte Datentypen aufgezeichnet werden.

02: MIDI Control: Synchronisierung des Sequenzers (intern oder via MIDI).

03: Accent Level: Die Lautstärkewerte, die man mit den vier Funktionstasten [F1]-[F4] im Step-Betrieb programmieren kann.

04: Clock/Beat: Einstellen der Anzahl Clocks, die pro Schlag (Beat) angezeigt werden.

① Führen Sie den Cursor hierher, um einen Job wählen zu können.

SONG SETUP JOBS

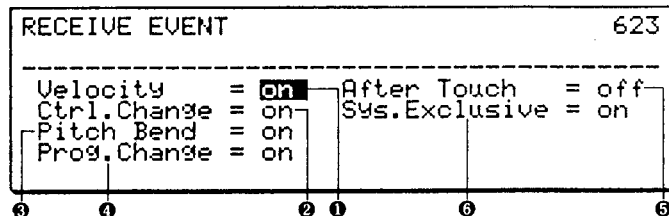
1. Receive Event

JUMP #623

Beschreibung: Es brauchen nicht unbedingt alle Datentypen aufgezeichnet zu werden.

Verfahren:

Ab : Song Setup Job-Verzeichnis (JUMP #622)
 Wählen Sie : 01:Receive Event (JUMP #623)
 Eingabe : Receive on/off für jeden Effektyp.
 Verlassen : des Song Setup-Verzeichnisses durch [EXIT]



③ Pitch Bend (On, Off): Ein- oder Ausschalten des Empfangs von Pitch Bend-Daten.

④ Program Change (On, Off): Ein- oder Ausschalten des Empfangs von Programmwechsel-Befehlen.

⑤ After Touch (On, Off): Ein- oder Ausschalten des Empfangs von Aftertouch-Daten.

⑥ System Exclusive (On, Off): Ein- oder Ausschalten des Empfangs von Exklusivdaten. Der Sequenzer des SY99 kann Systemexklusivmeldungen länger als 32 Byte nicht aufnehmen.

Anmerkung: Um den Speicher zu schonen, sollten Sie den Sequenzer nur mit solchen Daten füttern, die er hinterher wiedergeben soll. Wenn Sie z.B. den Aftertouch Sens-Wert einer Voice auf "0" gestellt haben, tun Sie gut daran, das Aftertouch hier auf "Off" zu stellen, da diese Daten sowieso nicht ausgewertet werden.

① Velocity (On, Off): Ein- oder Ausschalten des Empfangs von Velocity-Daten. Wenn Sie "Off" wählen, werden alle Noten mit dem Wert 64 aufgezeichnet, ganz gleich wie hart Sie anschlagen.

② Control Change (On, Off): Ein- oder Ausschalten des Empfangs von Steuerelement-Daten.

SONG SETUP JOBS

2. MIDI Control

JUMP #624

Beschreibung: Synchronisierung des SY99 (intern oder MIDI).

Verfahren:

Ab : Song Setup Job-Verzeichnis
(JUMP #622)

Wählen Sie : 02:MIDI Control (JUMP #624)

Eingabe : MIDI Control "On" oder "Off"

Verlassen : des Song Setup-Verzeichnisses durch
[EXIT]

| | |
|--------------------------|-----|
| MIDI CONTROL | 624 |
| ----- | |
| MIDI Control = on | |

①

- ① MIDI Control (On, Off): In den meisten Fällen werden Sie sich wohl für "Off" entscheiden, damit der Sequenzer selbst das Tempo angibt.

Wenn Sie einen äußeren Sequenzer verwenden wollen, schließen Sie ihn an MIDI IN des SY99 an, und stellen Sie MIDI Control auf "on". Der Sequenzer des SY99 wird dann mit den MIDI Signalen (Start, Continue, Stop, Song Position Pointer und Song Select Messages) des externen Geräts gesteuert. Das Tempo wird mit dem ebenfalls externen MIDI Clock vorgegeben.

Anmerkung: Wenn Sie "On" wählen, wartet der Sequenzer des SY99, bis er Synchronisationssignale empfängt. Daher sollten Sie "On" nur wählen, wenn es wirklich notwendig ist.

SONG SETUP JOBS

3. Accent Level

JUMP #625

Beschreibung: Der Accent-Wert für die Tasten [F1]-[F4], mit denen man im Step-Betrieb (Song Record Mode) Akzente setzen kann.

Verfahren:

Ab : Song Setup Job-Verzeichnis
(JUMP #622)

Wählen Sie : 03:Accent Level (JUMP #625)

Eingabe : Akzentpegel der vier Funktionstasten.

Verlassen : des Song Setup-Verzeichnisses durch
[EXIT]

| | |
|---------------------|-----|
| ACCENT LEVEL | 625 |
| ----- | |
| Accent1 = 24 | |
| Accent2 = 56 | |
| Accent3 = 88 | |
| Accent4 = 120 | |

①

- ① Accent 1-4 (1...127): Der Akzentpegel für die vier Funktionstasten ([F1]-[F4]), die Sie drücken müssen, um den Pegel im Step-Betrieb zu programmieren.

SONG SETUP JOBS

4. Clock/Beat

JUMP #626

Beschreibung: Die Zahl der Clocks pro Schlag, die beim Editieren angezeigt wird.

Verfahren:

Ab : Song Setup Job-Verzeichnis
(JUMP #622)

Wählen Sie : 04:Clock/Beat (JUMP #626)

| | |
|------------------------|-----|
| CLOCK/BEAT | 626 |
| ----- | |
| Quantize = 1/96 | |

①

- ① Quantize (1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64, 1/96): Hier legen Sie die Unterteilungen der angezeigten Schläge (Beats) fest.

Diese Funktion soll Ihnen lediglich beim Editieren helfen. Sie beeinflusst die Taktart in keiner Weise.

Transmit Channel

JUMP #627

Beschreibung: Anwahl des MIDI-Kanals auf dem der Sequenzer des SY99 seine Daten überträgt.

Verfahren:

Ab : Song Play Mode

Drücken Sie : [F6] (T-Ch) (JUMP #627)

Wählen Sie : Den MIDI-Übertragungskanal für jede Spur

Verlassen und in den Song Play Mode zurückkehren :
[EXIT]

| TRANSMIT CHANNEL | | | | 627 | | | |
|------------------|---|--------|---|--------|----|--------|----|
| Tr.01= | 1 | Tr.05= | 5 | Tr.09= | 9 | Tr.13= | 13 |
| Tr.02= | 2 | Tr.06= | 6 | Tr.10= | 10 | Tr.14= | 14 |
| Tr.03= | 3 | Tr.07= | 7 | Tr.11= | 11 | Tr.15= | 15 |
| Tr.04= | 4 | Tr.08= | 8 | Tr.12= | 12 | Tr.16= | 16 |

①

- ① Tracks 1-16 (1...16): Stellen Sie die Nummer des Kanals ein, auf dem die Sequenzerspur ihre Daten senden sollen. Diese Daten liegen an MIDI OUT an.

Song Name

JUMP #628

Beschreibung: Sie können einem Song im Sequenzerspeicher des SY99 einen 8-Buchstaben Namen geben, der dann anschließend im Song Play und Song Edit Mode jedesmal angegeben wird.

Verfahren:

Ab : Song Play oder Song Record Mode

Drücken Sie : [F7] (Name) (JUMP #628)

Eingabe : Name des Songs

Verlassen : dieser Anzeigeseite durch [EXIT]

- ❶ Schreiben Sie den Namen des Songs (8 Zeichen).
- ❷ Um den alten Namen zu löschen, drücken Sie auf [F1] (Clr). Wenn Sie Großbuchstaben schreiben möchten, drücken Sie auf [F2] (Uppr) und für Kleinbuchstaben auf [F3] (Lowr).

Anmerkung: Zur Eingabe von Buchstaben, siehe Seite 30.

| | | | | | | | | | |
|--|------|------|---|--|--|--|--|-----|--|
| SONG NAME | | | | | | | | 628 | |
| ----- | | | | | | | | | |
| <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="text-align: center;">[Leroy]</div> | | | | | | | | | |
| ----- | | | | | | | | | |
| Clr | Uppr | Lowr | | | | | | | |
| ❷ | ❸ | ❹ | ❶ | | | | | | |

Song Directory

JUMP #629

Beschreibung: Diese Funktion gibt Ihnen einen Überblick über die Songs, die zur Zeit im Sequenzerspeicher des SY99 abgelegt sind, und läßt Sie einen dieser Songs direkt anwählen.

Verfahren:

Ab : Song Play Mode

Wählen Sie : [F8] (Dir) (JUMP #629)

Eingabe : Den gewünschten Song

Verlassen und in den Song Play Mode zurückkehren :
[EXIT]

- ❶ Alle Songnamen erscheinen in diesem Verzeichnis. Es gibt drei Wege, einen Song aus dem Angebot zu wählen: Sie können die Nummer mit den Zehnertasten eintippen, die entsprechende Funktionswahltaste ([F1] – [F8] oder [SHIFT] + [F1], [F2]) drücken, oder den Cursor auf den gewünschten Song führen und [ENTER] drücken. (Wenn Sie den Cursor mit den [INC]/[DEC] Tasten, dem Datenschieber oder dem Datenrad wählen, brauchen Sie nicht auf [ENTER] zu drücken.)
- ❷ Mit [F1] bis [F8] wählen Sie den jeweiligen Song 1-8. Song 9 und 10 wählen Sie mit [F1] und [F2] in Verbindung mit [SHIFT].

| | | | | | | | | | | |
|----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| SONG DIRECTORY | | | | | | | | | | 629 |
| 01: Leroy | | | | | | | | | | 01 |
| 02: Fragment | | | | | | | | | | |
| 03: ----- | | | | | | | | | | |
| 04: ----- | | | | | | | | | | |
| 05: ----- | | | | | | | | | | |
| 06: ----- | | | | | | | | | | |
| 07: ----- | | | | | | | | | | |
| 08: ----- | | | | | | | | | | |
| 09: ----- | | | | | | | | | | |
| 10: ----- | | | | | | | | | | |
| 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | |

❶

❷

PATTERN MODE

Der Pattern Mode ermöglicht Ihnen, Pattern von einem bis zu 32 Takten aufzunehmen und abzuspielen. Diese Pattern können auf verschiedene Weisen editiert werden. Ein verschiedenes Pattern kann in jeden Part der 16. Spur (der Pattern Spur) eingegeben werden, um häufig wiederkehrende Rythm Pattern zu spielen.

| Inhalt dieses Abschnitts | Seite |
|---------------------------------|--------------|
| Pattern Play | 236 |
| Pattern Record | 237 |
| Pattern Edit | 241 |
| Pattern Edit Jobs | 242 |
| Pattern Setup Jobs | 245 |
| Transmit Channel | 246 |
| Clear Pattern | 247 |

PATTERN MODE

Im Pattern Mode kann man Pattern aufnehmen und abspielen. Sie dürfen maximal 32 Takte enthalten. Mit den Editierfunktionen des Song Modes kann man diese Pattern der Spur 16 (der "Pattern-Spur") zuordnen. Man darf ein Pattern mehreren Parts der Pattern-Spur zuordnen und braucht es also nur einmal zu programmieren. Das kommt dem Sequenzerspeicher sehr zugute.

Pattern eignen sich vor allem für Schlagzeugparts, weshalb Spur 16 auch "Drum-Spur" genannt wird. Siehe nachstehende Abbildung.

