

AWM Element Data

AWM ELEMENT DATA

AWM Element Job Directory

JUMP #256

Beschreibung: In diesem Verzeichnis finden Sie alle Jobs, die zum Editieren der AWM-Daten dienen.

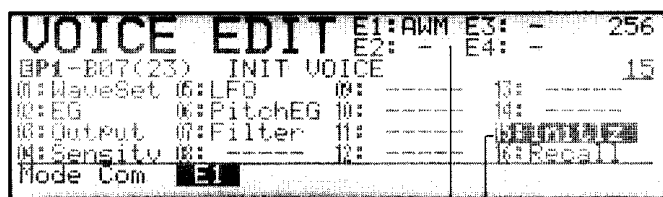
Verfahren:

Ab : Voice Edit Mode

(JUMP #200 oder #201)

Wenn Sie : eine normale editieren, Voice, die AWM-Elemente enthält, editieren.

Wählen Sie : Ein AWM-Element [F3]-[F6] (E1 – E4) (JUMP #256)



- ❶ Hier werden die Nummer (E1-E4) und der Typ (AFM oder AWM) der Elemente angezeigt.
- ❷ Führen Sie den Cursor hierher, um einen Job zu wählen, und drücken Sie auf [ENTER].

01:WaveSet (AWM waveform set): Anwahl einer AWM-Schwingungsform aus dem internen Speicher oder von einer [WAVEFORM]-Card sowie der Tonhöhe.

02:EG (Hüllkurve des AWM-Samples):
Zeitgebundene Lautstärke-Änderungen.

03: Output (Ausgangsspegel): Der Ausgangsspegel braucht nicht für jede gespielte Note dieselbe zu sein.

04: Sensitiv (AWM sensitivity): Die Empfindlichkeit kann sowohl für den Anschlag als für den LFO eingestellt werden.

05:LFO (AWM LFO): Der LFO generiert Tremolo- (Amplitudenmodulation), Vibrato- (Tonhöhenmodulation) oder Wahwah (Filtermodulation) Effekte.

06:PitchEG (Tonhöhenhüllkurve): Die Tonhöhenhüllkurve (Pitch EG) generiert eine feste Tonhöhenschwankung.

07:Filter (AWM filter): Mit dem Filter EG (Filterhüllkurve) programmiert man einen festen Filterverlauf. Periodische Filterschwankungen (Wahwah) erzielt man mit dem LFO.

15:Initlz (Initialize AWM element): Die AWM-Daten, die editiert werden, lassen sich initialisieren, was die Neuprogrammierung einer Voice erheblich vereinfacht.

16:Recall (Recall voice): Falls Sie die Daten eines AWM-Elementes aus Versehen löschen, können Sie sie wieder herstellen.

AWM ELEMENT DATA

Copy Element

Zusammenfassung: Während des Editierens eines AWM Parameters (mit Ausnahme des 7. AWM-Filters), können Sie Daten von einem AWM Element einer anderen Voice abrufen und in das AWM-Element einspeichern, daß Sie gerade editieren.

Vorgehensweise:

Ab : AWM Element Job 1, 2, 3, 4, 5 oder 6

Drücken Sie : [COPY]

Drücken Sie : [F1] (Src), und wählen Sie die Voice-Quelle

Drücken Sie : [F2] (Elem), und wählen Sie die Element-Quelle

Zur Ausführung : des Kopiervorgangs, drücken Sie [F8] (Go).

- Dieser Kopiervorgang ist identisch, mit dem Vorgang, der in *AFM Element Data, Copy Element* auf Seite 118 erläutert wird. Dort finden Sie auch weitere Auskünfte zu diesem Vorgang.
- Dieser Kopiervorgang ist nur möglich, wenn Sie sich *innerhalb* eines AWM Editierjobs befinden. Vom AWM Job-Directory aus ist sie nicht verfügbar.
- Drücken der [COPY]-Taste während des Editierens von *7.AWM Filter*, gibt Ihnen Zugang zur Filterkopierung. Ausführlicheres dazu finden Sie auf Seite 135 unter *AFM Element Data, 8.0 Copy Filter*.

1. AWM Waveform Set

JUMP #257

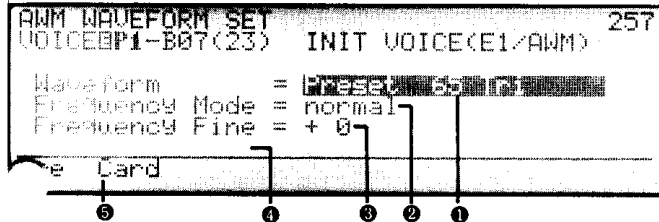
Beschreibung: Anwahl einer Schwingungsform und der Tonhöhe, mit der sie wiedergegeben wird.

Verfahren:

Ab : AWM Element Job-Verzeichnis
(JUMP #256)

Wählen Sie : Job 01:WaveSet (JUMP #257)

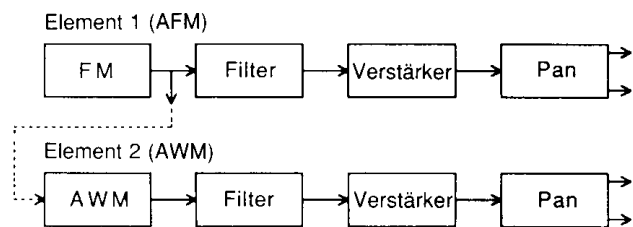
Programmieren Sie : Die Schwingungsform und die Frequenz.



- ① Waveform (Preset 1...112, Card 1...??, AFM): Wählen Sie eine interne Preset-Schwingungsform. (Siehe *Preset Waveforms* hiernach.) Falls Sie eine Card in den [WAVEFORM]-Schacht geschoben haben, können Sie auch ein Card-Sample anwählen. Die Zahl der verfügbaren Card-Samples richtet sich jeweils nach der verwendeten Card. Wenn die Voice sowohl AWM- als auch AFM-Elemente enthält, können Sie auch ein AFM-Element anwählen. Siehe *Waveform=AFM*, weiter unten.
- ② Frequency Mode (normal, fixed): Im Normal-Betrieb steuern Sie mit jeder Taste eine andere Note (=Tonhöhe) an. Im fixed-Betrieb, wird die Schwingungsform nur mit der für ④ programmierten Tonhöhe wiedergegeben, ganz gleich, welche Taste Sie drücken.
Frequency Fine (-64...+63): In beiden Betriebsarten (normal oder fixed) kann man die Schwingungsform "stimmen", indem man diesen Parameter einstellt.
- ④ Note Number (C-2...G8): Dieser Parameter gilt nur, wenn Sie fixed gewählt haben (s.o.). Hier wählen Sie die feste Tonhöhe der Schwingungsform. Wenn sich der Cursor unter Note Number befindet, drücken Sie auf [F8] (Kbd), und drücken danach die Manualtaste, die der gewünschten Tonhöhe entspricht.
- ⑤ Wenn Sie auf [F1] (Pre) drücken, haben Sie Zugriff auf die Preset-Samples. Wenn Sie auf [F2] (Card) drücken, haben Sie Zugriff auf die Card-Samples. Mit [F3] (AFM) haben Sie Zugriff auf ein AFM-Element derselben Voice.

Hinweis: Beim Einsatz einer Card-Schwingungsform kann man immer nur eine Card verwenden. Wenn ein Multi Waveform-Daten braucht, die sich auf verschiedenen Cards befinden, wird zumindest für eine der Voices die verkehrte Schwingungsform angewählt. Das gilt natürlich auch für zwei AFM-Elemente ein und derselben Voice: Verwenden Sie immer nur Daten einer Card.

Waveform=AFM: Wenn eine Voice sowohl AWM- als auch AFM-Elemente enthält (Voice Mode 9:1AFM & 1AWM oder 10:2AFM&2AWM), kann man Waveform=AFM anwählen. In diesem Fall wird das Signal des AFM-Elementes statt eines Samples verwendet. Das hat zur Folge, daß das AFM-Element zuerst durch seine beiden Filter muß und danach noch einmal mit den Filtern des AWM-Elementes bearbeitet werden kann. Man kann es also hinreichend editieren.



Wenn Sie Waveform=AFM wählen, werden die Common Daten des AWM-Elementes (Note Shift usw.) und die AWM Tonhöhendaten, wie Pitch EG und LFO Pitch Modulation, ignoriert. Mithin hat man Zugriff auf einen AFM-Klang, den man jedoch mit vier Filtern bearbeiten kann.

VOICE EDIT MODE

Preset Waveforms: Diese voreingegebenen Schwingungsformen im ROM-Speicher können grob in folgende sechs Kategorien eingeteilt werden.

Multi-sampelte: akustische Instrumente, die an zwei oder mehr Stellen der Tastatur gesampelt worden sind, um die Klanglichkeit zu gewährleisten.

1	Piano	18	Thumping
2	Trumpet	19	Popping
3	Mute Tp	20	Fretless
4	Horn	21	Wood Bass
5	Flugel	22	Shamisen
6	Trombone	23	Koto
7	Brass	24	Violin
8	Flute	25	Pizz
9	Clarinet	26	Strings
10	Tenor Sax	27	AnlgBass
11	Alto Sax	28	Anlg Brs
12	GtrSteel	29	Chorus
13	EG Sngl	30	ltopia
14	EG Humbk	31	Vib
15	EG Harmo	32	Marimba
16	EG mute	33	Tubular
17	E.Bass		

Waves/Schwingungen: Eher kurze Samples, die besonders in Verbindung mit einem AFM-Element interessant sind. Die meisten sind an einer Stelle gesampelt.

34	Cele Wv	46	12Str Wv
35	HarpsiWv	47	Bass Wv
36	E.P. Wv	48	Cello Wv
37	Pipe Wv	49	ContraWv
38	Organ Wv	50	Xylo Wv
39	Tuba Wv	51	Glock Wv
40	Picco Wv	52	Harp Wv
41	S.Sax Wv	53	Sitar Wv
42	Basson Wv	54	StlDrmWv
43	Reco Wv	55	MtReedWv
44	MuteTpWv	56	OhAttack
45	Gut Wv		

Oszillator: Grundsicherungen, wie die in analogen Synthesizern verwendeten Sägezahnwellen und Rechteckwellen

57	AnlgSaw1	62	Pulse 10
58	AnlgSaw2	63	Pulse 25
59	Digital1	64	Pulse 50
60	Digital2	65	Tri
61	Digital3		

Transiente: Kurze Samples, die besonders als Attack eines Sounds nützlich sind.

66	Piano Np	72	Bottle 3
67	E.P. Np	73	Tube
68	Vibe Np	74	Vocal Ga
69	DmpPiano	75	Vocal Ba
70	Bottle 1	76	Sax trans
71	Bottle 2	77	Bow trans

Andere: Verschiedene Schwingungen, die als Soundeffekt oder als Teil eines anderen Sounds verwendet werden können.

78	Bulb	86	Steam
79	Tear	87	Narrow
80	Bamboo	88	Airy
81	Cup Echo	89	Styroll
82	Digi Atk	90	Noise
83	Temp Ra	91	Bell mix
84	Giri	92	Haaa
85	Water		

Drumset: Drums und andere rythmische Instrumente. Diese können entweder in einer Drum Set Voice, oder als Wavform für ein AWM-Element einer normalen Voice verwendet werden.

93	BD1	103	Tom2
94	BD2	104	HHclosed
95	BD3	105	HH open
96	BD4	106	Crash
97	SD1	107	Ride
98	SD2	108	Claps
99	SD3	109	Cowbell
100	SD roll	110	Tambrn
101	Rim	111	Shaker
102	Tom 1	112	Analg Perc

2. AWM EG

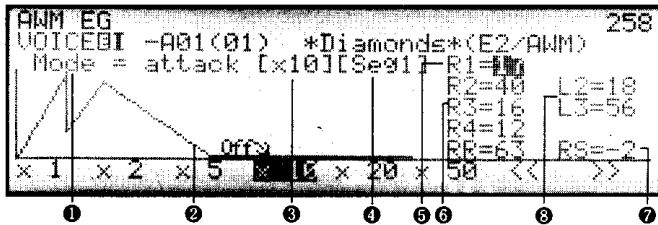
JUMP #258

Beschreibung: Einstellen der Hüllkurve.**Verfahren:**

Ab : AWM Element Job-Verzeichnis
(JUMP #256)

Wählen Sie : Job 02:EG (JUMP #258)

Programmieren Sie : Die Werte der Hüllkurve



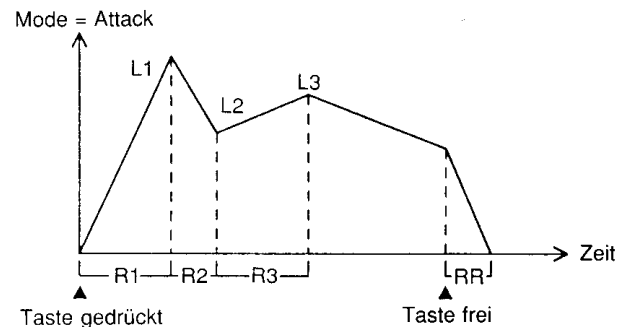
EG Mode (hold, attack): Hiermit bestimmen Sie, ob das erste Segment des AWM-EG bei 0 (Attack Mode) oder mit dem Höchstpegel (Hold Mode) beginnt.

- ② Die Hüllkurve wird grafisch angezeigt.
- ③ Dies gibt die Zeit-Range der Hüllkurvengraphik im Display an. Ein "x1"-Display stellt die kürzeste Dauer dar und hat folglich die größte Auflösung. Die Zeit-Range können Sie mit den Funktionstasten [F1]-[F6] (x1, x2, x5, x10, x20, x50) ändern.
- ④ Dies gibt an, welches Segment der Hüllkurve dargestellt ist. Um ein anderes Segment im Display erscheinen zu lassen, drücken Sie entweder [F7] oder [F8], um eines der Segmente Seg1 bis Seg4 oder Rel1 zu wählen.
- ⑤ Hold Time oder Rate 1 (HT/R1 63...0): Wenn Sie den EG Mode auf "Hold" stellen, können Sie hier die Dauer für die maximale Lautstärke des Samples einstellen. Wenn Sie HT=63 wählen, wird der Höchstwert am längsten angehalten. Wenn Sie den EG Mode auf "Attack" gestellt haben, wählen Sie hier die Geschwindigkeit für R1. Je höher der Wert, desto schneller ist R1.
- ⑥ Keyon Rate 2-4, Release Rate (R2-R4, RR: 0...63): Mit den Rate-Werten programmiert man die Geschwindigkeit der Hüllkurve. Je höher der Wert, desto schneller gleitet sie von einem L-Wert zum nächsten.
- ⑦ RS (Rate Scaling -7...+7): Mit diesem Parameter ("Rate-Skalierung") programmiert man, wie sich die Rate-Geschwindigkeit nach der gespielten Note richtet. Wählen Sie einen positiven Wert, wird die Geschwindigkeit bei Diskant-Noten erhöht. Bei negativen Werten wird die Geschwindigkeit im

Diskant verringert, so daß die Hüllkurve langsamer gefahren wird.

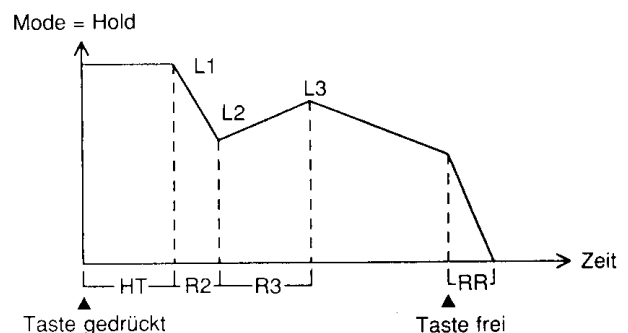
- ⑧ Keyon Level 2-3, Release Level (L2-L3, RL: 0...63): Mit den Level-Werten bestimmt man den Pegel der Hüllkurve. Es gibt keinen L1-Wert, da das Sample immer bei 0 beginnt (wenn Sie Attack) gewählt haben oder sofort mit dem Höchstpegel einsetzt (Hold), der so lange angehalten wird, bis die Hold Time (HT) verstrichen ist. Es gibt auch keinen L4-Wert, da der Pegel nach Erreichen von L3 sofort den Nullwert anstrebt. Wenn Sie den Klang aber lange anhalten möchten, müssen Sie für R4 den Wert "0" programmieren. Da jedoch einige AWM-Schwingungen von sich aus auf null ausklingen, kann die Umstellung von R4 auf 0 bei diesen Wellen keinen Sustain schaffen.

Rate und Level: Die Function der Hüllkurve des AWM-Elementes richtet sich nach dem gewählten Mode-Wert:



Im Normalbetrieb beginnt die Hüllkurve beim Nullwert und steigt dann, bis der Höchstwert L1 erreicht ist. Anschließend fährt die Hüllkurve zu L2 mit der Geschwindigkeit R2. Ab L2 geht es weiter zu L3 mit der Geschwindigkeit R3. Die Hüllkurve sinkt zuletzt wieder auf den Nullwert mit der Geschwindigkeit R4. (Wenn R4 aber gleich Null ist, bleibt der L3-Wert so lange erhalten, wie Sie die Taste gedrückt halten.)

Wenn Sie die Taste freigegeben, sinkt der Pegel mit der Geschwindigkeit RR auf 0.



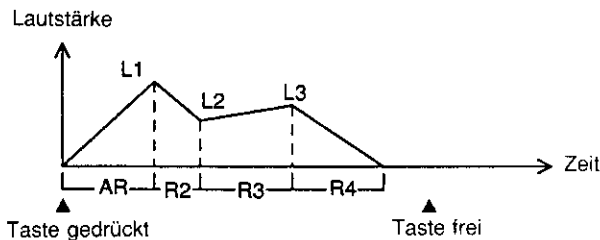
VOICE EDIT MODE

Im Hold-Betrieb, setzt die Hüllkurve sofort beim Höchstwert ein und bleibt dort für die Dauer des HT-Wertes (Hold Time). Ist diese Dauer verstrichen, steuert die Hüllkurve L2 mit der Geschwindigkeit R2 an. Die übrigen R- und L-Parameter funktionieren genau wie im Normal-Betrieb.

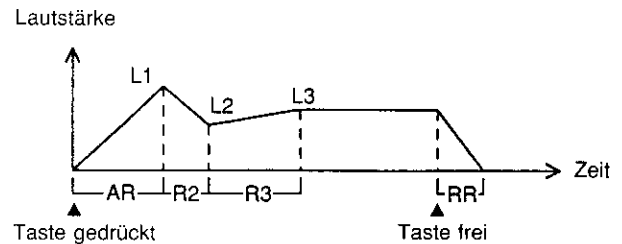
Der Hold-Betrieb empfiehlt sich vor allem für Samples, wo die Attack eine wichtige Rolle spielt, weil man dann einen natürlichen Einsatz des Klanges erhält. Deswegen sollte HT dem Sample auch genügend Zeit lassen, die ganze Attack zu fahren (nicht zu kleine Werte wählen). Erst beim Sustain-Teil sollten Sie die Hüllkurve des AWM-Samples bearbeiten, damit der Klang Ihren Erwartungen gerecht wird.

Rate 4 und Release Rate: Rate 4 (R4) und Release Rate (RR) sollte man zum Schaffen komplexer Hüllkurven verwenden.

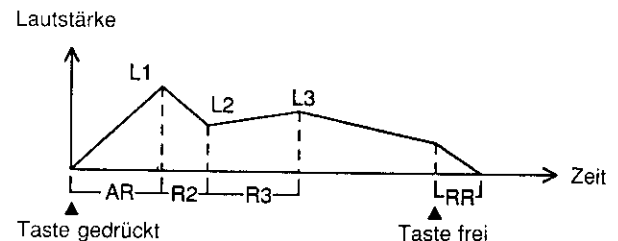
- Wenn R4 größer ist als 0 und Sie eine Taste lange gedrückt halten, klingt die Schwingungsform irgendwann ab. Nur wenn Sie für R4 den Wert "0" programmieren, können Sie eine Note unbegrenzt lange anhalten.



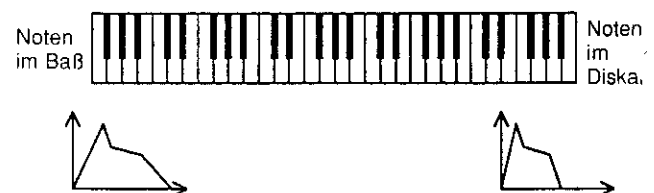
- Wenn R4=0, bleibt der L3-Wert so lange erhalten, bis Sie die Taste freigeben. Erst danach sinkt der Pegel mit der Geschwindigkeit RR auf 0.



- Sobald die Hüllkurve den Wert L3 erreicht, sinkt sie mit der Geschwindigkeit R4 auf den Pegel 0. Wenn Sie die Taste freigeben, sinkt die Hüllkurve weiter —diesmal jedoch mit der Geschwindigkeit RR.



Rate Scaling: Naturinstrumente haben meist eine kürzere Hüllkurve (schnellere Attack und Decay) im Diskant als im Baß. Diesen Effekt erzielt man auf dem SY77, indem man einen positiven Rate Scaling-Wert wählt (+1...+7). Siehe nachstehende Abbildung. Wählen Sie einen negativen Wert, so ist die Hüllkurve im Diskant träger als im Baß.



3. AWM Output

JUMP #259

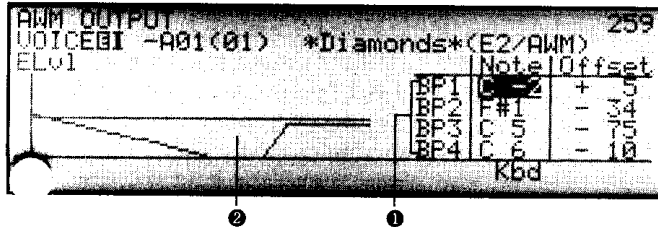
Beschreibung: Einstellen des Level Scaling ("Pegel-Skalierung").

Verfahren:

Ab : AWM Element Job-Verzeichnis
(JUMP #256)

Wählen Sie : Job 03: Output (JUMP #259)

Programmieren Sie: Die Werte dieser beiden Parameter.



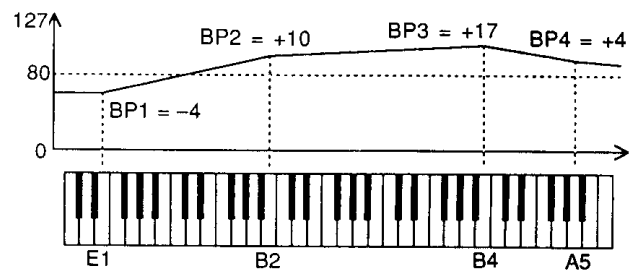
- ❶ BP1-4 (Break Point 1-4): Mit den Werten der Parameter Note (C-2...G8) und Offset (-127...+127) (jedes Break Points) programmiert man, wie sich der in *Voice Common Data, 1 AWM Element Level* festgelegte Pegel nach der gespielten Note, richtet. Führen Sie den Cursor zu Note, und drücken Sie auf [F7] (Kbd). Drücken Sie danach eine Manualtaste, um den neuen Notenwert zu programmieren.
- ❷ Die Scaling-Einstellung wird grafisch angezeigt.

