

**YAMAHA**

MUSIKSYNTHESIZER

**SY55**



**BEDIENUNGSANLEITUNG**

# **SY55 Musik Synthesizer**

**BEDIENUNGSANLEITUNG**

# Herzlichen Glückwunsch!

Dank der Voice-Struktur und der Filter des SY55 Music Synthesizer kann man seine Samples stapeln ("layering") und ihre Klangfarben in Echtzeit ändern. Und dabei braucht man sich gar nicht einmal auf die internen "Waves" zu beschränken, sondern kann sich die Wellenformen auch von einer ROM-Card holen. Sie lassen sich miteinander kombinieren und mit dynamischen Filtern bearbeiten. Mit der Tonhöhen- und Amplitudenhüllkurve, den 34 programmierbaren Digital-Effekten und der Echtzeitsteuerung mit Hilfe der Spielhilfen -von den übrigen Funktionen ganz zu schweigen- dürften Sie über genug Elemente verfügen, um "Ihren" Sound kompromißlos hinzubekommen. Außerdem enthält der SY55 einen 8-Spur-Sequencer, mit dem man seine Ideen festhalten, aber auch fertige Arrangements erstellen kann. Er ist also eine reinrassige Workstation. Natürlich sind gute Samples wichtig. Wichtiger ist aber, was man damit machen kann. Und beim SY55 wird Flexibilität großgeschrieben. Die Samples stellen also nur den Ausgangspunkt für Ihre Klangkreationen dar. Erst wenn Sie den SY55 beherrschen, wissen Sie, was man alles mit gesampelten Wellenformen machen kann.

## WICHTIGSTE FEATURES

---

- Für die Sample-Grundlage sorgt das AWM2-Prinzip (Advanced Wave Memory der 2. Generation).
- Die Voices enthalten wahlweise 1, 2 oder 4 Elemente und ausgereifte Hüllkurven, damit Ihr Sound nicht von der Stange ist.
- Dank der Digital-Filter kann man die Klänge in Echtzeit bearbeiten.
- Der ROM-Speicher enthält 74 Wellenformen.
- Desweiteren befinden sich 64 Voices im ROM-Speicher.
- 64 nicht-flüchtige RAM-Speicher.
- Anschlußmöglichkeit von Waveform- und Voice-Cards.
- Im Multi-Betrieb kann man bis zu 16 verschiedene Voices gleichzeitig ansteuern.
- 16 solcher Multi-Programme können intern abgespeichert werden.
- Die Schlagzeug-Voices bieten jeweils 61 Percussion- und andere Klänge, die man dem Manual zuordnet.
- Der 8-Spur-Sequencer holt alles aus den Multi-Programmen und den Schlagzeug-Voices.
- Es besteht die Möglichkeit "Velocity Switch"-Voices zu programmieren.
- Die Voices können endlos editiert werden.
- Anschlagdynamisch und Aftertouch.
- Vorhandene Spielhilfen: Pitch-Rad, Modulation-Rad, Breath Control-Anschluß, Foot Volume-Anschluß, Sustain Switch-Anschluß.
- 34 programmierbare Digital-Effekte.
- Stereo-Ausgang.

# SY55 Musiksynthesizer

## Inhalt

---

<b>VORSICHTSMASSNAHMEN</b> .....	2
<b>AUFBAU DIESER ANLEITUNG</b> .....	3
<b>BEDIENUNGSORGANE UND ANSCHLÜSSE</b> .....	4
<b>■ TIPS UND HINWEISE</b> .....	10 *
1. AUFBAU .....	11
2. VOICE-ANWAHL .....	13
3. MULTI PLAY MODE .....	19
4. AUFZEICHNUNG & WIEDERGABE MIT DEM SEQUENZER .....	27
5. EDITIEREN DER VOICES .....	35
<b>■ ZUR BEZUGNAHME</b>	
VOICE EDIT MODE .....	50 *
DRUM EDIT MODE .....	92 *
MULTI EDIT MODE .....	104 *
UTILITY MODE .....	130 *
<b>■ FEHLERMELDUNGEN</b> .....	144
<b>■ TECHNISCHE DATEN DES TG55</b> .....	147
<b>■ REGISTER</b> .....	148

\* Auf diese Seiten finden Sie die Inhaltsangaben der jeweiligen Kapitel.

# VORSICHTSMASSNAHMEN

## (!!BITTE ERST DIESE HINWEISE LESEN!!)

---

### 1. Übermäßige Hitze, Staub, Feuchtigkeit und Vibrationen meiden

Am besten verwenden Sie dieses Gerät nicht an Orten, wo es Hitze und Feuchtigkeit ausgesetzt ist —z.B. in der Nähe von Heizkörpern, Öfen usw. Meiden Sie desweiteren staubige Orte und Vibrationen, die den SY55 beschädigen könnten.

### 2. Nicht fallenlassen

Sie wissen natürlich selbst, daß man ein Gerät besser nicht fallenläßt. Behandeln Sie es mit der gebotenen Umsicht.

### 3. Das Gerät niemals öffnen oder selbst reparieren

Der SY55 darf vom Anwender weder repariert noch modifiziert werden. Überlassen Sie alle Reparaturarbeiten dem Yamaha-Kundendienst. Tun Sie das nicht, erlischt automatisch der Garantieanspruch.

### 4. Vor dem Anschließen ausschalten

Schalten Sie das Gerät immer AUS, bevor Sie es an andere Geräte anschließen bzw. die Verbindungskabel entfernen.

### 5. Immer am Stecker ziehen

Beim Ziehen des Netzsteckers niemals am Stromkabel, sondern immer am Stecker selbst ziehen, um das Reißen der Adern zu vermeiden.

### 6. Mit einem weichen, trockenen Tuch abwischen

Verwenden Sie niemals Lösungsmittel oder Waschbenzin zum Reinigen des Gerätes. Wischen Sie es mit einem weichen, trockenen Tuch ab.

### 7. Immer die richtige Netzspannung verwenden

Die Stromanforderungen finden Sie auf dem Typenschild des SY55. Überzeugen Sie sich davon, daß der aufgedruckte Wert der Netzspannung in Ihrer Gegend entspricht, BEVOR Sie das Gerät einschalten!

### 8. Interferenzeinstreuung

Computer-Schaltkreise können den Empfang von Rundfunkgeräten oder Fernsehern beeinträchtigen. Deshalb stellen Sie den SY55 am besten nie in die Nähe eines Fernsehgerätes oder anderer Apparate, die magnetische Felder generieren.

### 9. Pufferbatterie

Der interne RAM-Speicher wird von einer Batterie gepuffert, die sicherstellt, daß der Speicherinhalt beim Ausschalten nicht verlorengeht. Die Lebensdauer dieser Batterie beträgt ungefähr 5 Jahre. Sinkt ihre Spannung unter den Normwert ab, zeigt der SY55 beim Einschalten folgende Meldung an:

ERROR! Hit"EXIT"  
Internal Bat.Lo

Lassen Sie die Batterie dann vom Yamaha-Kundendienst auswechseln. TUN SIE DAS NIEMALS SELBST!

# AUFBAU DIESER ANLEITUNG

---

Diese Anleitung zerfällt in zwei Teile: TIPS UND HINWEISE und ZUR BEZUGNAHME.

## Was steht in den "Tips und Hinweisen"?

Dieser Teil enthält vier Kapitel, wo beschrieben wird, wie man den SY55 bedient:

1. AUFBAU [Seite 11]  
Anschlüsse und Einstellung der MIDI-Kanäle.
2. VOICE-ANWAHL [Seite 13]  
Wie man die Preset-, Internal- und Card-Voices anwählt und ansteuert.
3. MULTI PLAY MODE [Seite 19]  
Programmieren von Multi-Voices, die von einem Sequenzer angesteuert werden können.
4. EDITIEREN DER VOICES [Seite 27]  
Mit dem internen Swquenzer des SY55 lassen sich eigene Stücke aufzeichnen und.
5. EDITIEREN DER VOICES [Seite 35]  
Die wichtigsten Dinge, die sie über die AWM2-Synthese wissen müssen, um die Voices kurz und schmerzlos zu editieren. Außerdem Hinweise für das Editieren und Schaffen neuer Voices.

Am setzen Sie sich mit der Bedienungsanleitung vor den SY55, damit Sie alle beschriebenen Vorgänge gleich ausführen können. Haben Sie das erledigt, dürften Sie über den SY55 in etwa Bescheid wissen und können sich dann dem Teil ZUR BEZUGNAHME widmen. Diesen brauchen Sie sich aber nicht vollständig durchzulesen (jedenfalls nicht in einem Durchgang): Es reicht, nur die Funktionen nachzuschlagen, die Sie gerade programmieren.

## Was steht im Teil ZUR BEZUGNAHME?

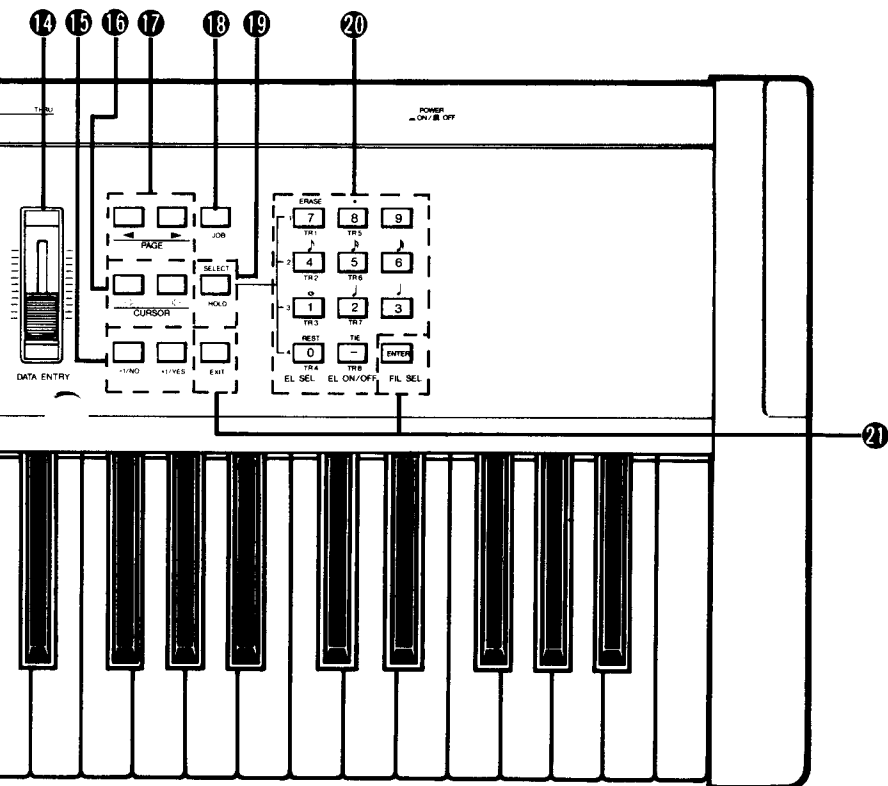
Hier finden Sie alle technischen Einzelheiten zu den Funktionen des SY55. Dieser Teil umfaßt vier Kapitel, die jeweils einem Mode (=Betriebsart) gewidmet sind:

1. VOICE EDIT MODE [Seite 50]
2. DRUM EDIT MODE [Seite 92]
3. MULTI EDIT MODE [Seite 104]
4. SEQUENCER MODE [Seite 118]
5. UTILITY MODE [Seite 130]

Wenn Sie die TIPS UND HINWEISE durchexerziert haben, brauchen Sie nur noch diesen Teil, und dann auch nur, wenn Sie gerne mehr über die Parameter einer bestimmten Funktion gewußt hätten, die Sie nur sporadisch oder noch nicht gebraucht haben.

Jedes Kapitel enthält eine eigene Inhaltsangabe. Suchen Sie also dort die Funktion, die Sie brauchen. Sonst suchen Sie die Funktion im Sachregister auf den letzten Seiten dieser Anleitung.





**8 [MULTI]-Taste und Diode**

Dient zur Anwahl des Multi Play Modes, in welchem man die (bis zu) 16 Voices eines Multis des SY55 anspricht. Man kann diese Voices entweder vom internen oder von einem externen Sequencer aus ansteuern. Verwenden Sie ein externes Gerät, müssen Sie es an die Buchse MIDI IN des SY55 anschließen.

**9 [SEQ]-Taste und Diode**

Hiermit wählen Sie den Sequencer Mode an, in dem Sie die acht Spuren mit unterschiedlichen Daten (=Parts) versehen. In diesem Betrieb steuert der Sequencer die Voices eines Multis an.

**10 [EDIT/COMPARE]-Taste und Diode**

Hiermit rufen Sie den Voice Edit Mode auf, sofern Sie vorher eine Voice der Nummer 1-62 angewählt haben. Andernfalls (wenn Sie Voice 63 oder 64 aufgerufen haben) wechseln beim Druck auf diese Taste in den Drum Edit Mode. Hatten Sie zuerst den Multi Play Mode aufgerufen, wählen Sie mit dieser Taste den Multi Edit Mode an. Schließlich können Sie mit dieser Taste den Sequencer Edit-Betrieb aktivieren, vorausgesetzt, Sie haben zuvor den Sequencer Mode eingeschaltet. Sobald Sie einen Edit Mode angewählt haben, rufen Sie mit den [EDIT/COMPARE]-Taste den Compare-Betrieb auf, in dem Sie wieder die ursprüngliche Fassung des editierten Programmes hören (gilt nicht für den Sequencer-Betrieb).

**11 [UTILITY]-Taste**

Mit dieser Taste haben Sie Zugriff auf die MIDI-Parameter, die Stimmfunktion, Transposition, die Anschlagkurven, Effekteinstellungen, die Formatierfunktionen (der Card) und die Datenverarbeitung des SY55.

**12 [STORE/COPY]-Taste**

Hiermit speichern Sie die Daten im internen Speicher oder auf einer Card. Außerdem haben Sie Zugriff auf die Kopierfunktionen des SY55.



- 13 **Display** 16 Zeichen, 2 Zeilen, beleuchtet. Hier werden die Namen der Voices oder Multis angezeigt, wenn Sie sich im Voice oder Multi Play Mode befinden. Außerdem erscheinen hier die Job-Namen des Sequencer, Utility und der Edit Modes.
- 14 **[DATA ENTRY]-Regler** Mit dem [DATA ENTRY]-Regler geben Sie die Werte ein. Dies ist die schnellste (und oftmals ungenaueste) Art der Dateneingabe.
- 15 **[-1/NO]- und [+1/YES]-Taste** Mit diesen Tasten wählt man Voices und Multis an. Außerdem dienen sie zum Editieren der Parameterwerte in den Edit Modes des SY55. Drücken Sie eine der beiden Tasten kurz, um den Wert um eine Einheit zu erhöhen oder zu verringern. Sie könnten die entsprechende Taste aber auch gedrückt halten, um den Wert schneller zu ändern. Desweiteren dienen diese Tasten zur Beantwortung der Fragen "Sure?" oder anderer Fragen, die es -zum Beispiel bei der Ablage- zu beantworten gilt.
- 16 **[◀] und [▶] Taste** Mit diesen Tasten führen Sie den Cursor zu einem der im Menü angezeigten Funktionen des angewählten Modes (sofern es mehrere gibt).
- 17 **[PAGE ◀] und [PAGE ▶] Taste** Mit diesen Tasten ruft man die Funktionsseiten des Voice, Multi, Drum und Sequencer Edit Modes auf. Auch im Utility Mode wählt man hiermit die Seiten an.
- 18 **[JOB]-Taste** Mit dieser Taste erreicht man die gewünschte Voice, Drum, Multi oder Sequencer Edit-Funktion sofort.
- 19 **[SELECT]-Taste** Hiermit wählt man die Elemente oder Filter einer Voice während des Editiervorganges an. Außerdem dienen diese Tasten zur Anwahl der Spur bei der Sequenzeraufzeichnung oder zur Stummschaltung bestimmter Spuren.
- 20 **Zehntertastenfeld** Die Zifferntasten des SY55 erlauben die Direktanwahl von Voices, Multis, Edit-Jobs sowie die direkte Werteingabe. Außerdem bestimmt man hiermit die Spur bzw. den Notenwert im Sequencer Mode.
- 21 **[ENTER]- und [EXIT]-Taste** Mit der [ENTER]-Taste erreicht man jeweils das nächste Submenü während der Editierung von Daten, beim Speichern, beim Initialisieren usw. Außerdem startet man hiermit die Demo-Funktion. Mit [EXIT] verläßt man die Submenüs eines Editier-Jobs, den Edit Mode usw. Außerdem stoppt man hiermit die Wiedergabe der Demo-Songs.
- 22 **DATA und WAVEFORM Card-Anschluß** In den DATA-Anschluß sollten Sie nur MCD64 oder MCD32 Cards von YAMAHA schieben. Diese Cards dienen zur externen Ablage von Voices, Multis und Systemdaten.  
Der WAVEFORM-Schacht ist für vorprogrammierte Waveform-Cards bestimmt, d.h. Cards, die weitere Wellenformen enthalten, die Sie mit dem SY55 verwenden können.





# **TIPS UND HINWEISE**

---

# TIPS UND HINWEISE

## Inhalt

---

<b>1. AUFBAU</b> .....	11
Anschlüsse .....	11
Reihenfolge beim Einschalten .....	11
Demo-Stücke .....	12
<b>2. VOICE-ANWAHL</b> .....	13
PRESET-, INTERNAL- und CARD-Voice-Bänke .....	13
Anwahl des Voice Play Modes, einer Voice Bank und einer Voice .....	16
Die Voices 63 und 64 sind Schlagzeug-Voices .....	18
<b>3. MULTI PLAY MODE</b> .....	19
MULTI-PLAY Setup .....	19
Multi Play Mode, Bank- und Setup-Anwahl .....	20
Polyphonie des Multi Play Modes und dynamische Stimmenzuordnung .....	20
Kontrollieren und Ändern der Voice-Zuordnungen .....	20
Programmieren eines eigenen Multis .....	22
Speichern des editierten Multis .....	25
Rückblick .....	26
<b>4. EDITIEREN DER VOICES</b> .....	35
Grundlage der Voices des SY55 .....	35
Übersicht über die Voice-Parameter des SY55 .....	38
Programmieren der "VeloChorus" Voice .....	41
Speichern der editierten Voice .....	46
Rückblick .....	47

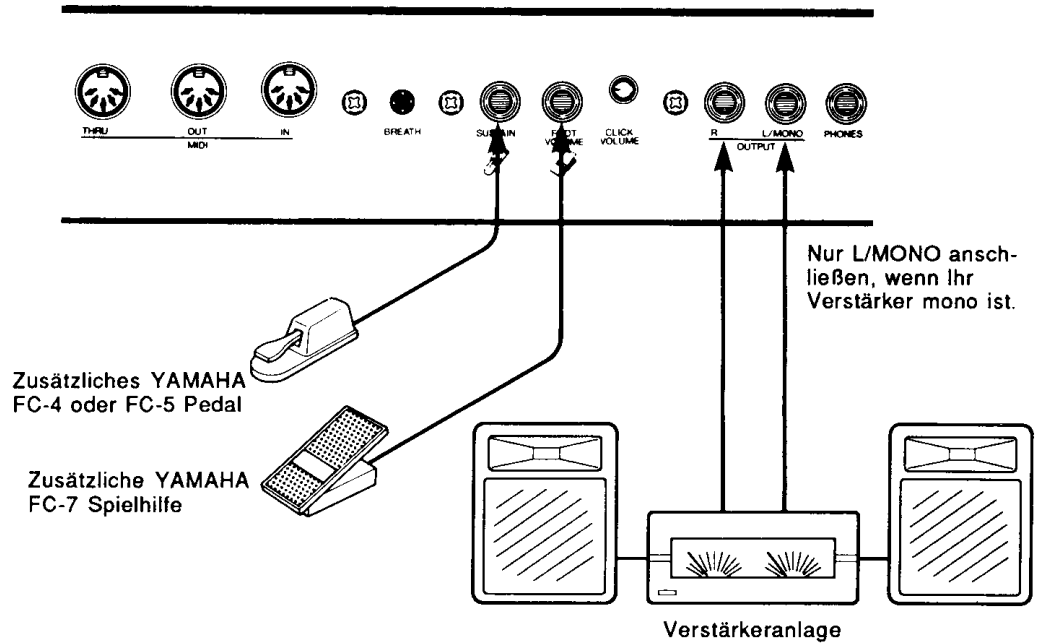
# 1. AUFBAU

## Anschlüsse

Zum jetzigen Zeitpunkt werden Sie dieses Gerät wohl noch nicht zusammen mit einem anderen MIDI-Gerät verwenden. Daher sollten Ihre Anschlüsse folgendermaßen aussehen:

**VORSICHT!:** Schalten Sie den SY55 und Ihre Verstärkeranlage aus, bevor Sie die Anschlüsse vornehmen.

### SY55



Verwenden Sie nur hochwertige MIDI-Kabel, die nach Möglichkeit kürzer sein sollten als 15m.

## Reihenfolge beim Einschalten

1. Vergewissern Sie sich vor dem Einschalten, daß sowohl die Lautstärke des Verstärkers, als auch die [MASTER VOLUME]-Einstellung des SY55 fast vollständig abgedreht ist.
2. Schalten Sie den SY55 ein.
3. Schalten Sie den Verstärker ein.
4. Stellen Sie den [MASTER VOLUME] des SY55 und die Lautstärke Ihrer Verstärkeranlage ein, während Sie eine der Voice spielen (siehe "Anwahl und Spiel einer Voice" auf Seite 13).

## **Demo-Stücke**

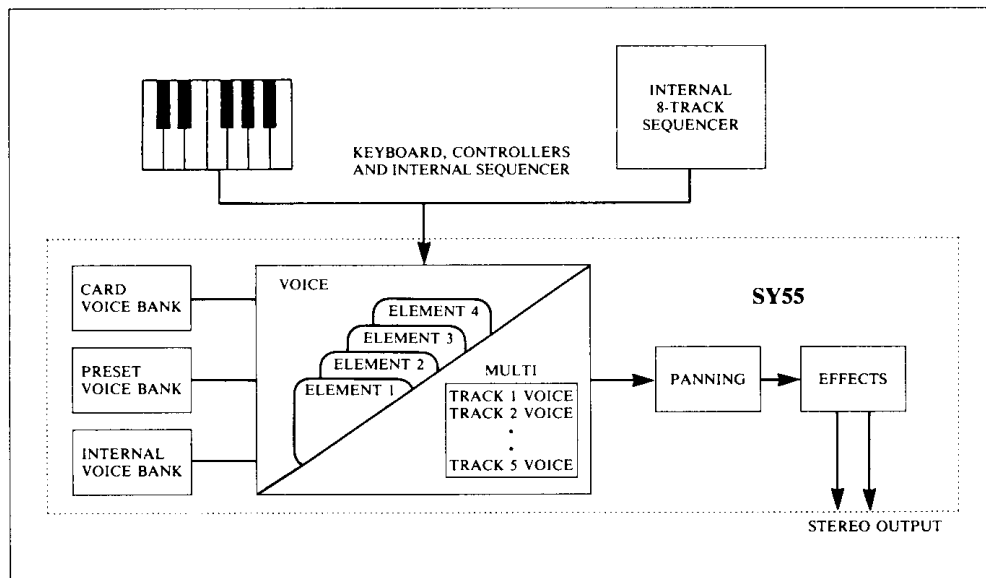
Der SY55 enthält drei Demo-Stücke, die Sie sich nach dem Aufbau Ihres Systems vielleicht anhören möchten. Gönnen Sie sich diese Pause und genießen Sie die Musik.

1. Drücken Sie gleichzeitig kurz die Sequenzertasten [◀] und [▶▶].
2. Betätigen Sie die [ENTER]-Taste, um mit der Demo-Wiedergabe zu beginnen.
3. Mit der [EXIT]-Taste können Sie die Wiedergabe unterbrechen. Wenn Sie ein zweites mal drücken, kehrt der SY55 in den Mode zurück, in dem er sich vor Beginn der Demo-Wiedergabe befand.

## 2. VOICE-ANWAHL

### PRESET-, INTERNAL- und CARD-Voice-Bänke

Intern sieht der SY55 ungefähr folgendermaßen aus:



Sie sehen also, daß sich die Voices des SY55 in drei verschiedenen Bänken befinden: PRESET (Festspeicher), INTERNAL (Intern) und CARD (Karte).

#### PRESET

In der PRESET-Bank befinden sich 64 vorgegebene Voices. Hierbei handelt es sich um ROM-Speicher, deren Inhalt nicht gelöscht werden kann. Im Display wird diese Bank mit dem Buchstaben "P" gekennzeichnet.

#### INTERNAL

In dieser Bank können Sie Ihre eigenen Voices unterbringen. Hierbei handelt es sich um 64 nicht-flüchtige RAM-Speicher, in die Sie auch Card-Voices kopieren könnten. Im Display wird diese Bank mit dem Buchstaben "I" gekennzeichnet.

#### CARD

Bei der CARD-Bank handelt es sich um MCD64 oder MCD32 Memory Cards (oder vorprogrammierte Voice-Cards), die man in den DATA-Schacht auf der Gerätevorderseite schiebt. Speicherkarten sind ein nützliches Medium für Menschen, die Ihre Sounds gerne extern ablegen oder mit anderen Anwendern austauschen möchten. Auf einer MCD32 Memory Card kann man 64 Voices unterbringen. Auf einer MCD64 Memory Card lassen sich 2 Bänke zu 64 Voices (d.h. 128 Voices) ablegen. Im Display wird die CARD-Bank mit dem Buchstaben "C" gekennzeichnet (die zweite Bank einer MCD64 ist mit einem spiegelverkehrten "C" gekennzeichnet).



Im Voice Play Mode können Sie jede beliebige Voice aufrufen und ansteuern.

### ● ÜBERSICHT ÜBER DIE PRESET VOICES

No.	EL*	Name	No.	EL	Name	No.	EL	Name
1	1	Piano	23	4	Big Band	45	2	VCO Lead
2	2	Voyager	24	2	Orch Brass	46	2	Spirit VCF
3	2	Pro55Brass	25	2	SynthBrass	47	2	OZ Lead
4	2	Elektrodes	26	1	Flute	48	4	Get Lucky
5	4	Zaratustra	27	1	Saxophone	49	4	Gamma Band
6	2	DawnChorus	28	2	FolkGuitar	50	2	Metal Reed
7	2	GX Dream	29	2	12 String	51	4	Modomatic
8	2	GrooveKing	30	2	MuteGuitar	52	2	DataStream
9	4	DistGuitar	31	2	SingleCoil	53	2	Mystichoir
10	4	ZenAirBell	32	1	Pick Bass	54	2	St.Michael
11	2	FullString	33	2	Thumb Bass	55	2	Scatter
12	4	Jazz Man	34	2	SynBadBass	56	2	Triton
13	2	ClassPiano	35	2	VCO Bass	57	4	Amazon
14	2	Rock Piano	36	2	Violin	58	2	StatinGlass
15	1	DX E.Piano	37	2	ChamberStr	59	4	BrassChime
16	2	Hard EP	38	2	VCF String	60	2	Piano Mist
17	2	Cry Clav	39	2	Nova Quire	61	4	Xanadu
18	2	Funky Clav	40	2	Vibraphone	62	2	WdBass Duo
19	2	Deep Organ	41	2	Takerimba	63		Drum set 1
20	2	Warm Organ	42	1	Gloken	64		Drum set 2
21	1	Trumpet	43	2	DigiBell			
22	4	Stab Brass	44	2	Oriental			

\* EL= Anzahl der Elemente (siehe S. 25).

No.	Name	Comments
P01	Piano	Klavier.
P02	Voyager	Zischelnder Chor, gut für lange Akkorde.
P03	Pro55Brass	Fetter Bläusersatz.
P04	Elektrodes	Sanftes E-Piano
P05	Zaratustra	Großes Orchester. Bläserlautstärke mit Mod.-Rad..
P06	DawnChorus	„Luftiger“ Chor. Atem ist mit Mod.-Rad steuerbar.
P07	GX Dream	Der absolute Traumsound.
P08	GrooveKing	Klassischer Funk-Synthi.
P09	DistGuitar	Schwer verzerrte Gitarre mit langsam einsetzender Rückkopplung.
P10	ZenAirBell	Perkussive Glocken- und Gongmischung.
P11	FullString	Leichter Anschlag: Kleines Streichorchester. Harter Anschlag: Großer Streichersatz.
P12	JazzMan	Kontrabaß und Trompete, gesplittet. Mit Mod.-Rad steuert man die Bläser an.
P13	ClassPiano	Flügel.
P14	RockPiano	Breites Klavier, ideal für Akkorde.
P15	DX E.Piano	Allseits beliebter E-Pianoklang.
P16	Hard EP	E-Piano mit schneller Attack und hartem Klang.
P17	Cry Clav	„Wah“-Cembalo mit Resonance-Attack.
P18	Funky Clav	Fettes Funk-Clavinet
P19	Deep Organ	Rockige Orgel.
P20	Warm Organ	Große Orgel mit rotierenden Lautsprechern.
P21	Trumpet	Solotrompete.
P22	Stab Brass	Dünnere, poppigere Bläusersatz.

No.	Name	Comments
P23	Big Band	Großer Unisono-Bläusersatz, gut für oktaviertes Spiel. Mit Mod.-Rad blendet man eine Solotrompete ein.
P24	Orch Brass	Großer klassischer Bläusersatz mit Pan-Effekt.
P25	SynthBrass	Druckvolle Synthi-Bläser.
P26	Flute	“Gespuckte” Flöte bei hartem Anschlag.
P27	Saxophone	Sehr direktes Solosaxophon.
P28	FolkGuitar	Akustikgitarre mit Stahlsaiten.
P29	12 String	Westerngitarre.
P30	MuteGuitar	Gedämpfte E-Gitarre.
P31	SingleCoil	Single-coil Pickup-Klang.
P32	Pick Bass	Druckvoller gezupfter Baß.
P33	Thumb Bass	Gehämmert bei hartem Anschlag.
P34	SynBadBass	Funky Synthi-Baß.
P35	VCO Bass	Fetter Analogbaß.
P36	Violin	Soloeige mit Aftertouch-Vibrato.
P37	ChamberStr	Streicher-Kammerorchester.
P38	VCF String	Analoge Synthi-Streicher. Klangfarbe mit Mod.-Rad.
P39	Nova Quire	Chor mit ausgefallener Attack
P40	Vibraphone	Vibraphon, Mod.-Rad steuert das Tremolo.
P41	Takerimba	Bambusmarimba. Klangfarbe mit Mod.-Rad.
P42	Glocken	Glockenspiel. Klangfarbe mit Mod.-Rad.
P43	DigiBell	Breite Synthi-Glocken.
P44	Oriental	Fernost-Orchester. Bei leichtem Anschlag nur Streicher.
P45	VCO Lead	Analoger Sägezahn-Klang.
P46	Spirit VCF	Analog-Sound mit deutlichem, langsamem Filter.
P47	OZ Lead	Weicher Solosynthiklang.
P48	Get Lucky	Fetter Rechteckwellensound. Verstimmung mit Mod.-Rad.
P49	Gamma Band	Fernöstliches Perkussionsensemble. Mod.-Rad blendet die Metalltrommeln und Glocken ein.
P50	Metal Reed	Mundharmonika oder Akkordeon mit Pitch Bend im Aftertouch.
P51	Modomatic	Chor mit deutlichem Filter.
P52	DataStream	Ideal für lange Noten.
P53	Mystichoir	Bei lang angehaltenen Noten setzt ein Transponierungseffekt ein.
P54	St.Michael	Chor mit Glocken bei der Tastenfreigabe.
P55	Scatter	Stimmen bei Stakkatonoten, gefilterter Synthi bei langen Noten.
P56	Triton	Ideal für lange Akkorde.
P57	Amazon	Großer Anschlagsbereich.
P58	SatinGlass	Metallische, breite Synthi-Stimmen.
P59	BrassChime	Gefilterte Bläser mit Glocken.
P60	Piano Mist	Piano-Glocken. Mit Mod.-Rad wird eine gefilterte Stakkato-Voice eingeblendet.
P61	Xanadu	Soloflöte in mehreren Stimmlagen.
P62	WdBass Duo	Split von Contrabaß und Klavier.
P63	Drum Set 1	Perkussionsklänge mit Baß und Klangeffekten.
P64	Drum Set 2	Perkussionsklänge mit Baß und Klangeffekten.

## Anwahl des Voice Play Modes, einer Voice Bank und einer Voice

1. Wenn der Voice Play Mode nicht bereits angewählt ist (d.h. wenn die Diode der [VOICE]-Taste nicht leuchtet und die Meldung "VOICE PLAY" nicht in der oberen Display-Zeile steht), drücken Sie auf [VOICE].

```
VOICE PLAY
P01 Piano
```


2. Mit den [INTERNAL], [CARD] und [PRESET]-Tasten wählen Sie die gewünschte Voice-Bank. Ohne Card im DATA-Schacht, hat die [CARD]-Taste keine Wirkung.

 INTERNAL → 

```
VOICE PLAY
I _ Piano
```

 CARD → 

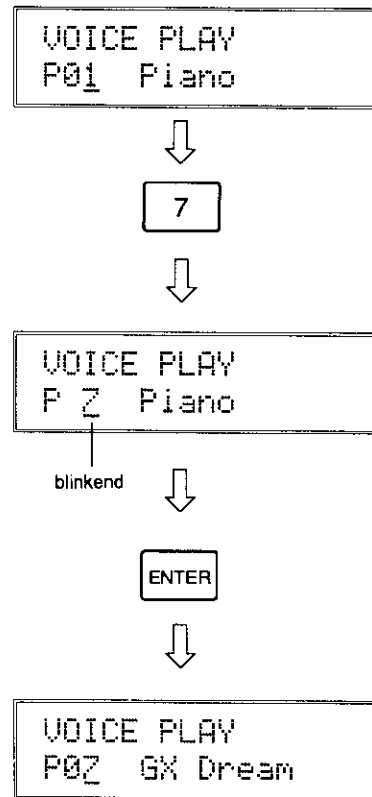
```
VOICE PLAY
C _ Piano
```

 PRESET → 

```
VOICE PLAY
P _ Piano
```

Wenn Sie eine Doppel-Bank-Card, wie z.B. eine MCD64, in den DATA-Schacht eingeschoben haben, und beide Banken der Card richtig formatiert sind (siehe "Zur Bezugnahme" auf Seite 138), können Sie durch wiederholtes Drücken der [CARD]-Taste abwechselnd die erste ("C" im Display) oder die zweite Bank ("D" im Display) anwählen.

3. Mit den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] wählen Sie eine Voice der angerufen Bank an. Sie können diese Tasten gedrückt halten, um die Suche zu beschleunigen. Sie können ebenfalls jede Voice direkt wählen, indem Sie deren Nummer mit Hilfe der Zahlentasten eingeben und auf [ENTER] drücken. Die eingetippte Zahl blinkt im Display auf bis die [ENTER]-Taste betätigt worden ist, um klar anzuzeigen, daß eine neue Voice gewählt, aber noch nicht abgerufen wurde.



**Kleiner Trick:** Wenn Sie im Voice Mode die [SELECT/HOLD]-Taste halten, erscheint in der oberen rechten Ecke der Anzeige das Wort "HOLD". Sie können jetzt die Nummer der Voice in den Einheiten ändern, während die Zehnerzahlen angehalten werden, und so, ohne erneutes Drücken der [ENTER]-Taste, eine neue Voice anwählen. Nehmen wir zum Beispiel an, Sie haben gerade eine Voice mit einer Nummer zwischen 30 und 39, sagen wir 34. Wenn Sie die [SELECT/HOLD]-Taste drücken und die Zahl 1 eintippen, haben Sie sofort die Voice Nummer 31 gewählt. Mit der [5] wählen Sie die 35 u.s.w. Die Hold-Funktion wird durch erneutes Drücken der [SELECT/HOLD]-Taste aufgehoben.

4. Spielen Sie ein paar Noten auf dem Manual oder dem SY55.  
Falls Sie nichts hören:

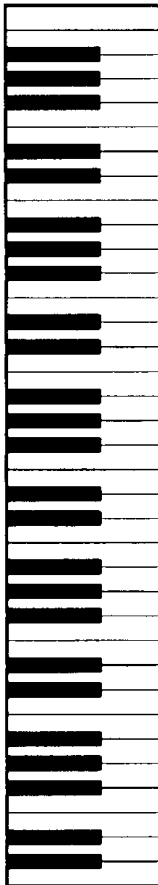
- schauen Sie nach, ob der Verstärker eingeschaltet ist und ob sich der Lautstärkereglernicht in der 0-Position befindet.
- schauen Sie nach, ob der MASTER VOLUME-Regler des SY55 auf "0" weist.
- kontrollieren Sie alle MIDI- und Audio.

## Die Voices 63 und 64 sind Schlagzeug-Voices

Bis auf die Voices 63 und 64 jeder Bank, bestehen die Voices des SY55 aus 1, 2 oder 4 Elementen (mehr darüber im Kapitel "Editieren der Voices" auf S. 35). Die "Drum Set"-Voices enthalten 61 Elemente und jedes Element ist einer anderen Manu- altaste zugeordnet. Das bedeutet, daß Sie sich 61 Schlagzeugklänge aufs Manual legen können, die sich aber alle individuell editieren lassen.

Die Schlagzeug-Voices eignen sich vor allem für den Einsatz mit dem MULTI PLAY-Mode und dem Sequenzer des SY55. (Siehe die beiden nächsten Abschnitte.)

### • Voice 63: Drum Set 1



Key	Wave Name	No.	Key	Wave Name	No.
			C6	Syn Bass	P28
			B5	Syn Bass	P28
A#5	Syn Bass	P28	A5	Syn Bass	P28
G#5	Syn Bass	P28	G5	Syn Bass	P28
F#5	Syn Bass	P28	F5	Syn Bass	P28
			E5	Syn Bass	P28
D#5	Syn Bass	P28	D5	Syn Bass	P28
C#5	Syn Bass	P28	C5	Syn Bass	P28
			B4	Bulb	P57
A#4	Vocal Ga	P53	A4	Vocal Ga	P53
G#4	Bell Mix	P58	G4	Bottle	P51
F#4	Bottle	P51	F4	Bottle	P51
			E4	Styroll	P56
D#4	Shaker	P74	D4	Ride	P71
C#4	Bamboo	P54	C4	Vibe NP	P50
			B3	Vibe NP	P50
A#3	Claps	P72	A3	Claps	P72
G#3	Popping	P26	G3	Popping	P26
F#3	Tube	P52	F3	Tube	P52
			E3	Tube	P52
D#3	Ride	P71	D3	Ride	P71
C#3	Crash	P70	C3	Crash	P70
			B2	HH open	P69
A#2	Crash	P70	A2	HH closed	P68
G#2	Shaker	P74	G2	Cowbell	P73
F#2	Claps	P72	F2	Tom 1	P66
			E2	SD 1	P62
D#2	Rim	P65	D2	Tom 1	P66
C#2	SD 2	P63	C2	Tom 1	P66
			B1	Tom 1	P66
A#1	SD 3	P64	A1	BD 1	P59
G#1	BD 2	P60	G1	Tom 2	P67
F#1	Tom 2	P67	F1	Tom 2	P67
			E1	Tom 2	P67
D#1	BD 3	P61	D1	BD 3	P61
C#1	BD 2	P60	C1	BD 2	P60

### • Voice 64: Drum Set 2

Key	Wave Name	No.	Key	Wave Name	No.
			C6	Syn Bass	P28
			B5	Syn Bass	P28
A#5	Syn Bass	P28	A5	Syn Bass	P28
G#5	Syn Bass	P28	G5	Syn Bass	P28
F#5	Syn Bass	P28	F5	Syn Bass	P28
			E5	Syn Bass	P28
D#5	Syn Bass	P28	D5	Syn Bass	P28
C#5	Syn Bass	P28	C5	Syn Bass	P28
			B4	Bulb	P57
A#4	Vocal Ga	P53	A4	Vocal Ga	P53
G#4	Bell Mix	P58	G4	Bottle	P51
F#4	Bottle	P51	F4	Bottle	P51
			E4	Styroll	P56
D#4	Shaker	P74	D4	Ride	P71
C#4	Bamboo	P54	C4	Vibe NP	P50
			B3	Vibe NP	P50
A#3	Claps	P72	A3	Claps	P72
G#3	Popping	P26	G3	Popping	P26
F#3	Tube	P52	F3	Tube	P52
			E3	Tube	P52
D#3	Ride	P71	D3	Ride	P71
C#3	Crash	P70	C3	Crash	P70
			B2	HH open	P69
A#2	Crash	P70	A2	HH closed	P68
G#2	Shaker	P74	G2	Cowbell	P73
F#2	Claps	P72	F2	Tom 2	P67
			E2	SD 2	P63
D#2	Rim	P65	D2	Tom 2	P67
C#2	SD 1	P62	C2	Tom 2	P67
			B1	Tom 2	P67
A#1	SD 3	P64	A1	BD 2	P60
G#1	BD 1	P59	G1	Tom 1	P66
F#1	Tom 1	P66	F1	Tom 1	P66
			E1	Tom 1	P66
D#1	BD 3	P61	D1	BD 3	P61
C#1	BD 1	P59	C1	BD 1	P59

### 3. MULTI PLAY MODE

---

#### MULTI-PLAY Setup

Im multitimbralen MULTI-PLAY Mode des SY55 können verschiedene Voices bis zu 16 verschiedenen MIDI-Kanälen zugeordnet werden. Dies bietet Ihnen die Möglichkeit, mit Hilfe des internen 8spurigen Sequenzers des SY55 oder, wenn Sie möchten, eines anderen Sequenzers mehrstimmige Kompositionen aufzunehmen und wiederzugeben.

Als Beispiel, der "POP" Preset Multi (Multi P01):

- MULTI P01: POP-Instrumente und Kanalzuweisungen.
  - Kanal 1 Voice: Pick Bass
  - Kanal 2 Voice: Tiefe Orgel
  - Kanal 3 Voice: Trompete
  - Kanal 4 Voice: Saxophon
  - Kanal 5 Voice: aus
  - Kanal 6 Voice: aus
  - Kanal 7 Voice: aus
  - Kanal 8 Voice: Drum Set 2
  - Kanal 9 Voice: aus
  - :       :
  - :       :
  - :       :
  - Kanal 16 Voice: aus

Neben den 16 Preset Multis, den hier vor beschriebenen einbegriffen, ist der SY55 mit 16 internen Multi-Speichern ausgestattet, in denen Sie Ihre eigenen Programme unterbringen können. Diese Programme enthalten u.a. die Zuordnung der Voices zu den Multi- (und MIDI-)Kanälen, Lautstärkewert, Transponierung, Stimmung, Stereo-Panorama und Effekte. Mit anderen Worten: Sie können 16 "Orchester/Bands" intern speichern und auf Tastendruck wieder aufrufen. Außerdem kann man die Multi Play-Programme auf einer Card ablegen, um intern wieder Platz zu schaffen.

## Multi Play Mode, Bank- und Setup-Anwahl

Den Multi Play Mode, den Speichertyp und die Multi-Speicher ruft man genau so auf wie die Voices des SY55:

- Drücken Sie auf [MULTI], um den Multi Play Mode anzuwählen.
- Drücken Sie auf [INTERNAL], [CARD] oder [PRESET] um den gewünschten Speichertyp aufzurufen.
- Mit [-/NO] und [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] wählen Sie das benötigte Multi an.

## Polyphonie des Multi Play Modes und dynamische Stimmenzuordnung

Der SY55 ist 16stimmig polyphon, was bedeutet, daß er 16 Noten zugleich wiedergeben kann. Wenn alle 16 Stimmen in Anspruch genommen werden, kann jeder Multi-Kanal nur noch eine Note wiedergeben. Wenn aber nur eine Voice angesteuert wird, sorgt die Dynamic Note Allocation-Funktion (dynamische Stimmenzuordnung) dafür, daß diese Stimmen auch ansprechbar sind, selbst wenn dem Multi 16 verschiedene Voices zugeordnet wurden. Das heißt: Man braucht den Multi-Kanälen keine feste Stimmenanzahl zuzuteilen.

Das kann man aber tun: Indem man nämlich die Reserved Note-Funktion verwendet. Hiermit ordnet man einem Multi-Kanal nämlich die Mindestanzahl bereitstehender Stimmen zu (siehe "Zur Bezugnahme" auf S. 110).

## Kontrollieren und Ändern der Voice-Zuordnungen

Wenn Sie nachschauen möchten, welche Voices einem bestimmten Multi zu Einsatz kommen, verfahren Sie folgendermaßen:

1. Bei der Anwahl des Multi Play Modes (auf [MULTI] drücken) erscheint folgende Anzeigenseite:

```
MULTI PLAY
P01 P0P
```

Wenn Sie nun auf [-/NO] oder [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] drücken, können Sie eines der 16 Multis in diesem Speicher aufrufen.

2. Drücken Sie danach auf [PAGE ◀] oder [PAGE ▶], erscheint eine Anzeige, die der nachstehenden ähnlich sieht:

```
<Pick Bass >
CH 1=P32
```

Hier sehen Sie, welche Voices das Multi anspricht, und hier ändern Sie diese Zuordnung auch. Auf der oben abgebildeten Display-Seite steht z.B. in der unteren Zeile "CH1= P32". Das bedeutet, daß die Voice P32 dem Kanal 1 zugeordnet ist. Der Name dieser Voice lautet "Pick Bass" (siehe obere Display-Zeile). Desweiteren befindet sich der Cursor unter dem "1" der Meldung "CH1".

3. Solange sich der Cursor unter der CH-Nummer befindet, können Sie mit [-1/NO] und [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] einen anderen Kanal aufrufen, um oben links im Display zu erfahren, welche Voice hier zu Einsatz kommt.
4. Wissen Sie genug, können Sie wieder in den Multi Play Mode wechseln, indem Sie auf [PAGE ►] oder [PAGE ◀] drücken - aber Sie können den Kanälen auch andere Voices zuordnen (siehe unten).
5. Rufen Sie zuerst den Kanal auf, dem Sie eine andere Voice zuordnen möchten.
6. Führen Sie den Cursor zu dem Voice-Parameter, indem Sie auf [◁] drücken. Der Strich sollte sich nun unter der Voice-Nummer befinden.
7. Mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] ordnen Sie dem Kanal eine neue (oder keine) Voice zu. Wenn Sie dem vorliegenden Kanal keine Voice zuteilen möchten, müssen Sie die Einstellung unmittelbar vor "01" wählen: "off". Mit der [MEMORY]-Taste rufen Sie einen anderen Speichertyp auf.

```
<*****>
      CH 1=off
```

8. Wenn Sie anschließend auch für einen anderen Kanal eine andere Voice einstellen möchten, führen Sie den Cursor wieder zum CH-Parameter, indem Sie ◁ drücken und wiederholen Sie die eben beschriebenen Schritte.

**Hinweis:** Diese Funktion ist vornehmlich für Kontrollzwecke bestimmt oder um verschiedene Einstellungen auszuprobieren. Die hier vorgenommenen Änderungen sind nämlich nur zeitweilig und werden gelöscht, sobald Sie ein anderes Multi oder einen anderen Mode aufrufen. Definitive Änderungen nimmt man im Multi Play Edit-Betrieb vor (siehe weiter unten).