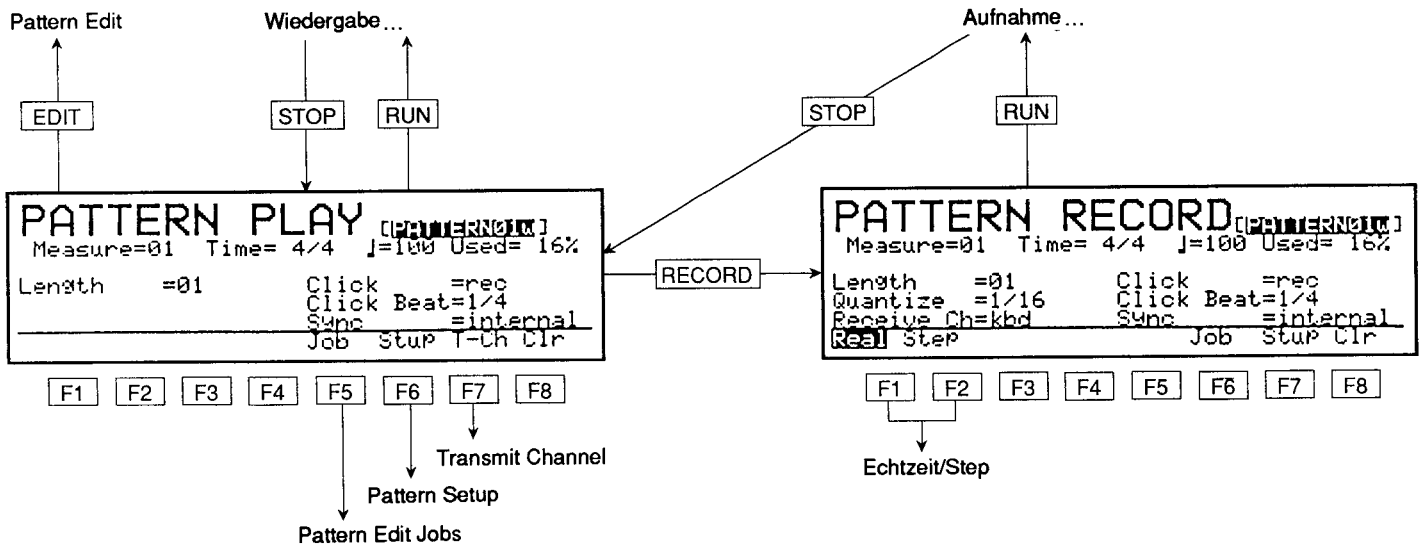
Da man den Übertragungskanal der Sequenzerspuren frei wählen kann, müssen Sie dafür sorgen, daß die Drum-Voice des Multi auf den richtigen Empfangskanal eingestellt ist.

Patterndaten können auf dem SY99 zwar im Voice Mode aufgenommen werden, werden aber bei der Wiedergabe im Voice Mode nicht gespielt, wenn Sie vergessen, den Empfangskanal der Voice auf den Übertragungskanal der Patternspur (üblicherweise Spur 16) oder auf "omn" (Wiedergabe der Daten aller Kanäle) einzustellen. Ausführlicheres zur Einstellung der Empfangskanäle einer Voice finden Sie auf Seite 258.

| SEQUENZER | | | | | | | MULTI | | | |
|--------------|-------|---|-------|-------|---|-------|-------|-------|---------|---------|
| Spur | | | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | → | ch.1 | I – C24 | LoBrass |
| 2 | | | | | | | → | ch.2 | I – B02 | Strings |
| | | | | | | | → | ... | ... | |
| 15 | | | | | | | → | ch.15 | | |
| (Part) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | | |
| 16 (Pattern) | PTN04 | : | PTN09 | PTN98 | : | PTN22 | → | ch.16 | I – D16 | DrumKit |

Wie man die Parts organisiert, erfahren Sie unter *Song Edit, Chain Pattern*, Seite 212.

Aufbau des Pattern Play und Pattern Edit Modes



Pattern Edit Job-Verzeichnis

| PATTERN EDIT JOB | | 700 |
|----------------------|----|-------|
| | | 01 |
| 01:Copy Pattern | | |
| 02:Get Pattern | | |
| 03:Put Pattern | | |
| 04:Put Chain Pattern | | |
| 01 | 02 | 03 04 |

- 01:Copy Pattern
- 02:Get Pattern
- 03:Put Pattern
- 04:Put Chain Pattern

Pattern löschen

| CLEAR PATTERN | | 711 |
|---------------------|-----|-----|
| ----- | | |
| Pattern = 010 | | |
| >>> Press ENTER <<< | | |
| One | All | |

Pattern Setup Job-Verzeichnis

| PATTERN SETUP | | 705 |
|------------------|----|-------|
| | | 01 |
| 01:Receive Event | | |
| 02:MIDI Control | | |
| 03:Accent Level | | |
| 04:Clock/Beat | | |
| 01 | 02 | 03 04 |

- 01:Receive Event
- 02:MIDI Control
- 03:Accent Level
- 04:Clock/Beat

Pattern Play

Beschreibung: Im Pattern Play Mode wählt man die Pattern (01- 99) und spielt sie ab. Darüberhinaus kann man hier die Click- und Sync-Funktion programmieren.

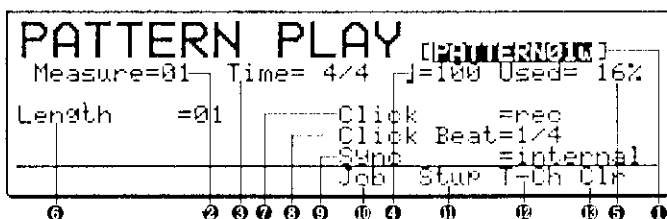
Verfahren:

Drücken Sie : [PATTERN], um den Pattern Play Mode aufzurufen. Die Diode dieser Taste leuchtet nun rot.

Wählen Sie : Das Pattern, das wiedergegeben werden soll.

Wiedergabe : Drücken Sie auf [RUN].

Stoppen : der Wiedergabe durch [STOP].



- ❶ Pattern (01...99): Hier wählen Sie ein Pattern.
- ❷ Measure (001...32): Anwahl des Taktes, in dem die Wiedergabe beginnen soll. Führen Sie den Cursor hierher, und wählen Sie den Takt oder drücken Sie eine der folgenden Sequenzertasten: [|<], [<<], [LOCATE] oder [>>].
- ❸ Time (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Hier wird die Taktart angezeigt, die Sie im Pattern Record Mode programmiert haben. Sie können den Wert hier nicht ändern.
- ❹ ♩ (30...250): Das Tempo in Vierteln pro Minute.
- ❺ Used (0...100%): Der bereits in Anspruch genommene Speicherraum.
- ❻ Length (1...32): Die Länge des Pattern (Anzahl Takte).
- ❼ Click (off, rec, rec/play, always): Hier programmiert man, wann das Metronom zu hören ist.
 - off : Das Metronom ist ausgeschaltet.
 - rec : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme.
 - rec/play : Das Metronom funktioniert während der Aufnahme und der Wiedergabe.
 - always : Das Metronom funktioniert immer.

- ❽ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Die Auflösung des Metronoms (click).
- ❾ Sync (internal, MIDI): Hier bestimmt man, welches Gerät das Tempo angibt. In den meisten Fällen wird man wohl "internal" wählen, damit der SY99 selbst das Tempo vorgibt.
Wenn Sie aber einen externen Sequenzer (oder eine Drummaschine) verwenden und den SY99 damit synchronisieren möchten, sollten Sie hier "MIDI" wählen. In diesem Fall wartet der Sequenzer, bis er Synchronisationssignale empfängt.
- ❿ Drücken Sie auf [F5] (Job), um das Pattern Edit Job-Verzeichnis einzusehen. Siehe dazu den Abschnitt *Pattern Edit Jobs*.
- ⓫ Drücken Sie auf [F6] (Setup), um das Pattern Setup Job-Verzeichnis einzusehen. Siehe dazu den Abschnitt *Pattern Setup Job-Verzeichnis*.
- ⓬ Drücken Sie auf [F7] (T-Ch), um die Einstellungen der Übertragungskanäle der Spuren 1 bis 16 einzusehen und zu editieren. Siehe dazu den Abschnitt *Transmit Channel*.
- ⓭ Drücken Sie auf [F8] (Clr), um ein oder alle Pattern zu löschen. Siehe dazu den Abschnitt *Clear Pattern*.

Starten und Stoppen der Wiedergabe: Sobald Sie auf [RUN] drücken, beginnt die Wiedergabe an der mit Measure gewählten Stelle. Drücken Sie auf [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen.

Während der Wiedergabe: Kann man ein anderes Pattern wählen, das Tempo sowie die Click- und Click Beat-Einstellung ändern.

Pattern, die keine Daten enthalten, können nicht abgespielt werden. Wenn Sie während der Wiedergabe eines Pattern ein anderes aufrufen, wird es abgespielt, sobald das vorliegende Pattern vollständig wiedergegeben worden ist.

Pattern Edit: Wenn Sie im Pattern Play Mode die Taste [EDIT] drücken, wechseln Sie in den Edit Mode. Siehe den Abschnitt *Pattern Edit Mode*, Seite 241.

Pattern Record

Beschreibung: Hier treffen Sie alle Vorbereitungen für die Aufnahme eines Pattern. Aufnahmebetrieb und -mode, Taktart, Länge und andere Einstellungen (Click, Sync).

Verfahren:

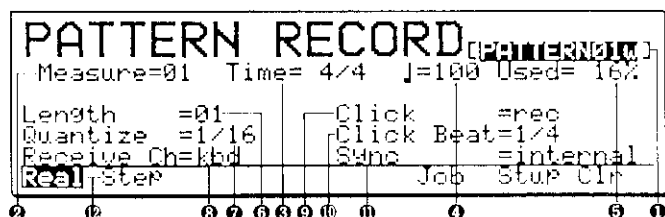
Ab : Pattern Play Mode

Drücken Sie : auf [RECORD] (LED leuchtet).

Einstellen : Aufnahmebetrieb

Aufnahmebeginn : Drücken Sie auf [RUN].

Aufnahmeende : Drücken Sie auf [STOP].



- ① Pattern (01...99): Wählen Sie das Pattern, das Sie programmieren möchten.
- ② Measure (01...32): Anwahl des Taktes, von wo ab das Pattern wiedergegeben werden soll. Den Takt wählt man, indem man den Cursor hierherführt und die Nummer einstellt oder indem man eine der Sequencer-Tasten ([|<], [<<], [LOCATE] oder [>>]) drückt.
- ③ Time (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Die Taktart, die Sie für die Aufnahme eingestellt haben. (Die Taktart kann nur für Pattern programmiert werden, die noch keine Daten enthalten.)
- ④ J (30...250): Das Tempo in Viertelnoten pro Minute.
- ⑤ Used (0...100%): Der bereits beanspruchte Speicherraum.
- ⑥ Length (1...32): Die Länge des Pattern. Diesen Wert kann man nur für Pattern programmieren, die noch keine Daten enthalten.
- ⑦ Quantize (off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2): Die Korrekturfunktion. Wenn Sie off wählen, wird das Timing der aufgezeichneten Noten nicht berichtigt. Alle anderen Werte (1/2...1/32) beziehen sich auf den kleinst möglichen Notenwert, der aufgezeichnet werden kann (wenn Sie 1/2 wählen, wandelt der Sequencer z.B. alle Viertel in halbe Noten um).

- ⑧ Receive Channel (1-16, Omni, Kbd): Der MIDI-Empfangskanal, auf dem die Daten empfangen werden. Normalerweise werden Sie wohl "Kbd" wählen, damit Sie die Pattern mit den Tasten des Manuals programmieren können.