Break Point: Auf Wunsch läßt sich die Lautstärke eines AWM- Elementes je nach der gespielten Note ändern. Bei den meisten Naturinstrumenten sind nämlich weder die Lautstärke noch der Obertongehalt für alle Noten dieselben. So haben die Baß-Noten eines Klaviers ein komplexeres Obertonspektrum als die Noten im Diskant und sind darüberhinaus lauter.

Mit den vier Break Points (Übergangspunkten) bestimmen Sie, von wo ab sich die Lautstärke ändern soll (Note) und mit Offset programmieren Sie den neuen Wert (-127:leiser... +127:lauter).

Die vier Note-Werte müssen in numerischer Reihenfolge programmiert werden. Sie können also keinen Wert programmieren, der unter dem vorangehenden (links) liegt.

Wenn Sie die Werte, die im obigen Display angezeigt werden, programmieren, ergibt sich daraus folgendes Pegelverhalten:



Der Offset-Wert ("Verschiebung") wird zu dem Element-Level-Wert (in unserem Beispiel "80") addiert. Das bedeutet, daß der Pegel bei Break Point 1 (E1), der auf "-4" gestellt wurde, nur noch 76 beträgt. Der Level-Einstellbereich liegt immer zwischen 0 und 127 (es hat demnach wenig Zweck, zu dem Höchst-Level-Wert (127) noch einmal den Offset-Wert 127 zu addieren).

4. AWM Sensitivity

JUMP #260

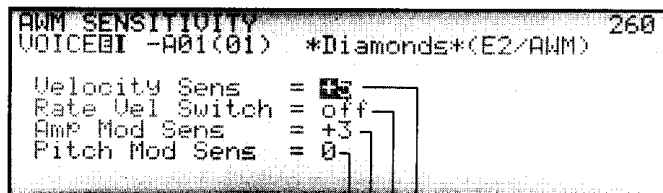
Beschreibung: Einstellen der Empfindlichkeit des AWM-Elementes für den Anschlag und den LFO.

Verfahren:

Ab : AWM Element Job-Verzeichnis
(JUMP #256)

Wählen Sie : Job 04:Sensitiv (JUMP #260)

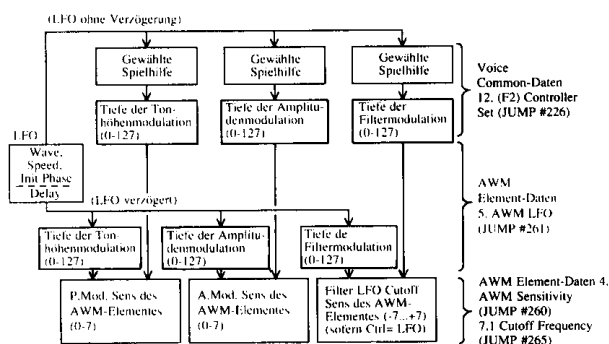
Programmieren Sie : die Anschlags- und Modulationsempfindlichkeit.



- ❶ Velocity Sensitivity (-7...+7): Hiermit bestimmen Sie, wie der Ausgangspegel mit dem Anschlag gesteuert wird. Positive Werte (+1...+7) erhöhen die Lautstärke bei hartem Anschlag, und negative Werte (-1...-7) senken sie. Damit die negativen Einstellungen einen Effekt verursachen, muß der Element-Level gesenkt werden.
- ❷ Rate Velocity (on/off): Wenn Sie "On" wählen, steuern Sie auch die Rate-Attackwerte der Hüllkurve mit dem Anschlag. Das Resultat richtet sich nach dem für Velocity programmierten Wert: Velocity= +1...+7: Wenn Sie Rate velocity auf "On" gestellt haben, erhöhen Sie die Geschwindigkeit der Rate-Attackwerte bei hartem Anschlag, was eine Beschleunigung der Hüllkurven bewirkt. Beim härtesten Anschlag erhöht sich die Geschwindigkeit auf den programmierten Wert. Velocity= -1...-7: Wenn Sie Rate Velocity auf "On" gestellt haben, verringern Sie die Geschwindigkeit der Rate-Attackwerte bei hartem Anschlag, wodurch dann auch die Hüllkurven verlangsamt werden. Wenn Sie für Rate Velocity "Off" programmiert haben, können die Rate-Attackwerte der Hüllkurve nicht mit dem Anschlag gesteuert werden.

- ❸ Amp Mod Sens (-7...+7): Empfindlichkeit für die Amplitudenmodulation, d.h. wie stark das AWM-Element auf die Amplitudenmodulation des LFO reagiert. Durch zunehmende positive Einstellungen (+1...+7) erzielt der LFO einen verstärkten Effekt. Negative Einstellungen (-1...-7) wirken nur für EG Bias. Wenn die Empfindlichkeit für Amplitudenmodulation auf einen negativen Wert eingestellt ist, wird die Spielhilfe, die dem EG Bias durch die Einstellung *Voice Common Data, 12.(F4) Controller Set* (JUMP #228) zugeordnet wurde, die Amplitude des AWM-Elements reduzieren, und der LFO hat dann keine Wirkung. Wenn zum Beispiel zwei AWM-Elemente in einer gleichen Voice entgegengesetzte Amplitudenmodulationseinstellungen erhielten, würde die Spielhilfe, die der EG BIAS-Tiefe zugeordnet ist, ein Crossfade zwischen den zwei Elementen verursachen.
- ❹ Pitch Mod Sens (0...7): Empfindlichkeit für die Tonhöhenmodulation, d.h. wie stark das AWM-Element auf die Tonhöhenmodulation des LFO reagiert.

AModSens und PModSens: Hier stellen Sie nur die Empfindlichkeit ein. Wenn Sie die AMD- und PMD-Werte des LFO auf "0" gestellt haben, reagiert das AWM-Element nicht auf Amplituden- und Tonhöhenmodulationsdaten (weil es keine gibt).



AWM ELEMENT DATA

5. AWM LFO

JUMP #261

Beschreibung: Der LFO generiert ein periodisches Signal, das man zum Steuern der Amplitude, der Tonhöhe oder des Filters verwenden kann.

Verfahren:

Ab : AWM Element Job-Verzeichnis
(JUMP #256)

Wählen Sie : Job 05:LFO (JUMP #261)

Programmieren Sie: Die Parameterwerte des LFO.

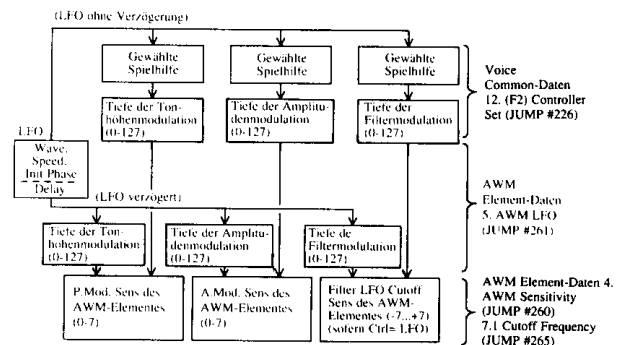
- ① Wave (triangle, saw down, saw up, square, sine, sample&hold): Hiermit wählen Sie die Schwingungsform für den LFO, die grafisch angezeigt wird. Wenn Sie "sample&hold" wählen, generiert der LFO Zufallsschwingungen, deren Geschwindigkeit sich nach dem Speed- Wert richtet.
- ② Speed (0...99): Die Geschwindigkeit der LFO-Modulation. Je höher der Wert, desto schneller die periodischen Schwankungen.
- ③ Delay (0...99): Die Zeitspanne, bevor der LFO einsetzt.
- ④ Amp Mod Depth (0...127): Hiermit bestimmt man die Tiefe der Amplitudenmodulation (Modulation der Lautstärke).
- ⑤ Pitch Mod Depth (0...127): Hiermit bestimmt man die Tiefe der Tonhöhenmodulation.
FModDepth (0...127): Tiefe der Filtermodulation, d.h. wie stark sich der LFO auf die Grenzfrequenz (Cutoff) des Filters auswirkt.
- ⑦ Initial Phase (0...99): Hiermit wählen Sie den Punkt, wo der LFO einsetzt, sobald Sie eine Manualtaste drücken.

Wave, Speed, Delay, Initial Phase: Einzelheiten und Abbildungen hierzu finden Sie unter *AFM Element Job 6.1 LFO (Main)*.

Amp Mod Depth und Pitch Mod Depth:

Wenn sich diese Einstellungen auf den Klang auswirken sollen, müssen Sie für die Parameter AModSens und PModSens des AWM-Elementes einen größeren Wert als "0" einstellen. Diese Einstellung nimmt man mit *AWM Element Job 4. AWM Sensitivity* (JUMP #260) vor.

Filter Modulation Depth: Wünschen Sie diesen Effekt, müssen Sie für den Ctrl-Parameter des Filters "LFO" und für den LFO Cutoff Sns-Parameter einen größeren Wert als 0 wählen. Nehmen Sie diese Einstellungen in *AWM Element Data, 7.1 Cutoff Frequency* (JUMP #265) vor.



6.(F1) AWM Pitch EG (Data)

JUMP #262

Beschreibung: Die feste Tonhöhenschwankung des Pitch EG kann man mit dem Anschlag steuern. Außerdem richtet sich die Geschwindigkeit der R-Werte auf Wunsch nach der Tonhöhe.

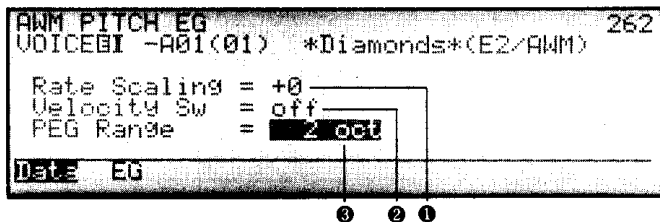
Wie man die Hüllkurve programmiert, erfahren Sie unter 6.(F2) AWM Pitch EG (Einstellung des EG).

Verfahren:

Ab : AWM Element Job-Verzeichnis
(JUMP #256)

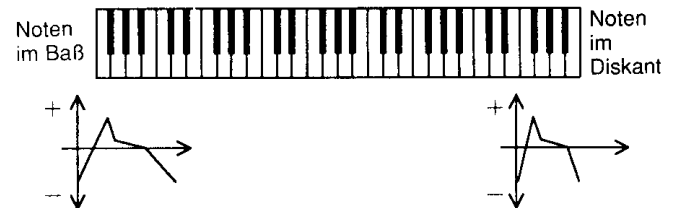
Wählen Sie : Job 06:Pitch EG, und drücken Sie
auf [F1] (Data) (JUMP #262)

Programmieren Sie: Velocity, Pitch EG Scaling
und Range.



- ❶ Rate Scaling (-7...+7): Hiermit programmiert man, wie sich die Tonhöhenhüllkurve nach der gespielten Note richtet.
+1...+7: Je höher die gespielten Noten, desto schneller wird die Tonhöhenhüllkurve gefahren.
-1...-7: Je höher die gespielten Noten, desto langsamer wird die Tonhöhenhüllkurve gefahren. Wenn Sie den Wert "0" programmieren, ist die Geschwindigkeit der Hüllkurve für alle Noten dieselbe.
- ❷ Velocity Sw (Off, On): Wenn Sie "On" wählen, steuern Sie auch den Range-Wert der Hüllkurve mit dem Anschlag. Je stärker der Anschlag, desto merklicher ist die Tonhöhenverschiebung.
- ❸ Range (1/2 oct; 1 oct; 2 oct): Der maximale Beugungsbereich der AWM Tonhöhe (1/2 Oktave bis 2 Oktaven). Der 8 Oktavenbereich der AFM Tonhöhen-EG ist für die AWM Pitch EG nicht verfügbar.

Rate Scaling: Hier programmiert man, wie die PEG-Rate-Werte (d.h. die Geschwindigkeit der Tonhöhenverschiebung) sich nach der gespielten Note richten. In nachstehender Abbildung wird veranschaulicht, wie sich die Tonhöhe verhält, wenn man einen Scaling-Wert von +7 programmiert. Je höher die Note, desto schneller wird die Beugung vollzogen:



Velocity Sw: Wenn Sie "On" programmiert haben, ist die Beugung bei hart angeschlagenen Noten deutlicher, als bei leicht angeschlagenen.

6.(F2) AWM Pitch EG (EG Settings)

JUMP #263

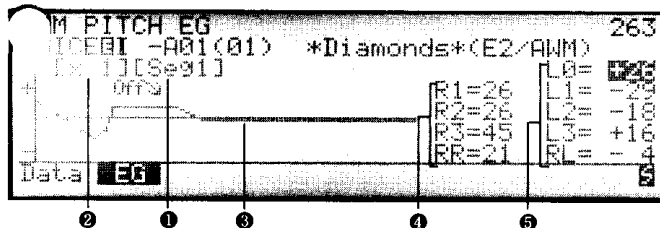
Beschreibung: Mit der Hüllkurve des Pitch-Generators bestimmt man die festen (=automatischen) Tonhöhenschwankungen. Wenn ein AWM-Element auf diese Daten reagieren soll, müssen Sie seinen Pitch EG-Schalter auf "On" stellen. Siehe 6.(F1) AWM Pitch (EG Data).

Verfahren:

Ab : AWM Element Job-Verzeichnis
(JUMP #256)

Wählen Sie : Job06:Pitch EG, und drücken Sie
auf [F2] (EG) (JUMP #263)

Programmieren Sie : Die Werte der Pitch EG-Parameter.



- ❶ Das angezeigte Segment (Seg1-3 oder Rel1). Falls die Hüllkurve zu lang ist, um in voller Länge dargestellt zu werden, brauchen Sie nur die [SHIFT]-Taste gedrückt zu halten, während Sie [F7] oder [F8] eingeben, um das Segment im Display zu verschieben.
- ❷ Die Länge, die angezeigt wird. Um dies zu ändern, müssen Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, während Sie eine der [F1] bis [F6]-Tasten (x1, x2, x5, x10, x20 oder x50) drücken. Die genaue Dauer hängt dann vom Range ab. Wenn der Pitch EG Range bei einer Oktave liegt, entspricht die Graphik im Display ungefähr der Dauer von einer halben Sekunde bei "x1" und der Dauer von 5 Sekunden bei "x50".
- ❸ Die Pitch-Hüllkurve wird grafisch angezeigt.

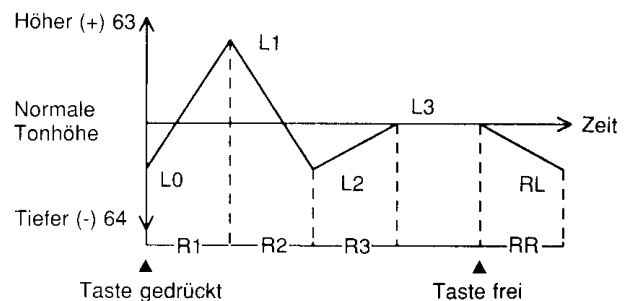
- ❹ R1-R3, RR (Keyon Rate, Release Rate; 0...63): Mit den Rate-Werten programmiert man die Geschwindigkeit der Hüllkurve. Je höher der Wert, desto schneller gleitet die Hüllkurve von einem L-Wert zum nächsten. Ein Rate-Wert von 63 läßt die Tonhöhe sofort in den nächsten Level überspringen.
- ❺ L0-L3, RL (Keyon Level, Release Level -64...+63): Mit den Level-Werten bestimmt man die Tonhöhe der Hüllkurve (positive Werte= höher, negative Werte= tiefer).

Rate und Level (Geschwindigkeit und Pegel):

Wenn Sie eine Manualtaste drücken, beträgt die Tonhöhe eines Operators L0. Danach geht der SY77 mit der Geschwindigkeit R1 zu L1. Sobald er L1 erreicht, geht er mit der Geschwindigkeit R2 zu L2 usw., bis er schließlich L3 erreicht.

Dieser Wert wird beibehalten, bis Sie die Taste freigeben.

Erst wenn Sie die Tasten freigeben, gleitet die Hüllkurve mit der Geschwindigkeit RR zu RL.



Anmerkung: Selbst wenn die AFM- und die AWM-Tonhüllkurven die gleichen Rate-Einstellungen haben, werden trotzdem kleine Unterschiede im Zeitpunkt des Tonwechsels bestehen.

7. AWM Filter

JUMP #264

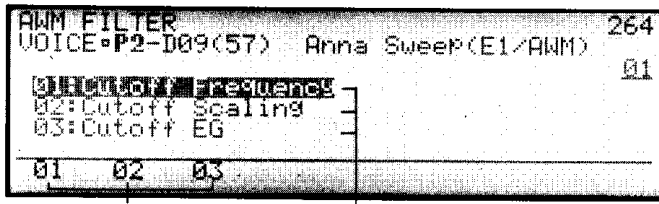
Beschreibung: Mit den beiden Filtern, über die jedes Element verfügt, kann man dessen Klang "entzerren" oder bearbeiten.

Verfahren:

Ab : AWM Element Job-Verzeichnis
(JUMP #256)

Wählen Sie : Job 07:Filter (JUMP #264)

Eingabe : Des gewünschten Jobs. Drücken Sie anschließend auf [ENTER].



- ❶ Führen Sie den Cursor hierher, um einen Job zu wählen, und drücken Sie auf [ENTER].
01: Cutoff Frequency: Allgemeine Einstellungen der Filter. (JUMP #265)
02: Cutoff Scaling: Verhalten des Filters je nach der Tonhöhe (Notennummer). (JUMP #266, #267)
03: Cutoff EG: Hüllkurve des Filters. (JUMP #268, #269, #270, #271)
- ❷ Drücken Sie auf [F1]-[F3], um den entsprechenden Job zu wählen.

Hinweis: Die Filterdaten des AWM-Elementes werden genau wie die Filterdaten der AFM-Elemente programmiert. Siehe daher AFM Element Job 8. AFM Filter.

AWM ELEMENT DATA

15. Initialize AWM Element

Beschreibung: Initialisieren der Voice AWM-Daten.

Verfahren:

Ab : AWM Element Job-Verzeichnis
(JUMP #256)

Wählen Sie : Job 15:Initlz

Ausführen : Drücken Sie auf [YES]

Verlassen : ohne zu initialisieren durch [EXIT]
oder [NO].

INITIALIZE AWM ELEMENT

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Diese Funktion stellt wieder die Ausgangswerte oder einfachsten Werte der AWM-Elemente ein. Beim Schaffen Ihrer eigenen Voices ist es oft einfacher, wenn Sie ein bestehendes Programm abwandeln. Wenn Sie aber lieber alles selbst programmieren, sollten Sie die Voice initialisieren.

Wenn Sie die Daten initialisieren möchten, drücken Sie auf [YES]. Hierdurch werden die unten aufgeführten Werte eingestellt.

Wenn Sie die Daten doch nicht initialisieren möchten, drücken Sie auf [NO].

Diese Funktion initialisiert nur die AWM Element-Daten. Die anderen Initialisierungsfunktionen finden Sie bei den Voice Common-Daten und AFM-Elementen. Siehe *Voice Common 15.Initialize* oder *AFM Element 15.Initialize*.

Initialisierte Einstellungen der AWM Element-Daten

01 AWM Waveform Select

Waveform = preset 65
(Dreieckschwingung)
Frequency Mode = normal
Fixed Mode Note # = C3
Frequency Fine = ± 0

02 AWM Amplitude EG

Mode = normal
Keyon Rates 1, 2, 3 = 63
Keyon Rate 4 = 0
Keyoff Rate 1 = 63
Rate Scaling = ± 0
Keyon Level 2, 3 = 63

03 AWM Output

Break Point 1 Note = C1
Break Point 2 Note = G2
Break Point 3 Note = E4
Break Point 4 Note = C6
BP1 - 4 Offset = ± 0

04 AWM Sensitivity

Velocity Sens = ± 0
Rate Velocity Switch = off
AMS = 0
PMS = 3

05 AWM LFO

Wave = Dreieck
Speed = 65
Delay Time = 0
AMD, PMD, FMD = 0
Init Phase = 0

06 AWM Pitch EG

Rate Scaling = ± 0
Velocity Switch = off/aus
Range = 2 Oktaven
Keyon Rates 1 - 3 = 63
Keyon Levels 0 - 3 = ± 0
Keyoff Rate 1 = 63
Keyoff Level 1 = ± 0

07 AWM Filter

Resonance = 0
Cutoff Mod Sens = ± 0
Keyon Velocity Sens = ± 0
Die folgenden Daten sind für beide Filter identisch
Filter Type = Thru
Filter Control = LFO
Cutoff Frequency = 127
Break Point 1 Note = C1
Break Point 2 Note = G2
Break Point 3 Note = E4
Break Point 4 Note = C6
Break Point Offset = 0 (BP 1-4)
Keyon Rates 1-4 = 63
Keyoff Rates 1-2 = 63
Rate Scaling = ± 0
Keyon Levels 0-4 = ± 0
Keyoff Levels 1-2 = ± 0

16. Recall Voice

Beschreibung: Wiederherstellen der Daten, die zuvor editiert wurden.

Verfahren:

Ab : AWM Element Job-Verzeichnis
(JUMP #256)

Wählen Sie : Job 16:Recall

Ausführen : Drücken Sie auf [YES]

Verlassen : ohne zu initialisieren durch [EXIT]
oder [NO].

Anmerkung: Diese Funktion stellt alle Daten, und nicht nur die AFM Element-Daten, wieder her. Sie steht ebenfalls beim Editieren von Common und AWM-Element Daten und Drum Set Daten zur Verfügung. Siehe Voice Common Data 16.Recall Voice.

Drum Set Data

DRUM SET DATA

Drum Set Job Directory

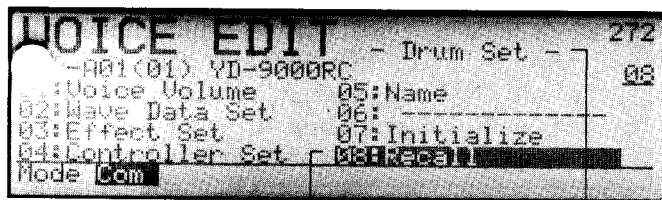
JUMP #272

Beschreibung: In diesem Verzeichnis finden Sie alle Jobs, die zum Editieren der Drum Set-Daten dienen.

Verfahren:

Ab : Voice Edit Mode (JUMP #200)
 Zum : Editieren einer Drum-Voice (Voice Mode 11)

Wählen Sie : Das Drum Set Job-Verzeichnis.
 [F2] (Com) (JUMP #272)



- ❶ Bedeutet, daß Sie den Voice Mode 11 (Drum Set) gewählt haben.
- ❷ Führen Sie hier den Cursor her, um einen Job zu wählen, und drücken Sie auf [ENTER].