## Programmieren eines eigenen Multis

In diesem Beispiel wollen wir zeigen, wie man ein "Jazz-Quartett" programmiert. Hierfür brauchen wir folgende Voices:

Kanal 1 .....P01 Piano  
Kanal 2 .....P62 WdBass Duo  
Kanal 3 .....P40 Vibraphone  
Kanal 4 .....P63 Drum Set 1  
Kanal 5 ... 16 .....off

**Hinweis:** Die Voice P62 WdBass Duo ist eine Split-Voice mit einem Baßklang auf der linken Manualseite (C-2 bis E3) und einem Klavierklang für die rechte Klavierseite (F3-G8).

1. Falls Sie den Multi Play Mode nicht bereits angewählt haben, drücken Sie auf [MULTI].
2. Mit den Tasten [MEMORY], [-1/NO] oder [+1/YES] rufen Sie das Multi I01 auf.

```
MULTI PLAY
I01 POP
```

3. Drücken Sie die Tasten [EDIT/COMPARE]. Hiermit wählen Sie den Multi Edit-Betrieb an.
4. Falls eine Anzeigenseite ähnlich der folgenden nun nicht erscheint, müssen Sie auf [JOB], dann auf [1] und schließlich auf [ENTER] drücken, um sie aufzurufen. Mit den Tasten [PAGE ◀] und [PAGE ▶] können Sie in jedem Edit-Mode die Liste der Funktionen durchkämmen. Schneller geht dies jedoch durch eingabe der JOB-Nummer. (Siehe den Abschnitt "Bezugnahme" auf Seite 52.)

```
<Pick Bass >CH 1
▶P32 P19 P21 P27
```

Diese Display-Seite bezieht sich auf die Voice-Zuordnung im Multi Edit Mode (siehe "Zur Bezugnahme" auf S. 108).

5. Mit den Tasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor nun zu einer CH-Nummer (1 ... 16). Die Nummer des gewählten Kanales wird oben rechts im Display angezeigt. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler bzw. den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] rufen Sie für den gewählten Kanal eine andere Voice auf. Um auf unser Beispiel zurückzukommen:
  - Lassen Sie den Cursor erst einmal unter CH1 und rufen Sie für diesen Kanal die Voice P01 (Piano) auf.
  - Führen Sie den Cursor anschließend zu CH2 (mit Hilfe der Taste [▶]) und stellen Sie P62 (WdBass Duo) ein.
  - Führen Sie den Cursor danach zu CH# und wählen Sie Voice P40 (Vibraphone).
  - Fahren Sie den Cursor zu CH4 und stellen Sie P63 (Drum Set 1) ein.

- Schließlich müssen Sie noch die übrigen CH-Nummern (5 ... 16) anfahren und für jeden Kanal jeweils "off" wählen, indem Sie [-1/NO] gedrückt halten. Sie werden bemerkt haben, daß man den Cursor auch zu CH-Nummern fahren kann, die nicht angezeigt werden. Im Display haben nämlich nur jeweils vier dieser Nummern Platz.

```
<Piano      >CH 1
▶P01 P62 P40 P63
```

6. Drücken Sie auf [PAGE ▶], um die nächste Multi Edit-Funktion anzuwählen: Volume ("Zur Bezugnahme", S. 108).

```
Volume      CH 1
▶127 127 127 127
```

7. Sie wissen bereits, daß man mit den Tasten [◀] und [▶] jeweils den Kanal/die Voice anwählt und den Wert mit [DATA ENTRY] bzw. den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] einstellt. Wenn Sie "0" einstellen, hören Sie die entsprechende Voice nicht. "127" ist der Höchstwert.

In unserem Beispiel droht der Baßklang im allgemeinen Klangbild unterzugehen. Deswegen sollten Sie seinen Volume-Wert auf "127" belassen, aber für die übrigen Multi-Kanäle den Wert "110" wählen.

```
Volume      CH 1
▶110 127 110 110
```

**Volume**

Piano .....	110
WdBass Duo .....	127
Vibraphone .....	110
Drum Set 1 .....	110

8. Drücken Sie dreimal auf [JOB] den Zahlentasten und [ENTER], um zur Reserved Note-Funktion zu gehen ("Zur Bezugnahme", S. 110). Die Funktionen Note Shift und Tune (Zur Bezugnahme", S. 109) brauchen wir nicht, da die Stimmlage aller Klänge für unseren Zweck stimmt.

```
ReserveNote CH 1
▶ 0 0 0 0
```

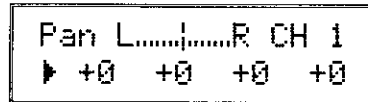
9. Mit der Reserved Note-Funktion programmiert man die Mindestanzahl der für einen Multi-Kanal bereitgestellten Stimmen für den Fall, daß alle 16 Stimmen des SY55 angesprochen werden. Für das Piano wählen wir hier den Wert "8", da ein Jazz-Pianist ja bekanntlich immer kräftig zulangt. Für den Vibraphone-Klang brauchen wir nur 2 Stimmen (reichlich für zwei Stöcke). Dadurch sind immer mindestens 8 Noten für das Piano und 2 für Vibraphon verfügbar (Vibraphon arbeitet mit 2 Elementen: 2 Elemente x 2 Noten = 4), egal wie viele Noten gleichzeitig von Baß und Drum gespielt werden. Wenn Sie mehr als 16 Stimmen zugleich ansprechen, werden der Baß- und Schlagzeugpart also zumindest teilweise unterdrückt.

**Reserved Note**

Piano .....8  
 WdBass Duo .....0  
 Vibraphone .....4  
 Drum Set 1 .....0

Mit den Tasten [◀] und [▶] wählen Sie den Multi-Kanal und mit [DATA ENTRY] und [+1/YES]/[-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie die Stimmenanzahl ein.

10. Drücken Sie auf [PAGE ▶], um zur nächsten Multi Edit-Funktion zu gehen: Pan ("Zur Bezugnahme" auf S. 110).



11. Mit dieser Funktion ordnet man jedem Klang eine Stereoposition zu (das Panorama hören Sie jedoch nur, wenn Sie beide OUTPUT-Buchsen (R und L/MONO) mit einem Stereoverstärker oder Mischpult verbinden).

Wie gehabt: Mit den Tasten [◀] und [▶] wählen Sie den Multi-Kanal und mit [DATA ENTRY] und [+1/YES]/[-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie die Stereoposition ein.

In der oberen Display-Zeile sehen Sie eine grafische Anzeige der Stereoposition des gewählten Multi-Kanales. Der Buchstabe "L" steht für "links" und "R" bedeutet "rechts". Wenn Sie die Stereoposition ändern, rückt der waagerechte Strich entweder weiter nach links oder nach rechts.

Stellen Sie folgende Pan-Werte ein:

**Pan**

Piano .....-17 (ziemlich weit links)  
 WdBass Duo .....-9 (etwas nach links)  
 Vibraphone .....+17 (ziemlich weit rechts)  
 Drum Set 1 .....+5 (etwas nach rechts)

12. Drücken Sie anschließend auf [PAGE ▶], um die Funktion EF Level ("Zur Bezugnahme", S. 111) einzustellen.

```
EF Level   CH 1
▶100 100 100 100
```

- Mit EF Level stellt man das Verhältnis zwischen jeder einzelnen Voice und dem Effekt ein. Sie wissen ja jetzt, wie man den Cursor verschiebt und die Werte einstellt.

Wählen Sie für alle Voices den Wert 100 (Effektsignal gleich stark wie das trockene Signal).

**Effect Level**

```
Piano .....100
WdBass Duo .....100
Vibraphone .....100
Drum Set 1 .....100
```

Für dieses Multi hat ein guter Geist bereits den Saalhall (RevHall) gewählt. Daran brauchen wir also nichts zu ändern. (Wenn Sie lieber einen andere Halltyp einstellen, siehe "Zur Bezugnahme", S. 86).

- Drücken Sie zweimal auf [PAGE ▶], um zur Multi Name-Funktion zu wechseln ("Zur Bezugnahme", S. 113).

```
MULTI Name
"POF"
```

- Mit dieser Funktion geben wir unserem Multi einen Namen. Wie wärüs mit "Jazz Quart." Für den Namen stehen 10 Zeichenpositionen zur Verfügung, deshalb muß man ab und zu Abkürzungen verwenden. Mit [◀] bzw. [▶] führen Sie den Cursor zu der Position, für die Sie ein anderes Zeichen programmieren möchten. Mit [DATA ENTRY] bzw. den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] stellen Sie den Buchstaben (Zahl, Zeichen) ein. Programmieren Sie also den Namen.

- Drücken Sie die Taste [MULTI], um wieder in den Multi Play Mode zu wechseln. Rechts neben dem Multi-Namen steht nun ein helles "E" auf dunklem Hintergrund. Das soll Sie darauf hinweisen, daß das Multi editiert worden ist.

**Achtung!:** Wenn Sie jetzt ein anderes Multi aufrufen, wird dieses Programm gelöscht. Also muß es zuerst gespeichert werden (im internen Speicher oder auf einer Card). Siehe den nächsten Abschnitt. Eine spezielle Methode zum Abrufen eines Multi-Spiel-Setups, das auf diese Weise verlorengeht, siehe "MULTI RECALL" auf Seite 113.

**Speichern des editierten Multis**

Sind Sie mit dem programmierten Multi zufrieden (in unserem Fall "Jazz Quart."), sollten Sie es sofort abspeichern. Da Sie wahrscheinlich noch keine Card haben, raten wir Ihnen, es in einem der 16 INTERNEN Multi-Speicher unterzubringen.

- Vorhin haben Sie auf [MULTI] gedrückt, um den Multi Edit Mode zu verlassen. Drücken Sie nun auf [STORE/COPY], damit folgende Anzeigeseite erscheint:

```
STORE I01
→I01:POF
```

Die Zahl in der oberen Zeile bezieht sich auf den Speicher des Quellenspeichers, also des Multis, das Sie gerade editiert haben, also nicht unbedingt auf den Speicher, in dem Sie "Jazz Quart." unterbringen. Der Zielspeicher steht hinter dem Pfeil (untere Zeile).

- Um einen anderen Zielspeicher zu wählen, drücken Sie auf [DATA ENTRY], [+1/YES] und [-1/NO], oder den Zahlentasten und [ENTER]. Mit [INTERNAL] und [CARD] wählen Sie einen anderen Speichertyp ("Preset" können Sie vergessen und wenn Sie keine Card in den Schacht geschoben haben, entfällt die Möglichkeit ebenfalls).
- Drücken Sie anschließend auf [ENTER].

```
STORE I01 Sure?
→I01:POF
```

Die Frage "Sure?" sollte Sie wachrütteln. Denn hier können Sie es sich noch einmal anders überlegen und das Multi doch nicht speichern. Beim Speichern löschen Sie nämlich die Daten, die sich ursprünglich an dem gewählten Ort befunden haben.

- Drücken Sie auf [+1/YES], wenn Sie das neue Programm tatsächlich speichern möchten. Hierauf wird die Meldung "Executing!" (Bin dabei!) angezeigt und danach die Meldung "Completed!". (Falls Sie das Multi lieber nicht speichern, drücken Sie auf [-1/NO]).

```
Executing!
```

```
Completed!
```

Wenn Sie soeben gespeichert haben, ist Ihr neues Multi abruf- und einsatzbereit.

**Hinweis:** Siehe FEHLERMELDUNGEN auf Seite 144 betr. Informationen über auf Speicherkarte bezogene Meldungen.

## Rückblick

Sie haben eigentlich viel mehr getan als dieses Multi zu programmieren. Sie haben nämlich die wichtigsten Programmierschritte (und Bedienungsvorgänge) gleich mit gelernt. Das dürfte die Bedienung im nächsten Kapitel erheblich erleichtern.

Wir haben aber lang nicht alle Funktion des Multi Edit Modes beschrieben. Siehe darum "Zur Bezugnahme".

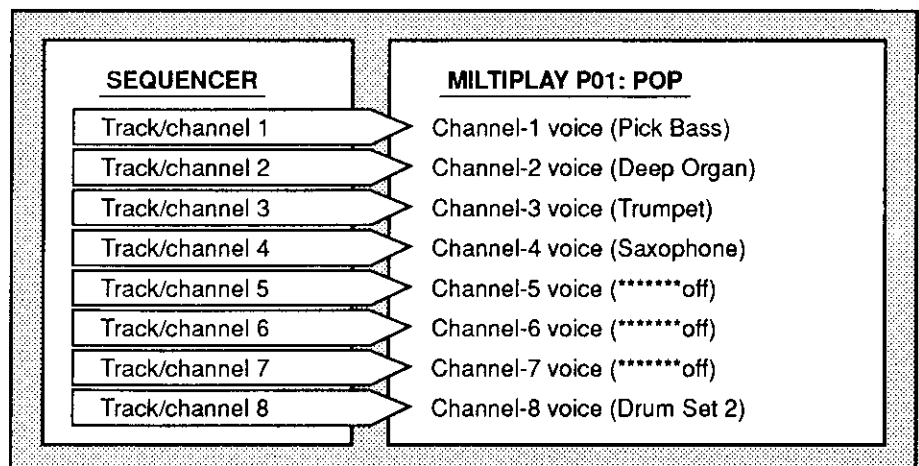
## 4. AUFZEICHNUNG & WIEDERGABE MIT DEM SEQUENZER

Im vorigen Teil haben Sie erfahren, was es mit dem Multi Mode auf sich hat und wie man selbst Multis programmiert. In diesem Kapitel soll der Sequenzer beschrieben werden. Mit einem Sequenzer zeichnet man seine eigenen Stücke übrigens auf und steuert mit dessen Spuren die Voices eines Multis an. Der Sequenzer-Speicher des SY55 faßt 8 Songs, denen man jeweils einen Namen geben kann (siehe "ZUR BEZUGNAHME", S. 127). Diese Songs lassen sich getrennt aufrufen, mit Daten versehen oder wiedergeben, je nachdem, was Sie gerade tun möchten. Fertige Songs können Sie aber auch auf einer DATA-Card ablegen (siehe "ZUR BEZUGNAHME", S. 140 und 141).

### Die Schnittstelle zwischen dem Sequenzer und den Multis

Der Sequenzer des SY55 umfaßt acht Spuren, mit denen man jeweils einen getrennten Multi-Kanal ansteuert. Welche Sequenzer-Spur welchen Multi-Kanal ansteuert, bestimmt man mit den MIDI-Kanälen der Spuren ("ZUR BEZUGNAHME", S. 108) und den Zuordnungen der Sequenzer-Spuren zu einem Kanal ("ZUR BEZUGNAHME", S. 119). Normalerweise sind die Spuren 1-8 dem entsprechenden MIDI-Kanal zugeordnet und steuern deshalb die Multi-Kanäle 1-8 an. In unserem Beispiel wurde das Multi P01 ("POP") aufgerufen, das folgendermaßen aussieht: Baß, Trompete und Saxophon sind den Multi-Kanälen 1-4 zugeordnet. Die Kanäle 5-7 sind ausgeschaltet ("Off") und das Schlagzeug wurde Spur 8 zugeordnet. Die Kanäle 9-16 sind ebenfalls ausgeschaltet. Das bedeutet, daß wir über 5 Instrumente verfügen, die von den entsprechenden Sequenzerspuren mit Daten versehen werden.

### SY55



Im Prinzip kann man den Sequenzer auf zwei verschiedene Arten verwenden: In Echtzeit (Real) oder im Step-Betrieb.

## Aufzeichnung in Echtzeit: Ersetzen ("repl.") oder Überspielen ("over")

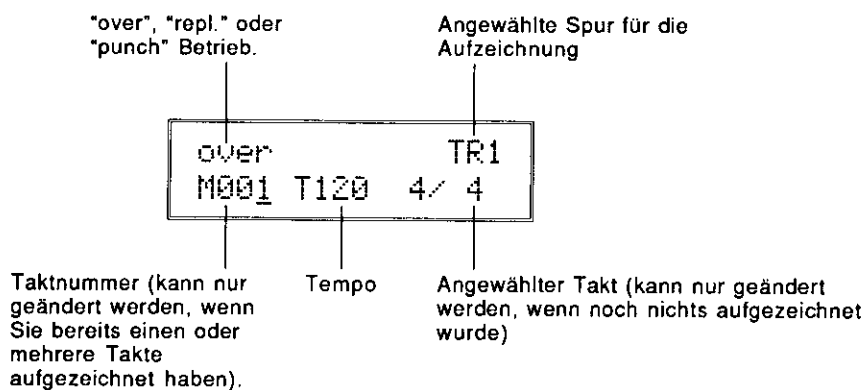
Im Echtzeitbetrieb werden alle Noten, die Sie bei laufendem Sequencer spielen, aufgezeichnet. Hierzu gehören übrigens auch MIDI-Informationen, wie die Anschlagsdynamik, Verwendung der Spielhilfen usw. In diesem Betrieb funktioniert der Sequencer im Grunde wie ein herkömmlicher Recorder (oder Bandmaschine). Dieser Betrieb eignet sich vor allem für die "natürliche" Aufzeichnung eines Parts, wo das "Gefühl" eine Rolle spielt.

1. Vor der Aufzeichnung müssen Sie die [MULTI]-Taste drücken und ein Multi anwählen (eigenes oder vorprogrammiertes). Drücken Sie anschließend auf [SEQ], um den Sequencer Mode aufzurufen.
2. Sie befinden sich nun im Sequencer Mode. Der Cursor befindet sich unter "SONG" (Song-Nummer). Wenn Sie [DATA ENTRY] oder die [-1/NO] und [+1/YES]-Taste oder das Zehnertastenfeld verwenden und danach auf [ENTER] drücken, können Sie einen der 8 Songs anwählen.

```

SONG 1:NewSong
M001 T120 4/ 4
  
```

3. Drücken Sie die Taste [RECORD]. Die Diode dieser Taste leuchtet nun und das Display sieht in etwa folgendermaßen aus:



4. Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor in die obere linke Ecke des Displays. Verwenden Sie [DATA ENTRY] oder die [-1/NO] und [+1/YES]-Taste, um "repl." (Ersetzen) oder "over" (Überspielen) zu wählen.

### "Rep" (Ersetzen der Daten)

Wenn Sie diesen Mode wählen, werden alle zuvor aufgezeichneten Daten dieser Spur gelöscht. Sie verlieren also alle Dinge, die Sie zuvor aufgenommen hatten.

### "Over" (Überspielen)

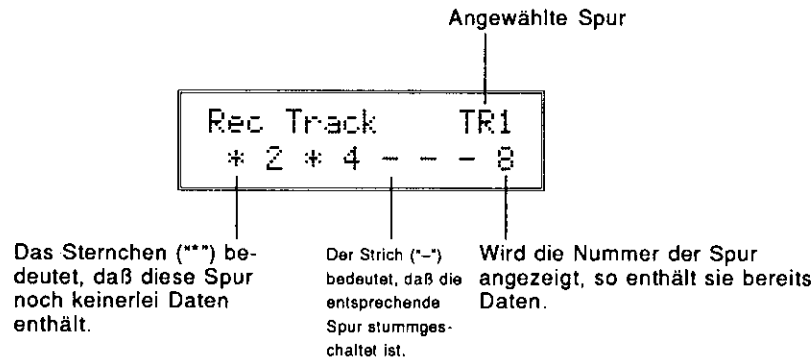
In diesem Betrieb werden die neuen Daten zu den alten addiert. Sie könnten also zuerst die linke Hand aufzeichnen und danach in aller Ruhe die rechte eines Klavierparts einspielen.

- Falls erforderlich, sollten Sie nun das Tempo, die Taktart und die Taktnummer einstellen. Die Taktart kann nur programmiert werden, wenn Sie noch überhaupt nichts aufgezeichnet haben (das gilt für den gesamten Song, nicht nur für die angewählte Spur). Sie können die Aufzeichnung in jedem beliebigen Takt beginnen, sofern Sie bis dort bereits etwas aufgezeichnet haben. Das Tempo stellen Sie am besten ein, bevor Sie sich an einen neuen Song heranwagen. Alter Trick: Wählen Sie einen Tempo-Wert, bei dem Sie auch bei komplizierten Passagen nicht allzu sehr ins Schwitzen kommen. Hinterher kann man das Tempo nämlich erhöhen, ohne daß man es hört.

**Taktart**

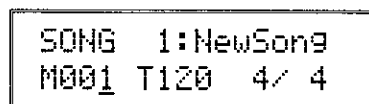
Beim Einstellen der Taktart müssen Sie den Cursor zuerst zu dem angezeigten Wert (z.B. 4/4) führen - und zwar entweder zu dem Zähler und danach/oder zum Nenner. Der Sequenzer versteht folgende Werte: 1/4...4/4, 1/8...8/8 und 1/16...16/16.

- Wählen Sie danach die Spur an, die Sie mit dem neuen Part belegen möchten (TR1...TR8, grüne Beschriftung unter den Zifferntasten), während Sie die Taste [SELECT] gedrückt halten. Nun sollte eine Anzeige folgenden Typs erscheinen (jedenfalls, solange Sie die [SELECT]-Taste gedrückt halten):



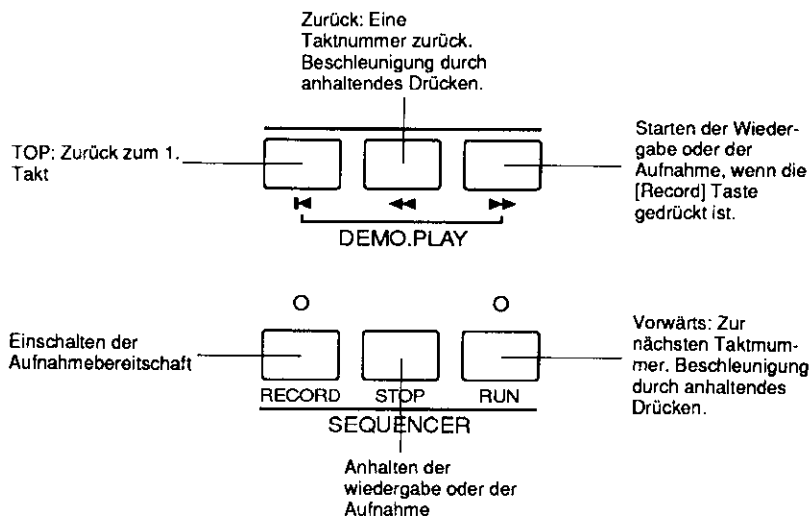
Sobald Sie eine Spur anwählen, rufen Sie auch das dem angesprochenen Multi-Kanal zugeordnete Instrument auf. Spielen Sie ein paar Noten auf dem Manual und Sie werden hören, daß nun ein anderer Sound angesteuert wird.

- Drücken Sie die Taste [RUN], um die Aufnahme zu starten. Der Sequenzer zählt zwei Takte lang ab (im Display erscheinen "negative Taktnummern": von -8 bis 0, wenn Sie "4/4" gewählt haben oder von 16 bis 0, wenn Sie "16/16" gewählt haben). Mit anderen Worten: Die eigentliche Aufnahme beginnt zwei Takte nach dem Einzählen. Auch das Metronom tickt -entsprechend der "CLICK SELECT"-Einstellung mit ("ZUR BEZUGNAHME", S. 118). Ist es nicht laut genug, drehen Sie am rückseitigen [CLICK VOLUME]-Regler. Nach dem Einzählen werden die Taktnummern in der normalen Reihenfolge angezeigt. Außerdem blinkt die [RUN]-Diode und zeigt das gewählte Tempo an: Bei jedem ersten Schlag leuchtet sie rot auf, bei allen übrigen Schlägen grün.
- Sobald Sie fertig sind, drücken Sie die Taste [STOP], um die Aufzeichnung zu stoppen. Sowohl die [RUN]- als auch die [RECORD]-Dioden erlöschen. Gleichzeitig wird die Meldung "Executing" angezeigt, weil die Daten nun erst einmal verarbeitet werden. Danach wechselt der SY55 wieder in den Sequencer Play Mode.





9. Hören Sie sich den gerade aufgezeichneten Part an. Drücken Sie die Sequenzer-Taste [◀] (siehe nachstehende Abbildung), um den Sequenzer "zurückzuspulen" und betätigen Sie anschließend die Taste [RUN]. Mit den Vor- und Rücklauf-tasten könnten Sie aber auch einen beliebigen Takt anwählen, in dem die Wiedergabe beginnen soll.

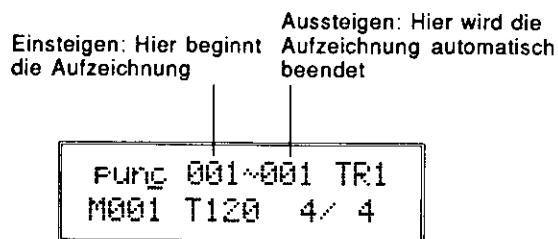


Die Wiedergabe wird automatisch angehalten, sobald der Sequenzer den letzten Takt wiedergegeben hat. Sie können aber auch auf [STOP] drücken, um die Wiedergabe vorher anzuhalten.

10. Sind Sie mit der Aufzeichnung zufrieden, fahren Sie mit dem 5. Schritt fort, um eine neue Spur zu wählen und nehmen Sie einen anderen Part auf. Wiederholen Sie diese Schritte so oft, bis alle Parts "im Kasten sind". Schwierige Dinge programmieren Sie am besten im Step-Betrieb (siehe nächste Seite).

#### Punch (ein- und aussteigen)

Mit der Punch-Funktion lassen sich bestimmte Takte einer aufgezeichneten Spur ausbessern, ohne daß die anderen Takte geändert werden. Die Bedienungsvorgänge sind dieselben wie im "repl"-Betrieb. Einzige Ausnahme: Sie müssen die Nummer des ersten und letzten Taktes eingeben. Wenn Sie statt "over" oder "repl." "punch" wählen (siehe den 4. Schritt), sieht das Display folgendermaßen aus:



Führen Sie den Cursor zu den beiden Taktwerten und stellen Sie die Taktnummern ein. Die übrigen Parameter stellt man genau so ein wie im "repl."- oder "over"-Betrieb.

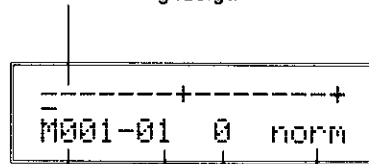
Sobald Sie die Aufnahme starten, werden alle Takte, die vor dem Einsteigepunkt liegen, wiedergegeben. Sobald der Sequenzer den ersten eingestellten Taktwert erreicht, schaltet er sich auf Aufnahme. Das ist Ihr großer Moment: Spielen Sie die neue Fassung ein. Falls es hinter dem Aussteigepunkt noch Daten gibt, werden diese ebenfalls wiedergegeben. Die Aufnahme wird aber rechtzeitig gestoppt.

## Step-Betrieb (Schritt-für-Schritt)

Im Step-Betrieb kann man seine Daten notenweise eingeben. Das Tempo ist hierbei unerheblich, und Sie brauchen nicht einmal auf dem Manual zu spielen. Dieser Betrieb eignet sich vor allem für die Eingabe von zuvor notierten Passagen (oder Stücken) oder von Dingen, die sich nur schwer in Echtzeit bewerkstelligen lassen.

1. Alle grundlegenden Einstellungen nimmt man genau wie im Echtzeit-Betrieb vor. Siehe daher "Aufzeichnung in Echtzeit" weiter oben.
2. Statt "repl." oder "over" wählen Sie "step". Haben Sie noch nichts aufgenommen, können Sie nun auch die Taktart einstellen.
3. Drücken Sie auf [RUN], um die Step Record Edit-Anzeige aufzurufen.

Eingabezeile des Step-Betriebes. Jeder Strich vertritt eine Zweiunddreißigstelnote. Die Pluszeichen zeigen den Beginn eines neuen Schläges an (Anzeige richtet sich nach der programmierten Taktart). Im unteren Beispiel bezieht sich die Anzeige auf einen 1/4-4/4 Takt. Wenn Sie "1/8"-8/8" gewählt haben, erscheint das Pluszeichen alle vier Querstriche. Mit der [◀] und [▶] Taste oder den Sequenzertasten [◀◀] und [▶▶] führt man den Cursor zur gewünschten Note oder Pause. Die Position des Cursors wird auch von dem "M"-Wert angezeigt.



Taktnummer

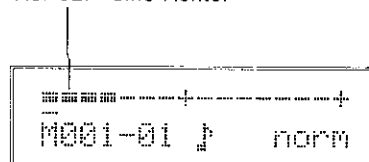
Schlagnummer. Die Anzeige "M004-32" bedeutet zum Beispiel, daß der Cursor sich im 4. Takt und beim 3. Schlag befindet. Dieser Wert entspricht jeweils der Cursorposition im darüberstehenden Diagramm.

"Stacc", "norm" oder "slur". Dieser Wert bezieht sich auf die tatsächliche Notenlänge, die man mit "Gate Time" (siehe unten) einstellt.

Die Länge der Noten, die eingegeben werden. Der Wert "0" bedeutet, daß keine Note eingegeben wird. Die Länge der Noten (ganze bis Zweiunddreißigstel, sowie punktierte Noten) werden mit Hilfe der entsprechenden Symbole angezeigt. Alle anderen Werte werden mit Hilfe von Zahlen angezeigt.

4. Wählen Sie die Länge der ersten Noten, indem Sie die entsprechende Zifferntaste drücken (die "normalen" Notenwerte finden Sie über den Zifferntasten) oder indem Sie die [-1/NO] und [+1/YES]-Taste verwenden. Die Zahl der von dieser Note beanspruchten Zweiunddreißigstelpositionen wird nun hervorgehoben. Wenn Sie in einem 4/4-Takt eine Achtel wählen, sieht das Display etwa folgendermaßen aus:

Vier 32.= eine Achtel



### Punktierte Noten

Wenn Sie die Taste [\*] drücken (Zifferntaste [8]), wird die Noten um die Hälfte ihres Wertes verlängert. Hat das einen "normalen" Notenwert zur Folge, wird die Note mit dem entsprechenden Symbol angezeigt. Andernfalls erscheint ein numerischer Wert im Display.

### Triolen

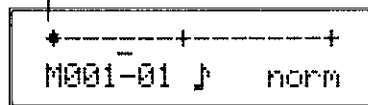
Triolen wählt man, indem man erst den Ausgangswert -z.B. Achtel, wenn Sie Achteltriolen brauchen oder 16, wenn Sie Sechzehnteltriolen brauchen- wählt und anschließend die Taste [3] (Zifferntaste [9]) drückt). Sobald eine Note eingegeben wird, erscheint rechts daneben "3". Die Triolen werden mit Hilfe von numerischen Werten angezeigt (da es sich hier nicht mehr um "normale" Werte handelt). Triolen gibt man meistens in Dreier, Sechser- oder Neunergruppen ein - auf jeden Fall immer in einer Zahl, die durch drei teilbar ist-, denn sonst kommt man in Schwierigkeiten.

### Bindebogen

Drücken Sie die Taste [TIE] (Zifferntaste [-]), nachdem Sie eine Note programmiert haben, die Sie verlängern möchten. Diese Funktion wird gelöscht wenn Sie den Cursor verschieben, bevor Sie eine weitere Note eingegeben haben.

5. Sobald Sie die Notenlänge eingestellt haben, drücken Sie die Taste, die der gewünschten Note entspricht. Die eingegebene Note wird mit Hilfe eines Karos (◆) angezeigt. Danach springt der Cursor zum Beginn der nächsten Note.

Noten werden als Karos angezeigt



Drücken Sie die Taste [REST] (Zifferntaste [0]), wenn Sie statt einer Note eine Pause programmieren möchten.

6. Wiederholen Sie die Schritte 4-5, bis der gesamte Part eingegeben ist. Sie könnten die [◀] und [▶] Taste oder die Sequenzertasten [◀◀] und [▶▶] drücken, um an jeder beliebigen Stelle Noten einzufügen - man kann auch Noten übereinander programmieren. Diese heißen dann "Akkorde".

### Löschen bestimmter Noten

Wenn eine Note gelöscht werden soll, führen Sie den Cursor dorthin und drücken Sie auf [ERASE] (Zifferntaste [7]). Im obigen Beispiel würde das Karo verschwinden. Bezieht es sich auf einen Akkord, wird der ganze Akkord gelöscht.

### Stakkato- und gebundene Noten

Stakkato- (kurze) und gebundene Noten programmiert man mit Hilfe der Funktion "Gate Time". Drücken Sie die Taste [PAGE ▶], wenn die Record Edit-Seite angezeigt wird.

```
Gate Time
normal:80%
```

Mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste wählen Sie entweder "Staccato: 50%", "Normal: 80%" oder "Slur: 99%". Der Prozentwert bezieht sich auf die tatsächliche Länge der Note im Verhältnis zum gewählten Längenwert. "Gate Time" bezieht sich auf die Dauer einer Note. Stimmt der Gate Time-Wert, drücken Sie auf [PAGE ◀], um zur Step Record Edit-Anzeige zurückzugehen und die Eingabe fortzusetzen.

#### Anwahl einer anderen Voice

Sie können an jeder beliebigen Stelle eine andere Voice aufrufen, indem Sie einen Programmwechselbefehl eingeben. Führen Sie den Cursor zuerst zu der Stellen, an der eine andere Voice aufgerufen werden soll (Step Record Edit-Anzeige). Drücken Sie zweimal auf [PAGE ▶] oder einmal auf [PAGE ◀], um die "Program Change"-Anzeige anzuwählen.

```
Program Change
I F32:Pick Bass
```

Wählen Sie eine Bank und eine Voice wie gewöhnlich und drücken Sie die Taste [ENTER]. Das Display zeigt nun wieder die Step Record Edit-Seite an. An der Stelle, wo der Programmwechselbefehl eingefügt wurde, erscheint ein "p". Programmwechselbefehle löscht man, genau wie Noten, indem man die [ERASE]-Taste drückt.

7. Drücken Sie die Taste [STOP], wenn Sie den Step Edit Record-Betrieb wieder verlassen möchten. Hierauf wechseln Sie wieder in den Sequencer Play Mode.

## Wiedergabe

Wenn Sie die Taste [SEQ] in einem anderen Mode drücken, rufen Sie den Sequencer Play Mode auf. Wird nachstehende Display-Seite angezeigt, können Sie einen der bereits aufgezeichneten Songs auswählen. Auch den Takt, von wo ab die Wiedergabe beginnen soll, sowie das Tempo können Sie hier einstellen.

```
SONG 1:NewSong  
M001 T120 4/4
```

Liegt der Sequencer Play Mode vor, drücken Sie auf [◀◀] oder [▶▶], um den Takt einzustellen, in dem die Wiedergabe beginnen soll. Wenn Sie auf [▶] drücken, beginnt die Wiedergabe im ersten Takt. Mit der Taste [RUN] starten Sie die Wiedergabe und mit [STOP] halten Sie sie an.

### Stummschalten von Spuren

Wenn Sie im Sequencer Play Mode die Taste [SELECT] drücken -selbst, wenn gerade ein Stück wiedergegeben wird-, wird die Track Mute-Seite angezeigt.

```
Track Mute  
* 2 * 4 - - - 8
```

Das Sternchen bedeutet, daß die Spur noch keine Daten enthält.

Der Strich ("-") bedeutet, daß die entsprechende Spur stummgeschaltet ist.

Wird die Nummer der Spur angezeigt, so enthält sie bereits Daten.

Halten Sie [SELECT] gedrückt und betätigen Sie eine der TR-Tasten (1-8) (drücken Sie auf [7], [4], [1], [0], [8], [5], [2] oder [-]), um die entsprechende Spur zu- oder stummzuschalten. Wurde die Spur stummgeschaltet, wird statt der Nummer ein Strich angezeigt.

## Abschließend

Jetzt wissen Sie, welche Sequenzerfunktionen auf dem SY55 vorhanden sind. Am besten lesen Sie sich nun den Teil "SEQUENCER MODE" durch (S. 116), um alle Einzelheiten zu erfahren. Es gibt zahlreiche Editier- und andere Jobs, die wir hier nicht erwähnt haben. Diese erleichtern Ihnen aber das Programmieren des Sequenzers.

## 5. EDITIEREN DER VOICES

### Grundlage der Voices des SY55

#### AWM-Schwingungsformen

“AWM2” steht für “Advanced Wave Memory”, einer von YAMAHA entwickelten 16bit-Synthesemethode der 2. Generation. Die Übersetzung dieser Abkürzung wollen wir uns sparen und stattdessen erwähnen, daß dieses Prinzip die gesampelten Klänge mit derselben Klarheit und Brillanz wiedergibt wie ein CD-Spieler. Das bedeutet, daß die Naturinstrumente auch wirklich natürlich klingen. Etwas technischer: AWM2 reproduziert Samples im 16Bit-Format, die mit einer Abtastrate von 32 oder 48 kHz erfaßt worden sind, intern im 24bit-Format verarbeitet und dann durch einen 22bit-D/A-Wandler (digital/analog) mit großer Auflösung zu den Ausgängen gesendet werden.

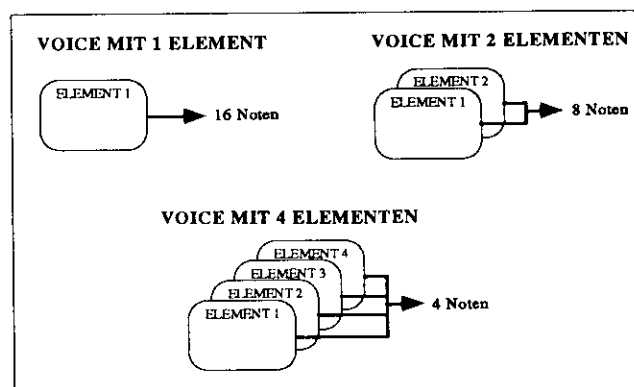
Die Samples befinden sich im 2MByte-ROM-Speicher. Der SY55 bietet Ihnen 74 verschiedene Samples, mit denen Sie Ihre Voices erstellen können.

#### ● PRESET WAVE LIST

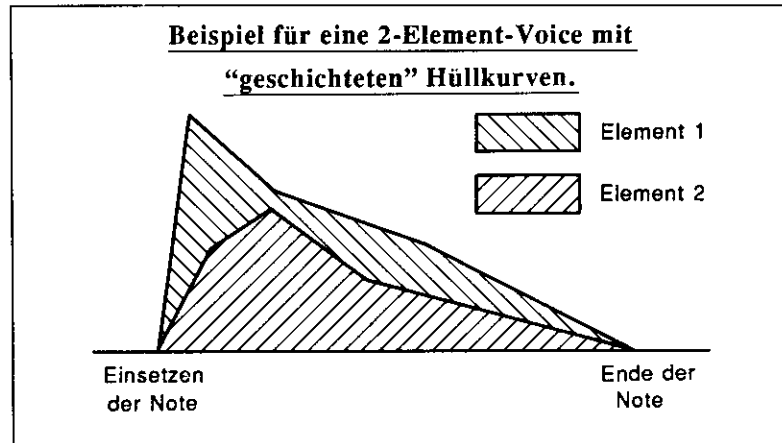
No.	Name	No.	Name	No.	Name	No.	Name
1	Piano	21	GtrSteel	41	Digital2	61	BD 3
2	E.Piano1	22	Gtr Gut	42	Digital3	62	SD 1
3	E.Piano2	23	12string	43	Pulse 10	63	SD 2
4	E.Piano3	24	E.Guitar	44	Pulse 25	64	SD 3
5	E.Piano4	25	E.Bass	45	Pulse 50	65	Rim
6	E.Piano5	26	Popping	46	Tri	66	Tom 1
7	E.Piano6	27	WoodBass	47	Voice	67	Tom 2
8	E.Piano7	28	Syn Bass	48	Piano Np	68	HH closed
9	Harpsi	29	Violin	49	EPianoNp	69	HH open
10	Organ 1	30	Strings	50	Vibe Np	70	Crash
11	Organ 2	31	Chorus	51	Bottle	71	Ride
12	Pipe	32	Itopia	52	Tuba	72	Claps
13	Trumpet	33	Vibe	53	Vocal Ga	73	Cowbell
14	Mute Tp	34	Marimba	54	Bamboo	74	Shaker
15	Trombone	35	Glocken	55	Noise		
16	Flugel	36	Shamisen	56	Styroll		
17	Sax	37	Harp	57	Bulb		
18	Flute	38	Mtl Reed	58	Bell Mix		
19	Brass	39	Saw	59	BD 1		
20	SynBrass	40	Digital1	60	BD 2		

#### Elemente und Voice-Struktur

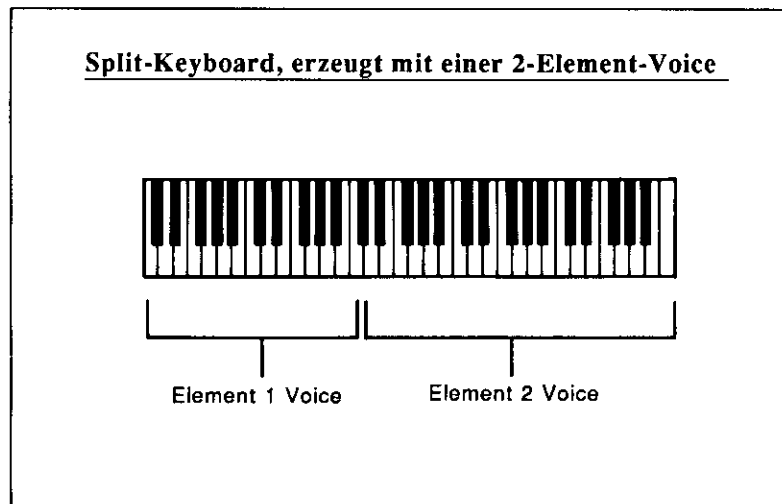
Eine Voice (=ein Klang) des SY kann aus bis zu vier “Elementen” bestehen. Jedes Element ist im Grunde ein eigenständiger Klang, der getrennt gefiltert und bearbeitet werden kann. Der SY55 ist 16stimmig polyphon. Wenn eine Voice aber mehrere Elemente enthält, verringert sich die Anzahl der gleichzeitig spielbaren Noten: Bei einem Element stehen alle 16 Stimmen zur Verfügung, bei 2 “geschichteten” Elementen deren 8 und bei 4 geschichteten Elementen 4 Stimmen.



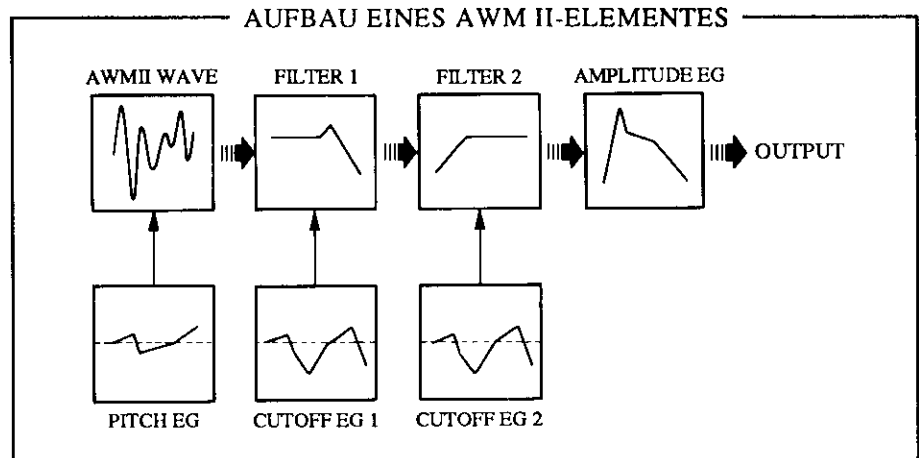
Jedem Element kann man eines der 74 AWM2-Samples des ROM-Speichers oder eine Schwingungsform einer (als Sonderzubehör erhältlichen) Waveform-Card zuordnen. Enthält die Voice nur ein Element, können Sie ihr auch nur eine Wave (=Sample) zuordnen. Übrigens könnte man allen vier Elementen einer Voice dasselbe Sample zuordnen. Jedes Element hat seine eigene Hüllkurve und kann auch sonst beliebig programmiert werden. Siehe Seite 64 des Kapitels "Zur Bezugnahme" betr. einer vollen Beschreibung der Parameter des Amplituden-Hüllkurvengenerators.



Als Alternative zu geschichteten Elementen kann auch jedes Element einer anderen Sektion der Tastatur zugeordnet sein, für ausgefallene Split-Keyboard-Einstellungen die die niedrigen und hohen Limit-Funktionen einsetzen, wie sie auf Seite 60 des Kapitels "Zur Bezugnahme" beschrieben sind.



Jedes Element ist darüberhinaus mit einer Tonhöhenhüllkurve und zwei Filter-Cutoff-Hüllkurven ausgestattet. Mit der Filterhüllkurve hat man die Möglichkeit, die Digital-Filter in Echtzeit einzusetzen.

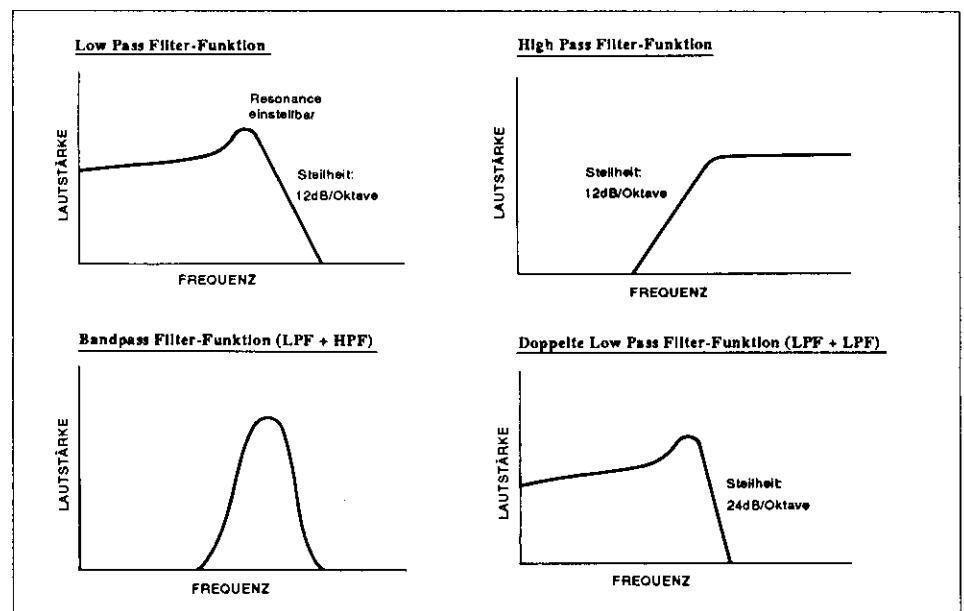


### Digital-Filter

Jedes Element enthält zwei Digital-Filter. Filter 1 (FL1) kann wahlweise als LPF (Tiefpaßfilter) oder als HPF (Hochpaßfilter) eingesetzt werden. Filter 2 (FL2) fungiert ausschließlich als LPF. Da jeder Filter eine 6-Punkt-Hüllkurve umfaßt, braucht seine Wirkung nicht "starr" zu sein, sondern kann sich mit der Zeit ändern. Siehe Seite 75 des Kapitels "Zur Bezugnahme" betr. Einzelheiten über den Filter-Grenzfunkt des Hüllkurvengenerators. Darüberhinaus läßt sich die Grenzfrequenz entweder mit dem LFO (Niederfrequenzoszillator) oder dem Anschlag steuern.

