

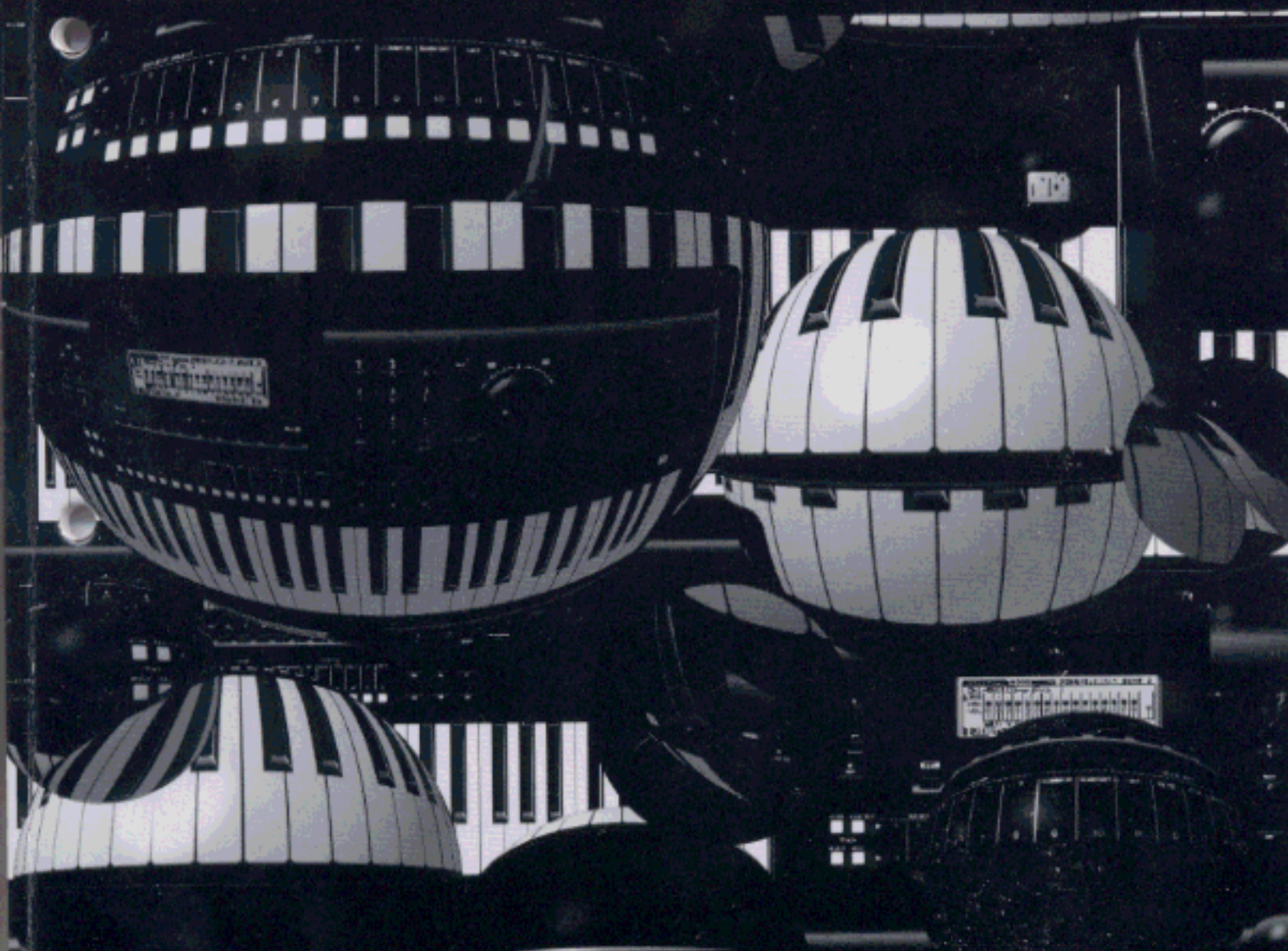
MUSIC SYNTHESIZER

# WS/W7

## Version 2

### System Upgrade Information Guide

Information zur Systemerweiterung (Ver.2)  
Information sur extension du système (Ver.2)



YAMAHA

GENERAL  
MIDI

# WAS NEU IN VERSION 2

Willkommen zur Version 2 — einem leistungsfähigen System-Erweiterungspaket für den Yamaha W5/W7 Musiksynthesizer der Ihnen die vielseitigste All-In-One-“Musikwerkstatt” bringt, die jemals hergestellt wurde, und das bisherige Instrument um zusätzliche aufregende Möglichkeiten erweitert.

Version 2 bietet zusätzliche Preset-Voice-Banken, mehr als 100 phantastische neue Voices, eine schier endlose Liste von einzigartigen Performance-, Song-Play-, Aufnahme- und Remixing-Funktionen. Doch damit nicht genug, viele praktische Kurzanweisungen und andere nützliche neue Funktionen, die die bisher schon sehr einfache Bedienung des W5/W7 noch weiter erleichtern, runden das Bild ab.

## Zu den neuen Funktionen gehören

- Insgesamt drei Preset-Voice-Banken, und zusätzlich heiße neue Techno-, Tanzmusik- und andere Voices, die die bisher unerreichte Klangdimension und musikalische Vielfalt des W5/W7 um weitere qualitativ hochwertige Digital Sounds erweitert. (Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 8.)
- Cue Play, eine Funktion, die es Ihnen ermöglicht, mit einem einfachen Druck auf eine Track-Taste einen Song oder eine Sequenz-Phrase von einem bestimmten Takt aus zu starten. Wenn Sie jeder der 16 Track-Tasten eine unterschiedliche Phrase zuordnen, können Sie im richtigen Augenblick - ganz angepaßt an die Stimmung der Party - den coolsten Fetzer oder Musik-Hit starten. (Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 11.)
- Multitrack Loop Recording, eine Funktion, die es Ihnen ermöglicht, von Spur zu Spur zu springen und neue Teile auf der Stelle in eine festgelegte Taktreihe einzublenden, um Ihre Inspiration sofort festhalten zu können. (Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 13.)
- Song Remix, eine Funktion, die es Ihnen ermöglicht, alternative Versionen Ihrer Stücke vollständig mit automatischem Track-Solo, Stummschaltung und sonstigen Anweisungen zu versehen, die Sie in Echtzeit eingeben können. Das Ergebnis sind außerordentlich umfangreiche eingebaute “automatische Mixdown”-Optionen. (Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 14.)
- Playback Effect, eine Funktion, die es Ihnen ermöglicht, der Wiedergabe bestimmter Spuren “Groove Templates” mit vorprogrammierten Quantisier- und Swing-Faktoren zuzuordnen, ohne die ursprünglichen Musikdaten zu verändern. Die richtig gewählten Playback-Effekte lassen Ihre Tracks buchstäblich zu neuem Leben erwachen. (Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 15.)
- Quick Split/Layer, eine Funktion, mit der Sie leicht zwei Split Voices wählen oder der ursprünglichen Voice eine zweite Voice überlagern können. Und das alles ganz einfach, während Sie spielen. Die neue Dynamic Split-Funktion gestattet es Ihnen, zwei Voices mit einem “beweglichen Split-Punkt” zu spielen, der durch die Noten-Priorität bestimmt wird, die wiederum ihrerseits durch Ihr Spiel auf der Tastatur festgelegt ist. (Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 19.)
- Tempo Delay, ist eine Funktion, die automatisch die Verzögerungszeit von System Effect 3 zum Tempo eines Songs berechnet, die unnatürliche Sound-Überlagerungen beseitigt, um Ihren Mix satter oder kompakter zu machen. (Weitere Einzelheiten finden Sie auf Seite 22.)
- Schnellere Voice-Wahlfunktionen, vereinfachte Voice-Elementenzuordnungen und andere praktische Voice-Editier-Funktionen, erweiterte Voice- und Vielfachspeicher-Funktionen, zusätzliche Song-Aufnahme- und Editier-Funktion, automatisches Laden eines Songs von Diskette und vieles mehr.

## Verwendung dieses Handbuchs

- Dieses *Informationshandbuch für die System-Erweiterung Version 2 W5/W7* ist eine Ergänzung zur ursprünglichen “Bedienungsanleitung W5/W7” und zur Broschüre “W5/W7 Technical Information”.
- Die Übersichtstabelle der neuen Funktionen zeigt die neuen Funktionen auf einen Blick und wo sie sich im Verhältnis zu bereits bestehenden Funktionen befinden. Der Abschnitt “Neue Merkmale der Version 2” enthält Beschreibungen der neuen Funktionen und wie auf diese zugegriffen werden kann.

# INHALT

Übersichts-Tabelle der neuen Funktionen .....	2
Hinweise zur mitgelieferten Diskette .....	6

## NEUE MERKMALE DER VERSION 2.....8

### **1** PRESET-VOICE-BANKEN.....8

- Voice Category Search.....9
- Voice-Category-Anzeige im Voice Directory .....
- Quick Voice Bank Select .....
- Quick Program Change.....10

### **2** CUE PLAY .....

- Cue Play als zusätzliche Takt-Lokalisierpunkte.....12

### **3** MULTITRACK LOOP RECORDING .....

### **4** REMIX.....14

- Solo-Modus .....
- Track Mute .....

### **5** PLAYBACK EFFECT.....15

- Template-Type-Liste der Playback Effects .....
- Playback Effect normalisieren (Song Job 1) .....
- Quantize Parameters (Type, Sens, Strength).....18

### **6** QUICK SPLIT/LAYER UND DYNAMIC SPLIT.....19

- Quick Split/Layer.....19
- Dynamic Split.....19

### **7** ANDERE MERKMALE IN VERSION 2 .....

- Song-Play-Modus .....
- System Effect.....22
- Song-Setup-Modus.....22
- Song-Record-Modus.....22
- Song-Edit-Modus .....
- Song-Play/Voice-Modus .....
- Voice-Edit-Modus.....24
- Speicher-Modus.....24
- Utility Modus .....
- Disk-Modus.....26

## CHANGES TO THE TECHNICAL INFORMATION BOOKLET .....27





Die unten angegebenen Zahlen beziehen sich auf die Seiten in der Bedienungsanleitung.  
 (\*: Information zur Systemerweiterung Version 2)

:Die neuen Merkmale sind grau unterlegt.

## SONG-MODUS



## Zum Aufnehmen, Bearbeiten und Wiedergeben eines Songs.....72

### SONG PLAY

SONG

- Für Wiedergabe eines Songs und normales Spielen 73
- Zugriff auf Song Setup während der Song-Wiedergabe \*21
- Starten des Song5, nachdem die Daten im vorhergehenden Takt (ausschließlich der Note) gelesen wurden. \*21
- Zugriff auf Solo-Wiedergabe einer Einzelspur \*14
- Kontrollieren der Taktnummer in der Multi- & Sequence-Play-Anzeige \*21

### Song Multi Play

Zugriff auf Voice-Zuordnung, Volume, Pan, Insertion Effect An/Aus  
 Sendepiegel von System Effect 1 ~ 3, Effect Type & Effect und Einstellungen der Parameter-, Shift-, Tune- und Pitch-Bend-Bereiche

(Mixer-Anzeige)

F1

Aufrufen des 16-kanaligen Mixers zur Einstellung von Multi-Parametern 75

(Inst-Anzeige)

SHIFT + F2

Sprung zur vorgesehenen Mixer-Funktion \*21

Category-Suchlauf  
 Voice-Verzeichnis

SHIFT + F1

Aufrufen der Liste mit den Instrumenten-Parametereinstellungen 75

F5

Zuordnen von Tempo Delay \*22

F8

Zugriff auf Voice Category Search \*9

Umschalten zwischen Voice-Kategorie und Programm-Nummer \*9

### Song Sequence Play

F2

Zugriff auf Sequence-Play-Voreinstellungen 80

Eingabe des Click-Beat-Wertes auf dem Ziffernblock. \*22

Betrachten des Tempowertes von External Sync \*21

Song Name  
 Song Directory  
 Playback Effect  
 Cue Play

F7

Bezeichnung des Songs 81

F8

Anzeige einer Liste der Songs 81

SHIFT + F1

Zuordnung von Groove Templates zur Song-Wiedergabe ohne Überschreiben \*15

SHIFT + F2

Zuordnung von Sequenzen zu Spur-Tasten für Trigger-Wiedergabe \*11

### Song Setup

F3

MIDI, Keyboard & andere Einstellungen 82

MIDI Filter  
 Sendekanäle der Spuren  
 Tastatur-Modus

F5

Bestimmt wie der W5/W7 auf die verschiedenen MIDI-Daten reagiert 82

F6

MIDI-Sendekanal für die einzelnen Spuren einstellen 82

F7

Keyboard-Moduseinstellungen (Normal, Split, Layer, 4-zone) 82

Zuordnung von Dynamic Split (variable Split-Punkt) -Einstellungen \*19

Zugriff auf Quick Split/Layer \*19

Transponieren der Oktave des Keyboard-Normal-Modus \*22

Andere Einstellungen

F8

Zugriff auf die Next Song-, MIDI Control-, Sync- & Transponier-Funktionen 84

### MULTI SPEICHERN

STORE

Zur Speicherung von Multi-Einstellungen in einem Song-Speicher 129

F2

Zuordnung von Multi Auto/Manual Store-Einstellungen (Utility-Modus) \*25

### SONG RECORD

RECORD

Zur Wahl eines Aufnahmeverfahrens und zur Aufnahme eines Songs 85

Re-mixen eines Songs mit Solo-, Mute- und anderen Schalterbedienungsverfahren \*14

### Echtzeitaufnahme

Overdub  
 Replace  
 Punch-In

F6

Aufzeichnung der tatsächlichen Noten-, Steuerungs- und Programmdatei während des Spiels 87

Wählen des Vorzählwertes vor Beginn der Aufnahme \*22

Wahl des Quantize-, Click-Beat-Wertes mit dem Ziffernblock \*22

F7

Aufzeichnen neuer Daten über bereits bestehenden Daten in einer Spur 88

F8

Aufzeichnen neuer Daten in einer Spur während bestehende Daten gelöscht werden 88

Aufnahme zwischen einer Serie festgelegter Takte ersetzen 88

Spur wählen und zwischen einer Serie festgelegter Takte überspielen \*13

(Multitrack-Schleifenaufnahme)

### Schrittweise Aufnahme

Transponierung

F5

Einzeleingabe von Noten-, Steuerungs-, Programm- und anderen Daten 89

Wahl des Click-Beat-Wertes mit dem Ziffernblock \*22

Bewegen des Cursors zum nächsten Noten-Event \*22

SHIFT + F1

Transponierung der Eingabetastatur-Oktaveneinstellung \*23

SHIFT + F2

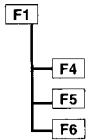
## SONG EDIT

EDIT

**Für spezielle Event-Bearbeitung von aufgenommenen Song-Daten** 91

### Graphische Darstellung einer Spur

- Data Insert
- Data Change
- Graphische Darstellung



<b>Bearbeiten der Sequenz-Spur</b>	91
Eingabe der Parameterwechselfdaten	*23
Eingabe der Sequenz-Spur-Eventdaten	93
Wechsel der Sequenz-Spur-Eventdaten	92
Graphische Anzeige der Noten-Eventdaten	91
<b>Bewegung des Cursors zum nächsten Noten-Event</b>	*23
Eingabe der Takt-Nummer mit dem Ziffernblock	*23

### Tempo-Spur

- Data Insert
- Data Change



<b>Bearbeiten der Tempo-Spur</b>	93
Einfügen von Tempo-Wechselfdaten mitten in einem Song	93
Wechsel des Tempo-Datenwertes	92

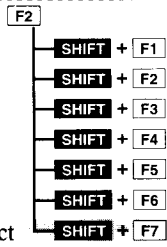
## SONG JOB

JOB

**Zur Bearbeitung von Song-, Spur- und Takt-Daten** 95

### Job 1

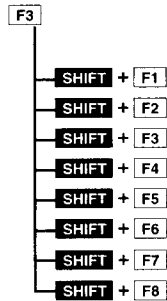
- Copy Song
- Append Song
- Clear Song
- Copy Track
- Clear Track
- Mix Track
- Normalisierter Play Effect



<b>Arbeitsgänge bei der Bearbeitung von Songs und Spuren</b>	96
Kopieren eines Songs von einem Song-Speicherplatz zu einem anderen	96
Hinzufügen eines Songs zu einem anderen Song von einem bestimmten Takt an	96
Löschen aller Multi- und Performance-Daten eines bestimmten Songs	96
Kopieren von Spur-Daten von einem Song zu einem anderen	97
Löschen aller Performance-Daten eines Songs	97
Kombinieren von Daten einer Spur mit den Daten einer anderen Spur	97
<b>Schreiben von festgelegten Play-Effect-Daten in einen Song</b>	*18

### Job 2

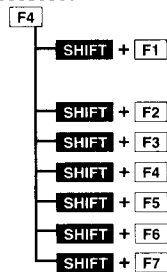
- Copy Measure
- Erase Measure
- Create Measure
- Delete Measure
- Insert Measure
- Thin Out
- Extract
- Chord Sort



<b>Arbeitsgänge für die Bearbeitung der Takt-, Noten- und anderer des Eventsgegenwärtigen Songs</b>	98
Kopieren bestimmter Takte zu einer festgelegten Position	98
Löschen von Daten in bestimmten Takten	98
Einfügen neuer leerer Takte in eine bestimmte Position	98
Löschen eines bestimmten Bereiches von Takten	99
Einen Taktbereich festlegen und in eine bestimmte Position kopieren	99
Löschen unnötiger Steuerungsdaten aus bestimmten Takten	99
Extrahieren bestimmter Events aus einer Spur und Übertragung in eine andere	99
Trennen einer Notengruppe in ein Arpeggio	100

### Job 3

- Quantize
- Move Clock
- Modify Gate Time
- Modify Velocity
- Transpose
- Shift Note
- Crescendo



<b>Arbeitsgänge für die Bearbeitung gegenwärtiger Song-Events</b>	100
<b>Korrektur des Timings von Performance-Daten</b>	100
Quantisieren von Empfindlichkeits- und Stärke-Parametern	*18
Bewegen von Daten in bestimmten Takten zu einem bestimmten Clock-Wert	101
Modifizieren der Noten-Länge in bestimmten Takten	101
Modifizieren von Noten-An-Anschlagstärkewerten in bestimmten Takten	102
Transponieren von Noten in bestimmten Takten durch ein bestimmtes Intervall	102
Verschieben einer Notenummer zu einer anderen Nummer in bestimmten Takten	103
Crescendo oder Diminuendo über einen bestimmten Taktbereich hinzufügen	103

## SONG ◀ ▶ VOICE PLAY

Zugriff auf die Voice-Select-Anzeige im Song-Play-Modus \*23



## VOICE-MODUS

# VOICE-MODUS



Zur Wahl und zum Spielen von Voices..... 106

Transponieren	VOICE F1, F2	Wählen einer Voice nach der letzten Ziffer innerhalb einer Zehner-Gruppe (Quick PC) *10	
		Oktaven-Transponierung (im Keyboard-Normalmodus) *22	
		Keyboard-Modusanzeige (Quick Split/Layer, Dynamic Split) *19	
Kategorie-Suchlauf	F5	Wählen der nächsten Voice-Programmnummer in derselben Voice-Kategorie *9	
Voice Directory	F8	Einsehen der Voice-Liste [F8] zweimal drücken, um die Voice-Kategorien einzusehen	107
Voice Bank-Schnellwahl	SHIFT + F1 ~ F8	Direktwahl einer Voice-Bank	*10
	SHIFT + SONG	Zurück zu Multi-Einstellungen beim Zurückschalten in den Song-Modus	*23

# VOICE EDIT

Zum Bearbeiten bestimmter Voice-Parameter..... 108

## VOICE SPEICHERN

Voice speichern  
Voice-Verzeichnis



## Speichern einer bearbeiteten Voice in einer bestimmten Programmnummer

130

Speichern einer Voice in einer Internal- (oder Song-) Voice-Bank \*24  
Betrachten einer Voice-Liste; [F8] zweimal drücken, um die Voice-Kategorien zu sehen \*9

