

# **RHYTHM PROGRAMMER**

**BEDIENUNGSANLEITUNG**

## Glückwunsch!

Sie haben sich für eine der besten und vielseitigsten Drummaschinen überhaupt entschieden.

Im Gegensatz zu Drummaschinen, die mechanisch klingen und anderen, die künstliche vorprogrammierte "Feels" bieten, erlaubt der RY30 von Yamaha Ihnen, selbst und ohne technische Vorstrafen zu bestimmen, wieviel Gefühl die Rhythmen haben. Mit dem "Realtime Parameter"-Rad kann man nämlich die Tonhöhe, die Abklingrate, das Panorama, die Filterwirkung, die Lautstärke und das Timing einzelner Instrumente ändern und das Ergebnis sofort hören. Kurz und gut: das Programmieren von Rhythmen ist endlich ein musikalischer Prozeß, bei dem Zahlen und vielfach unverständliche Parameter nur am Rande eine Rolle spielen. Selbstverständlich sind die zwölf Pads (Spielflächen) des RY30 anschlagdynamisch, damit "Feeling" endlich wieder das wird, was es sein sollte: Eine intuitive Sache.

Zu guter Musik gehören natürlich auch gute Klänge. Auch hier wird der RY30 Sie angenehm überraschen, z.B. mit dem 16bit-AWM2 Tongenerator (Advanced Wave Memory der zweiten Generation) und den programmierbaren Filtern sowie der Layer-Möglichkeit zweier Wellenformen pro "Voice". Zu den editierbaren Parametern gehören die Filterfrequenz, Hüllkurve, Lautstärke, Tonhöhe, das Panorama und noch viele andere. Für jedes Stück können Sie genau die Klänge programmieren, die ihnen vorschweben. Der RY30 faßt 128 Voices, 100 vorprogrammierte Pattern, 100 selbst programmierte Pattern und 20 Songs. Und der Card-Schacht garantiert Ihnen, daß diese Drummaschine weder alt klingen noch jemals das Speichern neuer Pattern verhindert.

Yamaha arbeitet bereits an neuen Klängen und Pattern, die demnächst auf Card erhältlich sind. Deshalb also noch einmal herzlichen Glückwunsch zu Ihrem Kauf, den Sie nicht bereuen werden.

Am besten lesen Sie sich diese Bedienungsanleitung durch und probieren alle Funktionen gleich einmal aus, damit Ihnen nichts entgeht. Siehe "Über diese Bedienungsanleitung" auf S. 3, wo Sie erfahren, wie wir Ihnen den RY30 vorstellen möchten, und wie Sie die Funktionen am besten einsetzen.

# INHALTSANGABE

## EINFÜHRUNG

---

<b>Über diese Bedienungsanleitung .....</b>	<b>3</b>	<b>Programmieren, editieren &amp; abspielen von Songs .....</b>	<b>32</b>
<b>Vorsichtsmaßnahmen .....</b>	<b>5</b>	Songs programmieren .....	32
<b>Bedienelemente &amp; Anschlüsse .....</b>	<b>7</b>	Ganze Songs löschen .....	33
FRONTPLATTE .....	7	Songs abspielen .....	33
RÜCKSEITE .....	11	Tempo .....	34
<b>Aufbauen und anschließen .....</b>	<b>13</b>	Song Edit .....	34
Audio-Anschlüsse .....	13	Jobs für das Editieren .....	35
MIDI-Buchsen .....	14	Delete .....	35
Einschalten .....	15	Insert .....	36
Jetzt erst mal die Demos .....	16	Copy .....	37
<b>Die Preset Voices .....</b>	<b>17</b>	Anfangstempo .....	37
Die Pad-Bänke .....	17	Song-Name .....	38
Anfängliche Zuordnungen .....	18	Song-Ereignisse .....	38
<b>Abspielen der Pattern .....</b>	<b>19</b>	Wiederholungsanfang .....	38
Tempo .....	20	Wiederholungsende .....	39
<b>Aufzeichnen und editieren von Pattern .....</b>	<b>21</b>	Schnelleres Tempo .....	39
Real Record .....	21	Langsameres Tempo .....	40
Während der Aufzeichnung andere Pad-Bank		Lauter .....	40
aufrufen .....	23	Leiser .....	40
Fehler sofort ausbügeln .....	23	<b>Kleines ABC für das Editieren der Voices .....</b>	<b>41</b>
Während der Aufzeichnung Parameter ändern .....	23	<b>Programmieren &amp; editieren von Macros .....</b>	<b>43</b>
Metronomlautstärke oder Quantize-Wert ändern .....	23	Macro programmieren .....	43
Überspielen und editieren im Real-Betrieb .....	24	Macro aufrufen .....	44
Ganze Pattern löschen .....	24	Andere Macro-Funktionen .....	44
Step Record .....	24	View .....	44
MONITOR Mode: Kontrolle ist besser .....	26	Name .....	44
Parameter im Step-Betrieb editieren .....	26	<b>Einsatz mehrerer MIDI-Kanäle .....</b>	<b>45</b>
Verkehrte Noten löschen .....	27	Empfang auf mehreren Kanälen .....	45
Während der Aufzeichnung Quantize-Wert ändern .....	27	Auf mehreren Kanälen senden .....	46
Name des Pattern .....	28		
Parameter Record (PTN REC) .....	28		
Metronom-Lautstärke während der Aufzeichnung			
ändern .....	30		
Clock Move .....	30		
Metronom-Lautstärke während der Aufzeichnung			
ändern .....	31		

# BEZUGNAHME

<b>PATTERN MODE</b> .....	<b>49</b>	<b>JOB 05: VOICE NOTE ASSIGN TABLE</b>	
AUFRUFEN DER PATTERN MODE-		SELECT .....	72
FUNKTIONEN .....	50	<b>JOB 06: VOICE NOTE ASSIGN TABLE</b>	
01: PATTERN SELECT .....	51	SETUP .....	72
02: PATTERN CLEAR .....	53	<b>JOB 07: VOICE NOTE ASSIGN TABLE</b>	
03: PATTERN COPY .....	53	COPY .....	73
04: PATTERN APPEND .....	54	<b>JOB 08: VOICE NOTE ASSIGN TABLE</b>	
05: PATTERN DIVIDE .....	54	CLEAR .....	73
06: PATTERN MERGE .....	55	<b>JOB 09: PITCH NOTE ASSIGN</b> .....	73
07: PATTERN JOB SELECT .....	55	<b>JOB 10: PATTERN NOTE ASSIGN</b> .....	73
JOB 01: PATTERN INST COPY .....	55	<b>JOB 11: DEVICE NUMBER</b> .....	74
JOB 02: PATTERN INST DELETE .....	56	<b>JOB 12: BULK TRANSMIT</b> .....	74
JOB 03: PATTERN INST CHANGE .....	56	<b>JOB 13: CONTROL CHANGE</b> .....	75
JOB 04: PATTERN PARAMETER COPY .....	57	<b>04: SYSTEM JOB SELECT</b> .....	75
JOB 05: PATTERN PARAMETER MODIFY .....	57	JOB 01: SYNC CLOCK .....	75
JOB 06: SWING .....	58	JOB 02: PAD VELOCITY CURVE .....	76
08: CLEAR ALL PATTERNS .....	59	JOB 03: FIXED VELOCITY .....	76
09: PATTERN USED MEMORY .....	59	JOB 04: WHEEL RANGE .....	76
10: PATTERN SCOPE .....	59	JOB 05: LOAD PRESET VOICES .....	76
<b>SONG MODE</b> .....	<b>61</b>	<b>VOICE EDIT MODE</b> .....	<b>79</b>
AUFRUFEN DER SONG MODE-FUNKTIONEN.....	62	AUFRUFEN DER EDIT-FUNKTIONEN .....	80
01: SONG SELECT .....	63	01: LEVEL .....	81
02: SONG CLEAR .....	63	02: WAVE ASSIGN .....	81
03: SONG COPY .....	64	03: WAVE LEVEL .....	83
04: CLEAR ALL SONGS .....	64	04: PAN .....	83
05: SONG USED MEMORY .....	65	05: PITCH.....	84
<b>UTILITY MODE</b> .....	<b>67</b>	06: DECAY .....	84
AUFRUFEN DER UTILITY MODE-FUNKTIONEN..	68	07: FILTER JOB SELECT .....	84
01: CARD DATA LOAD .....	69	JOB 01: FILTER TYPE .....	85
02: CASSETTE JOB SELECT .....	69	JOB 02: CUTOFF.....	85
JOB 01: CASSETTE SAVE .....	69	JOB 03: RESONANCE .....	86
JOB 02: CASSETTE VERIFY .....	70	JOB 04: FILTER EG .....	86
JOB 03: CASSETTE LOAD .....	70	<b>08: SENSITIVITY JOB SELECT</b> .....	87
03: MIDI JOB SELECT .....	71	JOB 01: LEVEL SENSITIVITY .....	87
JOB 01: CHANNEL MESSAGE .....	71	JOB 02: PITCH SENSITIVITY .....	87
JOB 02: RECEIVE CHANNEL .....	71	JOB 03: EG SENSITIVITY .....	87
JOB 03: TRANSMIT CHANNEL .....	72	JOB 04: FILTER SENSITIVITY .....	88
JOB 04: VOICE TRANSMIT CHANNEL .....	72	<b>09: PITCH EG</b> .....	88
		<b>10: POLY ON/OFF</b> .....	89

11: ALTERNATE GROUP .....	89	<b>FEHLERMELFUNGEN .....</b>	<b>103</b>
12: OUTPUT ASSIGN .....	90	<b>TECHNISCHE DATEN .....</b>	<b>105</b>
13: INDIVIDUAL LEVEL .....	90	<b>SACHREGISTER .....</b>	<b>106</b>
14: VOICE NAME .....	91	<b>MIDI DATA FORMAT .....</b>	<b>ADD1</b>
15: VOICE COPY .....	91	<b>MIDI IMPLEMENTATION CHART</b>	
16: VOICE INITIALIZE .....	92		
DONNEES DE VOIX INITIALISEES .....	93		
LISTE DES VOIX RY30 .....	94		
<b>PAD BANK MODE .....</b>	<b>97</b>		
AUFRUFEN DER PAD BANK MODE-			
FUNKTIONEN .....	98		
01: PAD BANK SELECT .....	99		
02: VOICE/PITCH ASSIGN .....	101		
03: PAD BANK COPY .....	101		

# EINFÜHRUNG



# Über diese Bedienungsanleitung

---

Diese Bedienungsanleitung besteht aus zwei Teilen: Einer **EINFÜHRUNG** und dem Teil **BEZUGNAHME**.

## Was finden Sie in der EINFÜHRUNG?

In der diesem Teil finden Sie 8 Kapitel, in denen die wichtigsten Funktionen Schritt für Schritt vorgestellt werden:

1. **AUFBAUEN UND ANSCHLIESSEN [S. 13]**  
Hier erfahren Sie, wie man den RY30 an einen Verstärker und andere MIDI-Geräte anschließt und wie man die Demos abspielt.
2. **DIE PRESET VOICES [S. 17]**  
In diesem Kapitel erklären wir Ihnen, wie Sie die Voices (die Klänge) des RY30 ansteuern und wie Sie die "Pad-Bänke" aufrufen. Eine Pad-Bank enthält jeweils eine Reihe von Zuordnungen der Voices zu den Pads.
3. **ABSPIELEN DER PATTERN [S. 19]**  
Diese Überschrift dürfte klar sein.
4. **AUFZEICHNEN UND EDITIEREN VON PATTERN [S. 21]**  
Funktion des Realtime Record, Step Record, Parameter Record und Clock Move Betriebes beim Programmieren eigener Rhythmen.
5. **PROGRAMMIEREN, EDITIEREN & ABSPIELEN VON SONGS [S. 32]**  
Ein "Song" besteht aus einer Reihe von Pattern. Hier erfahren Sie, wie man Songs programmiert, editiert und abspielt.
6. **KLEINES ABC FÜR DAS EDITIEREN DER VOICES [S. 41]**  
Der RY30 bietet zahlreiche Funktionen zum Editieren der Voices. In diesem Kapitel erfahren Sie, was eine Voice genau beinhaltet. Danach dürften Sie in etwa über die Funktionen des VOICE EDIT Modes bescheid wissen.
7. **PROGRAMMIEREN & EDITIEREN VON MACROS [S. 43]**  
Die Tasten-Macros des RY30 erleichtern das Arbeiten mit dem RY30 erheblich. Hier erfahren Sie, wie man Tastensequenzen aufzeichnet und aufruft und somit umständliches Herumdrücken elegant löst, indem man ein Macro aufruft.
8. **EINSATZ MEHRERER MIDI-KANÄLE [S. 45]**  
Hier werden die MIDI-Funktionen des RY30 vorgestellt.

Am besten arbeiten Sie diese Einführung einmal durch. Vergessen Sie nicht, alle Funktionen des RY30 gleich auszuprobieren. Nach der Lektüre dieser Einführung wissen Sie genug, um mit dem RY30 arbeiten zu können. Den Teil "Zur Bezugnahme" brauchen Sie dann nur noch ab und zu einmal aufzuschlagen, wenn Sie gerne mehr über diesen oder jenen Parameter gewußt hätten.

## **Was finden Sie im Teil ZUR BEZUGNAHME?**

In diesem Teil der Bedienungsanleitung wird das "Innenleben des RY30" enthüllt: Dort werden die Parameter und Funktionen in allen Einzelheiten beschrieben. In diesem Teil finden Sie 5 Kapitel, die jeweils alle Funktionen eines Modes des RY30 erklären.

1. PATTERN MODE [S. 49]
2. SONG MODE [S. 61]
3. UTILITY MODE [S. 67]
4. VOICE EDIT MODE [S. 79]
5. PAD BANK MODE [S. 97]

Wenn Sie die EINFÜHRUNG bereits hinter sich haben, brauchen Sie diesen Teil nur auszugsweise durchzuarbeiten. Es kommt schließlich immer einmal vor, daß man eine Funktion anfangs nicht gebraucht und sich dann auf einmal fragt, was es damit auf sich hat.

Zu Beginn der Kapitel finden Sie jeweils eine Inhaltsangabe, damit Sie beim Suchen so wenig Zeit wie möglich verlieren. Außerdem befindet sich auf den letzten Seiten dieser Bedienungsanleitung ein INDEX.

# Vorsichtsmaßnahmen

**!!BITTE LESEN, BEVOR SIE WEITERMACHEN!!**

- 1. Setzen Sie den RY30 niemals extremen Temperaturen oder Feuchtigkeit aus.**

Stellen Sie den RY30 nicht an feuchten oder extrem warmen Orten auf. Meiden Sie also Heizkörper, Öfen usw sowie sehr staubige Orte und Vibrationen, die zu mechanischen Schäden führen könnten.
- 2. Behandeln Sie den RY30 mit der gebotenen Umsicht.**

Lassen Sie den RY30 niemals fallen.
- 3. Niemals Gehäuse öffnen oder selbst reparieren.**

Dieses Gerät sollten Sie niemals selbst reparieren. Überlassen Sie diese Arbeiten dem qualifizierten Yamaha-Kundendienst. Außerdem erlischt beim Öffnen oder Modifizieren des RY30 automatisch der Garantieanspruch.
- 4. Vor dem Anschließen ausschalten.**

Schalten Sie den RY30 und die übrigen Geräte AUS, bevor Sie Anschlüsse vornehmen oder abtrennen.
- 5. Kabel umsichtig behandeln.**

Ziehen Sie niemals an den Kabeln, sondern immer nur an den Steckern, um das Reißen der Adern zu vermeiden.
- 6. Mit einem weichen trockenen Tuch abwischen.**

Verwenden Sie zum Reinigen des RY30 ein trockenes Tuch, aber niemals Benzol, Verdünner usw.
- 7. Richtigen Adapter verwenden.**

Gebrauchen Sie ausschließlich das zum Lieferumfang gehörige Netzteil oder -falls es nicht mehr funktionstüchtig ist- denselben Typ. Kontrollieren Sie zuerst, ob das Netzteil an das Stromnetz in Ihrer Gegend angeschlossen werden darf (siehe das Typenschild des Adapters).
- 8. Interferenz**

Da der RY30 digitale Schaltkreise enthält, kann er den Empfang von Radios oder Fernsehern stören. Wenn das der Fall ist, sollten Sie ihn weiter von dem gestörten Gerät entfernt aufstellen.
- 9. MIDI-Kabel**

Verwenden Sie für die MIDI-Anschlüsse nur hochwertige MIDI-Kabel, die nicht länger als 15 Meter sind. Längere Kabel sind nämlich sehr empfindlich gegen Störungen und könnten Übertragungsfehler bewirken.

## 10. Pufferbatterie

Der RY30 enthält eine Batterie, die den RAM-Speicher mit Strom versorgt, sobald Sie ihn ausschalten. Die Lebensdauer dieser Batterie beträgt ungefähr fünf Jahre. Sobald ihre Spannung unter den Mindestwert absinkt, gehen die Daten im RAM-Speicher verloren. Lassen Sie die Batterie also rechtzeitig vom qualifizierten Yamaha-Kundendienst auswechseln. **TUN SIE DAS NIEMALS SELBST!**

**WICHTIG!:** Es empfiehlt sich, die Daten im internen Speicher regelmäßig mit der MIDI Bulk Transmit-Funktion extern zu speichern (verwenden Sie hierfür einen Sequenzer oder Datenrecorder). Darüber hinaus ist der RY30 mit einer Schnittstelle für Kassettenrecorder ausgerüstet. Sie könnten Ihre Daten also auch auf einer Kassette speichern.

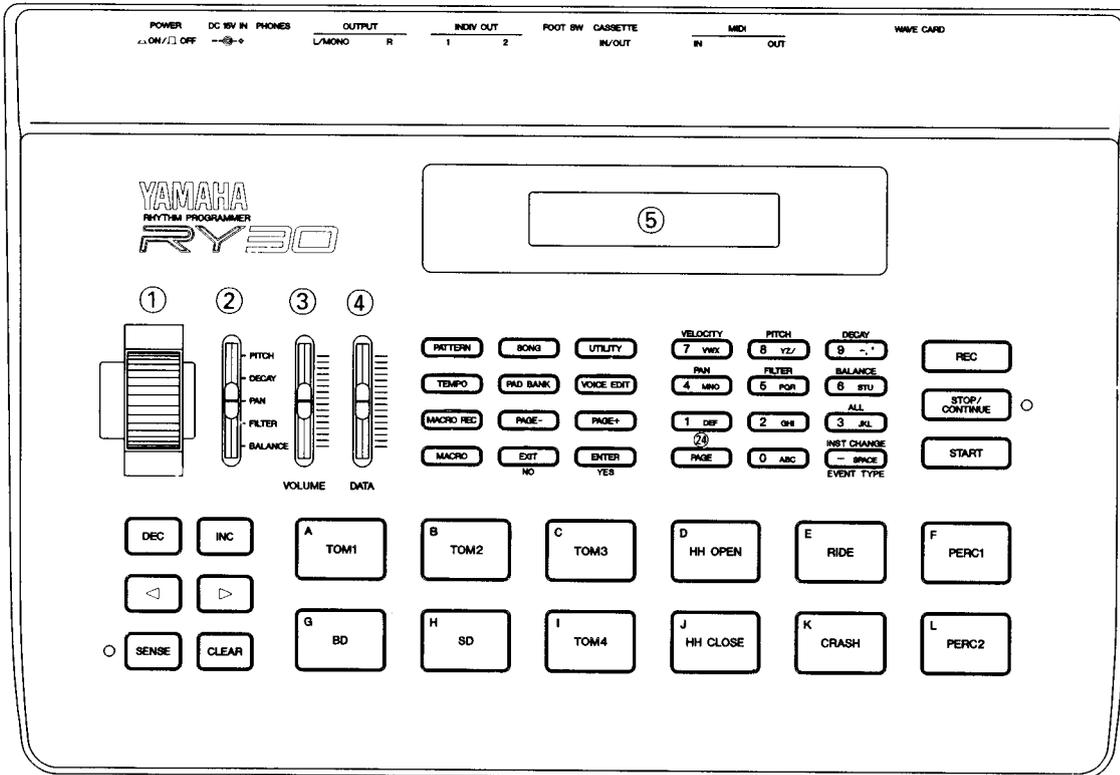
*Yamaha kann nicht haftbar gemacht werden für Datenverluste, die auf eine altersschwache Batterie oder unsachgemäße Behandlung des RY30 zurückzuführen sind!*

## 11. Software anderer Anbieter

Yamaha ist nicht verantwortlich für eventuelle Störungen, die auf die Verwendung von Software anderer Hersteller zurückzuführen sind. Bitte wenden Sie sich im Störfalle an den Vertrieb oder den Hersteller dieser Produkte.

# Bedienelemente & Anschlüsse

## FRONTPLATTE



### 1 Realtime Parameter-Rad

Dieses Rad ist der Schlüssel zur intuitiven Arbeitsweise, die den RY30 auszeichnet. Das Realtime Parameter-Rad kann man verwenden, während man Pattern im Realtime Record (siehe S. 21), Step Record (siehe S. 24) Parameter Record (siehe S. 28) und Clock Move (siehe S. 30) Mode aufzeichnet. Es dient zum Ändern der Tonhöhe, der Abklingrate, des Panoramas, der Cutoff-Frequenz des Filters, der Balance zweier Wellenformen und des Timings eines bestimmten Klages.

### 2 Parameter Selector

Hiermit wählt man den Parameter, der mit dem Realtime Parameter-Rad im Real Record, Step Record und Parameter Record Mode angesteuert werden soll. Mit diesem Rad ändert man außerdem das Timing bestimmter Noten im Clock Move Mode.

### 3 [VOLUME] Regler

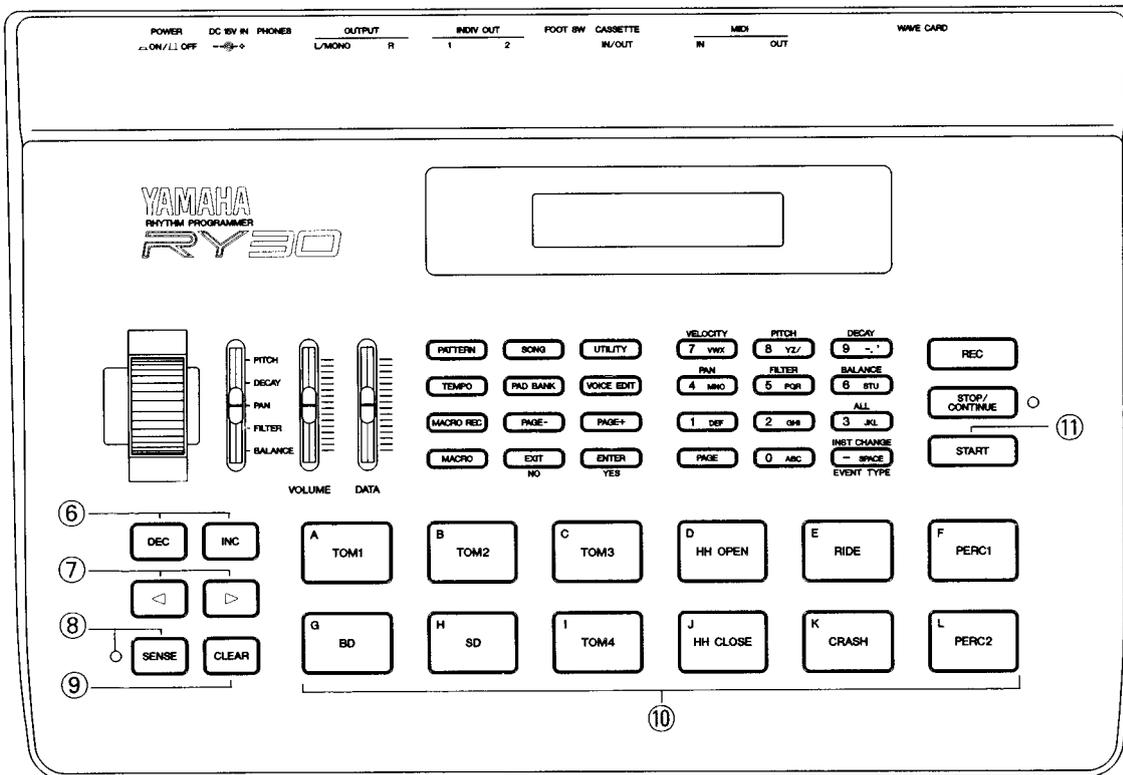
Hiermit stellt man die Lautstärke der Signale ein, die an den Stereo-Ausgängen (OUTPUT L/MONO und R) sowie an der PHONES-Buchse anliegen.

### 4 [DATA] Regler

Mit diesem Regler kann man Pattern und Songs auswählen, das Tempo ändern, die Klangparameter editieren usw. Wenn Sie den [DATA] Regler hochschieben, erhöhen Sie in der Regel den Parameterwert. Wenn Sie ihn zu sich hinziehen, verringern Sie den Wert. Dieser Regler hat dieselbe Funktion wie die Tasten [INC] und [DEC], ist aber weitaus schneller und dementsprechend ungenauer.

### 5 Flüssigkristallanzeige (LCD)

24 Zeichen 2 Zeilen, beleuchtet. Hier erscheinen die Namen, Parameter und Fragen/Befehle, die Sie zum schnellen Programmieren brauchen. Wir nennen die Informationen, die gleichzeitig angezeigt werden, "Display-Seiten". Mit den Tasten [PAGE], [PAGE+] und [PAGE-] können Sie jeweils die nächste bzw. vorige Seite eines Modes aufrufen (siehe weiter unten).



#### 6 [DEC] und [INC] Taste

Diese Tasten haben dieselbe Funktion wie der [DATA] Regler: Man kann also Pattern und Songs anwählen, das Tempo ändern und die Parameterwerte des RY30 editieren. Sie können auch diese Tasten gedrückt halten, um den gewünschten Wert schneller anzufahren.

#### 7 Kursortasten [◀] und [▶]

Hiermit führt man den Cursor auf den meisten Display-Seiten zum gewünschten Parameter.

#### 8 [SENSE] Taste & Diode

Mit dieser Taste schalten Sie die Anschlagdynamik der Pads abwechselnd ein (Diode leuchtet) und aus (Diode leuchtet nicht). Ist die Anschlagdynamik eingeschaltet, können Sie mit dem Anschlag die Lautstärke und die Klangfarbe der angesteuerten Voices bestimmen (je nachdem, wie schnell Sie die Pads drücken).

#### 9 [CLEAR] Taste

Die [CLEAR] Taste dient vornehmlich zum Löschen falscher oder unerwünschter Noten im Real oder Step Mode (siehe S. 21 und 24) und um Wertänderungen im Parameter Record Mode (siehe S. 28) rückgängig zu machen (siehe S. 32).

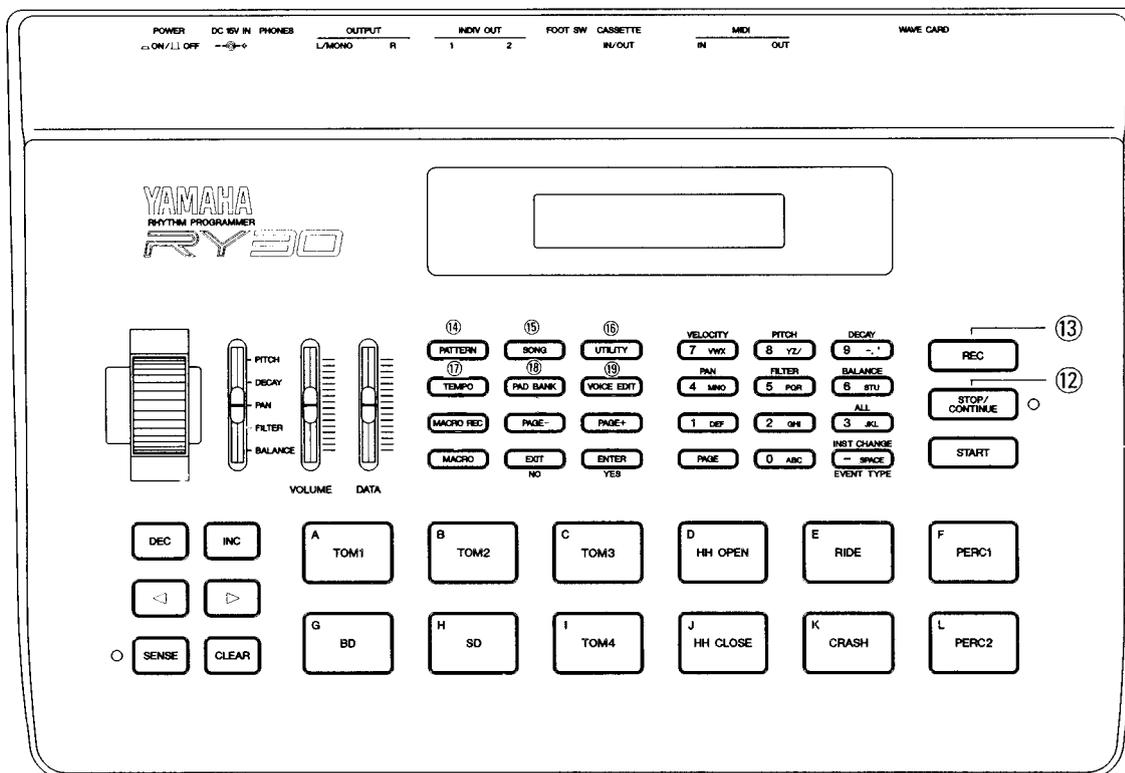
#### 10 Pads (Spielflächen)

Die 12 Pads des RY30 -A bis L- dienen zum Spielen der Klänge und zum Aufzeichnen der Pattern.

Die aufgedruckten Klangnamen entsprechen nicht immer den Klängen, die Sie mit den Pads ansteuern, weil der RY30 12 interne und 4 interne/Karten-Bänke sowie eine Pitch Multi-Bank hat, die unterschiedliche Zuordnungen der Klänge zu den Pads enthalten können. Außerdem kann man noch weitere Zuordnungen von externen Datenkarten laden.

#### 11 [START] Taste

Hiermit starten Sie die Wiedergabe (oder Aufnahme in den Aufnahmebetrieben) des gewählten Pattern oder Songs.



**12 [STOP/CONTINUE] Taste**

Hiermit halten Sie die Wiedergabe/Aufnahme an. Wenn Sie die [STOP/CONTINUE] Taste danach noch einmal betätigen, starten Sie die Wiedergabe an der Stelle, an der Sie sie angehalten haben. Mit der [START] Taste starten Sie die Wiedergabe immer am Beginn eines Songs oder Pattern.

**13 [REC] Taste**

Hiermit machen Sie den RY30 im Pattern Mode aufnahmefähig. Wählen Sie anschließend einen Pattern Record Mode -Real, Step, Parameter Record oder Clock Move-, indem Sie auf [INC] oder [DEC] drücken oder den [DATA] Regler verwenden. Starten Sie schließlich die Aufnahme, indem Sie auf [START] drücken.

**14 [PATTERN] Taste**

Hiermit rufen Sie den Pattern Mode auf, in dem Sie Pattern abspielen, aufzeichnen und ändern können.

**15 [SONG] Taste**

Hiermit rufen Sie den Song Mode des RY30 auf. Dieser Mode dient zum Abspielen, Programmieren und Editieren der Songs.

**16 [UTILITY] Taste**

Mit dieser Taste rufen Sie den Utility Mode auf, in dem Sie Zugriff haben auf alle System-, MIDI-, Kassetten- und Card-Funktionen.

**17 [TEMPO] Taste**

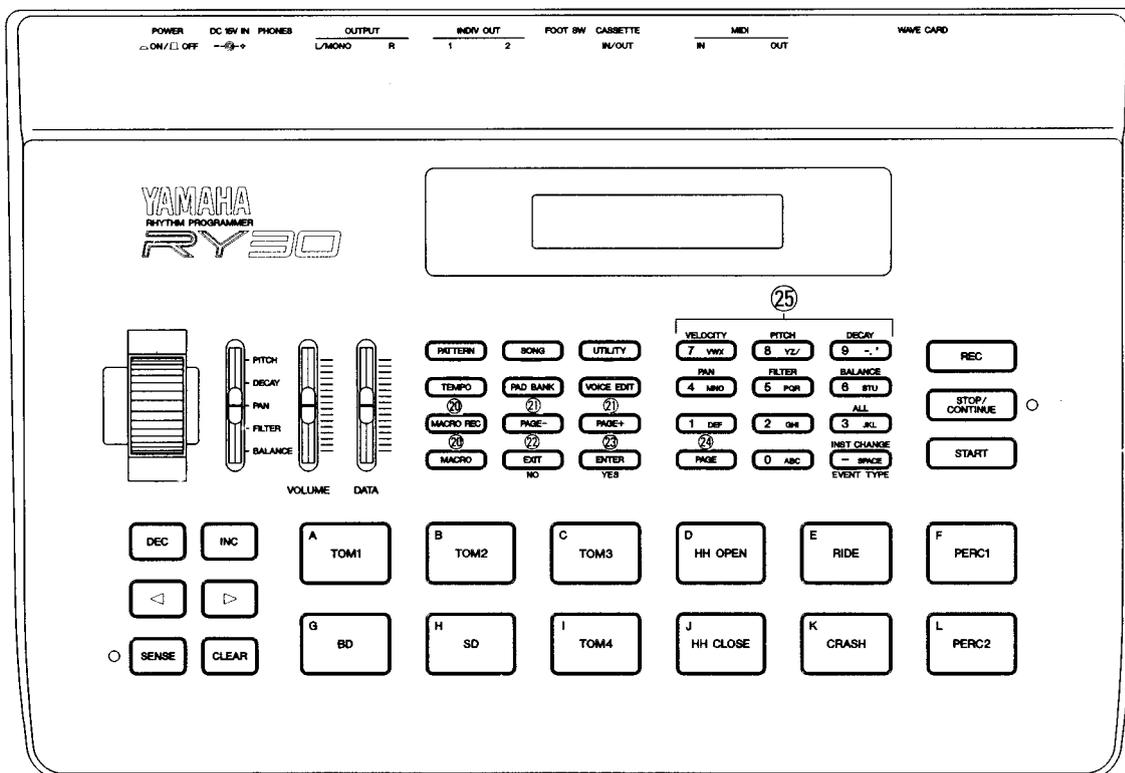
Hiermit führen Sie den Cursor im Pattern oder Song Mode zum Tempo-Parameter. Danach können Sie das Tempo mit dem [DATA] Regler, dem Zehnertastenfeld oder [DEC] und [INC] ändern. Drücken Sie noch einmal auf [TEMPO], um den Cursor wieder zur ursprünglichen Position zurückzuführen.

**18 [PAD BANK] Taste**

Hiermit wählen Sie den Pad Bank Mode, in dem Sie die Pad-Bänke aufrufen und programmieren können (siehe S. 17 und 97).

**19 [VOICE EDIT] Taste**

Drücken Sie diese Taste, wenn Sie die Voices des RY30 editieren möchten. Mit dieser Taste rufen Sie nämlich den Voice Edit Mode auf (siehe S. 41 und 79).



#### 20 [MACRO REC] & [MACRO] Taste

Der RY30 erlaubt das Programmieren von 10 Macros, mit denen man diejenigen Parameter und Funktionen aufrufen kann, die man am häufigsten braucht. Wenn Sie auf [MACRO REC] drücken, rufen Sie die gleichnamige Funktion auf, mit der Sie neue Tastensequenzen aufzeichnen und bereits programmierte ändern, kontrollieren und benennen können (siehe S. 43). Mit der [MACRO] Taste rufen Sie die programmierten Macros auf (siehe S. 44).

#### 21 [PAGE-] und [PAGE+] Taste

Wie bereits unter "Flüssigkristallanzeige" erwähnt, dienen [PAGE-] und [PAGE+] zum Aufrufen der Display-Seiten im Pattern, Song, Utility, Voice Edit, Pad Bank und Song Edit Mode.

#### 22 [EXIT] Taste

Wenn Sie auf diese Taste drücken, brechen Sie eine Operation, die die Daten im internen Speicher ändern könnte, ab. Außerdem dient diese Taste zum Verlassen einer Funktion oder Funktionsgruppe.

#### 23 [ENTER] Taste

Mit der [ENTER] Taste bestätigen Sie Befehle, die den Dateninhalt des internen Speichers ändern. Darüber hinaus dient sie zum Aufrufen zahlreicher Funktionsgruppen.

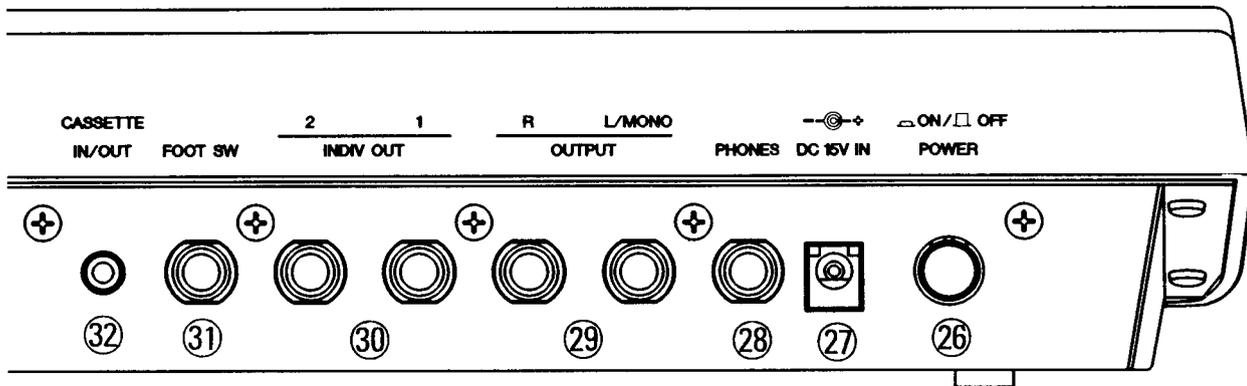
#### 24 [PAGE] Taste

Die [PAGE] Taste hat ungefähr dieselbe Funktion wie [PAGE-] und [PAGE+], weil man mit ihr ebenfalls Display-Seiten aufrufen kann. Statt jedoch jeweils die vorige oder nächste Seite aufzurufen, bietet sie Ihnen direkten Zugriff auf die mit den Zifferntasten eingegebene Seitennummer. Außerdem dient [PAGE] zum Anwählen bestimmter Sub-Funktionen im Pattern Record Betrieb.