Man kann die Wirkung der beiden Filter miteinander kombinieren und die Filtersteilheit (24dB/Oktave) damit verdoppeln- die Steilheit eines LPF beträgt nämlich 12dB/Oktave. Es lassen sich aber auch Bandpaßeffekte programmieren, indem man einen Filter (FL1) als HPF und den anderen als LPF einsetzt. Beide Filter verfügen über einen Resonance-Parameter, mit dem man die eingestellte Grenzfrequenz betonen kann — so weit, bis der Filter anfängt zu oszillieren. In nachstehender Abbildung finden Sie die Möglichkeiten der Filter.

### Filterfunktion: Beispiele





## Andere programmierbare Parameter und Effekte

Sie können folgende Aspekte eines Elementes programmieren: Lautstärke, Transponierung, Stimmung, Ober- und Untergrenze, Anschlagsober- und Untergrenze für Velocity Switch-Sounds, Panorama, LFO-Modulation, Spielhilfezuordnung usw. (siehe "Zur Bezugnahme"). Daneben kann man die Pitch Bend- und Modulationsfunktion mit den üblichen Spielhilfen steuern. Aber Sie können die Amplitudenmodulation, die Tonhöhenmodulation, die Grenzfrequenzmodulation, die Grenzfrequenzsteuerung, die Hüllkurvensteuerung und die Lautstärke - vom Aftertouch ganz zu schweigen- jeder beliebigen MIDI-Spielhilfe zuordnen. (Kapitel "Zur Bezugnahme", Seite 81 bis 84.)

Außerdem enthält der SY55 34 Digital-Effekte, worunter Hall-, Delay-, Erstreflexions-, Equaliser- und Distortion-Programme. Und deren Parameter sind ebenfalls programmierbar. Siehe Seite 86 im Kapitel "Zur Bezugnahme" betr. Einzelheiten über die Effekte und ihre verschiedenen Parameter.

### SY55 Effekte

1: Rev.Hall	(Saalhall)
2: Rev.Room	(Zimmerhall)
3: Rev.Plate	(Plattenhall)
4: Rev.Chrch	(Kirchenhall)
5: Rev.Club	(Clubhall)
6: Rev.Stage	(Bühnenhall)
7: BathRoom	(Badezimmerhall)
8: Rev.Metal	(Metallhall)
9: Delay	(Einfaches Delay)
10: DelayL/R	(Stereo-Delay)
11: St.Echo	(Stereo-Echo)
12: Doubler1	(Doppler 1)
13: Doubler2	(Doppler 2)
14: PingPong	(L-R/R-L Delay)
15: Pan Ref.	(Panorama-Reflexionen)
16: EarlyRef	(Erstreflexionen)
17: Gate Rev	("Gegateter" Hall)
18: Rvs Gate	(Umgekehrte Gate)
19: FB E/R	(Erstreflexionsrückkopplung)
20: FB Gate	(Gate-Rückkopplung)
21: FB Rvs	(Rückkopplung der umgekehrten Gate)
22: Dly1&Rev	(Delay 1 & Hall)
23: Dly2&Rev	(Delay 2 & Hall)
24: Tunnel	(Tunnelhall)
25: Tone 1	(Klangregelung 1)
26: Dly1&T1	(Delay 1 & Klangregelung 1)
27: Dly2&T1	(Delay 2 & Klangregelung 1)
28: Tone 2	(Klangregelung 2)
29: Dly1&T2	(Delay 1 & Klangregelung 2)
30: Dly2&T2	(Delay 2 & Klangregelung 2)
31: Dist&Rev	(Verzerrung & Hall)
32: Dst&Dly1	(Verzerrung & Delay 1)
33: Dst&Dly2	(Verzerrung & Delay 2)
34: Dist.	(Verzerrer)

## Übersicht über die Voice-Parameter des SY55

Die Voice Parameter-Übersicht auf der nächsten Seite enthält alle Parameter, die Sie programmieren können (mit der Bezeichnung, die Sie auch im Display finden). Kopieren Sie diese Seite und notieren Sie jeweils die erstellten Programme.

Übersicht über die Voice-Parameter des SY55 Voice Name:

	EL1	EL2	EL3	EL4		EL1	EL2	EL3	EL4
VOICE Mode					FL1\CEG R3				
Wave Select					FL1\CEG L3				
Volume					FL1\CEG R4				
Note Shift					FL1\CEG L4				
Datune					FL1\CEG RR1				
Note Limit/L					FL1\CEG RL1				
Note Limit/H					FL1\CEG RR2				
Vel. Limit/L					FL1\CEG RL2				
Vel. Limit/H					FL1\R.Scale				
Pan					FL1\LS BP1				
Output Asgn					FL1\LS BP2				
EF Balance					FL1\LS BP3				
OSC Frq.Mode					FL1\LS BP4				
OSC Frq.Note					FL1\LS OFS1				
OSC Frq.Tune					FL1\LS OFS2				
AEG Mode					FL1\LS OFS3				
AEG R1/HT					FL1\LS OFS4				
AEG R2					FL2\Type				
AEG L2					FL2\Cutoff				
AEG R3					FL2\Mode				
AEG L3					FL2\CEG L0				
AEG R4					FL2\CEG R1				
AEG RR					FL2\CEG L1				
AEG R.Scale					FL2\CEG R2				
AEG LS BP1					FL2\CEG L2				
AEG LS BP2					FL2\CEG R3				
AEG LS BP3					FL2\CEG L3				
AEG LS BP4					FL2\CEG R4				
AEG LS OFS1					FL2\CEG L4				
AEG LS OFS2					FL2\CEG RR1				
AEG LS OFS3					FL2\CEG RL1				
AEG LS OFS4					FL2\CEG RR2				
Sens. Vel.					FL2\CEG RL2				
Sens. V.Rate					FL2\R.Scale				
Sens. AMS					FL2\LS BP1				
Sens. PMS					FL2\LS BP2				
LFO Wave					FL2\LS BP3				
LFO Speed					FL2\LS BP4				
LFO Delay					FL2\LS OFS1				
LFO Phase					FL2\LS OFS2				
LFO AMOD					FL2\LS OFS3				
LFO PMOD					FL2\LS OFS4				
LFO CutoffMOD					FL\Resonance				
PEG L0					FL\Vel.Sens				
PEG R1					FL\Mod.Sens				
PEG L1					CNTL\Pitch Bend				
PEG R2					CNTL\AT P.Bias				
PEG L2					CNTL\RandomPitch				
PEG R3					CNTL\AMOD CTL#				
PEG L3					CNTL\AMOD RNG				
PEG RR					CNTL\PMOD CTL#				
PEG RL					CNTL\PMOD RNG				
PEG Range					CNTL\CoffMOD CTL#				
PEG R.Scale					CNTL\CoffMOD RNG				
PEG Vel.SW					CNTL\Cutoff CTL#				
FL1\Type					CNTL\Cutoff RNG				
FL1\Cutoff					CNTL\EG Bias CTL#				
FL1\Mode					CNTL\EG Bias RNG				
FL1\CEG L0					CNTL\Volume CTL#				
FL1\CEG R1					CNTL\Volume MIN				
FL1\CEG L1					EF\Type				
FL1\CEG R2					EF\Output Level				
FL1\CEG L2					EF\ ** Others **				

Übersicht über die Voice-Parameter des SY55 Voice Name: VeloChorus

	EL1	EL2	EL3	EL4		EL1	EL2	EL3	EL4
VOICE Mode	2 Element				FL1\CEG R3	0	0		
Wave Select	P31	P56			FL1\CEG L3	0	0		
Volume	127	100			FL1\CEG R4	0	0		
Note Shift	0	0			FL1\CEG L4	0	0		
Detune	0	0			FL1\CEG RR1	0	0		
Note Limit/L	C-2	C-2			FL1\CEG RL1	0	0		
Note Limit/H	G8	G8			FL1\CEG RR2	0	0		
Vel. Limit/L	1	55			FL1\CEG RL2	0	0		
Vel. Limit/H	127	127			FL1\R.Scale	0	0		
Pan	0	0			FL1\LS BP1	C1	C1		
Output Asgn	str	str			FL1\LS BP2	G2	G2		
EF Balance	50	60			FL1\LS BP3	E4	E4		
OSC Frq.Mode	norm	norm			FL1\LS BP4	C6	C6		
OSC Frq.Note	—	—			FL1\LS OFS1	0	0		
OSC Frq.Tune	0	0			FL1\LS OFS2	0	0		
AEG Mode	nrm	nrm			FL1\LS OFS3	0	0		
AEG R1/HT	30	63			FL1\LS OFS4	0	0		
AEG R2	37	12			FL2\Type	THU	THU		
AEG L2	59	50			FL2\Cutoff	127	127		
AEG R3	28	30			FL2\Mode	LFO	LFO		
AEG L3	54	47			FL2\CEG L0	—	—		
AEG R4	0	0			FL2\CEG R1	—	—		
AEG RR	30	30			FL2\CEG L1	—	—		
AEG R.Scale	0	0			FL2\CEG R2	—	—		
AEG LS BP1	C1	C1			FL2\CEG L2	—	—		
AEG LS BP2	G2	G2			FL2\CEG R3	—	—		
AEG LS BP3	E4	E4			FL2\CEG L3	—	—		
AEG LS BP4	C6	C6			FL2\CEG R4	—	—		
AEG LS OFS1	0	0			FL2\CEG L4	—	—		
AEG LS OFS2	0	0			FL2\CEG RR1	—	—		
AEG LS OFS3	0	0			FL2\CEG RL1	—	—		
AEG LS OFS4	0	0			FL2\CEG RR2	—	—		
Sens. Vel.	0	0			FL2\CEG RL2	—	—		
Sens. V.Rate	off	off			FL2\R.Scale	—	—		
Sens. AMS	0	0			FL2\LS BP1	C1	C1		
Sens. PMS	2	0			FL2\LS BP2	G2	G2		
LFO Wave	tri	tri			FL2\LS BP3	E4	E4		
LFO Speed	57	65			FL2\LS BP4	C6	C6		
LFO Delay	70	0			FL2\LS OFS1	0	0		
LFO Phase	0	0			FL2\LS OFS2	0	0		
LFO AMOD	0	0			FL2\LS OFS3	0	0		
LFO PMOD	0	0			FL2\LS OFS4	0	0		
LFO CutoffMOD	0	0			FL\Resonance	3	0		
PEG L0	-15	-22			FL\Vel.Sens	0	0		
PEG R1	60	40			FL\Mod.Sens	0	0		
PEG L1	0	0			CNTL\Pitch Bend	2			
PEG R2	63	63			CNTL\AT P.Bias	0			
PEG L2	0	0			CNTL\RandomPitch	0			
PEG R3	63	63			CNTL\AMOD CTL#	12			
PEG L3	0	0			CNTL\AMOD RNG	64			
PEG RR	63	63			CNTL\PMOD CTL#	1			
PEG RL	0	0			CNTL\PMOD RNG	64			
PEG Range	2 oct	2 oct			CNTL\CoffMOD CTL#	1			
PEG R.Scale	0	0			CNTL\CoffMOD RNG	0			
PEG Vel.SW	off	off			CNTL\Cutoff CTL#	12			
FL1\Type	LPF	LPF			CNTL\Cutoff RNG	0			
FL1\Cutoff	114	127			CNTL\EG Bias CTL#	2			
FL1\Mode	EG	EG			CNTL\EG Bias RNG	0			
FL1\CEG L0	-20	0			CNTL\Volume CTL#	14			
FL1\CEG R1	27	16			CNTL\Volume MIN	0			
FL1\CEG L1	0	-18			EF\Type	1: Rev.Hall			
FL1\CEG R2	0	0			EF\Output Level	100%			
FL1\CEG L2	0	0			EF\ ** Others **	Time 2.6 / LPF 8.0 / Delay 29			

## Programmieren der "VeloChorus" Voice

Jetzt wissen Sie, was alles da ist. Programmieren Sie doch einmal folgende Voice, um zu erfahren, was man mit den Parametern machen kann. "VeloChorus" ist eine Voice, die 2 Elemente enthält. Den "Chorus"-Klang erzielt man mit Element 1 und die "Styroll"-Schwingung ordnet man Element 2 zu. Wir wollen die Hüllkurve beider Elemente programmieren und beide Elemente filtern. Die "Styroll"-Wave wird so programmiert, daß sie nur bei hartem Anschlag zu hören ist (= Velocity Switch).

Fein säuberlich notiert, nimmt sich diese Voice folgendermaßen aus:

Alle programmierten Änderungen kann man sofort hören. Überhaupt sollten Sie beim Editieren soviel wie möglich auf dem Manual spielen, um zu hören, wie sich die Voice ändert.

1. Drücken Sie auf [VOICE], um den Voice Play Mode aufzurufen.
2. Mit [MEMORY] und [-1/NO] bzw. [+1/YES] wählen Sie Voice I01 an.

```
VOICE PLAY
I01 Piano
```

3. Drücken Sie auf [EDIT/COMPARE], um den Voice Edit Mode anzuwählen.
4. Drücken Sie auf [JOB], dann auf [4] und [2], und schließlich auf [ENTER], um die Voice-Edit-Funktion 42: Voice Initialize aufzurufen.

```
VOICE
Initialize
```

5. Die Voice Initialize-Funktion stellt für alle Voice-Parameter wieder den Ausgangswert ein. Damit spart man viel Zeit, weil man nicht alle Parameter selbst auf 0 stellen muß. Das ist u.U. ein ziemlich langwieriger Prozeß. (Kapitel "Zur Bezugnahme", Seite 90)  
Drücken Sie also die Taste [ENTER].

```
VOICE      Sure?
Initialize
```

Die Frage "Sure?" kennen Sie bereits. Wenn Sie auf [+1/YES] drücken, wird die Voice initialisiert. Die Meldung "Completed!" (Bin soweit) sagt Ihnen, daß es losgehen kann.

```
Completed!
```

6. Drücken Sie auf [PAGE ►], um die Voice Mode-Seite anzuwählen ("Zur Bezugnahme", S. 58).

```
VOICE Mode
  =1 Element
```

7. Drücken Sie auf [+1/YES], um statt "1 Element" den Wert "2 Element" einzustellen. Hiermit hätten Sie der Voice zwei Elemente zugeordnet. ([+1/YES] und [-1/NO] sind nur eine der Eingabemöglichkeiten, um die Werte der Edit-Parameter zu ändern. Siehe Abschnitt "Bezugnahme", Seite 53)

```
VOICE Mode
  =2 Element
```

8. Drücken Sie noch einmal auf [PAGE ►], um die Voice AWM Wave Selection-Funktion aufzurufen ("Zur Bezugnahme", S. 58).

```
<Tri    >  EL1
▶P46 P46 *** **
```

9. Wenn eine Voice zwei Elemente enthält (wie in unserem Fall), kann man beiden Elementen (EL1 und EL2) eine der 74 internen Schwingungsformen (oder der Card-Waves) zuordnen. Für Elemente, die man nicht programmieren kann, wird "\*\*\*" angezeigt.

Mit den Tasten [◀] und [▶] (Kursortasten) führt man den Cursor zu dem gewünschten Element (die Nummer wird oben rechts im Display angezeigt: EL1 oder EL2). Mit den Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] [ENTER] oder den Zahlentasten und [ENTER] oder dem [DATA ENTRY]-Regler ordnen Sie dem Element eine Wave zu. Deren Nummer wird über dem Cursor angezeigt. Der Name der Wave erscheint oben links im Display.

- Wählen Sie für EL1 die Wave P31 (Chorus).
- Wählen Sie für EL2 die Wave P56 (Styroll).

```
<Chorus >  EL1
▶P31 P56 *** **
```

10. Drücken Sie auf [PAGE ►], um die Volume-Funktion anzuwählen.

```
Volume 127  EL1
▶127 127 *** **
```

11. Die Volume-Funktion programmiert man in etwa wie die Voice Asgn-Funktion. Mit den Tasten [◀] und [▶] (Kursortasten) führt man den Cursor zu dem gewünschten Element (die Nummer wird oben rechts im Display angezeigt: EL1 oder EL2). Mit den Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] [ENTER] oder den Zahlentasten und [ENTER] oder dem [DATA ENTRY]-Regler ordnen Sie dem Element einen Wert zu. Wenn Sie "0" einstellen, hören Sie das entsprechende Element nicht. "127" ist der Höchstwert.

Belassen Sie die Lautstärke der Chorus-Wave auf 127, aber stellen Sie für Styroll den Wert "100" ein.

```

Volume 127  EL1
▶127 100 *** **
    
```

12. Drücken Sie auf [JOB], auf die Zahlentaste [8] und auf [ENTER], um die Vel.Limit/L-Funktion aufzurufen ("Zur Bezugnahme", S. 61). Die Funktionen Note Shift ("Zur Bezugnahme", S. 59), Detune und Note Limit ("Zur Bezugnahme", S. 60) übergehen wir, da wir sie hier nicht brauchen.

```

Vel. Limit/L EL1
▶ 1 1 *** **
    
```

13. Mit Vel.Limit/L und H programmiert man die Velocity Switch-Funktion. Aber der Reihe nach:

Jede MIDI-Note-An-Meldung (Meldung, die jedesmal gesendet wird, wenn Sie eine Note spielen) enthält auch Informationen bezüglich des Anschlages. Der Tongenerator weiß also, wie laut er eine Note wiedergeben muß. Der Bereich beträgt 1 ... 127 — deshalb kann man hier auch 128 verschiedene Werte einstellen. Wenn Sie für den Vel.Limit/L-Parameter des Styroll-Elementes (EL2) den Wert "55" wählen, bedeutet das, daß Sie das Element nur mit Anschlagswerten oberhalb 55 ansteuern können. Für "Chorus" lassen wir es bei dem Wert "1" bewenden, damit dieses Element immer angesteuert wird.

Wie man die Werte einstellt, braucht man Ihnen ja schon nicht mehr zu sagen: Mit den Tasten [◀] und [▶] (Kursortasten) führt man den Cursor zu dem gewünschten Element. Mit den Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] [ENTER] oder den Zahlentasten und [ENTER] oder dem [DATA ENTRY]-Regler ordnen Sie dem Element einen Wert zu.

14. Rufen Sie als nächstes die Funktion 11:EF Balance-Funktion auf ("Zur Bezugnahme", S. 63). Die Parameter Vel.Limit/H ("Zur Bezugnahme", S. 62) und Pan ("Zur Bezugnahme", S. 62) brauchen wir nicht.

```

EF Balance EL1
▶ 0 0 *** **
    
```

15. Stellen Sie für EF Balance folgende Werte ein:

EL1 (Chorus) .....50  
EL2 (Styroll) .....60

16. Wählen Sie die Funktion 13: AEG (Amplitudenhüllkurve) ("Zur Bezugnahme", S. 64) an. Den OSC.Frq.Mode ("Zur Bezugnahme", S. 63) brauchen wir nicht.

17. Als nächstes muß die Hüllkurve der beiden Elemente programmiert werden. Außerdem lernen Sie hier eine neue Art der Element-Anwahl kennen.

```

  AEG Mode      EL1
  nrm  63  63  63→

```

**Anwahl der Elemente:** Halten Sie die Taste [SELECT] gedrückt, damit folgende Anzeige erscheint:

```

  SELECT  FL1  EL1
         1   2   *   *

```

Das "FL1" in der oberen Zeile bedeutet, daß Filter 1 aufgerufen wurde. Die Meldung "EL1" bedeutet, daß sich die Einstellungen auf Element 1 beziehen. In der unteren Display-Zeile erfahren Sie, daß der vorliegenden Voice zwei Elemente zugeordnet worden sind (Element 1 und 2 sind eingeschaltet). Die Sternchen ("\*") beziehen sich auf die nicht verfügbaren Elemente (im vorliegenden Fall die Elemente 3 und 4).

Solange Sie [SELECT] gedrückt halten, können Sie eines der aktiven Elemente anwählen, indem Sie die entsprechende [EL SEL]-Taste drücken (grüne Beschriftung neben den Tasten [7], [4], [1] und [0]).

Wenn Sie [SELECT] gedrückt halten, können Sie die Elemente auch ausschalten. Hiermit haben Sie also die Möglichkeit zu hören, wie ein bestimmtes Element allein klingt. Mit den Tasten [EL ON/OFF] schalten Sie die Elemente ein oder aus (Zahlentasten [8], [5], [2] und [-]). Wenn Sie ein Element ausschalten, wird statt der Abkürzung "-" im Display angezeigt.

Geben Sie die Taste [SELECT] wieder frei, kehren Sie zur zuvor angewählten Display-Seite zurück.

Jetzt wissen Sie, wie man die Elemente anwählt. Die Parameter ruft man mit den Tasten [◀] [und ▶] auf und die Werte stellt man mit [DATA ENTRY] bzw. [-1/NO] und [+1/YES] ein. Programmieren Sie also die Hüllkurvenparameter:

**Tip:** Die Pfeile, die entweder rechts oder links im Display angezeigt werden, bedeuten, daß Sie die Parameter, die zur Zeit nicht angezeigt werden, mit den Tasten [◀] und [▶] erreichen.

18. Gehen Sie selbst mit Hilfe der [PAGE ▶]-Taste die acht nächsten Funktionen durch, wofür Sie die Voice-Übersicht von VeloChorus auf der vorigen Seite zu Hilfe nehmen können. Parameter, deren Wert sich nicht ändern, brauchen Sie natürlich nicht einzustellen.

Parameter	E1 (Chorus)	E2 (Styroll)
AEG Mode	nrm	nrm
AEG R1 (Rate 1)	30	63
AEG R2 (Rate 2)	37	12
AEG L2 (Level 2)	59	50
AEG R3 (Rate 3)	28	30
AEG L3 (Level 3)	54	47
AEG R4 (Rate 4)	0	10
AEG RR (Release Rate)	30	30

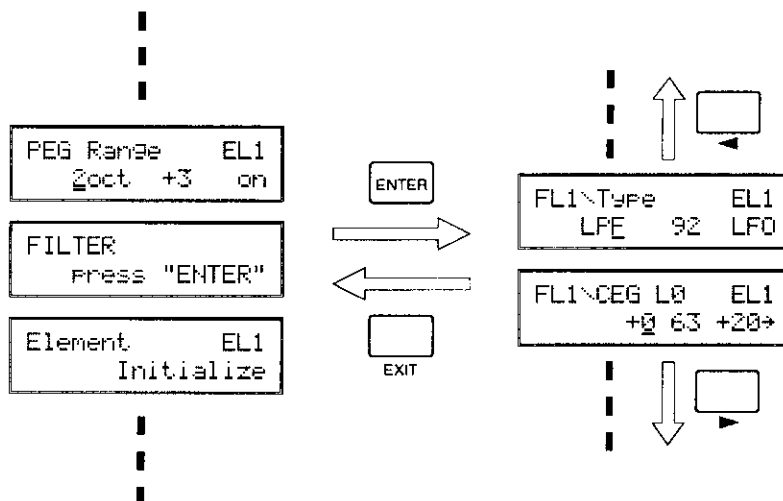
19. Sobald Sie folgende Anzeige erreichen:

```

Filter
  Press "ENTER"
    
```

...gibt es wieder etwas zu lernen.

Von dieser Display-Seite aus ruft man die Filterfunktionen mit der Taste [ENTER] auf (diese Aufforderung steht übrigens im Display). Sobald Sie das Filter-Menü angewählt haben, müssen Sie mit den Tasten [PAGE ◀] und [PAGE ▶] weitermachen — genau wie bei allen anderen Funktionen. Haben Sie alle Filterfunktionen editiert, drücken Sie auf [EXIT], um wieder zum Filter-Menü zu wechseln.



Selbstverständlich können Sie auch jeden Filter ansteuern, indem Sie die [JOB]-Taste drücken und die entsprechende Funktionsnummer eingeben.

Die Hüllkurve von Filter 1 und Filter 2 wählt man, indem man [SELECT] gedrückt hält und gleichzeitig den Zahlentasten [9] und [6] betätigt.

(Dieser Vorgang bringt Sie auch direkt zu den Filterfunktionen, egal wo im Voice Edit Modus sie gerade sind.)

Jetzt sind sie im Filter-Funktion Subset, und darum können Sie die Filterparameter programmieren, unter Bezug auf die VeloChorus Parametertabelle auf Seite 40.



20. Wählen Sie als nächstes die Funktion 40: Voice Name an ("Zur Bezugnahme", S. 89). Hier wird der Name der Voice programmiert (VeloChorus).
21. Mit der Voice Name-Funktion teilt man einer Voice einen Namen zu, der aus höchstens 10 Zeichen bestehen darf. Mit den Kursortasten ([◀] und [▶]) führen Sie den Cursor zu der Position, für die Sie ein anderes Zeichen einstellen möchten. Mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] stellen Sie die Zeichen ein. Programmieren Sie nun den Namen.

```
VOICE Name
  "INIT VOICE"
```

22. Drücken Sie die [VOICE]-Taste, um den Edit Mode wieder zu verlassen. Rechts neben dem Voice-Namen steht nun ein helles "E" auf dunklem Hintergrund. Das soll Sie darauf hinweisen, daß die Voice editiert worden ist.

**Achtung!:** Wenn Sie jetzt eine andere Voice aufrufen, wird dieses Programm gelöscht. Also muß es zuerst gespeichert werden (im internen Speicher oder auf einer Card). Siehe den nächsten Abschnitt. Eine spezielle Methode zum Abrufen einer Voice, die auf diese Weise verlorengegangen ist, siehe "VOICE RECALL" auf Seite 89.

## Speichern der editierten Voice

Sind Sie mit der programmierten Voice zufrieden (in unserem Fall "VeloChorus"), sollten Sie es sofort abspeichern. Da Sie wahrscheinlich noch keine Card haben, raten wir Ihnen, es in einem der 64 INTERNEN Voice-Speicher unterzubringen.

1. Vorhin haben Sie auf [VOICE] gedrückt, um den Voice Edit Mode zu verlassen. Drücken Sie nun auf [STORE/COPY], damit folgende Anzeigeseite erscheint:

```
STORE I01
  ⇨I01:Piano
```

Die Zahl in der oberen Zeile bezieht sich auf den Speicher der Voice, die Sie gerade editiert haben, also nicht unbedingt auf den Speicher, in dem Sie "VeloChorus" unterbringen. Der Zielspeicher steht hinter dem Pfeil (untere Zeile).

2. Um einen anderen Zielspeicher zu wählen, drücken Sie auf [+1/YES] oder [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER]. Mit [INTERNAL] und [CARD] wählen Sie einen anderen Speichertyp ("Preset" ist unmöglich und wenn Sie keine Card in den Schacht geschoben haben, entfällt diese Möglichkeit ebenfalls).

**Hinweis:** Wenn Sie die Voice auf einer Card ablegen möchten, müssen Sie erst kontrollieren, ob die Card bereits formatiert ist ("Zur Bezugnahme", S. 138) und ob sich die WRITE PROTECT-Lasche in der OFF-Position befindetet (siehe die Hinweise bezüglich der MCD64 oder MCD32 Card).

3. When you're satisfied with the target memory location selection, press [ENTER].

```
STORE I01 Sure?
→I01:Piano
```

Die Frage "Sure?" bietet Ihnen die Möglichkeit, es sich noch einmal anders zu überlegen und die Voice doch nicht zu speichern. Beim Speichern löschen Sie nämlich die Daten, die sich ursprünglich an dem gewählten Ort befunden haben.

4. Drücken Sie auf [+1/YES], wenn Sie das neue Programm tatsächlich speichern möchten. Hierauf wird die Meldung "Executing!" (Bin dabei!) angezeigt und danach die Meldung "Completed!". (Falls Sie die Voice lieber nicht speichern, drücken Sie auf [-1/NO]).

```
Completed!
```

Wenn Sie soeben gespeichert haben, ist Ihre neue Voice abruf- und einsatzbereit.

**Hinweis:** Siehe "FEHLERMELDUNGEN" auf Seite 144 für Information über auf Speicherkarte bezogene Fehlermeldungen.

## Rückblick

Damit dürften die Grundlagen der Spiel- und Editierbetriebarten des SY55 erklärt sein. Lesen Sie auch die Kapitel "Allgemeine Bedienung" des Kapitels "Zur Bezugnahme" durch, um weitere wichtige Bedienungstechniken zu lernen. Der Modus Voice Edit z.B. bietet Funktionen wie Element, AEG und Effect Copy, die die Arbeit des Programmierens von Voices schneller und leichter machen.

Wenn Sie alle vier Anweisungsteile durchgegangen sind, sollten Sie praktisch jede Aufgabe mit dem SY55 mit Hilfe des Kapitels "Zur Bezugnahme" lösen können.



# ZUR BEZUGNAHME

---

# VOICE EDIT MODE

## Inhalt

---

<b>BEDIENUNG</b> .....	52
Anwahl des Voice Edit Modes .....	52
Anwahl der einzelnen Voice Edit Mode-Funktionen .....	52
Anwählen und Editieren von Parameterwerten .....	53
Anwahl eines Elementes/Ein-und Ausschalten der Elemente .....	54
Edit/Compare .....	54
Die Element, AEG & Filter, AEG & Filter Copy-Funktion .....	55
Die Effect Copy-Funktion .....	56
<b>FUNKTIONEN UND PARAMETER</b> .....	58
VOICE MODE .....	58
ANWAHL DER AWM-WAVE .....	58
VOLUME .....	59
NOTE SHIFT .....	59
DETUNE .....	60
NOTE LIMIT/L .....	60
NOTE LIMIT/H .....	61
VEL LIMIT/L .....	61
VEL LIMIT/H .....	62
PAN .....	62
EF BALANCE .....	63
OSC: MODE/NOTE/DETUNE .....	63
AEG (AMPLITUDENHÜLLKURVE): MODE/LEVEL/RATE .....	64
AEG R. SCALE .....	66
AEG LS BP (ÜBERGANGSPUNKT) .....	66
AEG LS OFFSET (WERT FÜR BP-PUNKTE) .....	66
SENS. VEL (ANSCHLAGSEMPFINDLICHKEIT): SENS AMS, SENS PMS ....	67
LFO (NIEDERFREQUENZOSZILLATOR): WAVE/SPEED/DELAY/PHASE ...	69
LFO: AMOD/PMOD/CutoffMOD .....	70
PEG (TONHÖHENHÜLLKURVE) LEVEL/RATE .....	71
PEG: (RANGE/R. SCALE/VEL SW) .....	72

---

FL (FILTER): TYPE/CUTOFF/MODE .....	73
FL: CEG (FILTERHÜLLKURVE) .....	74
FILTER: R. SCALE .....	75
FL: LS BP (ÜBERGANGSPUNKT) .....	76
FL: LS OFFSET (WERT FÜR BP-PUNKTE) .....	77
FL (FILTER): RESONANCE/VEL. SENS/MOD. SENS .....	77
ELEMENT INITIALIZE .....	79
CNTL (SPIELHILFE): PITCH BEND RANGE .....	81
CNTL: AT P. BIAS .....	81
CNTL: RANDOM PITCH .....	81
CNTL: AMOD .....	82
CNTL: PMOD .....	82
CNTL: COFF MOD .....	83
CNTL: CUTOFF .....	83
CNTL: EG BIAS .....	84
CNTL: VOLUME .....	84
EF (EFFEKT): TYPE/OUTPUT LEVEL .....	85
EFFEKT-PARAMETER .....	86
VOICE NAME .....	89
VOICE EDIT RECALL .....	89
VOICE INITIALIZE .....	90

# BEDIENUNG

## Anwahl des Voice Edit Modes

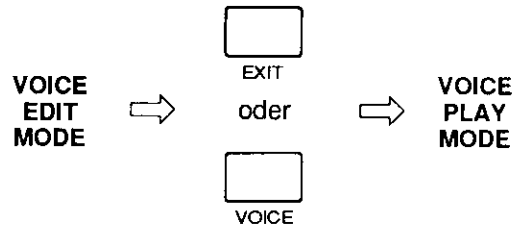
Drücken Sie zuerst die Taste [VOICE] und danach [EDIT/COMPARE]. Die Dioden dieser beiden Tasten leuchten nun.



Falls der Voice Play Mode bereits angewählt ist (d.h. wenn die Diode der [VOICE]-Taste leuchtet), brauchen Sie nur noch auf [EDIT/COMPARE] zu drücken.



Sie können den Voice Edit Mode jederzeit wieder verlassen, indem Sie auf [VOICE] oder [EXIT] drücken.



## Anwahl der einzelnen Voice Edit Mode-Funktionen

Sobald der Voice Edit Mode angewählt ist, kann man die einzelnen Funktionen auf zwei Weisen aufrufen.

### 1. Methode: Anwahl mit Hilfe der Page-Tasten

Mit den [PAGE ◀] und [PAGE ▶] können Sie die Voice-Edit-Funktionen durchkämmen.



- Anwahl der jeweils nächsten Funktion.
- Gedrückt halten, um die Anwahl zu beschleunigen.



- Anwahl der jeweils vorigen Funktion.
- Gedrückt halten, um die Suche zu beschleunigen.

In einigen Fällen handelt es sich bei der mit [PAGE ◀] oder [PAGE ▶] angewählten Display-Seite um ein Submenü, d.h. einer Zwischenstation. Im Voice Edit Mode sind das die Seiten FILTER, CNTL und EFFECT. Wenn Sie z.B. "Filter" wählen, erscheint in der

unteren Display-Zeile die Aufforderung "Press ENTER" (auf [ENTER] drücken).

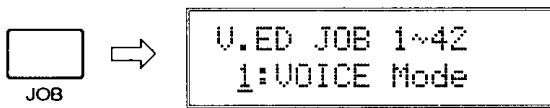
```
Filter  
Press "ENTER"
```

Wenn Sie dieser Aufforderung Folge leisten, erreichen Sie die Funktionen mit den Tasten [PAGE ◀] und [PAGE ▶]. Nach dem Editieren drücken Sie auf [EXIT], um wieder zur nächsthöheren Ebene des Submenüs zurückzugehen.

### 2. Methode: Direkte Eingabe der Funktionsnummern

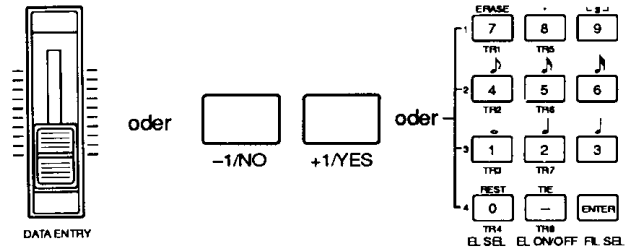
Alle Funktionen des Edit Mode haben eine Nummer. Diese können Sie zusammen mit dem Namen der Funktionen in der Bezugnahme dieses Handbuchs wiederfinden. Jede Editieraufgabe kann unmittelbar durch Drücken der [JOB]-Taste, Eingabe der Nummer der gewünschten Funktion und Drücken der [ENTER]-Taste angewählt werden. Die Zahl können Sie mit dem [DATA ENTRY]-Regler, den [+1/YES] und [-1/NO] Tasten oder mit den Zahlentasten eingeben.

Wenn die [JOB]-Taste gedrückt ist, zeigt das entsprechende Display die gerade angewählte Funktion.



“V.ED JOB 1-42” in der oberen Display-Zeile sagt Ihnen, daß Sie sich im Voice Edit Mode befinden, und daß Sie die Wahl zwischen den Funktionen 1 bis 42 haben.

Die gewünschte Funktion können Sie nun mit dem [DATA ENTRY]-Regler, den [+1/YES] und [-1/NO] Tasten oder mit den Zahlentasten eingeben.



• Eingabe der Funktionsnummern.

Wenn Sie die Zahlentasten verwenden, blinkt die eingegebene Zahl erst im Display, während der Name erscheint. Ist das die gewünschte Funktion? Bestätigen Sie mit [ENTER], und schon sind Sie drin.

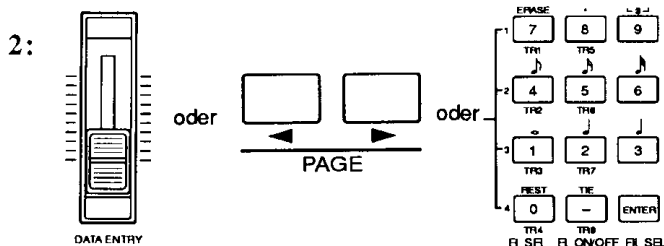
## Anwählen und Editieren von Parameterwerten

Manche Funktionen umfassen nur einen einzigen Parameter. Andere hingegen enthalten mehrere Parameter, die man dann mit den Tasten [◀] bzw. [▶] aufruft. In vielen Fällen wählt man mit den Tasten [◀] bzw. [▶] auch die Elemente einer Multi-Voice an. Die Wertänderung geschieht mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES], den Zahlentasten oder mit dem [DATA ENTRY]-Regler.

Mit den Zahlentasten müssen Sie zuerst den ein-, zwei- oder dreistelligen Wert eingeben. Der Wert blinkt im Display auf, bis Sie [ENTER] gedrückt haben. Falls die eingegebene Zahl die Höchst- oder Niedrigstwerte überschreitet, wird normalerweise der Höchst-, betreffend der Niedrigstwert eingestellt, sobald Sie die [ENTER]-Taste gedrückt haben. Mit der [-]-Zahlentaste ändern Sie das Zeichen der Zahl für Parameter die negative Werte annehmen.



• Anwahl des Elements oder Parameters

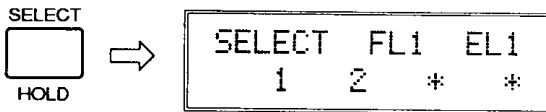


• Editieren des Wertes für die gewählten Elemente oder Parameter.



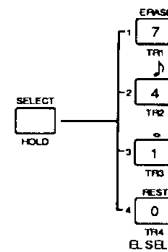
## Anwahl eines Elementes/Ein-und Ausschalten der Elemente

Obwohl man normalerweise mit [◀] bzw. [▶] ein bestimmtes Element einer Funktion aufruft, gibt es Funktionen, die für jedes Element einzeln programmiert werden können, wenn letztere mehrere Funktionen umfassen, welche man auch wieder mit [◀] bzw. [▶] aufruft. Deshalb gibt es für die Elementanwahl zwei andere Tasten. Halten Sie [SELECT] gedrückt. Es erscheint nun folgende Anzeige:

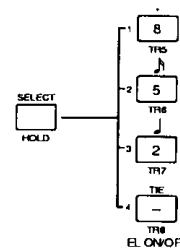


In der oberen Display-Zeile steht "FL1", eine Meldung die sich auf Filter 1 des Elementes 1 bezieht. In der unteren Display-Zeile erfahren Sie, daß die gewählte Voice zwei Elemente enthält (Element 1 und 2 sind aktiv). Die Sternchen (\*) beziehen sich auf die Elemente, die in der vorliegenden Voice keine Rolle spielen (hier: Element 3 und 4).

Solange Sie [SELECT] gedrückt halten, können Sie jedes beliebige (aktive) Element einer Voice aufrufen, indem Sie die entsprechende Wahltaste ([EL SEL]) drücken. (Achten Sie auf die grüne Beschriftung neben den Tasten [7], [4], [1] und [0].)



Darüberhinaus können Sie -solange Sie [SELECT] gedrückt halten-, die Elemente ein- und ausschalten (vor allem nützlich, wenn man wissen möchte, wie ein bestimmtes Element einer Voice klingt). Drücken Sie in diesem Fall auf eine [EL ON/OFF]-Taste (die Zahlentasten [8], [5], [2] und [-]). Ein aktives Element, das zeitweilig ausgeschaltet wurde, wird mit einem "\_" angezeigt.



Sobald Sie die [SELECT]-Taste wieder freigeben, kehrt das Display zur zuvor gewählten Anzeigeseite zurück.

## Edit/Compare

Beim Editieren einer Voice hört man natürlich die neue Fassung. Diese läßt sich jedoch mit dem Original vergleichen, indem man auf [EDIT/COMPARE] drückt. Hiermit ruft man den Compare-Betrieb auf (die Diode blinkt). Drücken Sie noch einmal auf [EDIT/COMPARE], um wieder in den Voice Mode zu wechseln.

**HINWEIS:** Solange sich der TG55 im Compare-Betrieb befindet, ist es nicht möglich, andere Funktionen zu wählen. Die Taste [EXIT] kann aber verwendet werden, um zum Modus Voice Play zurückzukehren.

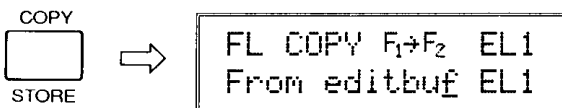
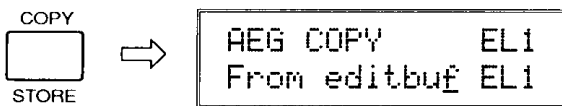
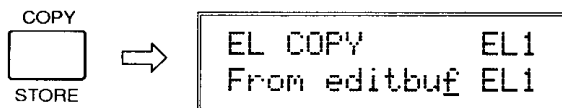
**HINWEIS:** Wenn die Compare-Funktion verwendet wird, werden die Inhalte des "Recall-Puffers" des SY55 mit den Inhalten des Editierpuffers ausgetauscht (also den Werten der momentan bearbeiteten Voice). Dadurch kann das Ergebnis eines Voice Recall Betriebs beeinflusst werden — siehe "Voice Recall" auf Seite 89.



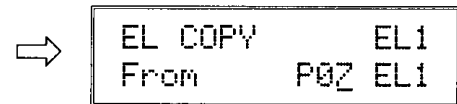
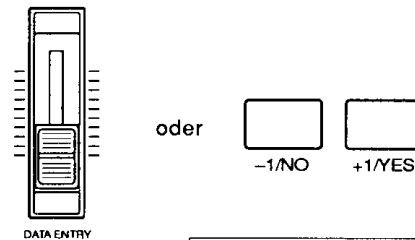
## Die Element, AEG & Filter, AEG & Filter Copy-Funktion

Mit der Element, AEG & Filter, AEG & Filter Copy-Funktion kann man entweder alle Parameter, entweder nur die AEG-Parameter oder die Filter-Parameter eines Elementes zu dem gerade editierten Element kopieren. Das ist vor allem nützlich bei Elementen, die dieselbe Hüllkurve bekommen sollen oder deren Hüllkurve sich nur leicht von der eines anderen Elementes unterscheidet.

1. Überzeugen Sie sich, daß der Voice Edit Mode angewählt und daß eine beliebige Funktion (außer EFFECT, AEG oder Filter) aufgerufen wurde, sofern Sie alle Parameter eines Elementes kopieren möchten. Soll nur die AEG-Hüllkurve kopiert werden, müssen Sie eine ihrer Funktionen anwählen. Sollen nur die Filterparameter kopiert werden, müssen Sie eine Filter-Funktion anwählen.
2. Wählen Sie das Zielelement, indem Sie es aufrufen (siehe weiter oben).
3. Drücken Sie auf [STORE/COPY]. Hierauf erscheint je nach der angewählten Funktion eine der folgenden Anzeigen.



4. Rufen Sie danach die /Ausgangsvoice/ auf, deren Daten kopiert werden sollen. Verwenden Sie hierfür den [DATA ENTRY]-Regler oder die Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER]. Die Meldung "editbuf" bezieht sich auf die Voice, die gerade editiert wird. Sie können aber auch eine andere Voice anwählen, indem Sie den Speichertyp mit der Taste [INTERNAL], [CARD] oder [PRESET] und den Speicher mit dem [DATA ENTRY]-Regler oder den Tasten [+1/YES] oder [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] aufrufen.



5. Führen Sie den Cursor zu dem Element-Parameter rechts im Display (auf  $\triangleright$  drücken). Das gewünschte Element rufen Sie mit dem [DATA ENTRY]-Regler oder den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] auf. Falls die Elementnummer auf hellem Hintergrund angezeigt wird, ist es in der gewählten Voice nicht aktiv.

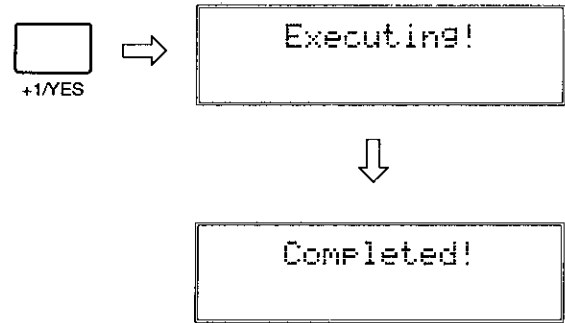
\* Für Filter Copy ermöglicht die Einstellung "editbuffer" es, Parameter von Filter 1 auf Filter 2 oder umgekehrt innerhalb desselben Elements, z.B. EL1 Æ EL1, zu kopieren. Wählen Sie dann den zu kopierenden Filter an, bevor Sie die Taste [STORE/COPY] drücken. Halten Sie die [SELECT] Taste gedrückt und drücken Sie die den Zahlentasten [9] oder [6] Taste. In der oberen Display-Zeile erscheint dann "F2 → F1" oder "F1 → F2", um die erwünschte Richtung für den Kopiervorgang anzuzeigen.

6. Sobald beide Elemente (Ausgangs- und Zielelement) angewählt sind, drücken Sie die Taste [ENTER]. In der oberen Display-Zeile erscheint nun die Frage "Sure?".



7. Drücken Sie auf [+1/YES], um diese Frage zu bestätigen und die Daten zu kopieren. Wenn Sie auf [-1/NO] drücken, wird der Kopiervorgang rückgängig gemacht. Haben Sie auf [+1/YES] gedrückt, erscheint nun zuerst die Meldung "Executing!" (Bin dabei) und danach kurz "Completed!" (fertig).

8. Sind die Daten ordnungsgemäß kopiert, kehrt der SY55 wieder zur zuvor angewählten Anzeigenseite zurück.



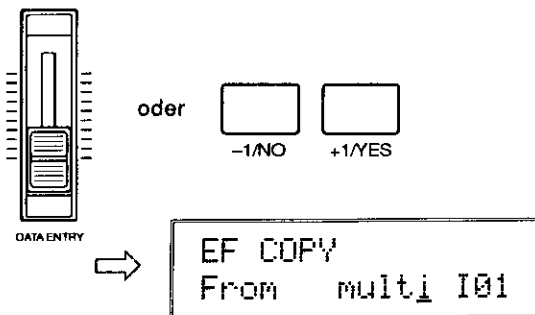
## Die Effect Copy-Funktion

Mit der Effect Copy-Funktion kann man die Effektparameter einer Voice oder eines Multis zur Voice kopieren, die gerade editiert wird.