- 01: Voice Volume: Einstellen des Ausgangspegels der gesamten Drum-Voice (aller Klänge).
- 02: Wave Data Set: Anwahl einer Schwingungsform (Waveform) und Bestimmen der Stereoposition sowie der Tonhöhe.
- 03: Effect Set: Verbinden der vier DSP-Einheiten, Anwahl der Effekte und Vornehmen der Einstellungen.
- 04: Controller Set: Der Gesamtpegel der Drum-Voice kann mit Hilfe einer gewählten Spielhilfe verändert werden.
- 05: Name: Benennen der Voice (höchstens 10 Zeichen).
- 07: Init (Initialize): Die Drum Set-Daten lassen sich initialisieren, was die Neuprogrammierung einer Voice erheblich vereinfacht.
- 08: Recall: Falls Sie die Daten einer Voice aus Versehen löschen, können Sie sie wieder herstellen.

DRUM SET DATA

1. Voice Volume

JUMP #273

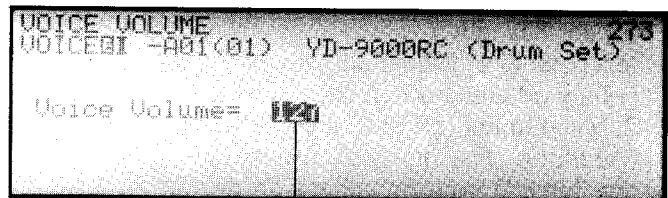
Beschreibung: Einstellen des Gesamtpegels der Drum-Voice (für alle 61 Tasten des Manuals).

Verfahren:

Ab : Drum Set Job-Verzeichnis
 (JUMP #272)

Wählen Sie : Job 01:Voice Volume
 (JUMP #273)

Eingabe : Des Gesamtpegels der Drum-Voice.



- ❶ Voice Volume (0...127): Einstellen des Gesamtpegels (= des Pegels aller Samples) einer Drum-Voice.

2. Wave Data Set

JUMP #274

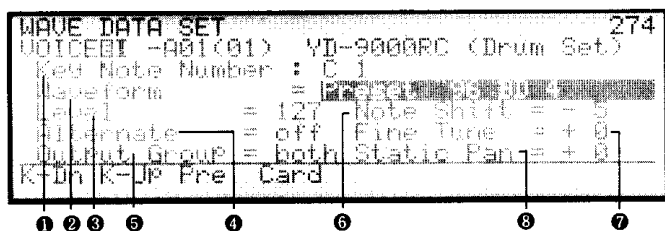
Beschreibung: Zuordnung einer Wavform zu jeder Taste des Manuals (61 Tasten). Stimmen der Samples und Bestimmen ihrer Stereoposition.

Verfahren:

Ab : Drum Set Job-Verzeichnis
(JUMP #272)

Wählen Sie : Job 02:Wave Data Set
(JUMP #274)

Programmieren Sie : Die Werte der verfügbaren Parameter.



- ① Key Note Number (C1...C6): Drücken Sie eine Taste des SY77 um einen Klang zu wählen. Dieser wird jetzt im Display angezeigt. (Es ist hier noch nicht möglich den Cursor zu bedienen.)
- ② Waveform (Preset 1...112, Card 1...?): Wählen Sie ein AWM Sample, das mit dieser Taste gespielt werden soll. Eine Liste der 112 voreingegebenen Samples finden Sie in *AWM Element Edit*, 1.AWM Waveform Set auf Seite 143.
- ③ Level (0...127): Lautstärke der Samples.
- ④ Alternate (On/Off): Wenn Sie für zwei oder mehrere Tasten "On" gewählt haben, wird immer nur der Klang der zuletzt angeschlagenen wiedergegeben. Der Klang der zuvor angeschlagenen Taste wird automatisch ausgeschaltet.
- ⑤ Output Group (off/aus, grp1, grp2, both/beide): Wahl der Ausgänge, an denen das Signal der gewählten Wavform anliegt.
- ⑥ Note Shift (-48...+36 in Halbtonschritten): Transponieren der Schwingungsform in Halbtonschritten.
- ⑦ Fine Tuning (-64...+63 in Schritten von 1,171875 Cent): Feinstimmung der Schwingungsform.
- ⑧ Static pan (-31...+31): Fest zugeordnete Stereoposition (Links...Rechts). Angabe der Stereoposition für jede Tastennummer.

Verfahren Sie, wie folgt, um die Parameter einer Schwingungsform einzustellen. Wiederholen Sie diese Schritte, wenn Sie auch die Parameter der anderen Schwingungsformen einstellen möchten.

1. Wählen Sie eine Notennummer indem Sie auf die entsprechende Taste drücken. Diese Notennummer erscheint dann im Display ①.
2. Stellen Sie die Werte der Parameter ②-⑧ ein.

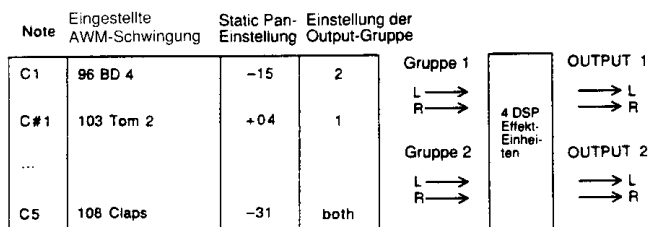
Alternate: In manchen Fällen klingt es komisch, wenn zwei Klänge zugleich wiedergegeben werden (vor allem bei der Hihat). In diesem Fall stellen Sie den Alternate-Parameter beider Klänge auf "On", damit immer nur eine getriggert wird. Hiermit verhindern Sie, daß z.B. sowohl der HHOpen als auch der HHClosed-Klang zur gleichen Zeit wiedergegeben werden, weil man beim Drücken einer Taste den zuvor angesprochenen Klang automatisch ausschaltet.

Die Drum-Voice enthält nur eine Alternate-Funktion. Man kann also nicht mehrere Paare programmieren. Es wäre zwar möglich, den Alternate-Parameter mehrerer Klänge auf "On" zu stellen (z.B. der Toms), aber dann erklingt immer nur der Klang, den Sie der zuletzt gedrückten Taste zugeordnet haben. Seien Sie also vorsichtig.

Static Pan: Die Stereoposition der Klänge richtet sich nach dem für Static Pan programmierten Wert. Im Gegensatz zu den AFM- und AWM-Elementen, kann man diese Position jedoch nicht während des Spiels ändern. Deshalb gibt es weder eine Hüllkurve noch eine LFO-Zuordnung.

Wenn Sie eine Drumset-Voice in einem Multi verwenden, wird die Static-Pan-Einstellung dann eingeschaltet, wenn die Multi-Static-Pan-Einstellung auf "VC" (Voice) steht. Siehe dazu *Multi Edit*, 5.Voice Static Pan.

Output Group: Das Stereosignal des Static Pan jeden Klanges wird zur Output Group 1, 2 oder beiden geleitet. Wenn Output Group auf "off" steht, hören Sie den Klang nicht. Mit den Output Groups bestimmt man, welche Effekte der Drum Voice beigemischt werden.



DRUM SET DATA

3. Effect Set

JUMP #211

Beschreibung: Verkettung der DSP-Geräte und Anwahl eines Effektes für die vier Einheiten.

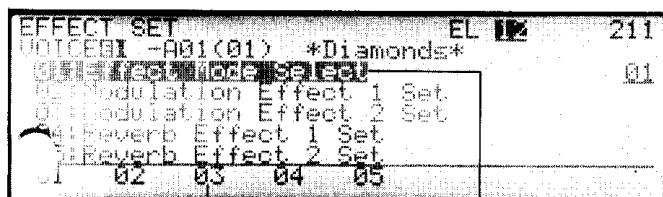
Verfahren:

Ab : Drum Set Job-Verzeichnis

(JUMP #272)

Wählen Sie : Job 03:Effect Set (JUMP #211)

Eingabe : Des Effektes, der editiert werden soll. Drücken Sie anschließend auf [ENTER].



① Führen Sie den Cursor hierher, um einen Job anzuwählen.

01: Effect Mode Select: Verkettung der vier Effektgeräte. Siehe JUMP #212.

02: Modulation Effect 1 Set: Anwahl des Effektes und Einstellen der Parameter des ersten Modulationseffektes. Siehe JUMP #213 und #214.

03: Modulation Effect 2 Set: Anwahl des Effektes und Einstellen der Parameter des zweiten Modulationseffektes. Siehe JUMP #215 und #216. Diese Parameter stellt man genau so ein wie die des ersten Modulationseffektes.

04: Reverb Effect 1 Set: Anwahl des Effektes und Einstellen der Parameter des ersten Reverb-Effektes. Siehe JUMP #217 und #218.

05: Reverb Effect 2 Set: Anwahl des Effektes und Einstellen der Parameter des zweiten Reverb-Effektes. Siehe JUMP #219 und #220.

② Drücken Sie auf [F1]-[F5], um einen der Jobs zu wählen.

Hinweis: Die Effektparameter der Drum-Voice werden genau so eingestellt wie die der normalen Voices. Siehe daher Common Data Job 10.Effect Set.

DRUM SET DATA

4. Controller Set

JUMP #275

Beschreibung: Anwahl der Spielhilfen mit der man die Lautstärke der Drum-Voice bestimmen kann.

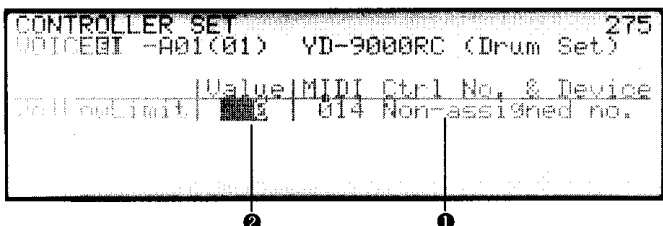
Verfahren:

Ab : Drum Set Job-Verzeichnis

(JUMP #272)

Wählen Sie : Job 04:Controller Set(JUMP #275)

Anwahl : Des kleinsten Pegelwertes, der mit der Spielhilfe generiert werden kann.



① Device (0...120, Aftertouch): Hier wählen Sie die Spielhilfe, mit der der Low-Effekt gesteuert wird. Wenn Sie z.B. "001Modulation" wählen, steuern Sie die Lautstärke der Drum-Voice mit dem [MODULATION 1]-Rad. Erläuterungen zu den Nummern entnehmen Sie bitte dem Abschnitt *Voice Common Job 12. (F2) Controllers.*

② Low (Untergrenze für die Lautstärke 0...127): Der niedrigste Wert, den man mit der gewählten Spielhilfe erzielt. Wenn Sie z.B. den Wert "80" wählen, können Sie die Lautstärke mit der Spielhilfe höchstens bis auf 80 senken. Wählen Sie hingegen den Wert "0", können Sie die Lautstärke völlig reduzieren. Stellen Sie den Wert 127 ein, kann die Lautstärke nicht geändert werden.

Anmerkung: Neben diesem Parameter gibt es natürlich die Möglichkeit, die Lautstärke mit Hilfe eines Swellers zu bestimmen, den man an die [VOLUME]-Buchse anschließt.

DRUM SET DATA

5. Voice Name

JUMP #229

Beschreibung: Benennen der Drum-Voice, die editiert wurde. Im Voice Play Mode wird dieser Name mit größeren Zeichen angezeigt.

Verfahren:

Ab : Drum Set Job-Verzeichnis
(JUMP #272)

Wählen Sie : Job 05:Drum Set name
(JUMP #229)

Eingabe : Des Namens.

- ❶ Geben Sie den Namen der Drum-Voice ein (10 Zeichen).
- ❷ Drücken Sie auf [F1] (Clr), um den alten Namen zu löschen. Drücken Sie auf [F2] (Uppr), wenn Sie Großbuchstaben schreiben möchten und auf [F3] (Lowr), um klein zu schreiben.

Siehe *Eingabe von Daten* in der *Einleitung* zum SY77.

DRUM SET DATA

7. Initialize Voice

Beschreibung: Initialisieren der Drum-Voice-Daten.

Verfahren:

Ab : Drum Set Job-Verzeichnis
(JUMP #271)

Wählen Sie : Job 07:Initialize

Ausführen : Drücken Sie auf [YES]

Verlassen : ohne zu initialisieren durch [EXIT]
oder [NO].

Initialisierte Einstellungen der Drum-Voice-Daten

- | | | |
|----|----------------------------------|---|
| 01 | Voice-Pegel | |
| | Voice volume | = 127 |
| 02 | Wave data set (für jeden Klang) | |
| | Level | = 127 (alle Klänge) |
| | Output Group | = both (alle Klänge) |
| | Fine tuning | = ±0 (alle Klänge) |
| | Alternate | = off (alle Klänge außer A2
HI-HAT CLOSED und
B2 HI-HAT OPEN) |

Diese Funktion stellt wieder die Ausgangswerte oder einfachsten Werte der Drum-Voice ein. Beim Schaffen Ihrer eigenen Voices ist es oft einfacher, wenn Sie ein bestehendes Programm abwandeln. Wenn Sie aber lieber alles selbst programmieren, sollten Sie die Voice initialisieren.

Wenn Sie die Drum-Voice initialisieren möchten, drücken Sie auf [YES]. Hierdurch werden die unten aufgeführten Werte eingestellt. Wenn Sie die Daten doch nicht initialisieren möchten, drücken Sie auf [NO].

Diese Funktion initialisiert nur die Drum-Voice-Daten. Die anderen Initialisierungsfunktionen finden Sie bei den Voice Common-Daten, AWM- und AFM-Elementen.

Klang	Wave (Preset)	Note shift	Static pan
C1	96 BASS DRUM 4	-5	±0
C#1	96 BASS DRUM 4	+5	±0
D1	95 BASS DRUM 3	-5	±0
D#1	95 BASS DRUM 3	+5	±0
E1	103 TOM 2	-9	+24
F1	103 TOM 2	-3	-8
F#1	103 TOM 2	+3	+8
G1	103 TOM 2	+9	+24
G#1	94 BASS DRUM 2	±0	±0
A1	93 BASS DRUM 1	±0	±0
A#1	99 SNARE DRUM 3	±0	±0
B1	102 TOM 1	-9	-24
C2	102 TOM 1	-3	-8
C#2	98 SNARE DRUM 2	±0	±0
D2	102 TOM 1	+3	-8
D#2	101 RIM SHOT	±0	+12
E2	97 SNARE DRUM 1	±0	±0
F2	102 TOM 1	+9	+24
F#2	108 CLAPS	±0	-12
G2	109 COWBELL	±0	-20
G#2	111 SHAKER	±0	+20
A2	104 HI-HAT CLOSED	±0	±0
B2	110 TAMBOURINE	±0	-10
C3	105 HI-HAT OPEN	±0	+24
C#3	106 CRASH	±0	+10
D3	100 SNARE DRUM ROLL	±0	±0
D#3	107 RIDE	-4	-24
E3	107 RIDE	+4	-24
F3	73 TUBE	-10	-26
F#3	73 TUBE	-5	-20
G3	73 TUBE	+5	-14
G#3	82 DIGITAL ATTACK	-7	±0
A3	82 DIGITAL ATTACK	+7	±0
A#3	112 ANALOG PERCUSSION	-5	±0
B3	112 ANALOG PERCUSSION	+5	±0
C4	77 BOW TRAN	-5	±0
C#4	77 BOW TRAN	+5	±0
	80 BAMBOO	±0	+20

Klang	Wave (Preset)	Note shift	Static pan
D4	75 VOCAL "Ba"	-5	+24
D#4	75 VOCAL "Ba"	+5	+24
E4	83 TEMP RA	±0	±0
F4	71 BOTTLE 2	±0	±0
F#4	70 BOTTLE 1	±0	±0
G4	72 BOTTLE 3	±0	±0
G#4	81 CUP ECHO	±0	±0
A4	74 VOCAL "Ga"	-5	-24
A#4	74 VOCAL "Ga"	+5	-24
B4	79 TEAR	±0	±0
C5	59 OH ATTACK C	-12	±0
C#5	59 OH ATTACK C#	-11	±0
D5	59 OH ATTACK D	-10	±0
D#5	59 OH ATTACK D#	-9	±0
E5	59 OH ATTACK E	-8	±0
F5	59 OH ATTACK F	-7	±0
F#5	59 OH ATTACK F#	-6	±0
G5	59 OH ATTACK G	-5	±0
G#5	59 OH ATTACK G#	-4	±0
A5	59 OH ATTACK	-3	±0
A#5	59 OH ATTACK A#	-2	±0
B5	59 OH ATTACK B	-1	±0
C6	59 OH ATTACK C high	±0	±0

03 Effect set

*** Genau wie die initialisierten Einstellungen der normalen Voice***

04 Controller set

Volume Low Limit = 0

Device = 14

05 Drum set name

Name = INIT VOICE

DRUM SET DATA

8. Recall Voice

Beschreibung: Wiederherstellen der Daten, die zuvor editiert wurden.

Verfahren:

Im : Drum Set Job-Verzeichnis
(JUMP #271)

Wählen Sie : Job 08:Recall

Ausführen : Drücken Sie auf [YES]

Verlassen : ohne zu initialisieren: Drücken Sie auf [EXIT] oder [NO].

Falls Sie nach dem Editieren einer Voice den Voice Edit Mode verlassen ohne vorher die voice zu speichern, gehen die Daten verloren.

Diese Funktion bietet letzte Rettung, indem Sie diese Daten noch einmal in den Edit-Puffer laden.

Anmerkung: Diese Funktion stellt alle Daten, und nicht nur die AFM Element-Daten, wieder her. Sie steht ebenfalls bei der Editierung von Common und AWM Element Data und Drum Set Daten zur Verfügung. Siehe Voice Common 16.Recall.

RECALL VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

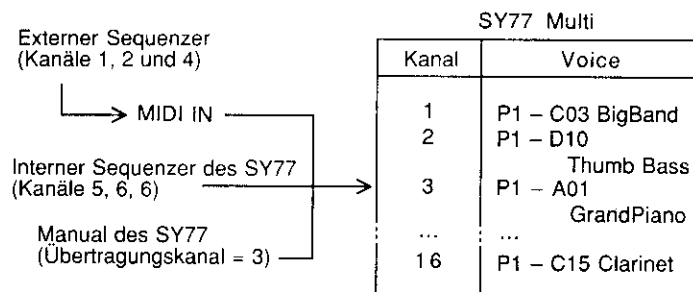
MULTI PLAY MODE

Im Multi Mode kann man den SY77 wie 16 voneinander unabhängige Synthesizer einsetzen. Sie können in diesem Mode folgende Vorgänge durchführen.

- Einen Multi-Speicher anwählen (Preset, Internal oder Card).
- Ein Verzeichnis der 16 Multis in einem Speicher (Preset, Internal oder Card) abrufen.
- Ein beliebiges Multi zu einem internen Speicher oder einem Card-Speicher kopieren.
- Einen Programmwechselbefehl zu einem anderen Gerät senden.

MULTI PLAY MODE

Im Multi Mode kann man den SY77 wie 16 voneinander unabhängige Synthesizer einsetzen, die alle auf einem separaten MIDI-Kanal angesteuert werden. Das Manual des SY77 sendet aber immer nur auf einem Kanal, weshalb sich der Multi Mode vor allem für den Sequenzereinsatz empfiehlt. Hierfür kann man sowohl den internen als auch einen externen Sequenzer einsetzen.

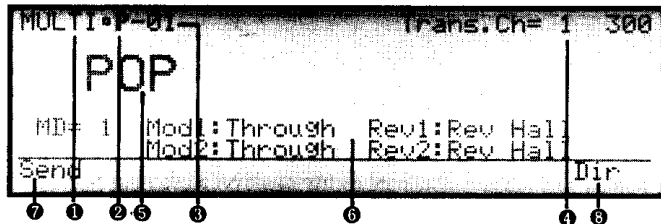


Hinweis: Wenn ein Multi zu viele 2-Element oder 4-Element-Voices enthält, kann sich die Antwort auf Note on Meldungen verzögern. Falls dies ein Problem darstellt, müssen sie die Anzahl der Voices im Multi reduzieren oder Voices wählen, die weniger Elemente enthalten.

Multi Select

JUMP #300

Drücken Sie auf [MULTI], um den Multi Mode anzuwählen. Das Display sollte nun folgendermaßen aussehen:



- ❶ MULTI: Bedeutet, daß Sie sich im Multi Mode befinden.

Multi Memory (I, C, P): Der gewählte Speichertyp (Internal, Card oder des Preset-Speichers). Der Preset-Speicher enthält nur eine Bank von 16 Multis, die man aber mit beiden Tasten ([PRESET1] bzw. [PRESET 2]) anwählen kann.

- ❷ Multi-Nummer (1-16): Die Nummer des Speichers.
 ❸ Transmit channel (1 – 16): der in *MIDI Utility 1.Channel Set* gewählte Übertragungskanal. Das SY77 Manual wird auf diesem Kanal über MIDI OUT die Daten übertragen, und den gleichen Kanal des Multis spielen.
 ❹ Der Name des Multis erscheint in Großbuchstaben im Display.

- ❺ Effekteinstellungen: Der Effekt Mode wird durch ein "MD=" angezeigt. Für jede der 4 DSP Einheiten, Modulation 1 und 2, und Reverb 1 und 2, wird auch angezeigt, was für ein Effekt das Multi gewählt hat. Siehe dazu auch *Multi Edit Reference, Job 7.Effect Set*.
 ❻ Siehe dazu den folgenden Abschnitt *Programmwechselbefehl*.
 ❼ Siehe dazu den folgenden Abschnitt *Multi-Verzeichnis*.

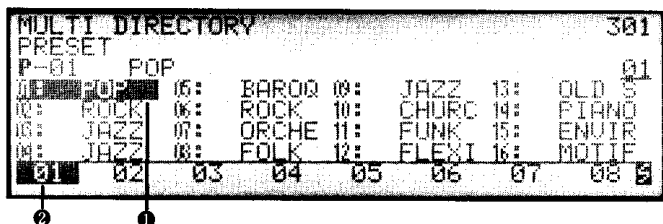
Ein Multi wählt man folgendermaßen an. Auch hier gilt, daß das neue Programm erst geladen wird, wenn Sie eine Speichernummer (1- 16) eingeben. Wenn Sie ein anderes Multi desselben Speichers brauchen, drücken Sie ganz einfach die entsprechende Select-Taste.

1. Anwahl des Multi-Speichers: [INTERNAL], [CARD] (nur wenn Sie eine Card in den [DATA]-Schacht geschoben haben) oder [PRESET]. Die LED des gewählten Speichers blinkt auf.
2. Anwahl des Multis (1-16). Die LED des gewählten Programmes leuchtet, und im Display wird sein Name angezeigt.

Multi-Verzeichnis

JUMP #301

Schreibung: Anzeige des Verzeichnisses eines Multi-Speichers. Drücken Sie auf [F8] (Dir), worauf folgende Anzeige erscheint:



- ❶ Es werden nur jeweils die ersten sieben Zeichen des Namens angezeigt. Wenn Sie einen anderen Multi Mode (Internal, Card, oder Preset) anwählen, werden dessen Multis angezeigt. Um ein Multi anzuwählen, können Sie auch die Kursortasten verwenden. Wenn das Multiverzeichnis im Display ist, wird durch Drücken einer Speicherwahltaste sofort ein Multi angewählt.
 ❷ Wenn Sie auf [F1]-[F8] (01)-(08) drücken, wählen Sie eines der ersten acht Multis dieses Speichers. Halten Sie [SHIFT] gedrückt, während Sie eine der Funktionstasten drücken, um ein Multi der Gruppe (09)-(16) aufzurufen.