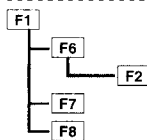
## VOICE EDIT-NORMALVOICES

## Bearbeiten von Normal-Voice

109

### Common-Parameter

Category/Volume  
Name  
Initialize



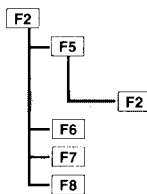
### Parameter, die für die gesamte Voice gelten

110

Zuordnung eines Voice-Kategoriecodes und Einstellung der Voice-Lautstärke 110  
Kopieren von Effect- und Steuerungs-Gruppenparameter zu einer anderen Voice \*24  
Benennen der Voice 110  
Initialisieren aller Voice-Daten 110

### Element

Element zuweisen  
Panpot  
Velocity Limit  
Note Limit



### Parameter für die einzelnen Elemente

112

Zuordnung von bis zu vier Elementen zu einer Voice 112  
Suche nach der Element-Kategorie \*24  
Kopieren von Element-Gruppenparametern zu einer anderen Voice \*24  
Positionierung der einzelnen Elemente innerhalb des Stereo-Klangbildes 112  
Festlegung des Anschlagstärke-Grenzwertes innerhalb der einzelnen Elemente 112  
Festlegung des Noten-Grenzwertes innerhalb der einzelnen Elemente 113

### Amplitude

Level  
Envelope



### Parameter für die Lautstärke-Charakteristiken der einzelnen Elemente

113

Festlegung des Lautstärkepegels der einzelnen Elemente 113  
Zuordnung der Amplituden-Hüllkurvencharakteristiken der einzelnen Elemente 114

### Filter

Tone  
Envelope



### Parameter für die tonale Qualität der einzelnen Elemente

115

Festlegung des Filtertyps und der Parameter der einzelnen Elemente 116  
Zuordnung der Filter-Hüllkurvencharakteristiken der einzelnen Elemente 116

# DISK-MODUS



Zum Speichern und Laden von und einer Diskette..... 132

Disk Status	F2	Betrachten der Dateitypen der eingelegten Diskette	133
Save to Disk	F3	Speichern von Voice-, Song- oder anderen Daten auf einer Diskette	134
Load from Disk	F4	Laden von Voice-, Song- oder anderen Daten von einer Diskette	136
Rename File	F5	Umbenennung einer Datei auf einer eingelegten Diskette	139
Delete File	F6	Löschen einer bestimmten Datei von einer eingelegten Diskette	140
Format Disk	F7	Formatieren einer Diskette zur Verwendung im W5/W7	141
Auto Load		Automatisches Laden einer bestimmten Datei beim Einschalten	*26
Auto Play		Automatisches Laden und Spielen einer bestimmten Datei beim Einschalten	*26

# VOICE BANK

**GM Voice Bank**  
128 Normal Voices + 8 Drum Voices

**Internal Voice Bank**  
128 Normal Voices + 2 Drum Voice

**External Voice Bank**  
(Options-Erweiterungssteckkarte Wave/Voice)

## Preset Voice Banks

**P1** : 128 Normal Voices \*8  
**P2** : 128 Normal Voices \*8  
**P3** : 128 Normal Voices \*8  
**PD**: 4 Drum Voices

**Song Voice Bank**  
1 Satz/Song

STORE  
VOICE

DEUTSCH

## Pitch

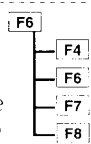
Scale  
Tune  
Note Shift  
Sensitivity  
Envelope



Parameter für die Tonhöhen-Charakteristiken der einzelnen Elemente 117  
 Festlegung the Tonleiter-Parameter der einzelnen Elemente 117  
 Festlegung der Stimmungs-Parameter der einzelnen Elemente 118  
 Festlegung der Noten-Verschiebungsparameter der einzelnen Elemente 118  
 Festlegung der Empfindlichkeitsparameter der einzelnen Elemente 118  
 Zuordnung der Tonhöhen-Hüllkurvencharakteristiken der einzelnen Elemente 118

## Effect

Systemeffekt-Send  
Insert-Effekttyp  
Parameter des Insert-Effekte  
Steuerung der Insert-Effekte



Parameter für die Voice-Effects-Zuordnungen 119  
 Festlegung des Voice Send Level für jeden System-Effekt 119  
 Festlegung des Insertion Effect Type für die betreffende Voic 119  
 Festlegung des Insertion-Effect-Parameters 120  
 Festlegung des Insertion-Effect-Steuerparameters 120

## LFO

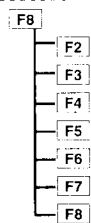
Parameter  
Modulation



Parameter für die Niederfrequenz-Oszillatorcharakteristiken 121  
 Festlegung der LFO Parameter-Einstellungen für die einzelnen Elemente 121  
 Festlegung der LFO Modulation parameters für die einzelnen Elemente 121

## Controller

Sustain/Exp. Low Limit  
Pitch Bend  
Aftertouch  
Modulation Wheel  
Foot Controller  
MIDI Control 1  
MIDI Control 2



Parameter für die verschiedenen Steuerungs-Parametern 122  
 Festlegung der Sustain- und der unteren Schwellergrenzwert-Einstellungen für die einzelnen Elemente 122  
 Festlegung der Pitch-Bend-Einstellungen für die einzelnen Elemente 122  
 Festlegung der After-Touch-Einstellungen für die einzelnen Elemente 122  
 Festlegung der Modulationshandrad-Einstellungen für die einzelnen Elemente 123  
 Festlegung der Fußpedal-Einstellungen für die einzelnen Elemente 123  
 Festlegung der MIDI Control 1-Einstellungen für die einzelnen Elemente 124  
 Festlegung der MIDI Control 2-Einstellungen für die einzelnen Elemente 124

## DRUM-VOICE-EDIT-MODUS

Bearbeiten der Drum Voice 124

**Common-Parameter** F1  
**Key-Parameter** F2  
**Effect** F7  
**Controller-Parameter** F8

Parameter, die der gesamten Voice gemeinsam sind 125  
 Element-Zuordnungen für die einzelnen Tasten 125  
 Parameter für die Voice-Effektzuordnungen 127  
 Parameter für die verschiedenen Steuerparameter 128

## UTILITY-MODUS

Zum Zugriff und zur Zuordnung Einstellungen, die das gesamte System beeinflussen..... 142

Memory F1  
 Initialize F2  
 Voice Bulk Dump F3  
 Synthesizer Setup F4  
 Controllers F5  
 MIDI Setup F6  
 Other Setup F7  
 Greeting Message F8

Kopieren einer Voice-Bank in den RAM 143  
 Kopieren von einer Song-Voice-Bank zu einer Internal-Voice-Bank \*25  
 Initialisieren der Internal-Voice-Bank 144  
 Löschen nicht eingesetzter Elemente (freie Elemente) \*25  
 Durchführung der Bulk-Dump-Funktion von Internal Voices zu einem externen Gerät 144  
 Zuordnung von Master Tune, Velocity Curve & Steuer-Einstellungen 145  
 Zuordnung von CS-, Fußlautstärke- und Fußpedal-Einstellungen 147  
 Einstellung der Fußpedal-Zuordnung und der CS-Dateneinstellungen \*25  
 Zuordnung von Einstellungen im Zusammenhang mit MIDI 148  
 Einstellen des LCD-Kontrasts und des Bearbeitungs-Bestätigungsstatus 149  
 Zuordnung des Multi-Auto-/Manual-Speicherstatus \*25  
 Persönliche Begrüßungsmeldung beim Aufstarten des Systems 149

# Hinweise mitgelieferten Diskette

Die Demonstrations-Diskette "W5/W7 FACTORY SET & DEMONSTRATION" wird zusammen mit der Version 1, und die Diskette "W5/W7 Version 2 DEMONSTRATION" wird zusätzlich zusammen mit der Version 2 geliefert. Jede dieser Disketten enthält werkseitig vorprogrammierte Songs und andere Daten, die die außerordentlich vielseitigen Möglichkeiten des W5/W7 eindrucksvoll demonstrieren. (Hinweise dazu, wie man Dateien von einer Diskette lädt, finden Sie in der Bedienungsanleitung auf den Seiten 52 und 136.)

Der Inhalt der einzelnen Demonstrations-Disketten wird nachfolgend angegeben und erläutert.



## W5/W7 FACTORY SET & DEMONSTRATION

Auf dieser Diskette gibt es zwei Arten von Dateien:

- |              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| W_DEMO.A1A   | Datei mit allen Daten-Typen |
| INTVOICE.A1V | Datei mit Voice-Typen       |

### HINWEIS

Wenn Sie eine Datei des Typs "Alle Daten" laden, werden auch die im Utility-Modus vorgenommenen Einstellungen ersetzt. Speichern Sie daher unbedingt alle wichtigen Einstellungen des Typs "Alle Daten" auf Diskette, ehe Sie eine neue Datei des Typs "Alle Daten" laden.

### W\_DEMO.A1A-Datei

In dieser Datei sind fünf Songs der Reihe nach angeordnet:

- SONG 01 : Isn'tItHip
- SONG 02 : Metal Bomb
- SONG 03 : Gavotte
- SONG 04 : Halftime
- SONG 05 : RAM-Jam

Die verschiedenen Songs zeigen auf wirklich mitreißende Weise, wie phantastisch der W5/W7 in ganz unterschiedlichen Musikrichtungen klingt. Die hier vorgestellten Demonstrations-Songs enthalten jedoch nicht nur eine eindrucksvolle Darbietung, sondern ermöglichen es Ihnen auch, geschickte Wege zur Anordnung von Voices zu finden, die verschiedenen Effekte und andere Einstellungen zu optimieren und mehr. Bitte beachten Sie, daß in den Songs 01 und 05 spezielle Song-Voices vorhanden sind, die nicht zu den werkseitigen Voreinstellungen gehören.

### INTVOICE.A1V-Datei

Diese Datei enthält eine Sicherheits-Kopie der werkseitig vorprogrammierten Bank mit Internal Voices.





## W5/W7 Version 2 DEMONSTRATION

*Auf dieser Diskette gibt es drei Datei-Typen:*

- W\_DEMO02.A1A** Datei des Typs "Alle Daten"
- AUTOPLAY.A1S** Datei mit 1 Song + Voice
- VCE\_EDIT.A1S** Datei mit 1 Song + Voice

### W\_DEMO.A1A-Datei

*In dieser Datei sind drei Songs der Reihe nach angeordnet:*

- **SONG 01** : Dancyndrom
- **SONG 02** : Whale Song
- **SONG 03** : Push Track

Die Version 2 enthält eine Preset 3 Voice Bank, die verschiedene Voices bietet, die sich perfekt für Techno- und Tanzmusik eignen. Song 3 ("Push Track") ist ein spezieller Demonstrations-Song, der es Ihnen ermöglicht, die neue Cue-Play-Funktion (siehe Seite 11) auszuprobieren. Wenn Sie den Song am Anfang starten, schaltet der W5/W7 automatisch in den Cue-Play-Modus. Auf der Anzeige werden Sie bemerken, welcher Takt als Startpunkt für die jeweilige Track-Taste zugeordnet ist. Drücken Sie eine Track-Taste, um Cue-Play von dem darin festgelegten Takt zu beginnen.

### AUTOPLAY.A1S-Datei

Diese Datei enthält dieselben Song-Daten wie "SONG 01: Dancyndrom". Da diese Datei jedoch als Auto-Play-Datei gespeichert worden ist (siehe Seite 26), wird diese Datei automatisch im ersten Song-Speicher geladen und beginnt zu spielen, wenn Sie die Diskette bei ausgeschalteter Stromversorgung einschieben und dann den Netzschalter einschalten.

### VDE\_EDIT.A1S-Datei

Diese Datei ist eine spezielle Demonstration zum Bearbeiten einer Voice. Wenn Sie den Song von Anfang an beginnen, spielt der W5/W7 zunächst die Einleitung des Demonstrations-Songs "Isn't It Hip" (derselbe wie im der Diskette "W5/W7 FACTORY SET & DEMONSTRATION", oben), stoppt dann, wählt Track 7 und fährt dann fort, eine visuelle Demonstration zum Editieren der Voice "Needle" durchzuführen. In der Anzeige erscheint eine Erläuterung, welche Bedienungsschritte jeweils vorgenommen werden. Beobachten Sie die Anzeige, während die verschiedenen Parameter gewählt werden, einschließlich Elementen-Zuordnung, Template-Wahl und Parameter-Einstellungen, Auswahl der Typen Insertion Effect, Parameter-Einstellungen und anderer Parameter — einschließlich den System-Effect-Einstellungen der verschiedenen Spuren ("Tracks"). Die neuen Remix-Stummschaltungs- und Solo- (siehe Seite 14) und Playback-Effect-Funktionen (Seite 15) werden ebenfalls vorgestellt.

#### HINWEIS

Wenn Sie eine Datei des Typs "Alle Daten" laden, werden auch die im Utility-Modus vorgenommenen Einstellungen ersetzt. Speichern Sie daher unbedingt alle wichtigen Einstellungen des Typs "Alle Daten" auf Diskette, ehe Sie eine neue Datei des Typs "Alle Daten" laden.

#### HINWEIS

Wenn VCE\_EDIT.A1S wiedergegeben wird, die Wiedergabe auf keinen Fall mitten im Stück unterbrechen, da hierdurch Datenfehler hervorgerufen werden können.

## 1

### PRESET-VOICE-BANKEN

Die Version 2 verfügt über zweizusätzliche Preset-Voice-Banken, so daß nun insgesamt drei Preset-Voice-Banken mit insgesamt 384 Preset Normal Voices im ROM zur Verfügung stehen. Die Preset-Voice-Bank 2 enthält dieselben Voices wie die Internal-Voice-Bank (RAM). Die Preset-Voice-Bank 3 enthält 128 neue Voices, einschließlich vieler für die Anwendung in Techno- und Tanzmusik geeigneter Voices, sowie verschiedene einzigartige Voices, deren Charakteristik durch Verstellen des Modulations-Handrades auf vielfältige Weise verändert werden kann.

Zählt man die GM-Voice-Bank hinzu, wird die Version 2 mit insgesamt 512 normalen Voices und 12 Schlagzeug-Voices im ROM geliefert (ausschließlich der Voices, die in der External-Voice-Bank zur Verfügung stehen, wenn die Wave/Voice-Erweiterungssteckkarte eingebaut ist), und ferner 128 normale Voices und 2 Schlagzeug-Voices im RAM — so daß insgesamt 640 normale Voices und 14 Schlagzeug-Voices zur Verfügung stehen.

Ferner stehen 128 Speicher für Song Voices und 2 Speicher für Song Drum Voices zur Verfügung, die bis zu 10 Songs zugeordnet werden können.

*Nachfolgend eine Übersicht, die über den Inhalt der einzelnen Voice-Banken Auskunft gibt:*

<b>G</b>	GM	Standard General MIDI-Satz	128 Normal Voices
<b>P (P1)</b>	Preset 1	Identisch mit der früheren Preset-Bank	128 Normal Voices
<b>P (P2)</b>	Preset 2	Identisch mit der früheren Internal-Bank	128 Normal Voices
<b>P (P3)</b>	Preset 3	Neue Voice-Bank	128 Normal Voices
<b>I</b>	Internal	Identisch mit der früheren Internal-Bank	128 Normal Voices
<b>S</b>	Song	—	128 Normal Voices/Song
<b>GD</b>	GM Drum	Verschiedene GM-Schlagzeugsätze	8 Drum Voices
<b>PD</b>	Preset Drum	Zwei neue Preset-Schlagzeugsätze	4 Drum Voices
<b>ID</b>	Internal Drum	Identisch mit den ersten beiden GM Schlagzeugsätzen	2 Drum Voices
<b>SD</b>	Song Drum	—	2 Drum Voices/Song

Eine Liste der neuen normalen Voices in der Preset-3-Voice-Bank und den beiden neuen Drum-Voices in der Preset-Drum-Voice-Bank, sowie der zusätzlichen neu zur Verfügung stehenden Elemente finden Sie auf Seite 27.

Das Verfahren zur Wahl der Voices und der Voice-Banken in Version 2 ist dieselbe wie bei der vorherigen Version, aber darüber hinaus stehen verschiedene praktische neue Optionen zur Verfügung, einschließlich Voice Category Search (Voice-Kategoriensuchlauf), Quick Voice Bank Select und Quick Program Change.

Die Preset 3 Voice Bank von Version 2 enthält eine ganze Reihe moderner Musik-Sounds, einschließlich Techno-, Tanzmusik und anderer Voices — hierdurch werden die Ihnen bereits jetzt beim W5/W7 zur Verfügung stehenden musikalischen Möglichkeiten um eine neue Dimension erweitert. Nachfolgend finden Sie Beschreibungen einiger der ganz besonders interessanten Voices, deren maximale Flexibilität und Wirkung auf dem CS und dem Modulations-Handrad beruhen:

P3-03:Blue Lead	Hierbei handelt es sich um eine klassische Lead-Voice mit hoher Resonanz, wie man sie auf Analog-Synthesizern findet. Der Filter-Cutoff ist dem CS zugeordnet, so daß Sie die Stärke der Resonanz, die der jeweiligen Voice zugeordnet wird, während des Spiels durch Verschieben des CS verändern können.
P3-10:N-Hall	Ein luftiger, futuristisch klingender Sound. Der Filter-Cutoff ist dem CS zugeordnet, so daß Sie durch Verstellen des CS während des Spiels die Voice außerordentlich stark modifizieren können.
P3-13:HaHahaha	Eine humoristische Voice, die ähnlich wie Gelächter klingt. Steuern Sie die Geschwindigkeit des Gelächters mit der Tasten-Anschlagstärke und die Sound-Qualität mit dem CS und dem Modulations-Handrad.
P3-17:MwScratch1	Eine außerordentlich nützliche Voice, die den Klang simuliert, der beim Kratzen der Nadel quer zu den Rillen einer Schallplatte entsteht. Dieser Effekt wird häufig in Rap- und anderer tanzorientierter Musik verwendet. Verstellen Sie den CS, um die Charakteristiken des Sounds zu verändern und simulieren Sie das kratzende Geräusch eines ungeschickten DJ mit dem Modulations-Handrad.
P3-32:Gang	Ein weicher, jedoch kraftvoller und vielseitiger resonierender Synthesizer-Sound, wobei der Voice der Insertion-Effect eines rotierenden Lautsprechers zugeordnet ist. Steuern Sie die Stärke der Resonanz mit der Tasten-Anschlagstärke und verwenden Sie den CS, um die Geschwindigkeit des Rotationslautsprecher-Effekts zu steuern.
P3-53:Feed Pad	Eine aggressive, aber doch angenehme Distortion-Pad-Voice. Steuern Sie die Stärke der Verzerrung durch die Tasten-Anschlagstärke und den Betrag der Resonanz mit dem CS.
P3-120:S.O.S.	Zusammengewürfeltes Chaos von verzweifelten S.O.S.-Signalen eines Unterseeboots in Seenot. Verwenden Sie den CS, um die Balance zwischen Glocken-Timbre und "gedämpften Voices" zu steuern.

## ☐ Voice Category Search

Die Funktion Voice Category Search in Version 2 erleichtert das Auffinden genau der richtigen Voice erheblich, wenn Sie sie benötigen. Dies ist insbesondere von Vorteil, wenn man die vielen hundert Voices berücksichtigt, die jetzt jederzeit zur Verfügung stehen.

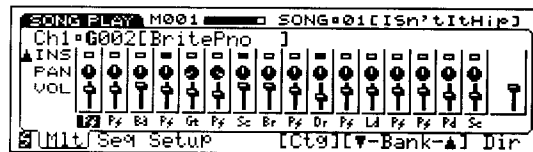
Voice Category Search ermöglicht es Ihnen entweder im Song-Multi-Play-Modus oder Voice-Modus durch einen einfachen Druck auf die Funktions-Taste F5 (Ctg) die nächste Voice-Nummer mit demselben Voice Category Code, den die gegenwärtig gewählte Voice hat, zu wählen — dies gilt auch, wenn das Voice Directory (Voice-Verzeichnis) angezeigt wird. Diese Funktion ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie nach ähnlichen Klangfarben-Typen wie die gegenwärtig gewählte Voice suchen — z.B. Voices mit Piano-Klangfarben, die den Voice Category Code "Pf" tragen.