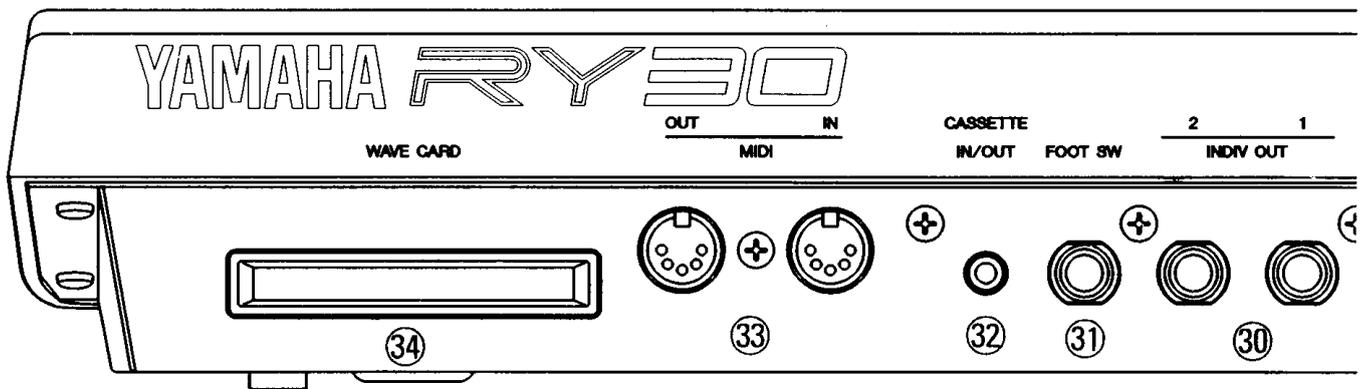
#### 25 Zehnerstastefeld

Mit den Zifferntasten kann man Pattern- und Song-Nummern, Tempowerte und andere numerische Werte eingeben sowie Namen schreiben (Pattern, Song, Voice und Macro). Darüber hinaus dienen sie zur Anwahl der Step Record-Parameter (siehe S. 26) und der Parameter des Pattern Parameter Copy Job Mode (siehe S. 57). Siehe die braune Beschriftung über den Tasten.

## ■ RÜCKSEITE



- 26 [POWER] Taste  
Hiermit schalten Sie den RY30 abwechselnd ein und aus.
- 27 DC 15V 500mA IN Buchse  
Schließen Sie hier den kleinen Stecker des zum Lieferumfang gehörigen Netzteiles an. Schalten Sie den RY30 immer aus ([POWER] Taste muß herausragen), bevor Sie das Netzteil anschließen oder abtrennen. Verbinden Sie das Netzteil anschließend mit der DC 15V 500mA IN Buchse und schließen erst danach den Netzstecker des Adapters an die Netzsteckdose an.  
**VORSICHT!**  
Verwenden Sie niemals ein anderes Netzteil als das zum Lieferumfang gehörige. Sonst könnten Sie den RY30 nämlich beschädigen oder einen Schlag bekommen.
- 28 PHONES Buchse  
Schließen Sie hier die Stereoklinke Ihres Kopfhörers an, wenn Sie beim Arbeiten niemand stören möchten oder dürfen.
- 29 OUTPUT L/MONO & R Buchse  
Dies sind die Stereo-Ausgänge des RY30. Wenn Sie nur ein Kabel an OUTPUT L/MONO anschließen, wird das Signal beider Kanäle in Mono wiedergegeben. Man kann die Voices entweder diesen Ausgängen, einer oder beiden INDIV OUT-Buchsen oder sowohl den Stereo-Ausgängen als auch einem INDIV-Ausgang zuordnen (siehe S. 90). Mit dem [VOLUME] Regler stellt man die Lautstärke der OUTPUT L/MONO und R Buchse ein.
- 30 INDIV OUT 1 & 2  
Man kann jede Voice entweder beiden, einer oder keiner INDIV OUT-Buchse zuordnen und sie darüber hinaus an die Stereo-Ausgänge anlegen. Dabei kann man die Lautstärke der an INDIV OUT angelegten Signale separat einstellen (siehe S. 90). Mit dem [VOLUME] Regler kann man allerdings nicht die Lautstärke der an diese Buchsen angelegten Signale bestimmen.



① **FOOT SW Buchse**

Wenn Sie einen FC4 oder FC5 von Yamaha besitzen (Fußtaster), können Sie die Wiedergabe der Pattern und Songs sowie die Aufnahme auch per Fuß starten und anhalten. Dieser Fußtaster hat dann dieselbe Funktion wie die [START] und [STOP/CONTINUE] Taste. Drücken Sie den Fußtaster einmal, um die Wiedergabe des Pattern oder Songs zu starten und noch einmal, um sie wieder anzuhalten.

② **CASSETTE IN/OUT Buchse**

Dank dieser Buchse können Sie einen normalen Kassettenrecorder für die Datenablage verwenden. Hierfür brauchen Sie ein Kassettenkabel (am besten von Yamaha) (siehe S. 69).

③ **MIDI IN und MIDI OUT Buchsen**

Die Buchse MIDI IN dient zum Empfangen von MIDI-Daten externer Geräte, deren MIDI-Ausgang Sie mit dieser Buchse verbunden haben. Die Buchse MIDI OUT sendet die Daten der Pads, Pattern, Song-Funktionen und Datenblöcke zu anderen Geräten. Datenblöcke werden jedoch nur gesendet, wenn Sie die MIDI Bulk Dump Funktion verwenden (siehe S. 74).

④ **WAVE CARD Schacht**

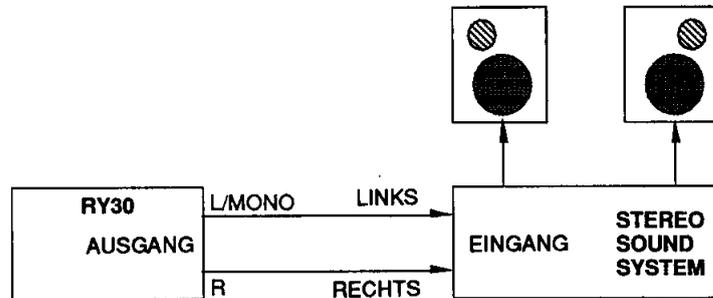
Schließen Sie hier eine optionale Karte mit Voices, Wellenformen und Pattern-Daten (im RY30-Format) an. Die Wellenformdaten kann man mit CARD DATA LOAD (siehe S. 69) in den internen Speicher des RY30 laden.

# Aufbauen und anschließen

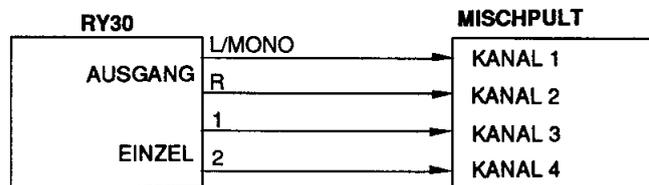
Was Sie an den RY30 anschließen und mit welchen Geräten Sie ihn verbinden, richtet sich natürlich nach Ihrer Anlage. Die Möglichkeiten sind zu zahlreich, als daß wir sie hier alle aufzählen könnten. Deshalb wollen wir hier nur ein paar Beispiele geben, die Ihnen bestimmt helfen werden, so schnell wie möglich anzufangen.

## ● Audio-Anschlüsse

Wenn Sie den RY30 direkt an einen Stereo-Verstärker anschließen, sollten Sie nur die Buchsen OUTPUT L/MONO und R verwenden. Dies sind nämlich die wichtigsten Ausgänge des RY30, deren Lautstärke man mit dem [VOLUME] Regler einstellen kann. Ist Ihr Verstärker mono, brauchen Sie nur die Buchse L/MONO anzuschließen.



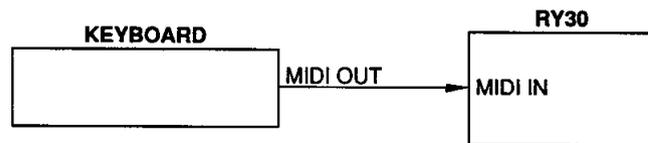
Wenn Sie ein Mischpult oder einen Mehrspurrecorder mit Mischersektion haben, werden Sie bestimmt auch die Buchsen INDIV OUT 1 und 2 verwenden wollen. Verbinden Sie diese 4 Ausgänge mit separaten Kanälen des Mischpultes. Mit der OUTPUT ASSIGN-Funktion (siehe S. 90) können Sie die Klänge, die getrennt entzerrt/verhallt werden sollen (z.B. Bassdrum und Snare), der Buchse INDIV OUT 1 und 2 zuordnen. Die übrigen Signale können dann über die Stereo-Ausgänge an das Mischpult angelegt werden.



**VORSICHT!!!:** Schalten Sie sowohl den RY30 als auch das Mischpult/den Verstärker aus, bevor Sie die Anschlüsse vornehmen/ändern.

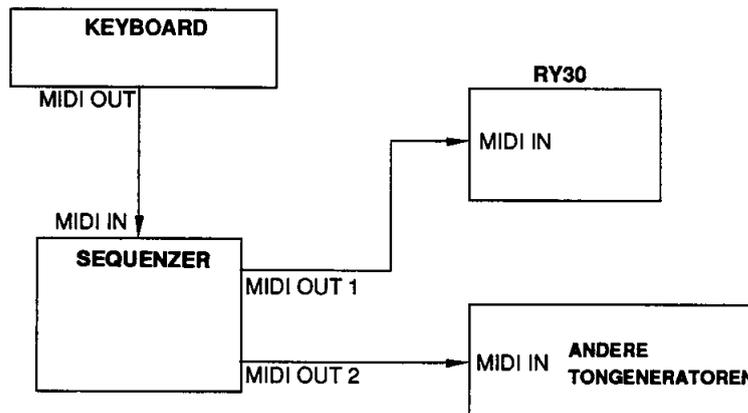
## ● MIDI-Buchsen

Obwohl der RY30 anschlagdynamische Pads hat, die man gut zum Programmieren der Rhythmen verwenden kann, gibt es Musiker, die sich wohler fühlen, wenn Sie die Pattern auf einem vertrauten Tasteninstrument programmieren können. Ist das auch bei Ihnen so, müssen Sie den MIDI-Ausgang des Tasteninstrumentes mit der Buchse MIDI IN des RY30 verbinden. Vergessen Sie nicht, auf dem RY30 einen Empfangskanal zu wählen, der dieselbe Nummer hat wie der/ein Übertragungskanal auf dem externen Instrument. Sie merken schon, daß hier nicht von "dem" Empfangskanal die Rede ist, sondern von "einem", was daher rührt, daß der RY30 auf mehreren Kanälen zugleich empfangen kann. Näheres hierzu erfahren Sie auf S. 45.

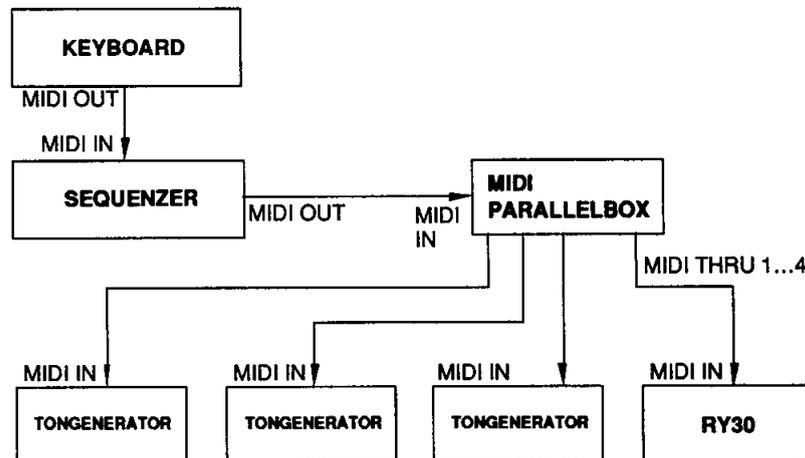
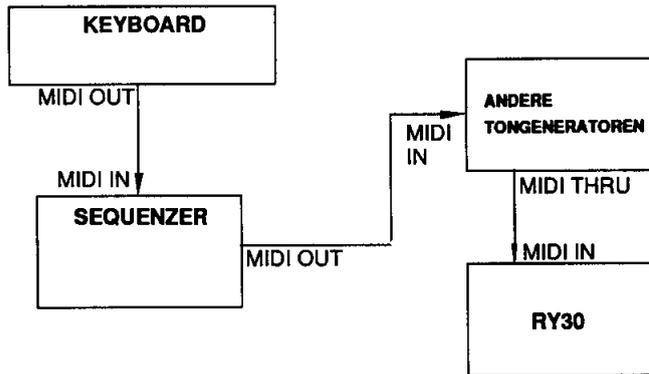


In größeren Anlagen wird man den RY30 wohl irgendwie mit einem Sequenzer verbinden und vielleicht sogar ein Master Keyboard und eine ganze Batterie von Tongeneratoren verwenden wollen. In derartigen Fällen sind die MIDI-Verbindungen natürlich von großer Bedeutung, damit man alle Instrumente ohne viel Stöpselei ansprechen kann. Bedenken Sie beim Anschließen, daß der RY30 keine MIDI THRU-Buchse hat.

Wenn Ihr Sequenzer mehrere MIDI-Ausgänge hat, sollten Sie den RY30 direkt an den Sequenzer anschließen. Schließen Sie die übrigen Instrumente an den oder die anderen Ausgänge an.



Wenn Ihr Sequenzer nur einen Ausgang hat, sollte sich der RY30 ziemlich weit hinten in der MIDI-Kette befinden, damit das Signal erst zu den übrigen Geräten durchgeschleift werden kann. Haben Sie mehr als vier MIDI-Geräte, sollten Sie eine MIDI Thru Box verwenden, damit keine Verzögerungen entstehen.



## ● Einschalten

Sie werden es nicht glauben, aber die Reihenfolge, in der man die Geräte einschaltet, ist wichtig.

In der Regel muß man nämlich die Instrumente, das Mischpult und/oder den Vorverstärker einschalten, bevor man die Endstufe einschaltet. Außerdem sollte die Lautstärke der Endstufe beim Einschalten "0" betragen. Wenn Sie das nicht tun, könnte es ein, daß Sie Ihre Lautsprecher eines Tages im Stich lassen.

Außerdem muß man die MIDI-Sender vor den MIDI-Empfängern einschalten.

1. Schauen Sie vor dem Einschalten nach, ob die Lautstärkereglер des Verstärkers und der [VOLUME] Regler des RY30 den Mindestwert anzeigen.
2. Schalten Sie das Master Keyboard (falls vorhanden) ein.
3. Schalten Sie den Sequenzer (falls vorhanden) ein.
4. Schalten Sie den RY30 ein.
5. Schalten Sie den Verstärker ein.
6. Erhöhen Sie die Lautstärke des Verstärkers allmählich.
7. Stellen Sie schließlich den gewünschten Lautstärkewert auf dem RY30 ein.

## ● Jetzt erst mal die Demos

Der RY30 enthält zwei Demo-Songs, die Sie sich bestimmt anhören möchten. Außerdem können Sie sie starten, um zu kontrollieren, ob die Anschlüsse stimmen.

1. Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song Mode aufzurufen. Wählen Sie anschließend Song 20 oder 21 -das "d" hinter diesen Nummern bedeutet übrigens, daß es sich hierbei um Demo-Songs handelt.

```
SNG 01:SEL[Demo 1]#=090  
20d M001 PART001=T-16/02
```

2. Drücken Sie auf [START], um die Wiedergabe zu starten. Die Demo-Songs werden abwechselnd so lange abgespielt, bis Sie die [STOP/CONTINUE] Taste drücken.
3. Drücken Sie auf [STOP], wenn Sie die Wiedergabe anhalten möchten. Wenn Sie anschließend auf [PATTERN] drücken, wechseln Sie in den Pattern Mode.

# Die Preset Voices

Der RY30 enthält 96 Preset Voices (werksprogrammierte Klänge), die Sie entweder mit den 12 Pads oder von einem MIDI-Instrument aus ansteuern können (vergessen Sie nicht, das externe Instrument mit der Buchse MIDI IN des RY30 zu verbinden). Auf S. 45 erfahren Sie mehr über die MIDI-Funktionen des RY30. Verwenden Sie jetzt erst einmal die Pads (Spielflächen) des RY30.

1. Wenn der RY30 nicht bereits angeschlossen ist, sollten Sie das nun nachholen (siehe S. 13). Schieben Sie den [VOLUME] in die Mittelstellung.
2. Drücken Sie anschließend der Reihe nach auf alle Pads. Jetzt müßten Sie 12 verschiedene Schlagzeugklänge hören.

Wenn die [SENSE] Diode leuchtet, können Sie die Lautstärke (und meistens auch die Klangfarbe) mit dem Anschlag (d.h. mit der Kraft, mit der Sie auf die Pads drücken) bestimmen. Betätigen Sie die [SENSE] Taste (damit die Diode erlischt) und spielen Sie noch einmal auf den Pads. Nun richten sich die Lautstärke und die Klangfarbe nicht mehr nach dem Anschlag. Nach dieser Probe aufs Exempel wollen wir schnell wieder die [SENSE] Taste drücken, damit die Pads wieder anschlagdynamisch sind.

## ↙ Die Pad-Bänke

Der RY30 ist mit 12 internen Pad-Bänken ausgestattet, die unterschiedliche Klangzuordnungen zu den Pads enthalten. Vorhin haben Sie nur eine solche Pad-Bank verwendet. Verfahren Sie folgendermaßen, um eine andere Pad-Bank aufzurufen:

1. Drücken Sie auf [PAD BANK]. Der RY30 sollte nun ungefähr folgende Meldung anzeigen:

```
PAD 01:SELECT PAD BANK  
P.BANK00 [Dry Kit ]
```

Der Cursor befindet sich wahrscheinlich unter der Banknummer. Falls dem nicht so ist, drücken Sie auf [<], bis sich der Cursor unter der Banknummer befindet.

2. Drücken Sie einmal auf [INC], um die nächste Pad-Bank zu laden und spielen Sie wieder auf den Pads. Nun hören Sie andere Klänge. Vielleicht haben Sie auch gemerkt, daß jede Pad-Bank einen Namen hat, der in der rechteckigen Klammer hinter der Nummer erscheint. Mit [DEC] und [INC] können Sie weitere Pad-Bänke anwählen. Vergessen Sie nicht, jedesmal auf den Pads zu spielen. Übrigens kann man die Pad-Bänke auch mit dem [DATA] Regler und den Zifferntasten aufrufen.

Insgesamt können Sie 17 verschiedene Pad-Bänke -00 bis 16- aufrufen. Die Nummern 00 bis 11 beziehen sich auf die internen Bänke. Die Nummern 12 bis 15 stehen für interne/Karten-Bänke, die Sie von optionalen Karten laden können (siehe S. 69). Bank 16 enthält ein Pitch Multi, das 12 verschiedene Noten eines einzigen Klanges enthält (alle Noten einer Oktave).

Mit den Funktionen des PAD BANK Mode -siehe S. 97 bis 101 im Teil BEZUGNAHME- können Sie die Zuordnung der Klänge zu den Pads ändern, falls Ihnen unsere Einstellungen nicht liegen.

# Anfängliche Zuordnungen

Ab Werk sehen die Zuordnungen der Klänge zu den Pads folgendermaßen aus:

0	Trockenes Drumkit	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>34</td> <td>Tom Dry1</td> <td>B</td> <td>35</td> <td>Tom Dry2</td> <td>C</td> <td>36</td> <td>Tom Dry3</td> <td>D</td> <td>56</td> <td>Hat Opn2</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>1</td> <td>Kik Dry2</td> <td>H</td> <td>15</td> <td>Snr Dry1</td> <td>I</td> <td>37</td> <td>Tom Dry4</td> <td>J</td> <td>55</td> <td>Hat Cls2</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">K</td> <td>60</td> <td>Crash</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">L</td> <td>60</td> <td>Shaker</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	34	Tom Dry1	B	35	Tom Dry2	C	36	Tom Dry3	D	56	Hat Opn2	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	1	Kik Dry2	H	15	Snr Dry1	I	37	Tom Dry4	J	55	Hat Cls2									K		60	Crash											L		60	Shaker
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																																		
A	34	Tom Dry1	B	35	Tom Dry2	C	36	Tom Dry3	D	56	Hat Opn2																																																																	
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																																		
G	1	Kik Dry2	H	15	Snr Dry1	I	37	Tom Dry4	J	55	Hat Cls2																																																																	
								K		60	Crash																																																																	
										L		60	Shaker																																																															
1	Raumfüllendes Drumkit	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>42</td> <td>Tom Rom1</td> <td>B</td> <td>43</td> <td>Tom Rom2</td> <td>C</td> <td>44</td> <td>Tom Rom3</td> <td>D</td> <td>53</td> <td>Hat Opn1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>10</td> <td>Kik Rom3</td> <td>H</td> <td>26</td> <td>Snr Rom4</td> <td>I</td> <td>45</td> <td>Tom Rom4</td> <td>J</td> <td>50</td> <td>Hat Cls1</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">K</td> <td>63</td> <td>Ride Cup</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">L</td> <td>28</td> <td>Snr Flm 1</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	42	Tom Rom1	B	43	Tom Rom2	C	44	Tom Rom3	D	53	Hat Opn1	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	10	Kik Rom3	H	26	Snr Rom4	I	45	Tom Rom4	J	50	Hat Cls1									K		63	Ride Cup											L		28	Snr Flm 1
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																																		
A	42	Tom Rom1	B	43	Tom Rom2	C	44	Tom Rom3	D	53	Hat Opn1																																																																	
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																																		
G	10	Kik Rom3	H	26	Snr Rom4	I	45	Tom Rom4	J	50	Hat Cls1																																																																	
								K		63	Ride Cup																																																																	
										L		28	Snr Flm 1																																																															
2	Kraftvolles Drumkit	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>38</td> <td>Tom Pow1</td> <td>B</td> <td>39</td> <td>Tom Pow2</td> <td>C</td> <td>40</td> <td>Tom Pow3</td> <td>D</td> <td>63</td> <td>Hat Opn1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>3</td> <td>Kik Gat1</td> <td>H</td> <td>24</td> <td>Snr Rom2</td> <td>I</td> <td>41</td> <td>Tom Pow4</td> <td>J</td> <td>52</td> <td>Hat Hit1</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">K</td> <td>60</td> <td>Crash</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">L</td> <td>59</td> <td>China</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	38	Tom Pow1	B	39	Tom Pow2	C	40	Tom Pow3	D	63	Hat Opn1	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	3	Kik Gat1	H	24	Snr Rom2	I	41	Tom Pow4	J	52	Hat Hit1									K		60	Crash											L		59	China
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																																		
A	38	Tom Pow1	B	39	Tom Pow2	C	40	Tom Pow3	D	63	Hat Opn1																																																																	
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																																		
G	3	Kik Gat1	H	24	Snr Rom2	I	41	Tom Pow4	J	52	Hat Hit1																																																																	
								K		60	Crash																																																																	
										L		59	China																																																															
3	Process 1	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>42</td> <td>Tom Rom1</td> <td>B</td> <td>43</td> <td>Tom Rom2</td> <td>C</td> <td>44</td> <td>Tom Rom3</td> <td>D</td> <td>56</td> <td>Hat Opn2</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>5</td> <td>Kik Pro1</td> <td>H</td> <td>20</td> <td>Snr Pro1</td> <td>I</td> <td>45</td> <td>Tom Rom4</td> <td>J</td> <td>55</td> <td>Hat Cls2</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">K</td> <td>59</td> <td>China</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">L</td> <td>95</td> <td>Sfx Rev</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	42	Tom Rom1	B	43	Tom Rom2	C	44	Tom Rom3	D	56	Hat Opn2	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	5	Kik Pro1	H	20	Snr Pro1	I	45	Tom Rom4	J	55	Hat Cls2									K		59	China											L		95	Sfx Rev
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																																		
A	42	Tom Rom1	B	43	Tom Rom2	C	44	Tom Rom3	D	56	Hat Opn2																																																																	
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																																		
G	5	Kik Pro1	H	20	Snr Pro1	I	45	Tom Rom4	J	55	Hat Cls2																																																																	
								K		59	China																																																																	
										L		95	Sfx Rev																																																															
4	Process 2	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>34</td> <td>Tom Dry1</td> <td>B</td> <td>35</td> <td>Tom Dry2</td> <td>C</td> <td>36</td> <td>Tom Dry3</td> <td>D</td> <td>53</td> <td>Hat Opn1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>12</td> <td>Kik Tek2</td> <td>H</td> <td>19</td> <td>Snr Gat1</td> <td>I</td> <td>37</td> <td>Tom Dry4</td> <td>J</td> <td>54</td> <td>Hat Pad1</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">K</td> <td>60</td> <td>Crash</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">L</td> <td>88</td> <td>Sfx Log</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	34	Tom Dry1	B	35	Tom Dry2	C	36	Tom Dry3	D	53	Hat Opn1	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	12	Kik Tek2	H	19	Snr Gat1	I	37	Tom Dry4	J	54	Hat Pad1									K		60	Crash											L		88	Sfx Log
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																																		
A	34	Tom Dry1	B	35	Tom Dry2	C	36	Tom Dry3	D	53	Hat Opn1																																																																	
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																																		
G	12	Kik Tek2	H	19	Snr Gat1	I	37	Tom Dry4	J	54	Hat Pad1																																																																	
								K		60	Crash																																																																	
										L		88	Sfx Log																																																															
5	Analoges Drumkit	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>13</td> <td>Kik Ana1</td> <td>B</td> <td>32</td> <td>Snr Ana1</td> <td>C</td> <td>46</td> <td>Tom Tek A</td> <td>D</td> <td>58</td> <td>Hat Opn3</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>14</td> <td>Kik Ana2</td> <td>H</td> <td>33</td> <td>Snr Ana2</td> <td>I</td> <td>47</td> <td>Tom Tek B</td> <td>J</td> <td>57</td> <td>Hat Cls3</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">K</td> <td>70</td> <td>Cabasa</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">L</td> <td>78</td> <td>Cowbel2</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	13	Kik Ana1	B	32	Snr Ana1	C	46	Tom Tek A	D	58	Hat Opn3	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	14	Kik Ana2	H	33	Snr Ana2	I	47	Tom Tek B	J	57	Hat Cls3									K		70	Cabasa											L		78	Cowbel2
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																																		
A	13	Kik Ana1	B	32	Snr Ana1	C	46	Tom Tek A	D	58	Hat Opn3																																																																	
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																																		
G	14	Kik Ana2	H	33	Snr Ana2	I	47	Tom Tek B	J	57	Hat Cls3																																																																	
								K		70	Cabasa																																																																	
										L		78	Cowbel2																																																															
6	Perc. 1	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>76</td> <td>Cga Heel</td> <td>B</td> <td>75</td> <td>Cga Slap</td> <td>C</td> <td>71</td> <td>Clave</td> <td>D</td> <td>68</td> <td>Bongo Hi</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>74</td> <td>Cga Mute</td> <td>H</td> <td>72</td> <td>Conga Hi</td> <td>I</td> <td>73</td> <td>Conga Lo</td> <td>J</td> <td>83</td> <td>Timbl Lo</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">K</td> <td>82</td> <td>Timbl Hi</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">L</td> <td>65</td> <td>Agogo Hi</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	76	Cga Heel	B	75	Cga Slap	C	71	Clave	D	68	Bongo Hi	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	74	Cga Mute	H	72	Conga Hi	I	73	Conga Lo	J	83	Timbl Lo									K		82	Timbl Hi											L		65	Agogo Hi
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																																		
A	76	Cga Heel	B	75	Cga Slap	C	71	Clave	D	68	Bongo Hi																																																																	
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																																		
G	74	Cga Mute	H	72	Conga Hi	I	73	Conga Lo	J	83	Timbl Lo																																																																	
								K		82	Timbl Hi																																																																	
										L		65	Agogo Hi																																																															
7	Perc. 2	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>77</td> <td>Cowbel1</td> <td>B</td> <td>84</td> <td>Triangle</td> <td>C</td> <td>85</td> <td>Whistle</td> <td>D</td> <td>55</td> <td>Sfx Mod</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>87</td> <td>Sfx Afro</td> <td>H</td> <td>88</td> <td>Sfx Log</td> <td>I</td> <td>79</td> <td>Guiro</td> <td>J</td> <td>48</td> <td>Tom TekC</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">K</td> <td>49</td> <td>Tom TekD</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">L</td> <td>91</td> <td>Sfx Rezz</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	77	Cowbel1	B	84	Triangle	C	85	Whistle	D	55	Sfx Mod	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	87	Sfx Afro	H	88	Sfx Log	I	79	Guiro	J	48	Tom TekC									K		49	Tom TekD											L		91	Sfx Rezz
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																																		
A	77	Cowbel1	B	84	Triangle	C	85	Whistle	D	55	Sfx Mod																																																																	
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																																		
G	87	Sfx Afro	H	88	Sfx Log	I	79	Guiro	J	48	Tom TekC																																																																	
								K		49	Tom TekD																																																																	
										L		91	Sfx Rezz																																																															
8	Sonstige BD	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>0</td> <td>Kik Dry1</td> <td>B</td> <td>1</td> <td>Kik Dry2</td> <td>C</td> <td>2</td> <td>Kik Dry3</td> <td>D</td> <td>3</td> <td>Kik Gat1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>5</td> <td>Kik Pro1</td> <td>H</td> <td>6</td> <td>Kik Pro2</td> <td>I</td> <td>8</td> <td>Kik Rom1</td> <td>J</td> <td>9</td> <td>Kik Rom2</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">K</td> <td>11</td> <td>Kik Tek1</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">L</td> <td>12</td> <td>Kik Tek2</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	0	Kik Dry1	B	1	Kik Dry2	C	2	Kik Dry3	D	3	Kik Gat1	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	5	Kik Pro1	H	6	Kik Pro2	I	8	Kik Rom1	J	9	Kik Rom2									K		11	Kik Tek1											L		12	Kik Tek2
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																																		
A	0	Kik Dry1	B	1	Kik Dry2	C	2	Kik Dry3	D	3	Kik Gat1																																																																	
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																																		
G	5	Kik Pro1	H	6	Kik Pro2	I	8	Kik Rom1	J	9	Kik Rom2																																																																	
								K		11	Kik Tek1																																																																	
										L		12	Kik Tek2																																																															
9	Sonstige SD	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>16</td> <td>Snr Dry2</td> <td>B</td> <td>17</td> <td>Snr Dry3</td> <td>C</td> <td>18</td> <td>Snr Dry4</td> <td>D</td> <td>19</td> <td>Snr Gat1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>22</td> <td>Snr Rev2</td> <td>H</td> <td>23</td> <td>Snr Rom4</td> <td>I</td> <td>25</td> <td>Snr Rom3</td> <td>J</td> <td>27</td> <td>Snr Rom5</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">K</td> <td>31</td> <td>Snr Tek1</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">L</td> <td>29</td> <td>Snr Rim2</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	16	Snr Dry2	B	17	Snr Dry3	C	18	Snr Dry4	D	19	Snr Gat1	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	22	Snr Rev2	H	23	Snr Rom4	I	25	Snr Rom3	J	27	Snr Rom5									K		31	Snr Tek1											L		29	Snr Rim2
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																																		
A	16	Snr Dry2	B	17	Snr Dry3	C	18	Snr Dry4	D	19	Snr Gat1																																																																	
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																																		
G	22	Snr Rev2	H	23	Snr Rom4	I	25	Snr Rom3	J	27	Snr Rom5																																																																	
								K		31	Snr Tek1																																																																	
										L		29	Snr Rim2																																																															
10	Alle Becken	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>60</td> <td>Crash</td> <td>B</td> <td>62</td> <td>Ride</td> <td>C</td> <td>63</td> <td>Ride Cup</td> <td>D</td> <td>61</td> <td>Edge→Cap</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>50</td> <td>Hat Cls1</td> <td>H</td> <td>51</td> <td>Hat Qtr1</td> <td>I</td> <td>52</td> <td>Hat Hlf1</td> <td>J</td> <td>53</td> <td>Hat Opn1</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">K</td> <td>54</td> <td>Hat Pad1</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">L</td> <td>55</td> <td>Hat Cls2</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	60	Crash	B	62	Ride	C	63	Ride Cup	D	61	Edge→Cap	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	50	Hat Cls1	H	51	Hat Qtr1	I	52	Hat Hlf1	J	53	Hat Opn1									K		54	Hat Pad1											L		55	Hat Cls2
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																																		
A	60	Crash	B	62	Ride	C	63	Ride Cup	D	61	Edge→Cap																																																																	
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																																		
G	50	Hat Cls1	H	51	Hat Qtr1	I	52	Hat Hlf1	J	53	Hat Opn1																																																																	
								K		54	Hat Pad1																																																																	
										L		55	Hat Cls2																																																															
11	SFX	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>93</td> <td>Sfx Blow</td> <td>B</td> <td>95</td> <td>Sfx Rev</td> <td>C</td> <td>91</td> <td>Sfx Rezz</td> <td>D</td> <td>86</td> <td>Sfx Metl</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>94</td> <td>Scratch</td> <td>H</td> <td>31</td> <td>Snr Tek1</td> <td>I</td> <td>89</td> <td>Sfx Bass</td> <td>J</td> <td>87</td> <td>Sfx Afro</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">K</td> <td>64</td> <td>Cym Rev</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">L</td> <td>92</td> <td>Sfx Wet</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	93	Sfx Blow	B	95	Sfx Rev	C	91	Sfx Rezz	D	86	Sfx Metl	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	94	Scratch	H	31	Snr Tek1	I	89	Sfx Bass	J	87	Sfx Afro									K		64	Cym Rev											L		92	Sfx Wet
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																																		
A	93	Sfx Blow	B	95	Sfx Rev	C	91	Sfx Rezz	D	86	Sfx Metl																																																																	
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																																		
G	94	Scratch	H	31	Snr Tek1	I	89	Sfx Bass	J	87	Sfx Afro																																																																	
								K		64	Cym Rev																																																																	
										L		92	Sfx Wet																																																															

\* Mehr Informationen über die einzelnen Voices finden Sie in der "LISTE DER RY30 VOICES" auf Seite 94.

# Abspielen der Pattern

Der RY30 enthält 100 Preset Pattern -die Speicher 100 bis 199- die Sie sofort antesten können. Natürlich können Sie sie auch kopieren und editieren (d.h. an bestimmten Stellen abändern). Aber hören wir uns die Pattern erst einmal an:

1. Drücken Sie auf [PATTERN], um den Pattern Mode aufzurufen (falls das nicht bereits der Fall ist). Das Display sieht dann ungefähr so aus:

```
PTN 01:SEL[ ]#=120
000 04/04x1
```

2. Jetzt können Sie mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA] Regler oder dem Zehnertastensfeld eine Pattern-Nummer zwischen 000 und 199 anwählen. Fangen wir an mit Pattern 100 -dem ersten Preset Pattern. Der Name dieses Pattern steht in der eckigen Klammer (obere Display-Zeile):

```
PTN 01:SEL[Funk1U]#=095
100w 04/04x2
```

3. Drücken Sie auf [START], um die Wiedergabe dieses Pattern zu starten. Sie werden merken, daß das Pattern fortwährend wiederholt wird. Außerdem blinkt die Diode links neben der [STOP/CONTINUE] Taste schön brav im Takt mit.

```
PTN PLAY [Funk1U]#=095
100w 04/04-1 next***
```

4. Um die Wiedergabe anzuhalten, müssen Sie auf [STOP/CONTINUE] drücken.

```
PTN STOP [Funk1U]#=095
100w 04/04-1 next***
```

Wenn Sie nun noch einmal auf [STOP/CONTINUE] drücken, beginnt die Wiedergabe an der Stelle, an der Sie sie angehalten haben. Wenn Sie die Wiedergabe lieber am Anfang des Pattern beginnen lassen möchten, müssen Sie statt auf [STOP/CONTINUE] auf [START] drücken.

Während der Wiedergabe eines Pattern kann man bereits das nächste wählen. Der RY30 spielt das neue Pattern aber erst ab, wenn er das vorige Pattern vollständig wiedergegeben hat. Hinter "next" steht übrigens die Nummer des Pattern, das als nächstes abgespielt wird.

Wenn Sie z.B. Pattern 101 wählen, während Pattern 100 noch wiedergegeben wird (das tun Sie am besten, indem Sie einmal auf [INC] drücken), steht hinter "next" die Nummer 101. Sobald der RY30 Pattern 100 vollständig wiedergegeben hat...

```
PTN PLAY [Funk1U]#=095
100w 04/04-1 next101w
```

...spielt er Pattern 101 ab.

```
PTN PLAY [Funk1F]#=095  
101w 04/04-1 next***
```

## ● Tempo

Das Tempo können Sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt ändern (also auch während der Wiedergabe). Drücken Sie zuerst auf [TEMPO] und danach auf [INC] bzw. [DEC], um das Tempo zu erhöhen, bzw. zu verringern. Sie könnten das neue Tempo jedoch mit den Zifferntasten eingeben. Wenn Sie die [TEMPO] Taste drücken, führen Sie den Cursor zum Tempowert (oben rechts im Display).

```
PTN 01:SEL[Funk1V]#=095  
100w 04/04x2
```

Drücken Sie noch einmal auf [TEMPO], um den Cursor wieder zur vorigen Stelle zu führen.

**ACHTUNG:** Für jedes Pattern gibt es ein "empfohlenes" Tempo, daß automatisch aufgerufen wird, wenn das Pattern gewählt wird.

# Aufzeichnen und editieren von Pattern

Der RY30 hat vier Betriebsarten, in denen Sie Daten aufzeichnen können:

1. Real Record
2. Step Record
3. Parameter Record
4. Clock Move

Die ersten beiden Modes -Real und Step- dienen zum Aufzeichnen neuer Pattern (also zum Programmieren der Rhythmen). Der Parameter Record und Clock Move Mode dienen zum Editieren von bereits aufgezeichneten Pattern.

## ● Real Record

In diesem Mode werden die Rhythmen in "Echtzeit" aufgezeichnet. Hierfür müssen Sie die Pads der gewünschten Klänge rechtzeitig drücken. Jedoch können Sie zum Aufzeichnen auch ein an die MIDI IN-Buchse angeschlossenes Tasteninstrument verwenden.

1. Wählen Sie eine Pattern-Nummer zwischen 00 und 99 (die übrigen sind Preset und können nicht geändert werden).
2. Rufen Sie die Pad-Bank auf, die die für Sie am besten geeignete Pad-Klang-Zuordnung enthält. Sie können später immer noch eine andere Pad-Bank aufrufen, um Klänge aufzuzeichnen, die in der ersten Bank nicht belegt sind.
3. Drücken Sie auf [REC], um den RY30 aufnahmebereit zu machen. Das Display sollte nun ungefähr so aussehen:

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120  
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

4. Die anfängliche Taktvorzeichnung lautet "4/4". Wenn Sie eine andere Taktvorzeichnung brauchen, müssen Sie den Cursor mit [◀] und [▶] zum Nennen und/oder Zähler führen und den Wert mit [INC] und [DEC] oder dem [DATA] Regler ändern.