1. Überzeugen Sie sich, daß der Voice Edit Mode angewählt und daß eine der Effekt-Funktionen aufgerufen wurde.
2. Drücken Sie auf [STORE/COPY]. Hierauf erscheint folgende Anzeige:



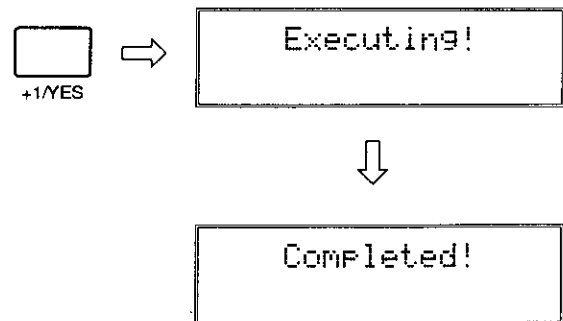
3. Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führen Sie den Cursor zum Multi/Voice-Parameter. Wählen Sie "Multi", wenn Sie die Effektparameter eines Multis kopieren möchten oder zu "Voice", falls Sie die Effekt-Daten einer Voice kopieren möchten.
4. Führen Sie den Cursor anschließend zur Multi- oder Voice-Nummer, indem Sie auf [▶] drücken und wählen Sie das Multi oder die Voice dessen/deren Daten kopiert werden sollen, mit dem [DATA ENTRY]-Regler oder den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER]. Den Speichertyp ("P" (Preset) oder "I" (intern)) wählt man mit der Taste [INTERNAL], [CARD] oder [PRESET] falls erforderlich.



5. Drücken Sie die Taste [ENTER]. Hierauf erscheint die Frage "Sure?" (Sicher?) im Display.



6. Drücken Sie auf [+1/YES], um diese Frage zu bestätigen und die Daten zu kopieren. Wenn Sie auf [-1/NO] drücken, wird der Kopiervorgang rückgängig gemacht. Haben Sie auf [+1/YES] gedrückt, erscheint nun zuerst die Meldung "Executing!" (Bin dabei) und danach kurz "Completed!" (fertig).



7. Sind die Daten ordnungsgemäß kopiert, kehrt der SY55 wieder zur zuvor angewählten Anzeigenseite zurück.



# FUNKTIONEN UND PARAMETER

## VOICE MODE

JOB 1

```
VOICE Mode
  = 1 Element
```

**Beschreibung:** Hier wählt man den Voice-Typ und bestimmt somit die Anzahl der verfügbaren Elemente (1, 2 oder 4). Die Polyphonie des SY55 richtet sich übrigens nach der Anzahl der Elemente einer Voice: 1 Element= 16 Stimmen, 2 Elemente= 8 Stimmen, 4 Elemente= 4 Stimmen.

**Einstellbereich:** 1 Element, 2 Element, 4 Element

**Verfahren:** Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] wählt man einen der verfügbaren Werte an.

**Einzelheiten:** Die Anzahl der Elemente einer Voice bestimmt die Anzahl der gleichzeitig verwendbaren Wellenformen: 1 Wellenform im Falle von "1 Element", 2 Wellenformen im Falle von "2 Element" und vier Schwingungen im Falle von "4 Element". Jedes Element hat seine eigenen Filter, Schwingungsform, Hüllkurve usw., was dem Anwender sehr viel Spielraum läßt. Man kann die Waves entweder alle zusam-

men ansteuern oder Splits schaffen. Weiter wäre noch denkbar, daß eine Wave nur für die Attack verwendet wird, während die übrige(n) das Sustain organisieren.

Bitte beachten Sie bei der Anwahl von "2 Element" und "4 Element", daß sich die Zahl der verfügbaren Stimmen hierdurch drastisch reduziert:

Mode	Polyphonie
1 Element	16 Stimmen
2 Element	8 Stimmen
4 Element	4 Stimmen

In den "Tips und Hinweisen" finden Sie übrigens weitere Hinweise und Anregungen bezüglich der Mehrelement-Voices.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 35...37, 42.

## ANWAHL DER AWM-WAVE

JOB 2

```
<Piano > EL1
▶P01 *** *** ***
```

**Beschreibung:** Zuordnen einer Preset- oder Card-Wave zu den aktiven Elementen einer Voice.

**Einstellbereich:**

P01 ... P58 (Preset Voices)

P59 ... P74 (Preset Schlagzeugklänge)

C01 ... max. C99 (Card Voices)

**Verfahren:** Wenn die Voice nur ein Element enthält, kann man auch nur eine Wave aufrufen (siehe z.B. obige Anzeige). Voices, denen man keine Wave zuordnen kann, werden mit einem " \*\*\* " angezeigt.

Wenn Sie für die Voice "2 Element" oder "4 Element" gewählt haben, können Sie ihr mehrere Waves zuordnen. Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führt man den Cursor zu dem gewünschten Element (EL1, EL2, EL3 oder EL4, siehe oben rechts im Display). Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein. Die Wave-Nummer (P01...P74, C01...C99) erscheint über dem Cursor. Gleichzeitig wird der Name der Wave oben links im Display angezeigt.

**Einzelheiten:** Sie können allen Elementen eine andere Wave zuordnen — aber man kann ihnen auch die-selbe Schwingungsform zuordnen. Das hat nämlich den Vorteil, daß man sie separat filtern oder ihnen eine andere Hüllkurve verpassen kann.

Siehe: Tips und Hinweise auf S 35, 42.

## VOLUME

JOB 3

```
Volume 127  EL1
▶127 *** *** ***
```

**Beschreibung:** Hier stellt man die Lautstärke der Elemente sowie der gesamten Voice ein.

**Einstellbereich:** 0 ... 127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führt man den Cursor zu dem gewünschten Element (EL1, EL2, EL3 oder EL4, siehe oben rechts im Display) oder zu "Total". Nicht verfügbare Elemente werden mit " \*\*\* " markiert. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Der Nullwert bedeutet, daß Sie das entsprechende Element (oder die gesamte Voice) nicht hören. "127" ist der Höchstwert.

Mit dieser Funktion bestimmt man die Balance zwischen den einzelnen Elementen. Mit "Total" gleicht man den Pegel der Voice dann an den der übrigen Voices an.

Siehe: Tips und Hinweise auf S. 42.

## NOTE SHIFT

JOB 4

```
Note Shift  EL1
▶ +0 *** *** ***
```

**Beschreibung:** Einstellen der Tonhöhe der Elemente.

**Einstellbereich:** -64 ... +63

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führt man den Cursor zu dem gewünschten Element (EL1, EL2, EL3 oder EL4, siehe oben rechts im Display). Nicht verfügbare Elemente werden mit " \*\*\* " markiert. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einstellbereich:** Wenn Sie z.B. "-12" einstellen, wird das Element eine Oktave tiefer transponiert. Mit dem Wert "+4" stimmen Sie es dahingegen eine große Terz höher.

Mit dieser Funktion kann man dem Element die sinnvollste Tonhöhe zuordnen oder Akkordeffekte programmieren, sofern die Voice mehrere Elemente enthält.

Siehe: Utility Mode "TRANSCOPE" auf S. 132.

```

Detune      EL1
▶ +0 *** *** ***

```

**Beschreibung:** Stimmen der Elemente.

**Einstellbereich:** -7 ... +7

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führt man den Cursor zu dem gewünschten Element (EL1, EL2, EL3 oder EL4, siehe oben rechts im Display). Nicht verfügbare Elemente werden mit " \*\*\* " markiert. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Detune-Wert ein.

**Einzelheiten:** Mit dem Mindestwert "-7" stimmt man das Element ca. 2 Cent tiefer (1 Cent= Halbtonhundertstel). Mit dem Höchstwert "+7" stimmt man das Element ca. 2 Cent höher. Der Nullwert bedeutet, daß die Tonhöhe nicht geändert wird.

Wenn man alle Elemente einer Voice leicht verstimmt, erzielt man einen "wärmeren" (weil schwebenden) Klang.

**Siehe:** "OSC: MODE/NOTE/TUNE" auf S. 63.

```

Note Limit/L EL1
▶ C-2 *** *** ***

```

**Beschreibung:** Einstellen der Untergrenze der Elemente (d.h. der tiefsten Note, mit der man ein Element ansteuern kann).

**Einstellbereich:** C-2 ... G8

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führt man den Cursor zu dem gewünschten Element (EL1, EL2, EL3 oder EL4, siehe oben rechts im Display). Nicht verfügbare Elemente werden mit " \*\*\* " markiert. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

Die untere Notengrenze kann auch durch Drücken der [ENTER]-Taste eingestellt werden — "KBD" blinkt im Display — und danach die Tastaturtaste, die der gewünschten niedrigen Note entspricht.

**Einzelheiten:** Mit dem Einstellbereich werden 10,5 Oktaven abgedeckt. "C3" entspricht dem mittleren C auf einem Synthesizermanual.

Wenn Sie diese Funktion gemeinsam mit Note Limit/H einsetzen, können Sie das betreffende Element auf einen bestimmten Tastaturbereich legen ("splitten") bzw. unterschiedlichen MIDI-Steurelementen zuordnen. Wenn Sie für Note Limit/L "C3" und für Note Limit/H "C4" wählen, kann das Element nur in dieser Oktave angesteuert werden: Zwischen C3 und C4. Leichter kann man Splits nicht programmieren.

Wenn der Note Limit/H-Wert **unter** dem Note Limit/L-Wert liegt, ist das Element dem gesamten Tonumfang (C-2...G8) zugeordnet.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 36, "NOTE LIMIT/H" auf S. 61.

```

Note Limit/L EL1
▶KBD *** *** ***

```

## NOTE LIMIT/H

JOB 7

```
Note Limit/H EL1
▶ G8 *** *** ***
```

**Beschreibung:** Einstellen der Obergrenze der Elemente (d.h. der höchsten Note, mit der man ein Element ansteuern kann).

**Einstellbereich:** C-2 ... G8

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führt man den Cursor zu dem gewünschten Element (EL1, EL2, EL3 oder EL4, siehe oben rechts im Display). Nicht verfügbare Elemente werden mit " \*\*\* " markiert. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] stellt man einen Wert ein.

Die obere Notengrenze kann auch durch Drücken der [ENTER]-Taste eingestellt werden — "KBD" blinkt im Display — und danach die Tastaturtaste, die der gewünschten hohen Note entspricht.

**Einzelheiten:** Siehe "NOTE LIMIT/L" oben.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 36, "NOTE LIMIT/L" auf S. 60.

VOICE EDIT MODE

## VEL LIMIT/L

JOB 8

```
Vel. Limit/L EL1
▶ 1 *** *** ***
```

**Beschreibung:** Der kleinste Anschlagswert, mit dem man ein Element ansteuern kann.

**Einstellbereich:** 1 ... 127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führt man den Cursor zu dem gewünschten Element (EL1, EL2, EL3 oder EL4, siehe oben rechts im Display). Nicht verfügbare Elemente werden mit " \*\*\* " markiert. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

Die untere Anschlagswertgrenze kann auch durch Drücken der [ENTER]-Taste eingestellt werden — "KBD" blinkt im Display — und danach die Tastaturtaste, die dem gewünschten niedrigen Anschlagswert entspricht.

**Einzelheiten:** Beim Anschlagen einer Taste werden MIDI-Anschlagsdaten gesendet, die dem Tongenerator sagen, wie hart die Note angeschlagen wurde. Der Anschlagswert liegt immer zwischen 1 und 127.

Wenn Sie diese Funktion gemeinsam mit Vel.Limit/H einsetzen, können Sie das betreffende Element nur mit bestimmten Anschlagswerten ansteuern. Wenn Sie für Vel Limit/L "60" und für Vel Limit/H "127" einstellen, kann das Element **nur** mit diesen Anschlagswerten angesteuert werden: D.h. nur wenn Sie bereits kräftig zulangen. Einem zweiten Element sollten Sie den Anschlagsbereich unterhalb von "60" zuordnen, um auf diese Weise zwei verschiedene Klänge anzusteuern.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 43, "VEL LIMIT/H" auf S. 62.



```
Vel. Limit/H EL1
▶127 *** *** ***
```

**Beschreibung:** Der höchste Anschlagswert, mit dem man ein Element ansteuern kann.

**Einstellbereich:** 1 ... 127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führt man den Cursor zu dem gewünschten Element (EL1, EL2, EL3 oder EL4, siehe oben rechts im Display). Nicht verfügbare Elemente werden mit " \*\*\* " markiert. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

Die obere Anschlagswertgrenze kann auch durch Drücken der [ENTER]-Taste eingestellt werden — "KBD" blinkt im Display — und danach die Tastaturtaste, die dem gewünschten hohen Anschlagswert entspricht.

**Einzelheiten:** Siehe "VEL LIMIT/H" oben.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 43, "VEL LIMIT/L" auf S. 61.

```
Pan L.....|.....R EL1
▶ +0 *** *** ***
```

**Beschreibung:** Bestimmen der Stereoposition des Elementes (links, Mitte, rechts).

**Einstellbereich:** -31 ... +31

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führt man den Cursor zu dem gewünschten Element (EL1, EL2, EL3 oder EL4, siehe oben rechts im Display). Nicht verfügbare Elemente werden mit " \*\*\* " markiert. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

In der oberen Display-Zeile wird die zugeordnete Stereoposition grafisch angezeigt. Wie man sich denken kann, bedeutet "L" links und "R" rechts. Wenn Sie den Pan-Wert ändern, rückt der waagerechte Strich entweder weiter nach links oder nach rechts.

**Einzelheiten:** Mit negativen Werten ordnet man das Element dem linken Kanal zu. Mit positiven Werten schiebt man es nach rechts. Der Nullwert bedeutet, daß sich das Element in der Mitte des Klangbildes befindet.

Es sei denn Sie haben einen triftigen Grund dafür, sollten Sie das Element einer Eielement-Voice immer in der Mitte lassen. Sonst liegt sein Signal nämlich nur an der L/MONO bzw. an der R-Buchse an.

**Siehe:** "BEDIENUNGSORGANE UND ANSCHLÜSSE" auf S. 7.

## EF BALANCE

JOB 11

```
EF Balance  EL1
▶ 50 *** *** ***
```

**Beschreibung:** Einstellen der Balance zwischen dem trockenen und dem Effektsignal. Einstellung erfolgt für jedes Element einzeln.

**Einstellbereich:** 0 ... 100

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führt man den Cursor zu dem gewünschten Element (EL1, EL2, EL3 oder EL4, siehe oben rechts im Display). Nicht verfügbare Elemente werden mit " \*\*\* " markiert. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie "0" einstellen, hören Sie nur das trockene Signal. Bei dem Wert "100" hören Sie nur das Effektsignal. Wenn Sie den Mittelwert ("50") einstellen, sind das trockene und das Effektsignal etwa gleich stark vertreten.

Den Effekt ordnet man der Voice mit dem Parameter "EF" zu (siehe S. 86). Dort kann man den Effekt auch editieren.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 43, "EF: TYPE/OUTPUT LEVEL" auf S. 85, "EFFEKT-PARAMETER" auf S. 86. Utility Mode "EFFECT" auf S. 133.

## OSC: MODE/NOTE/TUNE

JOB 12

## ● OSC Frq.Mode

```
OSC Frq.Mode EL1
norm +0
```

**Beschreibung:** Hier bestimmt man, ob die Wave des Elementes normal oder in einer festen Tonhöhe wiedergegeben wird.

**Einstellbereich:** norm, fix

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählt man diese Display-Seite an. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] stellt man einen Wert ("fix" oder "norm") ein.

**Einzelheiten:** In den meisten Fällen werden Sie wohl "norm" wählen, damit sich die Tonhöhe der Wave nach der gespielten Note richtet.

"fix" eignet sich vor allem für Gags oder Effekte, wo die Ausgangstonhöhe nicht so wichtig ist. In diesem Fall bestimmen Sie mit "Frq. Note" die Lage dieser festen Note.

## ● OSC Frq.Note

```
OSC Frq.Note EL1
fix A3 +0
```

**Beschreibung:** Die Frequenz der Festnote für die AWM-Welle im "fix"-Betrieb (siehe oben).

**Einstellbereich:** C-2 ... G8

**Verfahren:** Diese Display-Seite wird **nur** angezeigt, wenn Sie für Frq.Mode den "fix"-Wert gewählt haben.

Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählt man diesen Parameter an. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] stellt man einen Wert ein.

Die Frequenznote kann auch durch Drücken der [ENTER]-Taste eingestellt werden — "KBD" blinkt im Display — und danach die Tastaturtaste, die der gewünschten Note entspricht.

**Einzelheiten:** Der Einstellbereich deckt den gesamten MIDI-Tonumfang ab (C-2...G8). "C3" entspricht dem mittleren C auf einem Synthesizermanual.

**Siehe:** "NOTE SHIFT" auf S. 59.

## ● OSC Frq.Tune

```
OSC Frq.Tune EL1
fix A3 +0
```

**Beschreibung:** Stimmen der AWM-Welle, die Sie einem Element zugeordnet haben.

**Einstellbereich:** -64 ... +63

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählt man diesen Parameter an. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Jeder Einstellschritt entspricht einer Tonhöhenänderung von 75/64. Der gesamte Einstellbereich ist darum 75/64 x 127 (also 64 + 63 Schritte) — fast 150 Cent. Da 100 Cent einem Halbton entsprechen, ist der Einstellbereich etwa 1,5 Halbtöne. Eine Einstellung von "0" erzeugt normale Tonhöhe (A3 = 440 Hertz).

Bitte beachten Sie, daß man mit diesem Parameter jeweils nur ein Element stimmt. Wenn Sie alle Elemente um denselben höher oder tiefer stimmen möchten, sollten Sie die Master-Funktion des Utility Modes bemühen.

**Siehe:** "MASTER TUNE" auf S. 132, "DETUNE" auf S. 60.

## AEG (AMPLITUDENHÜLLKURVE): MODE/LEVEL/RATE

JOB 13

```
AEG Mode EL1
nrm 53 5 58→
```

**Beschreibung:** Mit den Parametern dieser Funktion bestimmen Sie die "Gestalt" (besser: den Lautstärkeverlauf) einer AWM-Wave.

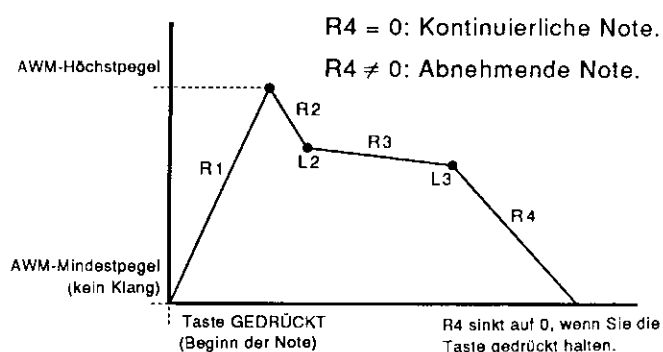
**Einstellbereich:**

Mode: nrm, hld  
R1/HT, R2, L2, R3, L3, R4 und RR: 0 ... 63

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählt man den Mode-Parameter an, sofern er nicht bereits angezeigt wird. Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] stellt man einen Wert ein. Sobald der gewünschte Mode angezeigt wird (nrm oder hld) führen Sie den Cursor mit den Tasten [◀] bzw. [▶] zu den R- und L-Parametern. Hierbei ist die Reihenfolge: R1/HT, R2, L2, R3, L3, R4 und RR. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie die Werte dieser Parameter ein. Der Parameter "R1" wird nur angezeigt, wenn Sie für AEG Mode "nrm" gewählt haben. Haben Sie aber "hld" eingestellt, wird stattdessen der Parameter "HT" angezeigt.

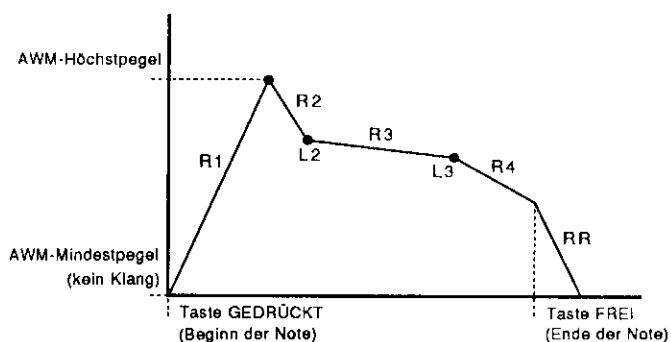
Die Pfeilsymbole links oder rechts im Display (← bzw. →) bedeuten, daß sich die übrigen Parameter auf der vorigen/nächsten Seite befinden, die man mit den Tasten [◀] bzw. [▶] erreicht.

**Einzelheiten:** Der AEG Mode ("nrm" oder "hld") bezieht sich auf die Attack (Einschwingrate) der Wave. Im "nrm"-Betrieb beginnt die Hüllkurve beim Nullwert und steigt dann mit der Geschwindigkeit R1 auf den Höchstpegel an. Im "nrm"-Betrieb tritt immer eine kleine Verzögerung auf zwischen dem Moment, in dem Sie die Taste drücken und dem Erreichen des Höchstpegels. Bitte entnehmen Sie die Möglichkeiten des "nrm"-Betriebes nachstehenden beiden Abbildungen:

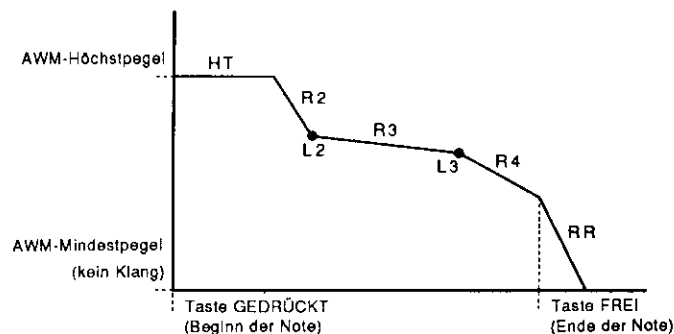


Die Hüllkurve beginnt im Nullwert und steigt dann mit der Geschwindigkeit R1 auf den Höchstpegel an. Sobald dieser erreicht ist, fährt die Hüllkurve L2 mit der Geschwindigkeit R2 an, danach L3 mit der Geschwindigkeit R3 und sinkt zuletzt wieder mit der Geschwindigkeit R4 auf 0, sofern Sie die Taste so lange gedrückt halten.

Geben Sie die Taste vorher frei, sinkt die Hüllkurve von dem L-Wert, der zu diesem Zeitpunkt erreicht wurde, mit der Geschwindigkeit RR auf 0.



Wenn der Modus "hld" gewählt ist, beginnt die Hüllkurve sofort vom maximalen AWM-Wert und erlaubt, daß schnelle Anschlagsspitzen von Wellenformen unbeeinflusst passieren. Deshalb gibt es auch keinen R1-Parameter. Hiermit erzielt man also die schnellste Attack. Der HT-Parameter bestimmt, wie lange die Hüllkurve warten muß, bevor sie aktiv wird. Erst danach steuert sie L2 mit der Geschwindigkeit R2 an.



Der Nullwert der L-Parameter bedeutet, daß der Pegel gleich 0 ist (also unhörbar). Der Höchstwert ("63") bedeutet, daß der Pegel am höchsten ist. Eine Parametereinstellung von "0" produziert die langsamste Rate zwischen Pegeln, während die Maximaleinstellung von "63" die schnellste (fast unverzögerte) Änderung bewirkt.

Siehe: Tips und Hinweise auf S. 36, 44.

## AEG R.SCALE

JOB 14

```
AEG R.Scale  EL1
              =+Z
```

**Beschreibung:** Die Geschwindigkeit der Hüllkurve richtet sich auf Wunsch nach der Tonhöhe der gespielten Note.

**Einstellbereich:** -7 ... +7

**Verfahren:** Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Positive Werte (“+”) bedeuten, daß die Hüllkurve im Diskant schneller gefahren wird als im

Baß. Dies eignet sich besonders für perkussive Instrumente (z.B. ein Klavier), deren Diskantnoten viel schneller abklingen als die Baßnoten. Mit dem Höchstwert (“+7”) erzielt man die größte Abweichung. Negative Werte haben genau das Gegenteil zur Folge: Die Diskantnoten klingen langsamer ab als die Noten im Baß. Haben Sie den Nullwert eingestellt, wird die Hüllkurve für alle Noten gleich schnell gefahren.

**Siehe:** “AEG: MODE/LEVEL/RATE” auf S. 53.

## AEG LS BP (ÜBERGANGSPUNKT)

JOB 15

```
AEG LS BP1  EL1
  C1  G2  E4  C6
```

**Beschreibung:** Einstellen von bis zu vier Übergangspunkten, wo die L-Werte mittels OFS (siehe unten) erhöht oder verringert werden. Sie können jede beliebige Note zwischen C-2 und G8 wählen.

**Einstellbereich:** C-2 ... G8

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den gewünschten Übergangspunkt an (BP1, BP2, BP3 oder BP4). Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie einen Wert ein.

Die Übergangspunkt kann auch durch Drücken der [ENTER]-Taste eingestellt werden — “KBD” blinkt im Display — und danach die Tastaturtaste, die dem gewünschten Übergangspunkt entspricht.

**Einzelheiten:** Jedem der Übergangspunkte werden mit der unten beschriebenen Level Scale Offset Funktion entsprechende Werte zugeordnet. Natürliche Pegelvariationen können somit über den ganzen Bereich der Steuertastatur erzeugt werden. Kein Übergangspunkt kann auf einen niedrigere als den linken Übergangspunkt eingestellt werden.

**Siehe:** “AG LS OFFSET” unten.

## AEG LS OFFSET (WERT FÜR BP-PUNKTE)

JOB 16

```
AEG LS OFS1  EL1
  +0  +0  +0  +0
```

**Beschreibung:** Die Verschiebung der L-Werte für die vier BP-Punkte (siehe oben) (“AEG LS BP”).

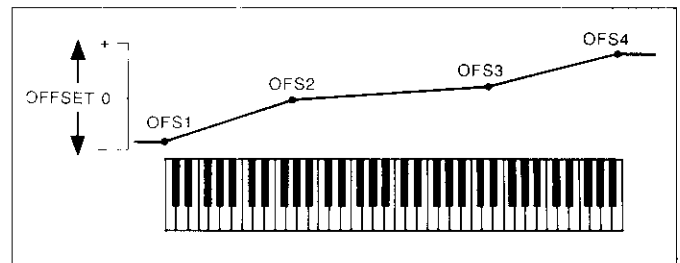
**Einstellbereich:** -127 ... +127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den gewünschten OFS-Parameter an (OFS1, OFS2, OFS3 oder OFS4). Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Negative Werte reduzieren den Pegel, und positive Werte steigern den Pegel am entsprechenden Übergangspunkt. Egal welcher Wert gewählt ist, der EG-Pegel überschreitet nie ein Maximum von 63.

Wenn verschiedene Offsets für benachbarte Übergangspunkte eingestellt werden, verändert sich der Pegel entsprechend und glatt zwischen den Übergangspunkten.

Siehe: "AEG LS BP" auf S. 66.



## SENS. VEL (ANSCHLAGSEMPFINDLICHKEIT): SENS AMS, SENS PMS

JOB 17

### ● Sens.Vel

```
Sens. Vel.  E11
+4   on  +3  3
```

**Beschreibung:** Hier stellen Sie ein, ob und wie sich die Lautstärke des gewählten Elementes nach dem Anschlag richtet.

**Einstellbereich:** -7 ... +7

**Verfahren:** Falls der Sens.Vel-Parameter nicht bereits in der oberen Display-Zeile angezeigt wird, drücken Sie auf [◀] bzw. [▶], um diese Seite aufzurufen. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie den gewünschten Wert ein.

**Einzelheiten:** Positive Werte bedeuten, daß die Lautstärke bei starkem Anschlag höher ist als bei leichtem Anschlag. Mit dem Wert "+7" erzielt man den größten Lautstärkeunterschied zwischen hartem und leichtem Anschlag. Negative Werte bedeuten, daß die Lautstärke bei leichtem Anschlag höher ist als bei hartem Anschlag. Wenn Sie "+0" einstellen, ändert sich die Lautstärke nicht. Sicherstellen, daß die Lautstärke niedriger gestellt wird, wenn "-" Einstellungen vorgenommen werden; andernfalls kann es sein, daß Sie den Effekt nicht voll hören.

### ● Sens. V.Rate

```
Sens. V.Rate E11
+4   on  +3  3
```

**Beschreibung:** Hier bestimmen Sie, ob die Länge der Amplitudenhüllkurve sich nach dem Anschlag richten soll.

**Einstellbereich:** on, off.

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den V.Rate-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie entweder "on" oder "off" ein.

**Einzelheiten:** Wenn dieser Parameter eingeschaltet wird, produzieren höhere Geschwindigkeitswerte einen schnelleren Anschlag. Wenn der Parameter ausgeschaltet ist, wird keine Hüllkurvenratenvariation produziert.

Siehe: "AEG: MODE/LEVEL/RATE" auf S. 64.

## ● Sens. AMS

Sens. AMS	E11
+4 on +3	3

**Beschreibung:** Die Empfindlichkeit des gewählten Elementes für Amplitudenmodulation (Tremolo-Effekte). Diese Modulation wird vom LFO und den gewählten Spielhilfen generiert.

**Einstellbereich:** -7 ... +7

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den Sens.AMS-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie den gewünschten Empfindlichkeitswert ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie "0" einstellen, wird keine Amplitudenmodulation zugelassen, und eine Einstellung von "+7" erzeugt maximale Empfindlichkeit für die Amplitudenmodulation. Minuseinstellungen produzieren eine umgekehrte EG-Biasspannung — also einen höheren Modulationswert, der einen niedrigeren Pegel produziert.

Wenn Sie den LFO zum Steuern der Amplitudenmodulation einsetzen möchten, müssen Sie für das gewählte Element einen Wert **ungleich 0** einstellen.

**Siehe:** "LFO: WAVE/SPEED/DELAY/PHASE" auf S. 69, "LFO: AMOD/PMOD/CutoffMOD" auf S. 70, "CNTL" auf den Seiten 81 bis 84.

## ● Sens.PMS

Sens. PMS	E11
+4 on +3	3

**Beschreibung:** Die Empfindlichkeit des gewählten Elementes für Tonhöhenmodulation (Vibrato). Diese Modulation wird vom LFO und den gewählten Spielhilfen generiert.

**Einstellbereich:** 0 ... 7

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den Sens.PMS-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie den gewünschten Empfindlichkeitswert ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie "0" einstellen, reagiert das Element nicht auf Tonhöhenmodulationsdaten. Beim Wert "7" ist das Element am empfindlichsten.


Wenn Sie den LFO zum Steuern der Tonhöhenmodulation einsetzen möchten, müssen Sie für das gewählte Element einen Wert ungleich 0 einstellen.

**Siehe:** "LFO: WAVE/SPEED/DELAY/PHASE" auf S. 69, "LFO: AMOD/PMOD/CutoffMOD" auf S. 70, "CNTL" auf den Seiten 81 bis 84.

## LFO (NIEDERFREQUENZOSZILLATOR): WAVE/SPEED/DELAY/PHASE

JOB 18

### ● Wave

```
LFO Wave  EL1
sin 37 20 0
```

**Beschreibung:** Wahl der Schwingungsform für den LFO des gewählten Elementes.

**Einstellbereich:** tri, dwn, up, squ, sin, S/H


**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie diesen Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie die gewünschte Schwingungsform ein.

#### Einzelheiten:

tri = Dreieck  
dwn = Umgekehrter Sägezahn  
up = Sägezahn  
squ = Rechteckwelle  
sin = Sinus  
S/H = Zufallsschwingung

**Siehe:** "SENS. VEL: SENS AMS, SENS PMS" auf S. 67.

### ● Speed

```
LFO Speed  EL1
sin 32 20 0
```

**Beschreibung:** Die Geschwindigkeit des LFO für das gewählte Element.

**Einstellbereich:** 0 ... 99


**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie diesen Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** "0" produziert die niedrigste LFO-Schwingungsgeschwindigkeit, und "99" die schnellste.

**Siehe:** "SENS. VEL: SENS AMS, SENS PMS" auf S. 67.

**Siehe:** "SENS. VEL: SENS AMS, SENS PMS" auf S. 67.

### ● Delay

```
LFO Delay  EL1
sin 37 20 0
```

**Beschreibung:** Die Verzögerung zwischen dem Beginn der Note und dem Einsatz des LFO (für das gewählte Element).

**Einstellbereich:** 0 ... 99

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie diesen Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.


**Einzelheiten:** "0" produziert keine Verzögerung, und "99" die größte.

**Siehe:** "SENS. VEL: SENS AMS, SENS PMS" auf S. 67.

**Siehe:** "SENS. VEL: SENS AMS, SENS PMS" auf S. 67.



## ● Phase

```
LFO Phase  EL1  
sin 37 20 0
```

**Beschreibung:** Der Punkt, in dem der LFO beginnt (für das gewählte Element).

**Einstellbereich:** 0 ... 99

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie diesen Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1 YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Wenn LFO für Hochtonmodulation verwendet wird, würde z.B. eine Phaseneinstellung von "0" bewirken, daß der Vibratoeffekt mit einem aufsteigenden Sweep beginnt, während eine Einstellung von "55" bewirkt, daß Vibrato mit einem nach unten gerichteten Sweep beginnt. Die Veränderung kann sehr fein sein, und um die beste Einstellung herauszufinden, sollten Sie experimentieren.

**Siehe:** "SENS. VEL: SENS AMS, SENS PMS" auf S. 67.

## LFO: AMOD/PMOD/CutoffMOD

JOB 19

## ● AMOD

```
LFO AMOD EL1  
0 0 0
```

**Beschreibung:** Die Tiefe, der Amplitudenmodulation für das gewählte Element.

**Einstellbereich:** 0 ... 127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den AMOD-Parameter an, sofern er nicht bereits angezeigt wird. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie "0" einstellen, wirkt sich der LFO nicht auf die Amplitude des Elementes aus. Der Höchstwert (127) bedeutet, daß die Amplitudenmodulation am stärksten ist. Wenn man die Amplitude moduliert, erzielt man Tremolo-Effekte.

Vergessen Sie nicht, für den Sens.AMS-Parameter des Elementes einen Wert ungleich 0 zu wählen, wenn dessen Amplitude vom LFO moduliert werden soll.

**Siehe:** "Sens. AMS" auf S. 68.

## ● PMOD

```
LFO PMOD EL1  
0 0 0
```

**Beschreibung:** Die Tiefe der Tonhöhenmodulation für das gewählte Element.

**Einstellbereich:** 0 ... 127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den PMOD-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie "0" einstellen, wirkt sich der LFO nicht auf die Tonhöhe des Elementes aus. Der Höchstwert (127) bedeutet, daß die Tonhöhenmodulation am stärksten ist. Wenn man die Tonhöhe moduliert, erzielt man Vibrato-Effekte.

Vergessen Sie nicht, für den Sens.PMS-Parameter des Elementes einen Wert ungleich 0 zu wählen, wenn dessen Tonhöhe vom LFO moduliert werden soll.

Siehe: "Sens.PMS" auf S. 68.

## ● CutoffMOD

```
LFO CutoffMOD EL1
  0  0  0
```

**Beschreibung:** Die Tiefe der Grenzfrequenzmodulation für das gewählte Element.

**Einstellbereich:** 0 ... 127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den CutoffMOD-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie "0" einstellen, wirkt sich der LFO nicht auf die Grenzfrequenz des Elementes aus. Der Höchstwert (127) bedeutet, daß die Grenzfrequenzmodulation am stärksten ist. Wenn man die Grenzfrequenz der Filter moduliert, erzielt man Wahwah-Effekte.

Vergessen Sie nicht, für den FL Mod.Sens-Parameter des Elementes einen Wert ungleich 0 zu wählen, wenn dessen Grenzfrequenz vom LFO moduliert werden soll.

Siehe: Tips und Hinweise auf S. 37, "FL: RESONANCE/VEL. SENS/MOD. SENS" auf S. 77.

## PEG (TONHÖHENHÜLLKURVE) LEVEL/RATE

JOB 20

```
PEG L0          EL1
  +←  0  +→
```

**Beschreibung:** Mit den Parametern dieser Funktion bestimmen Sie die Form der Tonhöhenhüllkurve. Diese Parameter werden für jedes Element einzeln eingestellt.

**Einstellbereich:**

L0, L1, L2, L3 und RL: -64 ... +63

R1, R2, R3 und RR: 0 ... 63

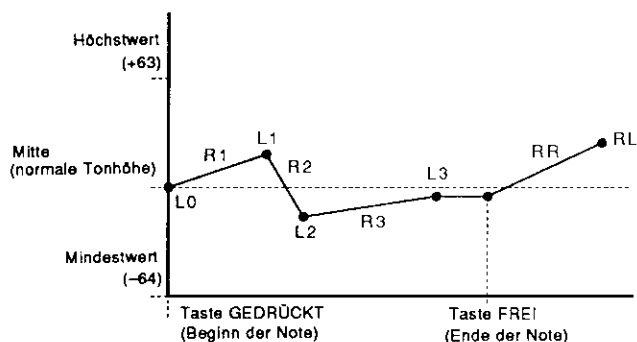
**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie die R- und L-Parameter der Reihe nach an (L0, R1, L1, R2, L2, R3, L3, RR und RL) und mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie die Werte ein.

Die Pfeile (← und →) links oder rechts im Display bedeuten, daß sich die übrigen Parameter auf der nächsten bzw. vorigen Seite befinden, die Sie mit den Kursortasten ([◀] bzw. [▶]) erreichen.

**Einzelheiten:** Im Gegensatz zur Amplitudenhüllkurve beziehen sich die Level-Werte hier nicht auf einen Lautstärkewert, sondern auf die Tonhöhe. Positive Werte bedeuten, daß die Tonhöhe über dem normalen Wert liegt und negative Werte, daß die Tonhöhe unter dem Normwert liegt. Der Nullwert hat keine Tonhöhenänderung zur Folge.

Die "Rate"-Parameter funktionieren auf gleiche Weise wie die Amplitudenhüllkurven-Generatorparameter: Eine Einstellung von "0" produziert die niedrigste Rate zwischen Pegeln, und die Maximaleinstellung von "63" die schnellste (fast sofortige) Änderung bewirkt.

Die Tonhöhenhüllkurve beginnt im Punkt L0 (Level 0) und bewegt sich dann mit der Geschwindigkeit R1 zum Wert L1, danach mit der Geschwindigkeit R2 zum Wert R2, anschließend mit der Geschwindigkeit R3 zum Wert L3. Der L3-Wert wird solange angehalten, bis Sie die Taste wieder freigeben und sinkt (oder steigt) danach mit der Geschwindigkeit RR auf den Wert RL.



## PEG: RANGE/R.SCALE/VEL SW

JOB 21

### ● PEG Range

```

PEG Range   EL1
 2oct +3   on
  
```

**Beschreibung:** Hier stellen Sie die maximale Tonhöhen-schwankung ein.

**Einstellbereich:** 2oct, 1oct, 1/2oct

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie diesen Parameter an (sofern er nicht bereits angezeigt wird). Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie den Wert ein.

**Einzelheiten:** Mit diesem Parameter bestimmt man die maximale Tonhöhenschwankung der Tonhöhenhüllkurve. Das bedeutet, daß die höchste und tiefste Beugung bei Einstellung von "2oct" eine Oktave über bzw. unter dem Normalwert liegt. Anders ausgedrückt: Wenn Sie diesen Wert einstellen, erzielen Sie mit einem L-Wert gleich +63 eine Tonhöhe, die eine Oktave über dem Normalwert liegt.

Siehe: "PEG LEVEL/RATE" auf S. 71.

### ● PEG R.Scale

```

PEG R.Scale EL1
 2oct +3   on
  
```

**Beschreibung:** Tonhöhegebundene Schwankung der Geschwindigkeit der Tonhöhenhüllkurve.

**Einstellbereich:** -7 ... +7.

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den R.Scale-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Positive Werte bedeuten, daß die Hüllkurve im Diskant schneller durchlaufen wird als im Baß. Mit dem Höchstwert (+7) erzielt man den schnellsten Durchlauf im Diskant. Negative Werte haben das Gegenteil zur Folge: Die Hüllkurve wird im Diskant langsamer ausgeführt als Baß. Stellen Sie den Nullwert ein, wird die Hüllkurve für alle Noten gleich schnell gefahren.

Siehe: "PEG LEVEL/RATE" auf S. 71.

● PEG Vel.Sw

PEG Vel.Sw	EL1
Zoct +3	on

**Einzelheiten:** Wenn Sie "on" eingestellt haben, ist die Hüllkurve umso träger, je härter Sie anschlagen. Will heißen: Je härter der Anschlag, desto langsamer sind die Tonhöhenänderungen.

Siehe: "PEG LEVEL/RATE" auf S. 71.

**Beschreibung:** Hier bestimmen Sie, ob die Länge der Tonhöhenhüllkurve sich nach dem Anschlag richten soll.

**Einstellbereich:** on, off.

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den Vel.Sw-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie entweder "on" oder "off" ein.

**FL (FILTER): TYPE/CUTOFF/MODE**

JOB 22

● Type

FL1\Type	EL1
LPE 92	LFO

**Beschreibung:** Die Funktion des gewählten Filters (1 oder 2)

**Einstellbereich:**

- FL1: THU, LPF, HPF
- FL2: THU, LPF

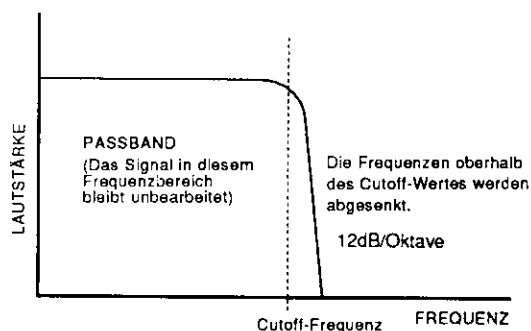
**Verfahren:** Sofern diese Anzeigenseite nicht bereits vorliegt, wählen Sie sie mit den Tasten [◀] bzw. [▶] an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie die Werte ein.

Die Filter wählt man, indem man SELECT gedrückt hält und auf [EXIT/FL1] bzw. [ENTER/FL2] drückt.

**Einzelheiten:** Mit "THU" (Through) schalten Sie den gewählten Filter aus.

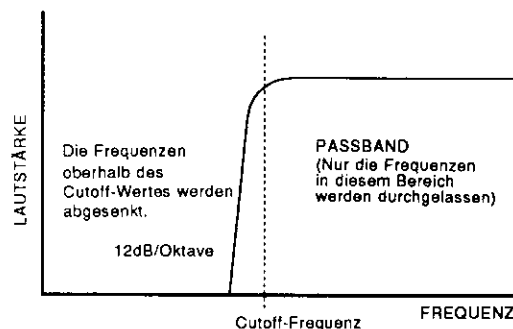
"LPF" bedeutet, daß Sie dem Filter eine Tiefpaßfunktion zugeordnet haben und daß er nur die Frequenzen **unterhalb** des Cutoff-Wertes durchläßt (siehe "Cutoff").

LPF-Funktion des Filters



"HPF" (Hochpaßfilter, nur für FL1) bedeutet, daß nur die Frequenzen **oberhalb** des Cutoff-Wertes durchgelassen werden (siehe "Cutoff").

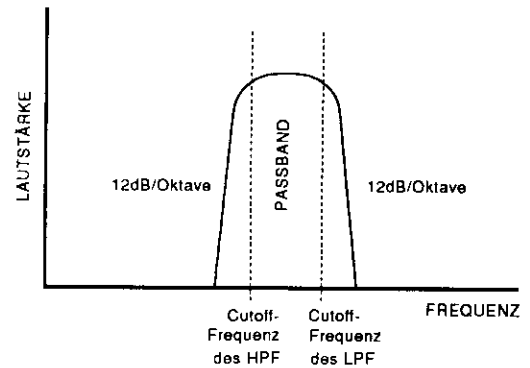
HPF-Funktion des Filters (nur FL1)



Wenn Sie für FL1 "HPF" und für FL2 (notgedrungen) "LPF" wählen, haben Sie damit die Wirkung eines Bandpaßfilters erzielt, d.h. daß nur die Frequenzen /zwischen/ dem LPF- und dem HPF-Cutoff-Wert durchgelassen werden. In diesem Fall muß die Cutoff-Frequenz des LPF über dem Grenzwert des HPF liegen. Es ist auch möglich, beide Filter auf "LPF" einzustellen und die gleiche Übergangsfrequenz zu erhalten, wodurch eine steile Filterflanke von 24 dB pro Oktave erzielt wird.

Siehe: Tips und Hinweise auf S.37,45. "FL: CEG" auf S. 75.

### Bandpaß-Funktion (FL1 und FL2)



### ● Cutoff

FL1\Cutoff	EL1
LPF	92 LFO

**Beschreibung:** Einstellen der Grenzfrequenz für den gewählten Filter.

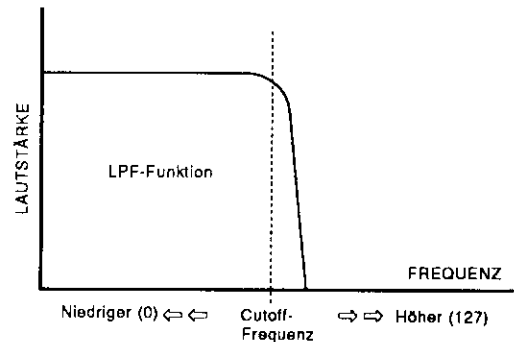
**Einstellbereich:**

- 0 ... 127 (LPF)
- 0 ... 114 (HPF)

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den Cutoff-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

FL1 bzw. FL2 wählt man, indem man [SELECT] gedrückt hält und auf den Zahlentasten [9] oder [6] drückt.

**Einzelheiten:** Je kleiner der Wert, desto niedriger die Grenzfrequenz.



Bei einer LPF-Funktion bedeutet ein niedriger Cutoff-Wert, daß nur wenige Frequenzen durchgelassen werden, so daß der Klang "dumpfer" oder "runder" ist.

Bei einer HPF-Funktion bedeuten hohe Cutoff-Werte einen "dünnen", schärferen Klang.

Siehe: Tips und Hinweise auf S.37,45. "FL: CEG" auf S. 75.

## ● FL Mode

```

FL1\Mode    EL1
LFF  92  LFO

```

**Beschreibung:** Hier bestimmt man, ob die Cutoff-Frequenz mit dem LFO oder der Filter-Hüllkurve (EG) gesteuert wird.

**Einstellbereich:** EG, LFO, EGVA.

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den Mode-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie einen der beiden Werte ("EG" oder "LFO") ein.

FL1 oder FL2 wählt man, indem man die [SELECT]-Taste gedrückt hält und gleichzeitig den Zahlentasten [9] oder [6] betätigt.

**Einzelheiten:** Die Variation der Cutoff-Frequenz bewirkt "Sweep"- oder Wahwah-Effekte. Wird die Grenzfrequenz vom LFO gesteuert, hört man eine periodische Modulation der Klangfarbe, deren "Gestalt" sich nach

der für den LFO gewählten Welle richtet. Wenn Sie "EG" wählen, richtet sich die Filterwirkung nach der Filter-Hüllkurve (siehe "CEG", unten). Diese Änderung ist aber nicht mehr periodisch, sondern läuft nach dem eingestellten Muster ab.