Wenn Sie "1-16" wählen, werden nur die Daten aufgezeichnet, die auf dem eingestellten Kanal eingehen und an MIDI IN anliegen.

Soll der SY99 die Daten eines externen Gerätes gleich welchen Kanals aufzeichnen, wählen Sie "Omni".

- ⑨ Click (off, rec, rec/play, always): Hier programmiert man, wann das Metronom zu hören ist.

off : Das Metronom ist ausgeschaltet.

rec : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme.

rec/play : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme und der Wiedergabe.

always : Das Metronom funktioniert immer.

- ⑩ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Die Auflösung des Metronoms (click).

- ⑪ Sync (internal, MIDI): Hier bestimmt man, welches Gerät das Tempo angibt. In den meisten Fällen wird man wohl "internal" wählen, damit der SY99 selbst das Tempo vorgibt.

Wenn Sie aber einen externen Sequencer verwenden und den SY99 damit synchronisieren möchten, sollten Sie hier "MIDI" wählen. In diesem Fall wartet der SY99, bis er Synchronisationssignale empfängt.

- ⑫ Recording Mode (Real, Step): Drücken Sie auf [F1] oder [F2], um eine der beiden verfügbaren Aufnahmearten anzuwählen.

[F1] Realtime: Die Noten müssen mit dem richtigen Timing eingespielt werden.

[F2] Step: Es werden nur Noten des gewählten Wertes aufgezeichnet, die nicht mit dem korrekten Timing gespielt zu werden brauchen.

PATTERN MODE

Aufnahme:

1. Wählen Sie das Pattern, das Sie programmieren möchten.
2. Programmieren Sie die Time- und Length-Werte, sofern das Pattern noch keine Daten enthält (sonst löschen Sie es erst).
3. Stellen Sie die Tempo-, Quantize-, Receive Channel-Click-, Click Beat- und Sync-Werte ein.
4. Wählen Sie den Aufnahmebetrieb (Realtime oder Step) ([F1] oder [F2]).
5. Drücken Sie auf [RUN], um die Aufnahme zu starten. Die Aufnahme-Anzeige richtet sich nach dem gewählten Aufnahmebetrieb (siehe 2.). Nähere Einzelheiten entnehmen Sie bitte den Abschnitten *Aufzeichnung in Realtime* und *Programmieren im Step-Betrieb*.

6. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie auf [STOP], um die Aufnahme anzuhalten und zum Pattern Play Mode zurückzugehen.

Pattern Edit: Im Pattern Record Mode kann man jederzeit auf [EDIT] drücken, um den Edit Mode anzuwählen (siehe *Pattern Edit Mode*).

PATTERN RECORD

Aufzeichnung in Realtime

Beschreibung: In diesem Betrieb müssen die Noten mit dem richtigen Timing aufgezeichnet werden. Neu aufgezeichnete Noten werden zu den bereits bestehenden hinzugefügt.

Verfahren:

Ab : Der Pattern Record-Anzeige

Drücken Sie : Auf [F1] (Real).

Aufnahmebeginn : Drücken Sie auf [RUN]. Die LED dieser Taste leuchtet.

Aufnahmeende : Drücken Sie auf [STOP], um zum Pattern Play Mode zurückzugehen.

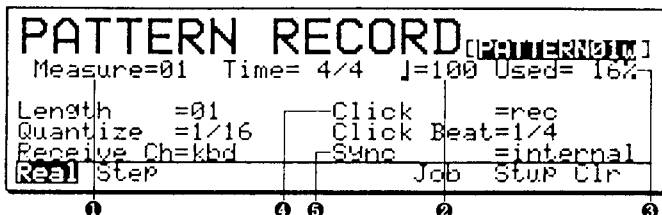
- 5 Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Die Auflösung des Metronoms (click).


Anmerkung: Während der Aufnahme kann man die Tempo, Click- und Click Beat-Werte ändern. Die übrigen Parameter können nur in der Pattern Record-Anzeige geändert werden.

Im Gegensatz zum Song Record Mode kann man hier nicht wählen, ob neue Daten die alten löschen oder nicht (Overdub bzw. Replace). Im Pattern-Betrieb gibt es nämlich nur die Overdub-Funktion, d.h. daß neue Daten zu den alten hinzugefügt werden.

Im Realtime-Betrieb wird das Pattern so lange wiederholt, bis Sie auf [STOP] drücken.

Löschen: Während der Echtzeitaufnahme können Sie jede beliebige Note aus dem Pattern löschen, indem Sie [SHIFT] drücken und gleichzeitig die Taste oder unerwünschte Note anschlagen. Spielen Sie den Bereich ab, aus dessen Pattern Sie die Note löschen möchten.



- 1 Measure (01...32): Während der Aufnahme wird jeweils die Nummer des Taktes angezeigt, in dem Sie sich gerade befinden.
- 2  (30...250): Führen Sie den Cursor hierher, um das Tempo zu ändern.
- 3 Used (0...100%): Der bereits beanspruchte Speicherraum.
- 4 Click (off, rec, rec/play, always): Hier programmiert man, wann das Metronom zu hören ist.
 - off : Das Metronom ist ausgeschaltet.
 - rec : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme.
 - rec/play : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme und der Wiedergabe.
 - always : Das Metronom funktioniert immer.

Wichtig: Patterndaten können auf dem SY99 zwar im Voice Mode aufgenommen werden, werden aber bei der Wiedergabe im Voice Mode nicht gespielt, wenn Sie vergessen, den Empfangskanal der Voice auf den Übertragungskanal der Patternspur (üblicherweise Spur 16) oder auf "omn" (Wiedergabe der Daten aller Kanäle) einzustellen. Ausführlicheres zur Einstellung der Empfangskanäle einer Voice finden Sie auf Seite 258.

PATTERN RECORD

Programmieren im Step-Betrieb

Beschreibung: Hier werden die Noten mit den zuvor eingestellten Werten programmiert. Das Timing ist dabei unerheblich. Auch hier löschen neue Daten die alten mitnichten.

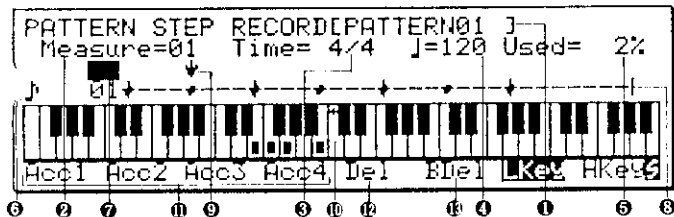
Verfahren:

Ab : Der Pattern Record-Anzeige

Drücken Sie : Auf [F2] (Step)

Aufnahmebeginn : Drücken Sie auf [RUN]. Die LED dieser Taste leuchtet grün auf.

Aufnahmeende : Drücken Sie auf [STOP], um zum Song Play Mode zurückzukehren.



- ❶ Pattern (01...99): Anwahl des Pattern, das Sie mit Daten versehen möchten.
- ❷ Measure (01...32): Führen Sie den Cursor hierher, und wählen Sie den Takt, den Sie programmieren möchten.
- ❸ Time (0-1/4-08/4, 01/8-16/8, 01/16-32/16): Die Taktart wird nur angezeigt. Sie kann nicht geändert werden.
- ❹ ♩ : Das Tempo wird zwar angezeigt, aber es bezieht sich nicht auf die Aufzeichnung im Step-Betrieb.
- ❺ Used (0...100%): Der bereits beanspruchte Speicherraum.
- ❻ Hier wird der gegenwärtig programmierbare Notenwert angezeigt. Sie können ihn aber ändern, indem Sie auf eine der Zifferntasten drücken (siehe den aufgedruckten Notenwert). Man könnte den Cursor aber auch hierher führen und einen anderen Wert einstellen. In den meisten Fällen wird der Notenwert mit Hilfe des entsprechenden Notensymbols angezeigt (Viertel, Achtel usw.). Ist das technisch nicht realisierbar, wird der Notenwert in Clock (1/384 Noten) angezeigt.
- ❼ Wenn sich der Cursor hier befindet, können Sie zu jeder beliebigen Stelle gehen. Falls der Takt länger ist als 4/4 (z.B. 10/8), wird eine Zahl angezeigt, die sich auf den Teil des Taktes bezieht, der gerade im Display zu sehen ist.
- ❽ Dieser Strich vertritt einen Takt, die senkrechten Unterteilungen zeigen die Schläge (Beats) an. Die Punkte bedeuten, daß sich an der Stelle Daten befinden.

- ❾ Jedesmal, wenn Sie den Cursor zu einer anderen Stelle führen, zeigt ein nach unten gerichteter Pfeil die Zweiunddreißigstel-Position an, die programmiert werden kann.
- ❿ Falls die angezeigte Zweiunddreißigstel-Position Daten enthält, werden die Noten in diesem Gebiet auf dem Keyboard-Diagramm angezeigt.
- ⓫ Mit den Tasten [F1]-[F4] wählen Sie einen Akzentwert. Alle Noten, die Sie danach programmieren, werden dann mit dem gewählten Akzent versehen. Wie man die Akzentwerte der Tasten [F1]-[F4] ändert, erfahren Sie unter *Pattern Setup Job 03. Accent Level*.
- ⓬ Wenn Sie alle Daten löschen möchten, die von dem Cursor angezeigt werden (Zweiunddreißigstel-Position), drücken Sie auf [F5] (Del). Der Cursor bleibt danach an derselben Stelle.
- ⓭ Man kann aber auch die Daten unmittelbar vor der angezeigten Position löschen, indem man auf [F6] (BDel) drückt. In diesem Fall geht der Cursor eine Zweiunddreißigstel-Position zurück.

Notendauer: Drücken Sie auf [SHIFT] und [F1]-[F3], um die tatsächliche Notenlänge zu bestimmen. Wünschen Sie normale Noten (80%), drücken Sie auf [F1] (Norm). Stakkato-Noten (50%) programmiert man, indem man auf [F2] (Stac) drückt und gebundene Noten (99%) mit [F3] (Slur).

Zehnertastenfeld:

- Notenwert (Zehnertastenfeld, 1-8): Mit den Zifferntasten 1-8 wählt man den Notenwert, der jeweils oberhalb der Taste aufgeführt ist. Man kann ganze Noten (11) bis hin zu Achteltriolen (18) programmieren. Hiermit bestimmt man auch die Einheit, um die der Cursor nach der Eingabe einer Note jeweils vorrückt.
- Punkt (Taste "9"): Wenn man auf diese Taste drückt, erhöht man den Notenwert um 50%.
- Haltebogen (Taste "-"): Die Länge einer zuvor eingegebenen Note erhöht man mit der [-]-Taste. Hierdurch wird noch einmal derselbe Wert zu dem Notenwert addiert, und der Cursor rückt dementsprechend vor.
- Pause (Taste "0"): Programmieren von Pausen.

PATTERN MODE

Aufnahme:

- **Noteneingabe:** Jedesmal, wenn Sie eine Manualtaste drücken und wieder freigeben, wird die entsprechende Note aufgezeichnet. Außerdem rückt der Cursor um die gewählte Einheit vor. Eine oder mehrere Noten werden erst aufgezeichnet, wenn Sie alle Tasten loslassen. Mit hin könnten Sie mehrere Klänge für dieselbe Position eingeben, indem Sie die erste Taste gedrückt halten und danach alle anderen Noten programmieren.
- Wenn sich der Cursor bei ⑦ befindet, können Sie ihn auch mit den Tasten [◀] und [▶] führen und an jeder beliebigen Stelle neue Noten programmieren. Alle Notendaten werden jeweils auf dem Keyboard-Diagramm angezeigt und wiedergegeben, sobald Sie sie mit dem Cursor anwählen.
- Haben Sie alle Noten eingegeben, drücken Sie auf [STOP], um wieder in den Pattern Play zu wechseln. Drücken Sie auf [RUN], und hören Sie sich den programmierten Part an.

