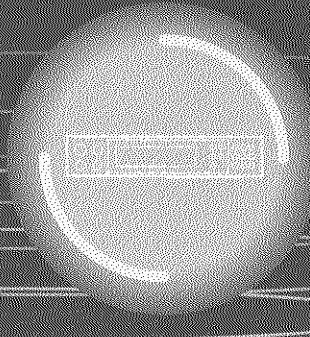
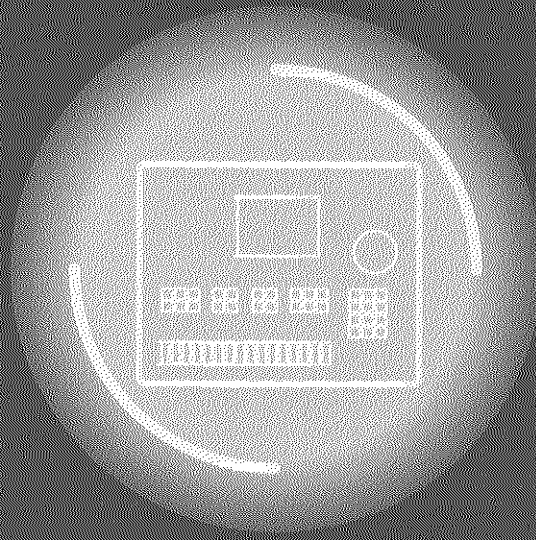
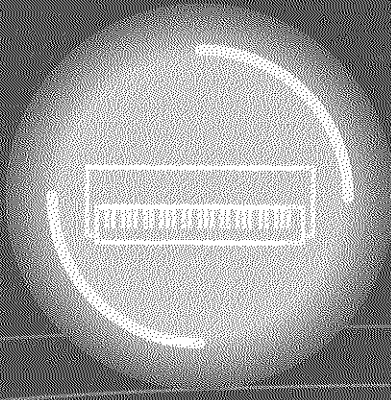


MUSIKSEQUENZER

Y700

BEDIENUNGSANLEITUNG



YAMAHA

GENERAL  
MIDI  
XG

# YAMAHA

## QY700

MUSIKSEQUENZER

## Bedienungsanleitung

---

### Referenz

---

#### Einleitung

---

Wir bedanken uns für den Erwerb des Sequenzers Yamaha QY700.

Der QY700 ist ein 20-Song/32-Spur-Sequenzer mit einer Auflösung von 1/480-Viertelnote. Er verfügt über einen AWM2-Tongenerator in hoher Qualität und ist XG- sowie GM-kompatibel und in einem neu gestalteten Gehäuse untergebracht. Die Style-Sequenzer-Funktionen, die schon auf dem QY300 usw. erfolgreich und beliebt waren, sind erweitert und leichter bedienbar organisiert worden. Darüberhinaus macht ein großes LC-Display die Arbeit mit dem Gerät noch einfacher und intuitiver.

Um das Optimum aus Ihrem QY700 herauszuholen, empfehlen wir Ihnen, diese Anleitung sorgfältig durchzulesen. Danach sollten Sie sie sorgfältig, aber griffbereit aufbewahren, damit Sie später auftretende Fragen schnell klären können.

## Funktionen des QY700

### Mächtige Sequenzer-Funktionalität

Der Sequenzerbereich des QY700 bietet 32 Spuren und 16 Pattern-Spuren sowie Speicherplatz für bis zu 110.000 Noten für professionelles Sequencing. Die Auflösung beträgt 1/480 einer Viertelnote. Der Speicher ist batteriegepuffert, so daß Ihre Daten erhalten bleiben, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. Effekte und ausgefeilte Bearbeitungsfunktionen erlauben Ihnen, Ihre Daten auf vielfältigste Weise zu bearbeiten. Unter den Effekten befindet sich eine Funktion zur Groove-Quantisierung, mit der Sie sofort eine Bandbreite an Groove-Feelings erzeugen können. Weiterhin bietet der QY700 Job-Funktionen wie Akkordsortierung und Auftrennung von Akkordfolgen, nützlich zur Eingabe von Gitarrenschlägen.