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120  
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

Der RY30 versteht folgende Taktvorzeichnungen:

- 1/4...8/4
  - 1/8...16/8
  - 1/16...32/16
5. Der RY30 geht immer davon aus, daß ein neues Pattern nur einen Takt lang ist. Das braucht aber nicht unbedingt der Fall zu sein. Ein Pattern kann nämlich auch 2, 3 oder 4 Takte enthalten. Führen Sie den Cursor mit [◀] und [▶] zur Ziffer hinter dem "x" und stellen Sie mit [INC], [DEC] oder dem [DATA] Regler einen anderen Wert ein.

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

6. Desweiteren sagt sich der RY30, daß 1/16 doch eine schöne Auflösung ist, d.h. daß Sie keine kürzeren Noten als Sechzehntel programmieren können. Wenn Sie den Gedankengängen des RY30 aber nicht so recht folgen können, führen Sie den Cursor mit [◀] und [▶] zum Wert hinter "Qntz=" und stellen Sie mit [INC], [DEC] oder dem [DATA] Regler einen anderen Wert ein.

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

Die verfügbaren Quantize-Werte sind:

- 1/08= Achtelnoten
  - 1/16= Sechzehntelnoten
  - 1/32= Zweiunddreißigstel
  - 1/12= Achteltriolen
  - 1/24= Sechzehnteltriolen
  - 1/48= Zweiunddreißigsteltriolen
  - 1/96= die feinste Auflösung des RY30
7. Drücken Sie auf [START], um die Aufnahme zu starten. Der RY30 zählt einen Takt ab. Solange die Meldung "Count" im Display steht, nimmt er nicht auf. Sie brauchen also nicht sofort loszulegen.

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000 04/04-1 (Count )
```

8. Danach sind Sie an der Reihe. Das Pattern wird fortwährend wiederholt. Sie brauchen also nicht alle Parts auf einmal einzuspielen. Wenn der RY30 aufzunehmen beginnt, wird statt der "Count"-Meldung "Normal" angezeigt.

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000 04/04-1 (Normal )
```

Ist Ihr Pattern länger als ein Takt (z.B. 2, 3 oder 4), wird der Takt, in dem sich der RY30 gerade befindet, hinter der Taktvorzeichnung angezeigt.

9. Spielen Sie also auf den Pads und nehmen Sie den Schlagzeugpart auf (wenn Sie die Anschlagdynamik gleich mit aufzeichnen möchten, muß die [SENSE] Diode leuchten). Wie bereits gesagt, brauchen Sie nicht alles auf einmal aufzunehmen. So könnten Sie sich zuerst dem Basddrum- und Snare-Part widmen und die Hihat erst im zweiten Durchgang aufzeichnen. Das Pattern wird sowieso wiederholt, bis Sie es anhalten, so daß Sie sich genügend Zeit lassen können, um den Part in aller Ruhe aufzuzeichnen. Bitte beachten Sie, daß man für eine Position jeweils nur 8 Klänge (Voices) programmieren kann. Der RY30 kann also nicht mehr als acht verschiedene Klänge zugleich wiedergeben.
10. Drücken Sie auf [STOP/CONTINUE], um die Aufzeichnung zu beenden und zur Pattern Mode Seite zurückzukehren.

### Während der Aufzeichnung andere Pad-Bank aufrufen

Während der Aufzeichnung im Real Mode können Sie eine andere Pad-Bank aufrufen, was besonders praktisch ist, wenn ein bestimmter Klang in der zuerst angewählten Bank keinem Pad zugeordnet ist. Drücken Sie auf [PAD BANK], rufen Sie eine andere Nummer auf und betätigen Sie [EXIT], um wieder zur Realtime Record-Seite zu wechseln und die Aufnahme fortzusetzen.

### Fehler sofort ausbügeln

Falsch "getimete" Noten kann man bereits während der Aufzeichnung korrigieren, indem man sie löscht: Halten Sie [CLEAR] gedrückt, während Sie das Pad drücken, das dem betreffenden Klang zugeordnet ist. Am besten halten Sie [CLEAR] während eines vollständigen Durchgangs gedrückt. Drücken Sie das Pad jedoch nur an der Stelle, an der die störende Note gelöscht werden soll.

Halten Sie das Pad nämlich die ganze Zeit gedrückt, löschen Sie alle Noten des dazugehörigen Instrumentes.

### Während der Aufzeichnung Parameter ändern

Mit dem Realtime-Rad des RY30 können Sie jeweils einen der unten erwähnten Parameter ändern.

Wählen Sie den Parameter, den Sie in Echtzeit ändern möchten, drehen Sie das Rad in die richtige Richtung und drücken Sie auf ein Pad/die Pads

- PITCH: Wenn Sie das Rad nach oben drehen, erhöhen Sie die Tonhöhe. Drehen Sie das Rad zu sich hin, so stimmen Sie den betreffende Klang tiefer.
- DECAY: Wenn Sie das Rad nach oben drehen, klingen die gespielten Noten langsamer ab. Drehen Rad zu sich hin, so klingen die gespielten Noten schneller ab.
- PAN: Wenn Sie das Rad nach oben drehen, befindet sich der Klang rechts im Stereobild. Drehen Sie das Rad zu sich hin, befindet sich der Klang weiter links im Stereobild.
- FILTER: Wenn Sie das Rad nach oben drehen, erhöhen Sie die Grenzfrequenz des Filters. Drehen Sie das Rad zu sich hin, so senken Sie die Grenzfrequenz.
- BALANCE: Wenn Sie das Rad nach oben drehen, erhöhen Sie die Lautstärke der ersten Welleform. Gleichzeitig senken Sie die Lautstärke der zweiten Wellenform. Drehen Sie das Rad zu sich hin, so erhöhen Sie die Lautstärke der zweiten Wellenform.

### Metronomlautstärke oder Quantize-Wert ändern

Wenn Sie während der Aufnahme eines Pattern auf [PAGE] drücken, erscheint folgende Display-Seite:

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120  
Click=63 Qntz=1/16
```

Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor entweder zu Click (Metronom) oder zu Qntz (Quantize-Wert) und mit [INC], [DEC] oder dem [DATA] Regler stellen Sie einen anderen Wert ein. Den Wert des Click-Parameters können Sie auch mit den Zifferntasten ändern.

Der Einstellbereich für Click ist 00 (Metronom ist unhörbar) bis 63 (Metronom ist am lautesten).

Die verfügbaren Quantize-Werte kennen Sie bereits. Dank der Möglichkeit, diesen Wert während der Aufnahme zu ändern, können Sie jeweils den für den neuen Part am besten geeigneten Wert aufrufen.

Drücken Sie anschließend auf [EXIT], um wieder die Real-Seite aufzurufen.

## Überspielen und editieren im Real-Betrieb

Unter "Überspielen" versteht man das Hinzufügen neuer Parts zu bereits aufgezeichneten Noten, ohne daß dadurch irgend etwas gelöscht wird. Sie "überspielen" also, wenn Sie einem gestern aufgenommenen Pattern heute einen Conga-Part hinzufügen. Sie können die Taktvorzeichnung oder die Länge eines bereits aufgenommenen Pattern aber nicht mehr ändern.

So kann man auch im Real-Betrieb überspielen: Sie könnten z.B. den Claves-Part mit [CLEAR] löschen und stattdessen einen Bongo-Part aufnehmen, ohne die übrigen Parts zu ändern. Im Step Mode (siehe weiter unten) kann man die Pattern jedoch viel besser und intensiver editieren.

## Ganze Pattern löschen

Wenn Ihnen ein aufgezeichnetes Pattern nicht (mehr) gefällt oder wenn der RY30 randvoll ist, können Sie ein Pattern mit der PATTERN CLEAR-Funktion (siehe S. 53) löschen.

1. Halten Sie die Wiedergabe des Pattern an und drücken Sie einmal auf [PAGE+], um die CLEAR-Seite aufzurufen:

```
PTN 02: CLEAR ? )PTN (
000w
```

2. Drücken Sie *zweimal* auf [ENTER].
3. Das Display zeigt dann kurz die Meldung "Complete!" an. Drücken Sie anschließend auf [PATTERN] oder auf [EXIT], um wieder zur anfänglichen Pattern-Seite zurückzukehren und starten Sie die Aufnahme.

## ● Step Record

Der Step Mode eignet sich besonders zum Aufzeichnen von Pattern, die Sie sich notiert haben. In dieser Betriebsart können Sie alle Noten und Parameter sehr exakt eingeben und Dinge programmieren, die in Echtzeit unmöglich erscheinen.

Übrigens steht nirgends geschrieben, daß man den Real- und Step-Betrieb nicht abwechselnd verwenden darf. So könnten Sie einen Teil (z.B. Bass- und Snaredrum) in Echtzeit aufnehmen und schwierigere Dinge (z.B. einen vertrackten Hihat-Part) im Step Mode programmieren.

1. Wählen Sie zuerst ein Pattern (Nummer 000 bis 099) und eine Pad-Bank und drücken Sie anschließend auf [REC], um den RY30 aufnahmebereit zu machen.

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

2. Drücken Sie auf [INC], um den Step-Betrieb anzuwählen.

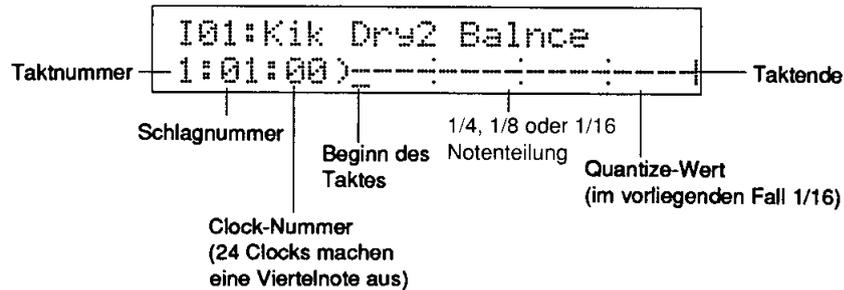
```
PTN REC TYPE=STEP ↓=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

3. Stellen Sie die Taktvorzeichnung, die Pattern-Länge und den Quantize-Wert ein. Siehe den 4., 5. und 6. Schritt des Real-Betriebes (S. 21), wenn Sie einen dieser Werte ändern möchten.

4. Drücken Sie auf [START], um die Aufzeichnung zu starten.

```
I01:Kik Dry2 Balnce
1:01:00) _ : : : : |
```

In der unteren Display-Zeile sehen Sie von links nach rechts: Takt, Schlag und Clock-Wert der Position, an der sich der Cursor befindet. Daneben zeigt das Display eine Grafik des Pattern (oder eines Pattern-Teils) an. Das Display zeigt folgende Information an:



5. Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zu der Position, für die Sie eine Note programmieren möchten. Drücken Sie anschließend auf das dem Klang zugeordnete Pad.

**Beispiel:**

*Wenn die Hihat jeden Viertelschlag "kommen" soll, drücken Sie das dazugehörige Pad am Anfang des Taktes (vergessen Sie nicht, zuerst die richtige Pad-Bank aufzurufen).*

```
I50:Hat Cls1 Balnce
1:01:06) # _ : : : : |
```

*Der Punkt in der Grafik bedeutet, daß Sie für den betreffenden Schlag eine Note des Klanges programmiert haben, dessen Name in der oberen Display-Zeile erscheint (in diesem Fall handelt es sich um die allererste Zehntel-Unterteilung). Führen Sie den Cursor nun zum zweiten Schlag (zur zweiten Viertelnote), indem Sie dreimal auf [▶] drücken.*

```
I50:Hat Cls1 Balnce
1:02:00) # _ : : : : |
```

*Drücken Sie noch einmal auf das dem Hihat-Klang zugeordnete Pad:*

```
I50:Hat Cls1 Balnce
1:02:06) # # _ : : : : |
```

*Wiederholen Sie dieses Verfahren für die verbleibenden beiden Schläge (3 und 4). Danach sollte das Display so aussehen:*

```

I50:Hat Cls1 Balnce
1:04:06 )#---:##---:##---:##---:

```

**ACHTUNG:** Manche Punkte befinden sich nicht genau auf einer Unterteilung. In diesem Fall wird statt eines Punktes ein "X" angezeigt. Die Grafik stimmt z.B. nicht mehr, wenn Sie einen Part mit "Quntz= 1/12" aufzeichnen und danach den Wert "1/16" wählen.

- Andere Klänge programmieren Sie, indem Sie das entsprechende Pad drücken. Das Display zeigt immer nur die Noten desjenigen Instrumentes an, das Sie zuletzt programmiert haben. Sie können jedoch die Grafik eines anderen Klanges auch aufrufen, ohne gleich Noten zu programmieren: Halten Sie die [-] Taste gedrückt (darüber sehen Sie die Beschriftung "INST CHANGE") und drücken Sie auf das dem gewünschten Klang zugeordnete Pad. Natürlich können Sie die Klänge auch mit [DEC], [INC] und dem [DATA] Regler wählen.
- Wenn Sie alle Parts programmiert haben, können Sie auf [STOP/CONTINUE] drücken, um den Step-Betrieb wieder zu verlassen und zur normalen Pattern-Anzeige zurückzukehren. Im MONITOR Mode können Sie das neue Pattern übrigens abspielen, ohne den Step-Betrieb zu verlassen (siehe unten).

**MONITOR Mode:  
Kontrolle ist besser**

Wenn Sie im Step-Betrieb auf [START] drücken, hören Sie das Pattern, das Sie gerade programmieren. Das Display zeigt dann die Meldung "MONITOR" an.

```

MONITOR          TEMPO=120
1:04:06 )#---:##---:##---:##---:

```

Mit [INC] und [DEC] können Sie das Tempo ändern, um zu hören, wie sich das Pattern anhört, wenn man es langsamer oder schneller wiedergibt. Drücken Sie auf [STOP/CONTINUE], um wieder zur Step-Seite zurückzukehren.

**Parameter im Step-Betrieb  
editieren**

Wenn sich der Cursor unter einer Note (einem X oder einem Punkt) befindet, wird der programmierte Wert des gewählten Parameters oben rechts angezeigt. Wenn Sie auf [7], [8], [9], [4], [5] oder [6] drücken, wählen Sie Velocity (Anschlag), Pitch (Tonhöhe), Decay (Abklingrate), Pan (Panorama), Filter oder Balance.

```

I50:Hat Cls1 Filter= 00
1:01:00 )#---:##---:##---:##---:

```

Sie können den Wert, der für die vom Cursor angezeigte Position gilt, mit [DEC], [INC] und dem [DATA] Regler ändern. Der Einstellbereich der verfügbaren Parameter ist:

- VELOCITY  
Einstellbereich: 01...64  
Je größer der Wert, desto stärker der Anschlag (lauter und schärfer) der vom Cursor angezeigten Note.
- PITCH  
Einstellbereich: -60...00...+60  
Mit positiven Werten erhöhen Sie die Tonhöhe der Note und mit negativen Werten stimmen Sie sie tiefer.

● DECAF

Einstellbereich: -63...00...+63

Positive Werte bedeuten, daß die Note langsamer abklingt als normal. Negative Werte haben eine kürzere Note zur Folge.

● PAN

Einstellbereich: -32...00...+32

Positive Werte bedeuten, daß sich der Klang weiter rechts im Stereobild befindet. Mit negativen Werten schieben Sie den Klang nach links.

● FILTER

Einstellbereich: -63...00...+63

Mit positiven Werten erhöhen Sie die Grenzfrequenz der angezeigten Note und mit negativen senken Sie sie.

● BALANCE

Einstellbereich: -63...00...+63

Mit positiven Werten erhöhen Sie die Lautstärke der ersten Wellenform. Gleichzeitig verringern Sie die Lautstärke der zweiten Wellenform. Mit negativen Werten erhöhen Sie die Lautstärke der zweiten Wellenform. Gleichzeitig verringern Sie die Lautstärke der ersten Wellenform. Siehe "Kleines ABC für das Editieren der Voices" auf S. 41.

Wenn Sie zweimal denselben Klang für eine bestimmte Position programmiert haben, wird statt des Punktes eine "1" oder eine "2" angezeigt. Diese Ziffern zeigen die Reihenfolge an, in der Sie die Noten programmiert haben. Sie können die Parameterwerte für beide Noten getrennt editieren, indem Sie die Zifferntasten ein- oder zweimal drücken, um abwechselnd den Wert für "1" und für "2" aufzurufen.

Man kann den gewünschten Parameterwert auch programmieren, bevor man die Noten aufzeichnet, und zwar genau wie im Real-betrieb: Ordnen Sie dem Realtime-Rad den gewünschten Parameter zu und drehen Sie daran, um den gewünschten Wert einzustellen. Zeichnen Sie anschließend die Note auf, für die der eingestellte Wert gelten soll. Siehe "Während der Aufzeichnung Parameter ändern" auf S. 23.

Verkehrte Noten löschen

Verkehrt programmierte Noten können Sie löschen, indem Sie den Cursor zum betreffenden Punkt (oder 1, 2, X) führen, [CLEAR] gedrückt halten und das dem Klang zugeordnete Pad betätigen.

Während der Aufzeichnung  
- Quantize-Wert ändern

Wenn Sie im Step-Betrieb auf [PAGE] drücken, erscheint folgende Display-Seite:

```
PTN REC TYPE=STEP
           Qntz=1/16
```

Mit [INC], [DEC] oder dem [DATA] Regler können Sie einen anderen Quantize-Wert einstellen. Dank der Möglichkeit, diesen Wert während der Aufnahme zu ändern, können Sie jeweils den für den neuen Part am besten geeigneten Wert aufrufen.

Drücken Sie anschließend auf [EXIT], um wieder die Step-Seite aufzurufen.

## Name des Pattern

Wenn Sie im Step-Betrieb auf [PAGE] und anschließend auf [PAGE+] drücken, erscheint folgende Display-Seite:

```
PTN REC TYPE=STEP
      NAME = [ _      ]
```

Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zu einer der 6 Zeichenpositionen in der eckigen Klammer (hinter NAME). Mit den Ziffertasten, [INC], [DEC] und den [DATA] Regler können Sie dann dieser Position ein Zeichen zuordnen.

Jeder Ziffertaste sind vier Zeichen zugeordnet -eine Ziffer und drei Buchstaben. Manchmal muß man eine Taste mehrmals drücken, um das gewünschte Zeichen zu programmieren. Um zum Beispiel den Buchstaben "H" einzugeben, müssen Sie dreimal auf [2] drücken. Mit der [CLEAR] Taste wählen Sie abwechselnd Groß- und Kleinbuchstaben -ein helles "U" auf dunklem Hintergrund bedeutet "Großbuchstaben" und ein helle "L" auf dunklem Hintergrund bedeutet "kleingeschrieben".

Mit [INC], [DEC] und dem [DATA] Regler haben Sie Zugriff auf alle Buchstaben sowie auf Symbole, die Sie mit den Ziffertasten nicht eingeben können. Sie können folgende Zeichen programmieren:

```
(Space) !"#%&'(>)*+, -./@123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[ ]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz( )+*
```

Drücken Sie auf [EXIT], um wieder zur Step-Seite zurückzukehren. Der neue Pattern-Name steht nun in der oberen Zeile, sobald Sie das Pattern anwählen.

## ● Parameter Record (PTN REC)

Im Parameter Record und Clock Move Mode können Sie an bereits aufgezeichneten Pattern feilen. Der Parameter Record Mode dient zum Ändern der Tonhöhe, der Abklingrate, des Panoramas, der Filtergrenzfrequenz und der Balance der beiden Wellenformen. Hierfür brauchen Sie nur am Realtime-Rad zu drehen und sich das Ergebnis in Echtzeit anzuhören.

1. Wählen Sie ein Pattern, das bereits Daten enthält und drücken Sie auf [REC], um den RY30 aufnahmebereit zu machen.

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000w 04/04x1 Qntz=1/16
```

Das kleine "w" hinter der Pattern-Nummer bedeutet übrigens, daß das Pattern Daten enthält.

2. Drücken Sie zweimal auf [INC], um den Parameter Modify-Betrieb aufzurufen.

```
PTN REC TYPE=PARAM ↓=120
000w 04/04x1 (Snr Dry1)
```

3. Drücken Sie auf das dem gewünschten Klang zugeordnete Pad (wenn dieser Klang nicht belegt ist, drücken Sie auf [PAD BANK], um eine andere Pad-Bank aufzurufen. Vergessen Sie nicht anschließend auf [EXIT] zu drücken, um wieder zur Parameter Modify-Seite zurückzukehren). Sie können die Klänge jedoch auch aufrufen, indem Sie den Cursor zum angezeigten Namen führen und danach mit [INC], [DEC] oder dem [DATA] Regler einen anderen Klang anwählen.

Wenn Sie z.B. ein Becken brauchen, sieht das Display so aus:

```
PTN REC TYPE=PARAM #=120  
000w 04/04x1 (Ride   )
```

4. Drücken Sie die [START] Taste, um den Parameter Record Mode zu starten. Nun zählt der RY30 zuerst ein ("Count") und startet anschließend die Wiedergabe (statt "Count" erscheint dann der Name des gewählten Klanges im Display).

```
PTN REC TYPE=PARAM #=120  
000w 04/04-1 (Count  )
```

```
PTN REC TYPE=PARAM #=120  
000w 04/04-1 (Ride  _)
```

5. Wählen Sie den Parameter, den sie ändern wollen und drehen Sie jeweils an der richtigen Stelle am Realtime-Rad. Wenn Sie die [CLEAR] Taste drücken, stellen Sie wieder den "Normalwert" ein, sofern Sie sich gerade auf einer Note befinden, deren Wert Sie geändert haben.
  - PITCH: Wenn Sie das Rad nach oben drehen, erhöhen Sie die Tonhöhe. Drehen Sie das Rad zu sich hin, so stimmen Sie den betreffende Klang tiefer.
  - DECAY: Wenn Sie das Rad nach oben drehen, klingen die gespielten Noten langsamer ab. Drehen Rad zu sich hin, so klingen die gespielten Noten schneller ab.
  - PAN: Wenn Sie das Rad nach oben drehen, befindet sich der Klang rechts im Stereobild. Drehen Sie das Rad zu sich hin, befindet sich der Klang weiter links im Stereobild.
  - FILTER: Wenn Sie das Rad nach oben drehen, erhöhen Sie die Grenzfrequenz des Filters. Drehen Sie das Rad zu sich hin, so senken Sie die Grenzfrequenz.
  - BALANCE: Wenn Sie das Rad nach oben drehen, erhöhen Sie die Lautstärke der ersten Welleform. Gleichzeitig senken Sie die Lautstärke der zweiten Wellenform. Drehen Sie das Rad zu sich hin, so erhöhen Sie die Lautstärke der zweiten Wellenform. Sie "Kleines ABC für das Editieren von Voices" auf S. 41.

- Wenn Sie auf [INC] oder [DEC] drücken bzw. den [DATA] Regler bedienen, wählen Sie einen anderen Klang an. Das geht natürlich auch mit den Pads (Sie können sogar eine andere Pad-Bank anwählen. Mit dem Wahlschalter können Sie außerdem einen anderen Parameter aufrufen.

**ACHTUNG:** Mit dem WHEEL RANGE Job des Utility Mode (siehe S. 76) können Sie den Einstellbereich des Rades für Pitch, Decay, Pan, Filter und Balance separat einstellen. Es müßte also ohne weiteres möglich sein, jeweils den "idealen Regelweg" zu wählen.

### Metronom-Lautstärke während der Aufzeichnung ändern

Wenn Sie während der Aufzeichnung im Parameter Modify Mode auf [PAGE] drücken, wird folgende Display-Seite angezeigt:

```
PTN REC TYPE=PARM ↓=120
Click Level = 63
```

Mit den Ziifertasten, [INC], [DEC] oder dem [DATA] Regler stellen Sie einen anderen Wert ein. Der Einstellbereich für Click ist 00 (Metronom ist unhörbar) bis 63 (Metronom ist am lautesten).

Drücken Sie anschließend auf [EXIT], um wieder die Real-Seite aufzurufen.

### ● Clock Move

Hiermit können Sie leichte Tempoverschiebungen programmieren, die einen echten Schlagzeugpart erst interessant machen. Im Clock Move Mode können Sie das Timing der Noten ändern, indem Sie das Realtime-Rad des RY30 bedienen.

- Wählen Sie ein Pattern, das bereits Daten enthält und drücken Sie auf [REC], um den RY30 aufnahmebereit zu machen.

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000w 04/04x1 Qntz=1/16
```

- Drücken Sie dreimal auf [INC], um den Clock Move-Betrieb aufzurufen.

```
PTN REC TYPE=MOVE ↓=120
000w 04/04x1 (Snr Dry1)
```

- Drücken Sie auf das dem gewünschten Klang zugeordnete Pad (wenn dieser Klang nicht belegt ist, drücken Sie auf [PAD BANK], um eine andere Pad-Bank aufzurufen. Vergessen Sie nicht anschließend auf [EXIT] zu drücken, um wieder zur Parameter Modify-Seite zurückzukehren). Sie können die Klänge jedoch aufrufen, indem Sie den Cursor zum angezeigten Namen führen und danach mit [INC], [DEC] oder dem [DATA] Regler einen anderen Klang anwählen.

Wenn Sie z.B. ein Becken brauchen, sieht das Display so aus:

```
PTN REC TYPE=MOVE ↓=120
000w 04/04x1 (Ride )
```

4. Drücken Sie die [START] Taste, um den Clock Move Mode zu starten. Nun zählt der RY30 zuerst ein ("Count") und startet anschließend die Wiedergabe (statt "Count" erscheint dann der Name des gewählten Klanges im Display).

```
PTN REC TYPE=MOVE ↓=120  
000w 04/04-1 (Count  )
```

```
PTN REC TYPE=MOVE ↓=120  
000w 04/04-1 (Ride  _)
```

5. Drehen Sie das Rad nach oben, wenn Sie die Noten vorziehen wollen (d.h. wenn Sie möchten, daß die Noten etwas früher gespielt werden) und nach unten, wenn die Noten etwas später erklingen sollen. Hier ändern Sie nur die Position des Klanges, den Sie ausgewählt haben, und auch nur, wenn sich das Rad nicht in der Mittelstellung befindet. (Mit anderen Worten: Sie müssen das Rad auslenken, bevor die änderungsbedürftige Note gespielt wird und es wieder loslassen, bevor eine Note gespielt wird, deren Position nicht geändert werden darf.) In einem Durchgang können Sie die Note jeweils ein Clock (=1/42 Viertelnote) versetzen -wie weit Sie das Rad auslenken, ist also nebensächlich. Manchmal müssen Sie das Timing in mehreren Durchgängen ändern, um den gewünschten Effekt zu erzielen.
6. Im Clock Move Mode können Sie jederzeit einen anderen Klang anwählen (selbst wenn er sich in einer andere Pad-Bank befindet).

#### Metronom-Lautstärke während der Aufzeichnung ändern

Wenn Sie während der Aufzeichnung im Parameter Modify Mode auf [PAGE] drücken, wird folgende Display-Seite angezeigt:

```
PTN REC TYPE=MOVE ↓=120  
Click Level = 63
```

Die Metronom-Lautstärke kann mit den [INC] und [DEC] Tasten, dem Zehnertastenfeld oder dem [DATA]-Schieber im Bereich (00...63) eingestellt werden.

Auf [EXIT] drücken, um zur normalen Clock Move Anzeige zurückzukehren.

# Programmieren, editieren & abspielen von Songs

Die "Songs" des RY30 sind eigentlich eine Reihe von Pattern, deren Reihenfolge man im Song Record Mode programmiert. Ein Song kann aber auch andere Dinge enthalten: Wiederholungen (damit man eine Sequenz nur einmal zu programmieren braucht), Tempo- und Lautstärkeänderungen. Diese drei Funktionen programmiert man im Song Edit Mode.

Es versteht sich wohl von selbst, daß man einen Song erst programmieren kann, wenn man zuvor mehrere Pattern aufgezeichnet hat. Das Wort "mehrere" ist von großer Bedeutung, weil ein Schlagzeugpart niemals ein Aneinanderreihung eines einzigen Pattern ist. Gehen wir also davon aus, daß Sie bereits ein paar Pattern eingespielt haben:

## ● Songs programmieren

Gleich zu Anfang ein wichtiger Hinweis: Man kann die Songs auch im Song Edit Mode programmieren. Der Vorteil des Song Record Modes ist jedoch, daß die angewählten Pattern sofort abgespielt werden können, so daß man sich nicht erst mühsam die richtige Reihenfolge zu notieren braucht (indem man sich die Pattern anhört, bevor man den Song programmiert).

1. Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song Record Mode aufzurufen.

```
SNG 01:SEL  ↓=120  
00 M*** PART***=
```

2. Wählen Sie eine Song-Nummer (00 bis 19). Hierfür können Sie [INC], [DEC], den [DATA] Regler sowie die Ziffertasten verwenden.
3. Drücken Sie die [REC] Taste, um den RY30 aufnahmebereit zu machen.

```
SNG REC TYPE=REC_ ↓=120  
00 M001 PART001=PTN000w
```

Schauen wir uns erst einmal diese Display-Seite an: Von links nach rechts sehen Sie die Song-Nummer, die Nummer des gegenwärtigen Taktes, die Partnummer (ein "Part" ist ein Befehl, mit dem man ein Pattern oder eine der drei oben erwähnten Funktionen aufruft) sowie die Pattern-Nummer, die diesem Part zugeordnet wurde. Statt der Pattern-Nummer wird dort bisweilen der Name der gewählten Funktion angezeigt. Bitte bedenken Sie, daß man im Song Record Mode ausschließlich Pattern programmieren kann. Die übrigen Funktionen lassen sich nur im Song Edit Mode eingeben (siehe S. 34).

4. Drücken Sie auf [START], um die Aufnahme zu starten. Der RY30 spielt nun Pattern 000 ab. Seine Nummer blinkt rechts unten im Display.

```
SNG REC next000w ↓=120  
00 M001 PART001=PTN000w
```

5. Das bedeutet, daß Sie nun ein Pattern wählen können, indem Sie [DEC], [INC], den [DATA] Regler oder die Ziffertasten verwenden. Die Nummer des neuen Pattern erscheint nun hinter "next" (obere Zeile), und es wird abgespielt, sobald die Wiedergabe des gegenwärtigen Pattern beendet ist.

```
SNG REC next012w ↓=120  
00 M001 PART001=PTN000w
```

```
SNG REC next012w ↓=120  
00 M001 PART001=PTN012w
```

- Handelt es sich um das richtige Pattern, drücken Sie die [ENTER] Taste -das Display zeigt dann die nächste Partnummer an und Sie können ein anderes (oder noch einmal dasselbe) Pattern wählen.

```
SNG REC  next012w  ↓=090
00w M002 PART002=PTN012w
```

- Programmieren Sie die übrigen Pattern des Songs.
- Wenn Sie fertig sind, drücken Sie auf [STOP/CONTINUE], um den Song Record Mode zu verlassen.

**ACHTUNG:** Sie können das zuletzt eingegebene Pattern löschen, indem Sie auf [CLEAR] drücken.

## Ganze Songs löschen

Wenn im internen Speicher kein Platz mehr ist oder wenn Ihnen ein Song überhaupt nicht gefällt, können Sie ihn mit der SONG CLEAR-Funktion (siehe S. 63) löschen. Meistens reicht es aber, wenn man ihn editiert.

- Halten Sie die Wiedergabe des Songs an und drücken Sie einmal auf [PAGE+], um die SNG CLEAR-Seite aufzurufen:

```
SNG 02: CLEAR ?
00w
```

- Drücken Sie *zweimal* auf [ENTER].
- Anschließend zeigt das Display kurz die Meldung "Complete!" an. Drücken Sie die [SONG] oder [EXIT] Taste, um wieder zur ersten Song-Seite zurückzukehren und programmieren Sie den Song.

## ● Songs abspielen

Die Anwahl und Wiedergabe eines Songs unterscheidet sich kaum von der Arbeitsweise für die Wiedergabe von Pattern (siehe S. 19).

- Drücken Sie die [SONG] Taste, um den Song Mode aufzurufen (falls Sie das nicht bereits getan haben). Das Display sollte nun ungefähr so aussehen:

```
SNG 01: SELI      ↓=120
00w M001 PART001=PTN000w
```

- Mit [DEC], [INC], dem [DATA] Regler oder den Ziffertasten wählen Sie eine Song-Nummer (00 bis 19).
- Drücken Sie auf [START], um die Wiedergabe des angewählten Songs zu starten. Der Song wird nun von Anfang bis Ende abgespielt. Die Diode links neben [STOP/CONTINUE] blinkt im Takt des gewählten Tempos. Außerdem informiert Sie das Display jeweils über den Part und das dazugehörige "Ereignis" (Pattern oder Wiedergabefunktion), die gerade wiedergegeben werden.

```
SNG PLAY [      ↓=120
00w M005 PART005=PTN000w
```

- Drücken Sie auf [STOP/CONTINUE], wenn Sie die Wiedergabe vor dem Ende des Songs anhalten möchten.

```
SNG STOP [      ]↓=120
00w M005 PART005=PTN000w
```

Wenn Sie danach noch einmal auf [STOP/CONTINUE] drücken, wird die Wiedergabe an dieser Stelle fortgesetzt. Drücken Sie hingegen auf [START], beginnt der Song wieder von vorne.

## Tempo

Das Tempo kann jederzeit geändert werden -sowohl während der Wiedergabe als auch davor/danach. Halten Sie [TEMPO] gedrückt, während Sie das Tempo mit [DEC], [INC], dem [DATA] Regler oder den Ziffertasten einstellen. Der Cursor springt zum Tempowert, sobald Sie die Taste [TEMPO] betätigen.

Drücken Sie noch einmal auf [TEMPO], um den Cursor wieder zum ursprünglichen Parameter zurückzuführen.

## ● Song Edit

Im Song Edit Mode können Sie die Part-Nummern ändern, bestimmte Parts löschen, andere einfügen und kopieren sowie das Anfangstempo des Songs einstellen. Darüber hinaus kann man dem Song einen Namen verpassen und andere Ereignisse, darunter Wiederholungszeichen, Tempo- und Lautstärkeänderungen, programmieren. Und zwar folgendermaßen:

- Wählen Sie im Song Mode den Song, den Sie editieren möchten (00...19) ([DEC], [INC], [DATA] Regler oder Ziffertasten).
- Drücken Sie auf [REC], um den Aufnahmebetrieb anzuwählen.

```
SNG REC TYPE=REC_ ↓=120
00w M001 PART001=PTN000w
```

- Drücken Sie einmal auf [INC], um den Editierbetrieb aufzurufen.

```
SNG REC TYPE=EDII ↓=120
00w M001 PART001=PTN000w
```

- Wenn Sie auf [START] drücken, aktivieren Sie den Editierbetrieb.

```
SNG EDIT TYPE=[PTN]
00w M001 PART001=PTN000w
```

- Wählen Sie den änderungsbedürftigen Part, indem Sie seine Nummer, mit [DEC], [INC] oder dem [DATA] Regler aufrufen. Die einfachste Art ein Pattern aufzurufen, ist natürlich die Eingabe der Nummer mit dem Zehnertastenfeld.

Wenn Sie weitergehen als der letzte Part eines Songs, wird die Nummer des "neuen" Parts angezeigt. Außerdem blinkt im Display die Meldung "TYPE", um Sie darauf hinzuweisen, daß Sie diesem Part noch keine Funktion zugewiesen haben. Geben Sie also eine Pattern-Nummer oder ein "Ereignis ein (siehe weiter unten).

6. Wenn Sie einem Part eine andere Pattern-Nummer zuordnen möchten, müssen Sie den Cursor zu PTN führen (mit der [▷] Taste) und die Nummer des gewünschten Pattern eingeben. Die neue Nummer blinkt so lange, bis Sie auf [ENTER] drücken, um Ihre Wahl zu bestätigen. Anschließend ruft der RY30 automatisch den nächsten Part auf.
7. Um einen Part zu löschen (Delete), einzufügen (Insert) oder zu kopieren (Copy), müssen Sie auf [PAGE-] bzw. [PAGE+] drücken, um die gleichnamige Funktion aufzurufen. Folgen Sie anschließend den Hinweisen im nächsten Abschnitt ("Jobs für das Editieren"). Zu den Edit Jobs gehören außerdem eine Funktion, mit der man das anfängliche Tempo einstellt sowie eine Funktion, mit der man dem Song einen Namen gibt.
8. Wiederholungen, Tempo- und Lautstärkeänderungen programmiert man mit Hilfe des Insert Jobs. Siehe "Song-Ereignisse" auf S. 38.
9. Drücken Sie auf [STOP/CONTINUE], um den Song Edit Mode zu verlassen und zur ersten Song Mode-Seite zurückzukehren.

## ● Jobs für das Editieren

Im Song Edit Mode haben Sie Zugriff auf fünf Edit Jobs. Diese erreichen Sie mit den Tasten [PAGE-] und [PAGE+].

### Delete

Hiermit löscht man einen oder mehrere Parts eines Songs.

```

SNG>01:DEL PART?
      from 001 to 001
```

Stellen Sie die Partnummer(n) ein, die gelöscht werden soll(en), indem Sie den Cursor mit [◀] und [▶] zu "from" (von) und "to" (bis) führen und die Nummer mit [DEC], [INC], dem [DATA] Regler oder den Ziffertasten einstellen.

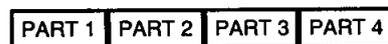
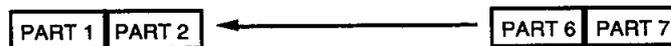
Drücken Sie anschließend auf [ENTER], um den gewählten Part zu löschen. Das Display fragt Sie dann, ob Sie sicher sind ("Sure"). Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie die [ENTER] Taste noch einmal drücken. Erst jetzt wird der Part gelöscht, was das Display mit einem zufriedenen "Complete!" bestätigt.

Danach kehrt der RY30 automatisch zum Song Edit Mode zurück.

*Beispiel: Wenn Sie Part 3 bis 5 löschen, werden alle nachfolgenden Parts vorgezogen:*

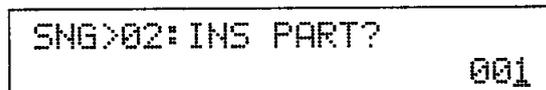
```

SNG>01:DEL PART?
      from 003 to 005
```



## Insert

Mit dieser Funktion fügt man einen neuen Part ein. Diesem Part kann man ein Pattern, ein Wiederholungszeichen, eine Tempoänderung oder eine Lautstärkeänderung zuordnen.