**Und so wählen Sie die nächste Voice-Nummer desselben Voice Category Codes wie die gegenwärtig gewählte Voice:**

### Drücken Sie [F5].

Jedesmal, wenn Sie F5 drücken, wählt dies die nächste Voice mit demselben Voice Category Code innerhalb der gegenwärtig gewählten Voice-Bank. Nachdem die Voice mit der höchsten Nummer gewählt worden ist, beginnt die Suche wieder bei der Voice mit der niedrigsten Nummer. Es ist nicht erforderlich, die Enter-Taste zu drücken.

### SONG MODE



[F5]

### VOICE MODE



[F5]

## ☐ Voice-Category-Anzeige im Voice Directory

Die Version 2 ermöglicht es Ihnen nicht nur, die Voice-Programm-Nummer in Voice Directory einzusehen, sondern auch wahlweise den aus zwei Zeichen bestehenden Voice Category Code der einzelnen Voices — und diese sowohl in den Spiel-Modi Song-Multi als auch Voice.

**Und so betrachten Sie den Voice Category Code im Voice Directory:**

### Drücken Sie [F8] (Dir) zweimal.



[F8]

Wenn das Voice Directory gewählt ist, drücken Sie F8, um zwischen der Anzeige für die Voice-Programm-Nummern und den Voice Category Codes im Voice Directory hin- und herzuschalten.

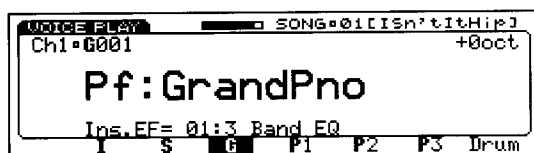
## □ Quick Voice Bank Select

Die Version 2 bietet innerhalb des Voice-Modus oder ausgehend von Voice Directory im Spiel-Modus Song Multi eine praktische Abkürzung zur Wahl der Voice-Banken.

Mit einem einfachen Druck auf die Shift-Taste wird der erste Buchstabe der einzelnen Voice-Banken (E\*, I, S, G, P1, P2, P3) über den Funktions-Taste F1\* ~ F7 angezeigt. Mit einem Druck auf die entsprechende Taste können Sie nun direkt zur gewünschten Voice-Bank springen.

### Und so wählen Sie eine andere Voice-Bank:

Halten Sie [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie dann eine Funktions-Taste [F1] ~ [F7] über der gewünschten Voice-Bank.



SHIFT [F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [F7] [F8]

Wenn Sie eine Funktions-Taste drücken, wird die gewünschte Bank gewählt. Die Voice-Nummer ist dieselbe, wie die der vorher gewählten Bank. Es ist nicht wie bei normalen Verfahren zur Wahl der Banken erforderlich, Enter zu drücken.

Wenn Sie eine der Preset-Voice-Banken wählen, wird die vorangestellte Bezeichnung (sog. "Prefix") der Voice-Bank, die links neben der Voice-Programm-Nummer erscheint, jeweils durch einen, zwei oder drei Punkte wie folgt dargestellt:

- Preset 1 P.
- Preset 2 P.
- Preset 3 P.

Bitte beachten Sie, daß Sie bei einem Druck auf F8 (Drum) bei gehaltener Shift-Taste zwischen den normalen ("Norm") und den Drum-Voice-Banken hin- und herschalten können.\*\*

### Und so wählen Sie eine Drum-Voice-Bank:

1. Halten Sie [SHIFT] und drücken Sie [F8].
2. Drücken Sie eine Funktions-Taste [F2] ~ [F5] über der gewünschten Drum-Voice-Bank.



[F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F8]

\* F1 kann nur für den Zugriff auf die External-Voice-Bank verwendet werden, wenn die als Option erhältliche Wave/Voice-Erweiterungssteckkarte eingebaut ist.

\*\*Wenn Track 10 gewählt ist, können Sie keine normalen Voices aufrufen, da Kanal 10 den Drum Voices vorbehalten ist.

## □ Quick Program Change

Die Version 2 verfügt über eine neue Schnellprogrammwechsel-Funktion (Quick Program Change) im Voice-Modus. Wenn Quick Program Change aktiviert ist, können Sie mit den Tasten 0 ~ 9 des Ziffernblocks schnell die Programm-Nummern innerhalb einer Zehnergruppe mit derselben ersten Stelle (Zehnerstelle) wählen. Jede der Tasten entspricht der letzten Stelle (Einerstelle) der Programm-Nummer der jeweiligen Voice.

Nehmen wir einmal an, daß gegenwärtig die Voice mit der Nummer 35 gewählt ist. Mit Quick Program Change können Sie nun direkt zu einer beliebigen Voice zwischen 30 ~ 39 springen, indem Sie einfach die Tasten 0 ~ 9 des Ziffernblocks drücken.

### Und so aktivieren Sie Quick Program Change:

1. Drücken Sie im Voice-Modus die [VOICE]-Taste.
2. Drücken Sie eine der Zahlen [0] ~ [9] auf dem Ziffernblock, die der letzten Stelle der gewünschten Programm-Nummer entspricht.



Wenn Sie sich im Voice-Modus befinden (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 106), bewirkt ein Druck auf die Voice-Taste daß Sie zwischen Quick Program Change und dem normalen Voice-Spielmodus hin- und herschalten. Im oberen Bereich des Anzeigefeldes erscheinen die Worte "Quick PC", wenn Quick Program Change aktiviert ist.

Wenn Sie die gewünschte Nummer auf dem Ziffernblock drücken, wird die entsprechende Voice, die dieselbe letzte Stelle aufweist, sofort gewählt. Daher ist es nicht erforderlich, Enter zu drücken, um die Wahl zu bestätigen, wie dies beim normalen Voice-Wahlverfahren erforderlich ist. Sie können auch F6 und F7 drücken, um eine andere Voice-Bank zu wählen und dann eine Nummer auf dem Ziffernblock, um Ihre Wahl durchzuführen — dies wiederum innerhalb der Zehnergruppe mit derselben ersten Stelle.

Mit Quick Program Change können Sie auch Voices außerhalb der Zehnergruppe mit dem Datenrad und den Tasten INC/DIC wählen. Bitte beachten Sie auch, daß Quick Program Change umgangen wird und Sie Voice und Banken auf normale Weise wählen können, wenn Sie F8 drücken, um das Voice Directory aufzurufen. Wenn Sie jedoch das Voice Directory verlassen, wird Quick Program Change wieder aktiviert.

## CUE PLAY

Die Version 2 verfügt über eine Cue-Play-Funktion im Song-Sequence-Spielmodus (siehe *Bedienungsanleitung*, Seite 80), die es Ihnen ermöglicht, eine Liste von 16 Songs oder Sequence-Phrasen zu kompilieren und mit einem einfachen Druck auf die Track-Tasten vom Anfang eines beliebigen Taktes zu starten. Mit der Cue-Play-Funktion können Sie die Tanzfläche so richtig unter Feuer setzen, indem Sie Ihrem Spiel genau zum richtigen Zeitpunkt das richtige Feeling beimischen — springen Sie einfach in Echtzeit von einer Frequenz zur anderen, ganz wie die Stimmung der Party es verlangt.

Für Cue Play ordnen Sie eine der 16 Songs einer der Track-Tasten zu und bestimmen ferner, von welchem Takt er beginnen soll.

Und so rufen Sie den Cue Play-Modus auf:

1. Drücken Sie im Song-Modus die Taste [F2] (Seq), um den Song Sequence-Spielmodus aufzurufen.
2. Halten Sie [SHIFT] gedrückt und drücken Sie [F2] (Cue) um den Cue Play-Modus aufzurufen.

Die Cue-Play-Anzeige gibt Auskunft darüber, welche Songs jeder einzelnen der 16 Track-Tasten zugeordnet sind, und welche Takte als Startpunkte für das einzelne Cue bestimmt sind.

Tasten-Nummer	Song-Nummer	Anfangstakt-Nummer	
SONG PLAY M001 SONG#01 [Dancyndrom]			
Cue Play [1]03:Push Track			
[1]3-002	[5]3-030	[9]3-051	[13]3-083
[2]3-009	[6]3-037	[10]3-055	[14]3-091
[3]3-018	[7]3-046	[11]3-066	[15]3-092
[4]3-026	[8]3-047	[12]3-079	[16]3-093
[S] Mit [Seq] Setup Loc1 Loc2 Cnt [Mem]			

Die Nummer in Klammern gibt die Track-Nummer an. Die Zahl rechts neben der Track-Nummer repräsentiert die Song-Nummer (1 ~ 16). Die Zahl rechts neben der Song-Nummer repräsentiert die Anfangstakt-Nummer.

Und so ordnen Sie den Track-Tasten eine Song-Nummer und einen Anfangstakt zu:

1. Stellen Sie den Cursor über die Song-Nummer einer gewünschten Track-Taste.
2. Bestimmen Sie eine Song-Nummer mit den Tasten [INC], [DEC], dem Datenrad [JOG] oder dem Ziffernblock [KEYPAD].
3. Stellen Sie den Cursor über die Anfangstakt-Nummer.

4. Bestimmen Sie mit den Tasten [INC], [DEC], dem Datenrad oder dem Ziffernblock einen Takt als Startpunkt.

Bitte beachten Sie, daß Sie denselben Song mehr als einer Track-Taste zuordnen können, wobei Sie jeweils einen anderen Takt als Startpunkt bestimmen können. Wenn Sie daher verschiedene Abschnitte eines Songs einer jeweils anderen Track-Taste zuordnen, können Sie wahrsten Sinne des Wortes ein spontanes Wiedergabe-Arrangement kreieren, indem Sie einfach die Track-Tasten drücken.

Ferner können Sie bestimmen, daß der Cue Song vom Angangstakt wiedergegeben wird und bis zum Ende des Songs weiterläuft (*Continue*) oder nur solange spielt, wie Sie die Track-Taste gedrückt halten.

Und so lassen Sie einen Cue Song vom Anfangstakt bis zum Ende weiterspielen:

Drücken Sie [F7] (Cnt) einmal oder mehrere Male, bis "Cnt" schwarz unterlegt erscheint.

Tasten-Nummer	Song-Nummer	Anfangstakt-Nummer	
SONG PLAY M001 SONG#01 [Dancyndrom]			
Cue Play [1]03:Push Track			
[1]3-002	[5]3-030	[9]3-051	[13]3-083
[2]3-009	[6]3-037	[10]3-055	[14]3-091
[3]3-018	[7]3-046	[11]3-066	[15]3-092
[4]3-026	[8]3-047	[12]3-079	[16]3-093
[S] Mit [Seq] Setup Loc1 Loc2 <b>Cnt</b> [Mem]			

[F7]

Wenn "Cnt" (Continue) schwarz unterlegt ist, bewirkt ein Druck auf eine Track-Taste, daß der ihr zugeordnete Song vom Angangstakt bis zum Ende weitergespielt wird — sofern Sie nicht eine andere Track-Taste drücken, während der gegenwärtige Cue Song gespielt wird. Ein Druck auf eine andere Track-Taste beendet die Wiedergabe des Songs und startet den nächsten Song. (Hiermit ist es ebenfalls möglich, denselben Song noch einmal zu starten, während er wiedergegeben wird, indem Sie die entsprechende Track-Taste erneut drücken.)



Und so lassen Sie einen Cue Song spielen, während Sie eine Track-Taste gedrückt halten:

Drücken Sie [F7] (Cnt) einmal oder mehrere Male, bis "Cnt" nicht schwarz unterlegt ist.

Wenn Sie nun eine Track-Taste drücken, startet der Cue Song von dem festgelegten Anfangstaktpunkt, aber der Song stoppt, sobald Sie die Taste loslassen. Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, Orchester-Einlagen und andere akzentuierte Song-Phrasen ganz nach Wunsch auszulösen.

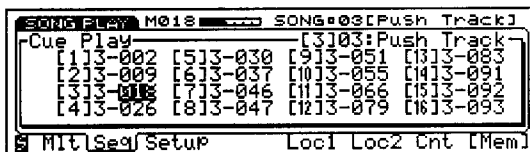
Eine "Speicher"-Funktion bietet Ihnen eine praktische Kurzbedienung, mit der Sie während der Wiedergabe eines Songs einer Track-Taste eine Takt-Nummer zuordnen können.

#### HINWEIS

Wenn Sie von einem Song zum anderen springen oder der Sprung zu einem ziemlich weit entfernten Takt erfolgt, kann es einen kurzen Augenblick dauern, ehe der zweite Song zu spielen beginnt.

Und so verwenden Sie die Speicher-Funktion:

1. Stellen Sie den Cursor entweder über die Song-Nummer oder die Anfangstakt-Nummer der gewünschten Track-Taste.
2. Während der Song wiedergegeben wird, drücken Sie einfach [F8] (Mem.), wenn der Song den Takt erreicht, den Sie zuordnen möchten.



[F8]

Die Speicher-Funktion kann ebenfalls verwendet werden, während der Song gestoppt ist.

## □ Cue Play als zusätzliche Takt-Lokalisierpunkte

Zusätzlich zu den oben beschriebenen normalen Cue-Play-Funktionen können Sie die Zuordnungen in Cue-Play als 16 zusätzliche Takt-Lokalisierungspunkte verwenden (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 81). Ordnen Sie einfach die verschiedenen Takt-Startpunkte vorher zu, schalten Sie dann auf die Cue-Play-Anzeige um und drücken Sie die betreffende Track-Taste, um den Song von diesem Punkt beginnen zu lassen. Der Song wird auch weiterhin wiedergegeben, wenn Sie mit einem Druck auf die Song-Taste zur Mixer-Anzeige zurückschalten.

Bitte beachten Sie, daß die Run-Taste in keinem Zusammenhang mit Cue Play steht. Sie können jedoch einen Cue Song jederzeit mit einem Druck auf die Sequencer-Stop-Taste unterbrechen. Wenn Sie während der Cue-Play-Funktion die Run-Taste drücken, starten Sie einfach nur den gegenwärtig gewählten Song (der oben rechts in der Anzeige angegeben ist).

Wenn Sie die Cue-Play-Daten auf Diskette speichern wollen, speichern Sie ganz einfach die gegenwärtigen Daten der W5/W7 als "All Data"-Datei. (Weitere Einzelheiten zum Speichern und Laden finden Sie in der *Bedienungsanleitung*, Seite 131.)

#### HINWEIS

Demosong 03: Die Spur (W\_DEMO02.A1A) stellt ein gutes Beispiel für die Cue-Play-Funktion dar. (Weitere Informationen finden Sie auf Seite 7.)

## MULTITRACK LOOP RECORDING

Die Version 2 verfügt über die Funktion Multitrack Loop Recording, die Ihnen noch flexiblere Optionen bei den Song-Sequenzen bietet. Die Funktion Multitrack Loop Recording ermöglicht es Ihnen, eine Serie von Takten festzulegen, die im Rahmen einer Endlosschleife wiederholt werden, während Sie zusätzliche Parts überspielen. Sie können von Spur zur Spur springen, um neue Parts hinzuzufügen, ohne den Sequenzer zu stoppen.

Multitrack Loop Recording kann vom Punch-In-Aufnahme Modus aus aufgerufen werden (siehe die Bedienungsanleitung, Seite 88).

Und so verwenden Sie Multitrack Loop Recording:

1. Drücken Sie [RECORD], um den Song-Aufnahme Modus aufzurufen (Bereitschaftsstellung).
2. Drücken Sie [F8] (Pnch), um die Aufnahme-Funktion Punch In zu wählen.
3. Drücken Sie [F4] (AllTr), um All Track Record zu bestimmen.
4. Stellen Sie den Cursor über das "From"-Parameterfeld und geben Sie die Nummer des Taktes ein, den Sie als ersten Takt der Schleife verwenden möchten.
5. Stellen Sie den Cursor über das "To"-Parameterfeld und geben Sie die Nummer des Taktes ein, den Sie als letzten Takt der Schleife verwenden möchten.
6. Stellen Sie den Cursor über das "Loop"-Parameterfeld und verwenden Sie [INC], [DEC] oder das Datenrad, um die Schleife einzuschalten.

7. Drücken Sie [RUN], um die Aufnahmeschleife zu starten.



[F4]

[F8]

Sie können eine falsche Note löschen, während die Schleifen-Aufnahme immer noch aktiviert ist. Hierzu halten Sie einfach die Shift-Taste gedrückt und drücken die Note erneut, wenn Sie wieder erscheint. (Bitte seien Sie sich darüber im Klaren, daß die Anzahl der Noten, die aufgenommen werden können, abhängig von der zur Verfügung stehenden Polyphonie begrenzt ist.)

Bitte beachten Sie ferner, daß Sie eine Schleifen-Aufnahme immer noch starten können, selbst wenn Sie All Track Record nicht aufgerufen haben. In diesem Fall können Sie jedoch lediglich die gegenwärtig gewählte Spur überspielen und sind nicht in der Lage, andere Spuren zu wählen, ohne zunächst den Sequenzer abzustellen.

Ebenso ist zu beachten, daß beim Einschalten der Schleifen-Aufnahme, während Quantize oder Playback Effect gewählt sind, diese Parameter-Werte ebenfalls in der bezeichneten Schleife aufgezeichnet werden.

Denken Sie auch stets an die maximale Anzahl der Noten, die aufgenommen werden können (32 Noten), da Sie möglicher Weise unbeabsichtigt bestehende Notendaten löschen, indem Sie während einer Schleifen-Aufnahme andere Noten überspielen.

## REMIX

Die Version 2 enthält auch eine Remix-Funktion, die es Ihnen gestattet, einen alternativen "Dub" Mix zu kreieren, der Track Solo, Mute und andere Tasten-An/Aus-Schaltvorgänge enthält, während der Song wiedergegeben wird.

Jedesmal, wenn Sie Song, Voice, Select, Solo oder eine andere der 16 Track-Tasten drücken, erzeugt der W5/W7 eine MIDI-System-Exklusive-Parameterwechselfeldmeldung ("Switch Remote").

Die Version 2 ermöglicht es Ihnen, diese Switch Remote-Meldungen in Echtzeit (oder mit Step Edit) auf einer leeren Spur des Sequenzers aufzunehmen, so daß Sie während der Song-Wiedergabe automatisch abgerufen werden. Auf diese Weise können Sie Track Solo, Mute und andere Anweisungen in einer Remix-Version Ihres Songs programmieren, um eine automatische mehrdimensionale Neumischung Ihres Songs zu erzielen, ohne eine der ursprünglichen Noten, Controller oder anderer Daten des Songs zu wechseln.

Und so erzeugen Sie eine Remix-Version des gegenwärtig gewählten Songs:

1. Wählen Sie eine leere Spur im gegenwärtig gewählten Song.
2. Drücken Sie [RECORD] und anschließend [RUN], um die Aufnahme zu beginnen.
3. Drücken Sie eine der Tasten [SONG], [VOICE], [SELECT], [SOLO], [TRACK 1 ~ 16], und führen Sie während der Aufnahme die gewünschten Parameter-Einstellungen durch.

Bitte beachten Sie, daß während der Aufnahme jeder Tasten-Anschlag auf der Tastatur im gegenwärtig gewählten Track als Notendaten aufgezeichnet wird. Sie werden es besonders zu schätzen wissen, daß Sie alle Switch Remote-Meldungen auf einer Spur zusammenfassen können und diese damit sauber von den Noten- und anderen Daten trennen. Auf diese Weise ist es nämlich viel einfacher, Switch-Remote-Meldungen zu lokalisieren und zu bearbeiten.