### Funktionale Musikproduktion mit Songs, Pattern und Phrasen

Die praktische, automatische Begleitfunktionen des QY700 bietet eine höchst nützliche Produktionsumgebung, in der Sie Pattern und Phrasen zur Einspielung Ihres Songs einsetzen können.

### Leichte Bedienung mit Hilfe eines großen Display, Reglern, Funktionstasten und Direkttasten.

Das 320 × 240 Pixel große, graphische Display bietet Ihnen jede Menge Informationen für effizientes Musizieren. Beispielsweise können die wiedergegebenen Daten nicht nur in Form einer Event-Liste, sondern auch graphisch in einer Spurenübersicht oder als »Klavierrolle« betrachtet werden.

Das Datenrad macht Datenänderungen spielend einfach, mit dem Shuttle-Rad können Sie wie bei einem Videorecorder intuitiv vor und zurück durch die Daten spulen.

### Großes Angebot an Preset-Phrasen

Der QY700 bietet 3.876 verschiedene Preset-Phrasen aller Musikrichtungen. Alle Preset-Phrasen sind sorgfältig daraufhin ausgesucht, daß sie sofort sinnvoll eingesetzt werden können. Sie können durch einfaches Kombinieren der Preset-Phrasen Begleit-Pattern in unendlichen Variationen erzeugen.

### Undo/Redo-Funktion

Der QY700 verfügt über eine Undo/Redo-Funktion. Selbst wenn Sie also bei Aufnahme, Bearbeitung oder durch Aufruf eines Jobs wichtige Daten gelöscht haben sollten: Sie können sie immer zurückholen.

## XG-Tonerzeuger mit voller Ausstattung

Der QY700 bietet einen XG-kompatiblen Tonerzeuger mit 491 Voices sowie drei Effektsysteme hoher Qualität. Dadurch haben Sie die volle Ausdruckskraft, die Sie von XG erwarten können.

## In hohem Maße kompatibel

Die Tongenerator-Sektion des QY700 ist kompatibel zu XG und zum Tongenerator-Format GM System Level 1. Die Sequenzersektion ist kompatibel zu den Formaten ESEQ und SMF (Standard MIDI File) 0/1. Daten, die mit dem Synthesizer QS300 erzeugt wurden, können auf dem QY700 wiedergegeben werden. Ebenso können Sie kommerziell vertriebene, XG-kompatible Song-Daten abspielen.



### GM System Level 1

»GM System Level 1« ist ein Standard, der die Voice-Kanal-Zuordnungen eines Tongenerators und dessen MIDI-Funktionalität definiert. So wird sichergestellt, daß Daten mit im wesentlichen gleichen Sounds auf jedem GM-kompatiblen Tongenerator wiedergegeben werden können, unabhängig von Hersteller und Modell. Tongeneratoren und Song-Daten, die »GM System Level 1« entsprechen, tragen dieses GM-Logo.



### XG

»XG« ist ein Tongenerator-Format, das noch über die Voice-Kanal-Zuordnungen des »GM System Level 1«-Standards hinaus geht. So wird den ständig steigenden Ansprüchen entsprochen, die die moderne Computer-Software an die Peripherie stellt, und es werden unter Wahrung der Kompatibilität noch mehr Ausdrucksmöglichkeiten geschaffen. »XG« erweitert den »GM System Level 1« entscheidend, indem es zum einen die Arten definiert, in denen Voices verändert oder bearbeitet werden, zum zweiten Effektstruktur, Art und Anteil der Effekte.

Wenn kommerziell vertriebene Song-Daten, die das XG-Logo tragen, auf einem Tongenerator wiedergegeben werden, der ebenfalls das XG-Logo trägt, können Sie ein höchst musikalisches Erlebnis genießen; mit unbegrenzten expansion voices und Effekten.

## Benutzung dieser Anleitung

Die Dokumentation zum QY700 besteht aus zwei Anleitungen. Machen Sie sich mit den verschiedenen Funktionen der beiden Anleitungen vertraut; so können Sie je nach Bedarf an der geeigneten Stelle nachschlagen.