Wenn Sie "LFO" gewählt haben, wirken sich die Einstellungen der Hüllkurvenparameter nicht auf die Filterwirkung aus und werden auch gar nicht im Display angezeigt. Es handelt sich dabei um folgende Parameter L- und R-Werte, R.Scale und LS OFS. Der Filter kann nur von den Spielhilfen (Modulationsrad etc.) gesteuert werden, wenn der Modus LFO gewählt ist.

Wenn die Einstellung "EGVA" gewählt ist, ist es so daß die L1 Hüllkurvenparameter durch die Notengeschwindigkeit gesteuert werden (d.h. je härter eine Taste angeschlagen wird, desto höher die Geschwindigkeit R1 und der Pegel L1). Alle EG-Parameter werden durch die Notengeschwindigkeit gesteuert, wenn "EG" gewählt ist.

Siehe: Tips und Hinweise auf S. 37,45. "FL: CEG" unten.

## FL: CEG (FILTERHÜLLKURVE)

JOB 23

```

FL1\CEG L0  EL1
+0 63 +20+

```

**Beschreibung:** Mit den Parametern dieser Funktion bestimmen Sie die Form der Filter-Hüllkurve. Diese Parameter werden für jedes Element einzeln eingestellt. Die Parameter können nur eingestellt werden, wenn Sie für Mode "EG" oder "EGVA" gewählt haben.

**Einstellbereich:**

L0, L1, L2, L3, L4, RL1 und RL2: -64 ... +63  
R1, R2, R3, R4, RR1 und RR2: 0 ... 63

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie die R- und L-Parameter der Reihe nach an (L0, R1, L1, R2, L2, R3, L3, R4, L4, RR2 und RL2) Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie die Werte ein.

Die Pfeilsymbole (← und →) links oder rechts im Display bedeuten, daß sich die übrigen Parameter auf der nächsten bzw. vorigen Seite befinden, die Sie mit den Kursortasten ([◀] und [▶]) erreichen.

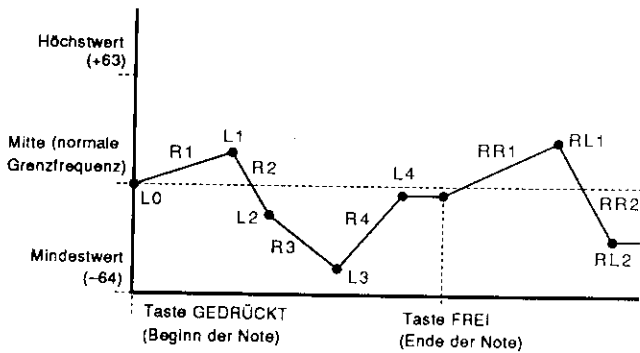
Vergessen Sie nicht, zuerst den gewünschten Filter aufzurufen, indem Sie [SELECT] gedrückt halten und gleichzeitig den Zahlentasten [9] oder [6] betätigen.

**Einzelheiten:** Die L-Werte beziehen sich auf die Grenzfrequenz (Cutoff). Positive Werte bedeuten, daß die Grenzfrequenz höher liegt, und negative Werte, daß sie gesenkt wird. Der Nullwert hat keine Grenzfrequenzverschiebung zur Folge.

Die Parameter "Rate" arbeiten auf gleiche Weise wie die Parameter für Amplitude und Hüllkurvengenerator: eine Einstellung von "0" produziert die langsamste Rate zwischen Pegeln, und die Maximaleinstellung "63" produziert die schnellste (fast sofortige) Änderung.

Die Filter-Hüllkurve beginnt im Punkt L0 (Level 0) und bewegt sich dann mit der Geschwindigkeit R1 zum Wert L1, danach mit der Geschwindigkeit R2 zum Wert R2, anschließend mit der Geschwindigkeit R3 zum Wert L3 und mit der Geschwindigkeit R4 zum Wert L4. Der L4-Wert wird solange angehalten, bis Sie die Taste wieder freigeben und sinkt (oder steigt) danach mit der Geschwindigkeit RR1 auf den Wert RL1, zuletzt mit der Geschwindigkeit RR2 auf den Wert RL2.

Siehe: Tips und Hinweise auf S. 37, 45. "FILTER: R.SCALE" weiter unten. "FL: LS OFFSET" auf S. 77.



## FILTER: R.SCALE

JOB 24

```
FL1\R.Scale  EL1
              =+7
```

**Beschreibung:** Tonhöhengebundene Schwankung der Geschwindigkeit der Filter-Hüllkurve. Diese Funktion kann nur eingestellt werden, wenn Sie für Mode "EG" oder "EGVA" eingestellt haben (siehe S.75).

**Einstellbereich:** -7 ... +7.

**Verfahren:** Mit den Tasten [ $\diamond$ ] bzw. [ $\triangleright$ ] wählen Sie den R.Scale-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

Vergessen Sie nicht, zuerst den gewünschten Filter aufzurufen, indem Sie [SELECT] gedrückt halte und gleichzeitig den Zahlentasten [9] oder [6] betätigen.

**Einzelheiten:** Positive Werte bedeuten, daß die Hüllkurve im Diskant schneller durchlaufen wird als im Baß. Mit dem Höchstwert (+7) erzielt man den schnellsten Durchlauf im Diskant. Negative Werte haben das Gegenteil zur Folge: Die Hüllkurve wird im Diskant langsamer ausgeführt als Baß. Stellen Sie den Nullwert ein, wird die Hüllkurve für alle Noten gleich schnell gefahren.

Siehe: "FL: CEG" auf S. 75.

## FL: LS BP (ÜBERGANGSPUNKT)

JOB 25

```
FL1\LS BP1  EL1
  C1  G2  E4  C6
```

**Beschreibung:** Erlaubt vier getrennte Übergangspunkte für Level Scaling, die auf jeden Notenwert zwischen C-2 und G8 für den gewählten Filter eingestellt werden können.

**Einstellbereich:** C-2 ... G8

**Verfahren:** Mit den Tasten [ $\diamond$ ] bzw. [ $\triangleright$ ] wählen Sie den gewünschten Übergangspunkt an (BP1, BP2, BP3 oder BP4). Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie einen Wert ein.

Vergessen Sie nicht, zuerst den gewünschten Filter aufzurufen, indem Sie [SELECT] gedrückt halten und gleichzeitig den Zahlentasten [9] oder [6] betätigen.

Der Übergangspunkt kann auch durch Drücken der [ENTER]-Taste eingestellt werden — "KBD" blinkt im Display — und danach die Tastaturtaste, die dem gewünschten Übergangspunkt entspricht.

**Einzelheiten:** Level Scale Übergangspunkte gelten für jeden Übergangspunkt mit der Funktion Level Scale Offset, wie unten beschrieben. Natürliche Filtervariationen können darum über den gesamten Tastaturbereich hinweg gesteuert werden.

Siehe: "FL: LS OFFSET" auf S. 77. "FL: CEG" auf S. 75.

## FL: LS OFFSET (WERT FÜR BP-PUNKTE)

JOB 26

```

FL1\LS OFS1 EL1
+0 +0 +0 +0

```

**Beschreibung:** Die Verschiebung der L-Werte für jeden der vier Level Scaling Übergangspunkte, wie unter FL: LS BP im vorherigen Kapitel beschrieben, wird eingestellt.

**Einstellbereich:** -127 ... +127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den gewünschten OFS-Parameter an (OFS1, OFS2, OFS3 oder OFS4). Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

Vergessen Sie nicht, zuerst den gewünschten Filter aufzurufen, indem Sie [SELECT] gedrückt halten und gleichzeitig den Zahlentasten [9] oder [6] betätigen.

**Einzelheiten:** Negative Werte senken den Pegel, und positive steigern ihn am entsprechenden Übergangspunkt. Egal welcher Wert eingestellt wird, der EG-Pegel überschreitet niemals 63.

Wenn unterschiedliche Offsets für benachbarte Übergangswerte eingestellt werden, dann variiert der Pegel entsprechend und glatt zwischend den Übergangspunkten.

Siehe: "FL: LS BP" auf S. 76. "FL: CEG" auf S. 75.

## FL (FILTER): RESONANCE/VEL.SENS/MOD.SENS

JOB 27

## ● Resonance

```

FL\Resonance EL1
0 +6 +3

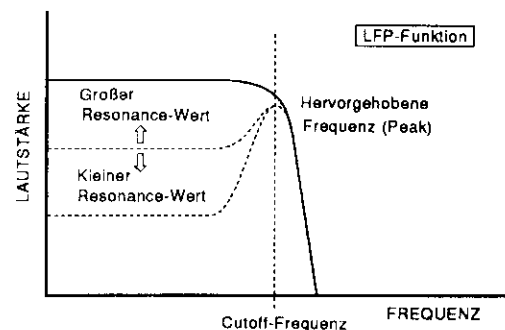
```

**Beschreibung:** Einstellen der Filtergüte (Resonance) für Filter und 2.

**Einstellbereich:** 0 ... 99

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den Resonance-Parameter an (wenn er nicht bereits angezeigt wird). Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Dieser Parameter funktioniert ähnlich wie die Resonance-Parameter eines Analsynthis, d.h. daß man hiermit bestimmt, wie stark die Grenzfrequenz hervorgehoben wird.



Höhere Resonanz produziert eine höhere Resonanzspitze und reduziert den gesamten Passbandpegel.

Siehe: Tips und Hinweise auf S. 37, 45 "FL: TYPE/CUT-OFF/MODE" auf S. 73.



---

## ● Vel.Sens

```
FL\Vel.Sens  EL1
      0  +6  +3
```

**Beschreibung:** Hier bestimmen Sie, ob die Grenzfrequenz von Filter 1 und 2 mit dem Anschlag gesteuert werden soll und wie das geschieht.

**Einstellbereich:** -7 ... +7

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den Vel.Sens-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Bei positiven Werten wird die Grenzfrequenz bei härterem Anschlag angehoben, so daß der Klang heller wird. Dieser Effekt ist bei Einstellung des Wertes "+7" am deutlichsten. Negative Werte bedeuten, daß die Grenzfrequenz bei härterem Anschlag gesenkt wird. In diesem Fall wird der Klang dumpfer. Der Nullwert bedeutet, daß die Grenzfrequenz nicht mit dem Anschlag gesteuert werden kann.

**Siehe:** "FL: TYPE/CUTOFF/MODE" auf S. 73.

---

## ● Mod.Sens

```
FL\Mod.Sens  EL1
      0  +6  +3
```

**Beschreibung:** Die Modulationsempfindlichkeit der Cutoff-Frequenz von Filter 1 und 2. Diese Modulation wird vom LFO und den gewählten Spielhilfen generiert.

**Einstellbereich:** -7 ... +7

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählen Sie den Mod.Sens-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] oder [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie den gewünschten Empfindlichkeitswert ein.

**Einzelheiten:** Beim Wert "+7" wird die Grenzfrequenz bei der Modulation maximal angehoben, d.h. je stärker die Modulation, desto höher die Grenzfrequenz. Der Wert "-7" bedeutet, daß die Grenzfrequenz bei der Modulation gesenkt wird. Wenn Sie "0" einstellen, reagiert der Filter nicht auf die Modulationsdaten.

Wenn Sie den LFO zum Steuern der Cutoff-Modulation einsetzen möchten, müssen Sie für das gewählte Element einen/Wert ungleich 0/ einstellen.

**Siehe:** "LFO: WAVE/SPEED/DELAY/PHASE" auf S. 69, "LFO: AMOD/PMOD/CutoffMOD" auf S. 70, "CNTL" auf den Seiten 81 bis 84.

## ELEMENT INITIALIZE

JOB 28

Element	ELI
Initialize	

**Beschreibung:** Initialisieren aller Parameter des gewählten Elementes.

**Einstellbereich:** Keine Werte Verfahren: Wählen Sie zuerst die Element Initialize-Seite an und drücken Sie anschließend auf [ENTER]. Hierauf wird die Frage "Sure?" (Sicher?) angezeigt. Wenn Sie auf [+1/YES] drücken, werden alle Parameter des Elementes initialisiert. Drücken Sie auf [-1/NO], wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Wenn die Parameter initialisiert sind "Completed!" (Fertig!) angezeigt.

**Einzelheiten:** Bei der Initialisierung werden folgende Werte eingestellt:

Diese Funktion ist beim Erstellen eigener Klänge von unschätzbarem Wert, wenn das Element nicht schnell und unbürokratisch abgewandelt werden kann.

Siehe: "VOICE INITIALIZE" auf S. 90.

Funktionen	Initialisierte Werte			
AWM Wave Selection	P46 (Tri)			
Lautstärke	127			
Note shift	+0			
Detune	+0			
Untere Grenztone	C-2			
Obere Grenznote	G8			
Low Velocity Grenze	1			
High Velocity Grenze	127			
Panning	+0			
Effektbalance	0			
Oszillator mode/note/tune	Mode norm	Note —	Tune +0	
AEG mode/level/rate	Mode nrm	R1 63	R2 63	L2 63
	R3 63	L3 63	R4 0	RR 63
AEG rate scaling	+0			
AEG level scale Übergangspunkt	BP1 C1	BP2 G2	BP3 E4	BP4 C6
AEG level scale offset	OFS1 +0	OFS2 +0	OFS3 +0	OFS4 +0
Empfindlichkeit	Velocity +0	V. rate off	AMS +0	PMS 3
LFO waveform/speed/delay/phase	Wave tri	Speed 65	Delay 0	Phase 0
LFO Modulation depth, Amplitude/ Pitch/Cutoff	AMOD 0	PMOD 0	CutoffMOD 0	

<b>Funktionen</b>	<b>Initialisierte Werte</b>			
PEG level/rate	L0	R1	L1	
	+0	63	+0	
	R2	L2	R3	L3
	63	+0	63	+0
	RR	RL		
	63	+0		
PEG sensitivity, range/rate, scaling/ velocity	Range 2oct	R. scale +0	Vel. SW off	
Filter: type/cutoff/mode	Type THU	Cutoff 127	Mode LFO	
Filter: cutoff Hüllkurvengenerator	L0	R1	L1	
	+0	0	+0	
	R2	L2	R3	L3
	0	+0	0	+0
	R4	L4	RR1	RL1
	0	+0	0	+0
	RR2	RL2		
	0	+0		
Filter: rate scaling	+0			
Filter: level scaling Übergangspunkt	BP1 C1	BP2 G2	BP3 E4	BP4 C6
Filter: level scaling offset	OFS1 +0	OFS2 +0	OFS3 +0	OFS4 +0
Filter: resonance/velocity, sensitivity/ modulation sensitivity	Resonance 0	Vel. sens +0	Mod.sens +0	

## CNTL (SPIELHILFE): PITCH BEND RANGE

JOB 29

```
CNTL\Pitch Bend
Range = 2
```

**Beschreibung:** Einstellen des maximalen Beugungsbereiches, den man mit dem PITCH-Rad erzielt.

**Einstellbereich:** 0 ... 12

**Verfahren:** Mit [DATA ENTRY] und [-1/NO] bzw. [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man den gewünschten Wert ein.

**Einstellbereich:** Jede Werteinheit vertritt einen Halbton. Wenn Sie "0" einstellen, kann die Tonhöhe nicht gebeugt werden. Wenn Sie "12" einstellen, können Sie die Tonhöhe maximal eine Oktave nach oben oder unten beugen. Der Wert "4" bedeutet, daß der Beugungsbereich eine große Terz beträgt.

Handelt es sich bei dem steuernden Gerät um ein Keyboard, wird man wohl das Pitch (Bend)-Rad zum Beugen der Tonhöhe verwenden.

## CNTL: AT P.BIAS

JOB 30

```
CNTL\AT P.Bias
Range = +0
```

**Beschreibung:** Einstellen des maximalen Beugungsbereiches, den man mit dem Aftertouch erzielt.

**Einstellbereich:** -12 ... +12

**Verfahren:** Mit [DATA ENTRY] und [-1/NO] bzw. [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man den gewünschten Wert ein.

**Einstellbereich:** Jede Werteinheit vertritt einen Halbton. Wenn Sie "0" einstellen, kann die Tonhöhe nicht gebeugt werden. Wenn Sie "+12" einstellen, können Sie die Tonhöhe maximal eine Oktave nach oben beugen. Wenn Sie "-12" eingestellt haben, läßt sich die Tonhöhe maximal eine Oktave nach unten beugen.

## CNTL: RANDOM PITCH

JOB 31

```
CNTL\RandomPitch
Range = 0
```

**Beschreibung:** Einstellen der zufälligen Tonhöhen-schwankung, die man beim Drücken einer Taste erzielt.

**Einstellbereich:** 0 ... 7

**Verfahren:** Mit [DATA ENTRY] und [-1/NO] bzw. [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man den gewünschten Wert ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie hier einen Wert ungleich 0 einstellen, ist die Tonhöhe für jede gespielte Note (eines Akkordes) leicht unterschiedlich. Mit dem Wert "+7" stellt man die größte Schwankung ein.

Diese Funktion ist ideal für Cembalo- und Streicherklänge, deren Einsatz in den seltensten Fällen sauber ist.

```
CNTL\AMOD  :---
CTL#=  0  RNG=  0
```

**Beschreibung:** Zuordnung einer Spielhilfe zum Amplitudenmodulationsparameter des LFO und einstellen der Tiefe.

**Einstellbereich:**

CTL# (Steuerelementnummer): 0 ... 120  
AT  
RNG (Tiefe): 0 ... 127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◁] bzw. [▷] wählt man entweder den CTL#- oder RNG-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Die Nummer des CTL#-Parameters entspricht der MIDI-Nummer. Die Festzuordnungen der Spielhilfen erscheinen oben rechts im Display:

Wählen Sie für CTL# die Nummer der Spielhilfe, mit der Sie diese Funktion steuern möchten.

Für den RNG-Parameter wählen Sie einen Wert zwischen 0 und 127. Wenn Sie den Nullwert einstellen, kann die Spielhilfe jedoch nicht zum Steuern der Funktion verwendet werden. Der Höchstwert (127) bedeutet, daß der Effekt deutlich hörbar ist.

Wenn Sie die Amplitude mit dem Blaswandler (CTL#2) modulieren, richtet sich die Modulationstiefe nach Ihrer "Puste": Je stärker Sie blasen, desto stärker ist die Modulation. Vergessen Sie nicht, für den AMOD Sens-Parameter einen Wert ungleich 0 zu wählen, da Sie die Amplitude nur so modulieren können.

Siehe: "SENS. VEL: SENS AMS, SENS PMS" auf S. 6

```
CNTL\PMOD  :MOD
CTL#=  1  RNG= 43
```

**Beschreibung:** Zuordnung einer Spielhilfe zum Tonhöhenmodulationsparameter des LFO und einstellen der Tiefe.

**Einstellbereich:**

CTL# (Steuerelementnummer): 0 ... 120  
AT  
RNG (Tiefe): 0 ... 127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◁] bzw. [▷] wählt man entweder den CTL#- oder RNG-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Die Nummer des CTL#-Parameters entspricht der MIDI-Nummer. Die Festzuordnungen der Spielhilfen erscheinen oben rechts im Display:

Wählen Sie für CTL# die Nummer der Spielhilfe, mit der Sie diese Funktion steuern möchten.

Für den RNG-Parameter wählen Sie einen Wert zwischen 0 und 127. Wenn Sie den Nullwert einstellen, kann die Spielhilfe jedoch nicht zum Steuer. der Funktion verwendet werden. Der Höchstwert (127) bedeutet, daß der Effekt deutlich hörbar ist.

Wenn Sie die Tonhöhe mit dem Modulationsrad (CTL#1) modulieren, richtet sich die Modulationstiefe nach der Auslenkung dieses Rades. Vergessen Sie nicht, für den PMOD Sens-Parameter einen Wert ungleich 0 zu wählen, da Sie die Tonhöhe nur so modulieren können.

Siehe: "SENS. VEL: SENS AMS, SENS PMS" auf S. 67.

## CNTL: COFF MOD

JOB 34

```
CNTL\CoffMOD: ---
CTL#= 0 RNG= 0
```

**Beschreibung:** Zuordnung einer Spielhilfe zum Cutoff-Modulationsparameter des LFO und einstellen der Tiefe.

**Einstellbereich:**

CTL# (Steuerelementnummer): 0 ... 120

AT

RNG (Tiefe): 0 ... 127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◁] bzw. [▷] wählt man entweder den CTL#- oder RNG-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Die Nummer des CTL#-Parameters entspricht der MIDI-Nummer. Die Festzuordnungen der Spielhilfen erscheinen oben rechts im Display:

Wählen Sie für CTL# die Nummer der Spielhilfe, mit der Sie diese Funktion steuern möchten.

Für den RNG-Parameter wählen Sie einen Wert zwischen 0 und 127. Wenn Sie den Nullwert einstellen, kann die Spielhilfe jedoch nicht zum Steuern der Funktion verwendet werden. Der Höchstwert (127) bedeutet, daß der Effekt deutlich hörbar ist.

Wenn Sie die Grenzfrequenz mit dem Fußschweller (CTL#4) modulieren, richtet sich die Modulationstiefe nach der Auslenkung des Pedales. Vergessen Sie nicht, für den CutoffMOD-Parameter einen Wert ungleich 0 zu wählen, da Sie die Grenzfrequenz nur so modulieren können.

**Siehe:** "FL: RESONANCE/VEL. SENS/MOD. SENS" auf S. 77.

## CNTL: CUTOFF

JOB 35

```
CNTL\Cutoff : DE
CTL#= 6 RNG=127
```

**Beschreibung:** Zuordnung einer Spielhilfe zum Cutoff-Parameter und einstellen der Tiefe.

**Einstellbereich:**

CTL# (Steuerelementnummer): 0 ... 120

AT

RNG (Tiefe): 0 ... 127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◁] bzw. [▷] wählt man entweder den CTL#- oder RNG-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Die Nummer des CTL#-Parameters entspricht der MIDI-Nummer. Die Festzuordnungen der Spielhilfen erscheinen oben rechts im Display:

Wählen Sie für CTL# die Nummer der Spielhilfe, mit der Sie diese Funktion steuern möchten.

Für den RNG-Parameter wählen Sie einen Wert zwischen 0 und 127. Wenn Sie den Nullwert einstellen, kann die Spielhilfe jedoch nicht zum Steuern der Funktion verwendet werden. Der Höchstwert (127) bedeutet, daß der Effekt deutlich hörbar ist.

Wenn Sie die Grenzfrequenz mit dem Data Entry-Regler (CTL#6) steuern, richtet sie sich nach der Position des Reglers. Am besten ordnen Sie diesen Parameter einem Fußschweller zu, weil Sie dann über ein Wahwah-Pedal verfügen.

**Siehe:** "FL: RESONANCE/VEL. SENS/MOD.SENS" auf S. 77.

## CNTL: EG BIAS

JOB 36

```
CNTL\EG Bias:---  
CTL#= 0 RNG= 0
```

**Beschreibung:** Zuordnung einer Spielhilfe zum EG Bias-Parameter und einstellen der Tiefe.

**Einstellbereich:**

CTL# (Steuerelementnummer): 0 ... 120  
AT  
RNG (Tiefe): 0 ... 127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählt man entweder den CTL#- oder RNG-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Die Nummer des CTL#-Parameters entspricht der MIDI-Nummer. Die Festzuordnungen der Spielhilfen erscheinen oben rechts im Display:

Wählen Sie für CTL# die Nummer der Spielhilfe, mit der Sie diese Funktion steuern möchten.

Für den RNG-Parameter wählen Sie einen Wert zwischen 0 und 127. Wenn Sie den Nullwert einstellen, kann die Spielhilfe jedoch nicht zum Steuern der Funktion verwendet werden. Der Höchstwert (127) bedeutet, daß der Effekt deutlich hörbar ist.

Wenn Sie die Hüllkurve mit dem Blaswandler (CTL#2) steuern, richten sich die L-Werte nach der Art, wie Sie in den Blaswandler stoßen. Hiermit erzielen Sie also eine "bläserhafte" Hüllkurve.

Siehe: "AEG: MODE/LEVEL/RATE" auf S. 64.

## CNTL: VOLUME

JOB 37

```
CNTL\Volume :---  
CTL#= 0 MIN= 0
```

**Beschreibung:** Zuordnung einer Spielhilfe zum Volume-Parameter und einstellen der Tiefe.

**Einstellbereich:**

CTL# (Steuerelementnummer): 0 ... 120  
AT  
MIN (Min) Parameter: 0 ... 127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählt man entweder den CTL#- oder MIN-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Die Nummer des CTL#-Parameters entspricht der MIDI-Nummer. Die Festzuordnungen der Spielhilfen erscheinen oben rechts im Display:

Wählen Sie für CTL# die Nummer der Spielhilfe, mit der Sie diese Funktion steuern möchten.

Der MIN-Parameter bestimmt den minimalen Lautstärkepegel, der mit der zugewiesenen Spielhilfe eingestellt werden kann.

Normalerweise ist diese Funktion dem Volume-Regler zugeordnet (CNTL# 7), was aber nicht heißt, daß Sie sie nicht mit einem Fußschweller (CNTL#4) steuern können, um Schwelleffekte usw. zu erzielen.

## EF (EFFEKT): TYPE/OUTPUT LEVEL

JOB 38

## ● Type

```
EF\Type
1:Rev.Hall 100%
```

**Beschreibung:** Anwahl eines der 34 digitalen Effekte für eine Voice.

**Einstellbereich:**

1: Rev.Hall	(Saalhall)
2: Rev.Room	(Zimmerhall)
3: RevPlate	(Plattenhall)
4: RevChurch	(Kirchenhall)
5: Rev.Club	(Clubhall)
6: RevStage	(Bühnenhall)
7: BathRoom	(Badezimmerhall)
8: RevMetal	(Metallhall)
9: Delay	(Einfaches Delay)
10: DelayL/R	(Stereo-Delay)
11: St.Echo	(Stereo-Echo)
12: Doubler 1	(Doppler 1)
13: Doubler 2	(Doppler 2)
14: PinPong	(L-R/R-L Delay)
15: PanRef.	(Panorama-Reflexionen)
16: EarlyRef	(Erstreflexionen)
17: GateRev	(„Gegateter“ Hall)
18: Rvs Gate	(Umgekehrte Gate)
19: FB E/R	(Erstreflexionsrückkopplung)
20: FB Gate	(Gate-Rückkopplung)

21: FB Rvs	(Rückkopplung der umgekehrten Gate)
22: Dly1&Rev	(Delay 1 & Hall)
23: Dly2&Rev	(Delay 2 & Hall)
24: Tunnel	(Tunnelhall)
25: Tone 1	(Klangregelung 1)
26: Dly1&T1	(Delay 1 & Klangregelung 1)
27: Dly2&T1	(Delay 2 & Klangregelung 1)
28: Tone 2	(Klangregelung 2)
29: Dly1&T2	(Delay 1 & Klangregelung 2)
30: Dly2&T2	(Delay 2 & Klangregelung 2)
31: Dist&Rev	(Verzerrung & Hall)
32: Dst&Dly1	(Verzerrung & Delay 1)
33: Dst&Dly2	(Verzerrung & Delay 2)
34: Dist.	(Verzerrer)

**Verfahren:** Falls dieser Parameter nicht bereits angewählt ist, drücken Sie auf [◀] bzw. [▶]. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Jeder Effekt hat drei bearbeitbare Parameter, die es zulassen, den Effekt an die individuellen Bedürfnisse anzupassen.

**Siehe:** „EFFEKT-PARAMETER“ auf S. 86. Utility Mode „EFFECT“ auf S. 133.

## ● Output Level

```
EF\Output Level
1:Rev.Hall 100%
```

**Beschreibung:** Einstellen des Verhältnisses zwischen dem trockenen Signal und dem Effekt.

**Einstellbereich:** 0% ... 100%

**Verfahren:** Drücken Sie auf [◀] bzw. [▶]. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Eine Einstellung von „0%“ bedeutet, daß Sie nur das trockene Signal hören. Wenn Sie „100%“ einstellen, ist das Effektsignal am lautesten.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 25.



```
EF\Time      :sec
 1.2 thru    50
```

**Beschreibung:** Aufrufen der programmierbaren Effektparameter.

**Einstellbereich:** Die Parameter und Werte richten sich nach dem gewählten Effekt. Siehe "Einzelheiten" weiter unten.

**Verfahren:** Drücken Sie auf [ $\leftarrow$ ] bzw. [ $\rightarrow$ ], um den gewünschten Parameter anzufahren. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Kurze Beschreibung der vorhandenen Parameter:

### 1 ... 8 Reverb (Hall)

- Time 0,3 ... 10 sec  
Die Zeit, die bis zum Abklingen des Halls verstreicht.
- LPF : 1,25 ... 12kHz, Thru  
Absenken der Frequenzen oberhalb des eingestellten Wertes. Diese Klangregelung gilt nur für das Effektsignal. Wenn Sie "Thru" einstellen, ist der LPF ausgeschaltet.
- Delay: 0,1 ... 50 sec  
Die Dauer, die bis zum Einsatz des Effektes verstreicht.

### 9: Delay

- Time: 0,1 ... 300 msec  
Die Verzögerungszeit.
- FB Delay: 0,1 ... 300 msec  
Die Zeit, die vor dem Feedback verstreicht, d.h. die Verzögerung, bevor die weiteren Wiederholungen einsetzen.
- FB Gain: 0% ... 99%  
Die Stärke des Feedback-Signales, das noch einmal an den Eingang angelegt wird. Große Werte haben eine größere Anzahl von Wiederholungen zur Folge.

### 10: Delay L/R

- LchDelay: 0,1 ... 300 msec  
Die Verzögerungszeit für den linken Kanal.
- Rch Delay: 0,1 ... 300 msec  
Die Verzögerungszeit für den rechten Kanal.
- FB Gain: 0% ... 99%  
Die Stärke des Feedback-Signales, das noch einmal an den Eingang angelegt wird. Große Werte

haben eine größere Anzahl von Wiederholungen zur Folge.

### 11: St.Echo

- LchDelay: 0,1 ... 152 msec  
Die Verzögerungszeit für den linken Kanal.
- Rch Delay: 0,1 ... 152 msec  
Die Verzögerungszeit für den rechten Kanal.
- FB Gain: 0% ... 99%  
Die Stärke des Feedback-Signales, das noch einmal an den Eingang angelegt wird. Große Werte haben eine größere Anzahl von Wiederholungen zur Folge.

### 12: Doubler 1

- Delay: 0,1 ... 50 msec  
Die Verzögerungszeit für das Dopplersignal.
- HPF: Thru, 160 ... 1000 Hz  
Hochpaßfilter, der die Frequenzen unterhalb des eingestellten Wertes absenkt. Wenn Sie "Off" einstellen, ist der Filter nicht aktiv.
- LPF : 1,25 ... 12kHz, Thru  
Absenken der Frequenzen oberhalb des eingestellten Wertes. Diese Klangregelung gilt nur für das Effektsignal. Wenn Sie "Thru" einstellen, ist der LPF ausgeschaltet.

### 13: Doubler 2

- LchDelay: 0,1 ... 50 msec  
Die Verzögerungszeit für den linken Kanal.
- Rch Delay: 0,1 ... 50 msec  
Die Verzögerungszeit für den rechten Kanal.
- LPF : 1,25 ... 12kHz, Thru  
Absenken der Frequenzen oberhalb des eingestellten Wertes. Diese Klangregelung gilt nur für das Effektsignal. Wenn Sie "Thru" einstellen, ist der LPF ausgeschaltet.

### 14: PingPong

- Time: 0,1 ... 152 msec  
Die Verzögerungszeit.
- Pre-delay: 0,1 ... 152 msec  
Die Zeit, die bis zum Einsatz der Wiederholungen verstreicht.
- FB Gain: 0% ... 99%  
Die Stärke des Feedback-Signales, das noch einmal an den Eingang angelegt wird. Große Werte haben eine größere Anzahl von Wiederholungen zur Folge.

**15: Pan Ref.**

- Room Size: 0,5 ... 3,2  
Der Abstand zwischen den Reflexionen. Je größer der Wert, desto weiter liegen die Reflexionen auseinander, d.h. desto größer ist der Raum.
- FB Gain: 0% ... 99%  
Die Stärke des Feedback-Signales, das noch einmal an den Eingang angelegt wird. Große Werte haben eine größere Anzahl von Wiederholungen zur Folge.
- Direction: L→R, R→L  
Die Richtung des Panoramaeffektes.

**16: EarlyRef****17: Gate Rev****18: Rvs Gate**

- Room Size: 0,5 ... 3,2  
Der Abstand zwischen den Reflexionen. Je größer der Wert, desto weiter liegen die Reflexionen auseinander, d.h. desto größer ist der Raum.
- LPF : 1,25 ... 12kHz, Thru  
Absenken der Frequenzen oberhalb des eingestellten Wertes. Diese Klangregelung gilt nur für das Effektsignal. Wenn Sie "Thru" einstellen, ist der LPF ausgeschaltet.
- Delay: 0,1 ... 50 msec  
Die Zeit, die bis zum Einsatz der Reflexionen verstreicht.

**19: FB E/R****20: FB Gate****21: FB Rvs**

- Room Size: 0,5 ... 3,2  
Der Abstand zwischen den Reflexionen. Je größer der Wert, desto weiter liegen die Reflexionen auseinander, d.h. desto größer ist der Raum.
- LPF : 1,25 ... 12kHz, Thru  
Absenken der Frequenzen oberhalb des eingestellten Wertes. Wenn Sie "Thru" einstellen, ist der LPF ausgeschaltet.
- FB Gain: 0% ... 99%  
Die Stärke des Feedback-Signales, das noch einmal an den Eingang angelegt wird. Große Werte haben eine größere Anzahl von Reflexionen zur Folge.

**22: Dly1&Rev****24: Tunnel**

- Time 0,3 ... 10 sec  
Die Zeit, die bis zum Abklingen des Halls verstreicht.

- Delay: 0,1 ... 152 sec  
Die Verzögerungszeit.
- FB Gain: 0% ... 99%  
Die Stärke des Feedback-Signales, das noch einmal an den Eingang angelegt wird. Große Werte haben eine größere Anzahl von Wiederholungen zur Folge.

**23: Dly2&Rev**

- Time 0,3 ... 10 sec  
Die Zeit, die bis zum Abklingen des Halls verstreicht.
- LchDelay: 0,1 ... 152 sec  
Die Verzögerungszeit für den linken Kanal.
- RchDelay: 0,1 ... 152 sec  
Die Verzögerungszeit für den rechten Kanal.

**25: Tone 1**

- Low: -12 ... +12dB  
Anheben oder Absenken der Bässe. Wenn Sie "0" einstellen, werden die tiefen Frequenzen nicht bearbeitet. Negative Werte senken sie ab und positive heben sie an.
- Mid: -12 ... +12dB  
Anheben oder Absenken der Mitten. Wenn Sie "0" einstellen, werden die Mitten nicht bearbeitet. Negative Werte senken sie ab und positive heben sie an.
- High: -12 ... +12dB  
Anheben oder Absenken der Höhen. Wenn Sie "0" einstellen, werden die Höhen nicht bearbeitet. Negative Werte senken sie ab und positive heben sie an.

**26: Dly1&T1****27: Dly2&T1****29: Dly1&T2****30: Dly2&T2**

- Brilliance: 0 ... 12dB  
Die Brillanz des Klanges. Je größer der Wert, desto brillanter (schärfer) ist der Klang.
- Delay: 0,1 ... 300 sec  
Die Verzögerungszeit.
- FB Gain: 0% ... 99%  
Die Stärke des Feedback-Signales, das noch einmal an den Eingang angelegt wird. Große Werte haben eine größere Anzahl von Wiederholungen zur Folge.

**28: Tone 2**

- HPF: Thru, 160 ... 1000 Hz  
Hochpaßfilter, der die Frequenzen unterhalb des eingestellten Wertes absenkt. Wenn Sie "Off" einstellen, ist der Filter nicht aktiv.

- Mid: -12 ... +12dB  
Anheben oder Absenken der Mitten. Wenn Sie "0" einstellen, werden die Mitten nicht bearbeitet. Negative Werte senken sie ab und positive heben sie an.
- LPF : 1,25 ... 12kHz, Thru  
Absenken der Frequenzen oberhalb des eingestellten Wertes. Wenn Sie "Thru" einstellen, ist der LPF ausgeschaltet.

### **31: Dist&Rev**

- Time: 0,3 ... 10 sec  
Die Zeit, die bis zum Abklingen des Halls verstreicht.
- Depth: 0% ... 100%  
Die tiefe des Verzerrers. Je größer der Wert, desto stärker wird der Klang verzerrt.
- Balance: 0% ... 100%  
Das Verhältnis zwischen dem Hall und dem Verzerrer. Der Nullwert bedeutet, daß man nur den Verzerrer hört. Die Balance ist bei "50%" in etwa ausgewogen. Der Wert "100%" bedeutet, daß man nur den Hall hört.

### **32: Dst&Dly1**

### **33: Dst&Dly2**

- Time: 0,1 ... 152 sec  
Die Verzögerungszeit.
- FB Gain: 0% ... 99%  
Die Stärke des Feedback-Signales, das noch einmal an den Eingang angelegt wird. Große Werte haben eine größere Anzahl von Wiederholungen zur Folge.
- Depth: 0% ... 100%  
Die tiefe des Verzerrers. Je größer der Wert, desto stärker wird der Klang verzerrt.

### **34: Dist.**

- Level: 0% ... 100%  
Der Verzerrungsgrad. Je größer der Wert, desto intensiver ist die Verzerrung.
- HPF: Thru, 160 ... 1000 Hz  
Hochpaßfilter, der die Frequenzen unterhalb des eingestellten Wertes absenkt. Wenn Sie "Off" einstellen, ist der Filter nicht aktiv.
- LPF : 1,25 ... 12kHz, Thru  
Absenken der Frequenzen oberhalb des eingestellten Wertes. Diese Klangregelung gilt nur für das Effektsignal. Wenn Sie "Thru" einstellen, ist der LPF ausgeschaltet.

Siehe: "EF: TYPE/OUTPUT LEVEL" auf S. 85. Utility Mode "EFFECT" auf S. 133.

## VOICE NAME

JOB 40

```
VOICE Name
  "Grand"
```

**Beschreibung:** Programmieren des Voice-Namens (10 Zeichen).

**Einstellbereich:** Hierfür stehen folgende Zeichen zur Verfügung:

```
[Space] ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^ _ `
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ( ) * +
```

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führen Sie den Cursor zu der Position, für die Sie ein neues Zeichen einstellen möchten. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie ein Zeichen ein. Wie-

derholen Sie diese Schritte so oft, bis der Voice-Name stimmt.

**Einzelheiten:** Am besten wählen Sie Namen, die die Voice treffend charakterisieren, damit Sie auch in einem Jahr noch wissen, um was für einen Klang es sich bei der Voice handelt. Schrecken Sie also nicht vor so banalen Namen wie "PianoOrgan" zurück, denn diese helfen Ihnen in Stresssituationen, schnell den gesuchten Sound zu finden.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 46.

## VOICE EDIT RECALL

JOB 41

```
VOICE Edit
  Recall
```

**Beschreibung:** Ruft die letzte bearbeitete Voice vom Editierpuffer des SY55 ab.

**Einstellbereich:** Keine Werte

**Verfahren:** Rufen Sie zuerst die Voice Edit Recall-Seite auf und drücken Sie dann auf [ENTER]. Die Frage "Sure?" (Sicher?) beantworten Sie, indem Sie entweder auf [+1/YES] (editierte Voice wird wiederhergestellt) oder auf [-1/NO] (editierte Fassung wird nicht geladen) drücken. Die Meldungen "Executing!" (Bin dabei!) und "Completed!" (Fertig!) halten Sie auf dem Laufenden.

**Einzelheiten:** Auch wenn Sie die Voice-Bearbeitungsart verlassen und eine andere Funktion gewählt haben, ruft diese Funktion die letzte editierte Voice mit allen Parametern ab, so wie sie waren, als die Voice Edit Betriebsart verlassen wurde.

Beachten Sie, daß ein Compare-Vorgang den Abrufpuffer mit den Inhalten des Editierpuffers überschreibt. Ein Abrufvorgang, der nach einem Compare-Vorgang folgt ruft darum die Inhalte des Editierpuffers zur Zeit des Compare-Vorgangs ab.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 47.

VOICE  
Initialize

**Beschreibung:** Initialisieren aller Parameter der Voice.

**Einstellbereich:** Keine Werte

**Verfahren:** Wählen Sie zuerst die Voice Initialize-Seite an und drücken Sie anschließend auf [ENTER]. Hierauf wird die Frage "Sure?" (Sicher?) angezeigt. Wenn Sie auf [+1/YES] drücken, werden alle Parameter initialisiert. Drücken Sie auf [-1/NO], wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Wenn die Parameter initialisiert sind, wird "Completed!" (Fertig!) angezeigt.

**Einzelheiten:** Bei der Initialisierung werden folgende Werte eingestellt:

Diese Funktion ist beim Erstellen eigener Klänge von unschätzbarem Wert, wenn keine der Voices schnell und unbürokratisch abgewandelt werden kann.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 42. "ELEMENT INITIALIZE" auf S. 79.

Funktionen	Initialisierte Werte			
Voice Betriebsart	1 element			
AWM Wave Selection	P46 (Tri)			
Lautstärke	127			
Note shift	+0			
Detune	+0			
Untere Grenznote	C-2			
Obere Grenznote	G8			
Low Velocity Grenze	1			
High Velocity Grenze	127			
Panning	+0			
Effectbalance	0			
Oszillator mode/note/tune	Mode norm	Note —	Tune +0	
AEG mode/level/rate	Mode nrm	R1 63	R2 63	L2 63
		R3 63	R4 0	RR 63
AEG rate Scaling	+0			
AEG level scale Übergangspunkt	BP1 C1	BP2 G2	BP3 E4	BP4 C6
AEG level scale Offset	OFS1 +0	OFS2 +0	OFS3 +0	OFS4 +0
Empfindlichkeit	Velocity +0	V. rate off	AMS +0	PMS 3
LFO waveform/speed/delay/phase	Wave tri	Speed 65	Delay 0	Phase 0
LFO Modulation depth, Amplitude/ Pitch/Cutoff	AMOD 0	PMOD 0	CutoffMOD 0	

<b>Funktionen</b>	<b>Initialisierte Werte</b>			
PEG level/rate	L0	R1	L1	
	+0	63	+0	
	R2	L2	R3	L3
	63	+0	63	+0
	RR	RL		
	63	+0		
PEG sensitivity, range/rate scaling/ velocity	Range	R. scale	Vel. SW	
	2oct	+0	off	
Filter: type/cutoff/mode	Type	Cutoff	Mode	
	THU	127	LFO	
Filter: cutoff Hüllkurvengenerator	L0	R1	L1	
	+0	0	+0	
	R2	L2	R3	L3
	0	+0	0	+0
	R4	L4	RR1	RL1
	0	+0	0	+0
	RR2	RL2		
	0	+0		
Filter: rate scaling	+0			
Filter: level scaling Übergangspunkt	BP1	BP2	BP3	BP4
	C1	G2	E4	C6
Filter: level scaling offset	OFS1	OFS2	OFS3	OFS4
	+0	+0	+0	+0
Filter: resonance/velocity, sensitivity/ modulation sensitivity	Resonance	Vel. sens	Mod.sens	
	0	+0	+0	
Spielhilfe: Pitch Bend Range	2			
Spielhilfe: After Touch Pitch Bias	+0			
Spielhilfe: Random Pitch Range	0			
Spielhilfe: Amplitude Modulation	CTL#	RNG		
	12	64		
Spielhilfe: Pitch Modulation	CTL#	RNG		
	1	64		
Spielhilfe: cutoff modulation	CTL#	RNG		
	1	0		
Spielhilfe: Cutoff Frequency Control	CTL#	RNG		
	12	0		
Spielhilfe: EG Bias Control	CTL#	RNG		
	2	0		
Spielhilfe: Lautstärke	CTL#	MIN		
	14	0		
Effect: Type/Output level	Type	Output level		
	1	100%		
Effect: Time/LPF/Dclay	Time	LPF	Delay	
	2.6 sec	8.0 kHz	29 ms	
Voice Name	INIT VOICE			

# DRUM EDIT MODE

## Inhalt

---

<b>ALLGEMEINES ZUR BEDIENUNG</b> .....	93
Struktur der Drum-Voices .....	93
Anwahl des Drum Edit Modes & der Funktion/Edit Compare .....	93
Drum Copy (Kopieren) .....	94
EF Copy (Kopieren des Effektes) .....	95
<b>FUNKTIONEN UND PARAMETER</b> .....	96
ANWAHL DER AWM-WAVE .....	96
DRUM VOLUME (Lautstärke) .....	96
NOTE SHIFT (Transponieren) .....	97
TUNE (Stimmen) .....	97
ALT. GROUP (Etweder, oder) .....	98
PAN (Stereoposition) .....	98
EF BALANCE (Effektpegel) .....	99
CTL: VOLUME (Spielhilfe für die Lautstärke) .....	99
EF: TYPE/OUTPUT LEVEL (Effekttyp und-pegel) .....	100
EF: EFFEKT-PARAMETER .....	100
DRUM NAME .....	101
DRUM EDIT RECALL (Wiederherstellen) .....	101
DRUM INITIALIZE (Initialisieren) .....	102

# ALLGEMEINES ZUR BEDIENUNG

## Struktur der Drum-Voices

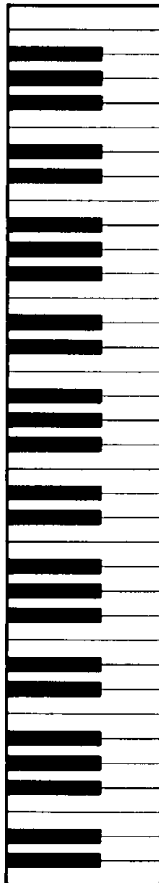
Die Drum-Voices (P63 und P64) enthalten jeweils 61 Elemente, die den Tasten C1 bis C6 eines Masterkeyboards bzw. den entsprechenden Notennummern eines anderen Gerätes zugeordnet sind. Man kann die Notennummernzuordnung jedoch ändern und sich auf diese

Weise seine eigenes "Schlagzeug" zusammenstellen.