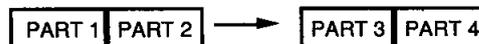
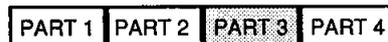
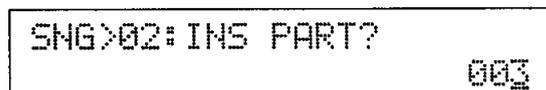


Verwenden Sie [INC], [DEC], den [DATA] Regler oder die Ziffertasten, um zu dem Part zu springen, wo Sie einen weiteren einfügen möchten.

Betätigen Sie anschließend die [ENTER] Taste. Auch diesen Befehl müssen Sie bestätigen ("Sure"), indem Sie noch einmal auf [ENTER] drücken. Danach zeigt das Display die Meldung "Complete!" an und der RY30 kehrt zurück zum Song Edit Mode.

### Beispiel:

*Wenn Sie bei Part 3 einen weiteren Part einfügen:*



NEU



*Wenn Sie den Befehl ausgeführt haben, hat der ursprüngliche Part 3 die Nummer 4. Auch alle nachfolgenden Parts werden eine Einheit weiter nach rechts geschoben. Ordnen Sie dem neuen Part sofort ein Pattern oder eine Funktion zu (während TYPE und der Ereignisparameter im Display blinken).*

## Copy

Die Copy-Funktion ist von unschätzbarem Wert, weil man mit ihr mehrere Parts an eine andere Stelle kopieren kann. Finden Sie eine Patter-Reihenfolge also besonders gelungen, sollten Sie sie kopieren, statt sie noch einmal zu programmieren.

```
SNG>03:CPY PART?  
001 - 001 → 001
```

Der Wert ganz links bezieht sich auf den ersten Part und der zweite Wert auf den letzten Part der Sequenz, die Sie kopieren möchten. Der Wert hinter dem Pfeil vertritt die Part-Nummer, zu der Sie die gewählte Sequenz kopieren möchten (die Stelle, an der die Sequenz beginnen soll). Mit den Tasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit den üblichen Bedienelementen stellen Sie die Werte ein. Wenn Sie z.B. Part 3 bis 7 zu Part 19 kopieren möchten, muß das Display folgendermaßen aussehen:

```
SNG>03:CPY PART?  
003 - 007 → 019
```

Drücken Sie anschließend auf [ENTER]. Diesen Befehl müssen Sie natürlich bestätigen, indem Sie noch einmal auf [ENTER] drücken. Erst beim zweiten Mal wird der Kopierbefehl ausgeführt ("Complete!").

Danach wechselt der RY30 wieder in den Song Edit Mode.

### Beispiel:

Sagen wir, Sie kopieren Part 4 und 5 zu Part 2:

```
SNG>03:CPY PART?  
004 - 005 → 002
```

PART 1	PART 2	PART 3	PART 4	PART 5
--------	--------	--------	--------	--------

PART 1	PART 4	PART 5	PART 4	PART 5
--------	--------	--------	--------	--------

Mit neuen Part-Nummern

PART 1	PART 2	PART 3	PART 4	PART 5
--------	--------	--------	--------	--------

Sie können die Parts natürlich auch ans Ende eines Songs kopieren. Wenn ein Song z.B. aus 20 Parts besteht, könnten Sie Part 1 bis 8 zu Part 21 kopieren.

## Anfangstempo

Mit diesem Job programmieren Sie das Tempo des Songs. Das sollten Sie auch tun, damit der Song gleich mit dem richtigen Tempo abgespielt wird.

```
SNG>04: INITIAL TEMPO  
0FE ♯=120
```

Wenn sich der Cursor unter ON/OFF befindet, wählen sollten Sie mit [INC] oder dem [DATA] Regler ON, wenn Sie das Anfangstempo des Songs programmieren möchten. Drücken Sie danach auf [▷], um den Cursor zum Tempoparameter zu führen und stellen Sie den Wert mit [DEC], [INC], dem [DATA] Regler oder den Ziffertasten ein.

Drücken Sie anschließend auf [EXIT], um wieder in den Song Edit Mode zu wechseln oder verwenden Sie [PAGE-] oder [PAGE+], um einen anderen Edit Job aufzurufen, wenn Sie sonst noch etwas ändern möchten.

## Song-Name

Treffende Namen erleichtern das Auffinden eines Songs in stressigen Situationen ungemein.

```
SNG>05: NAME      [ _      ]
```

Mit den Kursortasten führen Sie den Cursor zu einer der sechs Zeichenpositionen in der NAME-Klammer und mit [DEC], [INC], dem [DATA] Regler oder den Ziffertasten geben Sie ein Zeichen ein. Siehe "VED 14: VOICE NAME" auf S. 28 für nähere Einzelheiten zum Schreiben von Namen. Der Song-Name wird dann jedesmal in der oberen Zeile angezeigt, wenn Sie den Song aufrufen.

Drücken Sie auf [EXIT], um wieder in den Song Edit Mode zu wechseln oder verwenden Sie [PAGE-] oder [PAGE+], um einen anderen Edit Job aufzurufen, wenn Sie sonst noch etwas ändern möchten.

## ● Song-Ereignisse

Sie wissen bereits, daß die Parts nicht nur Pattern aufrufen können. Um andere "Ereignisse" (Events) einzufügen, gebrauchen Sie am besten den Insert Job.

Der Typ des gewählten Ereignisses erscheint jeweils hinter TYPE in der oberen Display-Zeile der Song Edit-Seite. Man wählt ein Ereignis, indem man einmal oder mehrmals auf [-] drückt (diese Taste trägt den Namen EVENT TYPE).

Bitte bedenken Sie, daß die hier beschriebenen Ereignisse nur solchen Parts zugeordnet werden können, die noch keine Daten enthalten. Am leichtesten erreicht man das, indem man einen Part einfügt oder einen neuen Part am Song-Ende programmiert. In beiden Fällen blinkt dann die TYPE-Meldung, um anzuzeigen, daß der betreffende Part noch keine Funktion hat.

## Wiederholungsanfang

```
SNG EDIT TYPE=[II:]  
00w M001 PART001= II: _
```

Dieses Symbol bedeutet, daß alle nachfolgenden Parts -bis zum Wiederholungsende- wiederholt werden. Daher muß man auch immer ein Wiederholungsende programmieren denn sonst hat dieses Symbol keinen Sinn).

Rufen Sie also den Wiederholungsanfang auf und drücken Sie anschließend auf [ENTER], um Ihre Wahl zu bestätigen. Der RY30 geht dann automatisch zum nächsten Part.

## Wiederholungsende

```
SNG EDIT TYPE=[:||]  
00w M001 PART001=:|| x 01
```

Dieses Symbol müssen Sie hinter den letzten Part setzen, der wiederholt werden soll. Auch dieses Symbol ist sinnlos, wenn Sie keinen Wiederholungsanfang programmiert haben, weil der RY30 sonst nicht weiß, was er wiederholen soll.

Die Ziffer hinter dem Wiederholungssymbol bezieht sich auf die Zahl der Wiederholungen (x1...x99).

Wenn der Part unmittelbar vor dem Wiederholungsende ein Pattern aufruft, können Sie bestimmen, bis wo eine Part-Sequenz wiederholt werden soll. Eine Sequenz braucht also nicht vollständig wiederholt zu werden. Ganz rechts im Display erscheint dann die Nummer des Pattern, das statt des letzten Pattern der Sequenz gespielt wird.

```
SNG EDIT TYPE=[:||] 0000w  
00w M002 PART002=:|| x 01
```

Rufen Sie das Wiederholungsende auf, stellen Sie die Zahl der Wiederholungen ein und drücken Sie auf [ENTER], um Ihre Wahl zu bestätigen. Anschließend geht der RY30 zum nächsten Part.

## Schnelleres Tempo

```
SNG EDIT TYPE=[TEMPO+]  
00w M001 PART001=T+00/00
```

Mit einem Tempo+ Ereignis sagen Sie dem RY30, daß er von der betreffenden Stelle an schneller spielen muß. Man kann sogar allmähliche Tempoerhöhungen programmieren.

Die Zahl hinter dem Pluszeichen bezieht sich auf die Erhöhung (d.h. 00...99 Viertelnoten/Minute schneller). Mit der zweiten Zahl sagen Sie dem RY30, wieviel Viertelnoten vergehen müssen, bis er das neue Tempo erreicht hat (auch wieder 00...99 Viertelnoten).

Rufen Sie zuerst das Tempo+ Ereignis auf, stellen Sie danach die gewünschten Werte ein und drücken Sie schließlich auf [ENTER], um Ihre Wahl zu bestätigen.

### Beispiel:

*Um das Tempo innerhalb von 4 Viertelnoten um 20 Viertelnote/Minute anzuheben, müssen Sie folgende Werte programmieren (fügen Sie dieses Ereignis an der Stelle ein, an der die Änderung beginnen soll):*

```
SNG EDIT TYPE=[TEMPO+]  
00w M001 PART001=T+20/00
```

## Langsameres Tempo

```
SNG EDIT TYPE=[TEMPO-]  
00w M001 PART001=T-00/00
```

Mit einem Tempo- Ereignis sagen Sie dem RY30, daß er von der betreffenden Stelle an langsamer spielen muß. Man kann auch allmähliche Tempoänderungen programmieren.

Die Zahl hinter dem Minuszeichen bezieht sich auf die Änderung (d.h. 00...99 Viertelnoten/Minute langsamer). Mit der zweiten Zahl sagen Sie dem RY30, wieviel Viertelnoten vergehen müssen, bis er das neue Tempo erreicht hat (auch wieder 00...99 Viertelnoten).

Rufen Sie zuerst das Tempo- Ereignis auf, stellen Sie danach die gewünschten Werte ein und drücken Sie schließlich auf [ENTER], um Ihre Wahl zu bestätigen.

## Lauter

```
SNG EDIT TYPE=[VELOC+]  
00w M001 PART001=V+00/00
```

Mit einem Velocity Increase Ereignis sagen Sie dem RY30, daß er von der betreffenden Stelle an lauter spielen muß. Man kann auch allmähliche Lautstärkeänderungen programmieren.

Die Zahl hinter dem Schrägstrich bezieht sich auf die Änderung (d.h. 00 ... 63 = am lautesten). Der zweite Wert, rechts des Schrägstrichs ist die Anzahl Viertelnoten (0 bis 99), die verstreichen sollen, bevor die neue Lautstärke erreicht ist.

Rufen Sie zuerst das Velocity Increase Ereignis auf, stellen Sie danach die gewünschten Werte ein, und drücken Sie anschließend auf [ENTER], um Ihre Wahl zu bestätigen.

### Beispiel:

*Nehmen wir an, Sie möchten die Lautstärke um 10 erhöhen, und zwar über die Dauer eines 4/4 Taktes. Dazu müssen Sie das folgende Velocity Increase Ereignis genau vor dem Takt einfügen, mit dem die Erhöhung der Lautstärke beginnen soll.*

```
SNG EDIT TYPE=[VELOC+]  
00w M001 PART001=V+10/04
```

## Leiser

```
SNG EDIT TYPE=[VELOC-]  
00w M001 PART001=V-00/00
```

Dieses Ereignis bewirkt genau das Gegenteil des vorangehenden. Mit einem Velocity Decrease Ereignis erzeugen Sie je nach Einstellung eine plötzliche oder eine "Decrescendo"-ähnliche Änderung der Lautstärke.

Die Zahl hinter dem Schrägstrich bezieht sich auf die Änderung (d.h. 00 ... 63 = am leisesten). Der zweite Wert, rechts des Schrägstrichs ist die Anzahl Viertelnoten (0 bis 99), die verstreichen sollen, bevor die neue Lautstärke erreicht ist.

Rufen Sie zuerst das Velocity Decrease Ereignis auf, stellen Sie danach die gewünschten Werte ein, und drücken Sie anschließend auf [ENTER], um Ihre Wahl zu bestätigen.

# Kleines ABC für das Editieren der Voices

Neben der AWM2-Technologie (Advanced Wave Memory der 2. Generation), die zum Sampeln, Speichern und Wiedergeben der Voices verwendet wird, ist die ausgezeichnete Klangqualität des RY30 den vielseitigen Editierfunktionen zu verdanken.

Eine Voice (d.h. ein Klang) des RY30 kann wahlweise aus einer oder zwei Wellenformen ("Waves") bestehen. Das hat den Vorteil, daß man auch zwei gleichartige oder völlig verschiedene Klänge gleichzeitig ansteuern kann. Man denke nur an eine gelungene Kombination zweier Snare-Klänge (zum Beispiel einen "Fell"- und einen "Kessel"-Klang, siehe weiter unten), die erstens mehr "Bums" und zweitens mehr "Tiefe" hat als ein einfaches Snare-Sample. Sie können aber auch neue Instrumente "erfinden", indem Sie total verschiedene Wellenformen miteinander kombinieren.

Damit nirgendwo Abstriche gemacht zu werden brauchen, kann man beide Wellenformen getrennt editieren, und zwar ziemlich intensiv. Wir wollen Ihnen nun zeigen, wie man bereits mit einer geschickten Balance eindrucksvolle Klänge erzielen kann:

### Beispiel:

1. Wechseln Sie in den PAD BANK Mode und wählen Sie Bank 00 (Dry). Siehe S. 17.
2. Drücken Sie danach auf [VOICE EDIT], um den Voice Edit Mode anzuwählen.
3. Betätigen Sie das SD-Pad, um den Snare-Klang aufzurufen:

```
UEd 01:Snr Dry1 )LEVEL(
      VOICE LEVEL = 63
```

4. Drücken Sie zweimal auf [PAGE+], um die WAVE LEVEL-Seite aufzurufen.

```
UEd 03:Snr Dry1 )WAVE1(
      LEVEL = 63 ; 63
```

Die Voice "Snr Dr1" besteht aus zwei Wellenformen. Mit der WAVE LEVEL-Funktion, die Sie gerade eben aufgerufen haben, bestimmen Sie den Pegel der beiden Wellenformen. Der Wert links des Semikolons bezieht sich auf die Lautstärke von WAVE1 und der zweite Wert auf die Lautstärke von WAVE2.

5. Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor entweder zu WAVE1 oder zu WAVE2 und mit dem [DATA] Regler ändern Sie die Lautstärke der betreffenden Wellenform. Vergessen Sie nicht ab und zu auf das Pad zu drücken, um zu hören, wie die neue Einstellung klingt. Stellen Sie die Lautstärke einer Wave auf 00, wenn Sie wissen wollen, wie sie eigentlich klingt.

```
UEd 03:Snr Dry1 )WAVE1(
      LEVEL = 00 ; 63
```

nur WAVE 2

```
UEd 03:Snr Dry1 )WAVE2(
      LEVEL = 63 ; 00
```

nur WAVE 1

*WAVE 1 ist ein trockener "Feder"-Klang und WAVE 2 ein Klang, indem sowohl das Fell als auch der Kessel enthalten sind.*

- 6. Stellen Sie nun für beide Waves den Höchstwert (+63) ein und drücken Sie auf das RIDE-Pad, um den Beckenklang aufzurufen. Ändern Sie auch hier wieder die Lautstärkewerte, und Sie werden merken, daß WAVE1 ein Cup-Klang ist, während WAVE2 viel mehr nach "Rand" klingt. Gerade diese Kombination macht den Klang so täuschend echt.*
- 7. Wählen Sie für WAVE1 wieder den Wert 50 und für WAVE2 den Wert 63 und experimentieren Sie anschließend mit der Lautstärke anderer Wellenformen.*
- 8. Wenn Sie genug wissen, drücken Sie auf [EXIT] oder auf [PATTERN] bzw. [SONG], um wieder in den Pattern oder Song Mode zu wechseln.*

Die 96 Voices des RY30 wurden mit Hilfe der 174 Wellenformen programmiert. Diese Wellenformen können Sie im Voice Edit Mode aufrufen. Sie können einer Voice jedoch nicht nur Wellenformen zuordnen und deren Lautstärke einstellen, sondern auch das Panorama, die Tonhöhe, die Abklingrate, den Filterwert, die Anschlagdynamik, die Tonhöhenhüllkurve und noch weitere Parameter programmieren. Weitere Einzelheiten finden Sie im Kapitel VOICE EDIT MODE auf S. 79 im Teil BEZUGNAHME.

*Achtung: Wenn Sie sich beim Editieren der Voices nicht mehr an die ursprünglichen Einstellungen erinnern können, laden Sie mit dem LOAD PRESET Job (BEZUGNAHME, S. 76) wieder alle Werksklänge. Mit der VOICE COPY-Funktion (siehe S. 91) hingegen können Sie einen Preset-Klang laden (dies ist also weniger radikal).*

# Programmieren & editieren von Macros

Wenn Sie den RY30 besser kennen, werden Sie merken, daß Sie bestimmte Funktionen häufiger aufrufen als andere. Mit der Macro-Funktion kann man bis zu zehn Tastensequenzen speichern, so daß man die betreffende Funktion im Handumdrehen aufrufen kann.

## ● Macro programmieren

Um Ihnen zu zeigen, wie nützlich die Macros sind, wollen wir die Tastensequenz für das Aufrufen des RESONANCE Jobs im Voice Edit Mode einmal speichern. Im besten Fall muß man hierfür acht Tasten drücken, im schlimmsten sogar zehn.

### 10 Schritte

1. [VOICE EDIT]
2. [PAGE+]
3. [PAGE+]
4. [PAGE+]
5. [PAGE+]
6. [PAGE+]
7. [PAGE+]
8. [ENTER]
9. [PAGE+]
10. [PAGE+]

### 8 Schritte

1. [VOICE EDIT]
2. [PAGE]
3. [0]
4. [7]
5. [ENTER]
6. [ENTER]
7. [PAGE+]
8. [PAGE+]

```
VEd>03:FILTER    )WAVE1<  
    RESONANCE = 00 ; 00
```

Sie schmunzeln? Bei selten gebrauchten Funktionen mag das endlose Drücken noch akzeptabel sein, aber wenn man eine Funktion häufig braucht, sollte man ruhig den Weg des geringsten Widerstandes wählen.

Programmieren wir also ein Macro, mit dem man die Resonance-Seite mit zwei Tasten erreicht.

### Beispiel:

1. Rufen Sie dem Mode auf, von dem aus Sie die gewünschte Seite erreichen möchten: Pattern, Song, Utility usw.
2. Drücken Sie auf [MACRO REC].

```
KEY MACRO:TYPE=RECORD  
MACRO NUMBER = 0
```

3. Kontrollieren Sie sicherheitshalber, ob hinter TYPE die Meldung "RECORD" angezeigt wird. Ist das nicht der Fall, müssen Sie ein- oder zweimal auf [DEC] drücken, damit RECORD angezeigt wird.
4. Wählen Sie den Macro-Speicher, in dem Sie das Macro unterbringen möchten (0 bis 9), indem Sie die entsprechende Zifferntaste drücken. Sagen wir, Sie haben sich für Macro 9 entschieden:

```
KEY MACRO:TYPE=RECORD  
MACRO NUMBER = 9
```

5. Drücken Sie auf [ENTER]. Ganz rechts im Display wird nun ein "M" angezeigt, das Sie darauf hinweist, daß alles, was Sie tun, aufgezeichnet wird. Wenn Sie im Pattern Mode angefangen haben, dann könnte das Display folgendermaßen aussehen:

```
PTN 01:SEL1      ]W=120M
000w 04/04x1
```

6. Drücken Sie alle notwendigen Tasten (siehe die 10 oder 8 Schritte).  
7. Drücken Sie schließlich auf [MACRO REC], um die programmierte Sequenz zu speichern.

### ● Macro aufrufen

Man ruft das gewünschte Macro auf, indem man zuerst auf [MACRO] und danach auf die dem gewünschten Speicher zugeordnete Ziffertaste drückt.

Um das soeben programmierte Macro anzuwählen, müssen Sie also zuerst auf [MACRO] und anschließend auf [9] drücken -und schon zeigt das Display den RESONANCE Job des Edit Modes an.

### ● Andere Macro-Funktionen

Man kann die Macros nicht nur programmieren (RECORD), sondern auch kontrollieren (VIEW) und ihnen einen Namen geben (NAME). Die letzten beiden Funktionen wählt man auch wieder mit der [DEC] Taste an, nachdem man zuerst auf [MACRO REC] gedrückt hat.

#### View

```
KEY MACRO:TYPE=VIEW _
MACRO NUMBER = 9
```

Hiermit können Sie den Inhalt eines Macros kontrollieren. Wählen Sie zuerst VIEW und die Macro-Nummer und drücken Sie anschließend auf [ENTER].

```
KEY MACRO TYPE=VIEW
9 STEP00 = [Voice Edit]
```

So müßte das Display nun aussehen, wenn Sie das Macro vorhin tatsächlich programmiert und in Speicher 9 untergebracht haben. Ganz links in der unteren Zeile sehen Sie, daß Sie Macro 9 aufgerufen haben und das der erste Schritt dieses Macros (00) die Taste [VOICE EDIT] ist. Mit [DEC] und [INC], dem [DATA] Schieber oder den Nummertasten können Sie nun die übrigen Schritte (Steps) des Macros aufrufen, um zu sehen, welche Tasten Sie ihnen zugeordnet haben.

Drücken Sie auf [EXIT], wenn Sie wieder zur ersten Macro-Seite zurückkehren möchten.

#### Name

```
KEY MACRO TYPE=NAME
9 = [Name ]
```

Mit dieser Funktion geben Sie dem gewählten Macro einen Namen. Den Namen programmiert man genau wie den Namen eines Pattern oder eines Songs (siehe S. 28 und 38).

Drücken Sie zuletzt auf [EXIT], um wieder zur ersten Macro-Seite zurückzukehren.

# Einsatz mehrerer MIDI-Kanäle

---

Was man alles in einer MIDI-Anlage braucht und welche Dinge man einstellen muß, können wir hier aus Platzgründen nicht erörtern. Wir möchten Ihnen jedoch ein paar Vorzüge der MIDI-Funktionen des RY30 vorstellen.

## ● Empfang auf mehreren Kanälen

Mit dem RECEIVE CHANNEL Job des Utility Modes (siehe S. 71) kann man den RY30 dahingehend programmieren, daß er Notenbefehle mehrerer Kanäle empfängt. (Notenbefehle sagen einem MIDI-kompatiblen Instrument übrigens, daß es bestimmte Noten spielen muß). Der RY30 kann diese Befehle auf drei verschiedene Arten auswerten:

### *VOICES ANSTEUERN*

Diese Funktion erwartet man heutzutage von einer Drummaschine. Sie erlaubt einem nämlich, die Klänge von einem externen Steuergerät (einem Tasteninstrument oder Sequenzer) anzusteuern. Dabei "triggert" jede Note(nnummer) einen anderen Klang.

Mit der VOICENOTE ASSIGN TABLE-Funktion (siehe S. 72) bestimmt man, welche Note welchen Klang ansteuert.

### *TONHÖHE BESTIMMEN*

In diesem Fall bestimmt man mit den Notennummern des Steuergerätes (Tastensinstrument, Sequenzer usw.) die Tonhöhe eines Klanges -was immer mal gut zustatten kommt. Natürlich kann man auch hier wieder verschiedene Klänge auf unterschiedlichen MIDI-Kanälen ansteuern.

Mit der PITCH NOTE ASSIGN-Funktion (siehe S. 73) wählt man das Instrument, das angesteuert werden soll.

### *PATTERN AUFRUFEN*

Mit den Notennummern kann man auch Pattern aufrufen, sofern man die Notennummern auf dem richtigen MIDI-Kanal sendet. Mit der PATTERN NOTE ASSIGN-Funktion (siehe S. 74) ordnen Sie den Pattern eine Notenummer zu.

Ein sinniges Beispiel für die Verwendung von 6 Kanälen wäre zum Beispiel:

- Kanal 1 ..... Voices ansteuern - jede Notenummer steuert einen anderen Klang an.
- Kanal 2 ..... Verschiedene Noten einer Tom-Voice spielen
- Kanal 3 ..... Verschiedene Noten einer Conga-Voice spielen
- Kanal 4 ..... Tonhöhe eines elektronischen Schlagzeugklanges bestimmen
- Kanal 5 ..... Spielen des Baßparts
- Kanal 6 ..... Pattern-Anwahl - jeder Notenummer ist ein Pattern zugeordnet.

Das hat den Vorteil, daß Sie Ihre Songs auch in Echtzeit programmieren können und den Song-Speicher u.U. gar nicht mehr brauchen. Da man alle Funktionen extern aufrufen kann, ist der RY30 also ohne weiteres für Konzerte geeignet.

● **Auf mehreren Kanälen  
senden**

Man kann nicht nur einen allgemeinen Übertragungskanal (siehe TRANSMIT auf S. 72) wählen, sondern jeder der 96 internen 32 Karten-Voices einen eigenen MIDI-Übertragungskanal zuordnen (siehe VOICE TRANSMIT CHANNEL auf S. 72). Im Extremfall könnte man demnach mit den Voices des RY30 16 MIDI-Kanäle (entweder multitimbrale Geräte oder 16 verschiedene Instrumente) mit Daten bedienen.

# BEZUGNAHME



# PATTERN MODE

<b>AUFRUFEN DER PATTERN MODE-FUNKTIONEN .....</b>	<b>50</b>
<b>01: PATTERN SELECT .....</b>	<b>51</b>
<b>02: PATTERN CLEAR .....</b>	<b>53</b>
<b>03: PATTERN COPY .....</b>	<b>53</b>
<b>04: PATTERN APPEND .....</b>	<b>54</b>
<b>05: PATTERN DIVIDE .....</b>	<b>54</b>
<b>06: PATTERN MERGE .....</b>	<b>55</b>
<b>07: PATTERN JOB SELECT .....</b>	<b>55</b>
<b>JOB 01: PATTERN INST COPY .....</b>	<b>55</b>
<b>JOB 02: PATTERN INST DELETE .....</b>	<b>56</b>
<b>JOB 03: PATTERN INST CHANGE .....</b>	<b>56</b>
<b>JOB 04: PATTERN PARAMETER COPY .....</b>	<b>57</b>
<b>JOB 05: PATTERN PARAMETER MODIFY .....</b>	<b>57</b>
<b>JOB 06: SWING .....</b>	<b>58</b>
<b>08: CLEAR ALL PATTERNS .....</b>	<b>59</b>
<b>09: PATTERN USED MEMORY .....</b>	<b>59</b>
<b>10: PATTERN SCOPE.....</b>	<b>59</b>

## PATTERN MODE

### AUFRUFEN DER PATTERN MODE-FUNKTIONEN

Im PATTERN MODE (den man mit der Taste [PATTERN] anwählt) ruft man die "Display-Seite" mit den Tasten [PAGE-] und [PAGE+] auf. Die Pattern-Jobs 1-6 erreicht man über die PATTERN JOB SELECT-Seite. Wenn Sie die [PATTERN]-Taste drücken, kehren Sie automatisch zur Seite 1 (PATTERN SELECT) zurück.

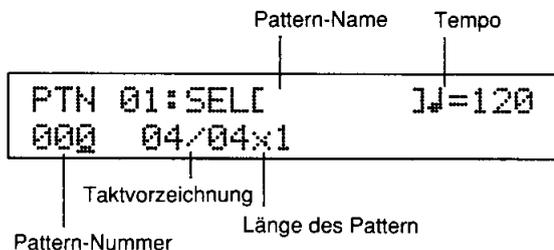
Es geht jedoch auch anders: Sie können auf [PAGE] drücken und die gewünschte Seite anschließend mit [DEC] und [INC] anwählen oder den [DATA]-Regler bzw. die Zifferntasten verwenden.

```
PTN  
PAGE = 01 (01-10)
```

Sobald die gewünschte Nummer angezeigt wird, müssen Sie auf [ENTER] drücken, um die dazugehörige Seite aufzurufen.

# PATTERN SELECT

Pattern mode/Page01



**Beschreibung:** Hier wählt man das Pattern an, das abgespielt (0-199) oder aufgezeichnet (0-99) werden soll. Die Pattern 0-99 kann man auch editieren.

**Einstellbereich:** Pattern-Name: Siehe S. 28

Tempo: Siehe S. 20

Pattern-Nummer: 000...199

Taktvorzeichnung: Siehe S. 21

Pattern-Länge: Siehe S. 21

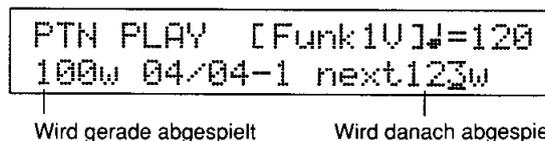
**Verfahren:** Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten rufen Sie die Nummer des gewünschten Pattern auf.

Das Pattern kann man abspielen, indem man auf [START] drückt und anhalten, indem man auf [STOP/CONTINUE] drückt. Wenn Sie danach noch einmal auf [STOP/CONTINUE] drücken, dann wird die Wiedergabe an der Stelle fortgesetzt, wo Sie sie angehalten haben. Mit der [START]-Taste startet man die Wiedergabe immer am Beginn eines Pattern.

**Anmerkungen:** Nähere Einzelheiten zur Anwahl und Wiedergabe der Pattern finden Sie in der EINFÜHRUNG (auf S. 19). Wie man Pattern aufzeichnet und editiert, erfahren Sie auf S. 21.

Die Pattern 0-99 befinden sich im RAM-Speicher, was bedeutet, daß man sie für die Aufzeichnung und das Editieren eigener Rhythmen verwenden kann. Die Pattern 100-199 befinden sich im ROM-Speicher und können nicht editiert werden.

Während der Wiedergabe eines Pattern kann man bereits ein anderes wählen, das abgespielt wird, sobald die Wiedergabe des vorigen Pattern beendet ist. Die Nummer des Pattern, das als nächstes wiedergegeben wird, erscheint hinter "next".



Wenn rechts neben der Pattern-Nummer ein kleines "w" angezeigt wird, so bedeutet das, daß das Pattern bereits Daten enthält. Erscheint dort kein "w", so enthält das Pattern keine Daten (oder keine mehr, weil Sie es mit PATTERN CLEAR gelöscht haben).

# PATTERN MODE

## Liste der RY30 Preset Pattern

Pattern #	Name	Taktschlag	Pattern Tempo	Takte	Pattern #	Name	Taktschlag	Pattern Tempo	Takte
100	Funk1V	4/4	95	2	150	Shuf2F	4/4	80	2
101	Funk1F	4/4	95	2	151	Shuf2C	4/4	80	2
102	Funk1C	4/4	95	2	152	Shuf3V	4/4	114	2
103	Funk2V	4/4	120	2	153	Shuf3F	4/4	114	2
104	Funk2F	4/4	120	2	154	Shuf3C	4/4	114	2
105	Funk2C	4/4	120	2	155	FusioV	7/8	114	2
106	Tek1V	4/4	120	2	156	FusioF	7/8	114	2
107	Tek1F	4/4	120	2	157	FusioC	7/8	114	2
108	Tek1C	4/4	120	2	158	Hip1V	4/4	98	2
109	Tek2V	4/4	120	2	159	Hip2V	4/4	98	2
110	Tek2F	4/4	120	2	160	Rap1V	4/4	108	2
111	Tek2C	4/4	120	2	161	Rap2V	4/4	104	2
112	Euro1V	4/4	115	1	162	Rap3V	4/4	120	2
113	Euro1F	4/4	115	1	163	NuAgeV	4/4	94	1
114	Euro1C	4/4	115	1	164	NuAgeF	4/4	94	1
115	Euro2V	4/4	115	1	165	NuAgeC	4/4	94	1
116	Euro2F	4/4	115	1	166	Bld1V	6/4	120	2
117	Euro2C	4/4	115	1	167	Bld1F	6/4	120	2
118	Hous1V	4/4	123	2	168	Bld1C	6/4	120	2
119	Hous1F	4/4	123	2	169	Bld2V	4/4	120	2
120	Hous1C	4/4	123	2	170	Bld2F	4/4	120	2
121	Hous2V	4/4	120	2	171	Bld2C	4/4	120	2
122	Hous2F	4/4	120	2	172	AfricV	4/4	120	2
123	Hous2C	4/4	120	2	173	AfricF	4/4	120	2
124	Hous3V	4/4	93	1	174	AfricC	4/4	120	2
125	Hous3F	4/4	93	1	175	Jazz1V	4/4	196	2
126	Hous3C	4/4	93	1	176	Jazz1F	4/4	196	2
127	DanceV	4/4	113	2	177	Jazz1C	4/4	196	2
128	Rock1V	4/4	160	2	178	Jazz2V	6/4	120	2
129	Rock1F	4/4	160	2	179	Jazz2F	6/4	120	2
130	Rock1C	4/4	160	2	180	Jazz2C	6/4	120	2
131	Rock2V	4/4	120	1	181	Regg1V	4/4	124	2
132	Rock2F	4/4	120	1	182	Regg1F	4/4	124	2
133	Rock2C	4/4	120	1	183	Regg1C	4/4	124	2
134	MetalV	4/4	164	2	184	Regg2V	4/4	120	2
135	MetalF	4/4	164	2	185	Regg2F	4/4	120	2
136	MetalC	4/4	164	2	186	Regg2C	4/4	120	2
137	ZydecV	4/4	184	2	187	Latn1V	4/4	118	2
138	ZydecF	4/4	184	2	188	Latn1F	4/4	118	2
139	ZydecC	4/4	184	2	189	Latn1C	4/4	118	2
140	R&B1V	4/4	98	2	190	Latn2V	4/4	120	1
141	R&B1F	4/4	98	2	191	Latn2F	4/4	120	1
142	R&B1C	4/4	98	2	192	Latn2C	4/4	120	1
143	R&B2V	4/4	92	2	193	SambaV	4/4	114	1
144	R&B2F	4/4	92	2	194	SambaF	4/4	114	1
145	R&B2C	4/4	92	2	195	SambaC	4/4	114	1
146	Shuf1V	4/4	136	2	196	BossaV	4/4	130	2
147	Shuf1F	4/4	136	2	197	SongoV	4/4	108	2
148	Shuf1C	4/4	136	2	198	SongoF	4/4	108	2
149	Shuf2V	4/4	80	2	199	SongoC	4/4	108	2

## PATTERN CLEAR

Pattern mode/Page02

```
PTN 02: CLEAR ? )PTN (
001w
```

↓  
Pattern-Nummer

**Beschreibung:** Hiermit löscht man ein Pattern.

**Einstellbereich:** Pattern-Nummer: 000...099

**Verfahren:** Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten rufen Sie die Nummer des gewünschten Pattern auf.

Drücken Sie anschließend auf [ENTER]. Hierauf wird die Frage "Sure" (Sicher) angezeigt. Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie noch einmal auf [ENTER] drücken oder drücken Sie auf [EXIT], wenn Sie das Pattern lieber nicht löschen möchten. Wenn Sie auf [ENTER] drücken, wird die Meldung "Complete!" (Fertig) angezeigt, sobald das Pattern gelöscht ist.

**Anmerkungen:** Dies ist die eleganteste Art, sich eines nicht benötigten Pattern zu entledigen. Diese Funktion hilft Zeit sparen, wenn Sie merken, daß Sie sich verrannt haben und alles noch einmal aufzeichnen möchten.

Die Pattern 100-199 sind Werksrhythmen, die man nicht löschen kann.

Wenn Sie ein Pattern zu löschen versuchen, das keine Daten enthält, zeigt der RY30 die Meldung "No Data Converted!" (Keine Daten verändert) an.

## PATTERN COPY

Pattern mode/Page03

```
PTN 03: COPY ? )PTN (
100w + 000
```

↓                    ↓  
Ausgangs-Pattern   Zielspeicher

**Beschreibung:** Hiermit kopiert man die Daten eines Pattern in einen anderen Speicher.

**Einstellbereich:** Ausgangs-Pattern: 000...199  
Zielspeicher: 000...099

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor links oder rechts neben den Pfeil (in der unteren Zeile). Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten rufen Sie die Nummer des gewünschten Pattern auf.

Drücken Sie anschließend auf [ENTER], worauf die Frage "Sure" angezeigt wird. Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie auf [ENTER] drücken oder betätigen Sie [EXIT], wenn Sie das Pattern lieber nicht kopieren. Sobald das Pattern kopiert ist, wird kurz die Meldung "Complete!" angezeigt.

**Anmerkungen:** Diese Funktion ist äußerst hilfreich, wenn Sie ein Pattern programmiert haben, das Sie anschließend leicht abwandeln möchten. Kopieren Sie also die Arbeitsgrundlage und ändern Sie anschließend die Kopie (z.B. indem Sie einen zusätzlichen Schlag für die Bassdrum programmieren). Die Kopie kann man übrigens sowohl in Echtzeit als auch im Step-Betrieb abwandeln. Außerdem besteht die Möglichkeit, einen Parameter zu editieren oder das Pattern im Clock Move-Betrieb zu ändern. Wie man programmiert und editiert, erfahren auf S. 21.

Wenn Sie ein Pattern kopieren, löschen Sie die Daten, die sich ursprünglich im Zielspeicher befunden haben.

Wenn Sie ein Pattern zu kopieren versuchen, das keine Daten enthält, wird die Meldung "No Data Converted!" angezeigt. Diese Meldung bedeutet, daß der Befehl nicht ausgeführt wird.

"Memory Full!" (Speicher voll) weist Sie darauf hin, daß die Speicherkapazität nicht mehr ausreicht, um das Pattern zu kopieren. Auch in diesem Fall wird der Befehl nicht ausgeführt.

## PATTERN APPEND

Pattern mode/Page04

```
PTN 04:APPEND ? >PTN (
100w + 123w → 001w
```

Zielspeicher  
Zweites Pattern  
Erstes Pattern

**Beschreibung:** Mit diesem Befehl "klebt" man das zweite Pattern hinter das erste und kopiert das Ergebnis zum Zielspeicher.

**Einstellbereich:** Erstes Pattern: 000...199  
 Zweites Pattern: 000...199  
 Zielspeicher: 000...099

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] führen Sie den Cursor in der unteren Zeile hin und her. Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten rufen Sie die Nummer des gewünschten Pattern/Speichers auf.

Drücken Sie anschließend auf [ENTER], worauf die Frage "Sure" angezeigt wird. Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie auf [ENTER] drücken oder betätigen Sie

[EXIT], wenn Sie das neue Pattern lieber nicht kopieren. Sobald das Pattern kopiert ist, wird kurz die Meldung "Complete!" angezeigt.