Pattern Edit

Beschreibung: Im Pattern Edit Mode kann ein Pattern ereignisweise editiert werden.

Verfahren:

Ab : Pattern Play oder Pattern Record Mode

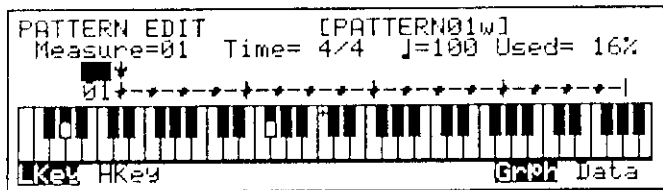
Drücken Sie : [EDIT]

Wählen Sie : "Grph" oder "Data"

Verlassen : des Edit Modes und Rückkehr zum Pattern Play Mode durch [EXIT]

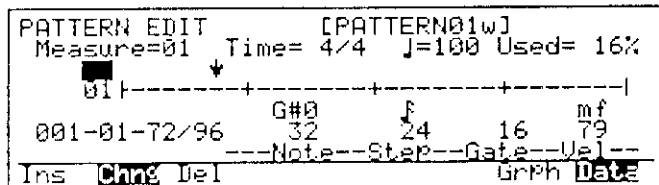
Es gibt zwei Pattern Edit-Anzeigen: Graphic und Data.

Pattern Graph Editing: Sie können eine Editiergrafik aufrufen. Drücken Sie auf [F7] (Grph). Diese Grafik besteht aus einer waagerechten Linie, auf der die Punkte die Noten des Taktes anzeigen. In dem Keyboard-Diagramm erscheinen die Noten des vorliegenden Zweiunddreißigstel-Ausschnittes.



Zwischen der Editiergraphik von Pattern und Songs besteht im Grunde kein Unterschied. Nur erscheint im Display statt eines Songnamen eine Patternnummer, und die höchste Taktnummer ist jetzt nicht mehr 999, sondern 32. Nähere Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt *Song Edit (Data Insert)* auf Seite 210 oder dem Abschnitt *Song Edit (Data Change)* auf Seite 208.

Editieren der Pattern-Daten: Wenn Sie die Daten lieber mit Hilfe einer Datenanzeige editieren, drücken Sie auf [F8] (Data). Im Display werden der Datentyp und der numerische Wert aller Ereignisse ("Events") angezeigt. Im Data-Betrieb gibt es zwei Mode: Graph Mode und Data Mode. Im Data Mode können Sie entweder Daten einfügen (Insert) oder ändern (Change). Bei der Auswahl dieses Betriebes wird automatisch Change eingestellt.



Zwischen dem Editieren von Patterndaten und Songdaten besteht kaum ein Unterschied. Im Display erscheint statt eines Songnamen eine Patternnummer, und die höchste Taktnummer ist jetzt nicht mehr 999, sondern 32. Nähere Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt *Song Edit (Data Insert)* auf Seite 210 oder dem Abschnitt *Song Edit (Data Change)* auf Seite 209.

Pattern Edit Jobs

JUMP #700

Beschreibung: Im Pattern Edit Job-Verzeichnis finden Sie verschiedene Funktionen, mit denen Sie die Daten der Pattern editieren oder kopieren können.

Verfahren:

Ab : Pattern Play oder Pattern Record Mode
Drücken Sie : [F5] (Job)



- ❶ Führen Sie den Cursor hierher und drücken Sie auf [ENTER], um den angezeigten Job zu wählen.
- ❷ Wenn Sie auf [F1]-[F4] drücken, wählen Sie Job 1-4.

- 01: Copy Pattern: Kopieren eines Pattern
02: Get Pattern: Kopieren bestimmter Takte einer Spur zu einem Pattern.
03: Put Pattern: Kopieren der Daten eines Pattern zu bestimmten Takten einer Spur.
04: Put Chain Pattern: Kopieren der Patterndaten aller Parts zu einer bestimmten Spur (1 – 15)

PATTERN EDIT JOBS

1. Copy Pattern

JUMP #701

Beschreibung: Kopieren eines Pattern in einen anderen Pattern- Speicher.

Verfahren:

Ab : Pattern Edit Job-Verzeichnis
(JUMP #700)

Wählen Sie : 01:Copy Pattern (JUMP #701)

Eingabe : Der Nummer des Source-Pattern, das kopiert wird und des Destination-Pattern, wohin die Daten kopiert werden.

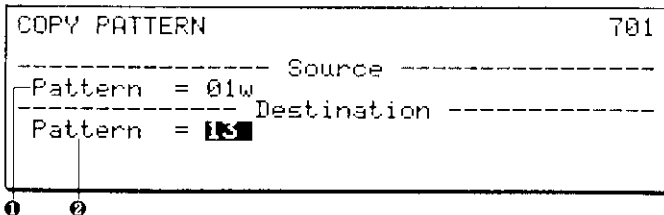
Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Kopie durch [EXIT].

- ❶ Source Pattern (01...99): Dieses Pattern wird kopiert.
- ❷ Destination Pattern (01...99): Hierher wird das Pattern kopiert. Die Daten, die sich vorher in diesem Speicher befanden, werden gelöscht.

Beispiel: Wenn Sie die Einstellungen (Source= Pattern 3, Destination= Pattern 5) vornehmen, erhalten Sie folgendes Resultat.

| Vorher | | Nachher |
|-----------|-------|-----------------|
| Takt | | Takt |
| Pattern 3 | A B C | Pattern 3 A B C |
| Pattern 5 | X Y Z | Pattern 5 A B C |



PATTERN EDIT JOBS

2. Get Pattern

JUMP #702

Beschreibung: Kopieren bestimmter Takte einer Spur (1-15) zu einem Pattern.

Verfahren:

Ab : Pattern Edit Job-Verzeichnis
(JUMP #700)

Wählen Sie : 02: Get Pattern (JUMP #702)

Programmieren Sie : Nummer der Source-Spur und der Takte, Nummer des Destination-Pattern, wohin die Daten kopiert werden.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne zu Kopieren durch [EXIT].

| GET PATTERN | | 702 |
|-------------------------|-------|--------------------|
| ----- Source ----- | | |
| Track | = 01 | |
| Top Measure | = 001 | Last Measure = 004 |
| ----- Destination ----- | | |
| Pattern | = 17 | |

- Source (Track 01...15, Top Measure 001...32, Last Measure 001...32): Wählen Sie die Spur und die Takte, die kopiert werden sollen. Beachten Sie, daß ein Pattern höchstens 32 Takte enthalten kann. Daher darf der Last

Measure-Takt höchstens 32 Takte hinter dem Top Measure-Takt liegen. Man darf keine Takte mit verschiedenen Taktarten wählen.

- Destination Pattern (01...99): Hierher werden die Takte kopiert. Hierdurch löschen Sie die Daten des Destination-Pattern.

Beispiel: Wenn Sie die Einstellungen (Source = Track 2 Measures 2 – 3, Destination = Pattern 5) vornehmen, erhalten Sie folgendes Resultat.

Vorher

| Takt | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | ... |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| Spur 2 | A | B | C | D | E | F | G | H | I | ... |
| Pattern 5 | | | | | | | | | | |

Nachher

| Takt | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | ... |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| Spur 2 | A | B | C | D | E | F | G | H | I | ... |
| Pattern 5 | B | C | | | | | | | | |

PATTERN EDIT JOBS

3. Put Pattern

JUMP #703

Beschreibung: Kopieren der Daten eines Pattern zu bestimmten Takten einer Spur (1-15).

Verfahren:

Ab : Pattern Edit Job-Verzeichnis
(JUMP #700)

Wählen Sie : 03: Put Pattern (JUMP #703)

Einstellen : Nummer des Source-Pattern, Nummer der Destination-Spur, und die Takte, wohin die Daten kopiert werden.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne zu Kopieren durch [EXIT].

| PUT PATTERN | | 703 |
|-------------------------|-----------|-----|
| ----- Source ----- | | |
| Pattern | = 01w | |
| ----- Destination ----- | | |
| Track | = 03 | |
| Top Measure | = 008 | |
| ----- Parameter ----- | | |
| Put | = 2 times | |

- Source Pattern (01...99): Das Pattern, das kopiert werden soll.
- Destination (Track 01...15, Top Measure 001...32): Wählen Sie die Spur und die Takte, wohin das Pattern kopiert werden soll.
- Put (1...99): Die Anzahl der Kopien.

Beispiel: Wenn Sie die Einstellungen (Source = Pattern 5, Destination = Track 2, Measure 4, Put Time = 2) vornehmen, erhalten Sie folgendes Resultat.

Vorher

| Takt | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | ... |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| Spur 2 | Z | Z | Z | Z | Z | Z | Z | Z | Z | ... |
| Pattern 5 | A | B | | | | | | | | |

Nachher

| Takt | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | ... |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| Spur 2 | Z | Z | Z | A | B | A | B | Z | Z | ... |
| Pattern 5 | A | B | | | | | | | | |

4. Put Chain Pattern

JUMP #704

Beschreibung: Kopieren der Daten aller Pattern, die von der Spur 16, der Pattern-Spur, verwendet werden, zu einer bestimmten Spur (1 – 15)

Verfahren:

Ab : Pattern Edit Job Verzeichnis

(JUMP #700)

Wählen Sie : 04:Put Chain Pattern (JUMP #704)

Eingabe : Destination Track

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER]

Verlassen : ohne auszuführen durch [EXIT]

- ❶ Destination (Track 01...15): Wählen Sie die Spur, zu der das Pattern kopiert werden soll. Die Daten, die sich vorher auf der Destination-Spur befanden, sind nun gelöscht.

Anmerkung: Bei einer großen Menge Daten kann der Kopiervorgang einige Zeit in Anspruch nehmen. Da die Daten von jedem Pattern so oft kopiert werden, wie sie in einem Part erscheinen, wird die Destination-Spur erheblich mehr Speicherraum in Anspruch nehmen, als die ursprünglichen Daten selbst.

| | | |
|-------------------------|---|---------------------------------|
| PUT CHAIN PATTERN | | 704 |
| ----- Destination ----- | | |
| Track | = | <input type="text" value="04"/> |
| ❶ | | |

Pattern Setup Jobs

JUMP #705

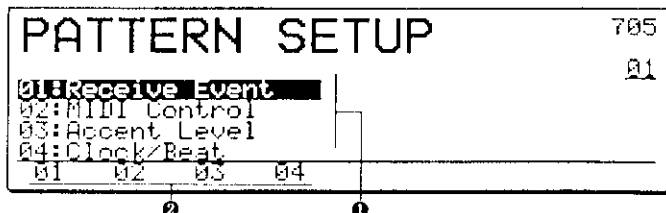
Beschreibung: Die Pattern Setup-Parameter beziehen sich auf den gesamten Sequenzer.

Verfahren:

Ab : Pattern Play oder Pattern Record Mode

Drücken Sie : [F6] (Stup) (JUMP #705)

Wählen Sie : Einen Pattern Setup-Job



- ❶ Führen Sie den Cursor hierher, um einen Job wählen zu können.
- ❷ Drücken Sie auf [F1]-[F4], um den entsprechenden Job zu wählen.

01: Receive Event: Um den Sequenzer zu schonen, können Sie verhindern, daß bestimmte Datentypen aufgezeichnet werden.

02: MIDI Control: Synchronisierung des Sequenzers (intern oder via MIDI).