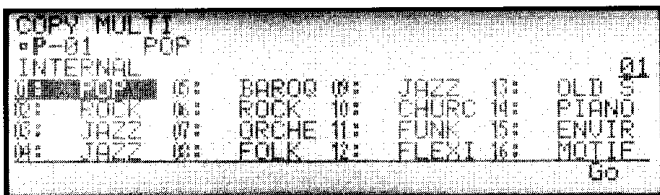
Wenn Sie wieder zum Multi Mode zurückkehren möchten, drücken Sie auf [EXIT].

Copy Multi

Beschreibung: Hiermit kopieren Sie die Daten von einem beliebigen Multi zu einem internen Speicher.

Verfahren:

- Ab : Multi Mode (JUMP #300, #301)
- Drücken Sie : Auf [COPY]
- Wählen Sie : Den Multi-Speicher in den Sie die Daten kopieren möchten.
- Ausführen : Drücken Sie auf [F8] (Go)
- Verlassen : ohne zu kopieren durch [EXIT].



Die Namen der 16 Multis im internen Speicher oder auf der Card werden angezeigt (siehe *Multi-Verzeichnis*). Drücken Sie zuerst auf [INTERNAL] oder [CARD] und wählen Sie danach das Multi- Programm (1-16), das kopiert werden soll.

Nach der Wahl von Destination (Zielspeicher) müssen Sie auf [F8] (Go) drücken. Der SY77 fragt Sie nun, ob Sie sicher sind, daß die Daten kopiert werden sollen ("Are you sure?"). Drücken Sie auf [+1/YES], um die Daten zu kopieren, oder auf [NO], wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Anmerkung: Wenn Sie ein Multi von einem internen Speicher zu einem Card-Speicher kopieren, werden alle Internal Voice Nummern in Card Voice Nummern umgeändert. Das gleiche passiert im anderen Weg, wenn Sie von Card- zu Internal Memory kopieren.

Senden eines Programmwechselbefehls

Beschreibung: Im Multi Play Mode können Sie jederzeit einen Programmwechselbefehl eingeben, der via MIDI OUT zu einem anderen Gerät gesendet wird. Hierdurch wählen Sie aber kein anderes Multi des SY77. Hiermit können Sie also andere externe Klänge einstellen, ohne gleichzeitig ein anderes Programm des SY77 aufzurufen. Dieselbe Funktion findet sich auch im Voice Play Mode.

Verfahren:

- Ab : Multi Play Mode aus (JUMP #300)
- Wählen Sie : [F1] (Send)
- Eingabe : Programmwechselnummer (1-128)
- Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER]
- Verlassen : ohne einen Programmwechselbefehl zu senden durch [EXIT].

Die Programmnummer (1-128) geben Sie mit Hilfe des Zehnertastenfeldes ein. Drücken Sie auf [ENTER], um die Nummer auf dem *Kbd Trans Ch* (Übertragungskanal des Manuals) zum externen Gerät zu senden. Den Kanal wählt man mittels *MIDI Utility Job 1.Channel Set* (JUMP #807).

Wenn Sie eine kleinere Zahl als 1 eingeben, wird trotzdem die "1" gesendet. Bei einer größeren Zahl als 128, wird "128" gesendet.

Zusätzlich zur Programmwechselanzeige, die mit dieser Funktion übertragen wird, erscheint auch bei jeder neugewählten SY77 Voice oder Multi eine Programmwechselanzeige, es sei denn, Sie haben die Utility Mode *MIDI Utility 2: Program Change* ausgeschaltet.

MULTI EDIT MODE

In diesem Kapitel werden alle Multi Edit Parameter ausführlich beschrieben.

MULTI EDIT MODE

Im Multi Play Mode drücken Sie auf [EDIT], um den Edit Mode anzuwählen. Im Gegensatz zum Voice Edit Mode, gibt es hier nur ein Job-Verzeichnis.

Beim Editieren können Sie den Sequenzer laufen lassen (drücken Sie die entsprechenden SEQUENCER-Tasten, um einen Song oder ein Pattern abzuspielen). Diese Funktion ist beim Editieren eines Multis von großem Wert, da Sie sofort hören, ob die neue Änderung "sitzt" oder nicht. So können Sie zum Beispiel Multi-Parameter editieren, um den "Mix" zu verändern, oder sogar eine Voice editieren, während gleichzeitig der Song abgespielt wird.

Compare

Wenn Sie sich im Edit Mode befinden, aber noch keine Daten geändert haben, wird links neben dem Voice-Namen ein kleines Quadrat ■ angezeigt. Sobald Sie auch nur einen Wert ändern, ändert sich dieses Quadrat zu einem "E" auf dunklem Hintergrund.

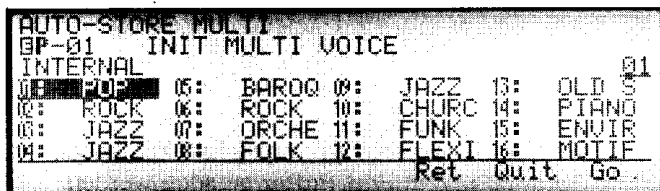
Wenn Sie zeitweilig das ursprüngliche Multi anspielen möchten, müssen Sie auf [EDIT/COMPARE] drücken. In diesem Fall wird aus dem "E" ein "C" (Compare=Vergleich).

Um zum Edit Mode zurückzugehen, drücken Sie noch einmal auf [EDIT/COMPARE]. (Jetzt wird wieder ein "E" angezeigt).

Hinweis: Während des Vergleichs funktionieren die EXIT, Mode Select, Page, Cursor, JUMP, COPY und einige der [F1] bis [F8]-Funktionen nicht.

Store Multi

Wenn Sie [EXIT] drücken oder die [JUMP]-Taste benutzen, um nach dem Editieren von Daten den Multi Edit Mode zu verlassen, erscheint im Display die Frage "AUTO-STORE MULTI?"



Im Display erscheinen die sieben ersten Buchstaben des gewählten Multi-Speichers (Internal oder Card). Der Multi-Name auf dunklem Hintergrund zeigt den Multi-Speicher an, in den die Daten eingespeichert werden.

1. Wählen Sie einen Multi-Speicher, [INTERNAL] oder [CARD], drücken Sie anschließend eine der Speicherwahltasten 1—16, um zu bestimmen, wohin Sie den eben editierten Multi eingeben.
2. Drücken Sie nun [F8] (Go). Im Display erscheint die Frage "Are you sure?" ("Sind Sie sicher?").
3. Wenn Sie sicher sind, daß Sie diesen Multi speichern wollen, drücken Sie [YES]. Im Display erscheint dann "Store completed". Wenn nicht, beenden Sie den Vorgang ohne Ausführung, indem Sie [NO] drücken. Im Display erscheint dann die Mitteilung "Store cancelled" (Speichervorgang unterbrochen).
4. Jetzt befinden Sie sich wieder im Multi Play Mode oder dort, wohin Sie gestept sind.

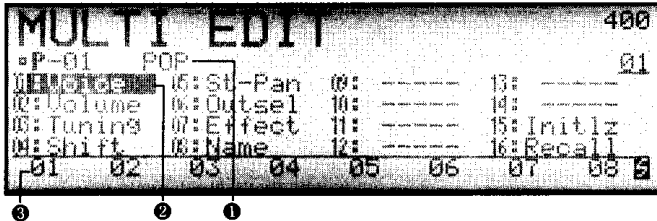
Job-Verzeichnis

JUMP #400

Beschreibung: Anzeige aller Jobs, auf die man im Multi Edit Mode Zugriff hat.

Verfahren:

Ab : Multi Mode (JUMP #300)
 Drücken Sie : [EDIT] (JUMP #400)
 Eingabe : Gewünschter Edit Job. Drücken Sie danach auf [ENTER].



- ❶ Hier werden die Nummer und der Name des Multis angezeigt.
- ❷ Führen Sie den Cursor zu einem Job, und drücken Sie auf [ENTER].
- ❸ Man kann die Jobs aber auch mit Hilfe der Tasten [F1]-[F8] anwählen. Halten Sie [SHIFT] gedrückt und betätigen Sie [F7] bzw. [F8], um Job 15 bzw. 16 aufzurufen.

01 : Voice (Voice-Anwahl): Ein Multi kann bis zu 16 Voices enthalten, die auf separaten MIDI-Kanälen (1-16) angesteuert werden können.

02 : Volume (Lautstärke): Die Lautstärke der einzelnen Voices.

03 : Tuning (Stimmen): Man kann jede Voice feinstimmen (in Schritten von 1,1718875 Cent).

04 : Shift (Transponieren der Voices): Sie können jede Voice in Halbtonschritten transponieren.

05 : St-Pan (Statisches Panorama): Für jede Voice läßt sich eine feste Stereoposition programmieren. Das muß aber nicht sein, denn eine Voice kann auch mit ihren eigenen Pan-Daten gefahren werden.

06 : Outsel (Ausgangswahl): Alle Voices eines Multi gelangen entweder über Output Group 1 oder Output Group 2 zu den DSP- Geräten. Mit der Wahl dieser Ausgänge bestimmt man demnach, welche Effekte der Voice zugemischt werden.

07 : Effect (Effekt-Einstellungen): Die vier Effekte lassen sich auf verschiedene Arten einstellen.

08 : Name: Einem Multi kann man einen Namen verpassen, der maximal 20 Zeichen enthalten darf. Im Multi Play Mode wird dieser Name mit größeren Zeichen angezeigt.

15 : Initlz (Initialisieren): Wiederherstellen der Grund- oder einfachsten Werte eines Multi-Programmes.

16 : Recall: Das zuvor editierte Multi kann noch einmal in den Edit-Puffer geladen werden.

1. Voice Select

JUMP #401

Beschreibung: Ein Multi besteht aus 16 Voices, die man auf getrennten MIDI-Kanälen (1-16) ansteuern kann. Jedem der 16 Multi-Kanäle kann man eine andere Voice zuordnen.

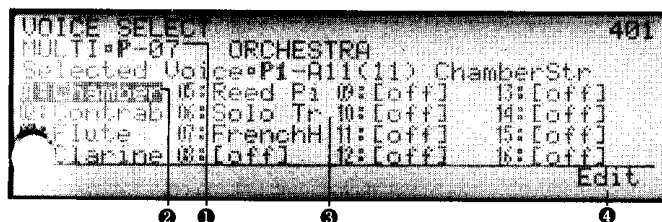
Verfahren:

Ab : Multi Mode-Verzeichnis

(JUMP #400)

Wählen Sie : Job 01:Voice (JUMP #401)

Ordnen Sie : Jedem Multi-Kanal eine Voice zu.



- ① Name und Nummer des Multis, das editiert wird.
- ② Name und Nummer der Voice, bei der sich der Cursor befindet.
- ③ Führen Sie den Cursor hierher und wählen Sie für jeden Multi- Kanal eine Voice. Hier werden nur jeweils die ersten sieben Zeichen des Voice-Namens angezeigt. Den ganzen Namen und die Nummer finden Sie aber bei ②. Man kann den Multi-Kanälen jede beliebige Voice des Internal-, Card- oder Preset-Speichers zuordnen. Außerdem sind sie ausschaltbar ("OFF"). Siehe *Off Voice*.
Einem auf einer Card abgelegten Multi kann man nur Card- oder Preset-Voices zuordnen. Einem internen Multi kann man nur Internal- oder Preset-Voices zuordnen.
Wenn Sie eine Voice gewählt haben, die Daten einer AWM-Wellencard benutzt, müssen Sie sich vergewissern, daß bei der Aufnahme die richtige Card eingeführt ist. Ansonsten erscheint im Display ein [X] statt einer der Zahlen 1 – 16, und die Voice bleibt dann stumm. (Jede AWM Waveform Card hat eine einmalige ID Nummer, die als Teil des Elements gespeichert wird).
- ④ Um die Voice zu editieren, die vom Cursor angezeigt wird, drücken Sie auf [F8] (Edit). Hierdurch wechseln Sie in den Voice Edit Mode. Deshalb entnehmen Sie weitere Einzelheiten bitte dem Kapitel *Voice Edit Mode*. Sobald Sie auf [EXIT] drücken, kehren Sie wieder zum *Multi Edit 1. Voice Select Job* zurück. Effekteinstellungen der Voice können jedoch nicht editiert werden, und, je nach der Voice Static Pan Einstellung des Multi, kann es vorkommen, daß eine Veränderung der Output Select Einstellungen oder der Dynamic Pan Einstellungen keine Wirkung haben.

Die Tatsache, daß der Sequenzer des SY77 jederzeit (sogar während des Editierens einer Voice oder eines Multis) verwendet werden kann, bietet Ihnen die Möglichkeit, eine der Voice des Multis zu editieren, während dieses Multi vom Sequenzer gespielt wird. Dieser Vorgang ist vor allem deshalb interessant, weil er Ihnen, erlaubt die Voice im musikalischen Kontext mit anderen Instrumenten zu editieren.

Off Voice: Man braucht nicht unbedingt allen Multi-Kanälen eine Voice zuzuordnen. Schalten Sie die unnötigen Kanäle aus ("OFF"). In diesem Fall wird der betreffende Kanal nicht angesteuert.

Man kann also bestimmte MIDI-Kanäle für externe Tongeneratoren reservieren, indem man die unnötigen Multi-Kanäle ausschaltet.

Der andere Weg, nämlich die Einstellung des Nullwertes für die Lautstärke eines unnötigen Multi-Kanals (siehe *Multi Edit 2.Voice Volume*), ist weniger elegant, weil man die betreffende Voice zwar nicht hört, aber trotzdem die Stimmenzahl verringert. Um einen Kanal auszuschalten, müssen Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, während Sie eine Speicherwahl eingeben. Um die zuletzt gewählte Voice auf diesem Kanal wieder herzustellen, drücken Sie die gleichen Tasten noch einmal.

Anmerkung: Im Multi Play Mode kann man mit dem Manual immer nur den Kanal ansteuern, dem derselbe MIDI-Kanal zugeordnet wurde. Um aber unnötige Schaltereien zu vermeiden, steuert das Manual im Multi Edit Mode immer die Voice an, die vom Cursor angezeigt wird. Dies ändert sich nicht solange Sie im Multi Edit Mode bleiben.

2. Voice Volume

JUMP #402

Beschreibung: Einstellen der Lautstärke der Voices, die von einem Multi-Kanal angesprochen werden.

Verfahren:

Ab : Multi-Verzeichnis

(JUMP #400)

Wählen Sie : Job 02 : Volume

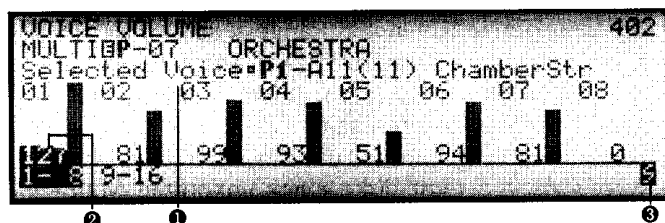
Eingabe : Der Lautstärke für jeden Kanal

die Kanäle 1-8 erreichen Sie mit
[F1]

(JUMP #402)

die Kanäle 9-16 erreichen Sie mit
[F2]

(JUMP #403)



- ❶ Gewählte Voice: Name und Nummer der Voice, die von dem Multi-Kanal angesteuert wird, den der Cursor gerade anzeigt.
- ❷ Volume (0...127): Lautstärke der Voice. Dieser Wert wird mit Hilfe einer Balkengrafik angezeigt.
- ❸ Halten Sie [SHIFT] gedrückt, während Sie auf [F1]-[F8] drücken. Je nachdem, welche Taste Sie zuvor gedrückt haben ([F1] bzw. [F2]), wählen Sie eine der Voices 1-8 bzw. 9-16 an.

3. Voice Tuning

JUMP #404

Beschreibung: Feinstimmen der Voices, die den Multi-Kanälen zugeordnet wurden.

Verfahren:

Ab : Multi-Verzeichnis (JUMP #400)

Wählen Sie : Job 03:Tuning

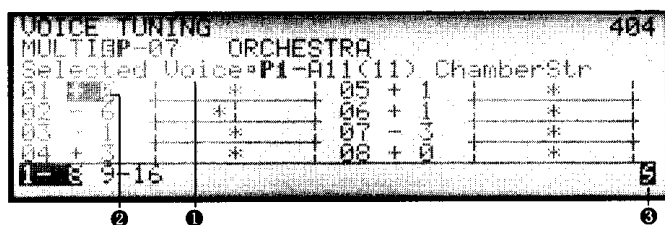
Stimmen Sie : Die Voices

die Kanäle 1-8 erreichen Sie mit
[F1]

(JUMP #404)

die Kanäle 9-16 erreichen Sie mit
[F2]

(JUMP #405)



- ❶ Gewählte Voice: Name und Nummer der Voice, die dem Multi-Kanal zugeordnet wurde, den der Cursor gerade anzeigt.
- ❷ Tuning (-63...+63 in Schritten von 1,1718875 Cent): Stimmen der Voices, die in einem Multi zum Einsatz kommen. Der Wert wird mit Hilfe einer waagerechten Balkengrafik angezeigt.
- ❸ Halten Sie [SHIFT] gedrückt, während Sie auf [F1]-[F8] drücken. Je nachdem, welche Taste Sie zuvor gedrückt haben ([F1] bzw. [F2]), wählen Sie eine der Voices 1-8 bzw. 9-16 an.

Anmerkung: Die Höhe des Tons, der letztlich entsteht, hängt aber noch von vielen anderen Faktoren ab: System Utility Einstellungen 1.Master Tuning, Voice Common Daten 2.Element Detune, 3.Element Note Shift, 11.Micro Tuning, AFM Element Daten 2.AFM Oszillator, 7. AFM Pitch EG, und AWM Element 1 Data AWM Waveform Set, 6.AWM Pitch EG.

4. Voice Note Shift

JUMP #406

Beschreibung: Transponieren der Voices, die den Multi-Kanälen zugeordnet wurden.

Verfahren:

Ab : Multi-Verzeichnis (JUMP #400)

Wählen Sie : Job 04:Shift

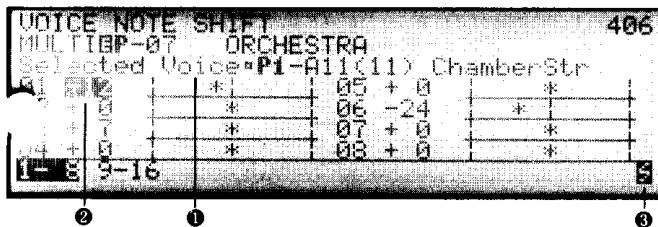
Transponieren Sie : Die Voices,

Die Kanäle 1-8 erreichen Sie mit

[F1] (JUMP #406)

Die Kanäle 9-16 erreichen Sie mit

[F2] (JUMP #407)



- 1 Gewählte Voice: Name und Nummer der Voice, die dem Multi-Kanal zugeordnet wurde, den der Cursor gerade anzeigt.
- 2 Shift (-63...+63 in Halbtonschritten): Transponieren der Voices, die in einem Multi zum Einsatz kommen. Der Wert wird mit Hilfe einer waagerechten Balkengrafik angezeigt.
- 3 Halten Sie [SHIFT] gedrückt, während Sie auf [F1]-[F8] drücken. Je nachdem, welche Taste Sie zuvor gedrückt haben ([F1] bzw. [F2]), wählen Sie eine der Voices 1-8 bzw. 9-16 an.

Anmerkung: Diese Einstellung bestimmt nur, wie die vom Keyboard oder vom MIDI IN angegebenen Noten gespielt werden. Sie hat keinerlei Einfluß auf die über MIDI OUT gesendeten Daten.

5. Voice Static Pan

JUMP #408

Beschreibung: Wahl der festen Stereoposition der Voices, die den Multi-Kanälen zugeordnet werden.

Verfahren:

Ab : Multi-Verzeichnis
(JUMP #400)

Wählen Sie : Job 05: St-Pan

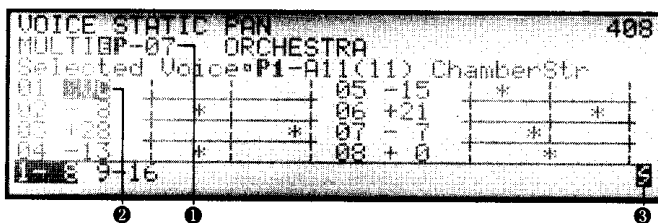
Eingabe : Der Stereoposition

Die Kanäle 1-8 erreichen Sie mit

[F1] (JUMP #408)

Die Kanäle 9-16 erreichen Sie mit

[F2] (JUMP #409)



- 1 Gewählte Voice: Name und Nummer der Voice, die dem Multi-Kanal zugeordnet wurde, den der Cursor gerade anzeigt.

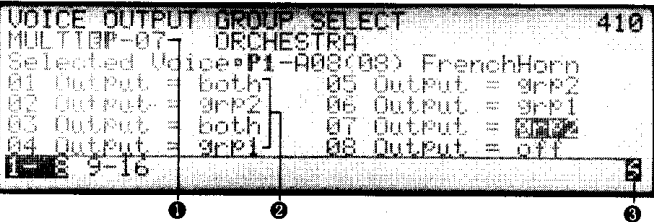
- 2 St-Pan (VC oder -31...+31= links...rechts): Einstellen der festen Stereoposition der Voices, die in einem Multi zum Einsatz kommen. Der Wert wird mit Hilfe einer waagerechten Balkengrafik angezeigt. Man kann jedoch auch "VC" wählen, damit die Voice mit ihren eigenen Panorama-Daten wiedergegeben wird. Wenn Sie "VC" nicht wählen, werden ihre Pan-Daten nämlich ignoriert. Stattdessen gilt die hier eingestellte Stereoposition. Wenn "VC" für eine Drum Voice nicht eingestellt ist, erhalten alle Drum Sounds gleichermaßen den von Ihnen angegebenen Pan-Wert zwischen -31 und +31.
- 3 Halten Sie [SHIFT] gedrückt, während Sie auf [F1]-[F8] drücken. Je nachdem, welche Taste Sie zuvor gedrückt haben ([F1] bzw. [F2]), wählen Sie eine der Voices 1-8 bzw. 9-16 an.

6. Voice Output Group Select

JUMP #410

der Voices 1-8 bzw. 9-16 an.
Beschreibung: Wahl der Ausgänge (1, 2 oder beide),
an die das Signal der Voice angelegt wird.
Hiermit wählt man also die Effekte, die der Voice
zugemischt werden.