**Anmerkungen:** Da ein Pattern höchstens vier Takte umfassen darf, können nur solche Pattern zusammengefügt werden, deren Gesamtlänge kleiner oder gleich vier Takte ist. Außerdem müssen beide Pattern dieselbe Taktvorzeichnung haben.

Die Daten des Zielspeichers werden beim Kopieren gelöscht.

"!Memory Full!" (Speicher voll) weist Sie darauf hin, daß die Speicherkapazität nicht mehr ausreicht, um die Pattern zusammenzufügen und zu kopieren. In diesem Fall wird der Befehl nicht ausgeführt.

Falls das Pattern durch diesen Vorgang zu lang wird, erscheint die Anzeige "!Too Large Pattern!" (zu großes Pattern).

Falls eines der Ausgangspattern keine Daten enthält, erscheint die Fehleranzeige "Illegal Input!". Falles beide Ausgangspattern und der Zielspeicher keine Daten enthalten, wird "No Data Converted!" (keine Daten verarbeitet) angezeigt.

## PATTERN DIVIDE

Pattern mode/Page05

```
PTN 05:DIVIDE ? >PTN (
001w → 005w 2
```

Wird hier geteilt  
Zielspeicher  
Wird geteilt

**Beschreibung:** Hiermit teilt man ein Pattern an der gewünschten Stelle in zwei Pattern. Der erste Teil bleibt im ursprünglichen Speicher, während der zweite Teil in einem anderen Pattern-Speicher untergebracht wird.

**Einstellbereich:** Ausgangs-Pattern: 000...099  
 Zielspeicher: 000...099  
 Teilen im: 2. ... 4. Takt

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] führen Sie den Cursor in der unteren Zeile hin und her. Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten rufen Sie die Nummer des gewünschten Pattern/Speichers auf und stellen Sie die Nummer des Taktes ein, in dem das Pattern geteilt wird.

Drücken Sie anschließend auf [ENTER], worauf die Frage "Sure" angezeigt wird. Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie auf [ENTER] drücken oder betätigen Sie [EXIT], wenn Sie das Pattern lieber nicht teilen. Sobald das Pattern geteilt und der zweite Teil kopiert ist, wird kurz die Meldung "Complete!" angezeigt.

**Anmerkungen:** Leichter kann man einen Teil eines Pattern nicht isolieren und weiterverwenden. Wenn dieser Teil also einen Rhythmus enthält, den Sie als Basis für weitere Rhythmen verwenden möchten, sollten Sie APPEND verwenden.

Wie immer werden die Daten des Zielspeichers beim Ausführen dieses Befehls gelöscht.

Wenn Sie ein Pattern zu teilen versuchen, das keine Daten enthält, wird die Meldung "!No Data Converted!" angezeigt. Diese Meldung bedeutet, daß der Befehl nicht ausgeführt wird.

"!Memory Full!" (Speicher voll) weist Sie darauf hin, daß die Speicherkapazität nicht mehr ausreicht, um den Befehl auszuführen.

## PATTERN MERGE

Pattern mode/Page06

```
PTN 06:MERGE ? )PTN (
127w + 110w → 003w
```

Zielspeicher

Zweites Pattern

Erstes Pattern

**Beschreibung:** Hiermit kombiniert man zwei Pattern miteinander und kopiert sie zum Zielspeicher (das könnten Sie sich so denken, daß zwei Pattern übereinander gelegt und diese Kombination dann woanders gespeichert wird, was also nicht dasselbe ist wie "Append").

**Einstellbereich:** Erstes Pattern: 000...199

Zweites Pattern: 000...199

Zielspeicher: 000...099

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] führen Sie den Cursor in der unteren Zeile hin und her. Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten rufen Sie die Nummer der beiden Pattern und des Zielspeichers auf.

Drücken Sie anschließend auf [ENTER], worauf die Frage "Sure" angezeigt wird. Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie auf [ENTER] drücken oder betätigen Sie

[EXIT], wenn Sie die Daten des Zielspeichers lieber nicht löschen. Sobald der Befehl ausgeführt ist, wird kurz die Meldung "Complete!" angezeigt.

**Anmerkungen:** Diese Funktion eignet sich besonders für das Programmieren von komplexen Rhythmen. So könnten Sie zuerst die Bassdrum, Snaredrum und Hihat programmieren und danach -in einem anderen Pattern- die Percussion aufzeichnen. Dank dieser Arbeitsweise können Sie so lange an der Percussion feilen, bis wirklich alles "sitzt" und dann erst beide Pattern zusammenfügen. Dies mag vielleicht umständlicher erscheinen, erlaubt Ihnen aber, sich auf einen bestimmten Aspekt der Rhythmusfigur zu konzentrieren, ohne den Rest zu hören. Beide Pattern müssen dieselbe Taktvorzeichnung und gleich viele Takte enthalten.

Auch hier gilt wieder, daß die Daten des Ziel-Pattern gelöscht werden (sofern sich dort welche befanden). Wenn Sie ein Ausgangs-Pattern wählen, das keine Daten enthält, wird die Meldung "Illegal Input!" angezeigt. Das bedeutet, daß diese Operation nicht durchgeführt wird.

"!Memory Full!" (Speicher voll) weist Sie darauf hin, daß die Speicherkapazität nicht mehr ausreicht, um den Befehl auszuführen.

Falls die maximale Patterngröße überschritten wird, erscheint die Anzeige "!Too Large Pattern!".

## PATTERN JOB SELECT

Pattern mode/Page07

```
PTN 07:JOB ?
```

**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie einen der 6 verfügbaren Jobs an (siehe weiter unten).

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Drücken Sie auf [ENTER] und wählen Sie anschließend mit [PAGE-] und [PAGE+] die gewünschte Seite.

Drücken Sie auf [EXIT], um den gewählten Job zu verlassen und wieder zur "JOB ?"-Anzeige (Seite 7) zurückzukehren.

### ● JOB 01: PATTERN INST COPY

```
PTN>01:CPY INST?)I00: (
100w → 005w Kik Dry1
```

Klang

Zielspeicher

Ausgangs-Pattern

**Beschreibung:** Hiermit kopieren Sie den Part des gewählten Klanges vom Ausgangs-Pattern zum Ziel-Pattern.

## PATTERN MODE

**Einstellbereich:** Ausgangs-Pattern: 000...199

Ziel-Pattern: 000...099

Klang: Jeder beliebige Klang des Ausgangs-Pattern -  
I00...I095 (interner Speicher), C00...C31 (Karte)

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] führen Sie den Cursor hin und her. Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten rufen Sie die Nummer der beiden Pattern und des Klanges auf. Wenn Sie den Cursor zum Klangparameter führen, erscheint in der oberen Zeile die Nummer des Klanges, dessen Name in der unteren Zeile steht. Den Klang kann man auch anwählen, indem man die dazugehörige Taste (Pad) drückt.

Drücken Sie anschließend auf [ENTER], worauf die Frage "Sure" angezeigt wird. Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie auf [ENTER] drücken oder betätigen Sie [EXIT], wenn Sie es sich anders überlegt haben. Sobald der Befehl ausgeführt ist, wird kurz die Meldung "Complete!" angezeigt.

**Anmerkungen:** Wenn Sie z.B. einen "groovigen" Hihat-Part programmiert haben und den auch gerne anderweitig einsetzen möchten, dann können Sie ihn mit PATTERN COPY INST kopieren, ohne dadurch die übrigen Dinge des Ziel-Pattern zu verändern.

Wenn Sie einen Klang zu kopieren versuchen, der im Ausgangs-Pattern nicht verwendet wird, zeigt das Display die Meldung "!No Data Converted!" an. Der Befehl wird also nicht ausgeführt.

"!Memory Full!" (Speicher voll) weist Sie darauf hin, daß die Speicherkapazität nicht mehr ausreicht, um den Befehl auszuführen. Falls das Pattern durch diesen Vorgang zu lang wird, erscheint die Anzeige "!Too Large Pattern!" (zu großes Pattern).

### ● JOB 02: PATTERN INST DELETE

```
PTN>02:DEL INST?>I00: (
001w Kik Dry1
```

Klang

Pattern-Nummer

**Beschreibung:** Hiermit löschen Sie den Part des gewählten Klanges in einem Pattern.

**Einstellbereich:** Pattern-Nummer: 000...099

Klang: Jeder beliebige Klang des gewählten Pattern -  
I00...I95 (interner Speicher), C00...C31 (Karte)

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] führen Sie den Cursor hin und her. Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten rufen Sie die Nummer des Pattern und des Klanges auf. Wenn Sie den Cursor zum Klangparameter führen, erscheint in der oberen Zeile die Nummer des Klanges, dessen Name in der unteren Zeile steht. Den Klang kann man auch anwählen, indem man die dazugehörige Taste (Pad) drückt.

Drücken Sie anschließend auf [ENTER], worauf die Frage "Sure" angezeigt wird. Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie auf [ENTER] drücken oder betätigen Sie [EXIT], wenn Sie es sich anders überlegt haben. Sobald der Befehl ausgeführt ist, wird kurz die Meldung "Complete!" angezeigt.

**Anmerkungen:** Man kann einen Klang auch löschen, indem man die Taste [CLEAR] gedrückt hält, während man die dem Klang zugeordnete Taste betätigt (siehe S. 23), aber dieser Job ist erstens schneller und zweitens verlässlicher (da man sehr leicht Schläge vergißt).

Wenn Sie einen Klang zu löschen versuchen, der im Pattern nicht verwendet wird, zeigt das Display die Meldung "!No Data Converted!" an. Der Befehl wird also nicht ausgeführt.

### ● JOB 03: PATTERN INST CHANGE

```
PTN>03:CHN INST?>I37: (
001w Kik Dry1 → Tom Dry1
```

Alter Klang

Neuer Klang

Pattern-Nummer

**Beschreibung:** Mit diesem Befehl kann man den Part eines Instrumentes einem anderen Klang zuordnen.

**Einstellbereich:** Pattern-Nummer: 000...099

Alter Klang: Jeder beliebige Klang des gewählten Pattern  
-I00...I95 (interner Speicher), C00...C31 (Karte)

Neuer Klang: I00...I95 (interner Speicher), C00...C31  
(Karte)

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] führen Sie den Cursor hin und her. Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten rufen Sie die Nummer des Pattern, des alten und des neuen Klanges auf. Wenn Sie den Cursor zu einem der beiden Klangparameter führen, erscheint in der oberen Zeile die Nummer des betreffenden Klanges. Die Klänge kann man auch anwählen, indem man die dazugehörige Taste (Pad) drückt.

Drücken Sie anschließend auf [ENTER], worauf die Frage "Sure" angezeigt wird. Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie auf [ENTER] drücken oder betätigen Sie [EXIT], wenn Sie es sich anders überlegt haben. Sobald der Befehl ausgeführt ist, wird kurz die Meldung "Complete!" angezeigt.

**Anmerkungen:** Mit dieser Funktion könnte man zum Beispiel statt eines Snare-Klanges einen anderen wählen, ohne den betreffenden Part noch einmal einzuspielen.

Wenn Sie einen Klang "umzutauschen" versuchen, der nicht verwendet wird, zeigt das Display die Meldung "No Data Converted!" an. Der Befehl wird also nicht ausgeführt.

● **JOB 04: PATTERN PARAMETER COPY**



**Beschreibung:** Hiermit kopieren Sie einen bestimmten Parameterwert (oder alle Werte) vom ersten Klang zu einem anderen Klang (der sich in einem anderen Pattern befinden kann), sofern der zweite Klang exakt denselben Part "spielt" wie der Klang, dessen Parameter kopiert wird/werden.

**Einstellbereich:** Ausgangs-Pattern: 000...199

Erster Klang: Jeder beliebige Klang des Ausgangs-Pattern -I00...I95 (interner Speicher), C00...C31 (Karte)

Parameter: VELOCITY, PITCH, DECAY, PAN, FILTER, BALANCE, ALL

Ziel-Pattern: 000 ... 099

Zweiter Klang: Jeder beliebige Klang des Ziel-Pattern - I00...I95 (interner Speicher), C00...C31 (Karte)

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor hin und her (die Pfeile "<" und ">" bedeuten, daß Sie noch weitere Parameter erreichen, indem Sie die entsprechende Kursortaste drücken). Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie die gewünschten Werte ein. Die Klänge kann man auch anwählen, indem man die dazugehörige Taste (Pad) drückt.

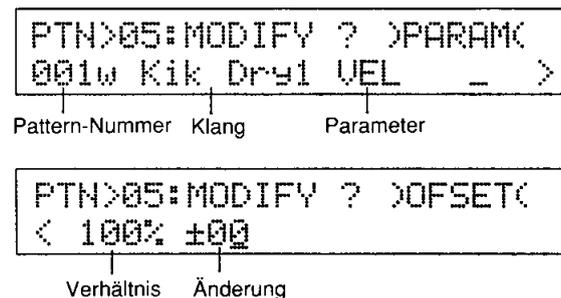
Drücken Sie anschließend auf [ENTER], worauf die Frage "Sure" angezeigt wird. Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie auf [ENTER] drücken oder betätigen Sie [EXIT], wenn Sie es sich anders überlegt haben. Sobald der Befehl ausgeführt ist, wird kurz die Meldung "Complete!" angezeigt.

**Anmerkungen:** Wenn Sie die Parameter eines Klanges zu kopieren versuchen, der nicht verwendet wird, zeigt das Display die Meldung "No Data Converted!" an. Der Befehl wird also nicht ausgeführt.

Falls die maximale Patterngröße überschritten wird, erscheint die Anzeige "Too Large Pattern!".

"!Memory Full!" (Speicher voll) weist Sie darauf hin, daß die Speicherkapazität nicht mehr ausreicht, um den Befehl auszuführen.

● **JOB 05: PATTERN PARAMETER MODIFY**



**Beschreibung:** Hiermit editieren Sie den gewählten Klang in einem Pattern.

**Einstellbereich:** Pattern-Nummer: 000...099

Klang: Jeder beliebige Klang des gewählten Pattern - I00...I95 (interner Speicher), C00...C31 (Karte)

Parameter: VELOCITY, PITCH, DECAY, PAN, FILTER, BALANCE

Verhältnis: 000...200%

Änderung: VELOCITY ..... -32...+31  
 DECAY ..... -63...+63  
 PAN ..... -32...+32  
 PITCH..... -60...+60  
 FILTER .....-63...+63  
 BALANCE .....-63...+63

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor hin und her (die Pfeile "<" und ">" bedeuten, daß Sie noch weitere Parameter erreichen, indem Sie die entsprechende Kursortaste drücken). Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie die gewünschten Werte ein. Den Klang kann man auch anwählen, indem man die dazugehörige Taste (Pad) drückt.

## PATTERN MODE

Drücken Sie anschließend auf [ENTER], worauf die Frage "Sure" angezeigt wird. Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie auf [ENTER] drücken oder betätigen Sie [EXIT], wenn Sie es sich anders überlegt haben. Sobald der Befehl ausgeführt ist, wird kurz die Meldung "Complete!" angezeigt.

**Anmerkungen:** Dank dieser Funktion kann man einen Klang innerhalb eines Pattern ändern, ohne daß die Änderung für alle übrigen Pattern gilt.

Der Ausgangswert für die Einstellung der Anschlagsgeschwindigkeit VELOCITY ist +32.

Wenn Sie die Parameter eines Klanges zu ändern versuchen, der nicht verwendet wird, zeigt das Display die Meldung "!No Data Converted!" an. Der Befehl wird also nicht ausgeführt.

Falls die maximale Patterngröße überschritten wird, erscheint die Anzeige "!Too Large Pattern!".

"!Memory Full!" (Speicher voll) weist Sie darauf hin, daß die Speicherkapazität nicht mehr ausreicht, um den Befehl auszuführen.

### ● JOB 06: SWING

```
PTN>06:SWING ? )I00: (
100w Kik Dry1 >
```

Klang  
Ausgangs-Pattern

```
PTN>06:SWING ? )PTN (
< 1/08 +10 + 001w
```

Quantize-Wert Clock Ziel-Pattern

**Einstellbereich:** Ausgangs-Pattern: 000...199

Klang: Jeder beliebige Klang des gewählten Pattern - I00...I95 (interner Speicher), C00...C31 (Karte)

Clock: -11...+11 (Quantize- Wert 1/08)  
-5...+5 (Quantize- Wert 1/16)

Ziel-Pattern: 000...099

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [<] und [>] führen Sie den Cursor hin und her (die Pfeile "<" und ">" bedeuten, daß Sie noch weitere Parameter erreichen, indem Sie die entsprechende Kursortaste drücken). Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie die gewünschten Werte ein. Den Klang kann man auch anwählen, indem man die dazugehörige Taste (Pad) drückt.

Drücken Sie anschließend auf [ENTER], worauf die Frage "Sure" angezeigt wird. Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie auf [ENTER] drücken oder betätigen Sie [EXIT], wenn Sie es sich anders überlegt haben. Sobald der Befehl ausgeführt ist, wird kurz die Meldung "Complete!" angezeigt.

**Anmerkungen:** Wenn Sie die Parameter eines Klanges zu ändern versuchen, der im vorliegenden Pattern nicht verwendet wird, zeigt das Display die Meldung "!No Data Converted!" an. Der Befehl wird also nicht ausgeführt.

Falls die maximale Patterngröße überschritten wird, erscheint die Anzeige "!Too Large Pattern!".

"!Memory Full!" (Speicher voll) weist Sie darauf hin, daß die Speicherkapazität nicht mehr ausreicht, um den Befehl auszuführen.

**Beschreibung:** Hiermit stellt man den "Groove" eines Klanges ein, der daraufhin zu einem anderen Speicher kopiert wird.

## CLEAR ALL PATTERNS

Pattern mode/Page08

```
PTN 08:CLR ALL ?
```

**Beschreibung:** Hiermit löscht man alle Pattern des RAM-Speichers (000...099).

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Drücken Sie auf [ENTER], worauf der RY30 Sie fragt, ob das Ihr Ernst ist ("Sure"). Drücken Sie also noch einmal auf [ENTER], wenn alle Pattern gelöscht werden sollen bzw. auf [EXIT], wenn Sie diese Funktion aus Versehen aufgerufen haben. Sobald alle Pattern gelöscht sind, zeigt das Display kurz "Complete!" an.

**Anmerkungen:** Diese Funktion löscht ALLE Pattern des User-Speichers. Überlegen Sie sich also gut, ob wirklich alles verschwinden soll. Am besten machen Sie erst einmal eine Kopie auf Kasette (siehe "Cassette Save", "Cassette Verify" und "Cassette Load" auf S. 70.) oder via MIDI (siehe "Bulk Transmit" auf S. 74). Denn unerwünschte Pattern sind meistens dann die Ideallösung für einen neuen Song, wenn man sie gerade gelöscht hat. Die Pattern 100 bis 199 sind Werksprogramme, die man nicht löschen kann.

## PATTERN USED MEMORY

Pattern mode/Page09

```
PTN 09:USED MEMORY 001%
```

**Beschreibung:** Zeigt an, wieviel Speicherraum die bereits programmierten Daten in Anspruch nehmen.

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Die verbrauchte Kapazität wird sofort angezeigt (und zwar in Prozent).

**Anmerkungen:** Der Wert "000%" bedeutet, daß noch nichts programmiert ist. "050%" bedeutet, daß die Daten etwa die Hälfte der verfügbaren Kapazität in Anspruch nehmen. Wird hier der Wert "090%" angezeigt, ist es an der Zeit, nicht mehr notwendige Pattern zu löschen, um Platz zu schaffen.

## PATTERN SCOPE

Pattern mode/Page10

```
PTN 10:PTN SCOPE>PTN 001w NOT USED IN SONG
```

Pattern-Nummer

**Beschreibung:** Zeigt an, ob ein Pattern in einem Song vorkommt oder nicht.

**Einstellbereich:** Pattern-Nummer: 000...199

**Verfahren:** Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten wählen Sie das Pattern, von dem Sie gerne gewußt hätten, ob es irgendwo zum Einsatz kommt. "USED IN SONG" bedeutet, daß das der Fall ist. "NOT USED IN SONG" heißt, daß das Pattern noch keine Verwendung gefunden hat.

**Anmerkungen:** Diese Funktion erlaubt Ihnen zu kontrollieren, ob das Pattern, das Sie löschen möchten, in einem der Songs zum Einsatz kommt. Deshalb sollten Sie vor dem Löschen erst einmal diese Funktion bemühen, da Sie Ihnen sofort sagt, was Sache ist.



# SONG MODE

<b>AUFRUFEN DER SONG MODE-FUNKTIONEN.....</b>	<b>62</b>
<b>01: SONG SELECT .....</b>	<b>63</b>
<b>02: SONG CLEAR.....</b>	<b>63</b>
<b>03: SONG COPY .....</b>	<b>64</b>
<b>04: CLEAR ALL SONGS .....</b>	<b>64</b>
<b>05: SONG USED MEMORY .....</b>	<b>65</b>

## SONG MODE

### AUFRUFEN DER SONG MODE-FUNKTIONEN

Im SONG MODE (den man mit der Taste [SONG] anwählt) ruft man die "Display-Seite" mit den Tasten [PAGE-] und [PAGE+] auf. Wenn Sie die [SONG]-Taste drücken, kehren Sie automatisch zur Seite 1 (SONG SELECT) zurück.

Es geht jedoch auch anders: Sie können auf [PAGE] drücken und die gewünschte Seite anschließend mit [DEC] und [INC] anwählen oder den [DATA]-Regler bzw. die Zifferntasten verwenden.

```
SONG  
PAGE = 01 (01-05)
```

Sobald die gewünschte Nummer angezeigt wird, müssen Sie auf [ENTER] drücken, um die dazugehörige Seite aufzurufen.

## SONG SELECT

Song mode/Page01

Song-Name		Tempo
SNG 01:SELI		♩=120
Takt	PART****=	
Song-Nummer		

**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie eine Song-Nummer zwischen 0 und 19. Den dazugehörigen Song können Sie dann programmieren, editieren und abspielen.

**Einstellbereich:** Song-Name: Siehe S. 38  
 Tempo: Siehe S. 34  
 Song-Nummer: 00...21  
 Takt: 001...999  
 Part-Nummer: 001...999

**Verfahren:** Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie einen Wert ein.

Den gewählten Song kann man abspielen, indem man die Taste [START] drückt. Drücken Sie auf [STOP/CONTINUE], um die Wiedergabe anzuhalten. Wenn Sie danach noch einmal auf [STOP/CONTINUE] drücken, wird die Wiedergabe an der Stelle fortgesetzt, wo Sie sie angehalten haben. Mit der [START]-Taste startet man die Wiedergabe immer am Beginn eines Songs.

**Anmerkungen:** *Wie man Songs aufruft und abspielt, erfahren Sie auf S. 32 (EINFÜHRUNG). Siehe S. 32 für das Programmieren von Songs und S. 34, wenn Sie einen Song editieren möchten.*

*Wenn rechts neben der Song-Nummer ein kleines "w" angezeigt wird, so bedeutet das, daß der Song bereits Daten enthält. Erscheint dort kein "w", so enthält der Song noch keine Daten (oder keine mehr, weil Sie ihn mit SONG CLEAR gelöscht haben).*

*Die Songs 20 und 21 sind Demo-Songs (siehe S. 16), die Sie weder löschen noch programmieren können.*

## SONG CLEAR

Song mode/Page02

SNG 02: CLEAR ?
01w
Song-Nummer

**Beschreibung:** Hiermit löscht man den gewählten Song

**Einstellbereich:** Song-Nummer 00...19

**Verfahren:** Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie eine Nummer ein.

Drücken Sie auf [ENTER], worauf der RY30 Sie fragt, ob das Ihr Ernst ist ("Sure"). Drücken Sie also noch einmal auf [ENTER], wenn der Song gelöscht werden soll bzw. auf [EXIT], wenn Sie diese Funktion aus Versehen aufgerufen haben. Sobald der Song gelöscht ist, zeigt das Display kurz "Complete!" an.

**Anmerkungen:** *Dies ist die einfachste Art einen Song zu löschen, wenn Sie ihn nicht mehr brauchen oder wenn Sie merken, daß Sie so nicht weiterkommen.*

*Wenn Sie versuchen einen Song zu löschen, der noch keine Daten enthält, so zeigt das Display die Meldung "!No Data Converted!" an.*

## SONG COPY

Song mode/Page03

```
SNG 03: COPY ?
01w → 02
```

Ziel-Speicher  
Ausgangs-Song

**Beschreibung:** Hiermit kopieren Sie den Song links neben dem Pfeil in den Speicher, der rechts neben dem Pfeil angezeigt wird.

**Einstellbereich:** Ausgangs-Song: 00...19  
Ziel-Speicher: 00...19

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [ $\triangleleft$ ] und [ $\triangleright$ ] führen Sie den Cursor hin und her und mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie die gewünschten Werte ein.

Drücken Sie anschließend auf [ENTER], worauf die Frage "Sure?" angezeigt wird. Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie auf [ENTER] drücken oder betätigen Sie [EXIT], wenn Sie es sich anders überlegt haben. Sobald der Befehl ausgeführt ist, wird kurz die Meldung "Complete!" angezeigt.

**Anmerkungen:** Diese Funktion ist z.B. sinnvoll, wenn Sie einen bereits programmierten Song abwandeln oder hören möchten, wie sich ein Stück mit einer (leicht) geänderten Begleitung ausnimmt. Kopieren Sie den Song, der als Grundlage dienen soll und editieren Sie ihn anschließend (siehe S. 34).

Falls der Zielspeicher bereits Daten enthält, werden sie gelöscht.

Wenn Sie versuchen einen Song zu kopieren, der noch keine Daten enthält, zeigt das Display die Meldung "!No Data Converted!" an.

"!Memory Full!" (Speicher voll) weist Sie darauf hin, daß die Speicherkapazität nicht mehr ausreicht, um den Befehl auszuführen.

## CLEAR ALL SONGS

Song mode/Page04

```
SNG 04: CLR ALL ?
```

**Beschreibung:** Hiermit löscht man alle Songs des RAM-Speichers (00...19).

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Drücken Sie auf [ENTER], worauf der RY30 Sie fragt, ob das Ihr Ernst ist ("Sure"). Drücken Sie also noch einmal auf [ENTER], wenn alle Songs gelöscht werden sollen bzw. auf [EXIT], wenn Sie diese Funktion aus Versehen aufgerufen haben. Sobald alle Songs gelöscht sind, zeigt das Display kurz "Complete!" an.

**Anmerkungen:** Diese Funktion löscht ALLE 20 Songs des User-Speichers. Überlegen Sie sich also gut, ob wirklich alles verschwinden soll. Am besten machen Sie erst einmal eine Kopie auf Kasette (siehe "Cassette Save", "Cassette Verify" und "Cassette Load" auf den Seiten 69 bis 70) oder via MIDI (siehe "Bulk Transmit" auf S. 74).

**SONG USED MEMORY**

Song mode/Page05

```
SNG 05:USED MEMORY
                                000%
```

**Beschreibung:** Zeigt an, wieviel Speicherraum die Programme in Anspruch nehmen.

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Die verbrauchte Kapazität wird sofort angezeigt (und zwar in Prozent).

*Anmerkungen:* Der Wert "000%" bedeutet, daß noch nichts programmiert ist. "050% bedeutet, daß etwa die Hälfte der verfügbaren Kapazität in Anspruch genommen wird. Wird hier der Wert "090%" angezeigt, ist es an der Zeit, nicht mehr notwendige Songs zu löschen, um Platz zu schaffen.



# UTILITY MODE

<b>AUFRUFEN DER UTILITY MODE-FUNKTIONEN .....</b>	<b>68</b>
<b>01: CARD DATA LOAD .....</b>	<b>69</b>
<b>02: CASSETTE JOB SELECT .....</b>	<b>69</b>
<b>JOB 01: CASSETTE SAVE .....</b>	<b>69</b>
<b>JOB 02: CASSETTE VERIFY .....</b>	<b>70</b>
<b>JOB 03: CASSETTE LOAD .....</b>	<b>70</b>
<b>03: MIDI JOB SELECT .....</b>	<b>71</b>
<b>JOB 01: CHANNEL MESSAGE .....</b>	<b>71</b>
<b>JOB 02: RECEIVE CHANNEL .....</b>	<b>71</b>
<b>JOB 03: TRANSMIT CHANNEL .....</b>	<b>72</b>
<b>JOB 04: VOICE TRANSMIT CHANNEL .....</b>	<b>72</b>
<b>JOB 05: VOICE NOTE ASSIGN TABLE SELECT .....</b>	<b>72</b>
<b>JOB 06: VOICE NOTE ASSIGN TABLE SETUP .....</b>	<b>72</b>
<b>JOB 07: VOICE NOTE ASSIGN TABLE COPY .....</b>	<b>73</b>
<b>JOB 08: VOICE NOTE ASSIGN TABLE CLEAR .....</b>	<b>73</b>
<b>JOB 09: PITCH NOTE ASSIGN .....</b>	<b>73</b>
<b>JOB 10: PATTERN NOTE ASSIGN .....</b>	<b>73</b>
<b>JOB 11: DEVICE NUMBER .....</b>	<b>74</b>
<b>JOB 12: BULK TRANSMIT .....</b>	<b>74</b>
<b>JOB 13: CONTROL CHANGE .....</b>	<b>75</b>
<b>04: SYSTEM JOB SELECT .....</b>	<b>75</b>
<b>JOB 01: SYNC CLOCK .....</b>	<b>75</b>
<b>JOB 02: PAD VELOCITY CURVE .....</b>	<b>76</b>
<b>JOB 03: FIXED VELOCITY .....</b>	<b>76</b>
<b>JOB 04: WHEEL RANGE .....</b>	<b>76</b>
<b>JOB 05: LOAD PRESET VOICES .....</b>	<b>76</b>

## UTILITY MODE

### AUFRUFEN DER UTILITY MODE-FUNKTIONEN

Im UTILITY MODE (den man mit der Taste [UTILITY] anwählt) ruft man die "Display-Seite" mit den Tasten [PAGE-] und [PAGE+] auf. Die Cassette Jobs erreicht man über die CASSETTE?-Seite und die MIDI Jobs 1-13 erreicht man über die MIDI JOB SELECT-Seite. Die System Jobs 1-5 wählen Sie auf der SYSTEM JOB SELECT-Seite. Wenn Sie die [UTILITY]-Taste drücken, kehren Sie automatisch zur Seite 01 (CARD LOAD) zurück.

Es geht jedoch auch anders: Sie können auf [PAGE] drücken und die gewünschte Seite anschließend mit [DEC] und [INC] anwählen oder den [DATA]-Regler bzw. die Zifferntasten verwenden.

```
UTILITY
PAGE = 01 (01-04)
```

Sobald die gewünschte Nummer angezeigt wird, müssen Sie auf [ENTER] drücken, um die dazugehörige Seite aufzurufen.

## CARD DATA LOAD

Utility mode/Page01

```
UTL 01:LOADCARD?
TYPE = VOICE  _
```

Typ

**Beschreibung:** Hiermit laden Sie entweder nur alle Klangdaten oder alle Klang- und Sequenzdaten der Karte, die Sie zu diesem Zweck in den WAVE CARD-Schacht geschoben haben.

**Einstellbereich:** Typ: VOICE, VOICE & SEQ

**Verfahren:** Schauen Sie erst nach, ob Sie die Karte auch tatsächlich in den WAVE CARD-Schacht des RY30 geschoben haben und drücken Sie auf [INC] oder [DEC], um "VOICE" (nur die Klangdaten) bzw. "VOICE & SEQ" (Klangdaten und Sequenzen) zu wählen.

Drücken Sie auf [ENTER], worauf der RY30 Sie fragt, ob Sie sicher sind ("Sure"). Drücken Sie also noch einmal auf [ENTER], wenn die gewählten Daten geladen werden sollen bzw. auf [EXIT], wenn Sie diese Funktion aus Versehen aufgerufen haben. Sobald der Befehl ausgeführt ist, zeigt das Display kurz "Complete!" an.

**Anmerkungen:** Eine Voice Data Card faßt maximal 32 verschiedene Klänge und mehrere Pattern. In der Anleitung der Card erfahren Sie, um welche und wieviele Klänge und Sequenzen es sich handelt.

"Load error!" (Fehler beim Laden) wird angezeigt, wenn Sie die Karte nicht oder falsch angeschlossen haben oder wenn die Karte nicht für den RY30 bestimmt ist. Beim Laden der Daten einer Karte löschen Sie alle Daten der Kartenklänge, der Card Pad-Bank sowie die Pattern- und Song-Speicher.

Man kann auch Daten einer Karte des SY77, TG77, SY55 oder TG55 verwenden (aber nicht die Sequenzdaten).

## CASSETTE JOB SELECT

Utility mode/Page02

```
UTL 02:CASSETTE ?
```

**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie einen der 3 verfügbaren Kassetten-Jobs -Save, Verify und Load- an.

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Drücken Sie auf [ENTER] und wählen Sie anschließend mit [PAGE-] und [PAGE+] die gewünschte Seite.

Drücken Sie auf [EXIT], um den gewählten Kassetten-Job zu verlassen und wieder zur "CASSETTE?"-Anzeige (Seite 2) zurückzukehren.

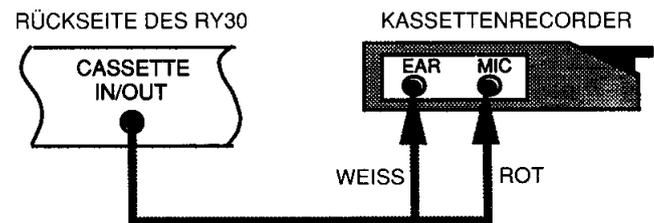
### ● JOB 01: CASSETTE SAVE

```
UTL>01:SAVE ?
```

**Beschreibung:** Hiermit speichern Sie alle Daten (Pattern, Songs, Klänge und Setup) auf einer herkömmlichen Kassette. Schließen Sie das hierfür verwendete Deck an die Buchse CASSETTE IN/OUT an. Die gespeicherten Daten können Sie dann hinterher mit CASSETTELOAD wieder laden (siehe S. 70).

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Verwenden Sie ein Y-Kabel mit Mini-Stereo-steckern zum Anschließen des RY30 an den Kopfhörer- und Mikrophon- oder Line-Eingang des Decks/ Datenrecorders. Man kann jeden normal funktionierenden Recorder zur Datenablage verwenden, aber ein speziell hierfür gedachtes Gerät ist natürlich verlässlicher.



Verwenden Sie eine gute Kassette und spulen Sie sie weit genug vor, so daß alle Daten auf dem eigentlichen Band landen. Starten Sie die Aufnahme auf dem Recorder und drücken Sie anschließend die [ENTER]-Taste des RY30. Das Display zeigt dann die Meldung "Cassette Saving Now!" an, um Sie darauf hinzuweisen, daß die Daten gespeichert werden.

Halten Sie den Recorder erst an, wenn der RY30 die Meldung "Complete!" anzeigt.

## UTILITY MODE

**Anmerkungen:** Hiermit speichern Sie alle Daten des RY30 ab: Alle Pattern, Songs (darunter die Namen und Tempo-Werte), alle Voice-Daten (mit den Parametern) sowie alle Setup-Daten (d.h. die MIDI-Funktionen und Pad Bank-Einstellungen).

Sie können den Speicherbefehl jederzeit abbrechen, indem Sie auf [STOP/CONTINUE] drücken. In diesem Fall erscheint die Meldung "Break!" (Abgebrochen) im Display.

### ● JOB 02: CASSETTE VERIFY

```
UTL>02:VERIFY ?
```

**Beschreibung:** Mit dieser Funktion können Sie die Daten auf Kassette mit den Daten im internen Speicher des RY30 vergleichen, um gleich nach der Ablage zu erfahren, ob Sie sie später noch einmal laden können.

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Siehe Job 01 für die Anschlüsse.

Spulen Sie das Band zurück (bis vor den Beginn der Daten) und drücken Sie die [ENTER]-Taste auf dem RY30. Starten Sie anschließend die Wiedergabe des Decks/Recorders. Im Display erscheint nun die Meldung "Cassette Verifying Now!", die bedeutet, daß der RY30 eifrig am vergleichen ist. Hat die Ablage vorhin fehlerfrei geklappt, so wird die Meldung "Complete!" angezeigt. War das nicht der Fall, so weist Sie die Meldung "Verify Error!" darauf hin. In diesem Fall sollten Sie die Daten noch einmal ablegen und wieder vergleichen. Wird dieselbe Meldung dann noch einmal angezeigt, müssen Sie entweder den Aufnahmepegel des Decks/Recorders erhöhen oder eine andere Kassette verwenden.

**Anmerkungen:** Wahrscheinlich haben Sie bereits begriffen, daß Sie Job 02 jedesmal nach der Datenablage auf Kassette verwenden sollten, da Sie nur so wissen, ob die Ablage geklappt hat. Sonst können Sie die entsprechenden Daten nämlich nicht mehr laden (und daß Ihnen etwas daran liegt, haben Sie bewiesen, indem Sie sie extern gespeichert haben).

Sie können diese Funktion jederzeit abbrechen, indem Sie auf [STOP/CONTINUE] drücken. In diesem Fall zeigt das Display die Meldung "Break!" an.

### ● JOB 03: CASSETTE LOAD

```
UTL>03:LOAD ?
```

**Beschreibung:** Mit diesem Job laden Sie Daten, die Sie auf einer Kassette abgelegt haben. (Wie man Daten ablegt, erfahren Sie auf S. 69).

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Siehe Job 01 für die Anschlüsse.

Spulen Sie das Band zurück (bis vor den Beginn der Daten) und drücken Sie die [ENTER]-Taste auf dem RY30, worauf die Frage "Sure" angezeigt wird. Drücken Sie noch einmal auf [ENTER], wenn Sie die Daten von einer Kassette laden möchten. Starten Sie anschließend die Wiedergabe des Decks/Recorders. Im Display erscheint nun die Meldung "Cassette Loading Now!", die bedeutet, daß die Daten geladen werden. Wenn alles nach Plan gelaufen ist, wird die Meldung "Complete!" angezeigt. War das nicht der Fall, so weist Sie die Meldung "Load Data Error!" darauf hin. In diesem Fall müssen Sie den Wiedergabepegel des Decks/Recorders erhöhen.

**Anmerkungen:** Sie können diese Funktion jederzeit abbrechen, indem Sie auf [STOP/CONTINUE] drücken. In diesem Fall zeigt das Display die Meldung "Break!" an.

Während des Ladens werden alle Daten im internen Speicher des RY30 gelöscht.