03: Accent Level: Die Lautstärkewerte, die man mit den vier Funktionstasten [F1]-[F4] im Step-Betrieb programmieren kann.

04: Clock/Beat: Einstellen der Anzahl Clocks, die pro Schlag (Beat) angezeigt werden.

Hinweis: Die Setup-Parameter können auch im Song Play Mode eingestellt werden. Da es sich um ein und die selben Parameter handelt, macht es keinen Unterschied, ob Sie sie im Pattern oder im Song Mode programmieren.

Transmit Channel

JUMP #710

Beschreibung: Anwahl des MIDI-Kanals, auf dem der Sequenzer des SY99 seine Daten überträgt.

Verfahren:

Ab : Pattern Play Mode

Drücken Sie : [F7] (T-Ch) (JUMP #710)

Wählen Sie : Den MIDI-Übertragungskanal für jede Spur

Verlassen und in den Pattern Play Mode zurückkehren :
[EXIT]

- ❶ Tracks 1-16 (1...16): Stellen Sie die Nummer des Kanals ein, auf dem die Sequenzerspuren ihre Daten senden sollen. Diese Daten liegen an MIDI OUT an.

***Hinweis:** Die Zuordnung der Übertragungskanäle kann auch im Song Play Mode vorgenommen werden. Da es sich um ein und die selben Einstellungen handelt, macht es keinen Unterschied, ob Sie sie im Pattern oder im Song Mode programmieren.*

Der Übertragungskanal für die Patterndaten wird in den Einstellungen für Spur 16 geändert.

| TRANSMIT CHANNEL | | | | 710 |
|------------------|----------|----------|----------|-----|
| Tr.01= 1 | Tr.05= 5 | Tr.09= 9 | Tr.13=13 | |
| Tr.02= 2 | Tr.06= 6 | Tr.10=10 | Tr.14=14 | |
| Tr.03= 3 | Tr.07= 7 | Tr.11=11 | Tr.15=15 | |
| Tr.04= 4 | Tr.08= 8 | Tr.12=12 | Tr.16=16 | |

❶

Clear Pattern

JUMP #711

Beschreibung: Löschen aller Daten eines oder aller Pattern.

Verfahren:

Ab : Pattern Play Mode

Drücken Sie : [F8] (Clr) (JUMP #711)

Einstellen : Ob ein oder alle Pattern gelöscht werden sollen.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne zu löschen durch [EXIT].

- ❶ Pattern (01...99): Wenn Sie auf [F1] (One) gedrückt haben, müssen Sie hier die Nummer des Pattern eingeben, das gelöscht werden soll.
- ❷ Um ein Pattern zu löschen, drücken Sie auf [F1] (One) und geben Sie die Nummer ein.
- ❸ Um alle Pattern zu löschen, drücken Sie auf [F2] (All).

Achtung: Im Pattern Mode gibt es keine Recall-Funktion. Aus dem Speicher gelöschte Pattern sind unwiderruflich verloren.

| | | |
|---------------|-------------|-----|
| CLEAR PATTERN | | 711 |
| | | |
| Pattern | = 010 | |
| >>> | Press ENTER | <<< |
| One All | | |
| ❷ | ❸ | ❶ |

UTILITY MODE

Im Utility Mode können Sie Einstellungen vornehmen, die sich auf das System des SY99, auf die Übertragung und den Empfang von MIDI-Daten oder auf die Übertragung von MIDI-Blockdaten beziehen. Desweiteren können Sie in diesem Mode die Daten des SY99 auf Speicherkarte oder Diskette ablegen oder von diesen laden, Sample Daten laden oder ablegen, MIDI-Blockdaten von einem anderen Gerät laden und anschließend ablegen, und den SY99 als MIDI-Master-Gerät einsetzen.

| Inhaltsangabe dieses Abschnitts | Seite |
|----------------------------------|-------|
| System Utility | 252 |
| MIDI Utility | 258 |
| Card Utility | 262 |
| Disk Utility | 265 |
| Sample Utility | 275 |
| MIDI Data Recorder Utility | 279 |
| Master Control Utility | 284 |

UTILITY MODE

Im Utility Mode können Sie Einstellungen vornehmen, die sich auf das System des SY99 oder auf die Übertragung und den Empfang von MIDI-Daten beziehen. Desweiteren können Sie in diesem Mode Daten von einer Card laden oder auf dieser ablegen, Daten von einer Diskette laden oder auf dieser ablegen, Sample Daten laden und ablegen, MIDI-Blockdaten von einem anderen Gerät ablegen und den SY99 als MIDI-Master-Gerät einsetzen. Die Funktionen des Utility Mode sind in sieben Job-Verzeichnisse eingeteilt. Drücken Sie auf [UTILITY], um das zuletzt angewählte Verzeichnis aufzurufen und anschließend gegebenenfalls ein anderes Verzeichnis mit den Funktionstasten [F1] bis [F7] aufzurufen.

Job-Verzeichnis des System Utility Modes

| | | |
|----------------------------------|----------------------------|-----|
| UTILITY | | 800 |
| System Utility | | 06 |
| 01: Master Tuning | 05: Greeting Message | |
| 02: Velocity Set | 06: Memory Allocate | |
| 03: Controllers | 07: Switch Lock | |
| 04: Edit Confirm | | |
| Sys MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr | | 5 |

- 01: Master Tuning: Stimmen des SY99 (=aller Voices) in Halbton- oder kleineren Schritten.
- 02: Velocity Set: Das Anschlagsverhalten des SY99 keyboards und des internen Klangerzeugers kann geändert werden, damit es Ihrem Spiel gerecht wird.
- 03: Controllers: Anwahl der Nummer für das [MODULATION 2]-Rad und den Fußtaster, den Sie an die Buchse [FOOT SWITCH] angeschlossen haben. Sie können auch die Controller Hold Funktion einschalten, um zu vermeiden, die Modulation und die anderen Parameter, die mit den Spielhilfen gesteuert werden, zu verstellen.
- 04: Edit Confirm: Ein- bzw. Ausschalten der Frage "Are you sure?", die beim Speichern, Wiederherstellen (Recall) oder Initialisieren angezeigt wird.
- 05: Begrüßungsanzeige: Wer beim Einschalten seines SY99 gerne eine erfreuliche Meldung liest, kann diese programmieren.
- 06: Memory Allocate: Welchen Anteil des MDR/Sample RAM-Speichers dem MDR vorbehalten ist.
- 07: Switch Lock: Alle Bedienungselemente der SY99-Oberseite sperren.

Job-Verzeichnis des MIDI Utility Modes

| | | |
|----------------------------------|--|-----|
| UTILITY | | 806 |
| MIDI Utility | | 01 |
| 01: Setting | | |
| 02: Bulk Dump | | |
| Sys MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr | | 5 |

- 01: Setting: Einstellen der MIDI-Empfangskanäle und des Übertragungskanals.
- 02: Bulk Dump: Es können verschiedene Datentypen des SY99 via MIDI zu einem anderen SY99 oder zu einem anderen Gerät übertragen werden.

Job-Verzeichnis des Card Utility Modes

| | | |
|--------------------------------------|--|-----|
| UTILITY (DATA CARD TYPE=----) | | 812 |
| Card Utility | | 01 |
| 01: Load From Data Card | | |
| 02: Save To Data Card | | |
| 03: Format Data Card | | |
| 04: Load From Wave Card | | |
| Sys MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr | | 5 |

- 01: Load from Data Card: Laden der Synthesizer-Daten einer RAM- oder ROM-Card.
- 02: Save to Card: Ablegen der Synthesizer-Daten auf einer RAM-Card.
- 03: Format Card: Bevor auf einer neuen Speicherkarte Daten abgelegt werden können, muß diese formatiert werden.
- 04: Load from Wave Card: Laden der Waveform-Daten einer Waveform-Card.

Job-Verzeichnis des Disk Utility Modes

| | | |
|--------------------------------------|--------------------|-----|
| UTILITY (DISK SAVE TYPE=SY99) | | 816 |
| Disk Utility | | 01 |
| 01: Disk Status | 05: Backup Disk | |
| 02: Load From Disk | 06: Rename File | |
| 03: Save To Disk | 07: Delete File | |
| 04: Format Disk | 08: Disk Save Type | |
| Sys MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr | | 5 |

- 01: Disk Status: Wieviele Dateien sich auf der Diskette befinden, und wieviel Speicherplatz noch frei ist.
- 02: Load From Disk: Laden der Synthesizer-Daten einer Diskette.
- 03: Save To Disk: Ablegen der Synthesizer-Daten auf einer Diskette.
- 04: Format Disk: Bevor auf einer neuen Diskette Daten abgelegt werden können, muß diese formatiert werden.
- 05: Backup Disk: Diese Funktion dient zum Kopieren einer ganzen Diskette. Am besten kopiert man alle Disketten, die wichtige Daten enthalten.
- 06: Rename File: Sie können den Namen einer Disketten-Datei jederzeit ändern.
- 07: Delete File: Löschen einer unnötigen Datei.
- 08: Disk Save Type: Hier wählen Sie, in welchem Format Sie die Daten auf Diskette ablegen wollen: "All Data", "Synthesizer All", oder "Sequencer All".

Sample Utility Job-Verzeichnis

```

UTILITY                                     826
Sample Utility                             01
01:Sample Dir                               05:Initialize Sample
02:Sample Dump
03:Load From Disk
04:Save To Disk
SYS MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr 2

```

- 01: Sample Dir: Das Verzeichnis der Samples, in dem Sie auch Sample Daten kopieren und löschen können.
- 02: Sample Dump: Ausgabe von Samples und Waveforms vom SY99 über MIDI Sample Dump, sowie von Sample-Ablageaufforderungen.
- 03: Load From Disk: Laden der Samples von einer Diskette.
- 04: Save To Disk: Ablegen der Samples auf einer Diskette.
- 05: Initialize Sample: Initialisieren des SY99 Sample Speichers.

MIDI Data Recorder Utility

```

UTILITY                                     830
MIDI Data Recorder Utility                 01
01:Output                               05:Initialize MDR
02:Input
03:Load From Disk
04:Save To Disk
SYS MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr 2

```

- 01: Output: Übertragung von MIDI Blockdaten vom SY99 MDR-Speicher zu einem externen Gerät.
- 02: Input: MIDI Blockdaten von einem externen Gerät empfangen und in den SY99 MDR-Speicher laden.
- 03: Load From Disk: Laden einer MIDI Blockdaten-Datei von einer Diskette in den SY99 MDR-Speicher.
- 04: Save To Disk: Ablegen einer MIDI Blockdaten-Datei des SY99 MDR-Speichers auf einer Diskette.
- 05: Initialize MDR: Initialisieren des SY99 MDR-Speichers.

Master Control

```

UTILITY                                     831
Master Control                             01
01:Controller Select
02:Transmit Filter
SYS MIDI Card Disk Smpl MDR Mstr 2

```

- 01: Controller Select: Wählen Sie eine MIDI Master Control Aufstellung, und editieren Sie deren Parameter.
- 02: Transmit Filter: Welcher Datentyp über welchen Kanal gesendet wird, wenn sich der SY99 im Master Control Mode befindet.

System Utility

JUMP #800

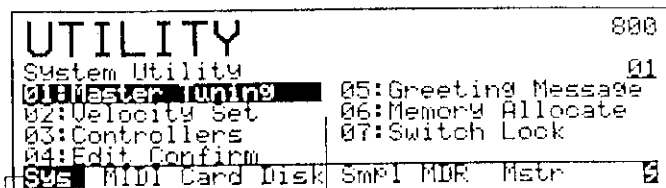
Beschreibung: Einstellen der Systemdaten, die für alle Bereiche des SY99 gelten.