SONG EDIT		SONG#01[ISn'tItHip]	
Tr2	-Type-D--Param--Val-		
01-37/96	Pitch Bend		+1040
01-38/96	Pitch Bend		+ 390
01-39/96	Pitch Bend		+ 0
02-32/96	SWR 1	[TR4]	127
MIX 02-61/96	SWR 1	[TR4]	0
[Seq]	Tempo	Ins [Chn]	Grph [DEL]

### HINWEIS

Wenn Sie bei Switch Remote die An/Aus-Daten im Song-Edit-Modus aus einer Spur löschen, achten Sie bitte unbedingt darauf, daß Sie sowohl die An- als auch die Aus-Anweisungen löschen.

### □ Solo-Modus

Bitte erinnern Sie sich daran, wenn sich Sequenz-Daten im gegenwärtig gewählten Song befinden, daß die Track-Tasten der Spuren, die die Daten enthalten, grün aufleuchten und die gegenwärtig gewählte Track-Taste rot aufleuchtet. (Die Select-Taste leuchtet grün auf und zeigt dadurch an, daß sich der W5/W7 im Track-Select-Modus befindet; siehe die Bedienungsanleitung, Seite 74).

Indem Sie den Solo-Modus aufrufen (z.B., indem Sie die Solo-Taste drücken), können Sie eine oder mehrere Spuren als "Solo" wiedergeben, d.h. ausschließlich diese Spuren anhören und alle anderen Spuren "stummschalten". Wenn Sie eine Track-Taste drücken, schalten Sie zwischen Solo (rot) Stummschaltung (grün) vor und zurück.

Sie können den Solo-Modus verlassen, und der W5/W7 erinnert sich immer noch daran, welche Spuren als Solo gespielt bzw. stummgeschaltet wurden, wenn Sie das nächste Mal die Solo-Taste drücken.

Die Version 2 verfügt ebenfalls über einen Modus, der es Ihnen ermöglicht, eine bestimmte Spur zu isolieren, indem Sie einfach die entsprechende Track-Taste drücken.

Und so wählen Sie Solo, isolieren und spielen eine Spur:

Halten Sie [SELECT] gedrückt und drücken Sie [SOLO].

Wenn Sie im einspurigen Solo-Modus eine Track-Taste drücken, schalten Sie die betreffende Spur ein (rote Lampe), während Sie alle anderen Spuren ausschalten (grüne Lampen). Auf diese Weise können Sie einfach eine einzelne Spur isolieren, die Sie während eines Mischvorgangs prüfen wollen. Ebenso können Sie diese an einem bestimmten Punkt innerhalb des Songs allein spielen lassen, wenn Sie einen Remix aufnehmen.

Ein erneuter Druck auf die Solo-Taste stellt den Track-Solo-Modus wieder her.

## □ Track Mute

Wie oben erläutert ermöglicht es Ihnen der Solo-Modus, zwischen Solo- und Stummschaltungs-Status vor- und zurückzuschalten, wenn Sie eine Track-Taste drücken, und der W5/W7 erinnert sich immer noch an den gegenwärtigen Solo/Stummschaltungs-Status, wenn Sie den Solo-Modus aufrufen bzw. ihn verlassen.

Die Version 2 gestattet es Ihnen ebenfalls, den Solo-Modus mit allen Spuren auf Solo-Wiedergabe aufzurufen (Sie können dann den kompletten Mix anhören, so wie Sie es vom Track-Select-Modus gewohnt sind) und auf diese Weise auf Bereitschaft zur Stummschaltung stellen.

Und so schalten Sie den Stummschaltungs-Modus ein:

**Halten Sie [SOLO] gedrückt und drücken Sie dann [SELECT].**

Die Track-Tasten der Spuren, die Daten enthalten, leuchten rot auf, wodurch angezeigt wird, daß sich alle im Solo-Status befinden. Daher bewirkt jeder Druck auf eine Track-Taste, daß Sie die betreffende Spur stummschalten (dies wird durch ein grünes Licht in der Track-Taste angezeigt).

### HINWEIS

Die VCE\_EDIT.A1S-Datei stellt die Remix-Funktion ("Abmischung") vor. (Weitere Informationen finden Sie auf Seite 7.)

# 5

## PLAYBACK EFFECT

Version 2 verfügt auch über einen Playback-Effect-Modus, der auf der Song-Sequence-Play-Anzeige verfügbar ist (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 80). Dieser Modus ermöglicht es Ihnen, verschiedene Effekte anzuwenden und Ihrem Song hinzuzufügen, die dann nur bei der Wiedergabe angewendet werden— einschließlich Quantize, Swing, Clock Shift, Gate Time und Velocity. Die ursprünglich im Speicher vorhandenen Daten werden hingegen nicht verändert, sondern lediglich die Art und Weise Ihrer Wiedergabe beeinflusst.

Der richtige Wiedergabe-Effekt kann im wahrsten Sinne des Wortes neues Leben in Ihren Song bringen. Sie können einen Playback-Effect-Typ einzelnen Spuren oder allen Spuren zuordnen und deren Original-Parameter nach Belieben verändern. (Bitte beachten Sie, daß bei Wahl eines anderen Songs die Playback-Effect-Parameter initialisiert werden. Sie können jedoch die Einstellungen von Playback Effect einem Song auf Dauer zuordnen, indem Sie sie im Rahmen von Song Job 1 (siehe Seite 18) "normalisieren".

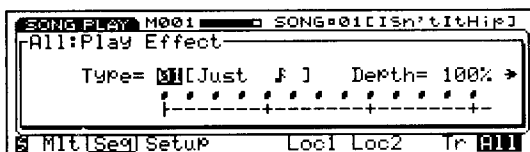
Und so rufen Sie den Playback-Effect-Modus auf:

1. Halten Sie im Song-Sequenz-Spielmodus [SHIFT] gedrückt und drücken Sie [F1] (PEF).



SHIFT F1

2. Drücken Sie die Taste [F7] (Tr) und eine [TRACK] Taste, um eine bestimmte Spur zuzuordnen, oder drücken Sie [F8] (All), um alle Spuren zuzuordnen.

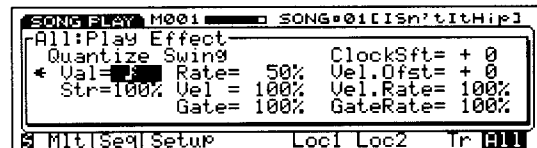


F7 F8

3. Wählen Sie mit [INC], [DEC], dem Datenrad oder dem Ziffernblock einen Playback-Effect-Typ.

4. Stellen Sie den Cursor über einen Parameter und stellen Sie ihn nach Wunsch ein.

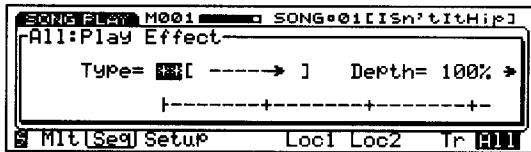
Wenn Sie den Playback-Effect-Modus aufrufen (dies wird durch die Anzeige "Playback Effect" auf dem Display angezeigt), erscheinen die Typ- und Parameter-Anzeigen. Wenn Sie den Cursor nach rechts bewegen, haben Sie Zugriff auf die Playback-Effect-Parameteranzeige. Wenn Sie umgekehrt den Cursor nach links bewegen, während die Parameter-Anzeige aufgerufen ist, haben Sie erneut Zugriff auf die Playback-Effect-Typ- und -Tiefenanzeige.



DEUTSCH

## • Type 00 ~ 27, \*\*

Es stehen insgesamt 27 verschiedene Playback-Effect-Typen zur Verfügung. Die Playback-Effect-Typen 01 ~ 27 sind werkseitig vorprogrammiert, können jedoch ganz nach Belieben anders eingestellt werden. Wenn Sie Ihre eigenen Playback-Effect-Parameter von Anfang neu kreieren wollen, wählen Sie einfach den Playback-Effect-Typ "00" (kein Playback Effect gewählt), und fangen Sie an, Ihre eigenen Parameter zusammenzustellen. Bitte beachten Sie, daß eine Veränderung der Parameter in einem beliebigen Playback-Effect-Typ dazu führt, daß diese im User-Speicher für Playback Effect unter der Typen-Überschrift "\*\*\*" gespeichert werden.



## • Depth 0 ~ 100 %

Der Playback-Effect-Tiefenparameter hat unterschiedliche Aufwirkungen—etwa quantisierte Länge, Swing-Anschlagstärke, usw. — abhängig davon, welcher Playback Effect (01 ~ 27) gewählt ist. (Eine komplette Liste der den einzelnen Typen zugeordneten Tiefenparameter finden Sie in der Liste der Playback-Effect-Template-Typen auf Seite 17.)

## • Quantize

Die Quantize-Funktion (Quantisierungs-Funktion) ordnet die Noten der betreffenden Spur dem nächsten Taktschlag entsprechend dem Quantize-Wert und den Stärke-Parametern zu. Diese Funktion ist dann nützlich, wenn ein zu "lockeres" Timing nachjustiert werden soll. Bitte beachten Sie, daß eine "perfekte" Quantisierung ein unnatürliches, mechanisches Gefühl zum Ergebnis hat, das sich teils positiv, teils aber auch negativ auswirken kann, abhängig davon, welches Feeling Sie tatsächlich erzeugen wollen.

### Val (Value)

**F, F<sup>3</sup>, F, F<sup>3</sup>, F, F<sup>3</sup>, J, J<sup>3</sup>, J, J<sup>3</sup>, J+J<sup>3</sup>, J+J<sup>3</sup>, off**

"Val" bestimmt, welchen Taktschlägen die Notendaten in der betreffenden Spur zugeordnet werden. Wenn Sie z.B. "16th-Note" wählen, werden alle Noten der Spur dem nächsten 16tel Noten-Taktschlag zugeordnet, und zwar bis zu einem Grad, der durch den nachfolgend erläuterten Stärke-Parameter bestimmt wird. Sie können einen Quantisier-Wert wählen, indem Sie eine Taste auf dem Ziffernblock drücken, über der der entsprechende Notenwert aufgedruckt ist. Wenn Sie die Taste 7 mehr als einmal drücken, schalten Sie zwischen einer 8tel Triole und 8tel Note + 8tel Triole um, und wenn Sie die Taste 8 mehr als einmal drücken, schalten Sie zwischen 16tel Triole und 16tel Note + 16tel Triole um. (Eine komplette Liste der den einzelnen Typen zugeordneten Quantize Parameter finden Sie in der Liste der Playback-Effect-Template-Typen auf Seite 17.)

### Str (Strength) 0 ~ 100 %

"Str" bestimmt, wie stark die Noten an den festgelegten Quantisier-Wert angeglichen werden. Bei der Einstellung 0% erfolgt keine Quantisierung, während die Einstellung 100% eine präzise Angleichung aller Noten an den nächsten bestimmten Taktwert nach sich zieht.

## • Swing

Der Swing-Effekt — der nur verwendet werden kann, wenn die Quantize-Funktion auf einen anderen Wert als "Aus" eingestellt ist — erzeugt einen natürlicheren "Swing" Effekt, indem er das Timing der Taktabweichungen um den Betrag verschiebt, der durch die Quantize-Einstellung vorgegeben ist. Wenn z.B. der vorgegebene Quantize-Wert 8tel Noten sind, verschiebt der Swing-Effekt den 2., 4., 6. und 8. Taktschlag jedes Taktes nach vorn, um das Swing-Feeling zu erzeugen. Wenn der Quantize-Wert auf eine Triolen-Notenlänge eingestellt ist, wird die letzte Note jeder Triolen-Gruppe verschoben.

### Rate 50 ~ 83 %

"Rate" bestimmt die Stärke des Swing-Feelings, oder wie stark das Timing der mit Swing-Effekt belegten Noten verschoben wird. Ordnen Sie 50% (kein Swing) bis 75% (maximaler Swing) für gleichmäßige Notenlängen zu, und ordnen Sie 66% bis 83% für Triolen-Notenlängen zu. Bei gleichmäßigen + Triolen-Notenlängen (z.B. 8tel Note + 8tel Notetriole) ordnen Sie 50% bis 66% zu.

### Vel (Velocity) 0 ~ 200 %

"Vel" bestimmt den relativen Anstieg oder die relative Abnahme des Taktabweichungs-Anschlagstärkewertes (der durch den Quantize-Wert eingestellt wird) im Verhältnis zur Anschlagstärke des taktrichtigen Taktschlages. Eine Einstellung von 100% erzeugt keinen Effekt, während Einstellungen zwischen 0~99% eine Verminderung des Taktabweichungs-Anschlagstärkewertes hervorruft und Einstellungen von 101~200% eine Erhöhung der Taktabweichungs-Anschlagstärke.

### Gate (Gate Time) 0 ~ 200 %

"Gate" bestimmt die relative Länge der Taktabweichungs-Notendauer (der durch den Quantize-Wert bestimmt wird) im Verhältnis zum taktrichtigen Taktschlag. Eine Einstellung von 100% erzeugt keinen Effekt, während Einstellungen zwischen 0~99% die Gate Time des taktabweichenden Taktschlages verkürzt und Einstellungen von 101~200% die Länge der Gate Time des taktabweichenden Taktschlages erhöht.

## • ClockSft (Clock Shift) -99 ~ +99

"ClockSft" bestimmt den Betrag, um den alle Noten einer Spur im Timing vorwärts oder rückwärts verschoben werden und zwar um die angegebene Anzahl von Clocks (wobei 96 Clocks pro 1/4 Note verwendet werden). Bitte beachten Sie, daß die Clock-Shift-Parameter das Timing aller Noten und anderer Events in der betreffenden Spur vorwärts oder rückwärts verschieben und dadurch das Feeling eines Songs erheblich beeinflussen. Sie können die Noten vorwärts (positive Einstellungen) verschieben, um ein ruhigeres, entspannteres Feeling zu erzeugen oder rückwärts (negative Einstellungen), um ein kraftvolleres, Drive-Feeling zu kreieren. Natürlich ist Clock Shift insbesondere dann außerordentlich nützlich, wenn Sie in erster Linie ein Timing korrigieren wollen, das gleichmäßig verschoben ist.

## • Vel.Ofst (Velocity Offset) -99 ~ +99 %

"Vel.Ofst" bestimmt den Betrag der Anschlaggeschwindigkeitswechsel für alle Notendaten um denselben relativen Betrag. Eine Einstellung von 00 hat keine Auswirkungen, während negative Werte die Anschlagstärkepegel vermindern und positive Werte diese erhöhen.

## • Vel.Rate (Velocity Rate) 0 ~ 200 %

"Vel.Rate" bestimmt das Verhältnis zwischen den tiefsten und höchsten Anschlaggeschwindigkeitswerten. Eine Einstellung von 100% behält das ursprüngliche Verhältnis zwischen den Noten bei, während niedrigere Werte einen engeren dynamischen Bereich (Minimum 1%) und höhere Werte einen weiteren dynamischen Bereich (Maximum 200%) erzeugen.

## • Gate Rate (Gate Time Rate) 0 ~ 200 %






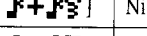
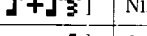
















"GateRate" bestimmt das Verhältnis zwischen den kürzeren und längeren Gate-Time-Werten. Eine Einstellung von 100% erhält das ursprüngliche Verhältnis zwischen den Noten bei, während niedrigere Werte einen engeren Gate-Time-Bereich (Minimum 1%) und höhere Werte einen weiteren Gate-Time-Bereich (Maximal 200%) erzeugen. Sie können Gate Time dazu verwenden, dem gesamten Pattern ein stärkeres Stakkato- oder Legato-Feeling zu geben.

### HINWEIS

Die VCE\_EDIT.A1S-Datei stellt die Playback-Effect-Funktion vor. (Weitere Informationen finden Sie auf Seite 7.)



## □ Liste der Playback-Effect-Template-Typen

TEMPLATE	BESCHREIBUNG	DEPTH PARAMETER
00 [ ————— ]	Aus. Kein Playback Effect verwendet.	—
01 [Just 	Nimmt Ausrichtung an der nächsten 16tel Note vor.	Quantisierungs-Stärke
02 [Just 	Nimmt Ausrichtung an der nächsten 8tel Note vor.	Quantisierungs-Stärke
03 [Just 	Nimmt Ausrichtung an der nächsten 4tel Note vor.	Quantisierungs-Stärke
04 [Just 	Nimmt Ausrichtung an der nächsten 16tel Triole vor.	Quantisierungs-Stärke
05 [Just 	Nimmt Ausrichtung an der nächsten 8tel Triole vor.	Quantisierungs-Stärke
06 [Just 	Nimmt Ausrichtung an der nächsten 16tel Note und 16tel Triole vor.	Quantisierungs-Stärke
07 [Just 	Nimmt Ausrichtung an der nächsten 8tel Note und 8tel Triole vor.	Quantisierungs-Stärke
08 [Shuffle 	Quantisierte 16tel Noten und verzögerte Taktabweichungen.	Quantisierungs-Stärke und Swing Rate
09 [Shuffle 	Quantisierte 8tel Noten und verzögerte Taktabweichungen.	Quantisierungs-Stärke und Swing Rate
10 [Shuffle 	Quantisierte 4tel Noten und verzögerte Taktabweichungen.	Quantisierungs-Stärke und Swing Rate
11 [Shuffle 	Quantisierte 8tel Triolen und verzögerte Taktabweichung der dritten Note.	Quantisierungs-Stärke und Swing Rate
12 [Loose 	Verzögert 16tel Noten mit Taktabweichung und verlängert die Gate Time.	Quantisierungs-Stärke und Swing Rate
13 [Loose 	Verzögert 8tel Noten mit Taktabweichung und verlängert die Gate Time.	Quantisierungs-Stärke und Swing Rate
14 [Loose 	Verzögert 4tel Noten mit Taktabweichung und verlängert die Gate Time.	Quantisierungs-Stärke und Swing Rate
15 [Loose 	Verzögert 8tel Noten mit Taktabweichung und verlängert die Gate Time.	Quantisierungs-Stärke und Swing Rate
16 [Off 	Betont Anschlagstärke und Gate Time von Taktabweichungen.	Swing-Anschlagstärke und Gate Time
17 [Off 	Betont Anschlagstärke und Gate Time von Taktabweichungen.	Swing-Anschlagstärke und Gate Time
18 [Off 	Betont Anschlagstärke und Gate Time von Taktabweichungen.	Swing-Anschlagstärke und Gate Time
19 [Off 	Betont Anschlagstärke und Gate Time von Taktabweichungen.	Swing-Anschlagstärke und Gate Time
20 [On 	Betont Anschlagstärke und Gate Time von Taktrichtigen.	Swing-Anschlagstärke und Velocity Offset
21 [On 	Betont Anschlagstärke und Gate Time von Taktrichtigen.	Swing-Anschlagstärke und Velocity Offset
22 [On 	Betont Anschlagstärke und Gate Time von Taktrichtigen.	Swing-Anschlagstärke und Velocity Offset
23 [On 	Betont Anschlagstärke und Gate Time von Taktrichtigen.	Swing-Anschlagstärke und Velocity Offset
24 [Heavy ]	4tel Noten mit Taktabweichungen verzögern und betonen.	Swing Rate und Anschlagstärke
25 [Humanize ]	4tel Noten werden geringfügig quantisiert und Werte nach dem Zufallsverfahren eingestellt.	Quantize Strength
26 [Techno ]	Quantisiert 16tel Noten und stellt die Anschlagstärke flach ein.	Velocity Offset und Velocity Rate
27 [Acid ]	Quantisiert 16tel Noten und verzögert Noten mit Taktabweichungen.	Swing Rate
** [ —————> ]	Original Template (00) oder modifizierte Template (01 — 27).	(Hängt von der gewählten Template ab.)

## □ Playback Effect normalisieren (Song Job 1)

Obwohl sich die Playback Effects nur auf die Wiedergabe auswirken und nicht die ursprünglichen Song-Daten beeinflussen, ermöglicht Ihnen die Normalize-Playback-Effect-Funktion der Version 2, die gewünschten Playback Effects dem gegenwärtigen Song permanent zuzuordnen. Die Normalize-Playback-Effect-Funktion befindet sich in Song Job 1 (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 95).