## MIDI JOB SELECT

Utility mode/Page03

```
UTL >03:MIDI ?
```

**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie einen der 13 verfügbaren MIDI-Jobs an.

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Drücken Sie zuerst auf [ENTER] und wählen Sie den gewünschten Job danach mit [PAGE-] bzw. [PAGE+] an.

Drücken Sie auf [EXIT], um den gewählten Job wieder zu verlassen und zur MIDI?-Seite (Seite 03) zurückzukehren.

### ● JOB 01: CHANNEL MESSAGE

```
UTL>01:CHANNEL MESSAGE
                        ON_
```

Empfang/Übertragung eingeschaltet

**Beschreibung:** Hiermit schalten Sie den Empfang und die Übertragung der MIDI-Kanalbefehle ein (ON) oder aus (OFF).

**Einstellbereich:** On, Off (Übertragung, Empfang)

**Verfahren:** Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler wählen Sie entweder On oder Off.

**Anmerkungen:** Wenn Sie "Off" wählen, empfängt/sendet der RY30 weder MIDI-Notennummern noch Programmwechselbefehle. Die Echtzeitbefehle (MIDI Clock, Start, Stop, Continue und Song Position-Befehle) werden jedoch weiterhin gesendet/empfangen. Dies ist insofern sinnvoll, als es durchaus denkbar ist, daß der RY30 zwar MIDI Clock-Signale (für die Synchronisation), aber keine eventuell gleichzeitig gesendeten Notennummern empfangen soll.

### ● JOB 02: RECEIVE CHANNEL

```
UTL>02:RECEIV CH)TYPE (
01 = VOICE
```

Typ

Kanalnummer

**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie den MIDI-Kanal, auf dem RY30 MIDI-Notennummern für die Steuerung der Klänge, der Tonhöhe oder der Pattern empfangen soll.

**Einstellbereich:** Kanalnummer: 1...16

Typ: Off, Voice, Pitch, PTN

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor hin und her und mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler stellen Sie die gewünschten Werte ein. Die Kanalnummer kann man auch mit den Zifferntasten eingeben.

Sie können übrigens für mehrere Kanäle denselben Datentyp wählen. Deshalb sollten Sie für die nicht verwendeten Kanäle "Off" wählen.

**Anmerkungen:** Der RY30 kann die auf den gewünschten Kanälen eingehenden Notennummern auf drei verschiedene Arten nutzen:

**VOICE:** Die auf dem gewählten Kanal eingehenden Notennummern dienen zum Ansteuern ("Triggern") der Klänge. Mit der "VOICE NOTE ASSIGN TABLE SETUP" Funktion (siehe S. 72) ordnen Sie jedem Klang des RY30 eine MIDI-Notennummer zu.

**PITCH:** In diesem Fall werden die MIDI-Notennummern zum Bestimmen der Tonhöhe der gewählten Voice verwendet. Hier entspricht die Tonhöhe der eingehenden Notennummer. Mit "PITCH NOTE ASSIGN" (siehe S. 73) wählen Sie, welcher Klang mit dieser Funktion angesprochen wird.

**PTN:** Wenn Sie einem gewählten Kanal die PTN-Funktion zugeordnet haben, so wählen Sie ein Pattern, indem Sie die ihm zugeordnete Notennummer (z.B. von einem Synthi aus) senden. Mit der "PATTERN NOTE ASSIGN" Funktion (siehe S. 74) ordnen Sie den Pattern eine MIDI-Notennummer zu.

## UTILITY MODE

### ● JOB 03: TRANSMIT CHANNEL

```
UTL>03:TRANS CH?
      ALL = 01
```

Kanalnummer

**Beschreibung:** Hier wählen Sie den MIDI-Kanal, auf dem die Voices des RY30 gesendet werden.

**Einstellbereich:** Kanalnummer 1...16

**Verfahren:** Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten wählen Sie die Kanalnummer.

“Sure” (Sicher?) erscheint in der Anzeige. Drücken Sie erneut auf [ENTER]. Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint kurz “Completed!”.

### ● JOB 04: VOICE TRANSMIT CHANNEL

```
UTL>04:TRANS CH )CH (
      Kik Dry1 = 01
```

Klang                      Kanalnummer

**Beschreibung:** Hiermit ordnen Sie jedem der 96 internen und 32 Kartenklängen einen MIDI-Kanal zu.

**Einstellbereich:** Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
Kanalnummer: 1...16

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor hin und her und mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler stellen Sie die gewünschten Werte ein. Die Kanalnummer kann man auch mit den Zifferntasten eingeben.

**Anmerkungen:** Da man jedem Klang einen eigenen MIDI-Kanal zuordnen kann, besteht die Möglichkeit bis zu 16 verschiedene Expander/Instrumente gleichzeitig anzusteuern. Vergessen Sie nicht, dem angesteuerten Gerät (oder Multi-Kanal) den richtigen Empfangskanal zuzuordnen.

### ● JOB 05: VOICE NOTE ASSIGN TABLE SELECT

```
UTL>05:SEL N.TBL
NOTE0
```

Note Table-Nummer

**Beschreibung:** Hier wählen Sie eine der vier internen Notennummerntabellen.

**Einstellbereich:** Note Table-Nummer: 0...3

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor hin und her und mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie den gewünschten Wert ein.

**Anmerkungen:** Die Notennummerntabelle (siehe VOICE NOTE ASSIGN TABLE SETUP) ordnet jedem Klang (=jeder Voice) eine MIDI-Notennummer zu. Da der RY30 vier dieser Tabellen intern speichern kann, lassen sich für jeden Klang vier verschiedene Zuordnungen speichern und jederzeit aufrufen. Diese Einstellung macht man mit MIDI Job 06.

### ● JOB 06: VOICE NOTE ASSIGN TABLE SETUP

```
UTL>06:SET N.TBL )NOTE (
NOTE0 Kik Dry1= off _
```

Klang                      Notennummer

**Beschreibung:** Mit dieser Funktion ordnet man den 96 internen und 32 Kartenklängen eine MIDI-Notennummer zu.

**Einstellbereich:** Voice I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
Notennummer: C-2 (000)...G8 (127), Off

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor hin und her und mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler stellen Sie die gewünschten Werte ein. Die Notennummer kann man auch mit den Zifferntasten eingeben. Manche Klänge können direkt mit den Pads aufgerufen werden.

**Anmerkungen:** Der RY30 verfügt über vier unabhängige MIDI-Notennummerntabellen, die man mit MIDI Job 05 aufruft. Diese Tabellen haben nichts miteinander zu tun, weshalb Sie jeder Voice vier verschiedene Notennummern zuordnen und jeweils die gewünschte aufrufen können.

Falls der Cursor sich auf dem Parameter Notennummer befindet, und die Taste [-SPACE] gedrückt gehalten wird, wird die eingehende MIDI-Notennummer der gegenwärtigen Voice zugeordnet. Auf diese Weise lassen sich leicht Notennummern ab dem Manual oder der Spielhilfe eingeben.

```
UTL>07: COPY ?
NOTE0 → 0
```

Werden hierhin kopiert

● **JOB 07: VOICE NOTE ASSIGN TABLE COPY**

**Beschreibung:** Mit dieser Funktion kopieren Sie die Zuordnungen der aktiven Notentabellen in den Zielspeicher.

**Einstellbereich:** Ziel-Tabelle: 0...3

**Verfahren:** Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie den gewünschten Wert ein.

Drücken Sie auf [ENTER], worauf der RY30 Sie fragt, ob das Ihr Ernst ist ("Sure"). Drücken Sie also noch einmal auf [ENTER], wenn die Zuordnungen tatsächlich in den gewünschten Speicher kopiert werden sollen bzw. auf [EXIT], wenn Sie diese Funktion aus Versehen aufgerufen haben. Sobald die Daten kopiert sind, zeigt das Display kurz "Complete!" an.

**Anmerkungen:** Diese Funktion hilft Zeit sparen, wenn Sie eine Zuordnungstabelle programmieren, die sich nur in wenigen Dingen von einer bereits bestehenden unterscheidet. Kopieren Sie also erst die bestehende Tabelle und ändern Sie anschließend die Zuordnung mit MIDI Job 06.

```
UTL>08: CLEAR ?
NOTE0
```

● **JOB 08: VOICE NOTE ASSIGN TABLE CLEAR**

**Beschreibung:** Hiermit löschen Sie die aufgerufene Zuordnungstabelle (siehe MIDI Job 05).

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Drücken Sie auf [ENTER], worauf der RY30 Sie fragt, ob das Ihr Ernst ist ("Sure"). Drücken Sie also noch einmal auf [ENTER], wenn die Tabelle gelöscht werden soll bzw. auf [EXIT], wenn Sie diese Funktion aus Versehen aufgerufen haben. Sobald die Tabelle gelöscht ist, zeigt das Display kurz "Complete!" an.

**Anmerkungen:** Diese Funktion könnte man auch verwenden, um alle Klänge mit einem Schlag die "Off"-Einstellung zuzuordnen, was z.B. sinnvoll ist, wenn nur wenige Notennummern des externen Gerätes empfangen werden sollen.

```
UTL>09: PTCH NOTE )CH (
          01 = Sfx Bass
```

Kanal

Klang

● **JOB 09: PITCH NOTE ASSIGN**

**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie die Klänge, deren Tonhöhe Sie mit die MIDI-Notennummern ändern möchten. Das funktioniert aber nur, wenn Sie für RECEIVE CHANNEL (siehe S. 71) "PITCH" gewählt haben (und auch nur für diese Kanäle).

**Einstellbereich:** Kanal: 01...16

Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor hin und her und mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie die gewünschte Kanalnummer ein. Mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Pads wählen Sie den Klang, der angesteuert werden soll.

**Anmerkungen:** Dank dieser Funktion und RECEIVE CHANNEL "Pitch" (siehe S. 71) kann man mit bis zu 16 Klängen (jeweils einem pro Kanal) "Melodien" spielen (das richtet sich natürlich nach dem Klang, da eine melodische Snare z.B. noch erfunden werden muß, aber Effekte erzielt man hiermit allemal).

Die hier eingestellte Kanalnummer muß mit der für PITCH gewählten Kanalnummer (siehe RECEIVE CHANNEL) identisch sein, sonst klappt es nicht.

Mit den Notennummern des nachstehenden Notenbereiches kann man die Tonhöhe des gewählten Klanges steuern: C-2 (000) und C8 (120). Mit der Note C3 (60) wählt man die normale Tonhöhe.

● **JOB 10: PATTERN NOTE ASSIGN**

```
UTL>10: PTN NOTE )TYPE (
PRG_      000 → 000
```

Typ

Programm- oder  
nummer

Patter-Nummer

```
UTL>10: PTN NOTE )TYPE (
NOTE C-2 (000) → 000
```

Typ

Noten-  
nummer

Patternnummer

**Beschreibung:** Hiermit ordnet man den Pattern eine Notennummer/Programmnummer zu. Geht eine Noten- oder Programmnummer auf dem für PTN gewählten Kanal ein (siehe MIDI Job 05 auf S. 71), so wird das ihr zugeordnete Pattern aufgerufen.

## UTILITY MODE

**Einstellbereich:** Typ: PRG (Programmnummer), NOTE (Notennummer)  
Programm- oder Notennummer: PRG=000...127, NOTE=C-2 (000)...G8 (127)  
Pattern-Nummer: 000...199

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor hin und her und mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler stellen Sie entweder PGM oder NOTE ein. Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zur Noten- bzw. Programmnummer und mit [DEC] oder [INC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie einen Wert ein.

**Anmerkungen:** Diese Funktion ist äußerst nützlich für den Live- und automatisierten Studio-Betrieb.

### ● JOB 11: DEVICE NUMBER

```
UTL>11:DEVICE NUMBER 01
```

Gerätenummer

**Beschreibung:** Hiermit ordnen Sie dem RY30 eine Geräte- nummer zu -d.h. den MIDI-Kanal, auf dem die Exklusivdaten gesendet und empfangen werden.

**Einstellbereich:** Gerätenummer: OFF, 1...16, ALL

**Verfahren:** Mit den Kursortasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor hin und her und mit [DEC] und [INC] bzw. dem [DATA]-Regler stellen Sie den gewünschten Wert ein.

**Anmerkungen:** Die Gerätenummer ist wichtig für die Übertragung von Voice- und anderen Exklusivdaten zwischen dem RY30 und anderen MIDI-Geräten -z.B. einem zweiten RY30, einem Sequenzer usw. Wählen Sie immer die Gerätenummer, die Sie dem externen Sender/ Empfänger zugeordnet haben (siehe auch BULK TRANSMIT).

“Receiving bulk dump!” erscheint in der Anzeige, wenn Blockdaten von einem anderen MIDI-Gerät empfangen werden (vorausgesetzt die entsprechende MIDI-Gerätenummer wurde eingegeben, und der RY30 befindet sich zur Zeit nicht im Wiedergabe- oder Aufnahme- mode).

### ● JOB 12: BULK TRANSMIT

```
UTL>12:TRANSMIT BULK ?
Type=All _
```

Typ

```
UTL>12:TRANSMIT BULK ?
Type=Voice 100 → 100
```

Typ                      Ausgangs-Voice                      Ziel-Voice

**Beschreibung:** Hiermit sendet man die Exklusivdaten einer oder aller Voices.

**Einstellbereich:** Typ: All, Voice  
Ausgangs-Voice: (wenn Sie “Voice” gewählt haben): 100...195 (intern), C00...C31 (Karte)  
Ziel-Voice: (wenn Sie “Voice” gewählt haben): 100...195 (intern)

**Verfahren:** Mit [DEC] oder [INC] bzw. dem [DATA]-Regler wählen Sie entweder “All” oder “Voice”

Wenn Sie “Voice” gewählt haben, dann können Sie den Cursor mit [◀] und [▶] zur Ausgangs- oder Ziel-Voice führen. Wählen Sie den Klang anschließend mit [DEC] oder [INC] oder dem [DATA]-Regler an.

Drücken Sie auf [ENTER], um die Daten zu senden. Das Display zeigt dann die Meldung “Transmitting Bulk Dump” an.

“Complete!” erscheint kurz in der Anzeige, wenn die Übertragung beendet ist.

**Anmerkungen:** Wenn Sie “All” gewählt haben, werden folgende Daten gesendet: Alle Voice-Daten im internen Speicher und der Karte (falls vorhanden), alle Pattern, alle Songs sowie alle Setup-Daten (MIDI und PADBANK).

Wenn Sie “Voice” gewählt haben, werden die Daten eines einzigen Klanges gesendet. Hierbei handelt es sich um die Ausgangs-Voice. Die Ziel-Voice bezieht sich nur auf denjenigen Klang eines zweiten RY30, der diese Daten empfangen soll.

Mit BULK TRANSMIT kann man die Daten via MIDI extern ablegen (mit Hilfe eines Datenrecorders, eines Sequenzers, eines Computers oder eines Synthesizers, der auch als MIDI-Datenrecorder zweckentfremdet werden kann). Man kann die Daten natürlich auch direkt zu einem zweiten RY30 senden. In beiden Fällen müssen Sie jedoch für beide Geräte dieselbe Gerätenummer wählen.

BULK TRANSMIT funktioniert nicht, wenn Sie für DEVICE NUMBER “Off” gewählt haben. Haben Sie dort “All” eingestellt, werden die Daten auf Kanal 1 gesendet.

● **JOB 13: CONTROL CHANGE**

```
UTL>13:OPTION PARAMETER
                ON_
```

**Beschreibung:** Mit dieser Funktion bestimmen Sie, ob der RY30 MIDI-Steuerbefehle (Control Change) empfangen und senden soll.

**Einstellbereich:** Off, On

**Verfahren:** Mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler schalten Sie diese Funktion ein oder aus.

**Anmerkungen:** Der RY30 sendet und empfängt folgende Steuerbefehle:

Parameter	Steuerbefehl	Bereich
Pitch	En	-60...+60
Decay	Bn 17	-63...+63
Pan	Bn 10	-31...+31
Filter	Bn 16	-63...+63
Balance	Bn 8	-63...+63

Auf den Seiten 106 bis 110 erfahren Sie mehr über diese Befehle.

## SYSTEM JOB SELECT

Utility mode/Page04

```
UTL 04:SYSTEM ?
```

**Beschreibung:** Hier kann man vier Jobs aufrufen. Siehe weiter unten.

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Drücken Sie auf [ENTER] und wählen Sie anschließend mit [PAGE-] und [PAGE+] die gewünschte Seite.

Drücken Sie auf [EXIT], um den gewählten Job zu verlassen und wieder zur "SYSTEM?"-Anzeige (Seite 4) zurückzukehren.

● **JOB 01: SYNC CLOCK**

```
UTL>01:SYNC CLOCK
                INTERNAL_
```

Synchronisation

**Beschreibung:** Hier wählen Sie, ob der RY30 entweder selbst den Takt angibt oder nur mit Clock-Signalen externer Geräte gesteuert werden kann.

**Einstellbereich:** Synchronisation: INTERNAL, MIDI

**Verfahren:** Mit [DEC] oder [INC] bzw. dem [DATA]-Regler wählen Sie den Synchronisationsbetrieb.

## UTILITY MODE

**Anmerkungen:** Wählen Sie "INTERNAL", wenn der RY30 nicht mit einem anderen Gerät synchronisiert werden soll. Setzen Sie hingegen neben dem RY30 noch einen Sequenzer oder MIDI-Computer ein, der den Takt angibt, so müssen Sie "MIDI" wählen. Das funktioniert jedoch nur, wenn Sie die MIDI OUT-Buchse des externen Geräts an die MIDI IN-Buchse des RY30 anschließen. Außerdem muß das externe Gerät MIDI Clock-Signale senden.

### ● JOB 02: PAD VELOCITY CURVE

```
UTL>02:PAD VEL CURVE
          0 (NORMAL)
```

Anschlagskurve

**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie eine der drei verfügbaren Anschlagskurven, die sich auf die Anschlagdynamik der Pads des RY30 beziehen.

**Einstellbereich:** Anschlagskurve: 0 (NORMAL), 1 (EASY), 2 (WIDE)

**Verfahren:** Mit [DEC] oder [INC] bzw. dem [DATA]-Regler wählen Sie eine Anschlagskurve.

**Anmerkungen:** Dank dieser Funktion können Sie das Anschlagverhalten wählen, das Ihrer Spielweise am weitesten entgegenkommt. Am besten probieren Sie alle drei Kurven einmal aus, um die für Sie geeignete zu finden.

### ● JOB 03: FIXED VELOCITY

```
UTL>03:FIXED VELOCITY
          127
```

Fester Anschlagswert

**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie einen Anschlagswert, der immer dann programmiert wird, wenn Sie die Anschlagdynamik des RY30 ausgeschaltet haben (d.h. wenn die [SENSE] Diode nicht leuchtet).

**Einstellbereich:** Anschlagswert: 001...127

**Verfahren:** Mit [DEC] oder [INC] bzw. dem [DATA]-Regler wählen Sie den festen Anschlagswert.

**Anmerkungen:** Mit der "LEVEL"-Funktion (siehe S. 81) bestimmen Sie die maximale Lautstärke eines Klanges. Mit dieser Funktion bestimmen Sie hingegen, daß ein Instrument immer gleich laut klingt, so daß die Balance sehr exakt eingestellt werden kann. Einzige Bedingung: die [SENSE]-Diode darf nicht leuchten.

### ● JOB 04: WHEEL RANGE

```
UTL>04:WHEEL RANGE
Pan      x4
```

Parameter      Bereich

**Beschreibung:** Hier stellen Sie den Regelbereich des Steuerrades für alle Parameter getrennt ein (Pitch, Decay, Pan, Filter und Balance).

**Einstellbereich:** Parameter: Pitch (Tonhöhe), Decay (Abklingrate), Pan (Stereoposition), Filter, Balance  
Bereich: x1, x2, x4

**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler stellen Sie den gewünschten Wert ein.

Man kann die Parameter auch über das Zehnertastenfeld anwählen (siehe die Beschriftung oberhalb der Tasten [8], [9], [4], [5] und [6]).

**Anmerkungen:** Mit dieser Funktion bestimmt man also, inwiefern man den betreffenden Parameter im PARAMETER MODIFY RECORD-Betrieb beeinflussen kann (siehe S. 28). Der Wert "x1" bedeutet, daß man den Parameter nur geringfügig steuern kann. Mit "x2" und "x4" verdoppelt man jeweils den Regelbereich des vorangehenden Wertes.

### ● JOB 05: LOAD PRESET VOICES

```
UTL>05:LOAD
Preset Voice ?
```

**Beschreibung:** Hiermit laden Sie wieder die Werkseinstellungen für die internen Klänge (100...195).

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Drücken Sie auf [ENTER]. Hierauf wird die Frage "Sure" (Sicher) angezeigt. Bestätigen Sie den Befehl, indem Sie noch einmal auf [ENTER] drücken oder auf [EXIT], wenn Sie die Einstellungen lieber nicht laden. Wenn Sie auf [ENTER] drücken, wird die Meldung "Complete!" (Fertig) angezeigt, sobald der Befehl ausgeführt ist.

**Anmerkungen:** Bitte beachten Sie, daß Ihre eigenen Einstellungen gelöscht werden, sobald Sie diesen Befehl ausführen.

*Man kann die Werksklänge auch einzeln laden. Siehe VOICE COPY auf S. 91.*



# VOICE EDIT MODE

<b>AUFRUFEN DER VOICE EDIT-FUNKTIONEN .....</b>	<b>80</b>
<b>01: LEVEL .....</b>	<b>81</b>
<b>02: WAVE ASSIGN .....</b>	<b>81</b>
<b>03: WAVE LEVEL .....</b>	<b>83</b>
<b>04: PAN .....</b>	<b>83</b>
<b>05: PITCH .....</b>	<b>84</b>
<b>06: DECAY .....</b>	<b>84</b>
<b>07: FILTER JOB SELECT .....</b>	<b>84</b>
<b>JOB 01: FILTER TYPE .....</b>	<b>85</b>
<b>JOB 02: CUTOFF .....</b>	<b>85</b>
<b>JOB 03: RESONANCE.....</b>	<b>86</b>
<b>JOB 04: FILTER EG .....</b>	<b>86</b>
<b>08: SENSITIVITY JOB SELECT .....</b>	<b>87</b>
<b>JOB 01: LEVEL SENSITIVITY .....</b>	<b>87</b>
<b>JOB 02: PITCH SENSITIVITY .....</b>	<b>87</b>
<b>JOB 03: EG SENSITIVITY .....</b>	<b>87</b>
<b>JOB 04: FILTER SENSITIVITY .....</b>	<b>88</b>
<b>09: PITCH EG .....</b>	<b>88</b>
<b>10: POLY ON/OFF.....</b>	<b>89</b>
<b>11: ALTERNATE GROUP .....</b>	<b>89</b>
<b>12: OUTPUT ASSIGN .....</b>	<b>90</b>
<b>13: INDIVIDUAL LEVEL .....</b>	<b>90</b>
<b>14: VOICE NAME .....</b>	<b>91</b>
<b>15: VOICE COPY .....</b>	<b>91</b>
<b>16: VOICE INITIALIZE .....</b>	<b>92</b>
<b>INITIALIZED VOICE DATA .....</b>	<b>93</b>
<b>RY30 VOICE LIST .....</b>	<b>94</b>

## VOICE EDIT MODE

### AUFRUFEN DER VOICE EDIT-FUNKTIONEN

Im VOICE EDIT MODE (den man mit der Taste [VOICE EDIT] anwählt) ruft man die benötigte "Display-Seite" mit den Tasten [PAGE-] und [PAGE+] auf. Die Filter Edit-Jobs 1-4 erreicht man über die FILTER?-Seite. Wenn Sie die [VOICE EDIT]-Taste drücken, kehren Sie automatisch zur Seite 1 (VOICE LEVEL) zurück.

Es geht jedoch auch anders: Sie können auf [PAGE] drücken und die gewünschte Seite anschließend mit [DEC] und [INC] anwählen oder den [DATA]-Regler bzw. die Zifferntasten verwenden.

```
VOICE EDIT  
PAGE = 01 (01-16)
```

Sobald die gewünschte Nummer angezeigt wird, müssen Sie auf [ENTER] drücken, um die dazugehörige Seite aufzurufen.

**LEVEL**

Voice edit mode/Page01

Klang

```

UEd 01:Kik Dry1 )LEVEL(
  VOICE LEVEL = 63
  
```

Lautstärke

**Beschreibung:** Hiermit bestimmen Sie die Lautstärke des angezeigte Klanges, wenn dieser an die Stereo-Ausgänge (d.h. OUTPUT L/MONO und R) angelegt wird.

**Einstellbereich:** Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
Level: 00...63

**Verfahren:** Mit [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler stellen Sie die Lautstärke ein. Den Klang können Sie entweder mit [DEC], [INC], dem [DATA]-Regler oder den Pads anwählen.

**Anmerkungen:** Der Wert "00" bedeutet, daß man die betreffende Voice nicht hört, während "63" der Höchstwert ist.

*Dank dieser Funktion kann man eine gute Balance zwischen den einzelnen Klängen einstellen.*

*Wenn ein Klang an die Buchse INDIV OUT 1 oder INDIV OUT 2 angelegt wird, so regelt man seine Lautstärke zusätzlich mit der INDIVIDUAL LEVEL-Funktion (siehe S. 90).*

**WAVE ASSIGN**

Voice edit mode/Page02

Klang

```

UEd 02:Kik Dry1 )WAVE1(
  WAVE=0BDProc1;0BDProc2
  
```

Wellenform 1      Wellenform 2

**Beschreibung:** Jeder Klang des RY30 besteht aus einer oder zwei Wellenformen. Mit dieser Funktion ordnet man ihm jede beliebige interne oder Kartenwellenform zu.

**Einstellbereich:** Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
Wellenform 1: eine der 174 internen oder Kartenwellenformen (siehe die Übersicht hiernach)  
Wellenform 2: eine der 174 internen oder Kartenwellenformen (siehe die Übersicht hiernach)

**Verfahren:** Mit [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler wählen Sie eine Wellenform. Den Klang können Sie auch den Pads aufrufen.

**Anmerkungen:** Man kann jede beliebige, aber auch zweimal dieselbe Wellenform für 1 und 2 wählen. Letztere Einstellung hat den Vorteil, daß man dieselbe Schwingungsform unterschiedlich filtern und mit einer anderen Hüllkurve versehen kann, was einem noch mehr Möglichkeiten bietet.

*Die Wellenformen einer Karte können nur verwendet werden, wenn Sie eine Karte mit Wellenformen in den CARD-Schacht geschoben haben.*

VOICE EDIT MODE

Liste der RY30 Waves

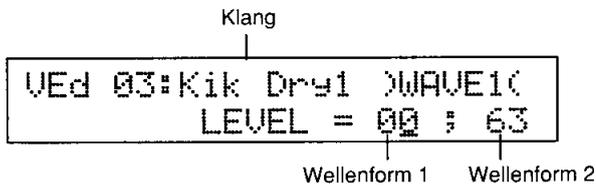
Name	Kommentar
BDAnlg	Analoge Baß-Drum
BDDryH	Trockene Baß-Drum
BDDryT1	Trockene Baß-Drum (schwer)
BDDryT2	Trockene Baß-Drum (straff)
BDGate1	Baß-Drum mit Gate
BDGate2	Baß-Drum mit Gate
BDProc1	Aufbereitete Baß-Drum
BDProc2	Aufbereitete Baß-Drum
BDProc3	Aufbereitete Baß-Drum
BDRoom	Raum-Baß-Drum
BDSFX	SFX Baß-Drum
BDTekno	Techno-Baß-Drum
SDAnlg1	Analoge Snare
SDAnlg2	Analoge Snare
SDDryH	Trockene Snare (schwer)
SDDryT1	Trockene Snare (straff)
SDDryT2	Trockene Snare (straff)
SDDryT3	Trockene Snare (straff)
SDGate1	Snare mit Gate
SDGate2	Snare mit Gate
SDGate3	Snare mit Gate
SDProcs	Aufbereitete Snare
SDReverb	Snare mit Hall
SDRim	Randschlag
SDRoom1	Raum-Snare
SDRoom2	Raum-Snare
SDRoom3	Raum-Snare
SDRoom4	Raum-Snare
SDRoom5	Raum-Snare
SDSide	Seiten-Stöcke
SDTekno	Techno-Snare
HHAnlg	Analoge Hi-Hat
HHCl1a	Geschlossene Hi-Hat (sanft)
HHCl1b	Geschlossene Hi-Hat (hart)
HHCl2	Geschlossene Hi-Hat (2. Satz)
HHOpn1	Offene Hi-Hat
HHOpn2	Offene Hi-Hat (2. Satz)
HHPedal	Hi-Hat mit Pedal
HHOtr	1/4 offene Hi-Hat
CYChina	China-Becken
CYCrash	Crash-Becken
CYCup	Ride-Beckenkuppe
CYRide1	Ride-Becken
CYRide2	Ride-Becken
TMDry1	Trockene Tom
TMDry2	Trockene Tom
TMPwr1	Kraftvolle Tom
TMPwr2	Kraftvolle Tom
TMPwr3	Kraftvolle Tom
TMRoom1	Raum-Tom
TMRoom2	Raum-Tom
TMTekno	Techno-Tom

Name	Kommentar
Agogo	Agogo-Glocke
AnlgCip	Analoges Klatschen
AnlgCow	Analoge Kuhglocke
Bongo	Bongo
Cabasa	Cabasa
Claves	Claves
CongaHi	Hohe Conga
CongaLo	Tiefe Conga
CongaMu	Gedämpfte Conga
CongaSl	Conga-Slap
CongaHl	Fingerspitzen-Conga
Cowbell	Kuhglocke
Guiro	Guiro
Shaker	Shaker
Tambrin	Tamburin
TimbalH	Hohe Timbale
TimbalL	Tiefe Timbale
Triangl	Triangel
Whistle	Pfeife
WoodBlk	Holzklötz
Ambient	Stimmung
BDAttak	Baß-Drum Anspiel
BDBody	Baß-Drum Hauptteil
Bottle	Flaschen-Blaßgeräusch
FingSnp	Fingerschnippen
Noise	Geräusch
RimTrn1	Rand mit schnellen Anlaut
RimTrn2	Rand mit schnellen Anlaut
Scratch	Kratzen
Tube	Rohr
Stick	Stöcke
Typist	Schreibmaschine
DigWave	Digitale Wellenform
P10Wave	10% Impulswelle
P25Wave	25% Impulswelle
P50Wave	50% Impulswelle
SawWave	Sägezahnwelle
TriWave	Dreieckwelle

Die anderen Waves sind allesamt Umkehrungen der hier vor  
aufgeführten (von "BDAnlg" bis "Typist").

## WAVE LEVEL

Voice edit mode/Page03



**Beschreibung:** Hiermit stellen Sie den Pegel der beiden gewählten Wellenformen ein.

**Einstellbereich:** Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
Wave 1 Level: 00...63  
Wave 2 Level: 00...63

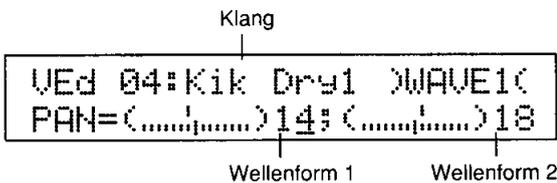
**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie einen Lautstärkewert ein. Die Voice kann man mit [INC], [DEC], dem [DATA]-Regler oder den Pads aufrufen.

**Anmerkungen:** Der Wert "00" bedeutet, daß man die betreffende Wellenform nicht hört, während "63" der Höchstwert ist.

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Balance zwischen den beiden Wellenformen einzustellen. Mit der LEVEL-Funktion (siehe S. 81) stellen Sie den Pegel der Voice (d.h. der Kombination beider Wellenformen) ein.

## PAN

Voice edit mode/Page04



**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie die Stereoposition für die beiden Wellenformen, die Sie einer Voice zugeordnet haben (links bis rechts).

**Einstellbereich:** Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
Wellenform 1: 00...32  
Wellenform 2: 00...32

**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie einen Panoramawert ein. Die Voice kann man mit [INC], [DEC], dem [DATA]-Regler oder den Pads aufrufen.

Neben dem Wert wird auch eine Grafik für die gewählte Stereoposition angezeigt. Achten Sie beim Einstellen auf die fünf Balken, um zu sehen, wo sich das betreffende Signal im Stereobild befindet.

**Anmerkungen:** Der Wert "16" bedeutet, daß sich die Wellenform genau in der Mitte befindet. Mit kleineren Werten "schieben" Sie das Signal nach links und mit größeren Werten nach rechts. Wenn Sie die Wellenformen (möglichst zwei völlig verschiedenen) weit auseinanderlegen, können Sie interessante Stereo-Effekte erzielen.

## PITCH

Voice edit mode/Page05

Klang

VEd 05:Kik Dry1 )WAVE1(  
 PITCH=+0100;-0500(cent)

Wellenform 1      Wellenform 2

**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie die Tonhöhe der beiden Wellenformen, die Sie einer Voice zugeordnet haben (links bis rechts). Die Einstellung erfolgt in Schritten von 1 Cent (= 1 Halbtonhundertstel).

**Einstellbereich:** Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
 Wellenform 1 PITCH: -3600...±0000...+3600  
 Wellenform 2 PITCH: -3600...±0000...+3600

**Verfahren:** Mit [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie einen Wert ein. Die Voice kann man mit [INC], [DEC], dem [DATA]-Regler oder den Pads aufrufen.

Mit [DEC] und [INC] verringern/erhöhen Sie die Tonhöhe in 1-Cent-Schritten. Mit dem [VALUE]-Regler ändern Sie die Tonhöhe in 100 Cent-Schritten.

**Anmerkungen:** Mit negativen Werten wählen Sie eine Tonhöhe, die unter dem "Normalwert" liegt und mit positiven Werten stimmen Sie die Wellenform höher. Man kann die Tonhöhe in 1-Cent-Schritten ändern. 1 Cent ist übrigens 1/100 Halbton. Das bedeutet, daß man die Tonhöhe maximal um 36 Halböne (=3 Oktaven) verringern oder erhöhen kann. Der Wert "±0000" bedeutet, daß die Tonhöhe der Wellenformen der gesampelten Tonhöhe entspricht.

## DECAY

Voice edit mode/Page06

Klang

VEd 06:Kik Dry1 )WAVE1(  
 DECAY = 31 ; 31

Wellenform 2  
Wellenform 1

**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie die Abklingrate der beiden Wellenformen, die Sie einer Voice zugeordnet haben.

**Einstellbereich:** Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
 Wellenform 1 DECAY: 00...63  
 Wellenform 2 DECAY: 00...63

**Verfahren:** Mit [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie einen Wert ein. Die Voice kann man mit [INC], [DEC], dem [DATA]-Regler oder den Pads aufrufen.

**Anmerkungen:** Mit dem Wert "00" erzielen Sie die kürzeste Abklingrate. Wenn Sie "63" einstellen, braucht die Wellenform sehr lange, bis sie abgeklungen ist.

## FILTER JOB SELECT

Voice edit mode/Page07

VEd 07:FILTER ?

**Beschreibung:** Hier kann man einen der vier Filter-Jobs aufrufen. Siehe weiter unten.

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Drücken Sie auf [ENTER] und wählen Sie anschließend mit [PAGE-] und [PAGE+] die gewünschte Seite.

Drücken Sie auf [EXIT], um den gewählten Job zu verlassen und wieder zur "FILTER?"-Anzeige (Seite 7) zurückzukehren.

● **JOB 01: FILTER TYPE**

```
VEd>01:FILTER  )WAVE1(
TYPE = LPF12 ; LPF12
```

Filterfunktion für Wellenform 1  
Filterfunktion für Wellenform 2

**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie die Filterfunktion für die beiden Wellenformen, die Sie einer Voice zugeordnet haben. Man kann beide Wellenformen getrennt einstellen.

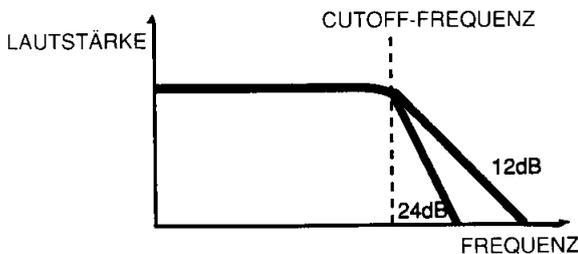
**Einstellbereich:** Wellenform 1 TYPE: THRU, LPF12, LPF24, HPF12, HPF24  
Wellenform 2 TYPE: THRU, LPF12, LPF24, HPF12, HPF24

**erfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler stellen Sie einen Wert ein.

**Anmerkungen:** "THRU" bedeutet, daß die betreffende Wellenform nicht gefiltert wird.

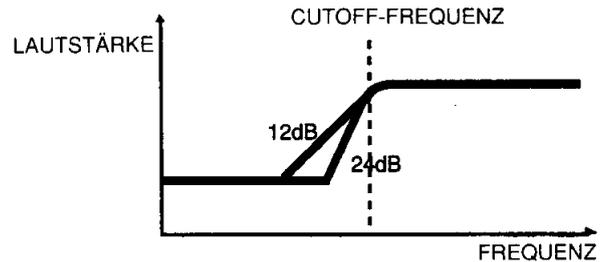
Mit LPF (Tiefpaßfilter) werden nur die Frequenzen oberhalb der mit JOB 02 (CUTOFF) eingestellten Grenzfrequenz entfernt. Der Wert LPF12 bedeutet, daß der Filter eine Steilheit von 12dB pro Oktave hat. Der Wert LPF24 bedeutet, daß der Filter eine Steilheit von 24dB pro Oktave hat und daher wirksamer ist als LPF12.

**Filtercharakteristik für LPF**



Mit HPF (Hochpaßfilter) werden nur die Frequenzen unterhalb der mit JOB 02 (CUTOFF) eingestellten Grenzfrequenz entfernt. Der Wert HPF12 bedeutet, daß der Filter eine Steilheit von 12dB pro Oktave hat. Der Wert HPF24 bedeutet, daß der Filter eine Steilheit von 24dB pro Oktave hat und daher wirksamer ist als HPF12.

**Filtercharakteristik für HPF**



● **JOB 02: CUTOFF**

```
VEd>02:FILTER  )WAVE1(
CUT OFF=6.00k ; 4.19k(Hz)
```

Grenzfrequenz für Wellenform 1  
Grenzfrequenz für Wellenform 2

**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie die Grenzfrequenz für die beiden Wellenformen, die Sie einer Voice zugeordnet haben. Die Grenzfrequenz ist die Frequenz, ab der der gewählte Filter wirksam wird.