Verfahren:

Ab : MIDI Utility (JUMP #806)
 Card Utility (JUMP #812)
 Disk Utility (JUMP #816)
 Sample Utility (JUMP #826)
 MDR Utility (JUMP #830)
 Master Control (JUMP #831)

Drücken Sie : [F1] (Sys)

Wählen Sie : Einen System Utility-Job, und drücken Sie auf [ENTER].



① Führen Sie den Cursor hierher, um einen der Jobs zu wählen und drücken Sie auf [ENTER].

01: Master Tuning: Stimmen des gesamten SY99 (in Halbton- oder 1 Cent-Schritten, ungefähr).

- 02: Velocity Set: Auf Wunsch stellt sich der SY99 und der interne Klangerzeuger auf Ihre Spielweise ein.
- 03: Controllers: Anwahl einer MIDI-Steuernummer für das [MODULATION 2]-Rad und den Fußtaster, den Sie an die Buchse [FOOT SWITCH] anschließen (Option). Sie können auch die Controller Hold Funktion einschalten, um zu vermeiden, die Modulation und die anderen Parameter, die mit den Spielhilfen gesteuert werden, zu verstellen.
- 04: Edit Confirm: Die Meldung "Are you sure?" wird nur angezeigt, wenn Sie das wünschen. Sie können sie auch ausschalten.
- 05: Begrüßungsanzeige: Editieren des Zweizeilers, der beim Einschalten des SY99 kurz angezeigt wird.
- 06: Memory Allocate: Welchen Anteil des MDR/Sample RAM-Speichers dem MDR vorbehalten ist.
- 07: Switch Lock: Alle Bedienungselemente der SY99-Oberseite (Außer der Sequenzertasten) sperren.

② Um zu einem der anderen Utility Mode zu wechseln, drücken Sie auf die entsprechende Funktionstaste [F1] bis [F6]. Um einen Job aus dem gegenwärtig angezeigten Verzeichnis zu wählen, drücken Sie eine der Funktionstasten [F1] bis [F6] in Verbindung mit [SHIFT].

SYSTEM UTILITY

1. Master Tuning

JUMP #801

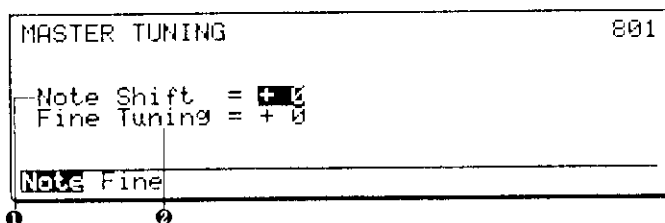
Beschreibung: Die Stimmung des gesamten SY99 (in Halbton- oder feinen Schritten).

Verfahren:

Ab : System Utility Job-Verzeichnis (JUMP #800)

Wählen Sie : 01:Master Tuning (JUMP #801)

Eingabe : Der Stimmung, in halben und Feinschritten.



- ① Note Shift (-64...+63): Hiermit stellen Sie die Tonhöhe des SY99 in Halbtönen ein.
- ② Fine Tuning (-64...+63): Einstellen der Tonhöhe in Schritten von 1,171875 Cent.

Anmerkung: Wenn Sie nur einzelne Voices stimmen möchten, wechseln Sie zum *Voice Common Job 2.Element Detune* oder *3.Note Shift* (Seite 97).

Diese Einstellungen gelten nur für den internen Tongenerator und beziehen sich nicht auf die MIDI-Notennummer, die via MIDI OUT zu anderen Geräten gesendet wird.

Einige Voices, die auf AWM Waveforms zurückgreifen, könnten falsch ertönen, wenn die Notenverschiebung zu groß ist. Diesem Problem dürfte aber schon eine Absenkung des Notenverschiebungswertes um eine Oktave Abhilfe schaffen. (Das gleiche Problem kann ebenfalls auftauchen, wenn eine Voice ganz hoch angespielt wird. Auch in diesem Fall ist die Lösung wahrscheinlich eine Änderung der Element Detune und Note Shift Einstellungen.)

SYSTEM UTILITY

2. Velocity Set

JUMP #802

Beschreibung: Das Anschlagsverhalten (d.h. die Art, wie die Velocity-Daten ausgewertet werden) kann programmiert werden.

Verfahren:

Ab : System Utility Job-Verzeichnis

(JUMP #800)

Wählen Sie : 02:Velocity Set

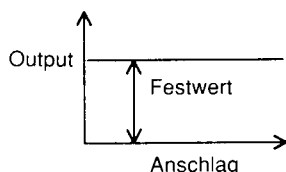
(JUMP #802)

Eingabe : Festen Anschlagswert und/oder Velocity- Kurve.

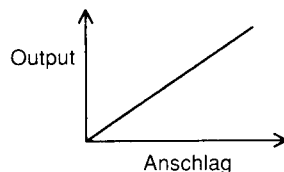
| | | |
|------------------|------------|-----|
| VELOCITY SET | | 802 |
| Fixed Velocity = | Off | |
| Velocity Curve = | 0 (normal) | |
| Fix | Curv | |

- Fixed Velocity (Off, 1...127): Wenn Sie "Off" gewählt haben, richten sich die Klangfarbe und die Lautstärke nach dem Anschlag. Dabei gibt es mehrere Varianten (siehe Velocity Curve). Wenn Sie aber einen Wert einstellen, schalten Sie die Anschlagdynamik aus, d.h. daß jede Note mit demselben Velocity-Wert gefahren wird.
- Velocity Curve (0...7): Hier wird bestimmt, wie die Velocity-Daten, die Sie mit dem Anschlag generieren, ausgewertet werden. (Siehe nachfolgende Anschlagskurven.) Die Anschlagskurven 6 (cross-1) und 7 (cross-2) ermöglichen ein Crossfade zwischen zwei Voice mit Hilfe des Anschlags. Wählen Sie dazu einen positiven Anschlagswert für die eine Voice, und einen negativen Wert für die andere. Ausführlicheres dazu finden Sie im Abschnitt *AFM Element Data 5.AFM Sensitivity* (JUMP #243) und *AWM Element Data 4.AWM Sensitivity* (JUMP #260).

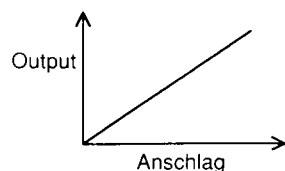
FIXED VELOCITY = 1 — 127



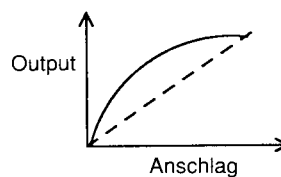
FIXED VELOCITY = off



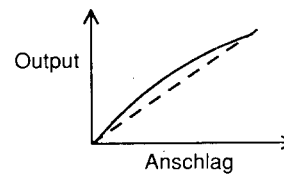
0. Normal



1. Soft - 1

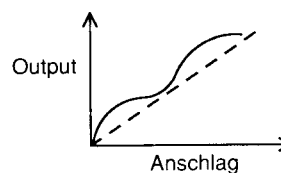


2. Soft - 2



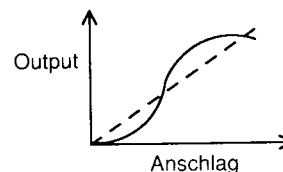
--- ist die normale Anschlagskurve

3. Easy



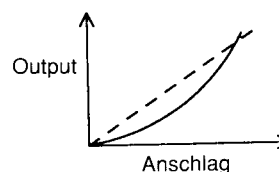
--- ist die normale Anschlagskurve

4. Wide



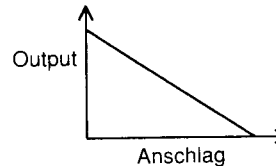
--- ist die normale Anschlagskurve

5. Hard

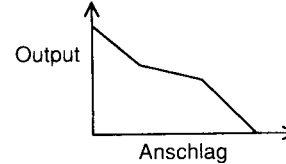


--- ist die normale Anschlagskurve

6. Cross-1



7. Cross-2



Anmerkung: Beim Ansteuern von Klängen, die normalerweise nicht anschlagdynamisch sind (z.B. Orgel oder Cembalo), könnten Sie einen festen Wert wählen. Diesen Effekt erzielen Sie aber auch, wenn Sie alle Velocity Sens-Parameter einer Voice auf 0 stellen. Letzteres ist sogar besser, weil sich die Velocity Sens-Daten immer nur auf eine Voice beziehen. Die Velocity Set-Werte gelten hingegen für alle Klänge.

Diese Einstellungen gelten nur für den internen Tongenerator und beziehen sich nicht auf die MIDI-Daten, die via MIDI OUT zu anderen Geräten gesendet werden.

3. Controllers

JUMP #803

Beschreibung: Dem [MODULATION 2]-Rad und dem optionellen Fußtaster, den Sie an die [FOOT SWITCH]-Buchse anschließen kann man eine beliebige MIDI-Steuernummer (Control number) zuordnen. Sie können auch die Controller Hold Funktion einschalten, um zu vermeiden, die Modulation und die anderen Parameter, die mit den Spielhilfen gesteuert werden, zu verstellen.

Verfahren:

Ab : System Utility Job-Verzeichnis

(JUMP #800)

Wählen Sie : 03:Controllers (JUMP #803)

Eingabe : Steuernummer der beiden Spielhilfen.

| CONTROLLERS | | 803 |
|--------------------|----------------------|-----|
| Controller | MIDI Control Number | |
| Assignable Foot Sw | 065 Portament Switch | |
| Assignable Wheel | 013 Non-assigned no. | |
| Controller Hold | = off | |
| Foot Whl Hold | | |

③ ② ①

- ① Assignable Foot Switch (1...120): Der optionelle Fußtaster, den Sie an die Buchse [FOOT SWITCH] anschließen, sendet seine Daten mit der hier gewählten MIDI-Steuernummer.
- ② Assignable Wheel (1...120): Hier handelt es sich um das [MODULATION 2]-Rad, dem Sie ebenfalls jede beliebige MIDI- Steuernummer zuordnen können.
- ③ Drücken Sie auf [F1] (Foot) oder [F2] (Whl), um den Cursor zu ① bzw. ② zu führen.

Anmerkung: Mit den Parametern des *Voice Common Job 12.Controllers* (JUMP #226, #227, #228) wählen Sie, welche Parameter von diesen beiden Spielhilfen gesteuert werden. Wenn Sie mit dem MODULATION 2 Rad oder dem FOOT SWITCH die Voices des SY99 ansteuern möchten, müssen Sie darauf achten, daß ihre MIDI-Steuernummer der dem Parameter zugeordneten entspricht.

Wenn das MODULATION 2 Rad oder der FOOT SWITCH zum Steuern eines externen Gerätes verwendet werden soll, müssen Sie eine MIDI- Steuernummer wählen, die von keinem der *Voice Common Job 12.Controllers* (JUMP #226, #227, #228) Parameter verwendet wird. Siehe die MIDI Implementation Chart des externen Gerätes bezüglich der Art, wie es auf eingehende MIDI-Daten reagiert. Im offiziellen MIDI-Protokoll sind folgende MIDI-Meldungen belegt.