**Und so verwenden Sie den Normalize Playback Effect:**

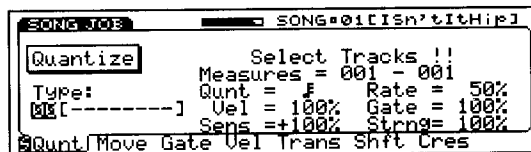
1. Drücken Sie [JOB], dann [F2] (Job1), um den Song Job 1-Modus aufzurufen.
2. Stellen Sie den Cursor über "Normalize Effect" und drücken Sie [ENTER].



3. Drücken Sie die [TRACK]-Tasten für die Tracks, denen Sie Playback Effects zuordnen möchten. (Die gewählten Track-Tasten leuchten rot.)
4. Drücken Sie [ENTER], um den Normalize Playback Effect zu aktivieren.

## □ Quantize Parameters (Type, Sens, Strength)

Die Version 2 enthält in Song Job 3 zusätzliche Quantize-Parameter, einschließlich Type (Typ), Sensitivity (Empfindlichkeit) und Strength (Stärke) die Ihre Möglichkeiten außerordentlich erweitern, genau das richtige Feeling in Ihre Musik zu legen.



Es stehen 19 Quantisierungs-Typen zur Verfügung, wobei "00" die Stellung "Aus" repräsentiert, und die Parameter 01 ~ 19 dieselben Typen repräsentieren wie im Playback-Effect-Modus (bezüglich der Beschreibung der einzelnen Parameter, siehe die Liste der Playback-Effect-Template-Typen auf Seite 17, 00 ~ 19).

Der Parameter Sensitivity ("Sens") bestimmt den Bereich, über den die Noten quantisiert werden. Dieser Parameter kann von -100 über 0% (keine Quantisierung) bis +100 eingestellt werden. Die Einstellung -100% oder +100% verursachen, daß alle Noten quantisiert werden.

Der Parameter Strength ("Strng") bestimmt, wie stark die Noten auf den vorgegebenen Quantize-Wert (Quantisierwert) abgestimmt werden. Bei einer Einstellung von 0% erfolgt keine Quantisierung. Bei einer Einstellung von 100% werden alle Noten genau auf den nächsten angegebenen Taktwert ausgerichtet.

Bitte beachten Sie, daß Sie bei der Version 2 einen Quantisier-Wert ("Qunt") wählen können, indem Sie die Taste im Ziffernblock drücken, über der der entsprechende Notenwert aufgedruckt ist. Wenn Taste 7 mehr als einmal gedrückt wird, erfolgt eine Umschaltung zwischen 8tel Triolen und 8tel Note + 8tel Triole, und wenn die Taste 8 mehr als einmal gedrückt wird, erfolgt eine Umschaltung zwischen 16tel Triole und 16tel Note + 16tel Triole.

## QUICK SPLIT/LAYER UND DYNAMIC SPLIT

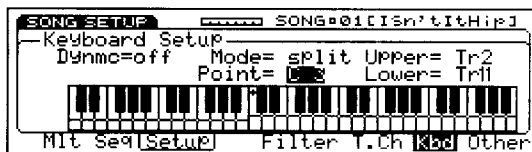
Die Version 2 ist mit Quick-Split- und Quick-Layer-Funktionen ausgerüstet, die es erheblich erleichtern, die Tastatur zu teilen oder zwei Voices gleichzeitig ("geschichtet") wiederzugeben. Wenn sich der W5/W7 im Voice-Modus oder im Song-Play-Modus befindet und die Keyboard-Setup-Anzeige aufgerufen ist (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 83), können Sie einfach Quick Split oder Quick Layer aktivieren.

### QUICK SPLIT/LAYER

Und so aktivieren Sie Quick Split:

Halten Sie eine [TRACK]-Taste gedrückt und drücken Sie eine andere [TRACK]-Taste.

Die erste Track-Taste, die Sie gedrückt halten, wird die Voice für den oberen Tastaturteil (rechte Seite) und die Voice der zweiten Track-Taste wird diejenige für den unteren Tastaturteil (linke Seite), wie auf der Anzeige angegeben.



Bitte beachten Sie, daß wenn im Split-Modus Dynamic Split (siehe unten) gewählt wurde, beim Aktivieren von Quick Split der Dynamic-Split-Status aktiviert wird. Wenn Sie eine einzelne Track-Taste drücken, wird der Keyboard-Normal-Modus wieder hergestellt.

Und so aktivieren Sie Quick Layer:

1. Wählen Sie zunächst im Keyboard-Normal-Modus eine [TRACK]-Taste mit einer der Voices, die Sie gemeinsam wiedergeben möchten.
2. Halten Sie [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie die [TRACK]-Taste für die zweite Voice, die Sie wählen möchten.



Die beiden gemeinsam wiedergegebenen Track-Nummern werden auf der Anzeige dargestellt. Wenn Sie die überlagerte (zweite) Voice verändern möchten, halten Sie einfach Shift gedrückt und drücken eine andere Track-Taste. Wenn Sie eine einzelne Track-Taste drücken, wird der Keyboard-Normal-Modus wieder hergestellt.

### DYNAMIC SPLIT

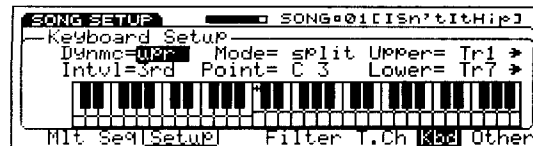
Die Dynamic-Split-Funktion der Version 2 befreit Sie von den Einschränkungen eines festen Split-Punkts. Wenn Dynamic Split aktiviert ist, bestimmen Sie den Split-Punkt durch die erste Taste, die Sie anschlagen, während noch keine anderen Tasten gedrückt sind.

Die Dynamic-Split-Parameter sind im Song-Play-Modus auf der Keyboard-Setup-Anzeige zugänglich (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 82).

Und so rufen Sie den Dynamic-Split-Modus auf:

1. Drücken Sie ausgehend vom Song-Play-Setup-Modus [F7], um die Keyboard-Setup-Anzeige aufzurufen.
2. Stellen Sie den Cursor über den Modus-Parameter, und stellen Sie den Split-Status mit der Taste [INC], [DEC] oder dem Datenrad ein.
3. Stellen Sie den Cursor über den Parameter "Dynmc", und wählen Sie eine der Dynamic-Split-Optionen.

Links



Rechts



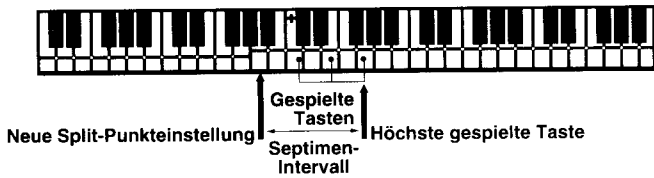
Abhängig davon, welche der Dynamic-Split-Optionen Sie wählen, können Sie entweder die obere oder die untere Voice zuerst spielen und ebenso eine Intervallzone auf beiden Seiten des Split-Punkts festlegen. Dies bietet eine bisher nie dagewesene Flexibilität beim Spielen.

• **off**

Wenn Sie den Parameter auf "off" einstellen, ist Dynamic Split nicht aktiviert und der Split-Punkt ist festgelegt, wie Sie ihn vorher bestimmt haben.

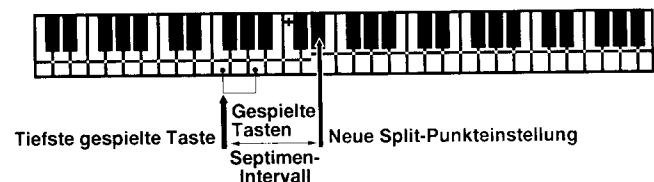
• **upr (Upper)**

Wenn Sie den Parameter "upr" wählen, ist die erste Note, die Sie anschlagen, die obere Voice, und die höchste Note bestimmt den neuen Split-Punkt entsprechend der angegebenen Intervall-Einstellung (siehe unten).



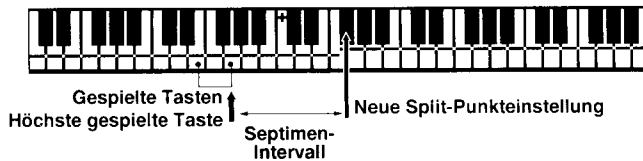
• **lwrL (Lower Low)**

Wenn die Einstellung auf "lwrL" erfolgt ist, wird die Taste unterhalb des festgelegten Intervalls von der höchsten gespielten Note der Split-Punkt (ähnlich wie bei "upr"), wenn im oberen Bereich der Tastatur gespielt wird. Wenn im unteren Bereich der Tastatur gespielt wird, wird die Taste über dem vorgeschriebenen Intervall von der niedrigsten gespielten Note der Split-Punkt.



• **lwrH (Lower High)**

Wenn die Einstellung auf "lwrH" erfolgt ist, wird die Taste unterhalb des festgelegten Intervalls von der höchsten gespielten Note der Split-Punkt (ähnlich wie bei "upr"), wenn im oberen Bereich der Tastatur gespielt wird. Wenn im unteren Bereich der Tastatur gespielt wird, wird die Taste über dem vorgeschriebenen Intervall von der höchsten gespielten Note der Split-Punkt.



**HINWEIS**

Wenn "lwrL" oder "lwrH" gewählt sind, hat die Split-Punkt-Einstellung von Keyboard Setup Vorrang, wenn der Split-Punkt durch Spielen im unteren Bereich der Tastatur bestimmt wird, und dieser Split-Punkt niedriger liegt als die Split-Punkt-Einstellung von Keyboard-Setup.

• **1stL (1st Lower)**

Wenn die Einstellung "1stL" gewählt ist, wird die Taste unmittelbar über der ersten gespielten Note die untere Voice.



• **1stU (1st Upper)**

Wenn die Einstellung "1stU" gewählt ist, wird die Taste unmittelbar unter der ersten gespielten Note die obere Voice.

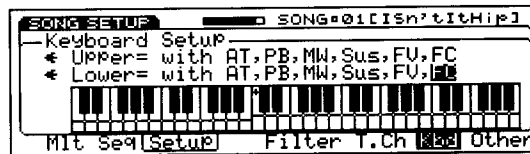


**Intvl (Interval)**

Die "Intvl"-Einstellung bestimmt das Intervall. Sie können eine Terzen-, Quinten-, Septimen- oder Nonen-Intervall-Einstellung wählen.

**Upper/Lower AT, PB, MW, Sus, FV, FC**

Genau wie im Vierzonen-Modus (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 83) ermöglicht es Ihnen Dynamic Split, die Controller für die oberen und unteren Voices an- und auszuschalten. Zu den Controllern, die Sie an- oder ausschalten können gehören Aftertouch, Pitch Bend, Modulations-Handrad, Sustain, Schweller-Lautstärke und Fußpedal.



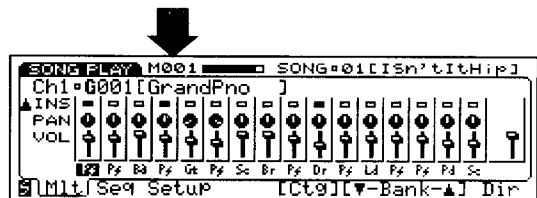
## ANDERE MERKMALE IN VERSION 2

In der Version 2 stehen noch zahlreiche andere Funktionen zur Verfügung, die die Bedienung des W5/W7 nicht nur erleichtern, sondern auch Ihre Spiel-Optionen deutlich erweitern.

### □ Song-Play-Modus

#### Taktanzeige

Die Version 2 zeigt im Song-Play-Modus (ausschließlich Song Setup) ständig die gegenwärtige Takt-Nummer des gewählten Songs an der Oberseite der Mixer-Anzeige, und zwar links neben der Anzeige für den noch verfügbaren Speicherplatz. Während des Mischvorgangs können Sie daher stets die Lage des gegenwärtigen Taktes verfolgen, statt zunächst immer erst die Song-Sequenz-Play-Anzeige aufrufen zu müssen.

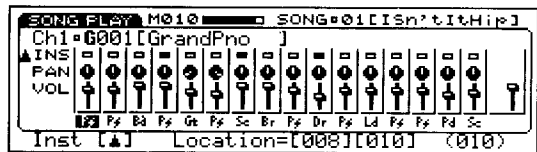


#### Quick Song Select

Die Version 2 ermöglicht es Ihnen, einen von 16 Songs direkt aus dem Song-Multi-Play-Modus (Mixer-Anzeige) oder Song-Sequence-Play-Modus (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 80) mit den 16 Track-Tasten zu wählen. In diesem Fall entspricht die Nummer der jeweiligen Track-Taste dem Song mit derselben Nummer. Halten Sie lediglich [SONG] gedrückt, und drücken Sie dann die [TRACK]-Taste, die dieselbe Nummer wie der gewünschte Song trägt.

#### Quick Measure Locate

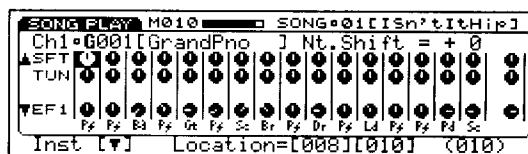
Die Version 2 gestattet es Ihnen außerdem, direkt von der Song-Multi-Play-Modusanzeige zu einer der beiden Takt-Marken in einem Song zu springen. Wenn der Mixer angezeigt wird, halten Sie lediglich [SHIFT] und drücken [F5] (Location 1) oder [F6] (Location 2). (Weitere Einzelheiten dazu, wie man die beiden Takt-Marken festlegt, finden Sie in der *Bedienungsanleitung*, Seite 81.)



#### Mixer Screen Jump

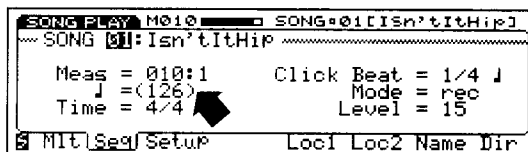
Die Mixer-Screen-Jump-Funktion der Version 2 ermöglicht eine einfachere Orientierung innerhalb des Mixers. Hiermit können Sie z.B. rasch zwischen dem Effekt-Send-1-Knopf und dem Lautstärke-Fader der gewählten Spur schnell hin- und herspringen.

Im Song-Multi-Play-Modus halten Sie [SHIFT] gedrückt und drücken [F2]. Um jedem Pfeil eine unterschiedliche Funktion zuzuordnen, drücken Sie die Cursor-Auf-Ab-Tasten.



#### External Sync Tempo Display

Die Version 2 zeigt den Tempo-Wert eines angeschlossenen externen Sequenzers an, wenn der W5/W7 auf den (externen) MIDI-Clock-Status gestellt ist. Der Tempo-Wert der Clock des externen Sequenzers erscheint in Klammern im Tempo-Feld des Song-Sequence-Modus. (Weitere Einzelheiten zur Einstellung des Clock-Status siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 84.)



#### Song Playback von einem bestimmten Takt

Die Version 2 ermöglicht es Ihnen, die Wiedergabe eines Songs von einem beliebigen Takt zu beginnen und trotzdem über die System Exclusive-, Programmwechsel-, Steuerungswechsel und andere zutreffende Daten zu verfügen. Wenn Sie [SHIFT] gedrückt halten und dann [RUN] drücken, beginnt die Wiedergabe des Songs vom gegenwärtig bestimmten Takt, nachdem die Daten im vorhergehenden Takt gelesen wurden — auf diese Weise werden die richtigen Voices, usw. bei der Wiedergabe verwendet.

#### Song Setup während der Wiedergabe

Die Version 2 ermöglicht es Ihnen, während der Wiedergabe Song Setup Keyboard und andere Funktionen (Next Song, Transpose) zu wählen.

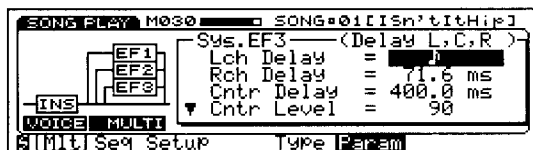


## □ System Effect

### Tempo Delay

In Version 2 kann das Tempo eines Songs dazu verwendet werden, automatisch die Verzögerungszeit (Delay) in System Effect 3 festzulegen.

Die Tempo-Delay-Funktion ermöglicht es Ihnen, die Verzögerungszeit in System Effect 3 schnell und einfach an das Tempo des Songs anzupassen. Die verschiedenen Notenwerte sind über die Delay-Parameter unterhalb eines Wertes von 0,1 ms zugänglich, indem [DEC] gedrückt wird.

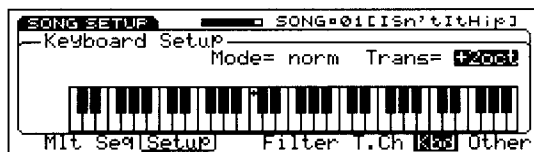


Bitte beachten Sie, daß ein langsames Tempo, das den Verzögerungsbereich überschreitet, die tatsächliche Verzögerungszeit halbiert. Bitte beachten Sie auch, daß bei Verwendung einer externen Clock oder bei einem Wechsel des Tempos Rauschen entstehen kann.

## □ Song-Setup-Modus

### Transpose

Die Version 2 verfügt über eine Oktaven-Transponier-Funktion im Keyboard-Normal-Modus (Keyboard-Setup-Anzeige; siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 82) mit der die Oktave zwischen -3 und +3 Oktaven nach oben oder unten verschoben werden kann.



Ebenso steht eine Direktzugangs-Funktion zur Verfügung, mit der die Oktaventransponier-Funktion vom Voice-Modus zugänglich ist, indem Sie [F1] (Oktave abwärts) oder [F2] (Oktave aufwärts) drücken.



[F1] [F2]

## □ Song-Record-Modus

### Variable Vorzähl-Funktion

In der Version 2 können Sie die Anzahl der Takte für die Vorzählung bestimmen, ehe die Echtzeitaufnahme (Overdub oder Replace) beginnt. (Weitere Einzelheiten zum Song-Record-Modus finden Sie in der *Bedienungsanleitung*, Seite 86).

Es stehen folgende vier Optionen zur Verfügung:

#### key

Wenn "Key" gewählt ist, beginnt die Aufnahme, sobald Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen.

#### 0

Wenn "0" gewählt ist, beginnt die Aufnahme, sobald Sie die Run-Taste drücken.

#### 1

Wenn "1" gewählt ist, beginnt die Aufnahme nach einer eintaktigen Vorzählung, nachdem die Run-Taste gedrückt wurde.

#### 2

Wenn "2" gewählt ist, beginnt die Aufnahme nach einer zweiertaktigen Vorzählung, nachdem die Run-Taste gedrückt wurde.



### Click Beat und Quantize

Die Version 2 zeigt die Noten-Werte graphisch rechts neben den Quantize- und Click-Beat-Parametern an. Außerdem können Sie die Quantize- und Click-Beat-Parameter über den Ziffernblock entsprechend den Noten-Werten wählen, die über den verschiedenen Ziffernblock-Tasten aufgedruckt sind.



### Sprung zum nächsten Noten-Event

Wenn im schrittweisen Aufnahme-Modus (Step Record; siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 89) die Data/Cursor-Taste auf "Cursor" (rote Lampe) gestellt ist, können Sie mit dem Datenrad oder den [CURSOR LEFT/RIGHT]-Tasten direkt zu einer beliebigen nachfolgenden Note springen, ohne daß es erforderlich wäre, durch jedes einzelne Segment der 12 Clocks hindurchschalten zu müssen.

## Transpose

Wie auch im Keyboard-Normal-Modus (Song-Setup-Anzeige) und Voice-Modus können Sie, ausgehend vom Step-Record-Modus (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 90), die Tonhöhe zwischen -3 und +3 Oktaven transponieren — hierzu halten Sie [SHIFT] gedrückt und drücken [F1] (Oktave abwärts) oder [F2] (Oktave aufwärts).



**SHIFT** **F1** **F2**

## Song-Edit-Modus

### System-Exclusive-Eingabe

Wenn Sie einen anderen Typ als "Excl" wählen, z.B. VceC (Voice Common), VceE (Voice Element), DrmC (Drum Voice Common), Song, Mlt (Multi), Sys (System) und SwR (Switch Remote), können die verschiedenen Paramertypen für die Parameterwechsel editiert werden.