Verfahren:
Ab: Multi-Verzeichnis (JUMP #400)
Wählen Sie: Job 06:OutSel
Programmieren Sie: Die Ausgänge der Voices
die Kanäle 1-8 erreichen Sie mit
[F1] (JUMP #410)
die Kanäle 9-16 erreichen Sie mit
[F2] (JUMP #411)



- 1 Gewählte Voice: Name und Nummer der Voice, die dem Multi- Kanal zugeordnet wurde, den der Kur-sor gerade anzeigt.
- 2 Output (Off, grp1, grp2, both): Jede Voice in einem Multi erhält eine eigene Stereoposition, die von der Einstellung in 5. Voice Static Pan abhängt, und das Stereosignal jeder Voice wird über eine oder beide Ausgangsgruppen zu den Effektgeräten übertragen. Die Einstellungen der Ausgangsgruppenwahl be-stimmen, wie die Voice an den Effektgeräten, deren Aufstellung wiederum in 7. Effect Set vorgenom-men wurde, anliegt. Falls die Ausgangsgruppe einer Voice auf "off steht, ist diese Voice nicht zu hören.

3 Halten Sie [SHIFT] gedrückt, während Sie auf [F1]-[F8] drücken. Je nachdem, welche Taste Sie zuvor gedrückt haben ([F1] bzw. [F2]), wählen Sie eine der Voices 1-8 bzw. 9-16 an.

Kanal	Voice	Static Pan	Output Select	
1	P1 – C03 BigBand	–15	beide	
2	P1 – D10 Thumb Bass	VOICE	1	Gruppe1 L → R →
3	P1 – A01 GrandPiano	+31	2	Gruppe2 L → R →
...	
16	P1 – C15 Clarinet	+04	2	

7. Effect Set

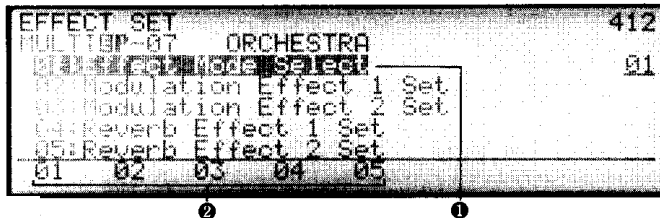
JUMP #412

Beschreibung: Verkettung der DSP-Geräte und Anwahl eines Effektes für die vier Einheiten.

Verfahren:

Ab : Multi Mode Set Job-Verzeichnis
(JUMP #400)

Wählen Sie : Job 07:Effect (JUMP #412)



Führen Sie den Cursor hierher, um einen Job anzuwählen.

01 : Effect Mode Select: Verkettung der vier Effektgeräte. Siehe JUMP #413.

02 : Modulation Effect 1 Set: Anwahl des Effektes und Einstellen der Parameter des ersten Modulationseffektes. Siehe JUMP #414 und #415.

03 : Modulation Effect 2 Set: Anwahl des Effektes und Einstellen der Parameter des zweiten Modulationseffektes. Siehe JUMP #416 und #417. Diese Parameter stellt man genau so ein wie die des ersten Modulationseffektes.

04 : Reverb Effect 1 Set: Anwahl des Effektes und Einstellen der Parameter des ersten Reverb-Effektes. Siehe JUMP #418 und #419.

05 : Reverb Effect 2 Set: Anwahl des Effektes und Einstellen der Parameter des zweiten Reverb-Effektes. Siehe #420 und #421.

② Drücken Sie auf [F1]-[F5], um einen der Jobs zu wählen.

Der Signalweg der Voices eines Multi-Programmes wird entsprechend der Output Group-Einstellungen bestimmt. Siehe dazu den vorhergehenden Abschnitt 6. *Voice Output Group Select.*

Mit Job 1.Effect Mode Select stellt man ein, wie die beiden Output Groups an die vier DSP-Geräte angelegt werden. Mit den Jobs 2-5 stellt man die Parameterwerte der Effektgeräte ein.

Die Parameterwerte des Multi Mode werden genau so eingestellt wie die der normalen Voices. Siehe daher *Voice Common Data 10.1-10.5.*

MULTI EDIT REFERENCE

8. Multi Name

JUMP #422

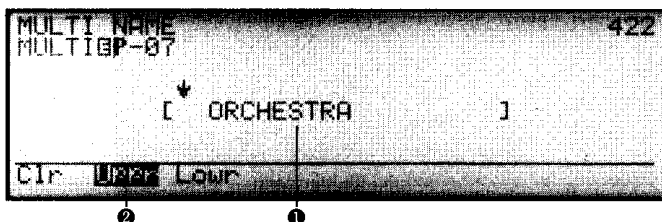
Beschreibung: Benennen des Multi-Programmes, das editiert wurde. Im Multi Play Mode wird dieser Name mit großen Zeichen angezeigt.

Verfahren:

Ab : Multi Mode Set Job-Verzeichnis
(JUMP #400)

Wählen Sie : Job 08:Name (JUMP #422)

Schreiben Sie: Den Namen.



① Geben Sie den Namen des Multi ein (20 Zeichen).

② Um den alten Namen zu löschen, drücken Sie auf [F1] (Clr). Wenn Sie Großbuchstaben schreiben möchten, drücken Sie auf [F2] (Uppr) und, um klein zu schreiben, auf [F3] (Lowr).

Anmerkung: Siehe "Eingabe von Daten mit dem Zehnertastenfeld" in der Einleitung zum SY77 auf Seite 30.

15. Initialize Multi

Beschreibung: Initialisieren der Multi-Daten.

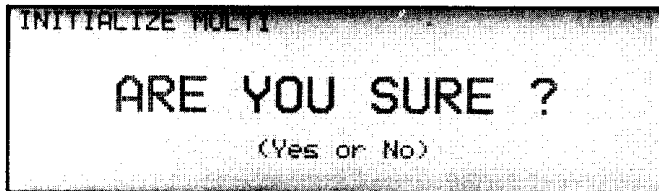
Verfahren:

Ab : Multi Mode Set Job-Verzeichnis
(JUMP #400)

Wählen Sie : Job 15:Initlz

Ausführen : Drücken Sie auf [YES]

Verlassen : ohne zu initialisieren durch [EXIT]
oder [NO].



Diese Funktion stellt wieder die Ausgangswerte oder einfachsten Werte des Multis ein. Beim Schaffen Ihrer eigenen Multis ist es oft einfacher, wenn Sie ein bestehendes Programm abwandeln. Wenn Sie aber lieber alles selbst programmieren, sollten Sie das Multi initialisieren.

Wenn Sie das Multi initialisieren möchten, drücken Sie auf [YES]. Hierdurch werden die hierneben aufgeführten Werte eingestellt.

Wenn Sie die Daten doch nicht initialisieren möchten, drücken Sie auf [NO].

Initialisierte Einstellungen der Multi-Daten

- 01 Voice Select
Preset 1 A01(01) Grand Piano (alle Kanäle)
- 02 Voice Volume
Volume = 127 (maximum) (alle Kanäle)
- 03 Voice Tuning
Tuning = ± 0 (alle Kanäle)
- 04 Voice Note Shift
Note Shift = ± 0 (alle Kanäle)
- 05 Voice Static Pan
Pan = ± 0 (= Mitte) (alle Kanäle)
- 06 Voice Output Group Select
Output = Both (alle Kanäle)
- 07 Effect Set
*** siehe Normal Voice ***
- 08 Name Multi
Name = INIT MULTI VOICE

16. Recall Multi

Beschreibung: Wiederherstellen der Daten, die editiert wurden.

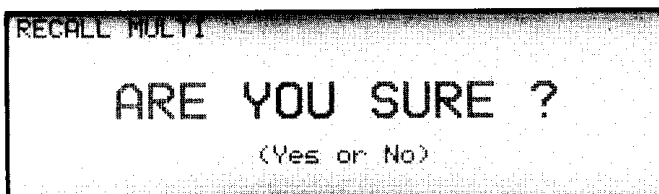
Verfahren:

Ab : Multi Mode Set Job-Verzeichnis
(JUMP #400)

Wählen Sie : Job 16:Recall

Ausführen : Drücken Sie auf [YES]

Verlassen : ohne zu initialisieren durch [EXIT]
oder [NO].



Falls Sie den Edit Mode nach dem Editieren eines Programmes verlassen, ohne das neue Programm zu speichern, geht es verloren.

Verwenden Sie in diesem Fall diese Funktion, um das editierte Programm noch einmal in den Edit-Puffer zu laden.

Wenn Sie sicher sind, daß Sie die Daten wiederherstellen möchten (Recall), drücken Sie auf [YES]. Möchten Sie die Daten doch nicht in den Edit-Puffer laden, drücken Sie auf [NO].

SONG MODE

Der Song Mode ermöglicht Ihnen die Aufnahme von verschiedenen Parts im Alleingang auf bis zu 15 Spuren. Diese Spuren können auf verschiedene Weisen editiert werden. Die Musikdaten von jeder Spur können ebenfalls über ihre eigenen MIDI-Kanäle gesendet werden, um eine andere Voice in einem Multi oder einen anderen Synthesizer zu spielen.

Inhalt dieses Abschnitts	Seite
Song Play	178
Song Record	180
Song Edit	186
Song Edit Jobs	193
Song Setup Jobs.....	205
Song Name	208

SONG MODE

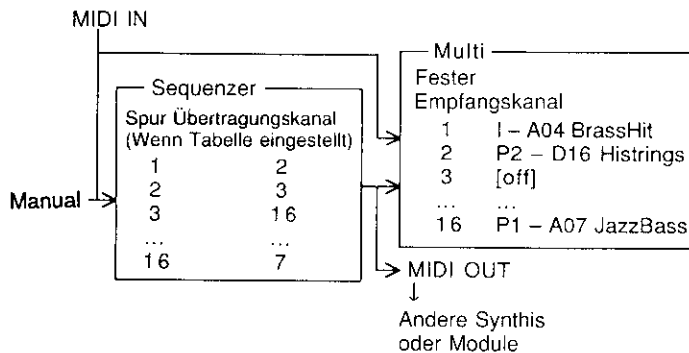
Im Song Mode nimmt man seine Stücke auf und gibt sie wieder. Die Einteilung der Songs in Spuren erleichtert die Aufzeichnung verschiedener Parts (16) im Alleingang. Jede Spur ist auf Wunsch genau so lang wie der Song.

Wie aus der nachstehenden Abbildung hervorgeht, wählt man mit *Song Setup Job 2. Output Channel* den Kanal, auf dem jede Spur ihre Daten sendet. Die Daten der Spuren werden sowohl zu den Multi-Kanälen als auch zu der Buchse MIDI OUT gesendet, so daß man neben den internen Tongeneratoren auch externe Module oder Synthesizer ansteuern kann.

Ein Multi umfaßt alle notwendigen Voices und Einstellungen für jeden der 16 Kanäle.

In der obigen Abbildung sendet die zweite Sequenzerspur ihre Daten auf Kanal 3. Für den dritten Multi-Kanal wurde jedoch die "Off"-Stellung gewählt, so daß Spur 2 die betreffende Voice nicht ansteuern kann.

Die Sequenzdaten werden jedoch über MIDI OUT übertragen und können durch einen äußeren Tongenerator, der richtig eingestellt ist, gespielt werden.



Hinweis:

Neben den Daten vom eigenen Keyboard und Spielhilfen zeichnet der Sequenzer auch die aus MIDI IN übertragenen Daten auf. Die Systemexklusivmeldungen länger als 32 Byte können nicht aufgenommen werden.

Wichtige Anmerkung zur Aufnahme

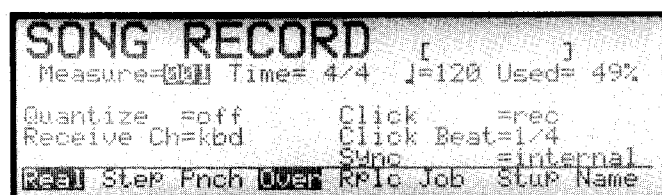
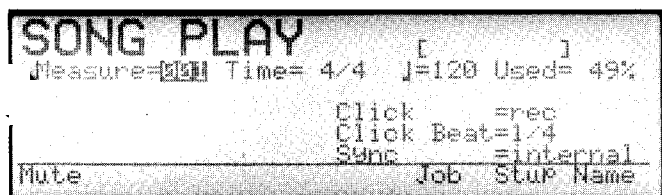
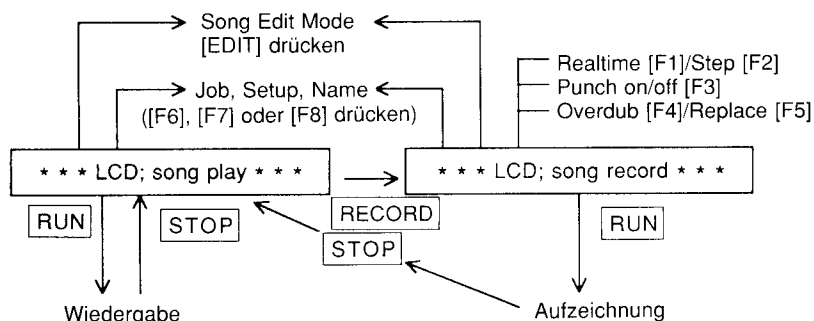
Das "used" Display zeigt den verwendeten Sequenzerspeicherraum an. Bei der Aufnahme behält sich der Sequenzer des SY77 einen Teil des Speicherraums, der nicht für die Aufnahme gebraucht wird, für die Datenverarbeitung vor.

Man kann also nie die vollständige Sequenzerkapazität als reinen Datenspeicher beanspruchen.

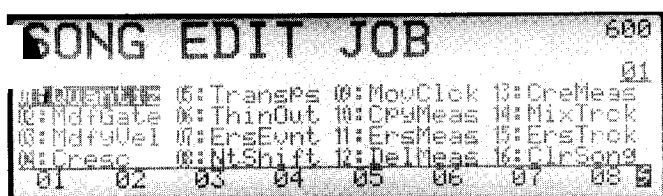
Wenn Sie z.B. anfangen, auf einer neuen Spur aufzunehmen, können Sie im ungefähr der Hälfte des übrigen Speichers aufnehmen. Wenn Sie auf einer schon existierenden Spur aufnehmen, können Sie nicht so viele Daten auf ein Mal aufnehmen. Sie können so bis zu 99 % des Sequenzerspeichers mit Daten belegen, aber nur in immer kleineren Schritten.

Wenn Sie versuchen, über diesen Grenzwert hinaus durchgehend aufzunehmen, gehen alle aufgenommenen Daten dieser Passage verloren.

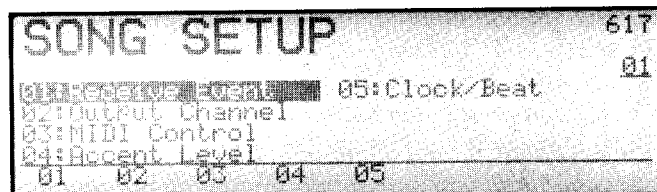
Aufbau des Song Play und Song Edit Modes



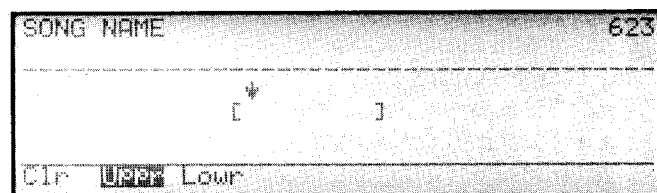
Liegt die Song Play-Anzeige vor, können Sie auf [F6] drücken, um das Song Edit Job-Verzeichnis aufzurufen. Mit [F7] wechseln Sie zum Job-Verzeichnis des Song Setup Modes und mit [F8] programmieren Sie den Namen des Songs.



01: Quantz	Quantize
02: MdfGat	Modify gate time
03: MdfVel	Modify velocity
04: Cresc	Crescendo
05: Transp	Transpose
06: ThinOt	Thin out
07: ErEvt	Erase event
08: NtShft	Note shift
09: MvClok	Move clock
10: CpMeas	Copy measure
11: ErMeas	Erase measure
12: DelMeas	Delete measure
13: CrMeas	Create measure
14: MixTrk	Mix track
15: ErsTrck	Erase track
16: ClrSong	Clear song



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



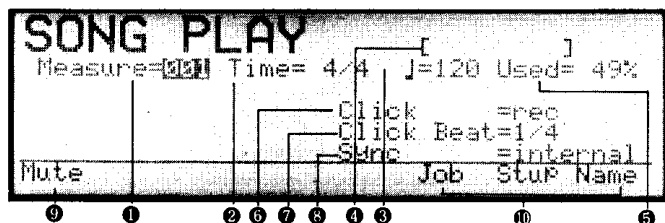
Song Play

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

Verfahren:

Ab : Jedem beliebigen Mode

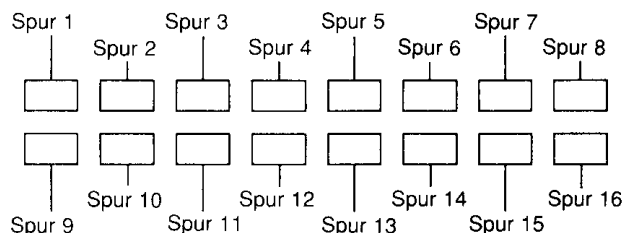
Drücken Sie : [SONG], um den Song Play Mode anzuwählen. Die LED der [SONG]-Taste leuchtet nun.



- ① Measure (001...999): Anwahl des Taktes, von wo ab der Song wiedergegeben werden soll. Den Takt wählt man, indem man den Cursor hierherführt und die Nummer einstellt, oder indem man eine der Sequencer-Tasten ([<], [<<], [LOCATE] oder [>>]) drückt.
- ② Time (1/4...32/16): Die Taktart, die Sie im Song Record Mode eingestellt haben. Im Song Play Mode kann sie nicht geändert werden.
- ③ J (30...250): Das Tempo in Viertelnoten pro Minute.
- ④ Der Song-Name, den man mit *Song Name* programmiert. (JUMP #623)
- ⑤ Used (0...100%): Der aufgebrauchte Speicherraum.
- ⑥ Click (off, rec, rec/play, always): Hier programmiert man, wann das Metronom zu hören ist.
off: Das Metronom ist ausgeschaltet.
rec: Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme.
rec/play: Das Metronom funktioniert während der Aufnahme und der Wiedergabe.
always: Das Metronom funktioniert immer.
- ⑦ Click Beat (1/4, /6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Die Auflösung des Metronoms (click).
- ⑧ Sync (internal, MIDI): Hier bestimmt man, welches Gerät das Tempo angibt. In den meisten Fällen wird man wohl "internal" wählen, damit der SY77 selbst das Tempo vorgibt.
Wenn Sie aber einen externen Sequenzer (oder eine Drummaschine) verwenden und den SY77 damit synchronisieren möchten, sollten Sie hier "MIDI" wählen. In diesem Fall wartet der Sequenzer, bis er Synchronisationssignale empfängt.

- ⑨ Wenn Sie auf [F1] (Mute) drücken, werden alle Spuren ausgeschaltet und können daher nicht abgespielt werden. Alle Noten, die vor dem [F1]-Tastendruck abgespielt waren, klingen entsprechend ihrer ursprünglichen Dauer aus. Drücken Sie diese Taste noch einmal, um die Spuren wieder einzuschalten.
- ⑩ Drücken Sie auf [F6], um das Song Edit Job-Verzeichnis aufzurufen. Mit [F7] (Stup) wechseln Sie zum Job-Verzeichnis des Song Setup Modes, und mit [F8] (Name) programmieren Sie den Namen des Songs.

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






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

Während der Wiedergabe: Kann man den Cursor zu anderen Parametern führen, um das Tempo, die Click- oder Click Beat- Einstellung zu ändern.

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

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

-  : Zurück zum Anfang des Songs
-  : Einen Takt zurück (Schnellrücklauf durch anhaltenden Tastendruck)
-  : Einen Takt nach vorn (Schnellvorlauf durch anhaltenden Tastendruck)

LOCATE: Vor- oder Rücklauf zum gekennzeichneten Song.

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

Polyphonie: Der Sequenzer des SY77 kann bis zu 32 Noten wiedergeben (was nicht heißt, daß Sie die auch alle hören, weil manche Voices "stimmenintensiver" sind als andere). Haben Sie an einer Stelle mehr als 32 Noten zugleich aufgenommen, werden die überschüssigen nicht wiedergegeben.

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

Song Record

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

Verfahren:

Ab : Song Play Mode

Drücken Sie : auf [RECORD] (LED leuchtet)

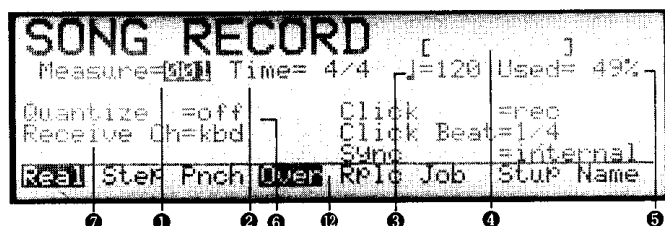
Eingabe : Aufnahmebetrieb und andere Parameter

Aufnahmebeginn : Drücken Sie auf [RUN]

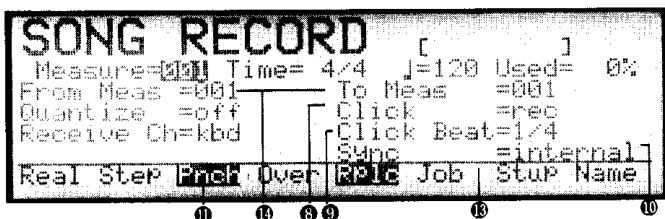
Aufnahmeende : Drücken Sie auf [STOP].

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

Sie haben Realtime oder Step gewählt:



Sie haben Punch In gewählt:



- ① Measure (001...999): Anwahl des Taktes, von wo ab der Song wiedergegeben werden soll. Den Takt wählt man, indem man den Cursor hierherführt und die Nummer einstellt oder indem man eine der Sequencer-Tasten ([<], [<<], [LOCATE] oder [>>]) drückt.
- ② Time (1/4...32/16): Die Taktart, die Sie für die Aufnahme eingestellt haben. (Die Taktart braucht nicht für alle Takte dieselbe zu sein).
- ③ J (30...250): Das Tempo in Viertelnoten pro Minute.
- ④ Der Song-Name, den man mit *Song Name* programmiert.
- ⑤ Used (0...100%): Der noch verfügbare Speicher-

raum. Da der Vorgang der Aufnahme und des Editierens selbst ein gewisses Speichervermögen beansprucht, ist es nicht immer möglich die Aufnahme bis zum Erreichen der 100% Speicheranzeige durchzuführen.