Ursprünglich sieht die Zuordnung der Elemente zu den Tasten C1-C6 (für P63 und P64) folgendermaßen aus:

DRUM EDIT MODE

### • Voice 63: DrumSet 1



Key	Wave Name	No.
A#5	Syn Bass	P28
G#5	Syn Bass	P28
F#5	Syn Bass	P28
D#5	Syn Bass	P28
C#5	Syn Bass	P28
A#4	Vocal Ga	P53
G#4	Bell Mix	P58
F#4	Bottle	P51
D#4	Shaker	P74
C#4	Bamboo	P54
A#3	Claps	P72
G#3	Popping	P26
F#3	Tube	P52
D#3	Ride	P71
C#3	Crash	P70
A#2	Crash	P70
G#2	Shaker	P74
F#2	Claps	P72
D#2	Rim	P65
C#2	SD 2	P63
A#1	SD 3	P64
G#1	BD 2	P60
F#1	Tom 2	P67
D#1	BD 3	P61
C#1	BD 2	P60

Key	Wave Name	No.
C6	Syn Bass	P28
B5	Syn Bass	P28
A5	Syn Bass	P28
G5	Syn Bass	P28
F5	Syn Bass	P28
E5	Syn Bass	P28
D5	Syn Bass	P28
C5	Syn Bass	P28
B4	Bulb	P57
A4	Vocal Ga	P53
G4	Bottle	P51
F4	Bottle	P51
E4	Styroll	P56
D4	Ride	P71
C4	Vibe NP	P50
B3	Vibe NP	P50
A3	Claps	P72
G3	Popping	P26
F3	Tube	P52
E3	Tube	P52
D3	Ride	P71
C3	Crash	P70
B2	HH open	P69
A2	HH closed	P68
G2	Cowbell	P73
F2	Tom 1	P66
E2	SD 1	P62
D2	Tom 1	P66
C2	Tom 1	P66
B1	Tom 1	P66
A1	BD 1	P59
G1	Tom 2	P67
F1	Tom 2	P67
E1	Tom 2	P67
D1	BD 3	P61
C1	BD 2	P60

### • Voice 64: DrumSet 2

Key	Wave Name	No.
A#5	Syn Bass	P28
G#5	Syn Bass	P28
F#5	Syn Bass	P28
D#5	Syn Bass	P28
C#5	Syn Bass	P28
A#4	Vocal Ga	P53
G#4	Bell Mix	P58
F#4	Bottle	P51
D#4	Shaker	P74
C#4	Bamboo	P54
A#3	Claps	P72
G#3	Popping	P26
F#3	Tube	P52
D#3	Ride	P71
C#3	Crash	P70
A#2	Crash	P70
G#2	Shaker	P74
F#2	Claps	P72
D#2	Rim	P65
C#2	SD 1	P62
A#1	SD 3	P64
G#1	BD 1	P59
F#1	Tom 1	P66
D#1	BD 3	P61
C#1	BD 1	P59

Key	Wave Name	No.
C6	Syn Bass	P28
B5	Syn Bass	P28
A5	Syn Bass	P28
G5	Syn Bass	P28
F5	Syn Bass	P28
E5	Syn Bass	P28
D5	Syn Bass	P28
C5	Syn Bass	P28
B4	Bulb	P57
A4	Vocal Ga	P53
G4	Bottle	P51
F4	Bottle	P51
E4	Styroll	P56
D4	Ride	P71
C4	Vibe NP	P50
B3	Vibe NP	P50
A3	Claps	P72
G3	Popping	P26
F3	Tube	P52
E3	Tube	P52
D3	Ride	P71
C3	Crash	P70
B2	HH open	P69
A2	HH closed	P68
G2	Cowbell	P73
F2	Tom 2	P67
E2	SD 2	P63
D2	Tom 2	P67
C2	Tom 2	P67
B1	Tom 2	P67
A1	BD 2	P60
G1	Tom 1	P66
F1	Tom 1	P66
E1	Tom 1	P66
D1	BD 3	P61
C1	BD 1	P59

## Anwahl des Drum Edit Modes & der Funktionen/Edit Compare

Den Drum Edit Mode und seine Funktionen ruft man genau wie den Voice Edit Mode und dessen Funktionen auf. ABER: Man muß zuerst die Drum Voice anwählen, die editiert werden soll und kann dann erst in den Drum Edit Mode wechseln. Siehe "Anwahl des Voice Edit

Modes" und "Anwahl der Funktionen des Voice Edit Modes" auf den Seiten 52. Im Drum Edit Mode gibt es auch wieder eine Edit/Compare-Funktion. Siehe hierzu das entsprechende Kapitel im "Voice Edit Mode" auf S. 54.



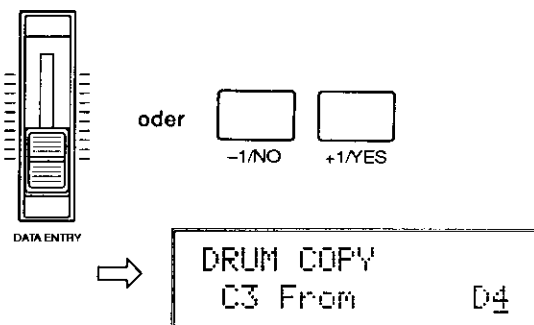
## Drum Copy (Kopieren)

Mit der Drum Copy-Funktion kann man die Parameter eines Drum-Elementes zu dem Drum-Element kopieren, das gerade editiert wird. Das ist z.B. beim Editieren der Toms nützlich. Sie können die Parameter eines Drum-Elementes zu unbegrenzt vielen Elementen kopieren — und kopieren damit wirklich alle Einstellungen. Im Falle von Tom-Klängen brauchen Sie dann nur noch die Tonhöhe zu ändern (Tune-Funktion).

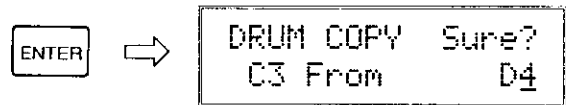
1. Schauen Sie erst nach, ob der Drum Edit Mode angewählt ist. Es darf keine der folgenden Funktionen angezeigt werden: EF, Drum Name, Drum Recall oder Drum Initialize.
2. Wählen Sie das Ziel-Element (d.h. das Element wohin die Daten kopiert werden sollen), indem Sie die entsprechende Manuالتaste drücken.
3. Drücken Sie die Taste [STORE/COPY]. Hierauf erscheint folgende Anzeige im Display:



4. Danach wählen Sie das Ausgangs-Element (d.h. das Element, dessen Daten zum Ziel-Element kopiert werden sollen) mit Hilfe des [DATA ENTRY]-Reglers oder der Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO]. Der Name des gewählten Elementes wird unten rechts im Display angezeigt.



5. Haben Sie beide Elemente angewählt, drücken Sie auf [ENTER]. Im Display erscheint nun die Frage "Sure?" (Sicher?):



6. Drücken Sie auf [+1/YES], wenn Sie die Parameter kopieren möchten oder auf [-1/NO], wenn Sie es sich überlegt haben. Die Meldung "Completed!" (Fertig!) erscheint nach dem Vorgang.



7. Sobald die Parameter ordnungsgemäß kopiert sind, kehrt der SY55 zu der zuvor aufgerufenen Display-Seite zurück.

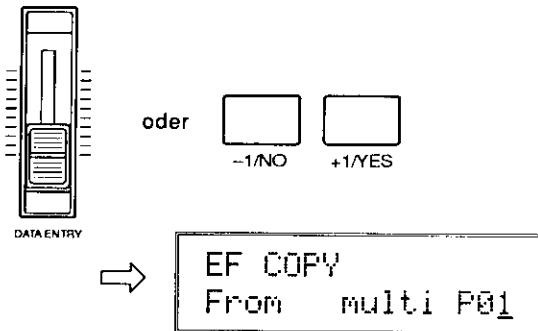
## EF Copy (Kopieren des Effektes)

Mit der EF Copy-Funktion kann man die Effektparameter jedes beliebigen Multis bzw. jeder beliebigen Voice zur gerade angewählten Drum-Voice kopieren.

1. Schauen Sie zuerst nach, ob der Drum Edit Mode angewählt und ob eine der EF-Funktionen aktiviert ist.
2. Drücken Sie die Taste [STORE/COPY]. Hierauf erscheint folgende Anzeige im Display:



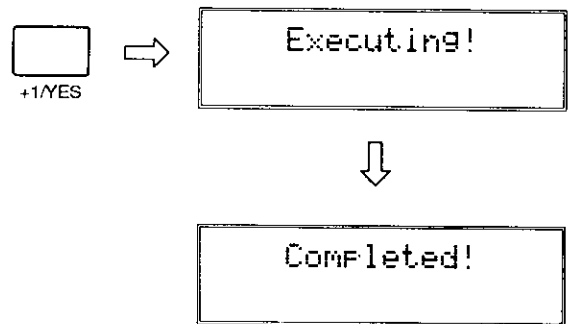
3. Drücken Sie auf [◀] bzw. [▶], um den Cursor zu Multi/Voice zu führen und wählen Sie "multi" (kopieren der Multi-Effekt-daten) oder "voice" (kopieren der Voice-Effekt-daten).
4. Führen Sie den Cursor anschließend zu der Nummer, indem Sie auf [▶] drücken und wählen Sie das Programm (Voice oder Multi), dessen Effektparameter kopiert werden sollen, mit Hilfe des [DATA ENTRY]-Reglers oder der Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER]. Mit der Taste [INTERNAL], [CARD], oder [PRESET] wählt man entweder "P" (Preset) oder "I" (Internal), falls erforderlich. Die Taste [MEMORY] kann verwendet werden, um die Bank "P" (preset) oder "I" (internal voice) zu wählen wenn gewünscht — oder, wenn eine richtig formatierte Memory Card in den Steckplatz DATA eingesteckt ist, die Kartenbank "C" oder "D".



5. Drücken Sie auf [ENTER]. Im Display erscheint nun die Frage "Sure?" (Sicher?):



6. Drücken Sie auf [+1/YES], wenn Sie die Parameter kopieren möchten oder auf [-1/NO], wenn Sie es sich ander überlegt haben. Die Meldungen "Executing!" (Bin dabei!) und "Completed!" (Fertig!) halten Sie auf dem Laufenden.



7. Sobald die Parameter ordnungsgemäß kopiert sind, kehrt der SY55 zu der zuvor aufgerufenen Display-Seite zurück.

# FUNKTIONEN UND PARAMETER

## ANWAHL DER AWM-WAVE

JOB 1

```
DRUM Wave Assign  
C3:Crash =P70
```

**Beschreibung:** Zuordnen einer Preset- oder Cartridge-Wave zu den Tasten C1-C6 (Drum-Voice).

**Einstellbereich:**

P01 ... P58 (Preset Voices)  
P59 ... P74 (Preset Schlagzeugklänge)  
off, C01 ... max. C99 (Cartridge Voices)

**Verfahren:** Wählen Sie das Element, dem eine neue Wave zugeordnet werden soll, indem Sie die entsprechende Manualtaste drücken.

Man kann das Drum-Element jedoch auch anwählen, indem man auf [◀] drückt, um den Cursor zu der Notenbezeichnung zu führen und die Notenbezeichnung mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] einstellt.

Drücken Sie anschließend auf [▶], um den Cursor wieder zu der Wave-Nummer zu führen und stellen Sie mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] eine andere Nummer ein.

Mit der Taste [PRESET] oder [CARD] wählen Sie den Speicher (P=Preset oder C=Card).

**Einzelheiten:** Sie brauchen also nicht unbedingt nur Percussion-Klänge zu verwenden: Sie können auch andere Waves aufrufen (und editieren).

Man kann die Drum-Elemente ausschalten, indem man die erste Einstellung ("off", unter dem ersten Element) wählt.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 18, 35.

## DRUM VOLUME

JOB 2

```
DRUM Volume 127  
C3:Crash =127
```

**Beschreibung:** Hier stellt man die Lautstärke der Drum-Elemente sowie der Voice ein.

**Einstellbereich:** 0 ... 127

**Verfahren:** Wählen Sie das Element an, indem Sie die entsprechende Manualtaste drücken.

Man kann das Drum-Element jedoch auch anwählen, indem man auf [◀] drückt, um den Cursor zu der Notenbezeichnung zu führen und die Notenbezeichnung mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] einstellt.

Drücken Sie anschließend auf [▶], um den Cursor zum Volume-Wert zu führen (untere Display-Zeile) oder auf [◀], um den Cursor zum Drum Volume-Wert zu führen.

Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Der Nullwert bedeutet, daß Sie das entsprechende Drum-Element (oder die gesamte Voice) nicht hören. "127" ist der Höchstwert.

Mit dieser Funktion bestimmt man die Balance zwischen den einzelnen Drum-Elementen. Mit "Drum Volume" gleicht man den Pegel der Drum-Voice dann an den der übrigen Voices an.

## NOTE SHIFT

JOB 3

```
DRUM Note Shift
C3:Crash   = +4
```

**Beschreibung:** Einstellen der Tonhöhe der Drum-Elemente.

**Einstellbereich:** -48 ... +36

**Verfahren:** Wählen Sie das Element, indem Sie die entsprechende Manualtaste drücken.

Man kann das Drum-Element jedoch auch anwählen, indem man auf [ $\leftarrow$ ] drückt, um den Cursor zu der Notenbezeichnung zu führen und die Notenbezeichnung mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] einstellt.

Drücken Sie anschließend auf [ $\rightarrow$ ], um den Cursor zu Note Shift zu führen.

Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einstellbereich:** Wenn Sie z.B. "-12" einstellen, wird das Drum-Element eine Oktave tiefer transponiert. Mit dem Wert "+4" stimmen Sie es dahingegen eine große Terz höher.

Mit dieser Funktion kann man dem Drum-Element die sinnvollste Tonhöhe zuordnen.

## TUNE

JOB 4

```
DRUM Tune
C3:Crash   = +0
```

**Beschreibung:** Stimmen der AWM-Welle, die Sie einem Drum-Element zugeordnet haben (Bereich: 150 Cent).

**Einstellbereich:** -64 ... +63

**Verfahren:** Wählen Sie das Element, indem Sie die entsprechende Manualtaste drücken.

Man kann das Drum-Element jedoch auch anwählen, indem man auf [ $\leftarrow$ ] drückt, um den Cursor zu der Notenbezeichnung zu führen und die Notenbezeichnung mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] einstellt.

Drücken Sie anschließend auf [ $\rightarrow$ ], um den Cursor zum Tune-Wert zu führen.

Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Die Werteeinheit des Tune-Parameters beträgt  $75/64$  Cent. Der Tune-Bereich ist demnach  $75/64 \times 127 (64 + 63) = 150$  Cent, also anderthalb Halbtöne. Der kleinste Wert (-64) bedeutet, daß die AWM-Welle ungefähr 150 Cent tiefer gestimmt wird. Mit dem Wert +63 stimmen Sie die Wave um denselben Betrag höher. Wenn Sie den Nullwert beibehalten, wird die Stimmung nicht geändert.

```
DRUM Alt. Group
C3:Crash =off
```

**Beschreibung:** Anwahl der Drum-Elemente, die nie zur gleichen Zeit erklingen dürfen.

**Einstellbereich:** on, off

**Verfahren:** Wählen Sie das Element, indem Sie die entsprechende Manualtaste drücken.

Man kann das Drum-Element jedoch auch anwählen, indem man auf [◀] drückt, um den Cursor zu der Notenbezeichnung zu führen und die Notenbezeichnung mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] einstellt.

Drücken Sie anschließend auf [▶], um den Cursor zum Alt.Group-Wert zu führen.

Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Bei einem echten Schlagzeug ist es technisch unmöglich, daß man zugleich die offene und die geschlossene Hihat hört. Wenn Sie für beide Klänge den On-Wert wählen, hören Sie jeweils nur die geschlossenen oder die offene Hihat.

Das bedeutet auch, daß Sie die offene Hihat selbst "schließen" können und nicht zu warten brauchen, bis die Wave abgeklungen ist. Drücken Sie kurzerhand die Taste, die Sie der geschlossenen Hihat zugeordnet haben.

```
DRUM Pan L.....R
C3:Crash =-15
```

**Beschreibung:** Bestimmen der Stereoposition des Drum-Elementes (links, Mitte, rechts).

**Einstellbereich:** -31 ... +31

**Verfahren:** Wählen Sie das Element, indem Sie die entsprechende Manualtaste drücken.

Man kann das Drum-Element jedoch auch anwählen, indem man auf [◀] drückt, um den Cursor zu der Notenbezeichnung zu führen und die Notenbezeichnung mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] einstellt.

Drücken Sie anschließend auf [▶], um den Cursor zum Pan-Wert zu führen.

Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

In der oberen Display-Zeile wird die zugeordnete Stereoposition grafisch angezeigt. Wie man sich denken kann, bedeutet "L" links und "R" rechts. Wenn Sie den Pan-Wert ändern, rückt der waagerechte Strich entweder weiter nach links oder nach rechts.

**Einzelheiten:** Mit negativen Werten ordnet man das Drum-Element dem linken Kanal zu. Mit positiven Werten schiebt man es nach rechts. Der Nullwert bedeutet, daß sich das Drum-Element in der Mitte des Klangbildes befindet.

**Siehe:** "BEDIENUNGSORGANE UND ANSCHLÜSSE" auf S. 7.

## EF BALANCE

JOB 7

```
DRUM EF Balance
C3:Crash = 10
```

**Beschreibung:** Einstellen der Balance zwischen dem trockenem und dem Effektsignal. Einstellung erfolgt für jedes Drum-Element einzeln.

**Einstellbereich:** 0 ... 100

**Verfahren:** Wählen Sie das Element, indem Sie die entsprechende Manualtaste (C1-C6) drücken.

Man kann das Drum-Element jedoch auch anwählen, indem man auf [◀] drückt, um den Cursor zu der Notenbezeichnung zu führen und die Notenbezeichnung mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] einstellt.

Drücken Sie anschließend auf [▶], um den Cursor zum Balance-Wert zu führen.

Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder den Zahlentasten und stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie "0" einstellen, hören Sie nur das trockene Signal. Bei dem Wert "100" hören Sie nur das Effektsignal. Wenn Sie den Mittelwert ("50") einstellen, sind das trockene und das Effektsignal etwa gleich stark vertreten.

Den Effekt ordnet man der Voice mit dem Parameter "EF" zu (siehe S. 86). Dort kann man den Effekt auch editieren.

**Siehe:** "EF: TYPE/OUTPUT LEVEL" auf S. 85, "EFFEKT-PARAMETER" auf S. 86.

DRUM EDIT MODE

## CTL: VOLUME

JOB 8

```
DRUM Volume :---
CTL#= 0 MIN= 0
```

**Beschreibung:** Zuordnung einer Spielhilfe zum Volume-Parameter und einstellen des Mindestwertes für die gewählte Drum-Voice.

**Einstellbereich:**

CTL# (Steuerelementnummer): 0 ... 120

AT

MIN (Mindestwert): 0 ... 127

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] wählt man entweder den MIN- oder CTL#-Parameter an. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellt man einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Die Nummer des CTL#-Parameters entspricht der MIDI-Nummer. Die Festzuordnungen der Spielhilfen erscheinen oben rechts im Display:

Wählen Sie für CTL# die Nummer der Spielhilfe, mit der Sie diese Funktion steuern möchten.

Für den MIN-Parameter wählen Sie einen Wert zwischen 0 und 127. Wenn Sie den Nullwert einstellen, können Sie die Lautstärke vollständig steuern (0-127). Der Wert "100" bedeutet, daß Sie die Lautstärke nur bis "100" senken können.

Am besten ordnen Sie der Drum-Voice eine andere Spielhilfe zu als der normalen Voice, damit sie beide unabhängig voneinander steuern können.

## EF: TYPE/OUTPUT LEVEL

JOB 9

### ● Type

```
EF\Type
1:Rev.Hall 100%
```

**Beschreibung:** Anwahl eines der 34 Effekte für die gewählte Drum-Voice.

Die Einstellungen und Werte sind dieselben wie für den Voice Edit Mode. Siehe daher "EF: TYPE/OUTPUT LEVEL" auf S. 85.

### ● Output Level

```
EF\Output Level
1:Rev.Hall 100%
```

**Beschreibung:** Einstellen des Verhältnisses zwischen dem trockenen und dem Effektsignal für die Drum-Voice.

Die Einstellungen und Werte sind dieselben wie für den Voice Edit Mode. Siehe daher "EF: TYPE/OUTPUT LEVEL" auf S. 85.

## EF: EFFEKT-PARAMETER

JOB 10

```
EF\Time      :sec
 2.6  8.0  29
```

**Beschreibung:** Programmieren der einzelnen Parameter des gewählten Effektes.

Die Einstellungen und Werte sind dieselben wie für den Voice Edit Mode. Siehe daher "EF: EFFEKT-PARAMETER." auf S. 86.

DRUM NAME

JOB 11

DRUM Name  
"Drum Set 1"

**Beschreibung:** Programmieren des Drum Voice-Namens (10 Zeichen)

**Einstellbereich:** Hierfür stehen folgende Zeichen zur Verfügung:

[Space] ! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @  
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^ \_ `   
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { | } ~ + =

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führen Sie den Cursor zu der Position, für die Sie ein neues Zeichen einstellen möchten. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie ein Zeichen ein. Wiederholen Sie diese Schritte so oft, bis der Name stimmt.

**Einzelheiten:** Am besten wählen Sie Namen, die die Voice treffend charakterisieren, damit Sie auch in einem Jahr noch wissen, um was für einen Klang es sich handelt. Schrecken Sie also nicht vor so banalen Namen wie "JazzSet" zurück, denn diese helfen Ihnen in Streßsituationen, schnell das Gesuchte zu finden.

DRUM EDIT MODE

DRUM EDIT RECALL

JOB 12

DRUM Edit  
Recall

**Beschreibung:** Ruft die letzte Drum-Voice ab, die vom Editierpuffer des SY55 bearbeitet wurde.

**Einstellbereich:** Keine Werte

**Verfahren:** Rufen Sie zuerst die Drum Edit Recall-Seite auf und drücken Sie dann auf [ENTER]. Die Frage "Sure?" (Sicher?) beantworten Sie, indem Sie entweder auf [+1/YES] (editierte Voice wird wiederhergestellt) oder auf [-1/NO] (editierte Fassung wird nicht geladen) drücken.

Die Meldung "Completed" (fertig) erscheint kurz, wenn der Abrufvorgang beendet ist.

**Einzelheiten:** Auch wenn Sie den Modus Drum Edit verlassen und eine andere Voice abgerufen haben, ruft diese Funktion die letzte bearbeitete Drum-Voice mit allen Parametern ab, die eingestellt waren, als Drum Edit verlassen wurde.

Beachten Sie, daß ein Compare-Vorgang den Abrufpuffer mit den Inhalten des Editierpuffers überschreibt. Ein Abrufvorgang, der nach einem Compare-Vorgang folgt ruft darum die Inhalte des Editierpuffers zur Zeit des Compare-Vorgangs ab.



DRUM  
Initialize

**Beschreibung:** Initialisieren aller Parameter der Drum-Voice.

**Einstellbereich:** Keine Werte

**Verfahren:** Wählen Sie zuerst die Drum Initialize-Seite an und drücken Sie anschließend auf [ENTER]. Hiernach wird die Frage "Sure?" (Sicher?) angezeigt. Wenn Sie auf [+1/YES] drücken, werden alle Parameter initialisiert. Drücken Sie auf [-1/NO], wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Die Meldung "Completed" (fertig) erscheint kurz, wenn die Initialisierung beendet ist.

**Einzelheiten:** Bei der Initialisierung werden folgende Werte eingestellt:

Diese Funktion ist beim Erstellen eigener Klänge von unschätzbarem Wert, wenn keines der Drum Sets schnell und unbürokratisch abgewandelt werden kann.



● Init Drum

Key	Wave Name	No.	Key	Wave Name	No.
			C6	Syn Bass	P28
			B5	Syn Bass	P28
A#5	Syn Bass	P28	A5	Syn Bass	P28
G#5	Syn Bass	P28	G5	Syn Bass	P28
F#5	Syn Bass	P28	F5	Syn Bass	P28
			E5	Syn Bass	P28
D#5	Syn Bass	P28	D5	Syn Bass	P28
C#5	Syn Bass	P28	C5	Syn Bass	P28
			B4	Bulb	P57
A#4	Vocal Ga	P53	A4	Vocal Ga	P53
G#4	Bell Mix	P58	G4	Bottle	P51
F#4	Bottle	P51	F4	Bottle	P51
			E4	Styroll	P56
D#4	Shaker	P74	D4	Ride	P71
C#4	Bamboo	P54	C4	Vibe NP	P50
			B3	Vibe NP	P50
A#3	Claps	P72	A3	Claps	P72
G#3	Popping	P26	G3	Popping	P26
F#3	Tube	P52	F3	Tube	P52
			E3	Tube	P52
D#3	Ride	P71	D3	Ride	P71
C#3	Crash	P70	C3	Crash	P70
			B2	HH open	P69
A#2	Crash	P70	A2	HH closed	P68
G#2	Shaker	P74	G2	Cowbell	P73
F#2	Claps	P72	F2	Tom 1	P66
			E2	SD 1	P62
D#2	Rim	P65	D2	Tom 1	P66
C#2	SD 2	P63	C2	Tom 1	P66
			B1	Tom 1	P66
A#1	SD 3	P64	A1	BD 1	P59
G#1	BD 2	P60	G1	Tom 2	P67
F#1	Tom 2	P67	F1	Tom 2	P67
			E1	Tom 2	P67
D#1	BD 3	P61	D1	BD 3	P61
C#1	BD 2	P60	C1	BD 2	P60



# MULTI EDIT MODE

## Inhalt

---

<b>ALLGEMEINES ZUR BEDIENUNG</b> .....	105
Struktur des Multi Edit Modes .....	105
Anwahl des Multi Edit Modes & der Funktionen/Edit Compare .....	105
Channel Copy (Kopieren) .....	106
EF Copy (Kopieren des Effektes) .....	107
<b>FUNKTIONEN UND PARAMETER</b> .....	108
ANWAHL DER VOICE .....	108
VOLUME (Lautstärke) .....	108
NOTE SHIFT (Transponieren) .....	109
TUNE (Stimmen) .....	109
RESERVE NOTE (Notenreservierung) .....	110
PAN (Stereoposition) .....	110
EF LEVEL (Effektpegel) .....	111
EF: SOURCE (Effektquelle) .....	111
EF (EFFEKT): TYPE/OUTPUT LEVEL .....	112
EF: EFFEKT-PARAMETER .....	112
MULTI NAME .....	113
MULTI EDIT RECALL (Wiederherstellen) .....	113
MULTI INITIALIZE .....	114

# ALLGEMEINES ZUR BEDIENUNG

## Struktur des Multi Edit Modes

Im Multi Edit Mode ordnet man den 16 MIDI-Kanälen eine Voice zu. Die Voices dieses Multi kann man dann entweder von einem Sequenzer oder von 16 verschiedenen Geräten aus ansteuern (oder beides).

Der SY55 ist 16stimmig polyphon. Das bedeutet, daß er maximal 16 Stimmen (Noten) zugleich ausgeben kann. Dank der dynamischen Stimmenzuordnung (Dynamic Note Allocation) brauchen diese Stimmen nicht fest zugeordnet zu werden, was nämlich im Extremfall bedeuten würde, daß jede Voice nur eine Note zugeteilt bekommt. Wenn also nur eine Voice angesteuert wird, kann sie bis zu 16 Noten ausgeben.

Zusätzlich ist der SY55 mit einer Notenreservierungsfunktion (Note Reserve) ausgestattet, mit der man einer Voice eine Mindestanzahl von Stimmen zuordnen kann.

## Anwahl des Multi Edit Modes & der Funktionen/Edit Compare

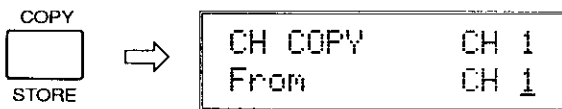
Den Multi Edit Mode und seine Funktionen ruft man genau wie den Voice Edit Mode und dessen Funktionen auf. ABER: Man muß zuerst den Multi Play Mode aufrufen, indem man auf [MULTI] drückt. Siehe "Anwahl des Voice Edit Modes" und "Anwahl der Funktionen des Voice Edit Modes" auf den Seiten 52. Im Multi Edit Mode gibt es auch wieder eine Edit/Compare-Funktion. Siehe

hierzu das entsprechende Kapitel im "Voice Edit Mode" auf S. 54.

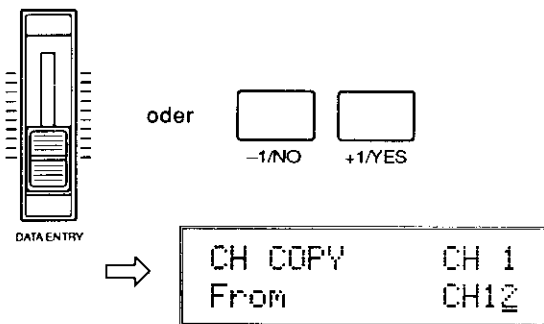
## Channel Copy (Kopieren)

Mit der Channel (Multikanal) Copy-Funktion kann man die Parameter eines Multi-Kanales zu dem Multi-Kanal kopieren, der gerade editiert wird.

1. Schauen Sie erst nach, ob der Multi Edit Mode angewählt ist. Es darf keine der folgenden Funktionen angezeigt werden: EF, Multi Name, Multi Recall oder Multi Initialize.
2. Wählen Sie den Ziel-Kanal (d.h. den Kanal, wohin die Daten kopiert werden sollen), indem Sie auf [◀] bzw. [▶] drücken. Der gewählte Kanal wird rechts oben im Display angezeigt.
3. Drücken Sie die Taste [STORE/COPY]. Hierauf erscheint folgende Anzeige im Display:



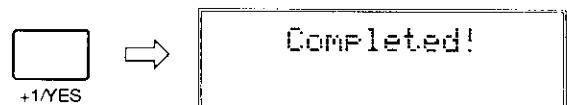
Danach wählen Sie den Ausgangs-Kanal (d.h. den Kanal, dessen Daten zum Ziel-Kanal kopiert werden sollen) mit Hilfe des [DATA ENTRY]-Reglers oder der Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER]. Der Name des gewählten Kanals wird unten rechts im Display angezeigt.



4. Haben Sie beide Kanäle angewählt, drücken Sie auf [ENTER]. Im Display erscheint nun die Frage "Sure?" (Sicher?):



5. Drücken Sie auf [+1/YES], wenn Sie die Parameter kopieren möchten oder auf [-1/NO], wenn Sie es sich ander überlegt haben. Die Meldung "Completed" (fertig) erscheint einige Sekunden lang, wenn der Kopiervorgang erfolgreich beendet ist.



6. Sobald die Parameter ordnungsgemäß kopiert sind, kehrt der SY55 zu der zuvor aufgerufenen Display-Seite zurück.

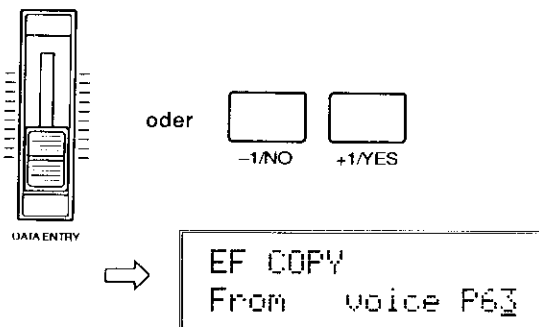
## EF Copy (Kopieren des Effektes)

Mit der EF Copy-Funktion kann man die Effektparameter jedes beliebigen Multis bzw. jeder beliebigen Voice zur gerade angewählten Multi-Voice kopieren.

1. Schauen Sie zuerst nach, ob der Multi Edit Mode tatsächlich angewählt und ob eine der EF-Funktionen aktiviert ist.
2. Drücken Sie die Taste [STORE/COPY]. Hierauf erscheint folgende Anzeige im Display:



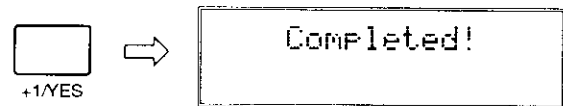
3. Drücken Sie auf [◀] bzw. [▶], um den Cursor zu multi/voice zu führen und wählen Sie "multi" (kopieren der Multi-Effektdaten) oder "voice" (kopieren der Voice-Effektdaten).
4. Führen Sie den Cursor anschließend zu der Nummer, indem Sie auf [▶] drücken und wählen Sie das Programm (Voice oder Multi), dessen Effektparameter kopiert werden sollen, mit Hilfe des [DATA ENTRY]-Reglers oder der Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER]. Mit der Taste [INTERNAL], [CARD] oder [PRESET] wählt man entweder "P" (Preset) oder "I" (Internal), falls erforderlich — oder um, wenn eine richtig formatierte Memory Card in den Steckplatz DATA eingesteckt ist, die Kartenbank "C" oder " " zu wählen.



5. Drücken Sie auf [ENTER]. Im Display erscheint nun die Frage "Sure?" (Sicher?):



6. Drücken Sie auf [+1/YES], wenn Sie die Parameter kopieren möchten oder auf [-1/NO], wenn Sie es sich ander überlegt haben. Die Meldung "Completed" (fertig) erscheint einige Sekunden lang, wenn der Kopiervorgang beendet ist.



7. Sobald die Parameter kopiert sind, kehrt der SY55 zu der zuvor aufgerufenen Display-Seite zurück.

# FUNKTIONEN UND PARAMETER

## ANWAHL DER VOICE

JOB 1

```
<Piano    >CH 1  
▶P01 P02 P03 P04
```

verwendet werden (interne Voices können nicht für Multi-Anordnungen gewählt werden).

Man kann die Multi-Kanäle auch ausschalten, indem man die erste Einstellung ("off" unterhalb P01 oder I01) wählt.

**Beschreibung:** Zuordnen einer Preset- oder Internal-Wave zu den Multi-Kanälen.

**Einstellbereich:**

off, P01 ... P64 (Preset Voices)  
I01 ... I64 (interne Voices)  
C01 ... C64 (card Voices)

**Verfahren:** Wählen Sie den Kanal, indem Sie den Cursor mit [◀] bzw. [▶] zu der gewünschten Nummer (CH1-CH16, Nummer erscheint oben rechts im Display) führen. Ordnen Sie dem Kanal mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] eine Voice zu.

Wenn Sie eine Preset- oder Internal-Multi-Einstellung gewählt haben, dann verwenden Sie die Taste [PRESET] oder [INTERNAL], um die Bank "P" (preset) oder "I" (internal voice) für jeden Kanal zu wählen wenn gewünscht. Oder, falls Sie eine Card-Multi-Anordnung gewählt haben, kann die Taste [PRESET] oder [CARD] zum Wählen von "P" (preset) oder "C" (card) Voice-Banken für jeden Kanal

**Einzelheiten:** Die Speicherbezeichnung ("P" oder "I" der im Voice Mode gewählten Voice wird umgekehrt angezeigt —d.h. weißer Buchstabe auf schwarzem Hintergrund). Sie können von dieser Voice aus zu jeder beliebigen Voice Mode-Voice, die Sie dem Multi zugeordnet haben, wechseln, indem Sie den Cursor zu der entsprechenden Kanal-Bezeichnung führen und auf [SELECT] drücken. Die Speicherbezeichnung der neuen Voice wird ebenfalls auf dunklem Hintergrund angezeigt.

Wenn Sie den Cursor zur Voice Mode-Nummer führen, weist ein "E" auf dunklem Hintergrund Sie darauf hin, daß Sie die Voice editiert haben. Deswegen hören Sie auch die editierte Fassung.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 22.

## VOLUME

JOB 2

```
Volume    CH 1  
▶127 127 127 127
```

**Einzelheiten:** Eine Einstellung von "0" produziert keinen Sound, während eine Einstellung von "127" die verfügbare Maximallautstärke mit den einzelnen Lautstärkeinstellungen der betreffenden Voice produziert.

Mit dieser Funktion bestimmt man die Balance zwischen den einzelnen Multi-Kanälen.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 23.

**Beschreibung:** Hier stellt man die Lautstärke der Multi-Kanäle ein.

**Einstellbereich:** 0 ... 127

**Verfahren:** Wählen Sie den Kanal, indem Sie den Cursor mit [◀] bzw. [▶] zu der gewünschten Nummer führen. Stellen Sie die Lautstärke der entsprechenden Voice mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] ein.

## NOTE SHIFT

JOB 3

```

Note Shift CH 1
▶ +0 +0 +0 +0

```

**Beschreibung:** Einstellen der Tonhöhe der Voice, die Sie einem Multi-Kanal zugeordnet haben.

**Einstellbereich:** -64 ... +63

**Verfahren:** Wählen Sie den Kanal, indem Sie den Cursor mit [◀] bzw. [▶] zu der gewünschten Nummer führen. Stellen Sie die Tonhöhe der entsprechenden Voice mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie z.B. "-12" einstellen, wird der Multi-Kanal eine Oktave tiefer transponiert. Mit dem

Wert "+4" stimmen Sie ihn dahingegen eine große Terz höher.

Mit dieser Funktion kann man dem Multi-Kanal die sinnvollste Tonhöhe zuordnen bzw. Akkordefekte (für mehrere Voices des Multis) programmieren.

## TUNE

JOB 4

```

Tune CH 1
▶ +0 +0 +0 +0

```

**Beschreibung:** Stimmen der Voice, die Sie einem Multi-Kanal zugeordnet haben (Bereich: 150 Cent).

**Einstellbereich:** -64 ... +63

**Verfahren:** Wählen Sie den Kanal, indem Sie den Cursor mit [◀] bzw. [▶] zu der gewünschten Nummer führen. Stellen Sie die Stimmung der entsprechenden Voice mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] ein.

**Einzelheiten:** Die Werteinheit des Tune-Parameters beträgt 75/64 Cent. Der Tune-Bereich ist demnach  $75/64 \times 127 (64 + 63) = \text{fast } 150 \text{ Cent}$ . 100 Cent = 1 Halbton, was bedeutet, daß Sie die Voice in einem Bereich von anderthalb Halbtönen stimmen können. Wenn Sie den Nullwert beibehalten, wird die Stimmung nicht geändert.



## RESERVE NOTE

JOB 5

```
ReserveNote CH 1
▶ 0 0 0 0
```

**Beschreibung:** Reservieren der Mindeststimmenanzahl für eine Voice eines Multis.

**Einstellbereich:** 0 ... 16

**Verfahren:** Wählen Sie den Kanal, indem Sie den Cursor mit [◀] bzw. [▶] zu der gewünschten Nummer führen. Stellen Sie die Stimmenanzahl der entsprechenden Voice mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] ein.

**Einzelheiten:** Diese Funktion erlaubt Ihnen, einem bestimmten Part in allen Situationen genügend Stimmen zuzuordnen, selbst wenn alle 16 Multi-Kanäle angesteuert werden. Normalerweise können die Voices dann nämlich nur noch eine Note ausgeben, da der SY55 16stimmig polyphon ist. Mit Reserve Note erhöhen Sie die Stimmenanzahl zwar nicht, aber Sie stellen sicher, daß z.B. der Klavierpart immer vollständig wiedergegeben wird (ohne daß bestimmte Noten unter den Tisch fallen). Wenn der Pianopart

also dreistimmige Akkorde umfaßt, stellen Sie für den entsprechenden Multi-Kanal "Reserve Note= 3" ein. Das geht dann aber auf Kosten der übrigen Multi-Kanäle. Wenn Sie z.B. alle 16 Stimmen verwenden (und dem Klavier schon drei davon fest zugeordnet haben), fallen zwei andere Voices unter den Tisch. Zum Glück kann man aber selber bestimmen, welche Voices geopfert werden, indem man den Reserve-Wert des Klavierparts auf "3" stellt und für 13 andere Multi-Voices "1" wählt. In diesem Fall erklingen die beiden Instrumente, für die Sie keine Stimme bereitgestellt haben, nicht. Das ist aber nur der Fall, wenn Sie tatsächlich alle 16 Stimmen zugleich ansprechen.

Bitte bedenken Sie, daß die Summe der reservierten Stimmen nicht größer sein sollte als 16, weil der SY55 ja "nur" 16stimmig polyphon ist.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 24.

## PAN

JOB 6

```
Pan L.....R CH 1
▶ +0 +0 +0 +0
```

**Beschreibung:** Bestimmen der Stereoposition des Multi-Kanales (links, Mitte, rechts).

**Einstellbereich:** vce, -31 ... +31

**Verfahren:** Wählen Sie den Kanal, indem Sie den Cursor mit [◀] bzw. [▶] zu der gewünschten Nummer führen. Stellen Sie die Stereoposition der entsprechenden Voice mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] ein.

In der oberen Display-Zeile wird die zugeordnete Stereoposition grafisch angezeigt. Wie man sich denken kann, bedeutet "L" links und "R" rechts. Wenn Sie den Pan-Wert ändern, rückt der waagerechte Strich entweder weiter nach links oder nach rechts. Wenn "VCE" gewählt ist, bleibt die originale Pan-Einstellung der Voice erhalten.

**Einzelheiten:** Mit negativen Werten ordnet man die Voice dem linken Kanal zu. Mit positiven Werten schiebt man sie nach rechts. Der Nullwert bedeutet, daß sich die Voice in der Mitte des Klangbildes befindet.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 24. "BEDIENUNGSORGANE UND ANSCHLÜSSE" auf S.7.

## EF LEVEL

JOB 7

```
EF Level   CH 1
▶100 100 100 100
```

**Beschreibung:** Einstellen des Effektpegels für jede Voice des Multis.

**Einstellbereich:** 0 ... 100

**Verfahren:** Wählen Sie den Kanal, indem Sie den Cursor mit [◀] bzw. [▶] zu der gewünschten Nummer führen. Stellen Sie den Effektpegel der entsprechenden Voice mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie "0" einstellen, hören Sie nur das trockene Signal. Bei Einstellung des Wertes "100" ist der Effekt am lautesten. Der Höchstwert entspricht dem für EF BALANCE eingestellten Wert des Voice Modes.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S.25. "EF BALANCE" auf S. 63. "EF: TYPE/OUTPUT LEVEL" auf S. 85. "EFFEKT-PARAMETER" auf S. 86.

## EF SOURCE

JOB 8

```
EF\Source
      =multi
```

**Beschreibung:** Hier bestimmen Sie, ob dem Multi-Kanal ein eigener Effekt zugeordnet werden soll oder ob die Effektparameter einer der gewählten Voices verwendet werden.

**Einstellbereich:** multi, CH1 ... CH16

**Verfahren:** Mit [DATA ENTRY] oder [-1/NO] bzw. [+1/YES] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie "Multi" wählen, ordnen Sie dem Multi einen neuen Effekt zu, dessen Parameter programmiert werden können. Wählen Sie hingegen "CH1, 2, 3, usw.", wird das Multi mit den Effektparametern der entsprechenden Voice gefahren. Diese Parameter kann man dann nicht mehr editieren.

**Siehe:** "EF: TYPE/OUTPUT LEVEL" auf S. 85. "EFFEKT-PARAMETER" auf S. 86.

## EF (EFFEKT): TYPE/OUTPUT LEVEL

JOB 9

### ● Type

```
EF>Type
 1:Rev.Hall 100%
```

**Beschreibung:** Anwahl eines der 34 digitalen Effekte für den Multi-Kanal.

Die Einstellungen und Werte sind dieselben wie für den Voice Edit Mode. Siehe daher "EF: TYPE/OUTPUT LEVEL" auf S. 85.

### ● Output Level

```
EF\Output Level
 1:Rev.Hall 100%
```

**Beschreibung:** Einstellen des Verhältnisses zwischen dem trockenen und dem Effektsignal.

Die Einstellungen und Werte sind dieselben wie für den Voice Edit Mode. Siehe daher "EF: TYPE/OUTPUT LEVEL" auf S. 85.

## EF: EFFEKT-PARAMETER

JOB 10

```
EF\Time      :sec
 1.Z thru   14
```

**Beschreibung:** Programmieren der einzelnen Parameter des gewählten Effektes.

Die Einstellungen und Werte sind dieselben wie für den Voice Edit Mode. Siehe daher "EF: EFFEKT-PARAMETER." auf S. 86.

## MULTI NAME

JOB 11

```

MULTI Name
"POP"

```

**Beschreibung:** Programmieren des Multi-Namens (10 Zeichen).

**Einstellbereich:** Hierfür stehen folgende Zeichen zur Verfügung:

```

[Space] ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^ _ `
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ( ) * +

```

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] bzw. [▶] führen Sie den Cursor zu der Position, für die Sie ein neues Zeichen einstellen möchten. Mit [DATA ENTRY] und [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie ein Zeichen ein. Wiederholen Sie diese Schritte so oft, bis der Name stimmt.

**Einzelheiten:** Am besten wählen Sie Namen, die das Multi treffend charakterisieren. Am besten programmieren Sie den Namen des Titels, für den Sie dieses Multi programmiert haben.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 25.

## MULTI EDIT RECALL

JOB 12

```

MULTI Edit
Recall

```

**Beschreibung:** Ruft die letzte vom Editierpuffer des SY55 bearbeitete Multi-Einstellung ab.

**Einstellbereich:** Keine Werte

**Verfahren:** Rufen Sie zuerst die Multi Edit Recall-Seite auf und drücken Sie dann auf [ENTER]. Die Frage "Sure?" (Sicher?) beantworten Sie, indem Sie entweder auf [+1/YES] (editiertes Multi wird wiederhergestellt) oder auf [-1/NO] (editierte Fassung wird nicht geladen) drücken.

Die Meldung "Completed" (fertig) erscheint kurz, wenn der Abrufvorgang beendet ist.

**Einzelheiten:** Auch wenn Sie die Multi-Betriebsart verlassen und eine andere Multi-Betriebsart abgerufen haben, wird die letzte Multi-Einstellung mit allen Parametern, wie sie beim Verlassen eingestellt waren, abgerufen.

Beachten Sie aber, daß ein vollständiger Vorgang den Abrufpuffer mit den Inhalten des Editierpuffers überschreibt, wie sie momentan vorhanden sind. Ein Abrufvorgang, der einem Compare-Vorgang folgt, ruft darum die Inhalte des Puffers zum Zeitpunkt des Compare-Vorgangs ab.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 25.



**Einzelheiten:** Bei der Initialisierung werden folgende Werte eingestellt:

Diese Funktion ist beim Erstellen eigener Multis von unschätzbarem Wert, wenn keines schnell abgewandelt werden kann.

**Beschreibung:** Initialisieren aller Parameter des Multis.

**Einstellbereich:** Keine Werte

**Verfahren:** Wählen Sie zuerst die Multi Initialize-Seite an und drücken Sie anschließend auf [ENTER]. Hi-  
erauf wird die Frage "Sure?" (Sicher?) angezeigt.  
Wenn Sie auf [+1/YES] drücken, werden alle Parameter initialisiert. Drücken Sie auf [-1/NO], wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Die Meldung "Completed" (fertig) erscheint kurz, wenn die Initialisierung beendet ist.