### Parametern

D (Geräte-Nummer)	numerische Eingabe
C (Instrumenten-Kanal)	numerische Eingabe
Param (Parameter-Typ)	hängt vom gewählten Typ ab
E (Element-Nummer)	Eingabe erfolgt nur, wenn der Typ "VceE" ist
Val (Wert)	numerische Eingabe



Weitere Informationen zu den MIDI-System-Exclusive-Daten finden Sie unter "MIDI Data Format" in dem getrennt gelieferten "W5/W7 Technical Information"-Handbuch.

## Graphische Taktwahl bei Song Edit

Jetzt können Sie einen bestimmten Takt im Sequence-Track-Graph-Modus von Song Edit (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 91) mit dem Ziffernblock auffinden. Wenn ferner die Data-Cursor-Taste auf "Cursor" (rote Lampe) gestellt ist, können Sie mit dem Datenrad oder den [CURSOR LEFT/RIGHT]-Tasten direkt zu einer beliebigen nachfolgenden Note springen, ohne daß es erforderlich wäre, durch jedes einzelne Segment der 12 Clocks hindurchzuschalten zu müssen.



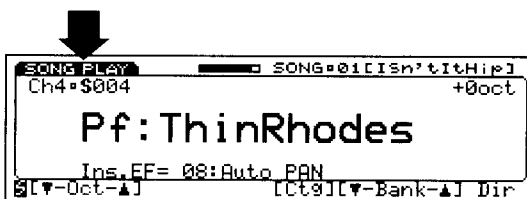
## Song-Play/Voice-Modus

Die Version 2 verfügt über verschiedene praktische neue Funktionen im Voice-Modus (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 106).



Bitte erinnern Sie sich daran, daß beim Umschalten in den Voice-Modus die Einstellung für die gewählte Voice auf die werkseitigen Voreinstellungen zurückgestellt werden und auch der vorgesehene Insert Effekt angewendet wird.

Die Version 2 ermöglicht es Ihnen auch, Voices von der Voice-Modus-Anzeige zu wählen, ohne eine automatische Rückstellung der werkseitigen Voreinstellungen vorzunehmen — halten Sie einfach [SONG] gedrückt, und drücken Sie [VOICE] oder indem Sie [SHIFT] gedrückt halten und dann [VOICE] drücken. Die rote Lampe sowohl über den Song- als auch den Voice-Tasten leuchtet auf.



In diesem "Song-Play/Voice-Modus" befindet sich der W5/W7 immer noch technisch gesehen im Song-Play-Modus, aber Ihnen stehen die Vorteile der Voice-Modus-Funktionen zur Verfügung, etwa eine visuelle Anzeige des gewählten Insert-Effekts für die gewählte Voice, und zusätzlich neue Funktionen wie Quick Oktav Shift und Quick Voice Bank Select.

Bitte beachten Sie, wenn Sie in den Voice-Modus umschalten und alle drei Insert-Effekte von anderen Kanälen benutzt werden, daß einer davon "gestohlen" und der Voice im gegenwärtig gewählten Kanal zugeordnet wird. Im Song-Play/Voice-Modus wird ein Insert-Effekt nicht automatisch dem gegenwärtig gewählten Kanal zugeordnet.

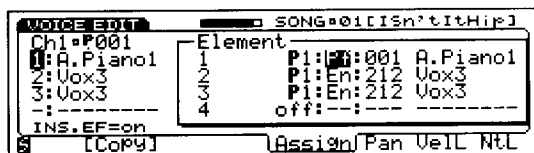
Wenn sich der W5/W7 im Song-Play/Voice-Modus befindet, drücken Sie einfach [VOICE], um in den Voice-Modus zurückzuschalten. Wenn Sie in den Song-Multi-Play-Modus zurückschalten wollen, drücken Sie einfach [SONG]. Wenn Sie in den Song-Play-Modus zurückschalten, werden die Einstellungen der Voice nicht verändert.

Ein weiterer neuer Aspekt der Version 2 ist es, daß beim Umschalten vom Song-Play-Modus auf den Voice-Modus die Multi-Einstellungen wieder hergestellt werden, wie sie vor Aufrufen des Voice-Modus bestanden haben, wenn Sie [SHIFT] gedrückt halten und dann [SONG] drücken.

## □ Voice-Edit-Modus

### Element Assign

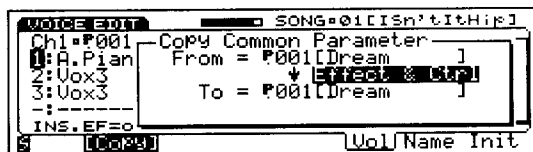
Die Version 2 ist mit einem abgekürzten Verfahren zur Auswahl von Voice-Elementen aus der Voice-Element-Assign-Funktion (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 112) ausgerüstet. Nun können Sie den Cursor über den aus zwei Zeichen bestehenden Element-Category-Code (wenn P1 oder P2 gewählt ist) stellen und direkt eine andere Element Category wählen. Wenn Sie diesen Bedienungsschritt vornehmen, wird das erste Element jeder Kategorie abgerufen.



### Voice Common Copy

Die Version 2 ist mit einer praktischen Voice-Common-Kopierfunktion im Voice-Edit-Modus (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 110) ausgestattet. Mit Voice Common Copy können Sie sich bei der Kopie auf die Steuerungs-Parameter beschränken oder nur die Effect-Parameter kopieren, oder sowohl die Steuerungs- als auch die Effekt-Parameter von einer vorgegebenen Voice auf die gegenwärtige Voice kopieren.

Um die Funktion Voice Common Copy aufzurufen, drücken Sie [F1] (Com), um die Common-Parameter zu wählen. Danach drücken Sie [F6] (Vol), um die Lautstärke-Funktion zu wählen. Dann drücken Sie [F2] (Copy).



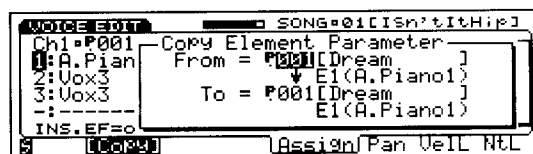
[F2]

[F6]

### Voice Element Copy

Die Version 2 verfügt über eine praktische Voice-Element-Kopierfunktion (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 112), die es Ihnen ermöglicht, Element und Tonhöhe von einer gewählten Voice zu einem bestimmten Element (1 ~ 4) der gegenwärtigen Voice zu kopieren.

Um die Funktion Voice Common Copy aufzurufen, drücken Sie [F2] (Elem), um die Common-Parameter zu wählen. Danach drücken Sie [F5] (Assign), um die Zuordnungs-Funktion zu wählen. Dann drücken Sie [F2] (Copy).



[F2]

[F5]

Das Zielelement ("To") kann ebenfalls durch einen Druck auf [TRACK 1 ~ 4] gewählt werden.

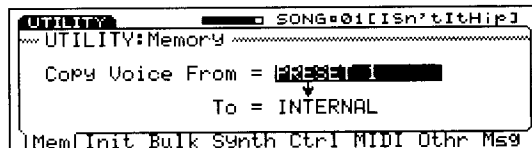
## □ Speicher-Modus

### Song/Internal Voice Bank Copy

Die Version 2 bietet eine viel größere Flexibilität bei der Speicherung und Verwaltung von User Voices. Insbesondere können Sie jetzt den Inhalt einer beliebigen Song-Voice-Bank in die Internal-Voice-Bank kopieren, solange die Song Voices kein Song Element verwenden.

Dies eröffnet Ihnen die Möglichkeit, einen Satz Song Voices als normale Voice-Bank auf Diskette zu speichern, statt lediglich als "Song- + Voice"-Daten, die nicht in die Internal-Voice-Bank geladen werden können.

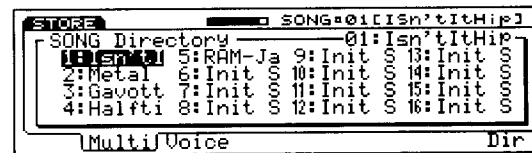
Die GM-, Preset- oder Internal-Voice-Bank kann in einer bestehenden Song-Voice-Bank gespeichert werden, wenn die Voices keine Internal Elements (interne Elemente) enthalten.



Die Voice-Banks können mit Hilfe der Speicher-Funktion im Utility-Modus (siehe Seite 25) ausgetauscht werden.

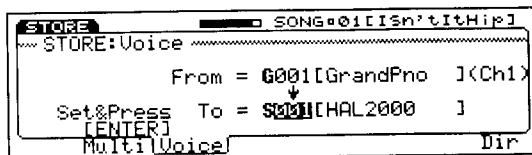
### Voice Directory im Store-Modus

Beim Speichern eines Multis oder einer Voice im Store-Modus (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 129-130), können Sie nun das Song Directory oder das Voice Directory aufrufen, indem Sie die Taste [F8] (Dir) drücken.



[F8]

Wenn Sie eine Voice speichern, beachten Sie, daß der gegenwärtig gewählte Track (Kanal-Nummer) rechts neben der gegenwärtig gewählten Voice, die gespeichert werden soll, angezeigt wird.



Die Version 2 gestattet es Ihnen im Utility-Modus, Other Setup (siehe Seite 25), automatische oder manuelle Multi-Speicherung zu bestimmen.

## Utility-Modus

### Speicher-Kopie

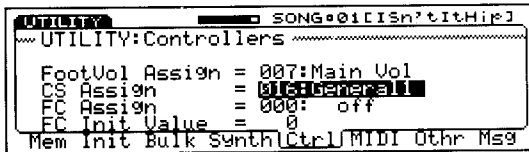
Die Speicher-Funktion (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 143) wurde erweitert, um Ihnen die Möglichkeit eines Austauschs verschiedener Voice-Banken zu geben. Z.B. können Sie zusätzlich zur Möglichkeit die Internal, Preset (1,2,3), GM oder Song Voice (1 ~ 16)-Bank zu den Internal oder Song Voice (1 ~ 16)-Banken zu kopieren, eine Song-Voice-Bank zu einer Internal-Bank kopieren.

Abhängig davon, von welcher Voice-Bank Sie kopieren, werden auch bestimmte Drum-Voice-Banken kopiert:

- GM GM1 (StdKit) und GM2 (RoomKit)
- Preset 1 Preset 1 (QY10Kit) und Preset 2 (SY85Kit)
- Preset 2 GM1 (StdKit) und GM2 (RoomKit)
- Preset 3 Preset 3 (HipHopKit) und Preset 4 (LofiKit)

### CS Assign und FC Assign

Die CS-Assign-Funktion in der Controller-Anzeige (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 147) verfügt über einen neuen Aspekt und eine neue Funktion, FC Assign.



#### • CS Assign

Sie können eine von vielen Funktionen bestimmen, die vom kontinuierlichen Schieberegler (CS) auf dem Bedienfeld des W5/W7 gesteuert werden. "000" wird die Normal-Einstellung, die es ermöglicht, daß der CS als Dateneingabe-Schieberegler eingesetzt wird, und "032" schaltet den CS aus.

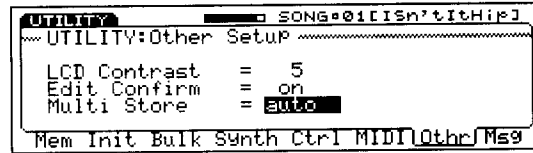
#### • FC Assign

Sie können eine von vielen Funktionen bestimmen, die durch einen angeschlossenen Fußschalter geregelt werden. Zu den wählbaren Parametern gehören 000 (aus), 001 — 031, 032 (aus) und 033 - 119. Wenn Sie den Fußschalter mit seiner normalen Funktion verwenden wollen, wählen Sie den Parameter "004: FootCtrl".

Bitte beachten Sie, daß beim Laden einer Datei des Typs All Data, die mit der Version 1 gespeichert worden ist, FC Assign automatisch auf den Normalwert "000:aus" eingestellt wird.

## Multi Store Auto/Manual

Wenn Sie bei der Version 1 ein Multi verändert haben, wurden diese Veränderungen automatisch im Multi gespeichert. Die Version 2 enthält eine Multi-Speicher-Funktion, die von der Other Setup-Anzeige zugänglich ist (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 149), und die es Ihnen ermöglicht zu wählen, ob Sie die Veränderungen, die Sie an einem Multi vornehmen, automatisch speichern wollen oder nicht, oder ob Sie den manuellen Store-Modus verwenden möchten.



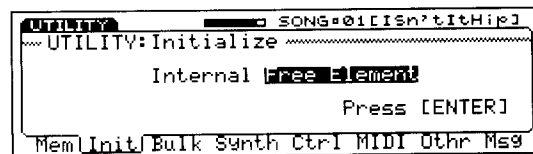
Die "Auto"-Einstellung ist die Normal-Einstellung, was bedeutet, daß alle Veränderungen, die Sie an Multi-Parametern vornehmen, automatisch gespeichert werden. Die Veränderungen werden daher selbst dann beibehalten, wenn Sie von einem Song auf den anderen umschalten.

Die "Manual"-Einstellung bewahrt die Veränderungen, die Sie vornehmen, in einem Zwischenspeicher auf, dessen Inhalt verlorengeht, wenn Sie zu einem anderen Song umschalten, sofern Sie nicht inzwischen die Multi-Speicher-Funktion im Store-Modus durchführen. Mit der manuellen Funktion können Sie Veränderungen in einem Multi vornehmen, ohne befürchten zu müssen, daß Sie die Original-Einstellungen eines Songs verlieren.

## Free Internal Element

Die Free-Element-Initialisierungsfunktion der Version 2 in der Initialize-Anzeige (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 144) gestattet es Ihnen unter Verwendung einer im Handel erhältlichen Diskette, nicht verwendete interne Elemente zu initialisieren, die unbeabsichtigt gespeichert worden sind, um mehr Speicherplatz für die Voices herzustellen, die Sie benötigen.

Um die Free-Element-Initialisierungsfunktion aufzurufen, drücken Sie [F2] (Init) und wählen "Free Element" mit Hilfe der Tasten [INC] oder [JOG].



F2

## □ Disk-Modus

### Auto Load und Auto Play

Die Version 2 bietet Ihnen die neue Auto Load- und Auto-Play-Funktionen im Disk-Modus (siehe die *Bedienungsanleitung*, Seite 131).

Mit Auto Load können Sie bei ausgeschaltetem Instrument eine Diskette in das Laufwerk einlegen, so daß eine Datei auf der Diskette automatisch geladen wird, wenn die Stromversorgung eingeschaltet wird. Danach ist die Datei sofort zum Spielen bereit. Mit Auto Play können Sie die Datei in Song 1 laden und automatisch mit dem Spielen beginnen, nachdem das System des W5/W7 aufgestartet ist.

Auto Load arbeitet so, daß die Funktion eine Song-Datei auf einer Diskette als "1Song + Voice" (.A1S) Datei mit der Dateibezeichnung AUTOLOAD speichert. ("AUTOLOAD.A1S")

Auto Play arbeitet so, daß eine Song-Datei auf einer Diskette als "1 Song + Voice" (.A1S) Datei mit der Dateibezeichnung AUTOPLAY abgelegt wird. ("AUTOPLAY.A1S")

Bitte beachten Sie, daß Sie jeweils nur eine Auto Load- oder Auto Play-Datei auf einer Diskette speichern können. Beachten Sie außerdem, daß Sie beim Laden einer Song-Datei des Typs .A1S Voice-Daten in die Song-Voice-Bank laden und dabei eventuell vorhandene Song-Voices überschreiben.

#### HINWEIS

Die AUTOPLAY.A1S-Datei ist in der mitgelieferten Diskette gespeichert. (Weitere Informationen finden Sie auf Seite 7.)

#### WARNUNG

Wenn während des Ladens oder Auswerfens der Diskette die Stromversorgung ausgeschaltet wird, kann es zu irreversiblen Datenverlust oder zu einer Fehlfunktion des Diskettenlaufwerks kommen.



# Changes to the *Technical Information Booklet*

Please use the new information below in conjunction with the *W5/W7 Technical Information booklet*.

## ● Voice List

Two new Preset voice banks, P2 and P3, are included in Version 2. Please note the following:

- The voices in Preset voice bank P1 are the same as those in the “Preset Voice List” on pages 6 ~ 11 of the *Technical Information booklet*.
- The voices in Preset voice bank P2 are the same as those in the “Internal Voice List” on pages 12 ~ 17 of the *Technical Information booklet*.
- The voices in Preset voice bank P3 are listed under “Preset Voice Bank 3” on pages 28 ~ 31, herein.

## ● Drum Voice Key Assignments

Two new Preset drum voices (PD03 and PD04) are included in the Preset Drum voice bank, which include some differences in key assignments. Please note the following:

- A listing of the key assignments for PD03 and PD04 are provided in the “DRUM VOICE LIST” chart on page 32, herein.

## ● Element List

Eleven new preset elements (246 ~ 256) are added to the P2 element bank, as listed on pages 19 ~ 24 of the *Technical Information booklet*. Please add the following to the list which ends on page 24:

Element Bank	Element Number	Category	LCD	Name
P2	246	Se	VBInsect	Vibraslap Insect
	247		Sine 5th	Sine 5th
	248		Science	Science
	249		OffMumin	Off Mumin
	250		Ghost	Ghost
	251		TapeSpin	Tape Spin
	252		Bell Dly	Bell Dly
	253		Bird	Bird
	254		Reviw	Reviw
	255		PlsSiren	Pulse Siren
	256		GhostCH	Ghost Choir

# NORMAL VOICE LIST

Normal-Voice-Liste  
Liste des Sonorités Normales

## Preset Voice Bank 3 (001~064)

VOICE			INSERTION EFFECT		MIDI CONTROL					
Voice Number	Voice Category	Voice Name	Effect Mode	Effect Type	MC 1			MC 2		
					Device	Parameter	Enable*	Device	Parameter	Enable*
001	Ld	Bass&Lead	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
002		Fat&fat	on	3 Band EQ	General1(CS)	sys.ef 2	---	ModWheel	off	---
003		Blue Lead	on	Dist+Comp	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
004		YellowLead	on	Dist+Comp	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
005		Pump 7sus4	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
006		Pump Tri 1	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
007		Pump Tri 2	on	Flanger A	General1(CS)	sys.ef 3	1234	ModWheel	off	---
008		Koff Lead	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
009		Digi Sync	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
010	Se	N-Hall	on	Flanger B	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutof	12--
011		DOWN	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	---	ModWheel	off	---
012		L.F.O.	on	Auto PAN	General1(CS)	lfo speed	12--	ModWheel	off	---
013		HaHahaha	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	---
014		Tek Boy	on	Dist+Comp	General1(CS)	lfo speed	1---	ModWheel	off	---
015		Tek Loop	on	Phaser	General1(CS)	lfo speed	1---	ModWheel	flt cutof	1---
016		Tek S&H	on	Flanger A	General1(CS)	lfo speed	1---	ModWheel	flt cutof	1---
017		MWScratch1	on	Dist+Wah	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutof	12--
018		MWScratch2	on	Dist+Wah	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutof	12--
019		Tape Spin	on	Distortion	ModWheel	off	---	ModWheel	off	---
020		Choral Hit	on	Cross Delay	General1(CS)	sys.ef 2	---	ModWheel	off	---
021	Dr	4spHipHop1	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
022		4spHipHop2	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
023		4spTekno 1	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
024		4spTekno 2	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
025	Ba	Super Sub	on	3 Band EQ	General1(CS)	ins.ef	---	ModWheel	off	---
026		ElekTight	on	3 Band EQ	General1(CS)	sys.ef 2	123-	ModWheel	off	---
027		Joy Bass	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
028		Tek Line	on	Flanger B	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	---
029		Tight Syn	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
030		LatelyBass	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
031		Star Dust	on	Phaser	ModWheel	off	---	General1(CS)	flt cutof	_2--
032		Gang	on	Rotary Sp.	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
033		VocoBass	on	Dist->Flange	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	1234
034		P Funk	on	Dist+Wah	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	---
035		Pick Comp	on	Dist+Comp	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
036		LoFiAcBass	on	Early Ref. 1	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	---
037		Upright	on	Dist+Comp	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
038	Fx	Rave Hit 1	on	Aural Exc	General1(CS)	flt band	12--	ModWheel	off	---
039		Rave Hit 2	on	Aural Exc	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	---
040		Acid Hit1	on	Early Ref. 1	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
041		Acid Hit2	on	Early Ref. 1	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
042		Acid Hit3	on	Reverb Room	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
043		Saxes Hit	on	3 Band EQ	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	---
044		Brass Hit	on	3 Band EQ	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	---
045		Staring	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	---
046		End Time	on	Flanger B	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	---
047		Tek Liner	on	Flanger A	ModWheel	lfo speed	1234	General1(CS)	ins.ef	1234
048		OverTheSky	on	Flanger B	ModWheel	ins.ef	123-	General1(CS)	lfo speed	123-
049	Pd	Square St	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
050		Ambient St	off	Cross Delay	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
051		BeautyPad	on	3 Band EQ	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	---
052		ReverseRR	on	Cross Delay	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	---
053		Feed Pad	on	Dist->Flange	ModWheel	ins.ef	123-	General1(CS)	flt reso	123-
054		AngelHair	on	Chorus B	ModWheel	ins.ef	1234	General1(CS)	flt cutof	1234
055		Ice Doll	on	Chorus A	ModWheel	ins.ef	1234	General1(CS)	flt cutof	1234
056		Flute Pad	on	Pitch Chng 2	ModWheel	flt reso	123-	General1(CS)	ins.ef	123-
057		BuzzDrone	on	Flanger B	ModWheel	ins.ef	123-	General1(CS)	flt cutof	123-
058		Lily	on	"Delay L,C,R"	General1(CS)	ins.ef	123-	General1(CS)	sys.ef 2	123-
059	Pf	Dance CP	on	Dist->Phaser	General1(CS)	flt cutof	1--	ModWheel	off	---
060		Ana EP	off	Pitch Chng 1	General1(CS)	feg decay	12--	ModWheel	off	---
061		EP Phaser	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	---
062		ClaviPhase	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	---
063		60Vintage	on	Rotary Sp.	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	---
064		AcP & EP	off	3 Band EQ	General1(CS)	sys.ef 1	_23-	ModWheel	off	---

\*The "Enable" column indicates Element on/off and MIDI control status, where 1,2,3 and 4 represent Elements 1,2,3 and 4, respectively. A horizontal line at the baseline ("\_") or a number indicates that an element is turned on, with the number indicating that the element can be controlled by MIDI, and the horizontal line indicating that it cannot. A horizontal dash ("-") indicates that the element is turned off. For example, an Enable situation coded with "12\_-" indicates that Elements 1, 2 and 3 are turned on, with Elements 1 and 2 able to be controlled by MIDI. Element 4 is turned off.