- ⑥ Quantize (off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2): Die Korrekturfunktion des Sequenzers. Wenn Sie off wählen, wird das Timing der aufgezeichneten Noten nicht berichtigt. Alle anderen Werte (1/2... 1/32) beziehen sich auf den kleinst möglichen Notenwert, der aufgezeichnet werden kann (wenn Sie 1/2 wählen, wandelt der Sequencer z.B. alle Viertel in halbe Noten um).
- ⑦ Receive Channel (1-16, Omni, Kbd): Der MIDI-Empfangskanal der Spur.
1-16: Der Sequencer zeichnet nur diejenigen Daten auf, die auf dem eingestellten Kanal eingehen und an MIDI IN anliegen.
Omni: Der Sequencer zeichnet die Daten aller Kanäle auf, deren Signal an MIDI IN anliegt.
Kbd: Der Sequencer zeichnet die Noten auf, die Sie auf dem Manual des SY77 spielen, ganz gleich welchen Kbd Transmit Channel Sie gewählt haben.
- ⑧ Click (off, rec, rec/play, always): Hier programmiert man, wann das Metronom zu hören ist.
off: Das Metronom ist ausgeschaltet.
rec: Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme.
rec/play: Das Metronom funktioniert während der Aufnahme und der Wiedergabe.
always: Das Metronom funktioniert immer.
- ⑨ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Die Auflösung des Metronoms (click).
- ⑩ Sync (internal, MIDI): Hier bestimmt man, welches Gerät das Tempo angibt. In den meisten Fällen wird man wohl "internal" wählen, damit der SY77 selbst das Tempo vorgibt.
Wenn Sie einen externen Sequencer (oder eine Drummaschine) verwenden und den SY77 damit synchronisieren möchten, sollten Sie hier "MIDI" wählen. In diesem Fall wartet der Sequencer, bis er Synchronisationssignale empfängt.

- ⑪ **Aufnahmebetrieb (Real, Step, Pnch):** Drücken Sie auf [F1], [F2] oder [F3], um eine der drei verfügbaren Aufnahmemethoden anzuwählen.
 [F1] Realtime: Die Noten müssen mit dem richtigen Timing eingespielt werden.
 [F2] Step: Es werden nur Noten des gewählten Wertes aufgezeichnet, die nicht mit dem korrekten Timing aufgezeichnet zu werden brauchen.
 [F3] Punch In: Siehe Realtime. Es werden nur die Takte aufgezeichnet, die Sie mit From Meas und To Meas (siehe ⑫) gewählt haben.
- ⑫ **Overdub/Replace (Over/Rplc):** Die Art, wie die neuen Daten aufgezeichnet werden.
 Overdub: Wenn Sie auf [F3] drücken, um Overdub zu wählen, werden die neuen Daten zu den bereits aufgezeichneten (sofern vorhanden) hinzugefügt. Im Step-Betrieb wird dieser Betrieb automatisch eingestellt. Im Punch-Betrieb kann Overdub nicht eingestellt werden.
 Replace: Drücken Sie auf [F4], um Replace zu wählen. In diesem Fall werden die bereits aufgezeichneten Noten bei der Aufnahme neuer Daten wieder gelöscht. Im Step-Betrieb kann Replace nicht angewählt werden.
- ⑬ Drücken Sie auf [F6]-[F8], um das Song Edit- oder Song Setup Job-Verzeichnis bzw. den Song Name zu wählen.
- ⑭ **From Meas (001...999), To Meas (001...999):** Im Punch-Betrieb bestimmt man selbst, von wo (From) bis wo (To) der Sequenzer aufnimmt.

Aufnahme:

1. Stellen Sie gegebenenfalls den Takt (Measure) ein, in dem die Aufnahme beginnen soll, und programmieren Sie die Time-, Tempo-, Quantize-, Receive Channel- Click-, Click Beat- und Sync-Werte.
2. Wählen Sie den Aufnahmebetrieb (Realtime, Step, oder Punch; [F1], [F2] oder [F3]).
3. Wenn Sie Punch gewählt haben, müssen Sie den ersten (From Meas) und letzten Takt (To Meas) einstellen.
4. Wählen Sie Over ([F3]) oder Rplc ([F4]).
5. Drücken Sie eine Memory Select-Taste (1-16), um die Spur zu wählen, auf der Sie aufnehmen möchten (Farbe der LED ist Rot).
 Die Farbe der LEDs der Spuren, die bereits Daten enthalten, ist Grün.
6. Drücken Sie auf [RUN], um die Aufnahme zu starten. Die Aufnahme-Anzeige richtet sich nach dem gewählten Aufnahmebetrieb (siehe 2.). Nähere Einzelheiten entnehmen Sie bitte den Abschnitten *Aufzeichnung in Realtime*, *Programmieren im Step-Betrieb* und *Aufzeichnung mit Punch*.
7. Haben Sie den Part aufgenommen, drücken Sie auf [STOP], um die Aufnahme anzuhalten und zum Song Play Mode zurückzugehen.

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

Aufzeichnung in Realtime

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

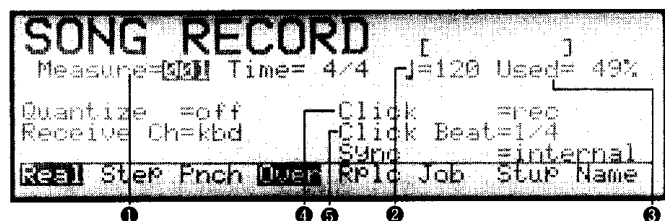
Verfahren:

Ab : Der Song Record-Anzeige

Drücken Sie : Auf [F1] (Real).

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

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



- ① Measure (001...999): Während der Aufnahme wird jeweils die Nummer des Taktes angezeigt, in dem Sie sich gerade befinden.
- ② J (30...250): Führen Sie den Cursor hierher, um das Tempo zu ändern.
- ③ Used (0...100%): Der bereits verbrauchte Speicher-raum.

- ④ Click (off, rec, rec/play, always): Hier programmiert man, wann das Metronom zu hören ist.
 off : Das Metronom ist ausgeschaltet.
 rec : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme.
 rec/play : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme und der Wiedergabe.
 always : Das Metronom funktioniert immer.
- ⑤ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Die Auflösung des Metronoms (click).

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

SONG RECORD

Aufzeichnung mit Punch

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

Verfahren:

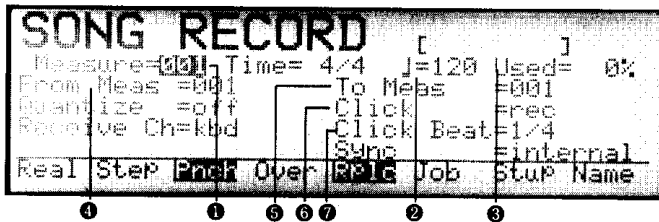
Ab : Der Song Record-Anzeige

Drücken Sie : Auf [F3] (Pnch).

Programmieren Sie : Die Takte, die aufgenommen werden sollen.

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

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



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

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

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

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

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

Programmieren im Step-Betrieb

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

Verfahren:

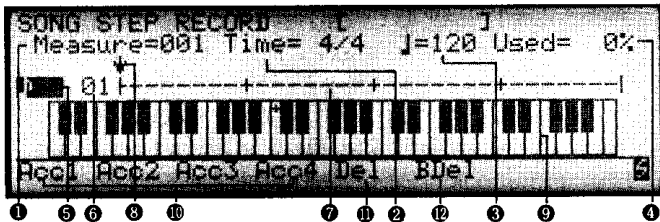
Ab : Der Song Record-Anzeige

Drücken Sie : Auf [F2] (Step)

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

Programmieren : Siehe *Aufnahme*.

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



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

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

Notendauer:

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

Zehnertastenfeld:

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

Aufnahme:

- **Noteneingabe:** Jedesmal, wenn Sie eine Manual-taste drücken und wieder freigeben, wird die entsprechende Note aufgezeichnet. Außerdem rückt der Cursor um die gewählte Einheit vor. Eine Note oder ein Akkord wird erst aufgezeichnet, wenn Sie alle Tasten loslassen. Mithin könnten Sie Akkorde notenweise eingeben, indem Sie die erste Taste gedrückt halten und danach alle anderen Noten des Akkordes programmieren.

- Wenn sich der Cursor bei ⑥ befindet, können Sie ihn auch mit den Tasten [◀] und [▶] führen und an jeder beliebigen Stelle einer Spur neue Noten programmieren. Alle Notendaten werden jeweils auf dem Keyboard-Diagramm angezeigt und wiedergegeben, sobald Sie sie mit dem Cursor anwählen.
- Haben Sie alle Noten eingegeben, drücken Sie auf [STOP], um wieder in den Song Play zu wechseln. Drücken Sie auf [RUN] und hören Sie sich den programmierten Part an.

Song Edit

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

Verfahren:

Ab : Song Mode, wenn die Farbe der [SONG]-Diode Rot ist.

Drücken Sie : [EDIT]

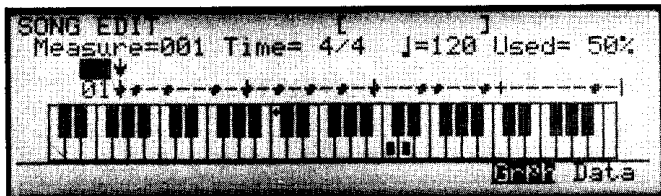
Wählen Sie : Eine Spur

Editieren Sie : Die Daten dieser Spur (s.u.)

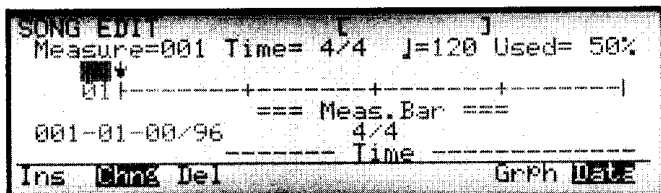
Verlassen : Des Edit Modes und Rückkehr zum Song Play Mode durch [EXIT]

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

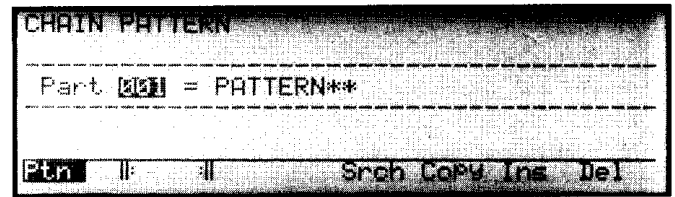
Wenn Sie Graphic gewählt haben (Spur 1-15)



Wenn Sie Data gewählt haben (Spur 1-15)



Wenn Sie Spur 16 gewählt haben



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

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

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

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

SONG EDIT

Song Edit (Graph)

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

Verfahren:

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

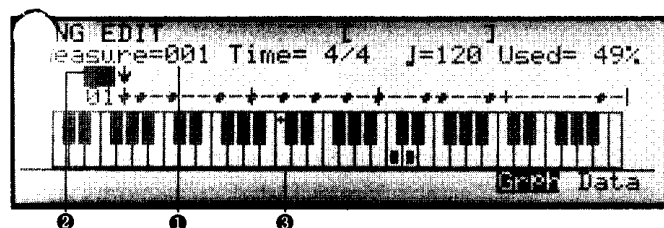
Drücken Sie : [EDIT]

Wählen Sie : Eine Spur 1-15

Drücken Sie : [F7] (Grph)

Kontrollieren Sie : Die programmierten Daten.

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



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

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

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

Song Edit (Data Change)

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

Verfahren:

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

Drücken Sie : [EDIT]

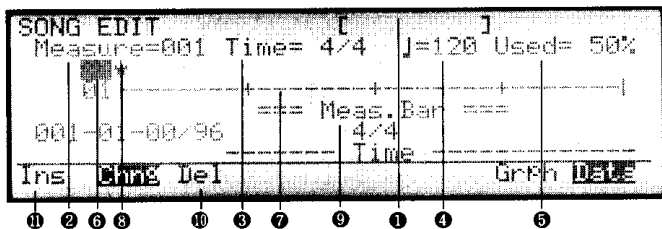
Wählen Sie : Eine Spur 1 – 15

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

Wählen Sie : die Daten, die editiert werden sollen.

Ändern des Datenwertes : Drücken Sie auf [ENTER].

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



- ❶ Song Name: Der Name des Songs.
- ❷ Measure (001...999): Um zu einem anderen Takt zu gehen, führen Sie den Cursor hierher, und ändern Sie die Werte.
- ❸ Time (01/4-8/4, 01/8-16/8, 01/16-32/16): Die Taktart des angewählten Taktes.
- ❹ J: Das Tempo wird lediglich angezeigt, ist aber für die Aufnahme unerheblich.
- ❺ Used (0...100%): Der bereits verbrauchte Speicher-raum.
- ❻ Wenn sich der Cursor hier befindet, können Sie mit Hilfe der [-1]/[+1] oder des Zehnertastenfelds zu jeder beliebigen Stelle gehen. Falls der Takt länger ist als 4/4 (z.B. 10/8), wird eine Zahl angezeigt, die sich auf den Teil des Taktes bezieht, der gerade angezeigt wird.

- ❼ Der waagerechte Strich vertritt einen Takt, die senkrechten Unterteilungen zeigen die Schläge (Beats) an. Der Punkt auf dem Strich zeigt alle Zweiunddreißigstel an, die Daten enthalten.
- ❽ Jedesmal, wenn Sie den Cursor zu einer anderen Stelle führen, zeigt ein nach unten gerichteter Pfeil die Zweiunddreißigstel-Position an, die programmiert werden kann.
- ❾ Hier werden die Zahlenwerte der Daten angezeigt, wo sich der Cursor befindet. Führen Sie den Cursor zu dem Parameter, dessen Wert geändert werden soll, und drücken Sie auf [ENTER].
- ❿ Drücken Sie auf [F3] (Del), wenn Sie die angezeigten Daten löschen möchten.
- ⓫ In den Insert Mode (Einfügen) wechseln Sie, indem Sie auf [F1] (Ins) drücken.

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

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

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

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

SONG EDIT

Song Edit (Data Insert)

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

Verfahren:

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

Drücken Sie : [EDIT]

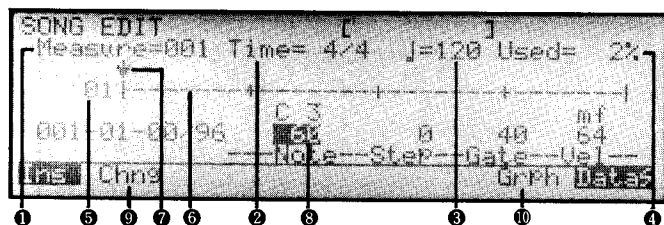
Wählen Sie : Eine Spur 1-15

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

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

Einfügen : Drücken Sie auf [ENTER].

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



- ① Measure (001...999): Um zu einem anderen Takt zu gehen, führen Sie den Cursor hierher und ändern Sie die Werte.
- ② Time (01/4-8/4, 01/8-16/8, 01/16-32/16): Die Taktart des angewählten Taktes.
- ③ J: Das Tempo wird lediglich angezeigt, ist aber für die Aufnahme unerheblich.
- ④ Used (0...100%): Der bereits verbrauchte Speicher-raum.
- ⑤ Wenn sich der Cursor hier befindet, können Sie zu jeder beliebigen Stelle gehen. Falls der Takt länger ist als 4/4 (z.B. 10/8), wird eine Zahl angezeigt, die sich auf den Teil des Taktes bezieht, der gerade angezeigt wird.
- ⑥ Der Taktstrich vertritt einen Takt, die senkrechten Unterteilungen zeigen die Schläge (Beats) an. Der Punkt auf dem Strich zeigt alle Zweiunddreißigstel an, die Daten enthalten.
- ⑦ Jedesmal, wenn Sie den Cursor zu einer anderen Stelle führen, zeigt ein nach unten gerichteter Pfeil die Zweiunddreißigstel- Position an, die programmiert werden kann.

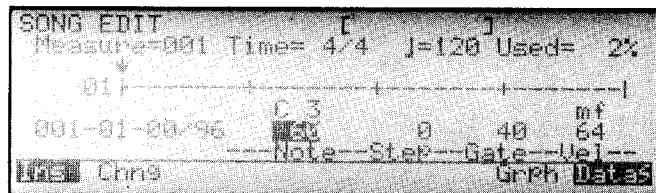
⑧ Hier werden in Zahlenwerten die Daten anzeigen die an der Kursorstelle eingefügt werden. Den Datentyp wählt man, indem man [SHIFT] gedrückt hält und gleichzeitig auf [F1]-[F6] drückt. Führen Sie den Cursor zu dem Parameter, dessen Wert geändert werden soll, und drücken Sie auf [ENTER], um die Daten einzufügen.

⑨ Drücken Sie auf [F2] (Chng), um zum Change Mode zu wechseln.

⑩ Um den Graph Mode aufzurufen, drücken Sie auf [F7] (Grph).

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

Gate Time ist die Anzahl der Clocks (1/96 eines Takts), die eine Note andauert. Dieser Wert kann aber nur um jeweils vier Einheiten verstellt werden. Step Time (Step 0...9999) gibt die Zeitspanne zwischen zwei Events wieder, kann aber nicht editiert werden.



Programmwechsel: Wenn Sie einen Programmwechsel eingeben möchten, müssen Sie [SHIFT] gedrückt halten und gleichzeitig auf [F2] (Prog) drücken. Die Anzeige ändert sich daraufhin, wie in der Abbildung hiernach dargestellt. Sie können jetzt den Cursor versetzen, um die Programmwechselnummer (Wert 0...127) anzugeben. Ein Programmwechsel von 0 zum Beispiel wählt das erste Programm; für den SY77 also das Programm A01.


```

SONG EDIT          [          ]
Measure=001 Time= 4/4 J=120 Used= 2%
01|-----+-----+-----+-----|
    == Program Change ==
001-01-00/96      0
    ----- Value -----
Ins  Chn3          Grph Data3

```

SONG EDIT []
Measure=001 Time= 4/4 J=120 Used= 2%
01|-----+-----+-----+-----|
== Pitch Bend ==
001-01-00/96 + 0
----- Value -----
Ins Chng Grph DS235

SONG EDIT

Measure=001 Time= 4/4 J=120 Used= 2%

01|-----+-----+-----+-----|

=== Control Change ===

001-01-00/96 0 0

----- Control ----- Value -----

Wrs Chng Grph **Datas**

SONG EDIT []
Measure=001 Time= 4/4 J=120 Used= 2%
01|-----+-----+-----+-----|
== After Touch ==
001-01-00/96 0
----- Value -----
[Ins] Chng [Grph] [Data] 6

```

SONG EDIT      [      ]
Measure=001 Time= 4/4 J=120 Used= .2%
  ↓
01 |-----+-----+-----+-----+-----|
    == Relative Tempo ==
    100 %
    Value -----
ins  Chng      Grph Data6

```

190

Chain Pattern

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

Verfahren:

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

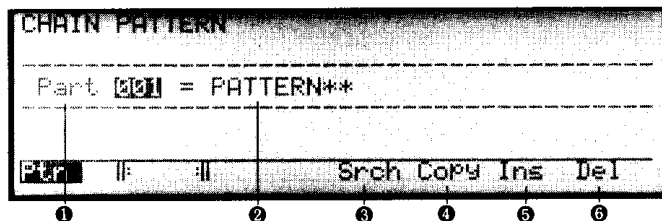
Drücken Sie : [EDIT]

Wählen Sie : Spur 16

Wählen Sie : Ein Pattern für jeden Part, oder eine der Part-Funktionen Search, Copy, Insert oder Delete.

Eingabe : Der angegebenen Daten für jeden Part mit [ENTER]

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



- ① Spur 16 darf maximal 999 Parts enthalten. Führen Sie den Cursor zu "Part", und wählen Sie eine Nummer. Es ist nicht möglich einen Part zu wählen, das keine Daten enthält. Nachdem Sie [ENTER] gedrückt haben, um die gewünschten Daten für einen Part einzugeben, wird die Nummer automatisch weitergehen.
- ② Ein Part ist entweder eine Pattern-Nummer oder ein Wiederholungszeichen (||: oder :||). Führen Sie den Cursor hierher, und wählen Sie den Datentyp für den vorliegenden Part.
Wenn Sie ein Pattern wählen möchten, drücken Sie auf [F1] (Ptn), und geben Sie die Nummer (01...99) ein. Wiederholungszeichen programmiert man, indem man auf [F2] (||:) oder [F3] (:||) drückt. In letzterem Fall muß man auch die Zahl der Wiederholungen eingeben. Wenn Sie [ENTER] drücken, um die Daten einzugeben, läuft die Partnummer automatisch weiter.
- ③ Die Search-Funktion ([F5]) hilft Ihnen beim Suchen des nächsten Wiederholungszeichens desselben Typs (Anfang oder Ende) oder des nächsten Parts der gewählten Nummer.
- ④ Mit [F6] (Copy) können Sie die gewählten Parts an einen anderen Ort kopieren. Siehe unten.
- ⑤ Soll ein neuer Part irgendwo eingefügt werden, drücken Sie auf [F7] (Ins). Siehe unten.
- ⑥ Man kann einen Part auch löschen, indem man auf [F8] (Del) drückt. Siehe unten.

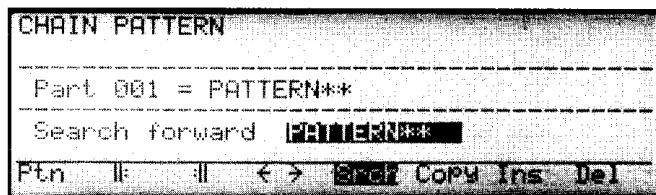
Wiederholungszeichen: Die Parts, die sich zwischen Wiederholungszeichen befinden, werden so oft wiederholt, wie Sie programmiert haben. Wenn Spur 16 z.B. folgende Daten enthält, wird Pattern 1 zweihundertmal wiederholt:

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

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

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

Search: Wenn Sie auf [F5] (Srch) drücken, sucht der SY77 das nächste Wiederholungszeichen desselben Typs oder den nächsten Part, für den dasselbe Pattern programmiert wurde. Die unteren Display-Zeilen sehen dann folgendermaßen aus:



1. Wählen Sie die Daten, die der SY77 suchen soll. Wenn er ein bestimmtes Pattern suchen soll, drücken Sie auf [F1] (Ptn) und geben Sie die Nummer ein (1...99). Soll er ein Wiederholungszeichen suchen, drücken Sie entweder auf [F2] (||:) oder [F3] (:||).
2. Sagen Sie dem SY77, in welcher Richtung er suchen soll.
Drücken Sie ein oder zweimal auf [F4] (<=>), um entweder "forward" (vorwärts) oder "backward" (rückwärts) zu wählen.
3. Drücken Sie auf [ENTER], um die Suchaktion zu starten. Wissen Sie genug, oder wollen Sie doch nichts suchen, drücken Sie auf [EXIT].