**Einstellbereich:** Wellenform 1 CUTOFF:

- LPF: 0.00...22.4kHz (in 128 Schritten)
- HPF: 0.00...11.7kHz (in 115 Schritten)

Wellenform 2 CUTOFF:

- LPF: 0.00...22.4kHz (in 128 Schritten)
- HPF: 0.00...11.7kHz (in 115 Schritten)

**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler stellen Sie einen Wert ein.

**Anmerkungen:** Wenn Sie mit JOB 01 einen LPF gewählt haben, so werden um so mehr hohe Frequenzen gefiltert, je kleiner der hier eingestellte Wert ist (der Klang wird dumpfer).

Wenn Sie soeben HPF gewählt haben, so erzielen Sie genau den umgekehrten Effekt: Je höher die Grenzfrequenz, desto mehr Frequenzen werden unterhalb des hier eingestellten Wertes entfernt, so daß man fast nur noch die Obertöne hört (der Klang wird schärfer und verliert Druck).

## VOICE EDIT MODE

### ● JOB 03: RESONANCE

```

VED>03:FILTER  )WAVE1(
  RESONANCE = 00 ; 99
    
```

Resonanz für Wellenform 1  
Resonanz für Wellenform 2

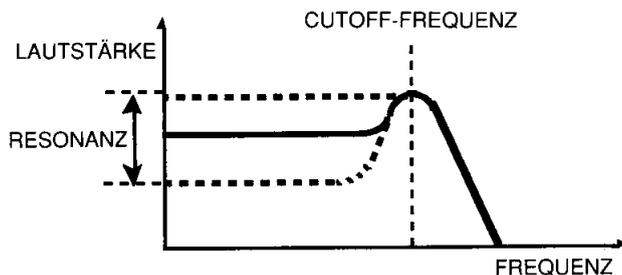
**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie die Resonanz für die beiden Wellenformen, die Sie einer Voice zugeordnet haben. Man kann beide Wellenformen getrennt einstellen. Dieser Parameter betont die Grenzfrequenz und gilt nur für LPF12 und LPF24.

**Einstellbereich:** Wellenform 1 RESONANCE: 00...99  
Wellenform 2 RESONANCE: 00...99

**Verfahren:** Mit [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie einen Wert ein.

**Anmerkungen:** Dieser Parameter tut ungefähr dasselbe wie der Resonanzparameter eines analogen Synthesizers. D.h., daß man die gewählte Grenzfrequenz besonders hervorheben kann, was meistens bedeutet, daß das Signal etwas Baß verliert und mehr Mitten bekommt.

### RESONANZ



Je größer dieser Wert, desto deutlicher hört man die Grenzfrequenz.

Bitte beachten Sie, daß man diesen Parameter nur einstellen kann, wenn man mit JOB 01 entweder LPF12 oder LPF24 gewählt hat.

### ● JOB 04: FILTER EG

```

VED>04:FILTER  )LEVL1(
  EG = ±00 00 ; ±00 00
    
```

Filter EG- Pegel W1    Filter EG- Geschwindigkeit W1    Filter EG- Pegel W2    Filter EG- Geschwindigkeit W2

**Beschreibung:** Man kann für jede Wellenform jeweils einen Pegel- und einen Geschwindigkeitswert programmieren, die die Arbeitsweise des Filters beeinflussen.

**Beschreibung:** Filter EG-Pegel W1: -63...+63  
Filter EG-Geschwindigkeit W1: 0...63  
Filter EG-Pegel W2: -63...+63  
Filter EG-Geschwindigkeit W2: 0...63

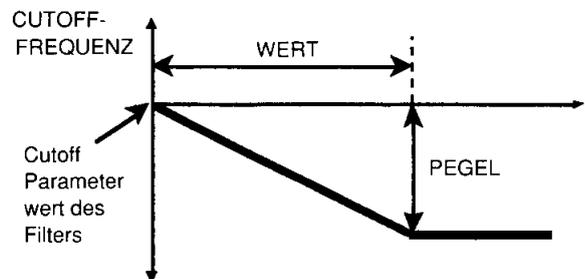
**Verfahren:** Mit [ $\leftarrow$ ] und [ $\rightarrow$ ] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie einen Wert ein.

**Anmerkungen:** Mit diesen Parametern bestimmen Sie den Wirkungsverlauf des gewählten Filters zu Beginn einer Note (Kenner nennen dies auch "Attack").

Der Pegel-Wert bezieht sich auf die Grenzfrequenz: Mit positiven Werten hebt man die Grenzfrequenz an und mit negativen senkt man sie. Der Wert "±00" bedeutet, daß sich die Grenzfrequenz nicht ändert. Es gilt also von Anfang an der Mit JOB 02 eingestellte CUTOFF-Wert.

Mit dem Geschwindigkeitswert bestimmt man, wie schnell die Grenzfrequenz zu dem für CUTOFF eingestellten Wert gleitet. Der Wert "63" hat einen fast sofortigen Übergang zur Folge, während der Wert "00" bedeutet, daß der Filter sehr langsam zum CUTOFF-Wert geht. Dank dieses Parameters können die Filter in Echtzeit geändert werden.

### Filter EG



# SENSITIVITY JOB SELECT

Voice edit mode/Page08

```
UEd 08: SENSITIVITY ?
```

**Beschreibung:** Hier kann man einen der vier Sensitivity-Jobs aufrufen. Siehe weiter unten.

**Einstellbereich:** Keine Werte.

**Verfahren:** Drücken Sie auf [ENTER] und wählen Sie anschließend mit [PAGE-] und [PAGE+] die gewünschte Seite.

Drücken Sie auf [EXIT], um den gewählten Job zu verlassen und wieder zur "SENSITIVITY?"-Anzeige (Seite 8) zurückzukehren.

## ● JOB 01: LEVEL SENSITIVITY

```
UEd>01: SENS      )WAVE1(
      LEVEL = +7 ; +7
```

Pegelempfindlichkeit W2  
Pegelempfindlichkeit W1

**Beschreibung:** Hier bestimmen Sie, inwiefern sich der Pegel der Wellenform nach dem Anschlag (auf die Pads oder auf einem externen Steuergerät) richtet.

**Einstellbereich:** Pegelempfindlichkeit W1: -7...+7  
Pegelempfindlichkeit W2: -7...+7

**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie einen Wert ein.

**Anmerkungen:** Positive Werte bedeuten, daß der Pegel der Wellenform umso höher ist, je härter Sie anschlagen. Der Wert "+7" hat eine maximale Anschlagempfindlichkeit der betreffenden Wellenform zur Folge. Negative Werte haben den entgegengesetzten Effekt: Je härter Sie anschlagen, desto leiser wird die Wellenform. Der Wert "±0" bedeutet, daß die Wellenform nicht anschlagempfindlich ist und immer gleich laut wiedergegeben wird.

## ● JOB 02: PITCH SENSITIVITY

```
UEd>02: SENS      )WAVE1(
      PITCH = ±0 ; ±0
```

Tonhöhenempfindlichkeit W2  
Tonhöhenempfindlichkeit W1

**Beschreibung:** Hier bestimmen Sie, inwiefern sich die Tonhöhe der Wellenform nach dem Anschlag (auf die Pads oder auf einem externen Steuergerät) richtet.

**Einstellbereich:** Tonhöhenempfindlichkeit W1: -7...+7  
Tonhöhenempfindlichkeit W2: -7...+7

**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie einen Wert ein.

**Anmerkungen:** Positive Werte bedeuten, daß die Tonhöhe der Wellenform umso höher ist, je härter Sie anschlagen. Der Wert "+7" bezieht sich auf eine maximale Anschlagempfindlichkeit der betreffenden Wellenform. Negative Werte haben den entgegengesetzten Effekt: Je härter Sie anschlagen, desto tiefer wird die Wellenform. Der Wert "±0" bedeutet, daß die Wellenform nicht anschlagempfindlich ist und immer mit derselben Tonhöhe wiedergegeben wird.

## ● JOB 03: EG SENSITIVITY

```
UEd>03: SENS      )WAVE1(
      EG = ±0 ; ±0
```

EG-Empfindlichkeit W2  
EG-Empfindlichkeit W1

**Beschreibung:** Hier bestimmen Sie, inwiefern sich die Hüllkurve (Attack und Decay) der Wellenform nach dem Anschlag (auf die Pads oder auf einem externen Steuergerät) richtet.

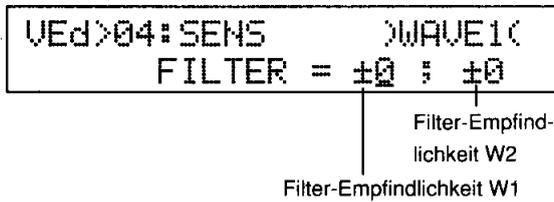
**Einstellbereich:** EG-Empfindlichkeit W1: -7...+7  
EG-Empfindlichkeit W2: -7...+7

**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie einen Wert ein.

## VOICE EDIT MODE

**Anmerkungen:** Positive Werte bedeuten, daß die Attack (Einschwingzeit) schneller und die Decay (Abklingrate) umso langsamer ist, je härter Sie anschlagen. Der Wert "+7" hat eine maximale Anschlagempfindlichkeit der Hüllkurve der betreffenden Wellenform zur Folge. Negative Werte haben den entgegengesetzten Effekt: Je härter Sie anschlagen, desto langsamer wird die Attack und desto schneller die Decay. Der Wert "±0" bedeutet, daß die Wellenform nicht anschlagempfindlich ist und immer mit derselben Hüllkurve wiedergegeben wird.

### ● JOB 04: FILTER SENSITIVITY



**Beschreibung:** Hier bestimmen Sie, inwiefern sich die Grenzfrequenz der betreffenden Wellenform nach dem Anschlag (auf die Pads oder auf einem externen Steuergerät) richtet.

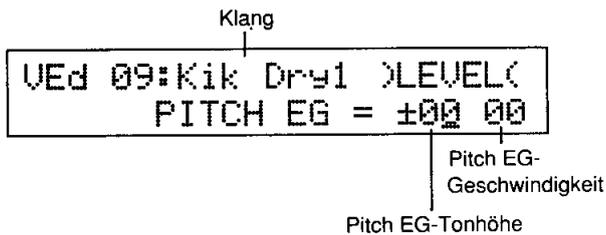
**Einstellbereich:** Filter-Empfindlichkeit W1: -7...+7  
Filter-Empfindlichkeit W2: -7...+7

**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie einen Wert ein.

**Anmerkungen:** Positive Werte bedeuten, daß die Grenzfrequenz umso höher liegt, je härter Sie anschlagen. Der Wert "+7" bewirkt eine maximale Anschlagempfindlichkeit der Grenzfrequenz für die betreffende Wellenform. Negative Werte haben den entgegengesetzten Effekt: Je härter Sie anschlagen, desto niedriger liegt die Grenzfrequenz. Der Wert "±0" bedeutet, daß die Wellenform nicht anschlagempfindlich ist und immer mit derselben Grenzfrequenz gefiltert wird.

## PITCH EG

Voice edit mode/Page09



**Beschreibung:** Hiermit bestimmt man die "Gestalt" der Tonhöhenhüllkurve für die aufgerufene Voice.

**Einstellbereich:** Klang I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
Pitch EG-Tonhöhe: -72...+72  
Pitch EG-Geschwindigkeit: 00...63

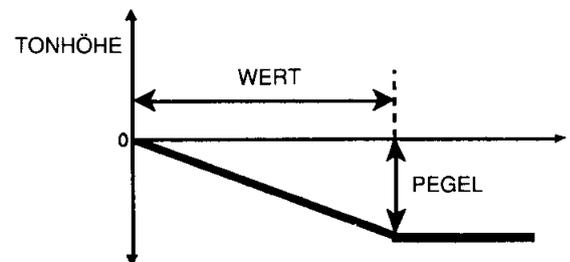
**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum gewünschten Parameter (Pitch EG-Tonhöhe oder Pitch EG-Geschwindigkeit) und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten stellen Sie einen Wert ein. Die Voice kann man mit [INC], [DEC], dem [DATA]-Regler oder den Pads aufrufen.

**Anmerkungen:** Mit diesen beiden Werten bestimmt man den Tonhöhenverlauf der Voice für die Einschwingrate.

Mit dem Tonhöhenparameter wählen Sie die Tonhöhe: Positive Werte bedeuten, daß die Tonhöhe zu Beginn höher ist als der Normalwert, während negative Werte bedeuten, daß die Tonhöhe zu Beginn tiefer ist als der eingestellte Wert. Der Wert "±00" bedeutet, daß sich die Tonhöhe nicht ändert.

Mit dem Geschwindigkeitsparameter bestimmen Sie, wie schnell die Normaltonhöhe angefahren wird, wenn Sie eine Note spielen. Der Wert 63 hat einen fast sofortigen Übergang zur Folge, während der Wert "±00" bedeutet, daß der Übergang sehr langsam vonstatten geht.

### Pitch EG



**POLY ON/OFF**

Voice edit mode/Page10

Klang

UEd 10:Kik Dry1 )POLY (  
 POLY = ON\_

Poly Mode

**Beschreibung:** Hiermit wählt man, ob der vorliegende Klang polyphon oder monophon ist.

**Einstellbereich:** Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
 Poly Mode: On, Off

**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum Parameter oder zur Voice und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler stellen Sie einen Wert ein. Die Voice kann man auch mit den Pads aufrufen.

**Anmerkungen:** Wenn Sie hier ON wählen, dann können Sie für ein und denselben Schlag zwei Noten für eine Voice programmieren, was einen Phaser-Effekt zur Folge hat. Das kann interessant sein. Weitaus sinnvoller ist diese Funktion jedoch für Trommelwirbel und für eine natürliche Wiedergabe von Becken. (Wenn Sie nämlich OFF wählen, dann wird der betreffende Klang jeweils abgebrochen, sobald Sie eine zweite Note spielen.)

**ALTERNATE GROUP**

Voice edit mode/Page11

Klang

UEd 11:Kik Dry1 )ALTER(  
 ALTERNATE GROUP = OFE

Gruppenzuordnung

**Beschreibung:** Mit dieser Funktion kann man bestimmte Klänge einer der 7 Gruppen zuordnen. Das hat den Vorteil, daß man einen Klang vorzeitig beendet, sobald man einen anderen Klang derselben Gruppe ansteuert.

**Einstellbereich:** Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
 Gruppe: Off, 1...7

**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum Parameter oder zur Voice und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler stellen Sie einen Wert ein. Die Voice kann man auch mit den Pads aufrufen.

**Anmerkungen:** Da ein Schlagzeuger in der Regel nur zwei Hände und Füße und eine begrenzte Anzahl Instrumente hat, gibt es Dinge, die unmöglich sind. So kann die Hihat z.B. nicht gleichzeitig offen und geschlossen sein (was auf einem Drumcomputer ohne weiteres geht). Wenn Sie also beide Klänge derselben Gruppe zuordnen, dann hören Sie immer nur eine Voice dieser Gruppe, auch wenn Sie beide anzusteuern versuchen. Außerdem könnten Sie die offene Hihat dann mit dem "Closed" Klang "schließen". Der RY30 bietet drei Hihat-Klänge (jeweils offen und geschlossen), die anfangs den Gruppen 1, 2 und 3 zugeordnet sind.

Darüber hinaus kann man Voices kopieren, was -um nur ein Beispiel zu nennen- ideal ist für den Triangel-Klang: Programmieren Sie einen kurzen Schlag und einen normalen (langer bzw. kurzer Decay-Wert) und ordnen Sie beide Klänge derselben Gruppe zu, um mehr Abwechslung in den Triangel-Part zu bringen.

## OUTPUT ASSIGN

Voice edit mode/Page12

Klang

UEd 12:Kik Dry1 )OUT <  
 OUTPUT = STEREO\_

Ausgang

**Beschreibung:** Hiermit ordnen Sie die gewählte Voice einem Ausgang zu.

**Einstellbereich:** Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
 Output: STEREO, ST&INDV1, ST&INDV2, INDV1, INDV2, INDV1&2

**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum Parameter oder zur Voice und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler stellen Sie einen Wert ein. Die Voice kann man auch mit den Pads aufrufen.

**Anmerkungen:** Die einzelnen Möglichkeiten bedeuten:

**STEREO:** Der gewählte Klang wird an die Buchsen OUTPUT L/MONO und R angelegt (je nach der Panorama-Einstellung).

**ST&INDV1:** Der gewählte Klang wird an die Buchsen OUTPUT L/MONO und R \sowie\ INDIV OUT 1 angelegt.

**ST&INDV2:** Der gewählte Klang wird an die Buchsen OUTPUT L/MONO und R \sowie\ INDIV OUT 2 angelegt.

**INDV1:** Der gewählte Klang wird an die Buchse INDIV OUT 1 angelegt.

**INDV2:** Der gewählte Klang wird an die Buchse INDIV OUT 2 angelegt.

**INDV1&2:** Der gewählte Klang wird an die Buchsen INDIV OUT 1 und INDIV OUT 2 angelegt.

## INDIVIDUAL LEVEL

Voice edit mode/Page13

Klang

UEd 13:Kik Dry1 )LEVEL<  
 INDIVIDUAL LEVEL = 63

Ausgangspegel für INDIV

**Einstellbereich:** Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
 Ausgangspegel für INDIV: 00...63

**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum Parameter oder zur Voice und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler stellen Sie einen Wert ein. Die Voice kann man auch mit den Pads aufrufen.

**Anmerkungen:** Neben dieser Einstellung trägt auch die Funktion LEVEL (siehe S. 81) zum Ausgangspegel einer Voice bei, selbst wenn Sie sie einem INDIV-Ausgang zugeordnet haben.

**Beschreibung:** Hiermit bestimmen Sie den Pegel der Voice, wenn sie an INDIV OUT 1 und/oder INDIV OUT 2 angelegt wird.

## VOICE NAME

Voice edit mode/Page14

Klang

```

VED 14:Kik Dry1 )NAME (
VOICE NAME =[Kik Dry1]
  
```

Neuer Name

**Beschreibung:** Hier ordnen Sie einer (wahrscheinlich editierten) Voice einen Namen von höchstens 8 Zeichen zu.

**Einstellbereich:** Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
Neuer Name: siehe unten (höchstens 8 Zeichen)

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zur Voice oder zum neuen Namen. Diese Tasten dienen darüber hinaus zum Führen des Cursors, während Sie einen neuen Namen eingeben. Die Voice können Sie entweder mit [DEC], [INC] oder dem [DATA]-Regler oder aber direkt aufrufen, indem Sie eines der Pads drücken.

**Anmerkungen:** Mit jeder Ziffertaste kann man vier Zeichen eingeben: eine Ziffer und drei Buchstaben/Zeichen (siehe die Beschriftung dieser Tasten). In manchen Fällen müssen Sie die Ziffertaste also mehrmals drücken, damit das gewünschte Zeichen im Display erscheint. Um zum Beispiel den Buchstaben "H" einzugeben, müssen Sie dreimal auf [2] drücken. Mit der [CLEAR]-Taste wählen Sie abwechselnd Groß- und Kleinbuchstaben. Der gewählte Modus wird rechts neben dem neuen Namen angezeigt (helles "U" auf dunklem Hintergrund= Großbuchstaben; helles "L" auf dunklem Hintergrund= Kleinbuchstaben).

Mit [DEC], [INC] und dem [DATA]-Regler kann man nicht nur alle Zeichen der Ziffertasten, sondern noch mehr eingeben. Insgesamt stehen zum Schreiben der Namen folgende Zeichen zur Verfügung:

```

(Space) !"#%&'(>)*+,./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[^\_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
  
```

## VOICE COPY

Voice edit mode/Page15

```

VED 15: COPY ? )I00: (
Kik Dry1 → Kik Dry2
  
```

Ausgangs-Voice                      Ziel-Voice

**Beschreibung:** Hiermit kopiert man die Voice-Daten der Ausgangs-Voice zur Ziel-Voice.

**Einstellbereich:** Ausgangs-Voice: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte), P00...P95 (Preset)  
Ziel-Voice: I00...I95 (intern)

**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zur Ausgangs- oder zur Ziel-Voice und mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Pads wählen Sie die Voices.

Drücken Sie auf [ENTER], worauf die Frage "Sure" erscheint. Drücken Sie noch einmal auf [ENTER], um die Ausgangs-Voice zu kopieren. Sie können auch auf [EXIT] drücken, wenn Sie es sich anders überlegt haben. Nachdem die Voice kopiert ist, zeigt das Display kurz die Meldung "Complete!" an.

**Anmerkungen:** Wenn Sie eine Voice kopieren, löschen Sie die Daten, die sich ursprünglich im Zielspeicher befunden haben.

Man kann auch die werksseitig programmierten Voices kopieren. Das hat den Vorteil, daß man die Werksklänge einzeln laden kann. Mit LOAD PRESET VOICES (siehe S. 76) läßt man nämlich alle Werks-Voices, so daß alle selbst programmierten gelöscht werden.

Man kann die Voice-Daten jedoch nicht zu einer Voice-Nummer auf einer Karte kopieren.

## VOICE INITIALIZE

Voice edit mode/Page16

```

UEd 16:INIT ?  )I00: (
  Kik Dry1

```

Voice-Name

*Anmerkungen: Diese Funktion ist besonders praktisch, wenn Sie alle Voice-Parameter eines Klanges noch einmal programmieren möchten. Beim Initialisieren werden folgende Werte eingestellt:*

**Beschreibung:** Hiermit initialisieren Sie alle Parameter der gewählten Voice (bis auf die ihr zugeordneten Wellenformen und den Namen). Unter "initialisieren" verstehen wir hier das Aufrufen der "Normalwerte" (siehe weiter unten).

**Einstellbereich:** Klang: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)

**Verfahren:** Mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Pads wählen Sie die Voice.

Drücken Sie auf [ENTER], worauf die Frage "Sure" erscheint. Drücken Sie noch einmal auf [ENTER], um die Voice zu initialisieren. Sie können auch auf [EXIT] drücken, wenn Sie es sich anders überlegt haben. Wenn die Voice initialisiert ist, zeigt das Display kurz die Meldung "Complete!" an.

## INITIALIZED VOICE DATA

VOICE NAME		No Change			
VOICE LEVEL		63			
WAVE		A		B	
SELECT		No Change		No Change	
LEVEL		63		63	
PAN		16		16	
PITCH		0		0	
DECAY		55		55	
FILTER	TYPE	THRU		THRU	
	CUT OFF	—		—	
	RESONANCE	0		0	
		Level	Rate	Level	Rate
EG	0	0	0	0	
SENSITIVITY	LEVEL	+4		+4	
	PITCH	0		0	
	EG	0		0	
	FILTER	0		0	
		Level		Rate	
PITCH EG		0		0	
POLY		OFF			
ALTERNATE GROUP		OFF			
OUTPUT ASSIGN		STEREO			
INDIVIDUAL LEVEL		63			

# RY30 VOICE LIST

Kat.	VO.Nr.	Name	Poly/Mono	Lagen	Touch-Sens. Alternierung				Gruppe	Filter	Kommentar
					L	P	E	F			
BD	0	Kik Dry1	POLY	2	○				OFF		Trocken  Mit Gate  Stark aufgearbeitet  Mit tiefem Halleffekt Raumstimmungseffekt  Analoger Sound
	1	Kik Dry2	POLY	2	○	○			OFF		
	2	Kik Dry3	POLY	1	○				OFF		
	3	Kik Gat1	POLY	2	○			○	OFF		
	4	Kik Gat2	POLY	1	○	○	○	○	OFF		
	5	Kik Pro1	POLY	1	○	○	○	○	OFF		
	6	Kik Pro2	POLY	2	○	○	○	○	OFF		
	7	Kik Rev1	POLY	2	○		○	○	OFF		
	8	Kik Rom1	POLY	2	○	○			OFF		
	9	Kik Rom2	POLY	2	○	○	○		OFF		
	10	Kik Rom3	POLY	2	○	○	○		OFF		
	11	Kik Tek1	POLY	2	○				OFF	x	
	12	Kik Tek2	POLY	2	○				OFF		
	13	Kik Ana1	MONO	2	○	○	○		OFF		
14	Kik Ana2	POLY	2	○				OFF			
SD	15	Snr Dry1	POLY	2	○	○	○	○	OFF		Trocken  Mit Gate  Stark aufgearbeitet Mit tiefem Halleffekt Breiter Stereoeffekt Raumstimmungseffekt  Bewegliche Stereoposition  Gleichzeitiger Snarekopf und -rand Mehr Rand durch härteres Spiel Nur Rand Flange-Effekt Analoger Sound
	16	Snr Dry2	POLY	1	○	○	○	○	OFF		
	17	Snr Dry3	POLY	2	○	○	○	○	OFF		
	18	Snr Dry4	POLY	2	○	○		○	OFF		
	19	Snr Gat1	POLY	1	○	○	○	○	OFF		
	20	Snr Pro1	POLY	2	○				OFF	x	
	21	Snr Rev1	POLY	2	○				OFF	x	
	22	Snr Rev2	POLY	2	○	○		○	OFF		
	23	Snr Rom1	POLY	2	○	○			OFF	x	
	24	Snr Rom2	POLY	2	○	○	○		OFF	x	
	25	Snr Rom3	POLY	2	○				OFF		
	26	Snr Rom4	POLY	2	○	○	○		OFF	x	
	27	Snr Rom5	POLY	1	○	○	○		OFF	x	
	28	Snr Rim1	POLY	2	○				OFF	x	
	29	Snr Rim2	POLY	2	○		○		OFF	x	
	30	Snr Side	MONO	2	○	○			OFF		
	31	Snr Tek1	POLY	2	○	○			OFF		
	32	Snr Ana1	POLY	1	○		○	○	OFF		
	33	Snr Ana2	POLY	1	○	○			OFF		
TM	34	Tom Dry1	POLY	2	○	○	○		OFF		Trocken  Starker Drumsatz  Raumstimmungseffekt  Tonhöhe mit dem Pitch-Rad änderbar
	35	Tom Dry2	POLY	2	○	○	○		OFF		
	36	Tom Dry3	POLY	2	○	○	○		OFF		
	37	Tom Dry4	POLY	2	○	○	○		OFF		
	38	Tom Pow1	POLY	2	○	○	○		OFF		
	39	Tom Pow2	POLY	2	○	○	○		OFF		
	40	Tom Pow3	POLY	2	○	○	○		OFF		
	41	Tom Pow4	POLY	2	○	○	○		OFF		
	42	Tom Rom1	POLY	2	○	○	○		OFF		
	43	Tom Rom2	POLY	2	○	○	○		OFF		
	44	Tom Rom3	POLY	2	○	○	○		OFF		
45	Tom Rom4	POLY	2	○	○	○		OFF			
46	Tom TekA	POLY	2	○	○			OFF			
47	Tom TekB	MONO	2	○	○		○	OFF			
48	Tom TekC	POLY	2	○	○	○		OFF			
49	Tom TekD	POLY	2	○	○	○	○	OFF			
HH	50	Hat Cls1	MONO	1	○	○			1	x	Geschlossen 1/4 offen 1/2 offen Offen Pedal Satz 2 - geschlossen Satz 2 - offen Analoger Klang, geschlossen Analoger Klang, offen
	51	Hat Qtr1	MONO	1	○	○			1	x	
	52	Hat Hlf1	POLY	1	○	○			1	x	
	53	Hat Opn1	POLY	1	○	○	○		1	x	
	54	Hat Ped1	MONO	1	○	○		○	1		
	55	Hat Cls2	MONO	1	○	○	○		2	x	
	56	Hat Opn2	POLY	1	○	○	○		2	x	
	57	Hat Cls3	MONO	1	○			○	3		
58	Hat Opn3	MONO	1	○			○	3			
CY	59	China	POLY	1	○	○	○		OFF		"Splash"-Beckeneffekt durch Anhebung der Tonhöhe Eckiger oder hohler, je nach Härte des Spiels  Weite Stereobewegung
	60	Crash	POLY	1	○	○	○		OFF	x	
	61	Edge→Cup	POLY	2	○				OFF	x	
	62	Ride	POLY	2	○				OFF	x	
	63	Ride Cup	POLY	1	○			○	OFF		
	64	Cym Rev	POLY	2	○	○	○		OFF	x	

Kat.	VO.Nr.	Name	Poly/Mono	Lagen	Touch-Sens. Alternierung				Gruppe	Filter	Kommentar
					L	P	E	F			
PC	65	Agogo Hi	POLY	2	○		○		OFF	x	Analoges Klatschen
	66	Agogo Lo	POLY	2	○		○		OFF		
	67	Clap	MONO	1	○	○	○		OFF	x	
	68	Bongo Hi	POLY	1	○	○		○	OFF		
	69	Bongo Lo	POLY	1	○	○		○	OFF		
	70	Cabasa	MONO	2	○	○			OFF		
	71	Clave	MONO	1	○				OFF	x	
	72	Conga Hi	POLY	2	○				OFF	x	
	73	Conga Lo	POLY	2	○				OFF	x	
	74	Cga Mute	MONO	1	○				OFF	x	
	75	Cga Slap	MONO	1	○				OFF	x	
	76	Cga Heel	MONO	1	○				OFF	x	
	77	Cowbel 1	POLY	1	○				OFF		
	78	Cowbel 2	MONO	1	○			○	OFF		
	79	Guiro	MONO	1	○	○	○		OFF	x	
	80	Shaker	MONO	1	○			○	OFF		
	81	Tambrine	MONO	2	○				OFF		
82	Timbl Hi	POLY	1	○	○	○		OFF	x		
83	Timbl Lo	POLY	1	○	○	○		OFF			
84	Triangle	MONO	1	○		○		OFF			
85	Whistle	MONO	1	○	○		○	OFF			
SE	86	Sfx Metl	POLY	2	○	○	○		OFF	x	Ton ändert mit der Härte des Spiels Ton ändert mit der Härte des Spiels Ton ändert mit der Härte des Spiels Stereoeffekt Tonhöhe ändert mit der Härte des Spiels Ton ändert mit der Härte des Spiels Ton ändert mit der Härte des Spiels
	87	Sfx Afro	POLY	2	○				OFF		
	88	Sfx Log	POLY	2	○	○	○		OFF		
	89	Sfx Bass	POLY	2	○			○	OFF		
	90	Sfx Pip	POLY	1	○			○	OFF		
	91	Sfx Rezz	MONO	1	○	○	○	○	OFF		
	92	Sfx Wet	POLY	2	○				OFF		
	93	Sfx Blow	POLY	2	○				OFF		
	94	Scratch	POLY	2	○			○	OFF		
	95	Sfx Rev	POLY	2	○				OFF	x	

In der Touch Sens Spalte verwendete Abkürzungen:

L = Level (Pegel); P = Pitch (Tonhöhe); E = EG; F = Filter

- Bei Voices, deren Decay oder Filter Parameter auf dem Höchstwert stehen, bewirkt eine Drehung des Rads nach oben keinen oder kaum einen Effekt.



# PAD BANK MODE

<b>AUFRUFEN DER PAD BANK MODE-FUNKTIONEN .....</b>	<b>98</b>
<b>01: PAD BANK SELECT .....</b>	<b>99</b>
<b>02: VOICE/PITCH ASSIGN .....</b>	<b>101</b>
<b>03: PAD BANK COPY .....</b>	<b>101</b>

## PAD BANK MODE

### AUFRUFEN DER PAD BANK MODE-FUNKTIONEN

Im VOICE EDIT MODE (den man mit der Taste [PAD BANK] anwählt) ruft man die benötigte "Display-Seite" mit den Tasten [PAGE-] und [PAGE+] auf. Wenn Sie die [PAD BANK]-Taste drücken, kehren Sie automatisch zur Seite 1 (SELECT PAD BANK) zurück.

Es geht jedoch auch anders: Sie können auf [PAGE] drücken und die gewünschte Seite anschließend mit [DEC] und [INC] anwählen oder den [DATA]-Regler bzw. die Zifferntasten verwenden.

```
PAD BANK  
PAGE = 01 (01-03)
```

Sobald die gewünschte Nummer angezeigt wird, müssen Sie auf [ENTER] drücken, um die dazugehörige Seite aufzurufen.

# PAD BANK SELECT

Pad Bank mode/Page01

```

PAD 01:SELECT PAD BANK
P.BANK00 [Dry Kit ]
  
```

Banknummer      Name

**Beschreibung:** Hiermit wählen Sie eine der 12 internen oder 4 externen Pad-Bänke einer Karte (eine Bank enthält alle Zuordnungen der Voices oder einer "Pitch Multi"-Voice zu den Pads).

**Einstellbereich:** Banknummer: 00...11 (intern), 12...15 (Karte), 16 (Pitch Multi, siehe S. 101).  
Name: 10 Zeichen

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zur Pad-Banknummer oder zu einem Zeichen in den eckigen Klammern. Mit [DEC], [INC], dem [DATA]-Regler oder den Zifferntasten wählen Sie eine Pad Bank. Die Namen können Sie mit [DEC], [INC] und dem [DATA]-Regler programmieren.

Mit jeder Zifferntaste kann man vier Zeichen eingeben: Eine Ziffer und drei Buchstaben/Zeichen (siehe die Beschriftung dieser Tasten). In manchen Fällen müssen Sie die Zifferntaste also mehrmals drücken, damit das

gewünschte Zeichen im Display erscheint. Um zum Beispiel den Buchstaben "H" einzugeben, müssen Sie dreimal auf [2] drücken. Mit der [CLEAR]-Taste wählen Sie abwechselnd Groß- und Kleinbuchstaben. Der gewählte Modus wird rechts neben dem neuen Namen angezeigt (helles "U" auf dunklem Hintergrund= Großbuchstaben; helles "L" auf dunklem Hintergrund= Kleinbuchstaben).

Mit [DEC], [INC] und dem [DATA]-Regler kann man nicht nur alle Zeichen der Zifferntasten, sondern noch mehr eingeben. Insgesamt stehen zum Schreiben der Namen folgende Zeichen zur Verfügung:

```

(Space) !"#%&'<)*+, -./0123456789: ;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ [ \ ] ^ _ `
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz { | } ~
  
```

Das Laden der internen oder Card Pad Bank Daten erfolgt mit Hilfe der Funktion "LOAD CARD DATA" (siehe Seite 69).

**Anmerkungen:** Ab Werk sind die 12 internen Pad-Bänke folgendermaßen belegt:

# RY30 PAD BANK ASSIGNMENTS

0	Trockenes Drumkit	TOM 1 A 34 Tom Dry1 BD G 1 Kik Dry2	TOM 2 B 35 Tom Dry2 SD H 15 Snr Dry1	TOM 3 C 36 Tom Dry3 TOM 4 I 37 Tom Dry4	HH OPEN D 56 Hat Opn2 HH CLOSED J 55 Hat Cls2	RIDE E 61 Edge→Cap CRASH K 60 Crash	PERC 1 F 30 Snr Side PERC 2 L 60 Shaker
1	Raumfüllendes Drumkit	TOM 1 A 42 Tom Rom1 BD G 10 Kik Rom3	TOM 2 B 43 Tom Rom2 SD H 26 Snr Rom4	TOM 3 C 44 Tom Rom3 TOM 4 I 45 Tom Rom4	HH OPEN D 53 Hat Opn1 HH CLOSED J 50 Hat Cls1	RIDE E 62 Ride CRASH K 63 Ride Cup	PERC 1 F 51 Hat Qtr1 PERC 2 L 28 Snr Rim 1
2	Kraftvolles Drumkit	TOM 1 A 38 Tom Pow1 BD G 3 Kik Gat1	TOM 2 B 39 Tom Pow2 SD H 24 Snr Rom2	TOM 3 C 40 Tom Pow3 TOM 4 I 41 Tom Pow4	HH OPEN D 63 Hat Opn1 HH CLOSED J 52 Hat Hit1	RIDE E 62 Ride CRASH K 60 Crash	PERC 1 F 64 Cym Rev PERC 2 L 59 China
3	Process 1	TOM 1 A 42 Tom Rom1 BD G 5 Kik Pro1	TOM 2 B 43 Tom Rom2 SD H 20 Snr Pro1	TOM 3 C 44 Tom Rom3 TOM 4 I 45 Tom Rom4	HH OPEN D 56 Hat Opn2 HH CLOSED J 55 Hat Cls2	RIDE E 61 Edge→Cap CRASH K 59 China	PERC 1 F 94 Scratch PERC 2 L 95 Sfx Rev
4	Process 2	TOM 1 A 34 Tom Dry1 BD G 12 Kik Tek2	TOM 2 B 35 Tom Dry2 SD H 19 Snr Gat1	TOM 3 C 36 Tom Dry3 TOM 4 I 37 Tom Dry4	HH OPEN D 53 Hat Opn1 HH CLOSED J 54 Hat Pad1	RIDE E 62 Ride CRASH K 60 Crash	PERC 1 F 86 Sfx Metl PERC 2 L 88 Sfx Log
5	Analoges Drumkit	TOM 1 A 13 Kik Ana1 BD G 14 Kik Ana2	TOM 2 B 32 Snr Ana1 SD H 33 Snr Ana2	TOM 3 C 46 Tom Tek A TOM 4 I 47 Tom Tek B	HH OPEN D 58 Hat Opn3 HH CLOSED J 57 Hat Cls3	RIDE E 81 Tambrine CRASH K 70 Cabasa	PERC 1 F 67 Clap PERC 2 L 78 Cowbel2
6	Perc. 1	TOM 1 A 76 Cga Heel BD G 74 Cga Mute	TOM 2 B 75 Cga Slap SD H 72 Conga Hi	TOM 3 C 71 Clave TOM 4 I 73 Conga Lo	HH OPEN D 68 Bongo Hi HH CLOSED J 83 Timbl Lo	RIDE E 69 Bongo Lo CRASH K 82 Timbl Hi	PERC 1 F 66 Agogo Lo PERC 2 L 65 Agogo Hi
7	Perc. 2	TOM 1 A 77 Cowbel1 BD G 87 Sfx Afro	TOM 2 B 84 Triangle SD H 88 Sfx Log	TOM 3 C 85 Whistle TOM 4 I 79 Guiro	HH OPEN D 55 Sfx Mod HH CLOSED J 48 Tom TekC	RIDE E 90 Sfx Pip CRASH K 49 Tom TekD	PERC 1 F 92 Sfx Wet PERC 2 L 91 Sfx Rezz
8	Sonstige BD	TOM 1 A 0 Kik Dry1 BD G 5 Kik Pro1	TOM 2 B 1 Kik Dry2 SD H 6 Kik Pro2	TOM 3 C 2 Kik Dry3 TOM 4 I 8 Kik Rom1	HH OPEN D 3 Kik Gat1 HH CLOSED J 9 Kik Rom2	RIDE E 4 Kik Gat2 CRASH K 11 Kik Tek1	PERC 1 F 7 Kik Rev1 PERC 2 L 12 Kik Tek2
9	Sonstige SD	TOM 1 A 16 Snr Dry2 BD G 22 Snr Rev2	TOM 2 B 17 Snr Dry3 SD H 23 Snr Rom1	TOM 3 C 18 Snr Dry4 TOM 4 I 25 Snr Rom3	HH OPEN D 19 Snr Gat1 HH CLOSED J 27 Snr Rom5	RIDE E 20 Snr Pro1 CRASH K 31 Snr Tek1	PERC 1 F 21 Snr Rev1 PERC 2 L 29 Snr Rim2
10	Alle Becken	TOM 1 A 60 Crash BD G 50 Hat Cls1	TOM 2 B 62 Ride SD H 51 Hat Qtr1	TOM 3 C 63 Ride Cup TOM 4 I 52 Hat Hlf1	HH OPEN D 61 Edge→Cap HH CLOSED J 53 Hat Opn1	RIDE E 59 China CRASH K 54 Hat Ped1	PERC 1 F 56 Hat Opn2 PERC 2 L 55 Hat Cls2
11	SFX	TOM 1 A 93 Sfx Blow BD G 94 Scratch	TOM 2 B 95 Sfx Rev SD H 31 Snr Tek1	TOM 3 C 91 Sfx Rezz TOM 4 I 89 Sfx Bass	HH OPEN D 86 Sfx Metl HH CLOSED J 87 Sfx Afro	RIDE E 88 Sfx Log CRASH K 64 Cym Rev	PERC 1 F 90 Sfx Pip PERC 2 L 92 Sfx Wet

# VOICE/PITCH ASSIGN

Pad Bank mode/Page02

## ● VOICE-ZUORDNUNG

Diese Funktion erreicht man nur, wenn man zuvor eine Pad Bank (00-15) mit PAD BANK SELECT aufgerufen hat. Die PITCH ASSIGN-Funktion (siehe weiter unten) wird hier aufgerufen, wenn Sie zuvor Pad Bank 16 (Pitch Multi) ausgewählt haben.

```

PAD 02:ASSIGN  )I00: (
P.BANK00 PadA= Kik Dry1
    
```

Pad                      Klang

**Beschreibung:** Mit dieser Funktion teilen Sie den gewählten Pads eine (interne oder Karten-) Voice zu.

**Einstellbereich:** Voice: I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
Pad: A...L

**Verfahren:** Mit den Tasten [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zur Pad- oder Banknummer und mit [DEC], [INC], dem [DATA]-Regler oder den Pads wählen Sie ein Pad oder eine Voice.