ELEMENT

Element 1				Element 2				Element 3				Element 4			
Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name	Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name	Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name	Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name
P1	238	Br	SynBrs10	P2	30	Ld	BrsLd1	P1	166	Ba	SynBs17	off	--	--	
P2	20	Ld	Sweep	P2	20	Ld	Sweep	P2	20	Ld	Sweep	off	--	--	
P1	152	Ba	SynBs3	P1	152	Ba	SynBs3	off	--	--		off	--	--	
P1	157	Ba	SynBs8	P1	157	Ba	SynBs8	off	--	--		off	--	--	
P1	234	Br	SynBrs6	P1	234	Br	SynBrs6	P1	234	Br	SynBrs6	off	--	--	
P1	234	Br	SynBrs6	P1	234	Br	SynBrs6	P1	234	Br	SynBrs6	off	--	--	
P2	13	Ld	Saw3	P2	13	Ld	Saw3	P2	13	Ld	Saw3	P2	13	Ld	Saw3
P2	13	Ld	Saw3	P2	13	Ld	Saw3	P1	36	Pf	Harpsi1	off	--	--	
P2	116	Pc	DigiWobb	P2	116	Pc	DigiWobb	P2	116	Pc	DigiWobb	off	--	--	
P2	33	Ld	RezLd	P2	159	Se	Shilling	off	--	--		off	--	--	
P2	26	Ld	Digi6	P2	25	Ld	Digi5	off	--	--		off	--	--	
P2	158	Se	Seq2	P2	142	Se	Insect	off	--	--		off	--	--	
P2	138	Se	Guffaw1	P2	139	Se	Guffaw2	off	--	--		off	--	--	
P2	248	Se	Science	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	165	Ba	SynBs16	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P2	24	Ld	Digi4	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P2	234	Dr	Scrach	P2	92	Fx	WindLoop	off	--	--		off	--	--	
P2	234	Dr	Scrach	P2	154	Se	Burst	off	--	--		off	--	--	
P2	251	Se	TapeSpin	P2	251	Se	TapeSpin	off	--	--		off	--	--	
P1	198	En	Choir1	P1	198	En	Choir1	P2	35	Pd	Pad1	P1	61	Cp	Hndbel1
P2	179	Dr	BdStd	P2	185	Dr	SDRock	P2	202	Dr	HHClose	P2	203	Dr	HHAnOpn
P2	172	Dr	BDStdH	P2	184	Dr	SDRmH2	P2	204	Dr	HHAnClis	P2	203	Dr	HHAnOpn
P2	178	Dr	BDAnalog	P2	192	Dr	SDAna9	P2	204	Dr	HHAnClis	P2	203	Dr	HHAnOpn
P2	178	Dr	BDAnalog	P2	199	Dr	TMEle	P2	202	Dr	HHClose	P2	200	Dr	HHOpen
P1	165	Ba	SynBs16	P1	161	Ba	SynBs12	off	--	--		off	--	--	
P1	118	Gt	Mute3	P1	139	Ba	AlenBs4	P1	139	Ba	AlenBs4	off	--	--	
P1	155	Ba	SynBs6	P1	155	Ba	SynBs6	P1	155	Ba	SynBs6	off	--	--	
P2	17	Ld	Squ	P2	17	Ld	Squ	off	--	--		off	--	--	
P1	156	Ba	SynBs7	P1	153	Ba	SynBs4	off	--	--		off	--	--	
P1	153	Ba	SynBs4	P1	155	Ba	SynBs6	off	--	--		off	--	--	
P1	45	Pf	Stuff7	P1	155	Ba	SynBs6	off	--	--		off	--	--	
P2	11	Ld	Saw1	P2	11	Ld	Saw1	P2	11	Ld	Saw1	P2	11	Ld	Saw1
P1	215	En	Vox6	P1	216	En	Vox7	P1	0	Pi	Whistle	P2	161	Se	SlapAtk
P1	140	Ba	BeatleBs	P1	149	Ba	SlapBs2	off	--	--		off	--	--	
P1	134	Ba	PickBs1	P1	141	Ba	Fretls1	off	--	--		off	--	--	
P1	132	Ba	A.Bass2	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	141	Ba	Fretls1	P1	132	Ba	A.Bass2	off	--	--		off	--	--	
P1	218	En	OrchHit	P1	218	En	OrchHit	off	--	--		off	--	--	
P1	218	En	OrchHit	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P2	207	Dr	CyCrush	P1	244	Rd	TenorSx1	P1	222	Br	MuteTp	P1	132	Ba	A.Bass2
P2	208	Dr	CyChina	P1	243	Rd	AltGrwl	P1	219	Br	Trumpet	P1	137	Ba	AlenBs2
P2	208	Dr	CyChina	P1	243	Rd	AltGrwl	P1	219	Br	Trumpet	P1	159	Ba	SynBs10
P1	242	Rd	AltoSx	P1	245	Rd	TenorSx2	P1	246	Rd	BariSx	off	--	--	
P1	219	Br	Trumpet	P1	219	Br	Trumpet	P1	222	Br	MuteTp	off	--	--	
P1	238	Br	SynBrs10	P2	164	Se	TuneRes2	off	--	--		off	--	--	
P1	180	St	SynSt2	P1	180	St	SynSt2	P2	54	Pd	Pad20	off	--	--	
P2	78	Fx	RevSyn	P2	78	Fx	RevSyn	P2	78	Fx	RevSyn	P2	78	Fx	RevSyn
P2	60	Pd	Pad26	P2	57	Pd	Pad23	P2	47	Pd	Pad13	off	--	--	
P2	17	Ld	Squ	P2	17	Ld	Squ	off	--	--		off	--	--	
P2	19	Ld	SquSaw	P2	18	Ld	SawSqu	P2	19	Ld	SquSaw	off	--	--	
P1	183	St	SynSt5	P1	183	St	SynSt5	off	--	--		off	--	--	
P2	61	Pd	Pad27	P2	61	Pd	Pad27	off	--	--		off	--	--	
P2	67	Pd	Pad33	P2	63	Pd	Pad29	P1	0	Pi	Whistle	off	--	--	
P2	53	Pd	Pad19	P2	65	Pd	Pad31	P2	83	Fx	DigiEcho	P1	211	En	Vox2
P2	63	Pd	Pad29	P2	123	Se	Bush	P2	87	Fx	TimpMute	P2	41	Pd	Pad7
P2	39	Pd	Pad5	P2	1	Pi	Flute1	P2	1	Pi	Flute1	off	--	--	
P2	65	Pd	Pad31	P2	74	Pd	Pad40	P2	65	Pd	Pad31	off	--	--	
P1	44	Pf	Stuff6	P2	5	Pi	PanFlt1	P2	5	Pi	PanFlt1	off	--	--	
P1	11	Pf	E.Grand3	P1	36	Pf	Harpsi1	off	--	--		off	--	--	
P2	24	Ld	Digi4	P2	24	Ld	Digi4	off	--	--		off	--	--	
P1	13	Pf	EP2	P1	17	Pf	EP6	off	--	--		off	--	--	
P2	22	Ld	Digi2	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	28	Pf	EP17	P1	93	Or	Stuff1	off	--	--		off	--	--	
P1	1	Pf	A.Piano1	P1	14	Pf	EP3	P1	14	Pf	EP3	off	--	--	

# Preset Voice Bank 3 (065~128)

VOICE			INSERTION EFFECT		MIDI CONTROL					
Voice Number	Voice Category	Voice Name	Effect Mode	Effect Type	MC 1			MC 2		
					Device	Parameter	Enable*	Device	Parameter	Enable*
065	Pf	TX816 EP	on	Symphonic	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	__-
066		Mod Roades	on	Flanger B	ModWheel	ins.ef	1---	General1(CS)	sys.ef 1	1---
067	Or	House Orgn	on	Aural Exc	ModWheel	off	1---	General1(CS)	flt cutof	1---
068		The Cat	on	Rotary Sp.	ModWheel	ins.ef	___	General1(CS)	aeg decay	___4
069	Gt	HeavyMetal	on	Dist->Delay	General1(CS)	sys.ef 3	12_-	General1(CS)	sys.ef 1	12_-
070		Prince	on	Distortion	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	__-
071		Stratus	on	Dist->PtChng	General1(CS)	ins.ef	12_-	ModWheel	off	12_-
072		Eleki Man	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	__-
073	St	Progressiv	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
074	Br	Elec Mute	on	Dist+Wah	General1(CS)	ins.ef	___	ModWheel	off	__-
075	Rd	LoFi Sax	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt band	1---	ModWheel	off	__-
076	Pi	Shaku8	on	Early Ref.2	General1(CS)	flt cutof	1_3-	ModWheel	off	__-
077	Sc	Ana Pluck	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
078		Acid Digi	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
079		SquareSeq	off	3 Band EQ	General1(CS)	sys.ef 2	1---	ModWheel	off	__-
080		Pulse Seq	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	__-
081		Saw Stab	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	1---	ModWheel	off	__-
082		Harpy	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	123-	ModWheel	off	__-
083		Wire Comp	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	__-
084		DeCaY	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	__-
085		Platinum	on	Dist->Delay	ModWheel	sys.ef 3	123-	General1(CS)	sys.ef 1	123-
086	Fx	Polaris	on	3 Band EQ	ModWheel	off	1234	General1(CS)	flt cutof	1234
087		Moon Base	on	"Delay L,C,R"	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
088		WaterMalet	on	Symphonic	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutof	12--
089		Sun Set	on	3 Band EQ	ModWheel	off	123-	General1(CS)	amp level	__2-
090		Fly Sine	on	Cross Delay	General1(CS)	amp level	__2__	General1(CS)	amp level	__3__
091		Space Dust	on	Stereo Echo	General1(CS)	flt reso	__2__	General1(CS)	flt cutof	___
092		Galaxy	on	Cross Delay	General1(CS)	sys.ef 2	___	ModWheel	off	___
093		Ice Land	on	Stereo Echo	ModWheel	amp level	___4	General1(CS)	sys.ef 2	___
094		Insectoid	on	Cross Delay	General1(CS)	sys.ef 2	___	General1(CS)	amp level	12__
095		Ambi S&H	on	3 Band EQ	General1(CS)	lfo speed	12--	ModWheel	off	__-
096		LisWat	on	Gate Reverb	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	__-
097		Deep Ambi1	on	Auto PAN	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
098		Deep Ambi2	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	__-
099		Psychic	on	3 Band EQ	ModWheel	off	1234	General1(CS)	lfo speed	1234
100		Myth	on	Pitch Chng 1	ModWheel	off	1234	General1(CS)	ins.ef	1234
101		Maria	on	"Delay L,R"	ModWheel	off	12--	General1(CS)	amp level	1__-
102		Puppet	on	Pitch Chng 1	ModWheel	lfo speed	123-	General1(CS)	flt reso	123-
103		Stoma	on	Phaser	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	12--
104		SnowFlakes	on	Chorus A	ModWheel	ins.ef	123-	General1(CS)	lfo speed	123-
105		Shanbala	on	3 Band EQ	ModWheel	flt cutof	12--	General1(CS)	amp level	__2--
106		Spell	on	Phaser	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutof	12--
107	Et	Beijing	on	Pitch Chng 2	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	__-
108		Chiang Mai	on	Early Ref.2	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	__-
109	Pc	Jungle Tom	off	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	__-
110		EthnicPerc	on	Reverb Room	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	__-
111	Se	Meadow	on	Auto PAN	General1(CS)	ins.ef	___	ModWheel	lfo speed	__2__
112		GhostRiver	on	Cross Delay	General1(CS)	flt cutof	1___	ModWheel	off	___
113		Feed	on	Dist->Delay	ModWheel	lfo pmd	12_-	General1(CS)	ins.ef	1__-
114		Bell Crash	on	"Delay L,R"	General1(CS)	sys.ef 3	___	General1(CS)	sys.ef 2	___
115		SpaceLab	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
116		Feedle	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
117		Mad Man	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	12--
118		Going Up	on	Cross Delay	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	__-
119		Apollo	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	flt cutof	123-
120		S.O.S	on	Flanger A	General1(CS)	flt reso	123-	ModWheel	ins.ef	__3-
121		Teleport	on	Pitch Chng 1	General1(CS)	lfo speed	1__-	ModWheel	flt reso	12--
122		Torpedo	on	Phaser	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt reso	12--
123		Emergency	on	Dist->Phaser	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	lfo speed	12--
124		Planet X	on	Dist->Flange	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutof	12--
125		CuicaWomen	on	Early Ref.1	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
126	Co	Bahama	on	3 Band EQ	ModWheel	sys.ef 2	___	General1(CS)	sys.ef 3	___
127		RckBandHit	on	Distortion	General1(CS)	aeg decay	__23_	ModWheel	off	___
128		MerryXmas	on	Early Ref.1	General1(CS)	flt band	1234	ModWheel	off	___

ELEMENT

ELEMENT															
Element 1				Element 2				Element 3				Element 4			
Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name	Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name	Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name	Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name
P1	16	Pf	EP5	P1	17	Pf	EP6	P1	47	Pf	Stuff9	off	--	--	
P1	12	Pf	EP1	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	76	Or	Organ2	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	96	Or	Stuff4	P1	96	Or	Stuff4	P1	96	Or	Stuff4	P1	96	Or	Stuff4
P1	121	Gt	Ovdrv1	P1	121	Gt	Ovdrv1	P1	116	Gt	Mute1	off	--	--	
P1	184	St	Violin1	P1	184	St	Violin1	off	--	--		off	--	--	
P1	103	Gt	Clean1	P1	116	Gt	Mute1	P2	161	Se	SlapAtk	off	--	--	
P1	116	Gt	Mute1	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	174	St	Strings6	P1	174	St	Strings6	off	--	--		off	--	--	
P1	222	Br	MuteTp	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	244	Rd	TenorSx1	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P2	10	Pi	Noise	P2	9	Pi	Bottle	P1	254	Pi	Shaku8	off	--	--	
P1	152	Ba	SynBs3	P1	152	Ba	SynBs3	off	--	--		off	--	--	
P2	27	Ld	Digi7	P2	27	Ld	Digi7	off	--	--		off	--	--	
P2	17	Ld	Squ	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P2	18	Ld	SawSqu	P2	18	Ld	SawSqu	off	--	--		off	--	--	
P2	11	Ld	Saw1	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	97	Gt	Nylon1	P1	97	Gt	Nylon1	P1	190	St	Harp	off	--	--	
P1	49	Pf	Stuff11	P1	129	Gt	Stuff5	off	--	--		off	--	--	
P1	43	Pf	Stuff5	P2	35	Pd	Pad1	off	--	--		off	--	--	
P1	44	Pf	Stuff6	P1	39	Pf	Stuff1	P2	151	Se	MtIBel1	off	--	--	
P2	32	Ld	VoxLd	P2	32	Ld	VoxLd	P2	80	Fx	Dissolve	P1	204	En	Choir7
P1	217	En	Vox8	P1	217	En	Vox8	off	--	--		off	--	--	
P2	76	Fx	SlwSweep	P2	72	Pd	Pad38	off	--	--		off	--	--	
P2	69	Pd	Pad35	P1	46	Pf	Stuff8	P1	0	Pi	Whistle	off	--	--	
P2	249	Se	offMumin	P1	254	Pi	Shaku8	P1	206	En	Choir9	P1	70	Cp	Digi4
P2	248	Se	Science	P2	36	Pd	Pad2	P2	248	Se	Science	P2	185	Dr	SDRock
P2	17	Ld	Squ	P2	46	Pd	Pad12	P2	46	Pd	Pad12	P1	71	Cp	Digi5
P2	247	Se	Sine 5th	P2	247	Se	Sine 5th	P2	35	Pd	Pad1	P2	37	Pd	Pad3
P2	35	Pd	Pad1	P2	35	Pd	Pad1	P2	246	Se	VibrInlc	P2	246	Se	VibrInlc
P2	80	Fx	Dissolve	P2	80	Fx	Dissolve	off	--	--		off	--	--	
P1	69	Cp	Digi3	P1	69	Cp	Digi3	P1	69	Cp	Digi3	off	--	--	
P2	158	Se	Seq2	P2	86	Fx	AtkChr2	off	--	--		off	--	--	
P2	24	Ld	Digi4	P2	53	Pd	Pad19	P2	157	Se	Seashore	off	--	--	
P2	44	Pd	Pad10	P2	33	Ld	RezLd	P2	76	Fx	SlwSweep	P2	88	Fx	Octivate
P1	123	Gt	Harm1	P1	209	En	Choir12	P2	94	Fx	EP-S&H	P2	87	Fx	TimpMute
P2	149	Se	Quasar	P1	202	En	Choir5	off	--	--		off	--	--	
P1	51	Cp	Ciste1	P1	69	Cp	Digi3	P2	73	Pd	Pad39	off	--	--	
P2	129	Se	Simmer	P2	65	Pd	Pad31	off	--	--		off	--	--	
P2	63	Pd	Pad29	P2	233	Dr	SleiBell	P2	83	Fx	DigiEcho	off	--	--	
P2	38	Pd	Pad4	P2	87	Fx	TimpMute	off	--	--		off	--	--	
P2	59	Pd	Pad25	P2	160	Se	Simpl'n'	off	--	--		off	--	--	
P2	100	Et	Sitar	P2	100	Et	Sitar	off	--	--		off	--	--	
P2	115	Pc	TnkIBell	P2	115	Pc	TnkIBell	P2	115	Pc	TnkIBell	off	--	--	
P2	197	Dr	TMJazz	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P2	241	Dr	Tumba	P2	241	Dr	Tumba	off	--	--		off	--	--	
P2	0	Se	GorstCH	P2	255	Se	PulsCire	P2	254	Se	Reviw	P2	253	Se	Bird
P1	198	En	Choir1	P2	128	Se	Stream	P1	208	En	Choir11	P2	250	Se	Gorst
P2	22	Ld	Digi2	P2	22	Ld	Digi2	P2	140	Se	Guffaw3	off	--	--	
P2	220	Dr	BellTree	P2	162	Se	Telephon	P2	162	Se	Telephon	P2	162	Se	Telephon
P2	146	Se	CymSir	P2	160	Se	Simpl'n'	off	--	--		off	--	--	
P2	144	Se	LFO Xylo	P2	144	Se	LFO Xylo	off	--	--		off	--	--	
P2	242	Dr	VbSlp	P2	242	Dr	VbSlp	off	--	--		off	--	--	
P2	87	Fx	TimpMute	P2	130	Se	Seq1	P2	14	Ld	Saw4	off	--	--	
P2	150	Se	MadTinke	P2	163	Se	TuneRes1	P2	159	Se	Shilling	off	--	--	
P2	164	Se	TuneRes2	P2	150	Se	MadTinke	P1	217	En	Vox8	off	--	--	
P2	74	Pd	Pad40	P2	80	Fx	Dissolve	off	--	--		off	--	--	
P2	20	Ld	Sweep	P2	157	Se	Seashore	off	--	--		off	--	--	
P2	33	Ld	RezLd	P2	166	Se	Tweet 2	off	--	--		off	--	--	
P2	94	Fx	EP-S&H	P2	128	Se	Stream	off	--	--		off	--	--	
P2	227	Dr	CuiKL	P2	226	Dr	CuiKH	off	--	--		off	--	--	
P2	252	Se	Bell Dly	P2	81	Fx	LoopXylo	P1	64	Cp	StIDrum	P2	223	Dr	CongaOp
P1	137	Ba	AlenBs2	P1	119	Gt	Dist1	P1	119	Gt	Dist1	P2	172	Dr	BDStdH
P1	183	St	SynSt5	P1	183	St	SynSt5	P1	65	Cp	Marimba	P1	60	Cp	Glock1