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

SONG MODE

CHAIN PATTERN							
Part 001 = PATTERN**							
Copy	Source	From Part=001	To Part=001				
		Destination Part=001					
		Src	Copy	Ins	Del		

1. Wählen Sie Beginn (From Part) und Ende (To Part).
2. Sagen Sie dem SY77, wohin die Daten kopiert werden sollen (Destination Part).
3. Drücken Sie auf [ENTER]. Wenn Sie die Daten nicht kopieren möchten, drücken Sie auf [EXIT]. Sagen wir, Sie haben folgendes programmiert: "From Part=002", "To Part=003" und "Destination Part=005". In diesem Fall sähe die Spur nach der Kopie so aus:

Vorher								
Part	001	002	003	004	005	006	007	008
Pattern	05	11	12	13	02	01	01	01

Nachher								
Part	001	002	003	004	005	006	007	008
Pattern	05	11	12	13	11	12	13	01

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

CHAIN PATTERN							
Part 001 = PATTERN**							
Insert Part = 001							
		Src	Copy	Ins	Del		

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

Vorher								
Part	001	002	003	004	005	006	007	008
Pattern	05	11	12	13	02	01	01	01

Nachher								
Part	001	002	003	004	005	006	007	008
Pattern	05	11	??	12	13	02	01	01

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

CHAIN PATTERN							
Part 001 = PATTERN**							
Delete Part = 001							
		Src	Copy	Ins	Del		

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

Vorher								
Part	001	002	003	004	005	006	007	008
Pattern	05	11	12	13	02	01	01	01

Nachher								
Part	001	002	003	004	005	006	007	...
Pattern	05	11	13	02	01	01	01	

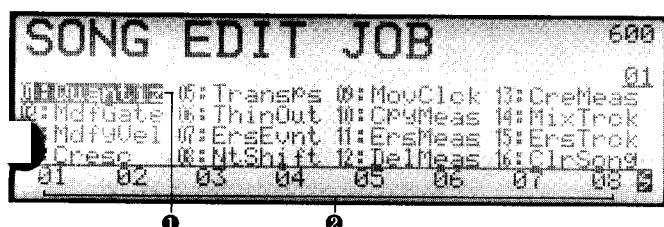
Song Edit Jobs

JUMP #600

Beschreibung: Im Song Edit Job-Verzeichnis finden Sie verschiedene Funktionen, mit denen Sie die Daten der Spuren 1 – 15 editieren können. Wenn nicht anders angegeben, betreffen diese Funktionen nur die Spur, die Sie gerade gewählt haben.

Verfahren:

Ab : Song Play oder Song Record Mode
Drücken Sie : [F6] (Job) (JUMP #600)
Wählen Sie : Einen Song Edit-Job



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

- 01: Quantiz (Quantize): Korrigieren des Timings aller Ereignisse (taktweise).
- 02: MdfGate (Modify Gate Time): Ändern der Länge aller Noten in einem Takt der gewählten Spur.
- 03: MdfyVel (Modify Velocity): Ändern der Note On-Velocity (Note-On-Anschlagswert) aller Noten der gewählten Takte.
- 04: Cresc (Crescendo): Allmähliche Erhöhung oder Verringerung der Anschlagswerte (Velocity) aller Noten der gewählten Takte, was einem Crescendo- oder Diminuendo-Effekt gleichkommt.

- 05 :Transps (Transpose): Transponieren aller Noten der gewählten Takte um einen zuvor eingestellten Wert.
- 06 :ThinOut (Thin Out): Entfernen jedes zweiten Wertes einer stufenlosen Spielhilfe, um den Sequenzerspeicher zu schonen.
- 07 :ErsEvnt (Erase Event): Löschen aller Daten des gewählten Typs in den gewählten Takten.
- 08 :NtShift (Note Shift): Ändern der Nummer einer Note um einen zuvor eingestellten Wert.
- 09 :MovClck (Move Clock): Zeitliche Verschiebung der Daten eines bestimmten Typs (vorwärts oder rückwärts).
- 10 :CpyMeas (Copy Measure): Kopieren einer Reihe von Takten an einen anderen Ort.
- 11 :ErsMeas (Erase Measure): Löschen aller Daten der gewählten Takte. Hierdurch bleiben nur leere Takte erhalten.
- 12 :DelMeas (Delete Measure): Löschen aller Daten der gewählten Takte sowie der leeren Takte.
- 13 :CreMeas (Create Measure): Einfügen leerer Takte der gewählten Taktart.
- 14 :MixTrck (Mix Track): Kombinieren der Daten einer Spur mit denen einer anderen Spur.
- 15 :ErsTrck (Erase Track): Löschen aller Daten der gewählten Spur(en).
- 16 :ClrSong (Clear Song): Löschen der Daten des gesamten Songs.

1. Quantize

JUMP #601

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

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis

(JUMP #600)

Wählen Sie : 01:Quantz

(JUMP #601)

Programmieren Sie : Taktbereiche, deren Timing korrigiert werden soll.

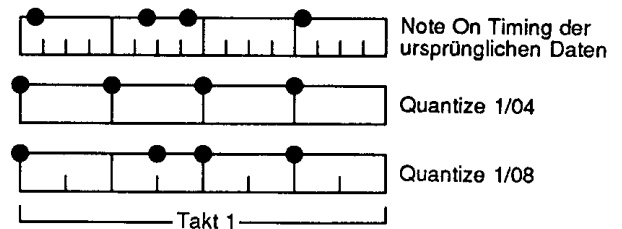
Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER]

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

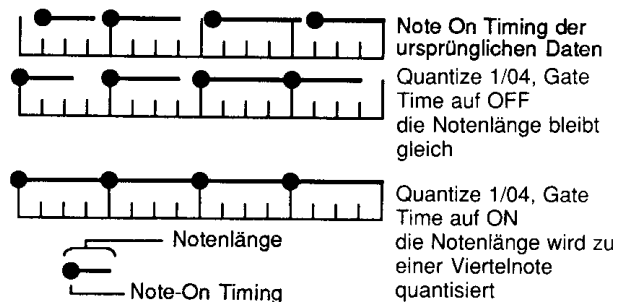
QUANTIZE		601
Top Measure = 001	Area	Last Measure = 001
Quantize = 1/32	Parameter	Gate Time = off

- ❶ Top Measure (001...999): Der erste Takt, der quantisiert werden soll.
- ❷ Last Measure (001...999): Der letzte Takt, der quantisiert werden soll.
- ❸ Quantize (1/04, 1/06, 1/08, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32): Der kleinste Notenwert nach der Quantisierung. Wenn in der Passage z.B. keine kürzeren Noten als Sechzehntel vorkommen, wählen Sie 1/16. Falls Ihr Stück Triolen enthält, müssen Sie 1/06, 1/12, 1/24 oder 1/48 wählen.
- ❹ Gate Time (on, off): Soll auch die Länge der Noten korrigiert werden (On) oder nicht (Off)? Falls Sie "On" wählen, wird die Länge dem nächsten Quantize-Wert zugeordnet.

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



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



2. Modify Gate Time

JUMP #602

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

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis

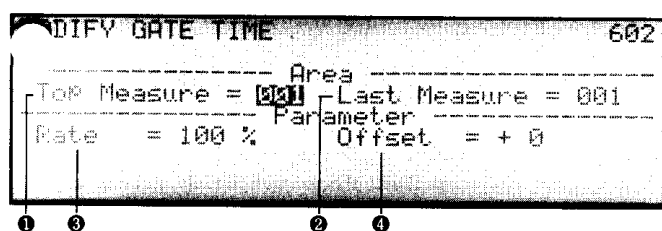
(JUMP #600)

Wählen Sie : 02 MdfGate (JUMP #602)

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

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

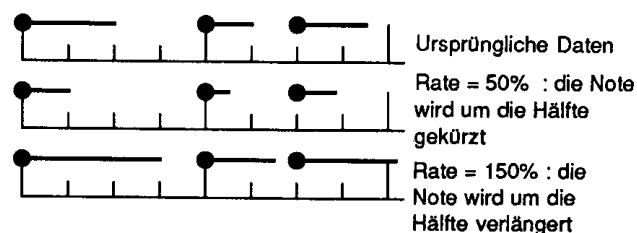


- ① Top Measure (001...999): Der erste Takt, der editiert werden soll.
- ② Last Measure (001...999): Der letzte Takt, der editiert werden soll.
- ③ Rate (000%...200%): Alle Gate Time-Werte werden mit diesem Betrag multipliziert (relative Änderung). Wählen Sie "100%", bleibt die Notenlänge erhalten. Größere Werte bedeuten, daß die Noten verlängert werden. Der Wert "0%" stellt die Länge auf 1.
- ④ Offset (-99...+99): Der hier programmierte Absolutwert wird zu den neuen Gate Time-Werten addiert.

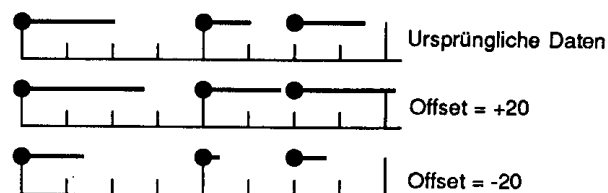
Anmerkung: Die Länge einer Note wird in eine Zahl übersetzt (Gate Time), die ein Vielfaches von 1/384 Note ausmacht (1/96: Viertelnote). Der Einstellungsbereich liegt zwischen 0-8188, den man auch mit dem größten oder kleinsten MdfGat-Wert nicht sprengen kann.

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

In nachstehender Abbildung sehen Sie, wie die Rate Einstellung die Gate Time um den angegebenen Prozentsatz verändert.



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



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

3. Modify Velocity

JUMP #603

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

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis
(JUMP #600)

Wählen Sie : 03: MdfVel (JUMP #603)

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

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

MODIFY VELOCITY 603

Area

Top Measure = 001 Last Measure = 001

Parameter

Rate = 100 % Offset = + 0

- ❶ Top Measure (001...999): Der erste Takt, der editiert werden soll.
- ❷ Last Measure (001...999): Der letzte Takt, der editiert werden soll.
- ❸ Rate (000%...200%): Alle Velocity-Werte werden durch diesen Betrag multipliziert (relative Änderung). Ausgangswert ist dabei "64". Wählen Sie "100%", bleibt der ursprüngliche Anschlagswert erhalten. Größere Werte bedeuten, daß der Anschlagswert größer ist als 64, was die *Dynamik* erhöht. Der Wert "0%" stellt für alle Noten den Wert 64 ein und arbeitet daher wie ein *Kompressor*.

- ❹ Offset (-99...+99): Der hier programmierte Absolutwert wird zu den neuen Velocity-Werten addiert.

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

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

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

4. Crescendo

JUMP #604

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

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis
(JUMP #600)

Wählen Sie : 04: Cresc (JUMP #604)

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

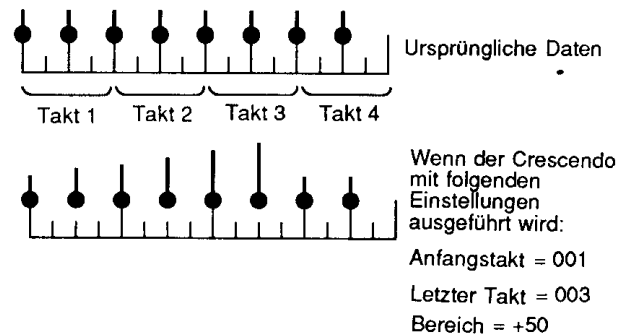
Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

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

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

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



5. Transpose

JUMP #605

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

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis

(JUMP #600)

Wählen Sie : 05:Transp (JUMP #605)

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

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

TRANSPOSE 605

Area

Top Measure = 001 Last Measure = 001

Interval = + 0

Parameter

1 3 2

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

6. Thin Out

JUMP #606

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

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis

(JUMP #600)

Wählen Sie : 06:ThinOut (JUMP #606)

Programmieren Sie : Taktbereiche, die editiert werden.

Wählen Sie den Datentyp, der editiert werden soll.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

THIN OUT 606

Area

Top Measure = 001 Last Measure = 001

Parameter

After Touch = off

Pitch Bend = off

Control Change = off

1 5 4 3 2

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

- ❸ After Touch (On, Off): Wenn Sie "On" gewählt haben, werden die Kanalaftertouchdaten halbiert. (Der SY77 versteht keine polyphonen Aftertouchdaten.)
- ❹ Pitch Bend (On, Off): Wenn Sie "On" gewählt haben, werden die Pitch Bend-Daten halbiert.
- ❺ Control Change (On, Off): Wenn Sie "On" gewählt haben, werden *alle* Daten der stufenlosen Spielhilfen halbiert. Ein- /Aus-Schalter (z.B. Sustain) sind hiervon nicht betroffen.

Parameters: Sie können verschiedene Datentypen zugleich "ausmisten".

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

SONG EDIT JOBS

7. Erase Event

JUMP #607

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

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis

(JUMP #600)

Wählen Sie : 07:ErsEvt

(JUMP #607)

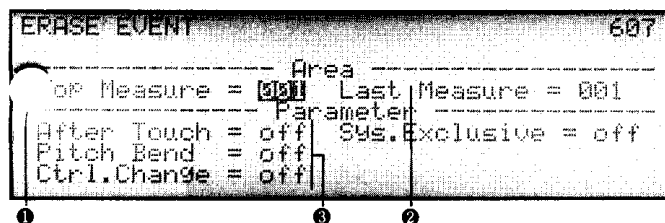
Programmieren Sie :Taktbereiche, die editiert werden, und den Datentyp, der gelöscht werden soll.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

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

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



SONG EDIT JOBS

8. Note Shift

JUMP #608

Beschreibung: Hiermit ändert man die Nummer einer bestimmten Note.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis

(JUMP #600)

Wählen Sie : 08:NtShift

(JUMP #608)

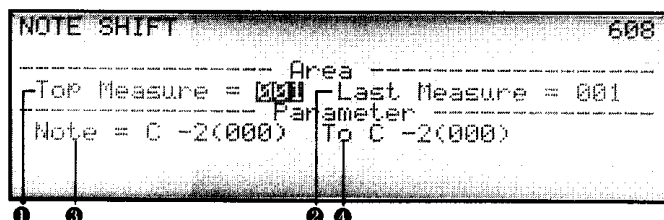
Programmieren Sie :Taktbereiche, die editiert werden, die ursprüngliche und die neue Notennummer.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

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

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



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

9. Move Clock

JUMP #609

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

Verfahren:

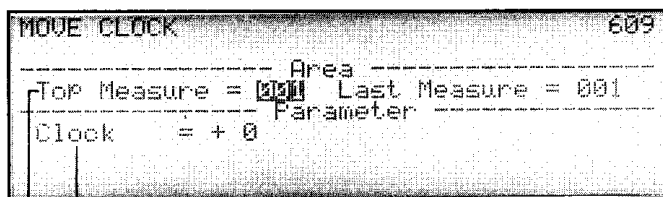
Ab : Song Edit Job-Verzeichnis
(JUMP #600)

Wählen Sie : 09:MoveClock (JUMP #609)

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

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].



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

Anmerkung: Die MoveClock-Funktion eignet sich besonders für Voices mit einer langsamen Attack. Streicher haben z.B. eine relativ träge Attack, was den Eindruck erweckt, als sei der Part unsauber, weil langsamer, gespielt. In solchen Fällen kann man den bewußten Part eine wenig vorziehen damit das Timing stimmt.

10. Copy Measure

JUMP #610

Beschreibung: Kopieren der gewählten Takte an eine andere Stelle einer oder mehrerer Spuren.

Verfahren:

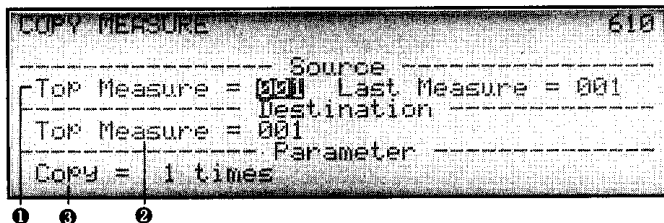
Ab : Song Edit Job-Verzeichnis
(JUMP #600)

Wählen Sie : 10:CopyMeas (JUMP #610)

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

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].



- ❷ Destination (001...999): Hierher werden die gewählten Takte kopiert.
- ❸ Copy Time (1...99): Hier bestimmen Sie, wie oft die gewählten Takte kopiert werden.

Beispiel: Für die folgenden Spurendaten

Takte: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	F	G	H	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

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

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

Takte: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	B	C	D	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

└─ 1 mal ─┘

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

Takte: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

A	B	C	D	E	B	C	D	B	C	D
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

└─ 1 mal ─┘ └─ 2 mal ─┘

SONG EDIT JOBS

11. Erase Measure

JUMP #611

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

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis

(JUMP #600)

Wählen Sie : 11:ErsMeas

(JUMP #611)

Eingabe : Der Taktbereiche, die Sie löschen möchten.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

Beispiel: Für die folgenden Spurendaten

Takte: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

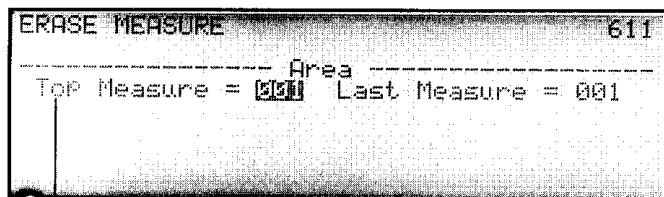
A	B	C	D	E	F	G	H	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

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

Takte: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A				E	F	G	H	I
---	--	--	--	---	---	---	---	---

└─ Kein Klang ─┘



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

12. Delete Measure

JUMP #612

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

Verfahren:

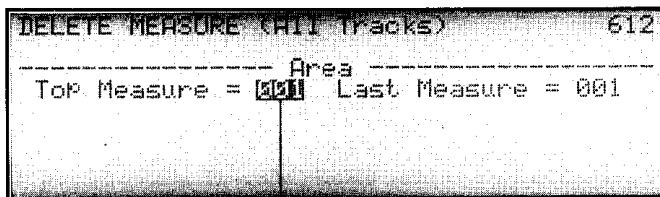
Ab : Song Edit Job-Verzeichnis
(JUMP #600)

Wählen Sie : 12:DelMeas (JUMP #612)

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

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].



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

Beispiel: Für die folgenden Spurendaten

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

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

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

13. Create Measure

JUMP #613

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

Verfahren:

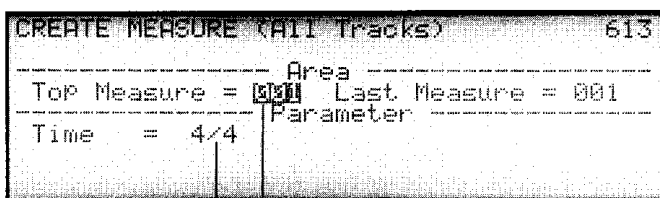
Ab : Song Edit Job-Verzeichnis
(JUMP #600)

Wählen Sie : 13:CreMeas (JUMP #613)

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

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Änderung durch [EXIT].



- ❶ Area (001...999): Zwischen der Top Measure und der Last Measure werden neue leere Takte eingefügt.

- ❷ Time (1–8/4, 1–16/8, 1–32/16): Geben Sie die Taktart für den Takt, den Sie einfügen möchten, an.

Beispiel: Für die folgenden Spurendaten

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

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

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

SONG EDIT JOBS

14. Mix Track

JUMP #614

Beschreibung: Zusammenlegen der Daten bestimmter Takte zweier Spuren.

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis
(JUMP #600)

Wählen Sie : 14:MixTrck (JUMP #614)

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

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Korrektur durch [EXIT].

MIX TRACK		614
----- Source -----		
Track = 01		
Top Measure = 001	Last Measure = 001	
----- Destination -----		
Track = 01		

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

Beispiel: Für die folgenden Spurendaten

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

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

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

SONG EDIT JOBS

15. Erase Track

JUMP #615

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

Verfahren:

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis
(JUMP #600)

Wählen Sie : 15:ErsTrck (JUMP #615)

Eingabe : Der Nummer der Spur(en), die Sie löschen möchten.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne zu löschen durch [EXIT].

ERASE TRACK		615
>>> Set tracks and Press ENTER <<<		

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

16. Clear Song

JUMP #616

Beschreibung: Löschen eines Songs**Verfahren:**

Ab : Song Edit Job-Verzeichnis

(JUMP #600)

Wählen Sie : 16:ClrSong

(JUMP #616)

Eingabe : Nummer des Songs, den Sie löschen möchten.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne zu löschen durch [EXIT].

CLEAR SONG	616

<<<	Press ENTER
>>>	

In diesem Job gibt es keine Parameter. Wenn Sie sicher sind, daß Sie den Song löschen möchten, drücken Sie auf [ENTER].

Song Setup Jobs

JUMP #617

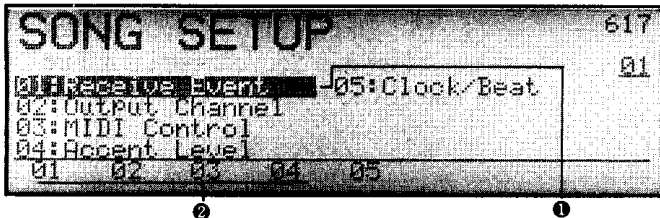
Beschreibung: Die Song Setup-Parameter beziehen sich auf den gesamten Sequenzer.

Verfahren:

Ab : Song Play oder Song Record Mode

Drücken Sie : [F7] (Stup) (JUMP #617)

Wählen Sie : Einen Song Setup-Job



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

➊ Drücken Sie auf [F1]-[F5], um den entsprechenden Job zu wählen.

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

02: Output Channel: Anwahl des Kanals, auf dem jede Spur ihre Daten sendet.

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

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

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

SONG SETUP JOBS

1. Receive Event

JUMP #618

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

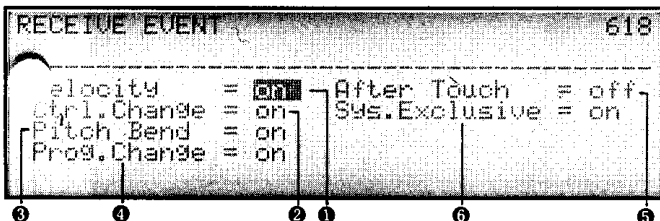
Verfahren:

Ab : Song Setup Job-Verzeichnis

(JUMP #617)

Wählen Sie : 01:Receive Event (JUMP #618)

Verlassen : des Song Setup-Verzeichnisses durch [EXIT]



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

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

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

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

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

➏ System Exclusive (On, Off): Ein- oder Ausschalten des Empfanges von Exklusivdaten. Der Sequenzer des SY77 kann Systemexklusivmeldungen länger als 32 Byte nicht aufnehmen.

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

2. Output Channel

JUMP #619

Beschreibung: Anwahl des Übertragungskanales der Sequenzerspuren.

Verfahren:

Ab : Song Setup Job-Verzeichnis
(JUMP #617)

Wählen Sie : 02:Output Channel (JUMP #619)

Eingabe : Des MIDI-Übertragungskanal der Spuren.

Verlassen : des Song Setup-Verzeichnisses durch [EXIT]

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

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

3. MIDI Control

JUMP #620

Beschreibung: Synchronisierung des SY77 (intern oder MIDI).