*Anmerkungen:* Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigene Pad-Belegung programmieren. Ordnen Sie die Voices so den Pads zu, daß Sie alle gewünschten Rhythmen problemlos einspielen können.

## ● PITCH ASSIGN

Die PITCH ASSIGN-Funktion wird hier aufgerufen,

wenn Sie mit PAD BANK SELECT Bank 16 (Pitch Multi) angewählt haben. Die ASSIGN-Funktion erreicht man, wenn man stattdessen eine andere Pad Bank (00-15) aufgerufen hat (siehe S. 99).

```

PAD 02:ASSIGN  )PITCH(
Kik Dry1      -60 - -49
    
```

Klang                      Tonhöhenverschiebung

**Beschreibung:** Hiermit ordnen Sie eine einzige Voice allen zwölf Pads zu. Hierdurch können Sie mit den Pads alle Noten einer Oktave spielen.

**Einstellbereich:** Voice I00...I95 (intern), C00...C31 (Karte)  
Tonhöhenverschiebung: -60- -49...+49- +60

**Verfahren:** Mit [◀] und [▶] führen Sie den Cursor zum Tonhöhenparameter oder zur Voice-Nummer. Mit [DEC], [INC], dem [DATA]-Regler oder den Pads wählen Sie die Voice. Bis auf die Pads kann man dieselben Bedienelemente zum Einstellen des Tonhöhenbereichs verwenden.

*Anmerkungen:* Diese Funktion verschiebt die Tonhöhe der ganzen Oktave jeweils in Halbtonschritten. Wird im Display also "±00 - +11" angezeigt, so steuert man mit Pad A die normale Tonhöhe der gewählten Voice an.

# PAD BANK COPY

Pad Bank mode/Page03

```

PAD 03: COPY ?  )  (
P.BANK00 → 00
    
```

Zielbank

**Beschreibung:** Hiermit kopiert man die Pad-Zuordnungen der (mit VOICE ASSIGN) angewählten Bank zur Zielbank.

**Einstellbereich:** Zielbank: 00...15

**Verfahren:** Mit [INC] und [DEC] bzw. dem [DATA]-Regler oder den Ziffertasten wählen Sie die Zielbank (die Bank, zu der Sie die Pad-Zuordnungen kopieren möchten).

## PAD BANK MODE

Drücken Sie auf [ENTER], worauf die Frage "Sure" erscheint. Drücken Sie noch einmal auf [ENTER], um die gewählte Pad Bank zu kopieren. Sie können auch auf [EXIT] drücken, wenn Sie es sich anders überlegt haben. Nachdem die Bank kopiert ist, zeigt das Display kurz die Meldung "Complete!" an.

*Anmerkungen: Diese Funktion erleichtert das Ändern einer Pad Bank, die sich nur in wenigen Dingen von einer anderen Bank unterscheidet. Kopieren Sie die Ausgangsbank jedoch, bevor Sie sie ändern. Danach können Sie die Kopie mit "VOICE ASSIGN" ändern (siehe oben).*

# FEHLERMELDUNGEN

Es gibt Situationen, da will einem nichts gelingen und auch der RY30 kann sich einmal irren. In diesem Fall zeigt der RY30 eine Fehlermeldung an, die den Fehler beschreibt, damit Sie ihn nicht noch einmal machen. Nachstehend finden Sie alle Fehlermeldungen, die der RY30 anzeigen kann.

Preset Data !

Sie haben versucht, ein Preset Pattern mit neuen Daten zu versehen. Die Preset Pattern (100...199) kann man aber nicht ändern. Wählen Sie also ein RAM-Pattern.

Already Written Ptn !

Sie haben versucht, die Taktvorzeichnung oder Länge eines Pattern zu ändern, das bereits Daten enthält. Das geht jedoch nur, wenn das Pattern noch keine Daten enthält.

! Too Large Pattern !

Das Pattern, das Sie während der Aufzeichnung, mit Merge, Append oder auf eine andere Art erstellen wollten, ist zu lang. Verteilen Sie den Rhythmus auf mehrere Pattern und probieren Sie es noch einmal.

Not Written Pattern !

Sie haben die Parameter Record- oder Clock Move-Funktion aufgerufen. Das Pattern enthält jedoch noch keine Daten, weshalb diese Funktionen nicht zur Verfügung stehen. Zeichnen Sie das Pattern zuerst im Realtime- oder Step-Betrieb auf und fahren Sie dann fort.

Part Overflow !

Wenn Sie den Part kopieren, einen anderen einfügen oder eine andere Funktion gebrauchen, wird der Song länger als 999 Takte. Das geht jedoch leider nicht.

! Memory Full !

Die Speicherkapazität reicht nicht mehr aus, um die angewählte Funktion auszuführen. Löschen Sie ein paar Songs oder Pattern, um wieder Platz zu schaffen.

Illegal Input !

Sie haben einen Wert eingegeben, der für den betreffenden Parameter nicht vorgesehen ist. Siehe die Erklärung zur aufgerufenen Funktion und geben Sie einen Wert ein, der wohl belegt ist.

! Device Number Off !

Sie haben versucht Exklusivdaten zu senden, obwohl die Gerätenummer (Device#) des RY30 "Off" lautet. Wählen Sie die Nummer, die Sie dem Empfänger zugeordnet haben und versuchen Sie es noch einmal.

Data Error !

Der RY30 hat MIDI-Daten empfangen, mit denen er nichts anfangen kann. Kontrollieren Sie die MIDI-Anschlüsse und schauen Sie in der Bedienungsanleitung beider Geräte nach, ob sie kompatibel sind. Defekte MIDI-Kabel könnten diese Fehlermeldung ebenfalls auslösen.

! MIDI Buffer Full !

Der MIDI-Puffer reicht nicht aus für alle empfangenen MIDI-Daten. Das kann vorkommen, wenn der RY30 von einem Sequenzer oder MIDI-Computer zu schnell mit Daten versorgt wird. Senden Sie die Daten entweder langsamer oder reduzieren Sie ihren Umfang.

Load Error !

Beim Laden der Card- oder Kassettendaten wurde ein Fehler festgestellt. Das könnte daran liegen, daß der Wiedergabepegel nicht hoch genug ist. Sonst reicht es vielleicht, die Tonköpfe zu demagnetisieren und einer gründlichen Reinigung zu unterziehen (sofern Sie das nicht regelmäßig tun). Wenn es das auch nicht ist, sind die Daten wahrscheinlich nicht richtig gespeichert worden.

## FEHLERMELDUNGEN

Verify Error !

Während der Kontrolle der auf Kassette gespeicherten Daten (Verify) wurde ein Fehler festgestellt. Lösungsvorschläge finden Sie unter "Load Data Error!".

! Change Battery !

Die Batterie des internen Backup-Speichers ist fast leer und muß unverzüglich ausgewechselt werden. Wenn diese Anzeige erscheint, sind möglicherweise schon einige Daten verloren.

## TECHNISCHE DATEN

**Tongenerator:** 16-Bit AWM2, 48 kHz Auflösung, mit Digitalfilter

**Polyphonie:** 15 Noten

**Instrumenttasten:** 12 Tasten mit Velocity-Kontrollfilter, Lautstärke, EG und Tonhöhe

**Pattern:** 100 Presets und 100 programmierbare Pattern

**Songs:** 20, mit bis zu 999 Parts pro Song

**Auflösung:** Sechsendneunzigstelnote

**Tempobereich:** 40 - 250 Schläge pro Minute

**Aufnahmemode:** Echtzeit, Step, Parameteränderung, Clock-Verschiebung

**Voices:** 96 intern, 32 intern/auf Karte

**Pad-Bänke:** 12 intern, 4 intern/auf Karte und 1 Pitch-Multi

**MIDI-Notentabellen:** 4 intern

**Bedienungselemente:** • Echtzeit Parameter-Rad für Filter, Pitch, Balance, Decay und Pan, • 33 Funktionstasten, • Lautstärkeschieber, • Parameterschieber, • Data Entry Schieber

**Anzeige:** 24-Zeichen Doppelzeile, Flüssigkristalanzeige mit Hintergrundbeleuchtung

**Anschlüsse:** • Audio Out x 4, • Kopfhörer x 1, • MIDI IN und OUT, • Banddaten-Schnittstelle, • Fußtaster

**Stromzufuhr:** Über Wechselstromadapter

**Abmessungen (W x T x H):** 370 x 254 x 67

**Gewicht:** ca 2,1 kg

<b>SACHREGISTER</b>
---------------------

**A**

Abklingrate 84  
 Alternate Group 89  
 Anfangstempo 37  
 Anschlag, siehe Velocity  
 Audio-Anschlüsse 13  
 Aufnahmetaste REC 9,21

**B**

Balance 23,27,30  
 Bezugnahme, Vorstellung 4

**C**

Card-Daten, laden 69  
 Clear  
   Alle Pattern 59  
   Alle Songs 64  
   Taste 8,23  
 Clock Move 30

**D**

Data-Regler 7,19  
 DEC/INC Tasten 8,19  
 Decay 84  
 Decay Parameter 23,27,29  
 Decrease Tempo 40  
 Decrease Velocity 40  
 Delete 35  
 Demo-Songs 16

**E**

Echtzeit-Aufnahme 21  
 EG-Empfindlichkeit (Sensitivity) 87  
 Einfügen 36  
 Einleitung, Vorstellung 3  
 Einschalten 15  
 Enter Taste 10  
 Error 103  
 Exit Taste 10

**F**

Fehlermeldungen 103  
 Fester Anschlagswert (Fixed Velocity) 76  
 Filter  
   Cutoff 85  
   Hüllkurve (EG) 86  
   Job Select 84  
   Parameter 23,27,29  
   Resonanz 86  
   Sensitivity (Empfindlichkeit) 88  
   Typ 85  
 Fußtaster-Anschluß 12

**G**

Gleichstrom 500mA 11  
 Gruppenzuordnung 89

**I**

Increase Tempo 39  
 Increase Velocity 40  
 Individual Level 90  
 Initialized Voice Data (Initialdaten) 93  
 Insert 36  
 Instrument Pads (Spielflächen) 8,17

**K**

Kassette  
   Daten vergleichen 70  
   IN/OUT Buchse 12  
   Job Select 69  
   Laden 70  
   Speichern 69  
 Kopfhöreranschluß 11  
 Kopieren 8,21  
 Kursortasten 8,21

**L**

Laden, Preset Voices 76  
 Langsameres Tempo 40  
 Lauter 40  
 Lautstärkereglern 7  
 LCD (Flüssigkristallanzeige) 7  
 Leiser 40

Level (Lautstärke) 81  
 Level Sensitivity 87  
 Löschen, Inhalt, siehe Clear  
 Löschen 35

**M**

Macro  
 Aufnahme Taste 10,43  
 Name 44  
 Taste 10,44  
 View (Einsehen) 44  
 Memory Backup 6  
 Metronom-Lautstärke 23,30,31  
 MIDI  
 Anschlüsse 14  
 Blockübertragung 74  
 Channel Message 71  
 Empfangskanal (Receive Channel) 71  
 Gerätenummer 74  
 Job Select 71  
 Kabel 5,14  
 Spielhilfenwechsel 75  
 Stecker 12  
 Voice-Übertragungskanal 72  
 Monitor Mode 26  
 Multi-Kanal, empfangen 45  
 Multi-Kanal, senden 46

**N**

Netzschalter 11  
 Numerische Tasten 10,19

**O**

Output Assign (Zuordnungen) 90  
 Output Buchsen 11  
 Overdubbing 24

**P**

Pad-Bänke  
 Mode 97  
 Select 99  
 Speichern 101  
 Tasten 9,17  
 Zuordnungen 18  
 Page- und Page+ Tasten 10,50,62,68,80,98  
 Page Tasten 10,50,62,68,80,98  
 Pan-Parameter 23,27,29  
 Pan 83

Parameter-Aufnahme 28  
 Parameter-Rad 7,23,29  
 Parameter-Rad 7,23,29,31  
 Pattern  
 Hinzufügen (Append) 54  
 Instrument kopieren 55  
 Instrument löschen 56  
 Instrumentwechsel 5  
 Job Select 55  
 Kombinieren (Merge) 55  
 Kopieren 53  
 Länge 21  
 Löschen (Clear) 53  
 Mode 49  
 Name 28  
 Notenzuordnung (NoteAssign) 73  
 Nummer 51  
 Parameter editieren 57  
 Parameter kopieren 57  
 Scope 51  
 Select 59  
 Taste 9,19  
 Teilen (Divide) 54  
 Verbrauchte Speicherkapazität 59  
 Pegelempfindlichkeit 87  
 Phones-Buchse 11  
 Pitch  
 Empfindlichkeit (Sensitivity) 87  
 Hüllkurven (EG) 88  
 Notenzuweisungen (Note Assign) 73  
 Parameter 23,26,29  
 Polyphonie ON/OFF 89  
 Power Switch 11

**Q**

Quantize 22,23,27

**S**

Schnelleres Tempo 39  
 Sense Taste und Diode 8,17  
 Sensitivity Job Select 87  
 Song  
 Aufnahme 32  
 Editieren 34  
 Kopieren 64  
 Löschen 63  
 Mode 61  
 Name 38  
 Taste 9,32  
 Verbrauchte Speicherkapazität 65  
 Wahl (Select) 63

## SACHREGISTER

Start-Taste 8,19  
Step-Aufnahme 24  
Steuerrad-Regelbereich 76  
Stop/Continue Taste 9,19  
Swing 58  
Sync Clock 75  
System Job Select 75

### T

Taktvorzeichnung (Time Signature) 21  
Tempo-Verschiebung 30  
Tempotaste 9,20,34  
Tonhöhe, siehe Pitch 84

### U

Überspielen 24  
Utility  
  Mode 67  
  Taste 9

### V

Velocity  
  Velocity Curve (Anschlagkurve) 76  
  Velocity Parameter 26  
Voice  
  Edit-Taste 9  
  Edit Mode 79  
  Editieren 41  
  Initialisieren 92  
  Kopie 91  
  Liste 94  
  Name 91  
  Notennummerntabelle, Select 72  
  Notennummerntabelle, Setup 72  
  Notennummerntabelle kopieren 73  
  Notennummerntabelle löschen 73  
Voice/Pitch Zuordnung 101  
Volume Control 7

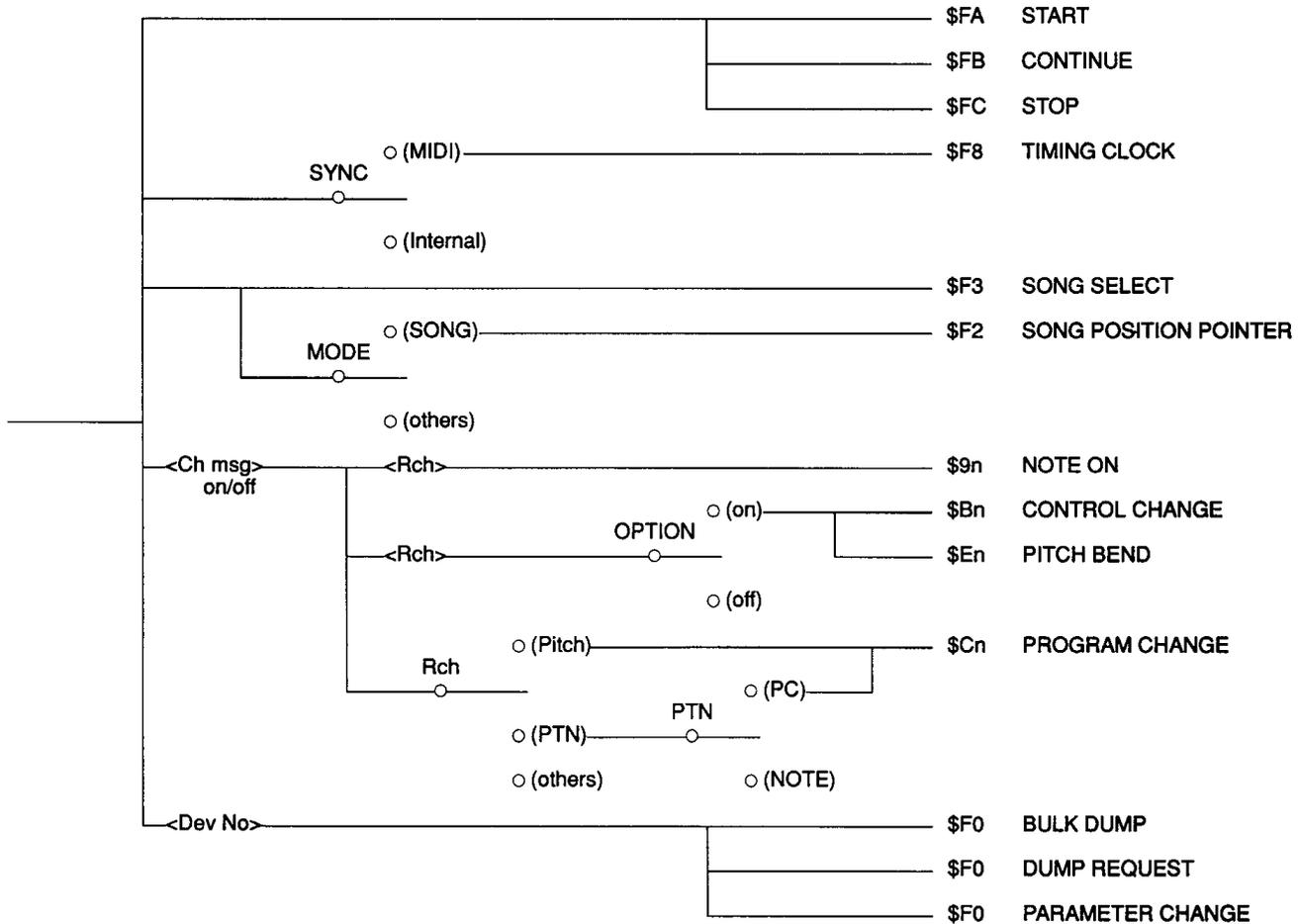
### W

Wave  
  Card-Schacht 81  
  Level 12  
  Zuordnung (Assign) 41  
Wheel Range 76  
Wiederholungsanfang 38  
Wiederholungsende 39

# MIDI DATA FORMAT

## 1. Reception Conditions

### 1-1. Reception Data & Conditions



SYNC : internal or MIDI sync  
 MODE : Song mode or not  
 OPTION : optional parameter on/off  
 PIN : pattern select switch while pattern playing Note and P.C. are available.  
 Rch = Receive ch.  
       off, voice, pitch and pattern are available for each channel.  
 Ch msg : Channel message on/off  
 Dev No = Device Number

# MIDI DATA FORMAT

## 1-2. Reception Data Details

### 1-2-1. System Realtime Messages

TIMING CLOCK 1111 1000  
 START 1111 1010  
 CONTINUE 1111 1011  
 STOP 1111 1100

### 1-2-2. Channel Messages

#### 1) Note On

Receive note range = C-2 ... G8  
 Velocity range = 1 ... 127  
 (only note-on velocity received)

Caution 1) Operation varies according to the receive channel setting.

Voice: The assigned instruments will be played by the received note numbers.

Pitch: The pitch of the instrument(s) assigned to the channels set to "pitch" will be controlled with 60 (C3) as the reference pitch.

Pattern: The pattern assigned to the received note number will be selected.

off: No reception.

#### 2) Control Change

Received when optional parameter ON. The parameters listed below can be controlled via MIDI.

cntrl#	parameter	data rng
7	Volume	0...127
8	Balance	0...127
10	PAN	0...127
16	Filter	0...127
17	Decay	0...127

Received control data (other than volume data) is effective for only one note-on message received immediately after the control message. Further, all parameters only apply to key-on.

#### 3) Program Change

When a program change message is received, the RY30 responds as follows:

Receive channel = Pitch: The voice played via that channel is switched.

Receive channel = Pattern: If received during pattern select, pattern play, song record, or when NOTE/PRG type = PRG, the pattern assigned in the note-pattern assignment table is selected.

#### 4) Pitch Bend

Received when optional parameter ON. Only the MSB portion of the data is used. As with the control change data, pitch bend messages affect only a single note-on message received immediately after the pitch bend data.

### 1-2-3. System Common Messages

#### 1) Song Select

Receive number range = 0 ... 19  
 The song mode is automatically engaged when this message is received.

#### 2) Song Position Pointer

Received in the song select or song play mode.

### 1-2-4. System Exclusive Messages

Received when Device number != off.

#### 1) Bulk Dump

##### i) all data bulk dump

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0000nnnn nnnn - Device Number
3 01111110 7E
4 0bbbbbbb [ ] Number of bytes
5 0bbbbbbb
6 01001100 4C(ascii"L")
7 01001101 4D(ascii"M")
8 00100000 20(ascii" ")
9 00100000 20(ascii" ")
10 00110000 30(ascii"0")
11 00110000 30(ascii"0")
12 00110001 31(ascii"1")
13 00110111 37(ascii"7")
14 00100000 20(ascii" ")
15 00100000 20(ascii" ")
16 0ddddddd ddddddd-data
↓ ↓
0sssssss ssssss-check_sum
11110111 F7
    
```

The "data" consists of 4 MSB bits and 4 LSB bits per byte, and each is converted to ASCII data.

The following is included in the "data:"

- pattern data
- song data
- voice data
- system setup data
- pad bank data
- MIDI setup data
- macro data

## ii) 1 Voice Bulk Dump

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0000nnnn nnnn - Device Number
3 01111010 7A
4 0bbbbbbb  Number of bytes
5 0bbbbbbb
6 01001100 4C(ascii"L")
7 01001101 4D(ascii"M")
8 00100000 20(ascii" ")
9 00100000 20(ascii" ")
10 00100000 30(ascii"0")
11 00100000 30(ascii"0")
12 00100001 31(ascii"1")
13 00110111 37(ascii"7")
14 00100000 20(ascii" ")
15 00100000 20(ascii" ")
16 00000000
↓
29 00000000
30 0vvvvvvv vvvvvv=source voice number (0-127)
31 0uuuuuuu uuuuuu=destination voice number(0-96)
32 0ddddd dddd=data
↓
0sssssss ssssss=check_sum
11110111 F7

```

The "data" consists of 4 MSB bits and 4 LSB bits per byte, and each is converted to ASCII data.

Transmit voice (vvvvvv) is copied to receive voice (uuuuuu).

## 2) Bulk Dump Request

## i) all data bulk dump

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0010nnnn nnnn - Device Number
3 01111110 7E
4 01001100 4C(ascii"L")
5 01001101 4D(ascii"M")
6 00100000 20(ascii" ")
7 00100000 20(ascii" ")
8 00110000 30(ascii"0")
9 00110000 30(ascii"0")
10 00110001 31(ascii"1")
11 00110111 37(ascii"7")
12 00100000 20(ascii" ")
13 00100000 20(ascii" ")
14 11110111 F7

```

## ii) 1 voice bulk dump

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0010nnnn nnnn - Device Number
3 01111010 7A
4 01001100 4C(ascii"L")
5 01001101 4D(ascii"M")
6 00100000 20(ascii" ")
7 00100000 20(ascii" ")
8 00110000 30(ascii"0")
9 00110000 30(ascii"0")
10 00110001 31(ascii"1")
11 00110111 37(ascii"7")
12 00100000 20(ascii" ")
13 00100000 20(ascii" ")
14 00000000
↓
27 00000000
28 0vvvvvvv vvvvvv=source voice number (0-127)
29 0uuuuuuu uuuuuu=destination voice number(0-96)
30 11110111 F7

```

## 3) Parameter Change (Sync Clock)

```

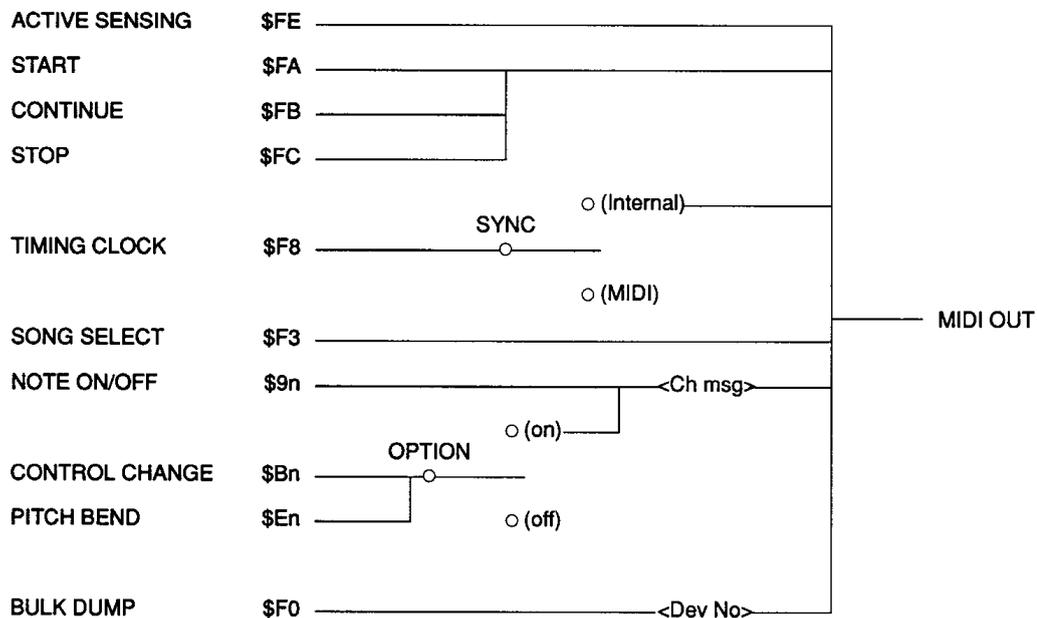
0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0001nnnn nnnn - Device Number
3 00110000 30 Rhythm Id
4 00000000 00 Sub Rhythm Id (general)
5 00000000 00 Parameter Number (sync)
6 0ddddd dddd=sync clock 0=internal/1=MIDI
7 00000000
8 00000000
9 00000000
10 11110111 F7

```

# MIDI DATA FORMAT

## 2. Transmission Conditions

### 2-1. Transmission Data & Conditions



SYNC : internal or MIDI sync  
 OPTION : optional parameter on/off  
 Ch msg : Channel message on/off  
 Dev No = Device Number

## 2-2. Transmission Data Details

### 2-2-1. System Realtime Messages

TIMING CLOCK	1111	1000
START	1111	1010
CONTINUE	1111	1011
STOP	1111	1100
ACTIVE SENSING	1111	1110

FE transmitted approximately every 170 milliseconds.

### 2-2-2. Channel Messages

Received when channel message ON.

#### 1) Note ON/OFF

Transmit note range = C-2 ... G8

Velocity range = 1 ... 127  
(only note-on velocity received)

Caution 1) The MIDI channel is determined by the transmit channel set for each instrument.

The note number transmitted for each instrument corresponds to the note assignment table settings (same as Rch=voice).

Note on and off messages are transmitted at approximately 10-millisecond intervals.

#### 2) Control Change

Transmitted when optional parameter ON. The parameters listed below are transmitted.

cntrl#	parameter	data rng
8	Balance	0...126
10	PAN	0...127
16	Filter	0...126
17	Decay	0...126

These parameters are transmitted only when the optional parameters are not set to the default.

### 3) Pitch Bend

Transmitted when optional parameter ON.

Transmit data range = 4 ... 124

Transmitted only when the pitch optional parameter is not set to the default.

### 2-2-3. System Common Messages

#### 1) Song Select

Transmit number range = 0 ... 19

Transmitted when a song is selected in the song select mode.

### 2-2-4. System Exclusive Messages

Transmitted when Device number != off.

Transmission occurs when a bulk dump is executed (MIDI UTILITY mode) or when a bulk dump request is received.

#### 1) Bulk Dump

The bulk dump data is the same as the transmission data.

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
:Basic Default	: 1 - 16	: 1 - 16	: memorized
:Channel Changed	: 1 - 16	: 1 - 16	:
: Mode Default	: 3	: 3	:
: Mode Messages	: x	: x	:
: Mode Altered	: *****	: x	:
:Note Number : True voice	: 0 - 127 *****	: 0-127/0-120 *1: x	:
:Velocity Note ON	: o 9nH,v=1-127	: o v=1-127	:
: Note OFF	: x 9nH,v=0	: x	:
:After Key's	: x	: x	:
:Touch Ch's	: x	: x	:
:Pitch Bender	: o	*2: o	*3: 7 bit resolution:
	7 : x	: o	: Volume
	8 : o	*2: o	*3: Balance
	10 : o	*2: o	*3: Pan
:Control	16 : o	*2: o	*3: Filter
	17 : o	*2: o	*3: Decay
:Change	:	:	:
: Prog	: x	: o 0 - 127	: pattern/voice
:Change : True #	: *****	:	: select
:System Exclusive	: o	: o	: song etc.
:System : Song Pos	: x	: o	:
: : Song Sel	: o 0 - 19	: o 0 - 19	:
:Common : Tune	: x	: x	:
:System :Clock	: o	: o	:
:Real Time :Commands	: o	: o	:
:Aux :Local ON/OFF	: x	: x	:
: :All Notes OFF	: x	: x	:
:Mes- :Active Sense	: o	: x	:
:sages:Reset	: x	: x	:
:Notes: *1 = VOICE=a different voice sounds by each note. PITCH=single			
: selected voice sounds over a six-octave range.(Note# range:0-120)			
: PTN=a different pattern is set to next pattern.			
: *2 = transmit if data is not different from default.			
: *3 = affects only one note after being received.			
Mode 1	: OMNI ON, POLY	Mode 2	: OMNI ON, MONO o : Yes
Mode 3	: OMNI OFF, POLY	Mode 4	: OMNI OFF, MONO x : No

For details of software, please contact our nearest subsidiary/ or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les logiciels, veuillez-vous adresser au concessionnaire/distributeur pris dans la liste suivante le plus proche de chez vous.

Die Einzelheiten zu Software sind bei unseren unten aufgeführten Niederlassungen und Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre el software, póngase en contacto con nuestra subsidiaria o distribuidor autorizado enumerados a continuación.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,  
M1S 3R1, Canada  
Tel: 416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America,  
Synthesizer, Guitar, and Drum Division**  
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,  
U.S.A.  
Tel: 1-800-443-2232

## MIDDLE & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha De Mexico S.A. De C.V.,  
Departamento de ventas**  
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del  
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.  
Tel: 686-00-33

### BRASIL

**Yamaha Musical Do Brasil LTDA.**  
Ave. Reboucas 2636, São Paulo, Brasil  
Tel: 55-11 853-1377

### PANAMA

**Yamaha De Panama S.A.**  
Edificio Interseco, Calle Elvira Mendez no.10, Piso  
3, Oficina #105, Ciudad de Panama, Panama  
Tel: 507-69-5311

### OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES AND CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Latin America Corp.**  
6101 Blue Lagoon Drive, Miami, Florida 33126,  
U.S.A.  
Tel: 305-261-4111

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM/IRELAND

**Yamaha-Kemble Music(U.K.) Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes, MK7  
8BL, England  
Tel: 0908-366700

### GERMANY/SWITZERLAND

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of  
Germany  
Tel: 04101-3030

### AUSTRIA/HUNGARY

**Yamaha Music Austria GmbH.**  
Schletergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: 0222-60203900

### THE NETHERLAND

**Yamaha Music Benelux B.V.,  
Verkoop Administratie**  
Postbus 1441, 3500 BK, Utrecht, The Netherlands  
Tel: 030-308711

### BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Benelux B.V.,  
Administration des Ventes**  
Rue de Bosnie 22, 1060 Bruxelles, Belgium  
Tel: 02-5374480

### FRANCE

**Yamaha Musique France, Division Produits  
Professionnels**  
BP 70-77312 Marne-la-Valée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

### ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,  
Combo Division**  
Viale Italia 88, 20020 Lainate(Milano), Italy  
Tel: 02-937-4081

### SPAIN

**Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.**  
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain  
Tel: 91-577-7270

### PORTUGAL

**Valentim de Carvalho CI SA**  
Estrada de Porto Salvo, Paço de Arcos 2780 Oeiras,  
Portugal  
Tel: 01-443-3398/4030/1823

### GREECE

**Philippe Nakas S.A.**  
Navarinou Street 13, P. Code 10680, Athens, Greece  
Tel: 01-364-7111

### SWEDEN

**Yamaha Scandinavia AB**  
J. A. Wettergrens gata 1, Box 30053, 400 43  
Goteborg, Sweden  
Tel: 031-496090

### DENMARK

**Yamaha Scandinavia Filial Danmark**  
Finsensvej 86, DK-2000 Frederiksberg, Denmark  
Tel: 31-87 30 88

### FINLAND

**Fazer Music Inc.**  
Lansituulentie 1A, SF-02100 Espoo, Finland  
Tel: 90-435 011

### NORWAY

**Narud Yamaha AS**  
Østerdalen 29, 1345 Østerås  
Tel: 02-24 47 90

### ICELAND

**Páll H. Pálsson**  
P.O. Box 85, Reykjavik, Iceland  
Tel: 01-19440

### EAST EUROPEAN COUNTRIES

#### (Except HUNGARY)

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of  
Germany  
Tel: 04101-3030

### UNION OF SOVIET SOCIALIST REPUBLICS

**Yamaha Corporation, Asia Oceania Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430  
Tel: 81(Country Code)-534-60-2311

## AFRICA

### MOROCCO

**Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.**  
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain  
Tel: 91-577-7270

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Musique France, Division Export**  
BP 70-77312 Marne-la-Valée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

## MIDDLE EAST ASIA

### ISRAEL

**R.B.X. International Co., Ltd.**  
P.O. Box 11136, Tel-Aviv 61111, Israel  
Tel: 3-298-251

## OTHER COUNTRIES

**Yamaha Musique France, Division Export**  
BP 70-77312 Marne-la-Valée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

## ASIA

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
15/F., World Shipping Centre, Harbour City,  
7 Canton Road, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 3-722-1098

### INDONESIA

**PT. Nusantik**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Cosmos Corporation**  
131-31 Neung-dong, Sungdong-ku, Seoul, Korea  
Tel: 2-466-0021-5

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia Sdn., Bhd.**  
16-28, Jalan SS 2/72, Petaling Jaya, Selangor,  
Malaysia  
Tel: 3-717-8977

### PHILIPPINES

**Yupango Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, Makati, Metro Manila  
1200, Philippines  
Tel: 2-85-7070

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
80 Tannery Lane, Singapore 1334, Singapore  
Tel: 747-4374

### TAIWAN

**Kung Hsue She Trading Co., Ltd.**  
KHS Fu Hsing Building, 322, Section 1, Fu-Hsing  
S. Road, Taipei 10640, Taiwan. R.O.C.  
Tel: 2-709-1266

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
933/1-7 Rama 1 Road, Patumwan, Bangkok,  
Thailand  
Tel: 2-215-0030

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation, Asia Oceania Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430  
Tel: 81(Country Code)-534-60-2311

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,  
Australia  
Tel: 3-699-2388

### NEW ZEALAND

**Music Houses of N.Z. Ltd.**  
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,  
Auckland New Zealand  
Tel: 9-640-099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation, Asia Oceania Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430  
Tel: 81(Country Code)-534-60-2311

**HEAD OFFICE** Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430  
Tel: 81(Country Code)-53-460-2445

**SERVICE:** This product is supported by YAMAHA's worldwide network of factory trained and qualified dealer service personnel. In the event of a problem, contact your nearest YAMAHA dealer.

**ENTRETIEN:** L'entretien de cet appareil est assuré par le réseau mondial YAMAHA de personnel d'entretien qualifié et formé en usine des concessionnaires. En cas de problème, prendre contact avec le concessionnaire YAMAHA le plus proche.

**KUNDENDIENST:** Für dieses Gerät steht das weltweite YAMAHA Kundendienstnetz mit qualifiziertem, werksgeschultem Personal zur Verfügung. Bei Störungen und Problemen wenden Sie sich bitte an Ihren YAMAHA-Händler.

# YAMAHA



YAMAHA CORPORATION  
P.O.Box 1, Hamamatsu, Japan

VK74730 91041 R2 CR ITP Printed in Japan