# DRUM VOICE LIST Dum-Voice-Liste Liste des Sonorités Rythmiques

Note#	Note	pgm#	Key Off	Aft.	GM										Preset			
					GM-1(GD01)	GM-9(GD02)	GM-17(GD03)	GM-25(GD04)	GM-26(GD05)	GM-33(GD06)	GM-41(GD07)	GM-49(GD08)	Pre-1(PD01)	Pre-2(PD02)	Pre-3(PD03)	Pre-4(PD04)		
					Standard Kit	Room Kit	Rock Kit	Electro Kit	Analog Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Classic Kit	Preset1(OY10)	Preset2(SY85)	HipHop Kit	Lofi Kit		
24	C 0				Click H													
25	C# 0				Brush Tap													
26	D 0		O		Brush Swirl L													
27	D# 0				Brush Slap													
28	E 0		O		Brush Swirl H			Reverse Cymbal	Reverse Cymbal							Crash Cymbal 1		
29	F 0		O		Snare Roll													
30	F# 0				Castanet			Hi O	Hi O							Hi O		
31	G 0				Snare L		SD Power M	Snare M	SD Power H		Brush Slap L					Snare M		
32	G# 0				Sticks													
33	A 0				Bass Drum L		Bass Drum M	Bass Drum H	Bass Drum M						Bass Drum M	Bass Drum H		
34	A# 0				Open Rim Shot										Open Rim Shot			
35	B 0				Bass Drum M		Bass Drum H	BD Power	BD Analog L						BD RoomS	Bass Drum L		
36	C 1				Bass Drum H		BD Power	BD Gate	BD Analog H			Gran Cassa	Bass Drum H	BD Power	Bass Drum L	Bongo H		
37	C# 1				Side Stick				Analog Side Stick				BD Gate	BD RoomS	Side Stick L	Analog Side Stick		
38	D 1				Snare M		SD Rock	SD Power L	Analog Snare L		Brush Slap		SD Rock	Bass Drum H	Snare M	HHAnOpn		
39	D# 1				Hand Clap								Snare M	Bass Drum L	Hand Clap			
40	E 1				Snare H		SD Power Rim	SD Power H	Analog Snare H		Brush Tap		Room Tom 1	Room Tom 1	SD Rim H	Chinese Cymbal		
41	F 1				Floor Tom L	Room Tom 1	Power Tom 1	E Tom 1	Analog Tom 1	Jazz Tom 1	Brush Tom 1	Jazz Tom 1	Room Tom 2	Room Tom 2	Jazz Tom 1	Conga HH Closed 1		
42	F# 1			1	Closed Hi Hat				Analog HH Closed *				Room Tom 3	Room Tom 3		Analog HH Closed 1		
43	G 1				Floor Tom H	Room Tom 2	Power Tom 2	E Tom 2	Analog Tom 2	Jazz Tom 2	Brush Tom 2	Jazz Tom 2	Hand Clap	Room Tom 4	Jazz Tom 2	Conga H Open		
44	G# 1				Pedal Hi-Hat				Analog HH Closed 2				Crash Cymbal	Bass Drum L		Analog HH Closed		
45	A 1				Low Tom	Room Tom 3	Power Tom 3	E Tom 3	Analog Tom 3	Jazz Tom 3	Brush Tom 3	Jazz Tom 3	Side Stick	Bass Drum H	Jazz Tom 3	Conga H Open		
46	A# 1			1	Hi-Hat Open				Analog HH Open				Ride Cymbal Cup	SD Power M		HHAnOpn		
47	B 1				Mid Tom L	Room Tom 4	Power Tom 4	E Tom 4	Analog Tom 4	Jazz Tom 4	Brush Tom 4	Jazz Tom 4	Closed Hi Hat	Tom 1	Jazz Tom 4	Conga H Open		
48	C 2				Mid Tom H	Room Tom 5	Power Tom 5	E Tom 5	Analog Tom 5	Jazz Tom 5	Brush Tom 5	Jazz Tom 5	Hi-Hat Open	Tom 2	Jazz Tom 5	Conga H Open		
49	C# 2				Crash Cymbal 1							Hand Cym Open L		Snare 1		HHAnOpn		
50	D 2				High Tom	Room Tom 6	Power Tom 6	E Tom 6	Analog Tom 6	Jazz Tom 6	Brush Tom 6	Jazz Tom 6	Tom 3	Tom 3	Jazz Tom 6	Conga H Open		
51	D# 2				Ride Cymbal 1							Hand Cym Closed L		Side Stick				
52	E 2				Chinese Cymbal									Snare 2				
53	F 2				Ride Cymbal Cup									Tom 4				
54	F# 2				Tambourine									Hand Clap				
55	G 2				Splash Cymbal									Cowbell				
56	G# 2				Cowbell									Shaker				
57	A 2				Crash Cymbal 2							Hand Cym Open H		Closed Hi Hat				
58	A# 2				Vibraslap									Closed Hi Hat2				
59	B 2				Ride Cymbal 2							Hand Cym Closed H		Hi-Hat Open				
60	C 3				Bongo H								BDAnalog	Crash Cymbal 1				
61	C# 3				Bongo L								Cowbell	Crash Cymbal 2				
62	D 3				Conga H Mute				Analog Conga H				SDPower	Ride Cymbal				
63	D# 3				Conga H Open				Analog Conga M				SDAna9	Ride Cymbal Cup				
64	E 3				Conga L				Analog Conga L				CongaOpL	Conga L Open				
65	F 3				Timbale H								CongaOpH	Conga H Mute				
66	F# 3				Timbale L								CongaMt	Conga H Open				
67	G 3				High Agogo								AgogoL	Bongo L				
68	G# 3				Low Agogo								AgogoH	Bongo H				
69	A 3				Cabassa								TimbleL	Timble L				
70	A# 3				Maracas								TimbleH	Timble H				
71	B 3		O		Samba Whistle H								HHAnClis	Tombrn				
72	C 4		O		Samba Whistle L								Shaker	Clave				
73	C# 4				Guro Short									Wood Block				
74	D 4		O		Guro Long									Agogo L				
75	D# 4				Claves									Agogo H				
76	E 4				Wood Block H									Samba Whistle				
77	F 4				Wood Block L									BDAnalog				
78	F# 4				Curca Mute			Scratch Push	Scratch Push					Squ		Scratch Push		
79	G 4				Curca Open			Scratch Pull	Scratch Pull					BDGate		Scratch Pull		
80	G# 4		2		Triangle Mute									HHAnClis				
81	A 4		2		Triangle Open									SDAna9				
82	A# 4				Shaker									HHAnOpn				
83	B 4				Jingle Bell									SDAna8				
84	C 5				Bell Tree									SynBSc				
85	C# 5				Hi O									SynBScI				
86	D 5													SynBScD				
87	D# 5													SynBScDI				
88	E 5													SynBScE				
89	F 5													SynBScF				
90	F# 5													SynBScFI				
91	G 5													SynBScG				
92	G# 5													SynBScGI				
93	A 5													SynBScA				
94	A# 5													SynBScAI				
95	B 5													SynBScB				
96	C 6													SynBScC				

Same as Standard Kit  
No Sound

# ● MIDI DATA FORMAT

Please note that there are a few changes in the “MIDI DATA FORMAT” specifications (see the *W5/W7 Technical Information* booklet, page 39). Items shaded in gray, below, are the new additions to Version 2.

## Technical Information – page 39

### 1.2 Channel Message

#### 1.2.1 Transmission

##### 1.2.1.1 Note on/off

Transmission note range = C-2(0)...G8(127)  
Velocity range = 1...127

##### 1.2.1.2 Control change

Control change is output via MIDI when the following controllers are used.

ctrl#	parameter	data rng
1	Modulation Wheel	0 ~ 127
4	Foot Controller	0 ~ 127
7	Foot Volume	0 ~ 127
11	Expression	0 ~ 127
64	Sustain Switch	0, 127
1 ~ 119	Continuous Slider	0 ~ 127
1 ~ 119	Foot Controller	0 ~ 127

## Technical Information – page 40

#### 1.2.1.3 Program change

When a voice is selected, the bank select and program change is transmitted according to the following chart.

	Bank No. MSB / LSB	PGM CNG No.
Normal Voice GM	0(\$00) / 0(\$00)	1 ~ 128(\$00 ~ \$7F)
PRESET 1	1(\$01) / 0(\$00)	↓
INTERNAL	2(\$02) / 0(\$00)	↓
SONG	3(\$03) / 0(\$00)	↓
EXTERNAL	4(\$04) / 0(\$00)	↓
PRESET 2	5(\$05) / 0(\$00)	↓
PRESET 3	6(\$06) / 0(\$00)	↓
Drum Voice GM	127(\$7F) / 0(\$00)	*1
PRESET	17(\$11) / 0(\$00)	*2
INTERNAL	18(\$12) / 0(\$00)	*2
SONG	19(\$13) / 0(\$00)	*2
EXTERNAL	20(\$14) / 0(\$00)	*2

#### 1.2.2.2 Control change

Parameters in the table below can be controlled by MIDI.

ctrl#	parameter	data rng
0	Bank Select MSB	0 ~ 127 *1
32	Bank Select LSB	0 ~ 127 *1
1	Modulation wheel	0 ~ 127
4	Foot control	0 ~ 127
6	Data Entry	0 ~ 127
7	Inst Volume	0 ~ 127
10	Pan	0 ~ 127
11	Expression	0 ~ 127
71	Harmonic Content	0 ~ 127
72	Release Time	0 ~ 127
73	Attack Time	0 ~ 127
74	Brightness	0 ~ 127
84	Portament Control	0 ~ 127
91	EF Send 1 (Reverb)	0 ~ 127
93	EF Send 2 (Chorus)	0 ~ 127
94	EF Send 3 (Delay/Rev)	0 ~ 127
1 ~ 119	MIDI Control 1	0 ~ 127
1 ~ 119	MIDI Control 2	0 ~ 127
64	Sustain Switch	0, 127

\*1: See Program Change 1.2.1.3

#### 1.2.2.3 Program Change

When a program change message is received, the W5/W7 performs the operations below. Three types of reception modes can be set with the System Setup.

In Store Mode and Voice Edit Mode program changes will not be received.

- 1) Off: Program changes will not be received.
- 2) Ignore Bank Select: Individual program number (001 ~ 128) change messages will be received but bank select messages will be ignored.
- 3) On: Bank select and program change messages will be received according to the following chart.

	Bank No. MSB / LSB	PGM CNG No.
Normal Voice GM	0(\$00) / 0(\$00)	1 ~ 128(\$00 ~ \$7F)
PRESET 1	1(\$01) / 0(\$00)	↓
INTERNAL	2(\$02) / 0(\$00)	↓
SONG	3(\$03) / 0(\$00)	↓
EXTERNAL	4(\$04) / 0(\$00)	↓
PRESET 2	5(\$05) / 0(\$00)	↓
PRESET 3	6(\$06) / 0(\$00)	↓
Drum Voice GM	127(\$7F) / 0(\$00)	*1
PRESET	17(\$11) / 0(\$00)	*2
INTERNAL	18(\$12) / 0(\$00)	*2
SONG	19(\$13) / 0(\$00)	*2
EXTERNAL	20(\$14) / 0(\$00)	*2

## Technical Information – page 41

### 2.2 Parameter Change

The W5/W7 will transmit and receive the eight types of parameter change messages listed below. When recording is activated and “All Track” and “Punch-in” are not designated, parameter change messages will be transmitted when the [SONG], [VOICE], [SELECT], [SOLO] and [TRACK 1]-[TRACK 16] buttons are pressed.

However, 6) Switch Remote will only receive and it will act the same function as the panel switches.

- 1). Song/Multi Data
- 2). Normal Voice Data
- 3). Drum Voice Data
- 4). Element Data
- 5). Setup Data
- 6). Switch Remote
- 7). Master Tuning
- 8). Universal System Exclusive Message

Except for Device Number off, the parameter change reception cannot be turned off with each MIDI switch.

**6. Appended Table**

**(1) MIDI Parameter Change table (Song / Multi)**

\$F0,\$43,\$1n,\$33,\$04,sub\_group,p\_msb,p\_lsb,v\_msb,v\_lsb,\$F7

NOTES: n: Device Number  
 s: parameter sub group number  
 000cccc  
 c: 1..16; Inst Channel (1..16), 0: common data  
 p: parameter number  
 v: parameter value

[SONG\_MULTI PARAMETERS]

1.COMMON c=0

PARAMETER	PARAMETER NUMBER	BULK NUMBER	DATA RANGE	DISPLAY	NOTES
SNG_NAME0	0	0	32..127	ASCII	song name top
SNG_NAME1	1	1	32..127	ASCII	song name
SNG_LOC1	-	72,73	0..998	1..999	location point 1
SNG_LOC2	-	74,75	0..998	1..999	location point 2
SNG_KEY_MODE	76	76	b0..b1	norm, split, layer, 4zone	keyboard mode
			b2..b4	off, 1st, upr, lwrL, lwrH	dynamic split mode
			b5..b6	3rd, 5th, 7th 9th	dynamic split interval
SNG_SPLIT	77	77	0..127	C-2..G8	split point
reserved	-	78			reserved

**(5) MIDI Parameter Change table (Setup)**

\$F0,\$43,\$1n,\$33,\$07,sub\_group,p\_msb,p\_lsb,v\_msb,v\_lsb,\$F7

NOTES: n: Device Number  
 s: parameter sub group number = 0  
 p: parameter number  
 v: parameter value

1. SYSTEM s=0

PARAMETER	PARAMETER NUMBER	BULK NUMBER	DATA RANGE	DISPLAY	NOTES
SYS_GRTU00	0	0	32..127	ASCII	Greeting Message upper 0
SYS_GRTU11	1	1	32..127	ASCII	upper 1
SYS_LOCAL	44	44	0..1	off,on	local switch
SYS_DEVNO	45	45	0..17	off,1..16,all	device number
SYS_PROT	46	46	0..1	auto, manual	multistore
SYS_PGMSW	47	47	0..2	off,ignore,on	program change switch
reserved	-	48			reserved
SYS_CTRL_RST	49	49	0..1	hold,reset	controller hold
SYS_EDIT_CONF	50	50	0..1	off,on	edit confirm
SYS_MVOL	51	51	0..127	0..127	master volume
reserved	-	52..56			reserved
SYS_CS	57	57	0..119	off,1..119	cs assign
SYS_FC	58	58	0..119	off,1..119	foot ctrl assign
SYS_FV	59	59	0..1	fc, exp	foot vol assign
SYS_FCINIT	60	60	0..127	???	foot ctrl init val.
SYS_FIX_VEL	61	61	0..127	off,1..127	play fix velocity

The Implementation Chart on pages 35 ~ 36 now replaces the chart on pages 56 ~ 57 of the *Technical Information* booklet.



Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	memorized
Mode Default Messages Altered	3 x *****	3 x x	memorized
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 1 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH,v=1-127 x 9nH,v=0	o v=1-127 x	
After Touch Key's Ch's	x o	x o	
Pitch Bender	o	o 0-12 semi	7 bit resolution
Control Change	0,32 1 4 6 7 10 11 64 71 72 73 74 84 91 93 94 1-31,33-119 120 121	o *2 o M.Wheel o Foot cont. x o Foot volume x o Foot volume o Sustain sw. x x x x x x x x o CS, Foot Cont. x x	o *2    Volume Pan  Sustain Harmonic Content Release Time Attack Time Brightness Porta Cont. Effect Send1 Effect Send2 Effect Send3 Assignable All Sounds Off Reset All Cont.
Prog Change : True #	o 0-127 *3 *****	o 0-127 *3	
System Exclusive	o *1	o *1	voice etc.
: Song Pos Common : Song Sel : Tune	See the sequencer part.		
System :Clock Real Time :Commands			
Aux :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset	x x o x	x o o x	
Note *1 ; transmit/receive if device No is not off. *2 ; transmit/receive if program sw is on. *3 ; transmit/receive if program sw is not off.			

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	1 - 16	1 - 16	memorized
Channel Changed	1 - 16	1 - 16	
Mode Default	x	x	
Messages	x	x	
Altered	*****	x	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127	
Velocity Note ON	o 9nH,v=1-127	o v=1-127	
Note OFF	x 9nH,v=0	x	
After Touch	o	o	*6
Key's Ch's	o	o	*6
Pitch Bender	o	o	
Control Change	0,32 1 - 31,33 - 121	o *3 o	*10 Bank Select
		*5	*7
Prog Change : True #	o 0 - 127 *4 *****	o 0 - 127 *9	
System Exclusive	o	o	*8 Song data etc.
System : Song Pos	o *2	o *2	except REC mode
: Song Sel	x	o *2	
Common : Tune	x	x	
System :Clock	o *2	o *1	
Real Time :Commands	o *2	o *2	
Aux :Local ON/OFF	o	o	
:All Notes OFF	x	x	
Mes- :Active Sense	o	x	
sages:Reset	x	x	
Notes: *1 = receive in MIDI sync mode. *2 = transmit/receive if MIDI control is not off. *3 = transmit if playback filter bank select is not ignore. *4 = transmit if playback filter program change is not ignore. *5 = transmit if playback filter control change is not ignore. *6 = receive if record filter after touch is not ignore. *7 = receive if record filter control change is not ignore. *8 = receive if record filter system exclusive is not ignore. *9 = receive if program switch is not off. *10 = receive if program switch is on.			

Mode 1 : OMNI ON, POLY      Mode 2 : OMNI ON, MONO      o : Yes  
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY    Mode 4 : OMNI OFF, MONO      x : No