Die Programmwechselnummern 000 und 032 sind den Bankwahlbefehlen vorbehalten und stehen deshalb nicht zur Auswahl.

| Stufenlose Elemente | | Ein/Aus-Elemente | |
|---------------------|-------------------|------------------|-----------------|
| 001 | Modulation wheel | 064 | Sustain |
| 002 | Breath controller | 065 | Portamento |
| 004 | Foot controller | 066 | Sostenuto |
| 005 | Portamento time | 067 | Soft pedal |
| 006 | Data entry | 069 | Hold 2 |
| 007 | Main volume | 091 | Ex effect depth |
| 008 | Balance control | 092 | Tremolo depth |
| 010 | Panpot | 093 | Chorus depth |
| 011 | Expression | 094 | Celeste depth |
| | | 095 | Phaser depth |

Normalerweise werden die Modulation und die anderen Parameter, die mit der Spielhilfe gesteuert werden, bei jedem Programmwechselbefehl neu angesetzt. Sie können dies verhindern, indem Sie die Controller Hold Funktion auf "on" stellen. In diesem Fall werden dann alle Parameterwerte beibehalten, ganz gleich welcher Spielhilfe sie zugeordnet sind. Wenn z.B. eine Voice der Tonhöhenmodulation mit MODULATION 1 unterzogen wird, dann wird die nächste Voice, die gewählt wird, genau der gleichen Tonhöhenmodulation unterzogen, vorausgesetzt, die Tonhöhenmodulation ist bei dieser Voice ebenfalls eingeschaltet. (Die Tonhöhenmodulation bei dieser zweiten Voice braucht nicht unbedingt der gleichen Spielhilfe, also hier dem [MODULATION]-Rad 1, zugeordnet zu sein, damit die Controller Hold Funktion wirksam ist.)

Lautstärke, Modulation, sowie alle anderen Parameter, die mit den Spielhilfen gesteuert werden, nehmen trotz eingeschalteter Controller Hold Funktion automatisch wieder ihren Ausgangswert an, wenn Sie vom Multi Mode in den Voice Mode oder umgekehrt wechseln, oder wenn im Multi Mode ein Programmwechselbefehl ausgeführt wird.

SYSTEM UTILITY

4. Edit Confirm

JUMP #804

Beschreibung: Die Gewissensfrage "Are you sure?", wird jedesmal vor einem Recal-, Speicher- oder Initialisierbefehl angezeigt.

Finden Sie sie unnötig, können Sie sie hier ausschalten.

Verfahren:

Ab : System Utility Job-Verzeichnis

(JUMP #800)

Wählen Sie : 04:Edit Confirm (JUMP #804)

Eingabe : on/off, Ein- oder Ausschalten der Meldung

| | |
|--------------------------|-----|
| EDIT CONFIRM | 804 |
| Edit Confirm = on | |

①

- ① Edit confirm (On, Off): Wählen Sie "On", wird diese Meldung angezeigt, bevor eine Operation, die bestimmte Daten löscht oder austauscht, ausgeführt wird.

Anmerkung: Diese Meldung schalten Sie am besten erst aus, wenn Sie den SY99 durch und durch kennen und immer bedacht zu Werke gehen.

SYSTEM UTILITY

5. Greeting Message

JUMP #805

Beschreibung: Editieren der Begrüßungsanzeige, die beim Einschalten des SY99 kurz angezeigt wird.

Verfahren:

Ab : System Utility Job-Verzeichnis

(JUMP #800)

Wählen Sie : 05:Greeting Message (JUMP #805)

Eingabe : Der neuen Meldung.

| | |
|--|-----|
| GREETING MESSAGE | 805 |
| Line 1 = [Create YOUR sound !] Line 2 = [...I'm ready] | |
| Clr Upper Lowr | |

②

①

- ① Schreiben Sie die neue Meldung (zwei Zeilen x20 Zeichen).
- ② Um die alte Meldung zu löschen, drücken Sie auf [F1] (Clr). (Wenn Sie die Begrüßung löschen, erscheint dieses Display beim Einschalten des SY99 nicht.) Wenn Sie Großbuchstaben schreiben möchten, drücken Sie auf [F2] (Uppr) und, um klein zu schreiben, auf [F3] (Lowr).

Anmerkung: Siehe *Eingabe von Daten* (Benennen einer Voice) in der *Einleitung zum SY99*.

6. Memory Allocate

JUMP #820

Beschreibung: Welchen Anteil der 512 Kbytes Speicherkapazität der internen MDR/Sample RAM den MDR Daten einerseits, und den Sampledaten andererseits vorbehalten ist.

Verfahren:

Ab : System Utility Job-Verzeichnis

(JUMP #800)

Wählen Sie : 06:Memory Allocate (JUMP #820)

Eingabe : Den Anteil Speicherkapazität für die MDR Daten und für die Sample Daten.

Ausführen: Aufteilung der Speicherkapazität, drücken Sie auf [F8].

Verlassen ohne auszuführen : Drücken Sie auf [EXIT].

| MEMORY ALLOCATE | | 820 |
|---|--------------|-----|
| All Memory = 512 KByte | | |
| Sample = 512 K | Used = 445 K | |
| MDR = 0 K | Used = 0 K | |
| <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Init Go </div> | | |

- ❶ Führen Sie den Cursor auf den Wert für den MDR-Speicher oder für den Sample-Speicher. Sie können den Wert in Schritten von 4 Kbytes ändern. (Die kleinste Kapazität für den MDR-Speicher ist 8 Kbytes.) Wenn Sie den Wert für einen Datentyp ändern, wird der Wert für den anderen Datentyp automatisch der neuen Einstellung angepaßt, so daß die Summe der Speicheranteile immer die Gesamtkapazität von 512 Kbytes ausmacht.
- ❷ Drücken Sie auf [F4] (Init), um den Speicherinhalt zu löschen, und anschließend alle 512 Kbytes dem Sample-Speicher zuzuordnen.

- ❸ Nachdem Sie die Anteile in ❶ geändert haben, müssen Sie die neue Einstellung noch mit [F8] (Go) bestätigen. Wenn Sie die Kapazität für den Sample-Speicher erhöht haben, bleibt der Inhalt des Sample-Speichers erhalten. Wenn Sie die Kapazität für den Sample-Speicher reduzieren, aber genug Speicherraum für die gegenwärtigen Daten übrig lassen, bleibt der Inhalt des Speichers ebenfalls erhalten. Wenn sie jedoch versuchen, die Speicherkapazität auf ein Maß zu reduzieren, das den Speicherinhalt nicht mehr fassen kann, erscheint eine Fehlermeldung. Sie müssen in diesem Fall erst den Sample-RAM-Speicher initialisieren, bevor Sie dessen Kapazität neu verteilen.

MDR-Speicher: Die MDR-Funktion des SY99 ermöglicht das Laden und Ablegen von Blockdaten von anderen Geräten. Siehe dazu auch *MIDI Data Recorder Utility* auf Seite 279.

Sample Memory: Sample Daten können jederzeit von einem anderen Gerät über MIDI IN empfangen werden. Sample Daten können ebenfalls von einer Diskette gelesen werden (siehe *Sample Utility: 3. Laden von einer Diskette* auf Seite 277). Diese Samples können einer Waveform zugeordnet werden, die dann wie jede andere Preset- oder Card-AWM-Voice eingesetzt werden kann. Siehe dazu ebenfalls den Abschnitt *AWM Element Data; 2.0 Waveform Edit* auf Seite 160.

RAM-Erweiterung: Die Kapazität des Sample-Speichers kann mit getrennt erhältlichen RAM-Sätzen SYEMB05 auf 3 Mbytes erhöht werden. Die zusätzliche Speicherkapazität kann jedoch nur für Sample-Daten, nicht für MDR-Daten verwendet werden. Dies bedeutet, daß unabhängig von der Anzahl Speichererweiterungen, der MDR-Speicher nicht größer als 512 Kbytes sein kann. Siehe dazu auch im Anhang den Abschnitt "Speicher-Erweiterungskarten" auf Seite 325.

SYSTEM UTILITY

7. Switch Lock

Beschreibung: Alle Bedienungselemente der SY99-Oberseite (außer den Sequenzertasten) sperren, damit Sie nicht versehentlich bedient werden können.

Verfahren:

Ab : System Utility Job-Verzeichnis
(JUMP #800)

Wählen Sie: 07: Switch Lock

Sperren aller Bedienungselemente der Oberseite: Drücken Sie auf [YES].

Entsichern der Bedienungselemente der Oberseite :
Drücken Sie gleichzeitig auf [SHIFT]
und [EXIT].

Mit dieser Funktion schließen Sie den SY99 ab. Die Sequenzertasten sind als einzige nicht davon betroffen. Damit schützen sie sich vor ungewollten Einstellungen, wenn Sie etwa Partituren oder Bücher auf der Oberseite ablegen, oder den SY99 einige Augenblicke unbeaufsichtigt auf der Bühne stehen lassen. Um die Sperrung aufzuheben, brauchen Sie nur gleichzeitig auf [SHIFT] und [EXIT] zu drücken. In der Anzeige erscheint dann wieder das System Utility Job-Verzeichnis. Ein anderer Weg, die Sperre aufzuheben, ist den SY99 kurz auszuschalten.

SWITCH LOCK

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

MIDI Utility

JUMP #806

Beschreibung: Die Einstellungen des MIDI Utility-Jobs regeln den MIDI-Datenaustausch.

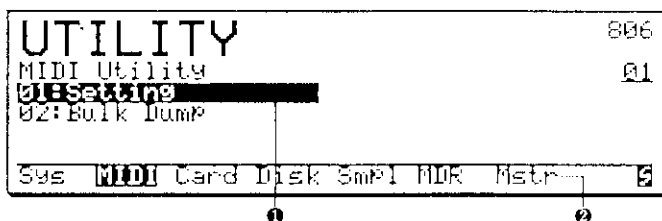
Verfahren:

Ab : System Utility (JUMP #800)
 Card Utility (JUMP #812)
 Disk Utility (JUMP #816)
 Sample Utility (JUMP #826)
 MDR Utility (JUMP #830)
 Master Control (JUMP #831)

Drücken Sie : [F2] (MIDI)

Wählen Sie : Einen MIDI Utility-Job, und drücken Sie auf [ENTER].

- ① Führen Sie den Cursor hierher, und wählen Sie einen der folgenden Jobs. Drücken Sie anschließend auf [ENTER].
 01: Setting: Hier bestimmen Sie, wie der SY99 MIDI-Daten sendet und empfängt.
 02: Bulk Dump: Es gibt mehrere Datenblöcke, die der SY99 entweder senden oder empfangen kann.
- ② Um zu einem der anderen Utility Mode zu wechseln, drücken Sie auf die entsprechende Funktionstaste [F1] oder [F3] bis [F7]. Um einen Job aus dem gegenwärtig angezeigten Verzeichnis zu wählen, drücken Sie eine der Funktionstasten [F1] bis [F6] in Verbindung mit [SHIFT].



MIDI UTILITY

1. Setting

JUMP #807

Beschreibung: Hier bestimmen Sie, wie und auf welchem Kanal der SY99 MIDI-Daten sendet und empfängt.

Verfahren:

Ab : MIDI Utility Job-Verzeichnis (JUMP #806)

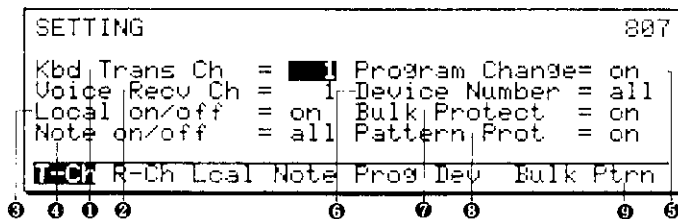
Wählen Sie : 01: Setting (JUMP #807)

Einstellen : Empfangs- und Übertragungskanal, sowie andere Parameter.