Funktionen	Initialisierte Werte		
Voice selection	P01		
Lautstärke	127		
Note shift	+0		
Tune	+0		
Reserved Note	0		
Panning	+0		
Effect: Level	0		
Effect: Source	multi		
Effect: Type/Output Level	Type	Output level	
	1	100%	
Effect: Effect Parameters	Time	LPF	Delay
	2.6 sec	8.0 KHz	29 ms
Multi Name	INIT MULTI		



# SEQUENCER MODE

## Inhalt

---

<b>ALLGEMEINES ZUR BEDIENUNG</b> .....	117
Anwahl der Funktionen des Sequencer Play, Record und Edit Modes .....	117
<b>FUNKTIONEN UND PARAMETER</b> .....	118
SEQUENCER PLAY UND RECORD MODE	
TAKTE, TEMPO UND TAKTART .....	118
EINSTELLEN DES METRONOMS (CLICK) .....	118
ANWAHL DES SYNCHRONISIERUNGSBETRIEBS (SYNC) .....	119
ÜBERTRAGUNGSKANAL DER SPUREN (TCH) .....	119
AUFNAHMEKANAL (RCH) .....	120
AUFNAHMEFILTER .....	120
MIDI-STEUERUNG (MIDI CONTROL) .....	121
SEQUENCER EDIT MODE	
ABMISCHEN (MIXDOWN) .....	122
QUANTISIEREN (QUANTIZE) .....	122
LÖSCHEN (DELETE) .....	123
EINFÜGEN (INSERT) .....	124
KOPIEREN (COPY) .....	124
LÖSCHEN (ERASE) .....	125
EREIGNIS ENTFERNEN (REMOVE) .....	126
SONG-NAME (SONG NAME) .....	127
SONG PROGRAM .....	127
LÖSCHEN DES SONGS (SONG CLEAR) .....	128

# ALLGEMEINES ZUR BEDIENUNG

## Anwahl der Funktionen des Sequencer Play, Record und Edit Modes

Die wichtigsten Bedienungsvorgänge des Sequencer Record und Play Modes wurden bereits im Kapitel "Aufzeichnung und Wiedergabe des Sequenzers" beschrieben. Siehe also dieses Kapitel im Teil "Tips und Hinweise".

Die nachstehenden Play- und Record-Funktionen erreicht man sowohl vom Sequencer Play als auch vom Record Standby Mode aus. Hierfür kann man entweder die Direktanwahl (der Seitennummer) als auch die normale Funktions-Anwahl verwenden.

Den Sequencer Edit Mode erreicht man vom Play Mode aus, indem man auf [EDIT/COMPARE] drückt. Die Funktionen des Edit Modes kann man entweder direkt oder mit Hilfe des Funktions-Anwahl verfahrens aufrufen. Um den Sequencer Edit Mode wieder zu verlassen, drücken Sie die Taste [EXIT].



# FUNKTIONEN UND PARAMETER

## SEQUENCER PLAY UND RECORD MODE

### TAKTE, TEMPO UND TAKTART JOB 1

JOB 1

#### ● Anzeigeseite im Play Mode

```
SONG 1:NewSong  
M001 T120 4/4
```

#### ● Anzeigeseite im Record Mode

```
over TR1  
M001 T120 4/4
```

**Beschreibung:** Anwahl des Taktes, in dem die Wiedergabe oder Aufzeichnung beginnen soll. Außerdem Einstellen des Wiedergabe- und/oder Aufnahmetempos sowie der Taktart einer neuen Spur.

#### Einstellbereich:

“M”: M001-M999 (Höchstwert bezieht sich auf den letzten Takt einer Spur).

“T”: T030-T240 (Viertelnoten pro Minute)

“x/x”: 1/4...4/4, 1/8...8/8, 1/16...16/16

**Verfahren:** Drücken Sie die [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] Taste, um den Cursor zu dem gewünschten Parameter zu führen. Mit [DATA ENTRY] und der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste bzw. dem Zehnertastenfeld und [ENTER] stellen Sie den gewünschten Wert ein.

Der “x/x” Parameter kann nur im Record Mode angewählt werden - und auch dann nur, wenn der Song noch keinerlei Daten enthält. Den Nenner und Zähler dieses Bruchs wählen Sie auch wieder mit den [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] Taste an.

**Einzelheiten:** Obwohl die obere Display-Seite des Record Modes nicht dieselbe ist wie die des Play Modes (Song-Nummer im Play Mode, Aufnahmebetrieb und gewählte Spur im Record Mode; siehe “Aufzeichnung und Wiedergabe des Sequenzers” im Teil “Tips und Hinweise”), sind die Parameter beider Modes dieselben.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 28.

### EINSTELLEN DES METRONOMS (CLICK)

JOB 2

```
SONG 1:NewSong  
Click= rec
```

**Beschreibung:** Hier bestimmen Sie, wann das Metronom den Takt angibt.

**Einstellbereich:** off, rec, play/rec, always

**Verfahren:** Mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** “Off” bedeutet, daß das Metronom ganz ausgeschaltet ist. Diese Einstellung sollten Sie wählen, wenn das Tempo bei dem Part, den Sie einspielen, keine Rolle spielt. Die “rec”-Einstellung bedeutet, daß das Metronom nur während der Aufzeichnung eingeschaltet wird. Wenn Sie “rec/play” wählen,

hören Sie das Metronom sowohl während der Aufnahme als auch während der Wiedergabe. “Always” bedeutet, daß das Metronom auch tickt, wenn der Sequencer nicht läuft. In diesem Betrieb können Sie eine schwierige Passage erst einmal üben, bevor Sie sie aufzeichnen.

Die Lautstärke des Metronoms regelt man mit dem [CLICK VOLUME]-Regler auf der Geräterückseite.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 29, “Rückseite”, auf S. 7.

## ANWAHL DES SYNCHRONISIERUNGSBETRIEBES (SYNC)

JOB 3

```
SONG 1:NewSong
Sync=internal
```

**Beschreibung:** Mit diese Funktion Job wählen Sie, ob der Sequenzer des SY55 selbst den Takt vorgeben soll oder ob er von einem externen Gerät gesteuert wird.

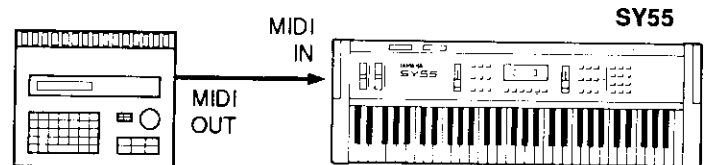
**Einstellbereich:** internal, MIDI

**Verfahren:** Mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie nur mit dem SY55 arbeiten, müssen Sie "internal" wählen. Verwenden Sie nebenher einen externen Sequenzer, der das Tempo steuern soll, sollten Sie "MIDI" wählen. Es braucht sich aber nicht unbedingt um einen Sequenzer zu handeln: man könnte hierfür auch eine Drummaschine verwenden.

Dieses Gerät schließen an die Buchse "MIDI IN" des SY55 an. Achten Sie darauf, daß das Steuergerät auch tatsächlich "Clock"-Signale sendet (also z.B. keinen Tongenerator verwenden).

Siehe: "Das MIDI-Datenformat" auf S. 27.



"MIDI" sync einhalten, um den SY55 Sequenzer mit einem anderen MIDI-Gerät zu synchronisieren

## ÜBERTRAGUNGSKANAL DER SPUREN (TCH)

JOB 4

```
SONG 1:NewSong
Tch:TR1= 1
```

**Beschreibung:** Anwahl des MIDI-Kanales, auf dem eine bestimmte Spur ihre Daten sendet.

**Einstellbereich:**

"TR" (Spur): 1...8  
"=" (Kanal): 1...16

**Verfahren:** Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter (TR1...TR8 oder der Position hinter dem "=") und mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste bzw. dem Zehnertastenfeld und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Sie brauchen hier nicht unbedingt andere Kanäle zu wählen, da die anfängliche Zuordnung folgendermaßen lautet: TR1 = 1, TR2 = 2, TR3 = 3 usw. Mit anderen Worten: Jede Spur bekommt automatisch den ihrer Nummer entsprechenden MIDI-Kanal zugeordnet. Diese MIDI-Kanalnummer entspricht ihrerseits der Multi-Kanalnummer, so daß Sie auch bei sehr komplexen Stücken noch die Übersicht behalten.

Wirklich sinnvoll ist diese Funktion erst, wenn Sie sich nicht auf den SY55 beschränken, sondern mit dem eingebauten Sequenzer auch externe Tonmodule oder Synthis ansteuern. Wenn Sie also nicht für jedes Stück alle MIDI-Kanäle (der externen Geräte) ändern möchten, ordnen Sie ihnen einen festen Wert zu (am besten zwischen 9 und 16) und nehmen die erforderlichen Einstellungen hier vor.

Siehe: Tips und Hinweise auf S. 27.

## AUFNAHMEKANAL (RCH)

JOB 5

```
SONG 1:NewSong  
fr= 99% Rch= kbd
```

**Beschreibung:** Einstellen des Kanales, auf dem das Manual seine Daten sendet sowie des Empfangskanales, wenn der Sequenzer Daten eines externen Gerätes aufzeichnen soll.

**Einstellbereich:** kbd, 1...16, omni

**Verfahren:** Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste bzw. dem Zehnertastenfeld und [ENTER] stellen Sie einen MIDI-Kanal oder "kbd" ein.

Erfolgt die Eingabe über das Zehnertastenfeld, so entspricht "00" dem Wert "kbd". Jede Zahl, die größer ist als "16", ruft automatisch den "omni"-Betrieb auf.

**Einzelheiten:** Es versteht sich wohl von selbst, daß Sie "kbd" wählen, wenn Sie die Daten auf dem SY55 selbst einspielen möchten. Verwenden Sie hingegen ein Master Keyboard oder einen MIDI Wind Controller (von YAMAHA), sollten Sie den Empfangskanal wählen, der dem Übertragungskanal des externen Gerätes entspricht.

Die Anzeige "fr= \*\*\*%" ("\*\*\*\*" ist eine Zahl zwischen 0 und 100) links im Display bezieht sich auf den noch freien Speicherraum (in Prozent).

## AUFNAHMEFILTER

JOB 6

```
SONG 1:NewSong  
A.T=off Vel= on
```

**Beschreibung:** Hier können Sie wählen, ob die Anschlagdynamik- und Aftertouch-Daten mit aufgezeichnet werden sollen oder nicht.

**Einstellbereich:**

A.T (Aftertouch): on, off

Vel (Anschlagdynamik): on, off

**Verfahren:** Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter (A.T oder Vel) und mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste stellen Sie einen Wert ein ("on" oder "off").

**Einzelheiten:** Aftertouch-Daten haben die unangenehme Eigenschaft, daß Sie den Speicher schnell fülle, obwohl das in vielen Fällen alles andere als sinnvoll ist. Deshalb lautet der Ausgangswert hier auch "off". Schalten Sie ihn nur auf "on", wenn der Aftertouch für den Part, den Sie gerade aufzeichnen, auch wirklich eine Rolle spielt.

Der Ausgangswert für "Vel" hingegen ist "on", da man die Anschlagdynamik in den meisten Fällen braucht. Außerdem nehmen diese Daten viel weniger Speicherraum in Anspruch als der Aftertouch. Sie könnten diesen Parameter aber auf "Off" stellen und verfügen dann über eine Art "MIDI-Kompressor" (da immer derselbe Anschlagswert aufgezeichnet wird).

## MIDI-STEUERUNG (MIDI CONTROL)

JOB 7

```

SONG 1:NewSong
MIDI Control= on

```

**Beschreibung:** Ein- oder Ausschalten der MIDI-Steuerfunktion.

**Einstellbereich:** on, off

**Verfahren:** Mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste schalten Sie diese Funktion entweder ein oder aus.

**Einzelheiten:** Wenn dieser Parameter ausgeschaltet ist ("off"), sind folgende MIDI-Funktionen nicht länger aktiv:

1. Übertragung von MIDI-Start-, -Stop-, und -Continue-Befehlen.
2. MIDI-Taktangabe (Clock).
3. Empfang der Song Position Pointer-Befehle (die der SY55 übrigens nicht sendet).

Schalten Sie diese Funktion aus, um zu verhindern, daß der SY55 von externen Geräten gestört oder durcheinander gebracht wird und/oder um zu verhindern, daß der SY55 seinerseits externe Geräte durcheinander bringt.

**Siehe:** Das MIDI-Datenformat auf S. 24.

## ABMISCHEN (MIXDOWN)

JOB 1

Mixdown  
TR1 + TR1 → TR1

**Beschreibung:** Hier können Sie die Daten zweier Spuren miteinander kombinieren und zu einer dritten Spur kopieren.

**Einstellbereich:**

Ausgangsspur 1: 1...8

Ausgangsspur 2: 1...8

Zielspur (hinter dem Pfeil): 1...8

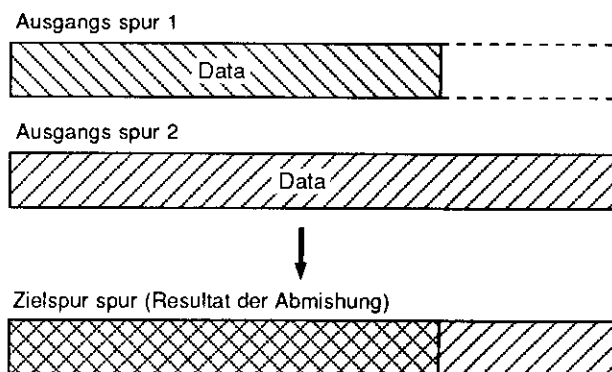
**Verfahren:** Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor zur gewünschten Spur (Ausgangsspur 1, vor dem "+", Ausgangsspur 2, hinter dem "+" oder Zielspur, hinter dem Pfeil "\*\*\*") und mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste bzw. dem Zehnertastenfeld und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

Haben Sie alle Werte eingestellt, drücken Sie die Taste [ENTER]. Hierauf erscheint die Frage "Sure?" (Sicher?) im Display, die Sie beantworten, indem Sie auf [+1/YES] drücken, wenn die Daten kombiniert und gleichzeitig kopiert werden sollen, bzw. indem Sie auf [-1/NO] drücken, wenn alles beim Alten bleiben soll.

Die Meldung "Executing!" (Bin dabei) sagt Ihnen, daß der Sequenzer alle notwendigen Vorgänge absolviert. Wird "Completed!" angezeigt, können Sie weitermachen.

**Einzelheiten:** Diese Funktion erweist sich vor allem als nützlich, wenn die acht zur Verfügung stehenden Spuren für Ihren Titel nicht ausreichen. Wenn Sie mehrere Spuren zusammenlegen, schaffen Sie nämlich wieder Raum. Übrigens bleiben die Daten der beiden Ausgangsspuren auch nach dem "Mixdown"-Vorgang erhalten.

Wählen Sie für beide Ausgangsspuren dieselbe Nummer, werden deren Daten zur Zielspur kopiert (aber nicht miteinander kombiniert, was wenig Sinn hätte).



## QUANTISIEREN (QUANTIZE)

JOB 2

Quantize  
TR1 Size 1/48

**Beschreibung:** Hiermit korrigieren Sie ein etwas zu großzügiges Timing, da alle Noten "auf den Punkt" gebracht werden.

**Réglages:** 1/48, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, 1/4

**Einstellbereich:** 1/48, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, 1/4

**Verfahren:** Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter (Spurnum-

mer und/oder "Size"=Wert) und mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste bzw. dem Zehnertastenfeld und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

Haben Sie alle Werte eingestellt, drücken Sie die Taste [ENTER]. Hierauf erscheint die Frage "Sure?" (Sicher?) im Display, die Sie beantworten, indem Sie auf [+1/YES] drücken, wenn die Daten der gewählten Spur quantisiert werden sollen, bzw. indem Sie auf [-1/NO] drücken, wenn alles beim Alten bleiben soll.









Die Meldung "Executing!" (Bin dabei) sagt Ihnen, daß der Sequenzer alle notwendigen Vorgänge absolviert. Wird "Completed!" angezeigt, können Sie weitermachen.

**Einzelheiten:** Diese Funktion ordnet alle aufgezeichneten Noten dem nächsten "Size"-Wert zu. Sie sollten sie aber nur sporadisch verwenden, da ein perfekt "getimeter" Part oftmals leblos klingt (weil er nicht "groovt"). Einzige

**Ausnahme:** Sie brauchen einen Sequenzerlauf, der immer genau auf den Punkt kommt. Wählen Sie für "Size" immer den kleinsten Notenwert, der in Ihrem Part vorkommt, da der Sequenzer sonst nicht das tut, was Sie erwarten. Wenn Sie z.B.

Die "Size"-Werte entsprechen folgenden Notenwerten:

● Quantize/entsprechende Noten

QUANTIZE Wert	BEAT	QUANTIZE Wert	Taktschlag
1/4		1/16	
1/6		1/24	
1/8		1/32	
1/12		1/48	

Ein Takt Achtelnoten vor Quantisierung



Nach Quantisierung



## LÖSCHEN (DELETE)

JOB 3

Delete All Track  
M001 ~ 001

**Beschreibung:** Löschen eines oder mehrerer Takte aus ALLEN Spuren.

**Einstellbereich:** Erster und letzter Takt

**Verfahren:** Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter (erster Takt, links, letzter Takt, rechts) und mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste bzw. dem Zehnertastenfeld und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

Haben Sie alle Werte eingestellt, drücken Sie die Taste [ENTER]. Hierauf erscheint die Frage "Sure?" (Sicher?) im Display, die Sie beantworten, indem Sie auf [+1/YES] drücken, wenn die Daten gelöscht werden sollen, bzw. indem Sie auf [-1/NO] drücken, wenn alles beim Alten bleiben soll.

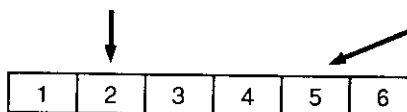
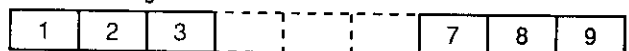
Die Meldung "Exccuting!" (Bin dabei) sagt Ihnen, daß der Sequenzer alle notwendigen Vorgänge absolviert. Wird "Completed!" angezeigt, können Sie weitermachen.

**Einzelheiten:** Bitte beachten Sie, daß hier die betreffenden Takte ALLER Spuren gelöscht werden und daß nach dem Löschen kein Freiraum gelassen wird. Will heißen: Haben Sie die Takte gelöscht, werden alle folgenden Takte vorgezogen.

Löschen M004-006



Takte 4 bis 6 gelöscht



Zusammenrücken der übriggebliebenen Takte

## EINFÜGEN (INSERT)

JOB 4

```
Insert All Track  
M001~001 → M001
```

**Beschreibung:** Einfügen eines oder mehrerer Takte in ALLE Spuren. Diese Takte werden an der gewählten Stelle eingefügt.

### Einstellbereich:

Erster und letzter Takt Zieltakt

**Verfahren:** Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter (erster Takt, links, letzter Takt, rechts (beide vor dem Pfeil), Zieltakt, hinter dem Pfeil) und mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste bzw. dem Zehner-tastenfeld und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

Haben Sie alle Werte eingestellt, drücken Sie die Taste [ENTER]. Hierauf erscheint die Frage "Sure?" (Sicher?) im Display, die Sie beantworten, indem Sie auf [+1/YES] drücken, wenn die entsprechenden Takte eingefügt werden sollen, bzw. indem Sie auf [-1/NO] drücken, wenn alles beim Alten bleiben soll.

Die Meldung "Executing!" (Bin dabei) sagt Ihnen, daß der Sequenzer alle notwendigen Vorgänge absolviert. Wird "Completed!" angezeigt, können Sie weitermachen.

**Einzelheiten:** Bitte beachten Sie, daß hier die betreffenden Takte in ALLE Spuren eingefügt und daß sie sich VOR dem Zieltakt befinden werden.

M002-004 einfügen → 006

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Takt 6 verschoben, Takte 2 bis 4 eingefügt

1	2	3	4	5	2	3	4	6
---	---	---	---	---	---	---	---	---



Resultat mit neuer Numerierung

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

## KOPIEREN (COPY)

JOB 5

```
COPY TR1 → TR1  
M001~001 → M001
```

**Beschreibung:** Kopieren eines oder mehrerer Takte zu einer anderen Spur. Diese Takte werden an der gewählten Stelle (Zieltakt) eingefügt.

### Einstellbereich:

Nummer der Ausgangs- und der Zielspur (TR vor und hinter dem Pfeil) 1...8  
Erster und letzter Takt  
Zieltakt

**Verfahren:** Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter (Ausgangs- und Zielspur, obere Zeile, erster Takt, links, letzter Takt, rechts (beide vor dem Pfeil), Zieltakt, hinter dem Pfeil) und mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste bzw. dem Zehner-tastenfeld und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

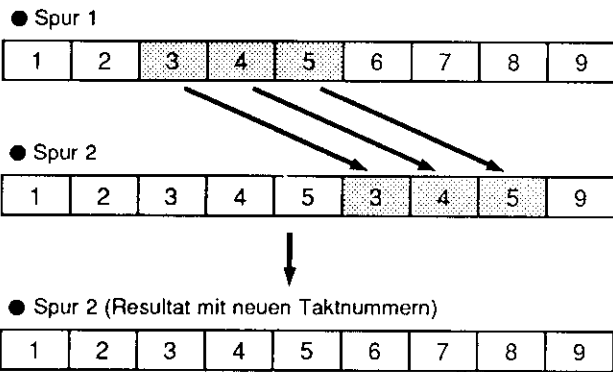
Haben Sie alle Werte eingestellt, drücken Sie die Taste [ENTER]. Hierauf erscheint die Frage "Sure?"

(Sicher?) im Display, die Sie beantworten, indem Sie auf [+1/YES] drücken, wenn die entsprechenden Takte zu der gewählten Spur kopiert werden sollen, bzw. indem Sie auf [-1/NO] drücken, wenn alles beim Alten bleiben soll.

Die Meldung "Executing!" (Bin dabei) sagt Ihnen, daß der Sequenzer alle notwendigen Vorgänge absolviert. Wird "Completed!" angezeigt, können Sie weitermachen.

**Einzelheiten:** Bitte beachten Sie, daß Sie beim Kopieren der Daten, die ursprünglich an der gewählten Stelle der Zielspur vorhandenen Daten löschen und demnach verlieren.

```
Copy TR1 → TR2
M003~005 → M006
```



**LÖSCHEN (ERASE)** JOB 6

```
Erase
TR1 M001 ~ 001
```

**Beschreibung:** Löschen eines oder mehrerer Takte einer bestimmten Spur.

**Einstellbereich:**  
 Spurnummer: 1...8  
 Erster und letzter Takt

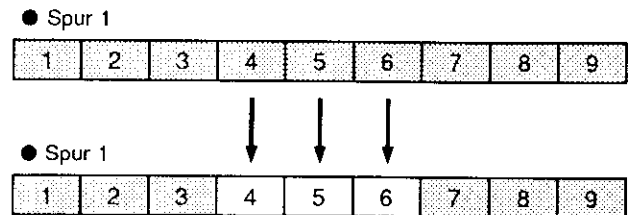
**Verfahren:** Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter (Spurnummer, ganz links, erster Takt, Mitte, letzter Takt, rechts) und mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste bzw. dem Zehnertastenfeld und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

Haben Sie alle Werte eingestellt, drücken Sie die Taste [ENTER]. Hierauf erscheint die Frage "Sure?" (Sicher?) im Display, die Sie beantworten, indem Sie auf [+1/YES] drücken, wenn die Daten gelöscht werden sollen, bzw. indem Sie auf [-1/NO] drücken, wenn alles beim Alten bleiben soll.

Die Meldung "Executing!" (Bin dabei) sagt Ihnen, daß der Sequenzer alle notwendigen Vorgänge absolviert. Wird "Completed!" angezeigt, können Sie weitermachen.

**Einzelheiten:** Bitte beachten Sie, daß hier die betreffenden Takte EINER Spur gelöscht wird und daß nach dem Löschen ein Freiraum der eingestellten Länge (Anzahl Takte) gelassen wird.

```
Erase
TR1 M004 ~ 006
```



Takte 4 — 6  
 "blank,"  
 enthält nur  
 Pausen.

SEQUENCER MODE



```

Remove PB
TR1 M001 ~ 001
    
```

**Beschreibung:** Entfernen der Pitch Bend-, Aftertouch- oder Steuerelementänderungsereignisses aus einem oder mehreren Takten der gewählten Spur.

**Einstellbereich:**

Ereignisse: PB, AT, CT (Steuerelementnummern: 0...120)  
 TR (Spurnummer): 1...8  
 Erster und letzter Takt

**Verfahren:** Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor zum Ereignis-Parameter (obere Zeile, zur Spur- und zu den Taktnummern (untere Zeile, links, Mitte, rechts) und mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste bzw. dem Zehnertastenfeld und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein. Das numerische Tastenfeld kann nur für die Eingabe der Takt- und Spurnummer(n) verwendet werden.

Wenn Sie "CT" gewählt haben (Steuerelementnummer), erscheint ein Wert in der oberen Display-Zeile: Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor dorthin und mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste bzw. dem Zehnertastenfeld und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

Haben Sie alle Werte eingestellt, drücken Sie die Taste [ENTER]. Hierauf erscheint die Frage "Sure?" (Sicher?) im Display, die Sie beantworten, indem Sie auf [+1/YES] drücken, wenn die Daten gelöscht werden sollen, bzw. indem Sie auf [-1/NO] drücken, wenn alles beim Alten bleiben soll.

Die Meldung "Executing!" (Bin dabei) sagt Ihnen, daß der Sequenzer alle notwendigen Vorgänge absolviert. Wird "Completed!" angezeigt, können Sie weitermachen.

**Einzelheiten:** "PB" bedeutet "Pitch Bend", "AT" bedeutet "Aftertouch" und "CT" bedeutet "Steuerelement". Sollen die Daten eines Steuerelements gelöscht werden, müssen Sie auch dessen Nummer (obere Zeile

eingeben (Modulation, Blaswandler, Lautstärke usw.). Rechts neben der eingestellten Nummer wird die Abkürzung des gewählten Steuerelementes angezeigt. Nicht belegte Nummern werden von der Meldung "-" gefolgt.

Die Abkürzungen bedeuten:

Nummer	Steuerelement
1	MOD (Modulation-Rad)
2	BC (Blaswandler)
4	FC (Fußschweller)
5	POT (Portamento-Zeit)
6	DE (Data Entry-Regler)
7	VOL (Lautstärke)
8	BAL (Balance)
10	PAN (Panorama)
11	EXP (Expression-Pedal)
64	HD1 (Hold-Pedal 1)
65	POS (Portamento-Taster)
66	SST (Sostenuto)
67	SFT (Soft-Pedal)
69	HD2 (Hold-Pedal 2)
91	EFF (Effekt-Schalter)
92	TRE (Tremolo)
93	CHO (Chorus)
94	CEL (Celeste)
95	PHA (Phaser)
96	INC (Werterhöhung)
97	DEC (Wertverringern)
98	NRP (Nicht belegter Parameter, Nummer: LSB)
99	NRP (Nicht belegter Parameter, Nummer: MSB)
100	RPN (Belegter Parameter, Nummer: LSB)
101	RPN (Belegter Parameter, Nummer: MSB)

Siehe: Das MIDI-Datenformat auf S. 26.

SONG-NAME (SONG NAME)

JOB 8

```
SONG Name
  "NewSong "
```

**Verfahren:** Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor zur Position, für die Sie ein anderes Zeichen programmieren möchten. Mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste stellen Sie ein Zeichen ein. Wiederholen Sie diese Schritte so oft, bis der Name stimmt.

**Einzelheiten:**

**Siehe:** Tips und Hinweise auf S. 27.

**Beschreibung:** Hier geben Sie einem Song einen Namen von bis zu 10 Zeichen.

**Einstellbereich:** Für die Namen stehen folgende Zeichen zur Verfügung:

```
[Space] ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @
ABCDEFGHIJKLMN O P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^ _ `
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ( ! ) ++
```

SONG PROGRAM

JOB 9

```
SONG Program off
M P01:POP
```

**Einzelheiten:** Wenn Sie "Song Program" auf "On" gestellt und das entsprechende Multi oder die gewünschte Voice aufgerufen haben, erscheint bei der späteren Anwahl dieses Songs etwa nachstehende Anzeige (das ist auch der Fall, wenn der Sequencer Mode aufgerufen wird und diese Song-Nummer als erste angewählt wird):

**Beschreibung:** Erstellen eines Programmes für die gewählte Song-Nummer, so daß bei der späteren Anwahl dieses Songs (im Sequencer Play Mode) gleichzeitig das hierfür programmierte Multi oder die vorgesehene Voice des internen, Card- oder Preset-Speichers geladen wird.

**Einstellbereich:**

- Mode: on/off
- "M" (Multi): I1...I16, P1...P16, C1...C16
- "V" (Voice): I1...I16, P1...P16, C1...C16

**Verfahren:** Mit der [◀] und [▶] Taste führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter. Mit [DATA ENTRY] oder der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste stellen Sie den Mode (on/off) und den Programmtyp (M/V) ein.

Den Speichertyp des Multis oder der Voice wählt man, indem man auf [INTERNAL], [PRESET] oder [CARD] drückt. Die Voice- oder Multi-Nummer wählt man mit [DATA ENTRY], der [-1/NO] und [+1/YES]-Taste oder dem Zehnertastenfeld und [ENTER].

```
SONG  1:SongName
Load Song Data ?
```

Liegt das benötigte Multi oder die benötigte Voice bereits vor, brauchen Sie es/sie natürlich nicht mehr anzuwählen. Darum drücken Sie dann auf [-1/No]. Wenn die Multi- oder Voice-Daten gemeinsam mit dem Song geladen werden sollen, drücken Sie hingegen auf [+1/YES].

SEQUENCER MODE

SONG Clear

**Einzelheiten:** Es werden nicht nur alle Daten des Songs gelöscht, sondern auch folgende Parameter initialisiert:

**Beschreibung:** Löschen des gerade geladenen Songs.

**Einstellbereich:** Keine Werte

**Verfahren:** Nach der Anwahl von SONG Clear drücken Sie die Taste [ENTER].

Hierauf erscheint die Frage "Sure?" (Sicher?) im Display, die Sie beantworten, indem Sie auf [+1/YES] drücken, wenn der Song gelöscht werden soll, bzw. indem Sie auf [-1/NO] drücken, wenn alles beim Alten bleiben soll.

Die Meldung "Executing!" (Bin dabei) sagt Ihnen, daß der Sequenzer alle notwendigen Vorgänge absolviert. Wird "Completed!" angezeigt, können Sie weitermachen.

Funktion	Initialisierter Wert
Song Name	New Song
Tempo	120
Taktart	4/4



# UTILITY MODE

## Inhalt

---

<b>ALLGEMEINES ZUR BEDIENUNG</b> .....	131
Wahl von Utility-Modus und Funktionen .....	131
<b>Funktionen und Parameter</b> .....	132
MASTER TUNE .....	132
TRANSPOSE .....	132
VELO CURVE (Anschlagskurve) .....	133
EFFECT .....	133
MIDI RECEIVE CHANNEL (MIDI-Empfangskanal) .....	134
KEYBOARD TRANSMIT CHANNEL .....	134
LOCAL CONTROL ON/OFF .....	135
MIDI PROGRAM CHANGE (Programmwechsel) .....	135
MIDI DEVICE NUMBER (MIDI-Gerätenummer) .....	136
BULK IN PROTECT (Speichersicherung gegen Blockdaten) .....	136
MIDI BULK OUT (Übertragen von Blockdaten) .....	137
MEMORY CARD BANK SELECT (Anwahl der Card-Bank) .....	138
MEMORY CARD FORMAT (Formatieren der Card) .....	138
SAVE SYN DATA .....	139
LOAD SYN DATA .....	139
SAVE ALL SEQ DATA .....	140
LOAD ALL SEQ DATA .....	140
CARD SONG DIRECTORY .....	141
SAVE 1 SONG .....	141
LOAD 1 SONG .....	142
DELETE 1 CARD SONG .....	142

# ALLGEMEINES ZUR BETRIEBUNG

## Wahl von Utility-Modus und Funktionen

Die Funktionen des Utility Modes wählt man genau wie in den übrigen Modes an. Drücken Sie die Taste [UTILITY], um den Utility Mode aufzurufen und wählen Sie die Funktionen mit den Page-Tasten oder direkt mit den Zahlentasten an. Mit den Tasten [◀] und [▶] fahren Sie den Cursor zum Parameter, dessen Wert Sie ändern

möchten. Letzteres können Sie sowohl mit den [-1/NO] und [+1/YES]-Tasten, wie auch den Zahlentasten oder dem [DATA ENTRY]-Regler vornehmen. Wenn Sie mit den Page-Tasten arbeiten, erreichen Sie die MIDI- und Card-Funktionen mit der [ENTER]-Taste. Um diese Submenüs wieder zu verlassen, drücken Sie auf [EXIT].

# Funktionen und Parameter

## MASTER TUNE

JOB 1

```
UT Master Tune
    = +0
```

**Beschreibung:** Stimmen des gesamten SY55. Es können 150 verschiedene Werte eingestellt werden.

**Einstellbereich:** -64 ... +63

**Verfahren:** Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Jeder Einstellschritt entspricht einer Tonhöhenänderung von  $75/64$ . Der gesamte Einstellbereich ist darum  $75/64 \times 127$  (also 64 + 63 Schritte) — fast 150 Cent. Da 100 Cent einem Halbton entsprechen, ist der Einstellbereich etwa 1,5 Halbtöne. Eine Einstellung von "0" erzeugt normale Tonhöhe.

Siehe: "TUNE" auf S. 97 und 109.

## TRANSPOSE

JOB 2

```
UT Transpose
    = +0
```

**Beschreibung:** Transponieren aller Elemente des SY55 in Halbtonschritten.

**Einstellbereich:** -64 ... +63

**Verfahren:** Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und {ENTER} stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie den Wert "-12" einstellen, transponieren Sie den SY55 eine Oktave tiefer. Mit dem Wert "+4" transponieren Sie ihn eine große Terz höher.

Siehe: "NOTE SHIFT" auf S. 59, 97 und 109.

## VELO CURVE (Anschlagkurve)

JOB 3

```
UT Vel.Curve
=1(normal )
```

**Beschreibung:** Anwahl einer der acht Anschlagkurven.

**Einstellbereich:** 1 (normal), 2 (soft-1), 3 (soft-2), 4 (easy, 5 (wide), 6 (hard), 7 (cross-1), 8 (cross-2).

**Verfahren:** Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Mit der Anschlagkurve bestimmt man, wie der SY55 die unterschiedlichen Anschlagswerte auswertet. Die Anschlagdynamik der Tasteninstrumente und Controller ist von Hersteller zu Hersteller verschieden und auch die Keyboarder haben keineswegs dieselben Gewohnheiten. Mit diesem Parameter wählen Sie daher die Anschlagkurve, die sich für Sie am besten eignet. Am besten probieren Sie sie alle einmal aus, um zu erfahren, welche Kurve Ihren Gewohnheiten gerecht wird.

## EFFECT

JOB 4

```
UT Effect
= on
```

**Beschreibung:** Ein- oder Ausschalten der Effektprozessoren.

**Einstellbereich:** off, on

**Verfahren:** Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie einen Wert ein.

**Einzelheiten:** Diese Funktion schaltet den Effektprozessor ganz aus. Das heißt, wenn Sie "off" gewählt haben, hören Sie die den Voices oder Multis zugeordneten Effekte **nicht**.

**Siehe:** "EF: TYPE/OUTPUT LEVEL" auf S. 85. "EFFEKT-PARAMETER" auf S. 86.



## MIDI RECEIVE CHANNEL (MIDI-Empfangskanal)

JOB 5

```
UT MIDI\Receive
Ch=omni Note=all
```

**Beschreibung:** Hier wählen Sie den Empfangskanal für den SY55: Einen Wert zwischen 1 und 16 oder "omni".

**Einstellungen:**

Ch: 0 ... 16, omni

Note: all, odd, even

**Verfahren:** Die Tasten [◀] und [▶] verwenden, um den Parameter "Ch" oder "Note" zu wählen, und dann die Spielhilfe [DATA ENTRY] oder die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] nach Wunsch einstellen. Dies kann ebenfalls mit Hilfe der Zahlentasten und [ENTER]-Taste Vorgenommen werden.

**Einzelheiten:** Wählen Sie für den SY55 entweder denselben Empfangskanal wie den Übertragungskanal des Keyboards/Controllers oder aber den Omni-Betrieb, damit er die Meldungen aller Kanäle auswertet.

Die Einstellung "Notes = all" bedeutet, daß der SY55 alle empfangenen Noten spielt. Wenn die Einstellung "odd" oder "even" gewählt wird, spielt der SY55 nur die von äußeren Midi-Spielhilfen oder -Sequenzern empfangenen geraden oder ungeraden Noten (basierend auf ihren MIDI-Notenzahlen). Dadurch können zwei SY55 verwendet werden — einer, der auf "odd" und einer, der auf "even" gestellt ist, um Polyphonic mit 32 Noten zu ermöglichen.

**Siehe:** "ERRIR NESSAGES" auf S. 144.

## KEYBOARD TRANSMIT CHANNEL

JOB 6

```
UT MIDI\KbdTch
= 1
```

**Beschreibung:** Einstellen des MIDI-Übertragungskanals für den SY55.

**Einstellbereich:** 1 ... 16.

**Verfahren:** Mit dem [DATA ENTRY]-Regler, den [+1/YES] und [-1/NO]- oder den Zahlentasten stellen Sie die Nummer des gewünschten MIDI-Übertragungskanals ein.

**Einzelheiten:** Die MIDI-Übertragungsfunktion wird vor allem verwendet, um den Übertragungskanal des SY55 mit dem Empfangskanal eines MIDI-Geräts, das vom SY55 gesteuert wird, in Übereinstimmung zu bringen. Bei einem Multi bestimmt die Kanaleinstellung obendrein noch, welche der Voice durch das Keyboard des SY55 gespielt wird.

**Siehe:** Tips und Hinweise auf Seite 20.

## LOCAL CONTROL ON/OFF

JOB 7

```
UT MIDI\Local
      = on
```

**Beschreibung:** Bestimmt ob das Keyboard des SY55 den internen Tongenerator steuert oder nicht.

**Einstellbereich:** on,off.

**Verfahren:** Mit dem [DATA ENTRY]-Regler oder den [+1/YES] und [-1/NO]-Tasten stellen Sie den Local Control ein oder aus.

**Einzelheiten:** Normalerweise ist der Local Control eingeschaltet, so daß das Keyboard des SY55 sein eigenes Tongeneratorsystem spielen kann. Wenn Sie

jetzt aber einen äußeren MIDI-Tongenerator oder ein ähnliches Gerät mit Ihrem SY55-Keyboard steuern möchten, OHNE den internen Tongenerator zu spielen, müssen Sie den Local Control ausschalten. Eine Möglichkeit ist, den Tongenerator des SY55 mit dem internen Sequenzer zu steuern, während Sie davon unabhängig einen äußeren Tongenerator über Ihr Keyboard spielen.

Local Control ist jedesmal automatisch eingeschaltet, wenn Sie denn SY55 in Betrieb nehmen.

## MIDI PROGRAM CHANGE (Programmwechsel)

JOB 8

```
UT MIDI\Program
      =direct
```

**Beschreibung:** Hier bestimmen Sie, ob der SY55 die eingehenden Programmwechsel-Befehle verarbeiten soll oder nicht.

**Einstellbereich:** off, normal, direct

**Verfahren:** Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie einen Wert (den Empfangsbetrieb) ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie "off" einstellen, reagiert der SY55 nicht auf eingehende Programmwechsel-Befehle. In diesem Fall rufen Sie mit den Tasten des Keyboards/Controllers demnach keine Voice/kein Multi des SY55 auf.

Im "normal"-Betrieb rufen Sie mit den Nummer 0-63 die Voices des SY55 (1-64) und mit den Nummern 64-79 die Multis (1-16) auf. Im "direct"-Betrieb kann man neben den Voices und Multis (vgl. "normal") auch die verschiedenen Modes des SY55 aufrufen. Dies geschieht mit den Nummern 119-127.

Siehe: "FEHLERMELDUNGEN" auf S. 144. "MIDI DATA FORMAT", auf S. 3.

## MIDI DEVICE NUMBER (MIDI-Gerätenummer)

JOB 9

```
UT MIDI\Device#  
    =all
```

**Beschreibung:** Einstellen der MIDI-Gerätenummer, d.h. des MIDI-Kanales, der für den Empfang und die Übertragung der Exklusivbefehle zuständig ist.

**Einstellbereich:** off, 1 ... 16, all

**Verfahren:** Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] oder den Zahlentasten und [ENTER] stellen Sie einen Wert (den Kanal) ein.

**Einzelheiten:** Die Gerätenummer ist insofern wichtig, als sie die Übertragung und den Empfang von Voice-Daten und anderen Systemmeldungen vom SY55 zu

anderen Yamaha-Geräten (und umgekehrt) erlaubt. Hierzu gehören Geräte wie der SY55 Digital Synthesizer, die Sequenzer von Yamaha (z.B. der QX3) usw. Die Voice-Blockdaten werden z.B. auf diesem Kanal übertragen (siehe BULK IN PROTECT und BULK OUT unten). Stellen Sie daher sicher, daß beiden Geräten dieselbe Gerätenummer zugeordnet wurde.

**Siehe:** "FEHLERMELDUNGEN" auf S. 144. "MIDI BULK OUT" auf S. 137.

## BULK IN PROTECT (Speichersicherung gegen Blockdaten)

JOB 10

```
UT MIDI\Bulk In  
    Protect= on
```

**Beschreibung:** Ein- oder Ausschalten der Speichersicherung für die Blockdaten.

**Einstellbereich:** off, on

**Verfahren:** Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie einen Wert (off oder on) ein.

**Einzelheiten:** Wenn Sie "off" einstellen, empfängt der SY55 alle eingehenden Blockdaten für Voices, Multis oder das System. Haben Sie also ein Sendegerät an

die Buchse MIDI IN angeschlossen (und wenn beide Geräte dieselbe Gerätenummer haben), läuft der Empfang ganz normal ab.

Wenn Sie "On" einstellen, nimmt der SY55 die eingehenden Blockdaten nicht an. (Hiermit stellen Sie sicher, daß der gegenwärtige Speicherinhalt nicht aus Versehen gelöscht wird.)

Bulk in Protect ist jedesmal automatisch eingeschaltet, wenn Sie denn SY55 in Betrieb nehmen.

**Einzelheiten:** "MIDI BULK OUT" auf S. 137. "FEHLERMELDUNGEN" auf S. 144. "MIDI DEVICE NUMBER" oben.

## MIDI BULK OUT (Übertragen von Blockdaten)

JOB 11

```

UT MIDI\Bulk Out
syn voice P01

```

**Beschreibung:** Senden der Blockdaten der Multis, Voices, des Systems oder aller Daten.

**Einstellbereich:**

syn: multi I01 ... I16, P01 ... P16, int, pre.  
voice I01 ... I64, P01 ... P64, int, pre.  
V & M int, pre.  
system.  
all.  
seq: song 1 ... 8.  
setup.  
all.  
all:

**Verfahren:** Wählen Sie mit den [◀] und [▶]-Tasten den Parameter ganz links an, und mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] und [-1/NO] entweder Synthesizerdaten ("syn"), Sequenzerdaten ("seq") oder alle Daten ("all"). Versetzen Sie anschließend den Cursor einen Schritt nach rechts und wählen Sie den Datentyp (multi, voice, v&m, system oder all, wenn Sie "syn" eingestellt haben; song, setup, oder all, wenn "seq" eingestellt wurde).

Wenn Sie den Datentyp eingestellt haben, drücken Sie auf [ENTER]. In der oberen Zeile erscheint nun die Frage "Sure?". Drücken Sie die Taste [+1/YES], wenn Sie die Übertragung starten möchten. Die Meldung "Now Transmitting" sagt Ihnen, daß die Daten gerade zum anderen Gerät gesendet werden. Sobald "Completed!" angezeigt wird, ist die Übertragung beendet.

**Einzelheiten:**

- **syn:** Mit der "Multi"-Einstellung haben Sie die Wahlmöglichkeit zwischen einem oder allen Multi-Speichern. Soll nur ein Multi des INTERNEN Speichers übertragen werden, wählen Sie I01-I16. Wenn Sie P01-P16 einstellen, wird eines der PRESET-Multis übertragen. Den Speichertyp ("I" oder "P") wählt man entweder mit der [PRESET] oder mit der [INTERNAL]-Taste. Wird die Meldung "int" oder "pre" nach der höchsten Speicherzahl angezeigt, werden die Daten aller

Speicher des gewählten Typs übertragen.

Mit der "Voice"-Einstellung haben Sie die Wahlmöglichkeit zwischen einem oder allen Voice-Speichern. Soll nur eine Voice des INTERNEN Speichers übertragen werden, wählen Sie I01-I64. Wenn Sie P01-P64 einstellen, wird eine der PRESET-Voices übertragen. Den Speichertyp ("I" oder "P") wählt man entweder mit der [PRESET] oder mit der [INTERNAL]-Taste. Wird die Meldung "int" oder "pre" nach der höchsten Speicherzahl angezeigt, werden die Daten aller Speicher des gewählten Typs übertragen. Die "V&M"-Einstellung bedeutet, daß alle Voices und Multis des gewählten Speichertyps übertragen werden. In diesem Fall wählen Sie die "int"- oder "pre"-Einstellung mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES].

Mit "System" senden Sie alle Systemdaten, d.h. den vorliegenden Mode, die Master Tune-Einstellung, Transpose, Effect (alle des Utility Modes) und weitere Daten.

Mit "All" senden Sie alle bisher beschriebenen Daten.

- **seq:** Die "song"-Einstellung ermöglicht Ihnen die Übertragung der Sequenzerongs 1 bis 8. In der "setup"-Einstellung werden alle Setup-Daten übertragen, und in "all", sowohl die Song-, als auch die Setup-Daten.
- **all:** In der "all"-Einstellung werden alle hiervor aufgeführten Daten übertragen.

Die Bulk Out-Funktion kann nur verwendet werden, wenn Sie für DEVICE NUMBER einen anderen Wert als "Off" gewählt haben.

## MEMORY CARD BANK SELECT (Anwahl der Card-Bank)

JOB 12

```
UT Card\Bank
=1(unfmd)
```

**Beschreibung:** Hier wählen Sie entweder Bank 1 oder 2 einer MCD64 Card von Yamaha, bevor Sie diese Bank formatieren oder dort Daten ablegen.

**Einstellbereich:** 1,2

**Verfahren:** Mit dem [DATA ENTRY]-Regler und den Tasten [+1/YES] bzw. [-1/NO] stellen Sie einen Wert (1 oder 2) ein.

**Einzelheiten:** Das Datenformat der gewählten Bank wird hinter der Banknummer in Klammern angezeigt:

(55 SYN) = TG55/SY55 Synthesizer-Format

(55 SEQ) = SY55 Sequenzerformat

(SY77) = SY77 Digital Synthesizer-Format

(V50) = V50-Format

(RX8) = RX8 Digital Rhythm Programmer-Format

(YS S/V) = EOS Synthesizer-Format

(YS S/V) = EOS Sequenzer-Format

(Unfmd) = Noch nicht formatiert

(NoBank) = Card enthält nur eine Bank (Wird angezeigt, wenn Sie Bank 2 einer MCD32 card wählen, die nur eine Bank hat)

Die einzigen Formate, die der SY55 versteht, sind "55SYN" und "SY SEQ". Alle Cards, die ein anderes Format haben, müssen noch einmal formatiert werden (siehe "Memory Card Format").

## MEMORY CARD FORMAT (Formatieren der Card)

JOB 13

```
UT Card\Format
(unfmd) + syn
```

**Beschreibung:** Formatieren der Cards (MCD64 oder MCD32) im "55 SYN" oder "55 SEQ" Format, das vom SY55 verwendet wird.