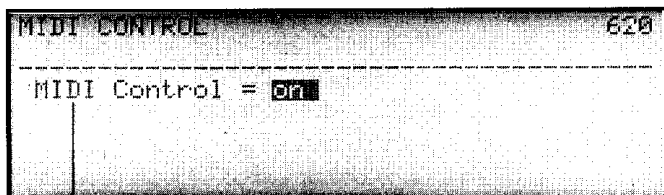
Verfahren:

Ab : Song Setup Job-Verzeichnis
(JUMP #617)

Wählen Sie : 03:MIDI Control (JUMP #620)

Eingabe : MIDI Control "On" oder "Off"

Verlassen : des Song Setup-Verzeichnisses durch [EXIT]



- ① MIDI Control (On, Off): In den meisten Fällen werden Sie sich wohl für "Off" entscheiden, damit der Sequenzer selbst das Tempo angibt. Wenn Sie den Sequenzer des SY77 jedoch mit einem externen Gerät synchronisieren möchten, sollten Sie "On" wählen. In diesem Fall wird der Sequenzer mit den Start/Stop/Continue-Signalen des externen Gerätes gesteuert.

Anmerkung: Wenn Sie "On" wählen, wartet der Sequenzers des SY77, bis er Synchronisationssignale empfängt. Daher sollten Sie "On" nur wählen, wenn es wirklich notwendig ist.

4. Accent Level

JUMP #621

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

Verfahren:

Ab : Song Setup Job-Verzeichnis
(JUMP #617)

Wählen Sie : 04:Accent Level (JUMP #621)

Eingabe : Akzentpegel der vier Funktionstasten.

Verlassen : des Song Setup-Verzeichnisses durch [EXIT]

ACCENT LEVEL	
Accent1 =	64
Accent2 =	64
Accent3 =	64
Accent4 =	64

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

5. Clock/Beat

JUMP #622

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

Verfahren:

Ab : Song Setup Job-Verzeichnis

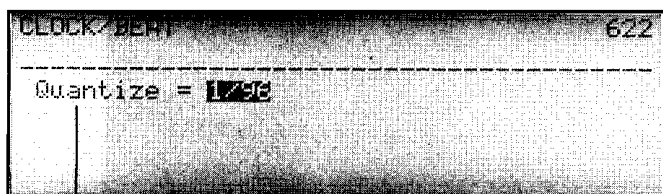
(JUMP #617)

Wählen Sie : 05:Clock/Beat

(JUMP #622)

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

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



❶

Song Name

JUMP #623

Beschreibung: Jedem Song kann man einen Namen geben (8 Zeichen), der jeweils im Song Play und Song Record Mode angezeigt wird.

Verfahren:

Ab : Song Play oder Song Record Mode

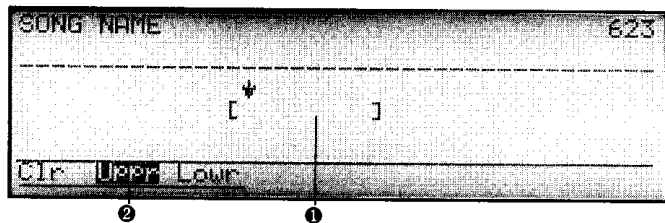
Drücken Sie : [F8] (Name) (JUMP #623)

Eingabe : Name des Songs

Verlassen : dieser Anzeigeseite durch [EXIT]

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

Anmerkung: Siehe *Eingabe von Daten* in der *Einleitung* zum SY77.



PATTERN MODE

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

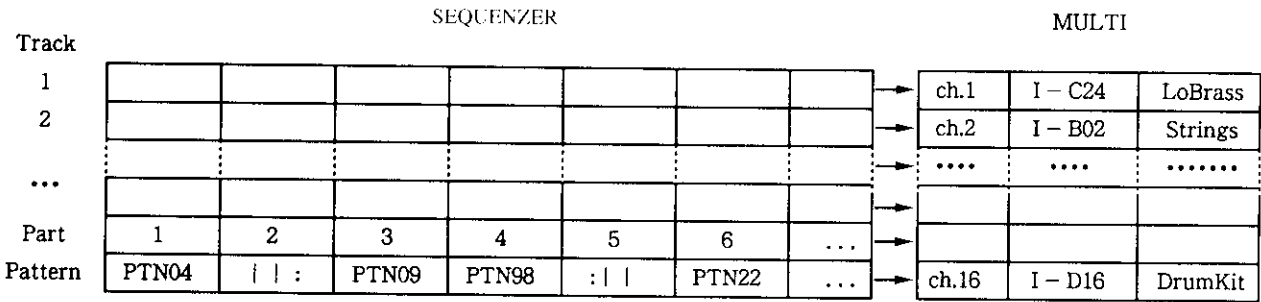
Inhalt dieses Abschnitts	Seite
Pattern Play	212
Pattern Record	213
Pattern Edit	217
Pattern Edit Jobs	218
Pattern Setup Jobs	221
Clear Pattern	222

PATTERN MODE

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

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

Da man den Übertragungskanal der Sequenzerspuren frei wählen kann, müssen Sie dafür sorgen, daß die Drum-Voice des Multi denselben Empfangskanal hat.



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

Aufbau des Pattern Play und Pattern Edit Modes

```

PATTERN PLAY [PATTERN01]
Measure=01 Time= 4/4 J=120 Used= 49%
Length      =02      Click      =rec
              Click Beat=1/4
              Sync       =internal
              Job Stop Clr
  
```

```

PATTERN RECORD [PATTERN01]
Measure=01 Time= 4/4 J=120 Used= 49%
Length      =01      Click      =off
Quantize    =off      Click Beat=1/4
Receive Ch=kbd      Sync       =internal
Recall Step      Job Stop Clr
  
```

Im Pattern-Display können Sie auf [F6] drücken, um das Pattern Edit Job-Verzeichnis aufzurufen. Mit [F7] erreichen Sie das Pattern Setup Job-Verzeichnis. Mit [F8] löschen Sie entweder ein oder alle Pattern.

```

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

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

```

PATTERN SETUP 705
01:Receive Event 01
02:Output Channel
03:MIDI Control
04:Accent Level
01 02 03 04 05
  
```

01:Receive Event
02:Output Channel
03:MIDI Control
04:Accent Level
05:Clock/Beat

```

CLEAR PATTERN 711
-----
Pattern = 000
>>> Press ENTER <<<
One All
  
```

Pattern Play

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

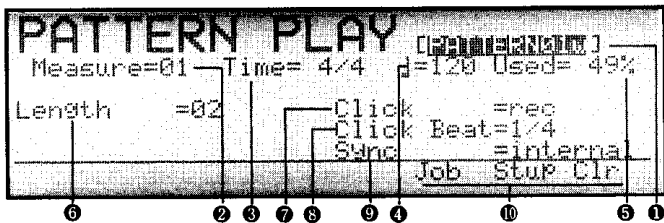
Verfahren:

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

Wählen Sie : Das Pattern, das wiedergegeben werden soll.

Wiedergabe : Drücken Sie auf [RUN].

Stoppen : der Wiedergabe durch [STOP].



- ❶ Pattern (01...99): Hier wählen Sie ein Pattern.
- ❷ Measure (01...32): Anwahl des Taktes, in dem die Wiedergabe beginnen soll. Führen Sie den Cursor hierher, und wählen Sie den Takt oder drücken Sie eine der folgenden Sequenzertasten: [↩], [⏮], [LOCATE] oder [⏭].
- ❸ Time (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16): Hier wird die Taktart angezeigt, die Sie im Pattern Record Mode programmiert haben. Sie können den Wert hier nicht ändern.
- ❹ ♩ (30...250): Das Tempo in Vierteln pro Minute.
- ❺ Used (0...100%): Der bereits in Anspruch genommene Speicherraum.
- ❻ Length (1...32): Die Länge des Pattern (Anzahl Takte).
- ❼ Click (off, rec, rec/play, always): Hier programmiert man, wann das Metronom zu hören ist.
 - off : Das Metronom ist ausgeschaltet.
 - rec : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme.
 - rec/play : Das Metronom funktioniert während der Aufnahme und der Wiedergabe.
 - always : Das Metronom funktioniert immer.
- ❽ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Die

Auflösung des Metronoms (click).

- ❾ Sync (internal, MIDI): Hier bestimmt man, welches Gerät das Tempo angibt. In den meisten Fällen wird man wohl "internal" wählen, damit der SY77 selbst das Tempo vorgibt.

Wenn Sie aber einen externen Sequenzer (oder eine Drummaschine) verwenden und den SY77 damit synchronisieren möchten, sollten Sie hier "MIDI" wählen. In diesem Fall wartet der Sequenzer, bis er Synchronisationssignale empfängt.

- ❿ Mit den Tasten [F6]-[F8] wechseln Sie zum Pattern Edit Job-Verzeichnis, dem Pattern Setup Job-Verzeichnis oder in den Löschbetrieb.

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

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

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

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

Pattern Record

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

Verfahren:

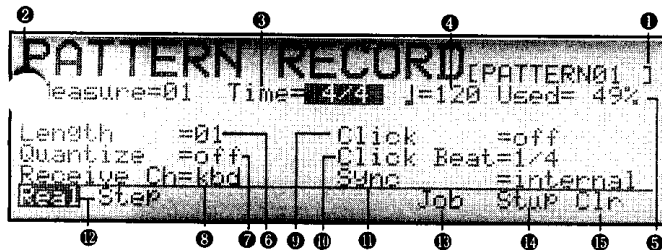
Ab : Pattern Play Mode

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

Einstellen : Aufnahmebetrieb

Aufnahmebeginn: Drücken Sie auf [RUN].

Aufnahmeende : Drücken Sie auf [STOP].



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

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

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

Soll der SY77 die Daten eines externen Gerätes gleich welchen Kanales aufzeichnen, wählen Sie "Omni".

- ⑨ Click (off, rec, rec/play, always): Hier programmiert man, wann das Metronom zu hören ist.
off : Das Metronom ist ausgeschaltet.
rec : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme.
rec/play : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme und der Wiedergabe.
always : Das Metronom funktioniert immer.
- ⑩ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Die Auflösung des Metronoms (click).
- ⑪ Sync (internal, MIDI): Hier bestimmt man, welches Gerät das Tempo angibt. In den meisten Fällen wird man wohl "internal" wählen, damit der SY77 selbst das Tempo vorgibt.
Wenn Sie aber einen externen Sequencer verwenden und den SY77 damit synchronisieren möchten, sollten Sie hier "MIDI" wählen. In diesem Fall wartet der SY77, bis er Synchronisationssignale empfängt.
- ⑫ Recording Mode (Real, Step): Drücken Sie auf [F1] oder [F2], um eine der beiden verfügbaren Aufnahmearten anzuwählen.
[F1] Realtime: Die Noten müssen mit dem richtigen Timing eingespielt werden.
[F2] Step: Es werden nur Noten des gewählten Wertes aufgezeichnet, die nicht mit dem korrekten Timing gespielt zu werden brauchen.
- ⑬ Drücken Sie auf [F6], um den Pattern Edit Mode aufzurufen.
- ⑭ Drücken Sie auf [F7], um den Pattern Setup Mode aufzurufen.
- ⑮ Drücken Sie auf [F8], um ein oder alle Pattern zu löschen.

PATTERN MODE

Aufnahme:

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

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

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

PATTERN RECORD

Aufzeichnung in Realtime

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

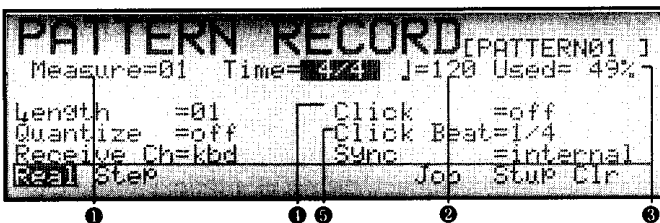
Verfahren:

Ab : Der Pattern Record-Anzeige

Drücken Sie : Auf [F1] (Real).

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

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



- ① Measure (01...32): Während der Aufnahme wird jeweils die Nummer des Taktes angezeigt, in dem Sie sich gerade befinden.
- ② J (30...250): Führen Sie den Cursor hierher, um das Tempo zu ändern.

- ③ Used (0...100%): Der bereits beanspruchte Speicherraum.
- ④ Click (off, rec, rec/play, always): Hier programmiert man, wann das Metronom zu hören ist.
off : Das Metronom ist ausgeschaltet.
rec : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme.
rec/play : Das Metronom funktioniert nur während der Aufnahme und der Wiedergabe.
always : Das Metronom funktioniert immer.
- ⑤ Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24): Die Auflösung des Metronoms (click).

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

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

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

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

PATTERN RECORD

Programmieren im Step-Betrieb

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

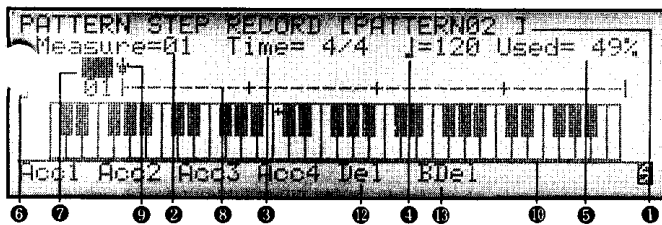
Verfahren:

Ab : Der Pattern Record-Anzeige

Drücken Sie : Auf [F2] (Step)

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

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



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

- ❾ Jedesmal, wenn Sie den Cursor zu einer anderen Stelle führen, zeigt ein nach unten gerichteter Pfeil die Zweiunddreißigstel-Position an, die programmiert werden kann.
- ❿ Falls die angezeigte Zweiunddreißigstel-Position Daten enthält, werden die Noten in diesem Gebiet auf dem Keyboard-Diagramm angezeigt.
- ⓫ Mit den Tasten [F1]-[F4] wählen Sie einen Akzentwert. Alle Noten, die Sie danach programmieren, werden dann mit dem gewählten Akzent versehen. Wie man die Akzentwerte der Tasten [F1]-[F4] ändert, erfahren Sie unter *Pattern Setup Job 4. Accent Level*.
- ⓫ Wenn Sie alle Daten löschen möchten, die von dem Cursor angezeigt werden (Zweiunddreißigstel-Position), drücken Sie auf [F5] (Del). Der Cursor bleibt danach an derselben Stelle.
- ⓫ Man kann aber auch die Daten unmittelbar vor der angezeigten Position löschen, indem man auf [F6] (BDel) drückt. In diesem Fall geht der Cursor eine Zweiunddreißigstel-Position zurück.

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

Zehnertastenfeld:

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

PATTERN MODE

Aufnahme:

- Noteneingabe: Jedesmal, wenn Sie eine Manual-taste drücken und wieder freigeben, wird die entsprechende Note aufgezeichnet. Außerdem rückt der Cursor um die gewählte Einheit vor. Eine oder mehrere Noten werden erst aufgezeichnet, wenn Sie alle Tasten loslassen. Mithin könnten Sie mehrere Klänge für dieselbe Position eingeben, indem Sie die erste Taste gedrückt halten und danach alle anderen Noten programmieren.

- Wenn sich der Cursor bei ⑦ befindet, können Sie ihn auch mit den Tasten [◀] und [▶] führen und an jeder beliebigen Stelle neue Noten programmieren. Alle Notendaten werden jeweils auf dem Keyboard-Diagramm angezeigt und wiedergegeben, sobald Sie sie mit dem Cursor anwählen.
- Haben Sie alle Noten eingegeben, drücken Sie auf [STOP], um wieder in den Pattern Play zu wechseln. Drücken Sie auf [RUN], und hören Sie sich den programmierten Part an.

Pattern Edit

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

Verfahren:

Ab : Pattern Play oder Pattern Record Mode

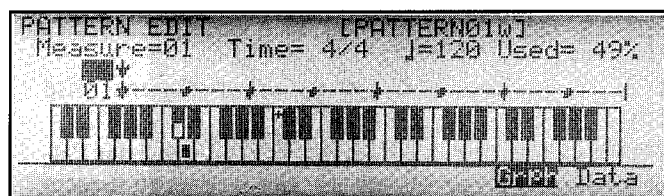
Drücken Sie : [EDIT]

Wählen Sie : "Grph" oder "Data"

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

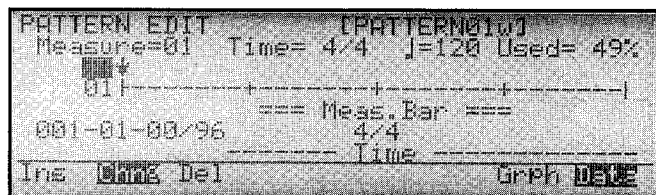
Es gibt zwei Pattern Edit-Anzeigen: Graphic und Data.

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



Zwischen der Editiergraphik von Pattern und Songs besteht im Grunde kein Unterschied. Nur erscheint im Display statt eines Songnamen eine Patternnummer, und die höchste Taktnummer ist jetzt nicht mehr 999, sondern 32. Nähere Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt *Song Edit (Graph)* auf Seite 187.

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



Zwischen dem Editieren von Patterndaten und Songdaten besteht kaum ein Unterschied. Im Display erscheint statt eines Songnamen eine Patternnummer, und die höchste Taktnummer ist jetzt nicht mehr 999, sondern 32. Nähere Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Abschnitt *Song Edit (Data Insert)* auf Seite 189 oder dem Abschnitt *Song Edit (Data Change)* auf Seite 188.

Pattern Edit Jobs

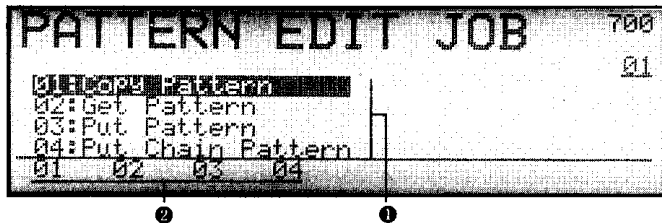
JUMP #700

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

Verfahren:

Ab : Pattern Play oder Pattern Record Mode

Drücken Sie : [F6] (Job)



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

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

PATTERN EDIT JOBS

1. Copy Pattern

JUMP #701

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

Verfahren:

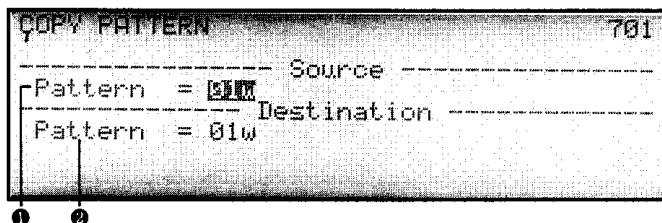
Ab : Pattern Edit Job-Verzeichnis (JUMP #700)

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

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

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne Kopie durch [EXIT].



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

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

Vorher

Takt	1	2	3
Pattern 3	A	B	C
Pattern 5	X	Y	Z

Nachher

Takt	1	2	3
Pattern 3	A	B	C
Pattern 5	A	B	C

PATTERN EDIT JOBS

2. Get Pattern

JUMP #702

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

Verfahren:

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

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

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

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne zu Kopieren durch [EXIT].

GET PATTERN 702

Source

Track = 01

Top Measure = 001 Last Measure = 001

Destination

Pattern = 01w

①

②

① Source (Track 01...15, Top Measure 001...???, Last Measure 001... ???): Wählen Sie die Spur und die Takte, die kopiert werden sollen. Beachten Sie, daß ein Pattern höchstens 32 Takte enthalten kann. Daher darf der Last Measure-Takt höchstens 32 Takte hinter dem Top Measure-Takt liegen. Man darf keine Takte mit verschiedenen Taktarten wählen.

② Destination Pattern (01...99): Hierher werden die Takte kopiert. Hierdurch löschen Sie die Daten des Destination- Pattern.

Beispiel: Wenn Sie die Einstellungen (Source = Track2 Measures 2 – 3, Destination = Pattern 5) vornehmen, erhalten Sie folgendes Resultat.

Vorher

1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
A	B	C	D	E	F	G	H	I	...

Takt
Spur 2
Pattern 5

Nachher

1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
A	B	C	D	E	F	G	H	I	...
B	C								

Takt
Spur 2
Pattern 5

PATTERN EDIT JOBS

3. Put Pattern

JUMP #703

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

Verfahren:

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

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

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

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne zu Kopieren durch [EXIT].

PUT PATTERN 703

Source

Pattern = 01w

Destination

Track = 01

Top Measure = 001

Parameter

Put = 1 times

②

③

①

① Source Pattern (01...99): Das Pattern, das kopiert werden soll.

② Destination (Track 01...15, Top Measure 001...???): Wählen Sie die Spur und die Takte, wohin das Pattern kopiert werden soll.

③ Put (1...99): Die Anzahl der Kopien.

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

Vorher

1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	...

Takt
Spur 2
Pattern 5

Nachher

1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Z	Z	Z	A	B	A	B	Z	Z	...

Takt
Spur 2
Pattern 5

4. Put Chain Pattern

JUMP #704

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

Verfahren:

Ab : Pattern Edit Job Verzeichnis

(JUMP #700)

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

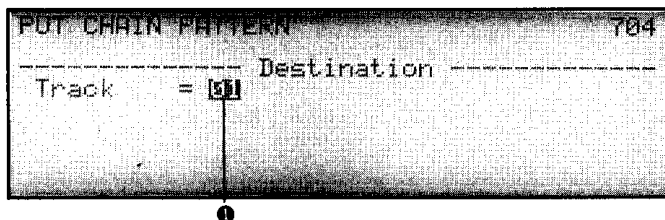
Eingabe : Destination Track

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER]

Verlassen : ohne auszuführen durch [EXIT]

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

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



Pattern Setup Jobs

JUMP #705

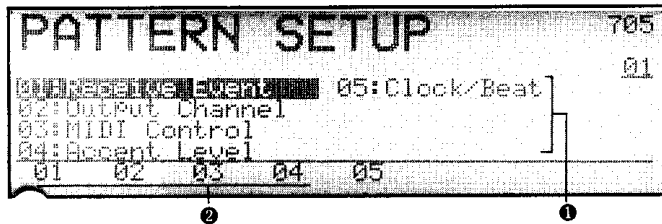
Beschreibung: Die Pattern Setup-Parameter beziehen sich auf den gesamten Sequenzer.

Verfahren:

Ab : Pattern Play oder Pattern Record Mode

Drücken Sie : [F7] (Stup) (JUMP #705)

Wählen Sie : Einen Pattern Setup-Job



- ❶ Führen Sie den Cursor hierher, um einen Job wählen zu können.
- ❷ Drücken Sie auf [F1]-[F5], um den entsprechenden Job zu wählen.

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

02: Output Channel: Anwahl des Kanales, auf dem jede Spur ihre Daten sendet.

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

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

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

***Hinweis:** Diese Parameter kann man auch im Song Play und Song Record Mode einstellen (es handelt sich nämlich um dieselben Parameter). Siehe daher Job-Verzeichnis des Song Setup Modes.*

Clear Pattern

JUMP #711

Beschreibung: Löschen aller Daten eines oder aller Pattern.

Verfahren:

Ab : Pattern Play oder Pattern Record Mode

Drücken Sie : [F8] (Clr) (JUMP #711)

Einstellen : Ob ein oder alle Pattern gelöscht werden sollen.

Ausführen : Drücken Sie auf [ENTER].

Verlassen : ohne zu löschen durch [EXIT].

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

Achtung: Im Pattern Mode gibt es keine Recall-Funktion. Überlegen Sie sich also genau, ob das Pattern gelöscht werden darf, da es sich nicht mehr herstellen läßt.