- ② Voice Receive Channel (1...16, omni): Der Kanal, auf dem der SY99 im Voice Play Mode angesteuert werden kann. Wenn Sie "Omni" wählen, reagiert der SY99 auf die Daten aller Kanäle. Im Multi Play Mode werden auf diesem Kanal Bankwahlbefehle und Effektwechselbefehle empfangen.
- ③ Local On/Off: Ein- oder Auschalten der Verbindung zwischen dem Manual und den Tongeneratoren des SY99. Wenn Sie die Tongeneratoren des SY99 mit seinem Manual ansteuern möchten, wählen Sie "On".

Wenn Sie die "Off"-Stellung wählen, senden das Manual und die Spielhilfen ihre Daten zwar zur Buchse [MIDI OUT], aber nicht zum Tongenerator. In diesem Fall reagiert der Tongenerator nur auf die Daten, die an der Buchse [MIDI IN] anliegen.

Die Daten des internen Sequenzers werden jederzeit an den Tongenerator gesendet, ganz gleich ob "Local On/Off" ein- oder ausgeschaltet ist.



- ① Keyboard Transmit Channel (1...16): Der MIDI-Kanal, auf dem das Manual und die Spielhilfen ihre Daten zu MIDI OUT senden. Im Multi-Mode steuern Sie außerdem den Multi-Kanal an, der denselben Empfangskanal hat.

- ④ **Note On/Off (All, Odd, Even):** Wenn Sie "All" wählen, reagieren die Tongeneratoren des SY99 auf alle über MIDI erhaltenen Notennummern. Wenn Sie "Odd" einstellen, reagiert der Tongenerator nur auf die ungeradzahligten Notennummern und im Falle von "Even" nur auf die geradzahligten. Dies betrifft aber nur die über MIDI IN empfangenen Noten und hat also keinen Einfluß auf das SY99 Manual.

- ⑤ **Program Change (Off, On):** Wie der SY99 auf Programmwechselbefehle reagiert, die er an MIDI IN empfängt, und wie Programmwechselbefehle vom SY99 über MIDI OUT ausgegeben werden. Die übliche Einstellung dürfte "On", sein. Einzelheiten hierzu, siehe "Program Change = Off" und *Program Change = On*.

Der SY99 kann ebenfalls MIDI Bankwahlbefehle empfangen und übertragen. Siehe die Tabelle hiernach.

- ⑥ **Device Number (Off, 1...16, All):** Der Kanal, auf dem der SY99 MIDI-Exklusivdaten (Blockdaten und Parameterwertänderungen) empfängt oder überträgt. Wählen Sie "Off", werden die MIDI-Exklusivdaten weder empfangen noch übertragen. Wenn Sie "All" wählen, werden die Daten auf Kanal 1 übertragen und auf jedem beliebigen Kanal empfangen, in allen übrigen Fällen nur auf den gewählten Kanälen.

- ⑦ **Bulk Protect (Off, On):** Der SY99 empfängt im Prinzip ("Off") immer Blockdaten, die in einem Speicher abgelegt werden und die vorigen Daten löschen. Wenn Sie Bulk Protect aber auf "On" stellen, verhindern Sie, daß die Daten im internen Speicher gelöscht werden.

- ⑧ **Pattern Protect (Off, On):** Song Daten im MIDI "K-Seq"-Format bestehen aus Song- und Pattern-Daten. Wenn der Parameter "Pattern Protect" auf "off" steht, nimmt der SY99 beide Datentypen an. Wenn "Pattern Protect" auf "on" steht, nimmt der SY99 nur die Song-Daten an und weigert die Annahme der Pattern-Daten. Diese Funktion dient dazu, Song Daten im Speicher zu empfangen, ohne die Pattern Daten, die sich zu diesem Zeitpunkt im Sequenzer-Speicher befinden, zu überschreiben.

- ⑨ Drücken Sie auf [F1]-[F8], um den Cursor zu einer Funktion zu führen.

Local: Wenn Sie nur den SY99 verwenden, stellen Sie Local auf "On". Local "Off" ist in folgenden Situationen interessant:

Bestimmte MIDI-Prozessoren (z.B. den MEP-4 von Yamaha), reichern die empfangen MIDI-Daten auf verschiedene Arten an oder bearbeiten/filtern sie. In diesem Fall ist es interessanter, wenn Sie den Parameter Local ausschalten und die Tongeneratoren des SY99 mit den Daten dieser Geräte füttern. Hierfür müssen Sie die MIDI IN-Buchse des SY99 mit MIDI OUT des externen Gerätes verbinden und dessen MIDI IN-Buchse an die MIDI OUT-Buchse des SY99 anschließen.

Beim Einsatz eines externen Sequenzers könnten Sie den SY99 als MIDI-Masterkeyboard verwenden, mit dem Sie alle Parts programmieren, die u.U. verschiedene Geräte ansteuern. Auch hier ist es ohne weiteres möglich, die Tongeneratoren über den "Umweg" des Sequenzers anzusprechen, sofern der Sequenzer eine Echo Back-Funktion hat.

Note on/off: Mit dieser Funktion erhöhen Sie die Stimmenanzahl, sofern Sie zwei SY99 verwenden: Der SY99 kann maximal 16 AFM- und 16 AWM-Stimmen zugleich wiedergeben. Reicht das nicht, so schließen Sie einen zweiten SY99 an und stellen Sie dessen Note on/off-Parameter (z.B.) auf "Odd". Für den ersten SY99 programmieren Sie aber "Even". Damit hätten Sie die Stimmenanzahl verdoppelt.

Program Change = off: Der SY99 sendet und empfängt keine Programmwechselbefehle.

Program Change = on: Eingehende Programmwechsel- und Bankwechselbefehle werden empfangen, wie in nachstehender Tabelle angegeben.

| | Voice/ Multi- Nummer | Bank- wahl | Programm- wahl |
|---------------------------|----------------------------|---------------|-------------------|
| Voice (Internal) | 1-64 | 1 | 1-64 |
| (Card) | 1-64 | 2 | 1-64 |
| (Preset1) | 1-64 | 3 | 1-64 |
| (Preset2) | 1-64 | 6 | 1-64 |
| Multi (Internal) | 1-16 | 17 | 65-80 |
| (Card) | 1-16 | 18 | 65-80 |
| (Preset) | 1-16 | 19 | 65-80 |
| Voice im Multi (Internal) | 1-64 | 33 | 1-64 |
| (Card) | 1-64 | 34 | 1-64 |
| (Preset1) | 1-64 | 35 | 1-64 |
| (Preset 2) | 1-64 | 38 | 1-64 |

2. Bulk Dump

JUMP #809

Beschreibung: Man kann verschiedene Datenblöcke zu einem anderen SY99 oder MIDI-Datenrekorder (oder Sequenzer) senden.

Verfahren:

Ab : MIDI Utility Job-Verzeichnis

(JUMP #806)

Wählen Sie : 02: Bulk Dump (JUMP #809)

Eingabe : Des Datentyps, der übertragen werden soll.

Ausführen : des Befehls : Drücken Sie auf [F8] (Go).

Verlassen : ohne Übertragung durch [EXIT].

| | | | |
|---------------|--------------|----------------|-----|
| BULK DUMP | | | 809 |
| | | | 01 |
| 01: Vc & Mlt | 05: 64 Voice | 09: Sequencer | |
| 02: Syn Setup | 06: 16 Multi | 10: Song & Ptn | |
| 03: Pan | 07: 1 Voice | 11: Seq Setup | |
| 04: MicTuning | 08: 1 Multi | 12: NSEQ | |
| | | | Go |

❶ Führen Sie den Cursor hierher und wählen Sie den Datentyp, der übertragen werden soll.

01: Vc & Mlt: Alle Internal Voices und Multi Daten.

02: Syn Setup: System Setup-Daten der Synthesizer-Sektion

03: Pan: Alle Internal Pan-Daten

04: MicTuning: Alle Internal Micro Tuning-Daten

05: 64 Voices: Alle Internal Voices

06: 16 Multis: Alle Internal Multis

07: 1 Voice: Eine einzige Voice

08: 1 Multi: Ein einziges Multi

09: Sequenzer: Daten für einen Song, plus Pattern-Daten und Sequenzer Setup-Daten.

10: 1 Song & Pat: Daten für einen Song, plus Pattern-Daten.

11: Seq Setup: Sequenzer Setup-Daten

12: NSEQ: Daten eines Songs im N-Seq Format.

Go: Drücken Sie auf [F8] (Go) und die Übertragung beginnt. In der untersten Display-Zeile erscheint die Meldung "Now transmitting!". Sobald die Übertragung abgeschlossen ist, erscheint die Meldung "Complete!" in der untersten Display-Zeile.

System Setup Data: Die System Setup Daten, die über MIDI Bulk Dump 02: SynSetup empfangen werden, bestehen aus System Utility, MIDI Utility und Master Control Einstellungen.

1 Voice: Wenn Sie 07:1 Voice wählen und auf [F8] (Dir) drücken, wird ein Verzeichnis der gerade angewählten Bank (A-D) angezeigt. Wählen Sie eine Bank A – D und eine Voice 1 – 16. Drücken Sie anschließend auf [F8] (Go), um die Daten zum externen Gerät zu senden. Nur interne Daten können gesendet werden.

1 Multi: Wenn Sie 08:1 Multi wählen und auf [F8] (Dir) drücken, wird ein Verzeichnis der 16 Multis angezeigt. Wählen Sie ein Multi 1 – 16. Drücken Sie anschließend noch einmal auf [F8] (Go), um die Daten des gewählten Multis zu senden. Nur interne Daten können gesendet werden.

Sequenzer Data: Wenn Sie 09: Sequenzer, 10:1 Song&Pat oder 12:NSEQ und anschließend [F8] (dir) drücken, erscheint ein Verzeichnis der Songs im Sequenzer-Speicher. Wählen Sie einen Song und drücken Sie auf [F8] (Go), um die Daten des Songs (je nach gewähltem Dump Mode, mit Pattern- und Setup-Daten) als Standard MIDI Sequenzer-Datei zu übertragen. Alle Pattern-Daten werden übertragen, ganz gleich welchen Song Sie gewählt haben.

Die Songwahl erfolgt wie beim Song-Verzeichnis (siehe Seite 232), mit dem einzigen Unterschied, daß eine Direktwahl mit den Funktionstasten nicht möglich ist.

Anmerkung: Wenn der zweite SY99 die Daten Ihres Synthis empfangen soll, müssen Sie für beide Geräte dieselbe Device- Nummer wählen.

Die Daten, die Sie mit den Funktionen 07:1 Voice oder 08:1 Multi senden, werden in den Edit-Puffer des zweiten SY99 geladen. Wenn Sie danach aber einen anderen Speicher wählen, ohne das gerade empfangene Programm zu speichern, geht es verloren.

Empfang von System Setup Daten über Bulk Dump: Der SY99 empfängt alle Aufstellungsdaten, die über die MIDI Blockablage gesendet werden können. Die Kapazitätsverteilung des MDR/Sample-Speichers wird jedoch nicht automatisch beim Empfang solcher Daten geändert.

Empfang von Song Daten über Bulk Dump: Wenn Daten eines einzelnen Songs empfangen werden (ob in K-Seq oder N-Seq), wird dieser Song automatisch unter der Nummer des gegenwärtig gewählten Songs abgelegt. Sequenz-Daten, die sich zu diesem Zeitpunkt unter dieser Songnummer befanden, werden bei diesem Vorgang überschrieben. Dazu sei noch gesagt, daß Next Song, Next Mode und PGM Einstellungen nicht als Teil der Song-Blockdaten angenommen werden. Diese Einstellungen bleiben, falls vorhanden, vom vorigen Song erhalten.