**Einstellbereich:** Syn oder Seq

**Verfahren:** Wählen Sie zuerst die Card-Bank (siehe "Memory Card Bank Select") und wählen Sie diese Funktion. Stellen Sie mit dem [DATA ENTRY]-Regler oder den [+1/YES] und [-1/NO]-Tasten entweder "syn" (Voice-Daten) oder "seq" (Sequenzer-Daten) ein. Drücken Sie danach auf [ENTER]. Hierauf wird die Frage "Sure?" in der oberen Display-Zeile angezeigt. Drücken Sie auf [+1/YES], wenn die Card tatsächlich formatiert werden soll. Danach wird zuerst "Executing!" und schließlich "Completed!" angezeigt.

**Einzelheiten:** Eine Card kann nur formatiert werden, wenn Sie deren WRITE PROTECT-Lasche in die OFF-Position geschoben haben (siehe die Bedienungs-

shinweise der Card). Wenn Sie trotzdem versuchen, die Card zu formatieren (d.h. wenn sich die Lasche in der ON-Position befindet), wird folgende Meldung angezeigt:

```
ERROR! Hit"EXIT"
Data Card Prot.
```

In diesem Fall müssen Sie auf [EXIT] drücken, um wieder zur vorigen Anzeigeseite zurückzugehen.

Das Format einer bereits formatierten Card wird links im Display angezeigt. Was die Abkürzung bedeutet, erfahren Sie unter "Einzelheiten" im Kapitel "Memory Card Bank Select".

## SAVE SYN DATA

JOB 14

```
UT Card\Save
      SYN U & M
```

**Beschreibung:** Ablegen der Daten auf einer Card. Es handelt sich um die Voice- & Multi- oder die Systemdaten bzw. um alle Daten.

**Einstellbereich:** V&M, system, all

**Verfahren:** Diese Funktion können Sie nur benutzen, wenn eine entsprechend formatierte Card (55 SYN) im DATA-Schacht steckt.

**Wählen Sie** zuerst die Card-Bank (siehe "Memory Card Bank Select") und rufen Sie danach diese Funktion auf. Den Typ ("V&M", "system" oder "all") der Daten, die Sie ablegen möchten, wählen Sie mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES]. Drücken Sie anschließend auf [ENTER]. Hierauf wird die Frage "Sure?" in der oberen Display-Zeile angezeigt. Drücken Sie auf [+1/YES], wenn die Daten tatsächlich abgelegt werden sollen. Danach wird zuerst "Executing!" und schließlich "Completed!" angezeigt.

**Einzelheiten:** Seien Sie bei der Ablage von Card-Daten vorsichtig - die Daten, die sich ursprünglich dort befunden haben, werden nämlich gelöscht.

Mit der Einstellung "V&M" speichern Sie alle

Voice- und Multi-Daten. Mit "system" speichern Sie nur die Systemdaten (Mode, Master Tune, Transpose, Effect usw. des Utility Modes). Mit "all" legen Sie alle Daten auf der Card ab.

Die Datenablage funktioniert nur, wenn Sie die WRITE PROTECT-Lasche der Card in die OFF-Position geschoben haben. (Siehe die Bedienungshinweise der Card.) Wenn Sie trotzdem versuchen etwas auf der Card abzulegen, (d.h. wenn sich die Lasche in der ON-Position befindet), wird folgende Meldung angezeigt:

```
ERROR! Hit"EXIT"
Data Card Prot.
```

Wenn dies geschieht, drücken Sie [EXIT], um wieder zur vorigen Anzeigeseite zurückzukehren.

## LOAD SYN DATA

JOB 15

```
UT Card\Load
      SYN U & M
```

**Beschreibung:** Laden der Voice- & Multi- oder der Systemdaten (entweder getrennt oder zusammen= "all") von einer Card in den internen Speicher des SY55.

**Einstellbereich:** V&M, system, all

**Verfahren:** Diese Funktion können Sie nur benutzen, wenn eine entsprechend formatierte Card (55 SYN) im DATA-Schacht steckt.

Wählen Sie zuerst die Card-Bank (siehe "Memory Card Bank Select") und rufen Sie danach diese Funktion auf. Den zu ladenden Datentyp ("V&M", "system" oder "all") wählen Sie mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES]. Drücken Sie anschließend auf [ENTER]. Hierauf wird die Frage "Sure?" in der oberen Display-Zeile angezeigt. Drücken Sie auf [+1/

YES], wenn die Daten tatsächlich geladen werden sollen. Danach wird zuerst "Executing!" und schließlich "Completed!" angezeigt.

**Einzelheiten:** Seien Sie beim Laden von Card-Daten in den internen Speicher vorsichtig - die Daten, die sich ursprünglich dort befunden haben, werden nämlich gelöscht. (Legen Sie sie vielleicht vorher auf einer anderen Card ab.)

Mit der Einstellung "V&M" laden Sie alle Voice- und Multi-Daten. Mit "system" laden Sie nur die Systemdaten (Mode, Master Tune, Transpose, Effect usw. des Utility Modes). Mit "all" laden Sie alle Daten.

## SAVE ALL SEQ DATA

JOB 16

```
UT Card\Save
      SEQ    all
```

**Beschreibung:** Ablegen aller Sequenzer-Daten auf einer Card.

**Einstellbereich:** keine

**Verfahren:** Diese Funktion können Sie nur benutzen, wenn eine entsprechend formatierte Card (55 SEQ) im DATA-Schacht steckt.

Wählen Sie zuerst die Card-Bank (siehe "Memory Card Bank Select"). Drücken Sie anschließend auf [ENTER]. Hierauf wird die Frage "Sure?" in der oberen Display-Zeile angezeigt. Drücken Sie auf [+1/YES], wenn die Daten tatsächlich abgelegt werden sollen. Danach wird zuerst "Executing!" und schließlich "Completed!" angezeigt.

**Einzelheiten:** Seien Sie bei der Ablage von Card-Daten vorsichtig - die Daten, die sich ursprünglich dort befinden haben, werden nämlich gelöscht.

Die Datenablage funktioniert nur, wenn Sie die WRITE PROTECT-Lasche der Card in die OFF-Position geschoben haben. (Siehe die Bedienungshinweise der Card.) Wenn Sie trotzdem versuchen etwas auf der Card abzulegen, (d.h. wenn sich die Lasche in der ON-Position befindet), wird folgende Meldung angezeigt:

```
ERROR! Hit"EXIT"
Data Card Prot.
```

Wenn dies geschieht, drücken Sie [EXIT], um wieder zur vorigen Anzeigeseite zurückzukehren.

## LOAD ALL SEQ DATA

JOB 17

```
UT Card\Load
      SEQ    all
```

**Beschreibung:** Laden aller Sequenzer-Daten von einer Card in den Sequenzer des SY55.

**Einstellbereich:** keine

**Verfahren:** Diese Funktion können Sie nur benutzen, wenn eine entsprechend formatierte Card (55 SEQ oder YS SEQ) im DATA-Schacht steckt. Wählen Sie zuerst die Card-Bank (siehe "Memory Card Bank Select") an. Drücken Sie anschließend auf [ENTER]. Hierauf wird die Frage "Sure?" in der oberen Dis-

play-Zeile angezeigt. Drücken Sie auf [+1/YES] wenn die Daten tatsächlich geladen werden sollen. Danach wird zuerst "Executing!" und schließlich "Completed!" angezeigt.

**Einzelheiten:** Seien Sie beim Laden von Card-Daten vorsichtig - die entsprechenden internen Daten im SY55 werden nämlich gelöscht und durch die neuen Daten ersetzt.

## CARD SONG VERZEICHNIS

JOB 18

```
UT Card\SongDir.
  C1:NewSong
```

**Beschreibung:** Aufführung der Titel (Songnamen) der Sequenzer-Songs, die auf einer Card abgelegt sind.

**Einstellbereich:** Song 1 bis 8

**Verfahren:** Diese Funktion können Sie nur benutzen, wenn eine entsprechend formatierte Card (55 SYN) im DATA-Schacht steckt.

Wählen Sie zuerst die Card-Bank an, die Sie durchsehen wollen (siehe "Memory Card Bank Select"), und rufen Sie danach diese Funktion auf. Die Nummer des gewünschten Songs wählen Sie mit dem

[DATA ENTRY]-Regler, den [+1/YES] und [-1/NO] Tasten oder mit den Zahlentasten und [ENTER]. Hierauf erscheint rechts neben der Songnummer der Songname im Display.

**Einzelheiten:** Sie werden diese Funktion zu schätzen lernen, wenn Sie einen bestimmten Song wiederfinden möchten, aber vergessen haben auf welcher Card Sie ihn abgelegt haben.

## SAVE 1 SONG

JOB 19

```
UT Card\SongSave
  I1→C1:NewSong
```

**Beschreibung:** Ablegen eines einzelnen Sequenzer-Songs auf einer Card.

**Einstellbereich:**

Interne Songnummer: 1 bis 8

Card-Songnummer: 1 bis 8

**Verfahren:** Diese Funktion können Sie nur benutzen, wenn eine entsprechend formatierte Card (55 SYN) im DATA-Schacht steckt.

Wählen Sie zuerst die Card-Bank an, in der Sie die Daten ablegen wollen (siehe "Memory Card Bank Select"), und rufen Sie danach diese Funktion auf. Die interne Songnummer des abzulegenden Songs wählen Sie mit dem [DATA ENTRY]-Regler, den [+1/YES] und [-1/NO] Tasten oder mit den Zahlentasten und [ENTER]. Bewegen Sie den Cursor mit der [>]-Taste auf den Songnummer-Parameter der Card und wählen Sie die Songnummer, unter der Sie den Song ablegen wollen. Drücken Sie anschließend auf [ENTER]. Hierauf wird die Frage "Sure?" in der oberen Display-Zeile angezeigt. Drücken Sie auf [+1/

YES], wenn der Song tatsächlich abgelegt werden soll. Danach wird zuerst "Executing!" und schließlich "Completed!" angezeigt.

**Einzelheiten:** Seien Sie bei der Ablage von Card-Daten vorsichtig - die Daten, die sich ursprünglich dort befunden haben, werden nämlich gelöscht und durch die neuen Daten überschrieben.

Die Datenablage funktioniert nur, wenn Sie die WRITE PROTECT-Lasche der Card in die OFF-Position geschoben haben. (Siehe die Bedienungshinweise der Card.) Wenn Sie trotzdem versuchen etwas auf der Card abzulegen, (d.h. wenn sich die Lasche in der ON-Position befindet), wird folgende Meldung angezeigt:

```
ERROR! Hit"EXIT"
Data Card Prot.
```

Wenn dies geschieht, drücken Sie [EXIT], um wieder zur vorigen Anzeigeseite zurückzukehren.



## LOAD 1 SONG

JOB 20

```
UT Card\SongLoad
C1+I1:NewSong
```

**Beschreibung:** Laden eines einzelnen Sequenzer-Songs von einer Card in den Sequenzer des SY55.

**Einstellbereich:**

Card-Songnummer: 1 bis 8  
Interne Songnummer: 1 bis 8

**Verfahren:** Diese Funktion können Sie nur benutzen, wenn eine entsprechend formatierte Card (55 SYN) im DATA-Schacht steckt.

Wählen Sie zuerst die Card-Bank an, von der Sie die Daten laden wollen (siehe "Memory Card Bank Select"), und rufen Sie danach diese Funktion auf. Die Card-Songnummer des zu ladenden Songs wählen Sie mit dem [DATA ENTRY]-Regler, den [+1/YES] und [-1/NO] Tasten oder mit den Zahlentasten und [ENTER]. Bewegen Sie den Cursor mit der [>]-Taste

auf den internen Songnummer-Parameter und wählen Sie die interne Songnummer, unter der Sie den Song laden wollen. Drücken Sie anschließend auf [ENTER]. Hierauf wird die Frage "Sure?" in der oberen Display-Zeile angezeigt. Drücken Sie auf [+1/YES], wenn der Song tatsächlich geladen werden soll. Danach wird zuerst "Executing!" und schließlich "Completed!" angezeigt.

**Einzelheiten:** Seien Sie beim Laden von Card-Daten vorsichtig - die entsprechenden internen Daten im SY55 werden nämlich gelöscht und durch die neuen Daten ersetzt.

## DELETE 1 CARD SONG

JOB 21

```
UT Card\SongDel.
C1:NewSong
```

**Beschreibung:** Löschen eines einzelnen Sequenzer-Songs von einer Card.

**Einstellbereich:**

Songnummer: 1 bis 8

**Verfahren:** Diese Funktion können Sie nur benutzen, wenn eine entsprechend formatierte Card (55 SYN) im DATA-Schacht steckt.

Wählen Sie zuerst die Card-Bank an, von der Sie die Daten löschen wollen (siehe "Memory Card Bank Select"), und rufen Sie danach diese Funktion auf. Die Card-Songnummer des zu löschenden Songs wählen Sie mit dem [DATA ENTRY]-Regler, den [+1/YES] und [-1/NO] Tasten oder mit den Zahlentasten und [ENTER]. Drücken Sie anschließend auf [ENTER]. Hierauf wird die Frage "Sure?" in der

oberen Display-Zeile angezeigt. Drücken Sie auf [+1/YES], wenn die Daten tatsächlich gelöscht werden sollen. Danach wird zuerst "Executing!" und schließlich "Completed!" angezeigt.

**Einzelheiten:** Hier muß wohl nicht erklärt werden, daß Sie sich vergewissern sollten, ob der gewählte Song auch der ist, den Sie löschen wollen, BEVOR Sie den Löschvorgang durchführen.



# FEHLERMELDUNGEN

---

Manchmal klappen die Dinge nicht auf Anhieb, und man selbst macht ja auch einmal einen Fehler. Ist das der Fall, zeigt der SY55 normalerweise eine Fehlermeldung an, die Sie auf die Störung hinweist. Außerdem erfahren Sie, was Sie tun müssen, um die Störung zu beseitigen.

## Fehlermeldungen im MIDI-Betrieb

ERROR! Hit"EXIT"  
MIDI Buffer Full

Der MIDI-Puffer empfängt zuviele Daten auf einmal oder zu schnell. Drücken Sie auf [EXIT].

ERROR! Hit"EXIT"  
MIDI Data

Die MIDI-Daten können nicht ausgewertet werden. Drücken Sie auf [EXIT].

ERROR! Hit"EXIT"  
MIDI Check Sum

Während des Empfangs von MIDI-Daten wurde ein Prüfsummenfehler entdeckt. Drücken Sie auf [EXIT].

ERROR! Hit"EXIT"  
MIDI Device# off

Sie haben versucht, Blockdaten zu senden oder zu empfangen, obwohl die Gerätenummer (Device number) "off" lautet. Drücken Sie auf [EXIT].

ERROR! Hit"EXIT"  
MIDI Bulk Prot.

Die Blockdaten sind zwar empfangen worden, werden aber nicht angenommen, da die Bulk Protect-Funktion eingeschaltet ist ("on").

\*\*\*\*\*  
Bulk Canceled

Der Blockdatenempfang wurde vor dem Abschluß unterbrochen. Die obere Reihe Sternchen gehört zum vorangehenden Display. Jede Tastenbetätigung löscht diese Anzeige.

## Fehlermeldungen beim Card-Zugriff

ERROR! Hit"EXIT"  
No Data Card

Sie haben versucht, die Daten einer Card zu laden bzw. Daten auf einer Card abzulegen, obwohl sie sich nicht im DATA-Schacht befindet. Drücken Sie auf [EXIT].

ERROR! Hit"EXIT"  
Data Card Prot.

Sie haben versucht, Daten auf einer Card abzulegen bzw. die Card zu formatieren, obwohl sie gesichert ist (WRITE PROTECT= ON). Drücken Sie auf [EXIT].

ERROR! Hit"EXIT"  
Data Card Format

Die zu ladenden oder abzuspeichernden Daten auf der Card können nicht kontrolliert werden oder stimmen nicht.

ERROR! Hit"EXIT"  
Verify Failed

Die gespeicherten oder geladenen Daten können nicht geprüft werden.

ERROR! Hit"EXIT"  
Data Card Bat.Lo

Die Spannung der Card-Batterie ist schwach. Wechseln Sie die Batterie so schnell wie möglich aus (siehe die Bedienungshinweise der Card).

ERROR! Hit"EXIT"  
Data Card Bat.NG

Die Spannung der Card-Batterie ist verkehrt. Lassen Sie das Gerät von einem YAMAHA-Fachmann überprüfen.

## Fehleranzeigen des Sequenzers

ERROR! Hit"EXIT"  
SEQ Buffer Full

Ein Überschuß an Daten von einem externen Gerät oder einem sehr komplexen Song haben den Puffer des Sequenzers überfüllt. Das zu empfangende Datenquantum muß reduziert oder der Song vereinfacht werden.

ERROR! Hit"EXIT"  
SEQ Memory Full

Die Aufnahme oder der Editiervorgang haben den Sequenzerspeicher überfüllt. Bevor Sie fortfahren können, müssen Sie überflüssige Song- oder Spurdaten löschen.

ERROR! Hit"EXIT"  
SEQ Data Empty

Diese Anzeige erscheint, wenn versucht wird Spuren, die keine Daten enthalten, zu editieren oder als Datenblöcke zu senden.

ERROR! Hit"EXIT"  
Now SEQ Running

- a) Ein externes Gerät hat Datenblöcke zum SY55 gesendet, während der Sequenzer in Betrieb war. Daten können aber nicht während des Sequenzerbetriebs empfangen werden. Sie werden folglich ignoriert.
- b) Es wurde versucht eine Utility-Funktion anzuwählen, während der Sequenzer lief. Letzterer muß aber vorher angehalten werden.

ERROR! Hit"EXIT"  
Song Data Exist

Es wurde versucht Datenblöcke unter einer Songnummer zu empfangen, unter der schon Daten abgelegt sind. Datenblöcke werden aber nur in leeren Songs empfangen. (Löschen Sie die Song-Daten, oder ändern Sie die Nummer.)

ERROR! Hit"EXIT"  
Song Cleared

Fehlerhafte Songdaten wurden beim einschalten des Geräts entdeckt und der Song gelöscht. Dies könnte auf ein Batterieproblem hinweisen. Lassen Sie die Batterie von einem YAMAHA-Fachmann überprüfen.

## Andere Fehlermeldungen

ERROR! Hit"EXIT"  
Internal Bat.Lo

Die Spannung der Pufferbatterie ist unter den Mindestwert abgesunken. Lassen Sie sie vom YAMAHA-Kundendienst auswechseln.

ERROR! Hit"EXIT"  
Internal Bat.NG

Die Pufferspannung ist verkehrt. Lassen Sie das Gerät von einem YAMAHA-Fachmann überprüfen.

ERROR! Hit"EXIT"  
ID Mismatch

Eine Voice des Multis braucht eine Wave, die sich nicht auf der Wave-Card befindet.

ERROR! Hit"EXIT"  
No Wave Card

Die Wave-Card befindet sich nicht im WAVE-Schacht.

ERROR! Hit"EXIT"  
Wrong Wave Card

Die Voice und die Wave haben unterschiedliche Nummern.

ERROR! Hit"EXIT"  
Voice Type

Die Voice-Nummer stimmt nicht mit dem Voice-Typ überein.

ERROR! Hit"EXIT"  
Illegal Data

Die Block-, Speicher- oder Card-Daten sind nicht richtig ausgewertet worden oder stimmen nicht.

## TECHNISCHE DATEN DES TG55

---

<b>Keyboard</b>	61 Tasten, Anschlagdynamisch und Aftertouch
<b>Tonerzeugung</b>	AWM2 (16bit Advanced wave memory der 2.Generation).
<b>Interner Speicher</b>	Wave — ROM: 74 Preset-Wellenformen. Preset — ROM: 64 Preset-Voices, & 16 Preset Multi-Play-Setups. Interner RAM: 64 User-Voices & 16 User-Multi-Play-Setups
<b>Externer Speicher</b>	Voice-Daten: MCD64 oder MCD32 Cards (Laden & Ablage). Wave-Daten: Yamaha Waveform Cards (nur Laden).
<b>Sequencer</b>	8 Songs/ 8 Spuren pro Song. Maximal ungefähr 8000 Noten
<b>Display</b>	16 Zeichen x 2 Zeilen, beleuchtet, Flüssigkristall.
<b>Regler</b>	DATA ENTRY, MASTER, VOLUME, PITCH, MODULATION, CLICK VOLUME (Sequencer).
<b>Tasten &amp; Schalter</b>	POWER, INTERNAL, CARD PRESET, VOICE, MULTI, SEQ, EDIT/COMPARE, UTILITY, STORE/COPY, -1/NO, +1/YES, PAGE-, PAGE+, ◀, ▶, EXIT, SELECT, ENTER, JOB, Zahlentasten 0—9, -, ◀, ▶, RECORD, STOP, RUN.
<b>Ausgänge</b>	PHONES, OUTPUT L/MONO & R, BREATH CONTROLLER, SUSTAIN, FOOT VOLUME.
<b>MIDI-Anschlüsse</b>	IN, OUT, THRU
<b>Leistungsanforderungen</b>	USA & Kanada: 120V/15 W Allgemeines Modell: 220 — 240 V/ 15 W
<b>Abmessungen</b>	911 x 90 x 325 mm
<b>Gewicht</b>	9,7 kg

*Änderungen der technischen Daten ohne Vorankündigung vorbehalten.*

# SACHREGISTER

+1/YES und -1/NO-Taste .....6

## A

Alternate Group .....98

AEG .....64, 36, 44

Copy-Funktion .....55

Level .....64

Pegel (siehe Level)

LS Breakpoint .....66

Level Scale Offset .....66

Mode .....64

Rate .....64

Rate-Skalierung .....64

Amplitudenmodulationshüllkurve (siehe AEG)

Anschlagkurve (siehe Velocity Curve)

Anschlüsse

Kleine Anlage .....11

Anzeige .....6

Ausgänge (siehe Output-Buchsen)

AWM-Wave-Anwahl .....35

Drum Set-Voice .....96

Voices .....58

## C

Card-Speicher .....13

Card-Schacht

Card-Daten .....6

Card-Waves .....6

Click

Anwahl .....118

Volume Control (Lautstärke) .....7

Controller (siehe Spielhilfen)

Cursor-Tasten .....6

## D

Data Entry-Regler .....6, 53

Detune .....60

Demo .....12

Drum Set-Voice .....18

Kopierfunktion im Edit Mode .....94

Initialisierte Wave-Zuordnungen .....102

Preset Wave-Zuordnungen .....93, 18

Dynamische Stimmenzuordnung (siehe Multi Mode/  
Polyphonie und DNA)

## E

Edit/Compare

Taste .....5

Bedienung .....54

Kopierfunktion .....55

Effekt

Kopierfunktion .....56, 95, 107

Effekte auf einen Blick .....85

Effekt-Balance

Drum Set-Voice .....99

Voice .....63

Effect Level .....111

Effect, Output Level

Drum Set-Voice .....100

Multi Play .....112

Voice .....85

Element .....35

Blockschaltbild .....37

Anwahl im Voice Edit Mode .....54

Element Initialize .....79

Enter-Taste .....6

Exit-Taste .....6

## F

Filter .....37, 73

Kopierfunktion .....55

Cutoff .....73

Cutoff Envelope Generator .....75

Cutoff Modulation Depth .....71

LS Break Point .....76

Level Scaling Offset .....77

Mode .....75

Modulation Sensitivity .....78

Rate-Skalierung .....76

Resonance .....77

Filterfunktionsbeispiele .....37

Typ .....73

Velocity Sensitivity .....78

Foot Volume (Fußpedal)

Büchse .....7

Steuern der Lautstärke .....7

Funktionen

Anzeige .....53

Job-Taste .....6

Eingabe der Nummer .....52

<b>G</b>	<b>Grenzfrequenz (siehe Filter/Cutoff)</b>	
	Gestapelte Voices (siehe Layering)	
<b>I</b>	<b>Initialisieren der Elemente (siehe Element Initialize)</b>	
	<b>Initialize</b>	
	Drum Set Voice .....	102
	Multi Play .....	114
	Voice .....	90
	<b>Interner Speicher</b> .....	13
<b>J</b>	<b>Job (siehe Funktionen)</b>	
<b>K</b>	<b>Kopfhörer (siehe Phones-Anschluß)</b>	
<b>L</b>	<b>Layering</b> .....	36
	<b>LCD (siehe Anzeige)</b>	
	<b>LFO</b>	
	Delay .....	69
	Phase .....	70
	Speed .....	69
	Waveform .....	69
	<b>LFO Modulation</b>	
	Amplitude .....	70
	Cutoff .....	71
	Pitch .....	70
<b>M</b>	<b>Master Tune</b> .....	132
	<b>Master Volume Control</b> .....	4
	<b>Measure numbers (siehe Taktnummer)</b>	
	<b>Memory (siehe Speicherkarte)</b>	
	<b>MIDI</b>	
	Bulk In Protect .....	136
	Bulk Out .....	137
	Device-Nummer .....	136
	IN, THRU, OUT .....	6
	Keyboard-Übertragungskanal .....	134
	Programmwechsel .....	135
	Local Control .....	135
	Empfangskanal .....	135
	<b>Modulation der Grenzfrequenz (siehe Cutoff Modulation)</b>	
	<b>Multi Mode</b>	
	Mode-, Bank- und Setup-Anwahl .....	20
	Polyphonie und DNA .....	20
	<b>Multi-Taste</b> .....	5
<b>N</b>	<b>Name</b>	
	Drum Set-Voice .....	101
	Multi .....	113
	Voice .....	89
	<b>Niederfrequenzoszillator (siehe LFO)</b>	
	<b>Note Limit</b>	
	High .....	61
	Low .....	60
	<b>Note Shift</b>	
	Drum Set-Voice .....	97
	Multi .....	109
	Voice .....	59
	<b>Notenreservierung (siehe Reserved Note)</b>	
<b>O</b>	<b>Obergrenze (siehe Note Limit/High)</b>	
	<b>Oszillator</b>	
	Mode .....	63
	Note .....	64
	Tune .....	64
	<b>Output Buchsen</b> .....	7
	Multi	
<b>P</b>	<b>Page ► und Page ◀ Taste</b> .....	6
	<b>Pan</b>	
	Drum Set-Voice .....	98
	Multi .....	110
	Voice .....	62
	<b>PEG</b>	
	Level .....	71
	Rate .....	71
	Sensitivity, Range .....	72
	Sensitivity, Rate Scaling .....	72
	Sensitivity, Velocity .....	73
	<b>Phones-Anschluß</b> .....	7
	<b>Power-Taste</b> .....	7
	<b>Preset-Speicher</b> .....	13
<b>R</b>	<b>Recall</b>	
	Drum Set Voice .....	101
	Multi .....	113
	Voice .....	89
	<b>Receive Channel (siehe MIDI/Empfangskanal)</b>	
	<b>Reserved Note</b> .....	110, 24



<b>S</b>	
Select-Taste	6
Sensitivity	
Amplitude Modulation	68
Pitch Modulation	68
Velocity	67
Velocity Rate	67
Sequenzler	
Tasten	4
Kopieren	124
Löschen, vollständig	125
Löschen, gezielt	123
Einfügen	124
MIDI Control	121
Mixdown	122
Mode Taste	5
Quantize	123
Aufnahmekanal	120
Aufnahmefilter	120
Aufnahme, Overdub	28
Aufnahme, Punch-in	30
Aufnahme, Echtzeit	28
Aufnahme, Replace	28
Aufnahme, Stepverfahren	31
Remove Event	126
Song Clear	128
Song-Name	127
Song-Programm	127
Sync-Select	119
Spur-Übertragungskanal	119
Speicherkarte	13
Bank-Anwahl	138, 16
Format	142
Löschen, einen Song	142
Laden, einen Song	142
Laden, alle Sequenzerdaten	140
Laden, alle Synthesizerdaten	112
Ablegen, einen Song	141
Ablegen, alle Sequenzerdaten	140
Ablegen, alle Synthesizerdaten	112
Song-Verzeichnis	141
Speichern (siehe Store-Funktion)	
Spielhilfen	38
AT Pitch Bias	81
Amplitudenmodulation	82
Cutoff Frequency Control	83
Cutoff Modulation	83
EG Bias Control	84
Pitch Bend Range	71
Pitch Modulation	82
Random Pitch Change	81
Volume Control (Lautstärke)	84
Split	36
Steuern der Grenzfrequenz (siehe Cutoff Frequency Control)	
Steuern der Lautstärke (siehe Volume Control)	
Stimmen (siehe Master Tune)	
Store/Copy-Taste	5
Store-Funktion	
Multi	25
Voice	46
<b>T</b>	
Time Signature	28, 118
Tips und Hinweise	3
Tonhöhenhüllkurve (siehe PEG)	
Tonhöhenmodulation (siehe Pitch Modulation)	
Transponieren	132
Tune	
Drum Set-Voice	97
Multi	109
<b>U</b>	
Utility-Taste	5
<b>V</b>	
Velocity Curve	133
Velocity Limit	
High	62
Low	61
Verstimmen (siehe Detune)	
Voice	
Struktur	35
Edit Mode & Funktionsanwahl	52
Taste	4
Mode	58
Parameterübersicht	39
Parameterübersicht (VeloChorus)	40
Preset-Übersicht	14
Anwahl	16
Volume	
Drum Set-Voice	96
Multi	108
Voice	59
Volume-Regler	11, 17
<b>W</b>	
Wave-Übersicht	35
<b>Z</b>	
Zufallstonhöhe (siehe Random Pitch Change)	
Zur Bezugnahme (wie lesen?)	3

#### **KUNDENDIENST**

Für dieses Gerät steht das weltweite YAMAHA Kundendienstnetz mit qualifiziertem, werksgeschultem Personal zur Verfügung. Bei Störungen und Problemen wenden Sie sich bitte an Ihren YAMAHA-Händler.

**Litiumbatteri!**

Bör endast bytas av servicepersonal.  
Explosionsfara vid felaktig hantering.

**VAROITUS!**

Lithiumparisto, Räjähdyksvaara.  
Pariston saa vaihtaa ainoastaan alan ammattimies.

**ADVARSEL!**

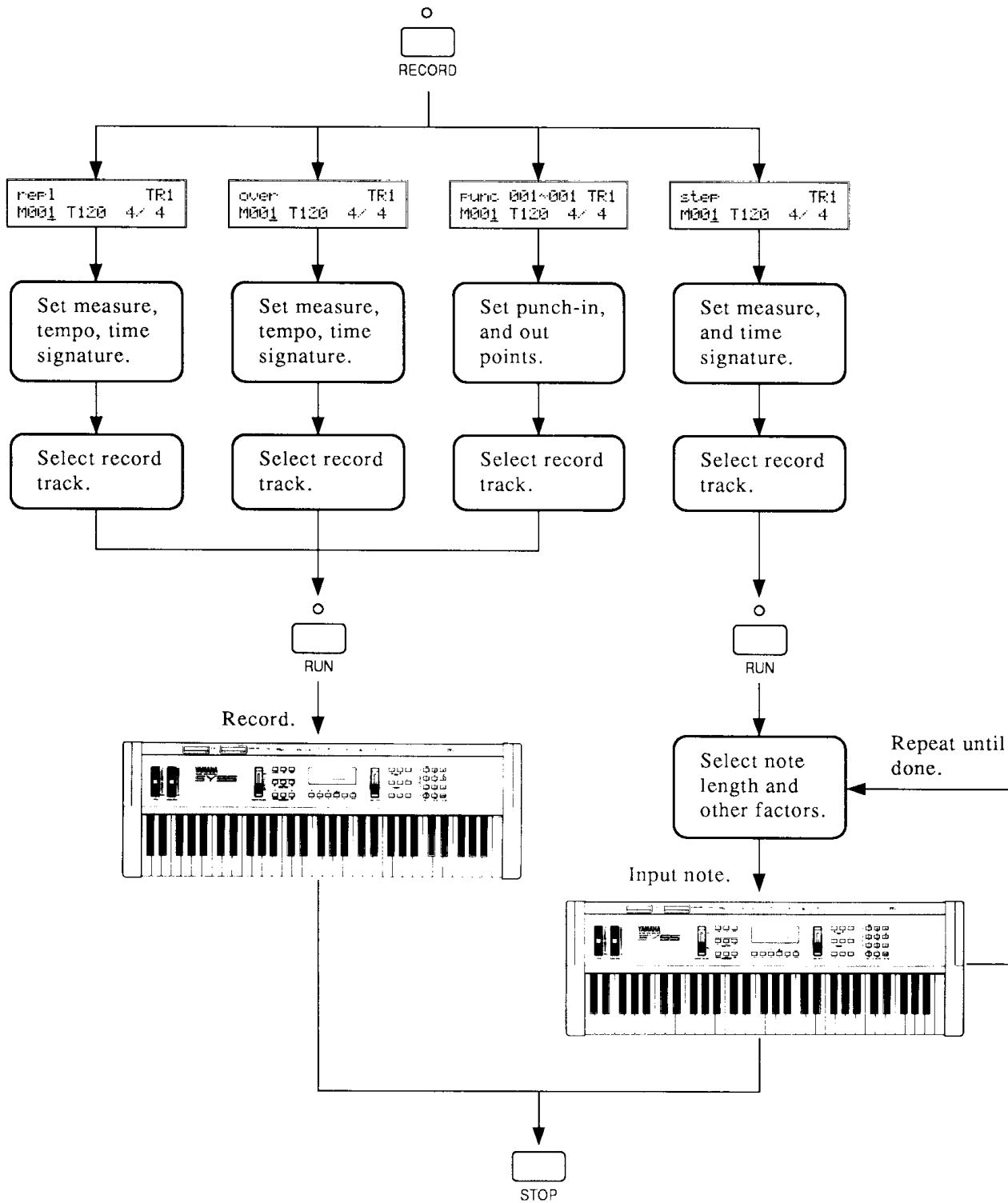
Lithiumbatteri!  
Eksplosionsfare. Udskitning må kun foretages af en sagkyndig, — og som beskrevet i servicemanualen.

**YAMAHA**



# SY55 SEQUENCER REFERENCE

## ● BASIC RECORDING PROCEDURE FLOW



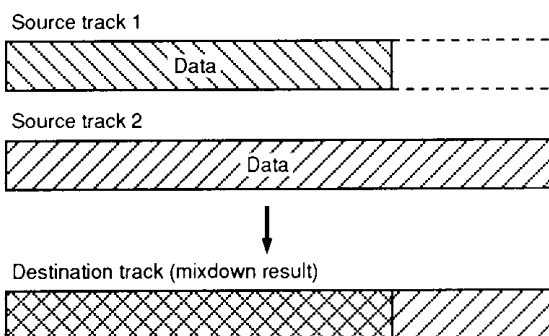
# ● SEQUENCER RECORD/PLAY & EDIT MODE JOBS

## SEQUENCER RECORD & PLAY MODES

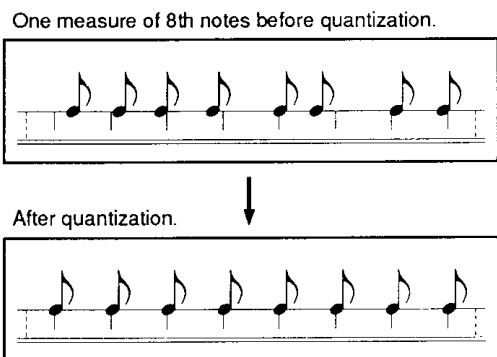
1. MEASURE, TEMPO & TIME SIGNATURE
2. CLICK SELECT
3. SYNC SELECT
4. TRACK TRANSIT CHANNEL
5. RECORD CHANNEL & FREE AREA
6. RECORD FILTER
7. MIDI CONTROL

## SEQUENCER EDIT MODE

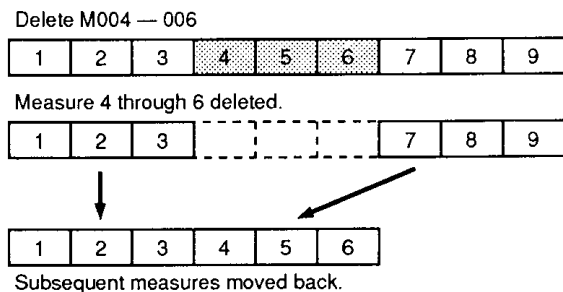
### 1. MIXDOWN



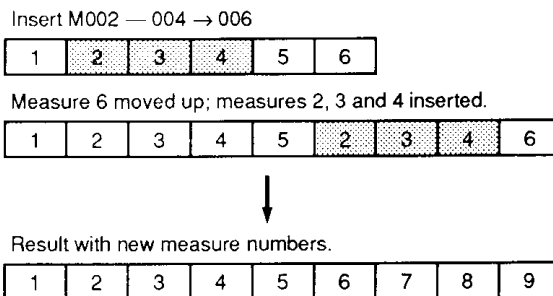
### 2. QUANTIZE



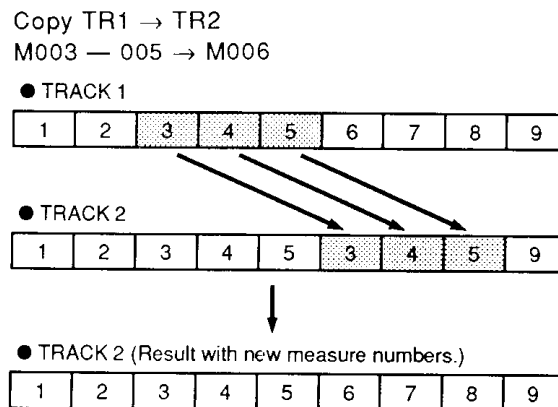
### 3. DELETE



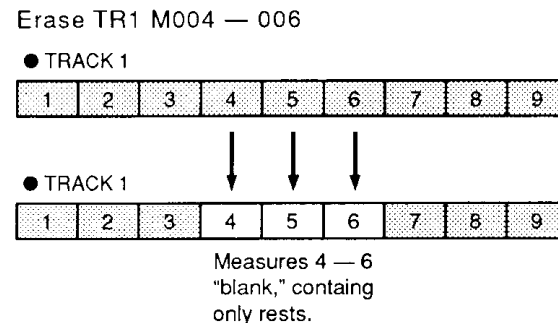
### 4. INSERT



### 5. COPY



### 6. ERASE



7. REMOVE EVENT
8. SONG NAME
9. SONG PROGRAM
10. SONG CLEAR

# SY55 VOICE EDIT REFERENCE

## ● PRESET VOICE LIST

No.	EL*	Name	No.	EL	Name	No.	EL	Name
1	1	Piano	23	4	Big Band	45	2	VCO Lead
2	2	Voyager	24	2	Orch Brass	46	2	Spirit VCF
3	2	Pro55Brass	25	2	SynthBrass	47	2	OZ Lead
4	2	Elektrodes	26	1	Flute	48	4	Get Lucky
5	4	Zuratustra	27	1	Saxophone	49	4	Gamma Band
6	2	DawnChorus	28	2	FolkGuitar	50	2	Metal Reed
7	2	GX Dream	29	2	12 String	51	4	Modomatic
8	2	GrooveKing	30	2	MuteGuitar	52	2	DataStream
9	4	DistGuitar	31	2	SingleCoil	53	2	Mystichoir
10	4	ZenAirBell	32	1	Pick Bass	54	2	St.Michael
11	2	FullString	33	2	Thumb Bass	55	2	Scatter
12	4	Jazz Man	34	2	SynBadBass	56	2	Triton
13	2	ClassPiano	35	2	VCO Bass	57	4	Amazon
14	2	Rock Piano	36	2	Violin	58	2	SatinGlass
15	1	DX E.Piano	37	1	ChamberStr	59	4	BrassChime
16	2	Hard EP	38	2	VCF String	60	2	Piano Mist
17	2	Cry Clav	39	2	Nova Quire	61	4	Xanadu
18	2	Funky Clav	40	2	Vibraphone	62	2	WdBass Duo
19	2	Deep Organ	41	2	Takerimba	63	(61)	Drum Set 1
20	2	Warm Organ	42	1	Gloken	64	(61)	Drum Set 2
21	1	Trumpet	43	2	DigiBell			
22	4	Stab Brass	44	2	Oriental			

\* EL=Number of elements.

## ● PRESET WAVE LIST

No.	Name	No.	Name	No.	Name	No.	Name
1	Piano	21	GtrSteel	41	Digital2	61	BD 3
2	E.Piano1	22	Gtr Gut	42	Digital3	62	SD 1
3	E.Piano2	23	12string	43	Pulse 10	63	SD 2
4	E.Piano3	24	E.Guitar	44	Pulse 25	64	SD 3
5	E.Piano4	25	E.Bass	45	Pulse 50	65	Rim
6	E.Piano5	26	Popping	46	Tri	66	Tom 1
7	E.Piano6	27	WoodBass	47	Voice	67	Tom 2
8	E.Piano7	28	Syn Bass	48	Piano Np	68	HHclosed
9	Harpsi	29	Violin	49	EPianoNp	69	HH open
10	Organ 1	30	Strings	50	Vibe Np	70	Crash
11	Organ 2	31	Chorus	51	Bottle	71	Ride
12	Pipe	32	Itopia	52	Tuba	72	Claps
13	Trumpet	33	Vibe	53	Vocal Ga	73	Cowbell
14	Mute Tp	34	Marimba	54	Bamboo	74	Shaker
15	Trombone	35	Glocken	55	Noise		
16	Flugel	36	Shamisen	56	Styroll		
17	Sax	37	Harp	57	Bulb		
18	Flute	38	Mtl Reed	58	Bell Mix		
19	Brass	39	Saw	59	BD 1		
20	SynBrass	40	Digital1	60	BD 2		

# ● SY55 Voice Edit Parameters

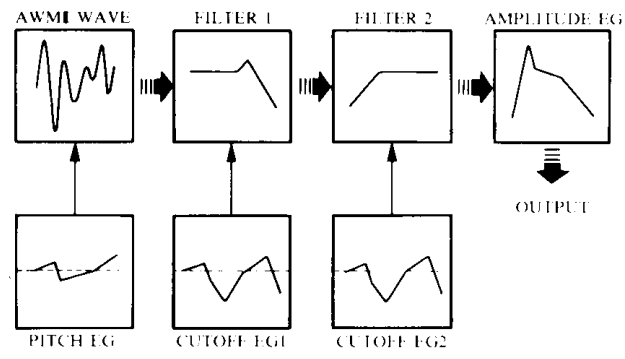
- |                  |                 |
|------------------|-----------------|
| 1. VOICE Mode    | 16. AEG LS OFS1 |
| 2. Wave Select   | AEG LS OFS2     |
| 3. Volume        | AEG LS OFS3     |
| 4. Note Shift    | AEG LS OFS4     |
| 5. Detune        | 17. Sens. Vel.  |
| 6. Note Limit/L  | Sens. V.Rate    |
| 7. Note Limit/H  | Sens. AMS       |
| 8. Vel. Limit/L  | Sens. PMS       |
| 9. Vel. Limit/H  | 18. LFO Wave    |
| 10. Pan          | LFO Speed       |
| 11. EF Balance   | LFO Delay       |
| 12. OSC Frq.Mode | LFO Phase       |
| OSC Frq.Note     | 19. LFO AMOD    |
| OSC Frq.Tune     | LFO PMOD        |
| 13. AEG Mode     | LFO CutoffMOD   |
| AEG R1/HT        | 20. PEG L0      |
| AEG R2           | PEG R1          |
| AEG L2           | PEG L1          |
| AEG R3           | PEG R2          |
| AEG L3           | PEG L2          |
| AEG R4           | PEG R3          |
| AEG RR           | PEG L3          |
| 14. AEG R.Scale  | PEG RR          |
| 15. AEG LS BP1   | PEG RL          |
| AEG LS BP2       | 21. PEG Range   |
| AEG LS BP3       | PEG R.Scale     |
| AEG LS BP4       | PEG Vel.SW      |

- F I L T E R**
- 22. FL\Type
  - FL\Cutoff
  - FL\Mode
  - 23. FL\CEG L0
  - FL\CEG R1
  - FL\CEG L1
  - FL\CEG R2
  - FL\CEG L2
  - FL\CEG R3
  - FL\CEG L3
  - FL\CEG R4
  - FL\CEG L4
  - FL\CEG RR1
  - FL\CEG RL1
  - FL\CEG RR2
  - FL\CEG RL2
  - 24. FL\R.Scale
  - 25. FL\LS BP1
  - FL\LS BP2
  - FL\LS BP3
  - FL\LS BP4
  - 26. FL\LS OFS1
  - FL\LS OFS2
  - FL\LS OFS3
  - FL\LS OFS4
  - 27. FL\Resonance
  - FL\Vel.Sens
  - FL\Mod.Sens

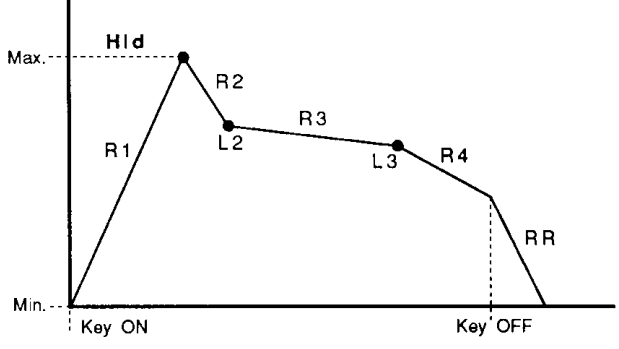
- C O N T R O L L E R**
- 28. Element Initialize
  - 29. CNTL\Pitch Bend
  - 30. CNTL\AT P.Bias
  - 31. CNTL\RandomPitch
  - 32. CNTL\AMOD CTL#
  - CNTL\AMOD RNG
  - 33. CNTL\PMOD CTL#
  - CNTL\PMOD RNG
  - 34. CNTL\CoffMOD CTL#
  - CNTL\CoffMOD RNG
  - 35. CNTL\Cutoff CTL#
  - CNTL\Cutoff RNG
  - 36. CNTL\EG Bias CTL#
  - CNTL\EG Bias RNG
  - 37. CNTL\Volume CTL#
  - CNTL\Volume MIN
  - 38. EF\Type
  - EF\Output Level
  - 39. EF\ \*\* Others \*\*
  - 40. VOICE Name
  - 41. VOICE Edit Recall
  - 42. VOICE Initialize

Shaded blocks represent parameters available within a single job display.

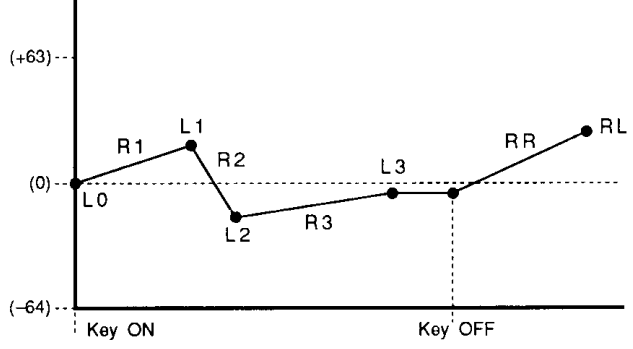
## Basic AWMII Element



## Amplitude EG Parameters



## Pitch EG Parameters



## Cutoff EG Parameters