### Anleitung: Referenz (diese Anleitung)

Hier wird beschrieben, welche Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden müssen, wie die Verkabelung geschieht, und es werden alle Parameter und Befehle erläutert. Verwenden Sie diese Anleitung wie ein Wörterbuch, wann immer Sie es benötigen.

- Kapitel 1. Grundlegende Konzepte
- Kapitel 2. Song-Modus
- Kapitel 3. Voice-Modus
- Kapitel 4. Effektmodus
- Kapitel 5. Pattern-Modus
- Kapitel 6. Utility-Modus
- Kapitel 7. Disk-Modus

»Song-Modus« und »Pattern-Modus« haben einige Funktion gemein.

In dieser Anleitung werden diese gemeinsamen Funktionen ausführlich im Kapitel 2 »Song-Modus« erläutert. Auf einige der sich überschneidenden Funktionen wird in Kapitel 5 »Pattern-Modus« nicht weiter eingegangen, sondern auf die entsprechenden Seiten im Kapitel 2 »Song-Modus« verwiesen.





### Anleitung: Tabellenheft

Diese Broschüre enthält verschiedenste Aufstellungen wie Listen der Voices, der Preset-Phrasen, der Effekt oder der Akkordtypen, das MIDI-Datenformat und eine MIDI-Implementation-Tabelle.

## Gestaltung dieser Anleitung

In dieser Anleitung werden die im folgenden beschriebenen Symbole verwendet, um Bedienungselemente zu kennzeichnen und verschiedenen Arten von Informationen deutlich zu unterscheiden.



Dies kennzeichnet eine Taste des Panels. Die Buchstaben in der Box zeigen die auf dem Panel gedruckten Buchstaben. Tasten, die auf dem Panel nicht mit gedruckten Buchstaben versehen sind, werden mit dem auf dem Panel gedruckten Symbol gekennzeichnet, wie zum Beispiel . Im Fall der Funktionstasten  –  wird die Funktion der Taste ebenfalls angegeben; als Beispiel:  (Effect).
















[Erläuterung]

Dieses Symbol zeigt an, daß hier eine Funktion erläutert wird.



[Werte eingeben]

Dieses Symbol zeigt an, daß hier die minimalen und maximalen Werte für eine Funktion beschrieben sind.

-  [Vorgehensweise]  
Dieses Symbol zeigt an, daß hier die Vorgehensweise beim Einsatz dieser Funktion beschrieben wird.
-  [Zusatzinformationen]  
Dieses Symbol kennzeichnet Zusatzinformationen zu einer Funktion, Anwendungsbeispiele sowie Tips.
-  [Vorsicht]  
Dies ist ein Warnsymbol. Damit das Löschen oder Beschädigen wichtiger Daten vermieden wird, lesen Sie so gekennzeichnete Abschnitte unbedingt sorgfältig durch.
- + Dieses Symbol bedeutet, daß ein Bedienschritt zugleich mit einem anderen durchgeführt werden muß. Beispiel:  +  bedeutet »Halten Sie  gedrückt, und drücken Sie dabei .«.
- / Dieses Symbol bedeutet »oder«. Z. B. bedeutet  / , daß Sie entweder die Taste  oder die Taste  drücken müssen.
- Dieses Symbol zeigt an, in welcher Reihenfolge Tasten gedrückt werden müssen. Beispiel: Zifferntasten →  bedeutet, daß Sie zunächst mit den Zifferntasten einen Wert eingeben und danach die Taste  drücken müssen.
- ▼ Dieses Symbol bedeutet: Dies ist das Ergebnis eines Arbeitsschrittes.
- p. ● ● So wird die Seite angezeigt, auf der eine verwandte Funktion oder Sache erläutert wird. Schlagen Sie bei Bedarf auf diesen Seiten nach.

## Informationen suchen

Falls Sie einmal Informationen suchen, nutzen Sie die im folgenden beschriebenen Seiten.

### **Inhaltsverzeichnis (→ S.9)**

Lokalisieren Sie hier die gewünschte Information in der Anleitung.

### **Vorder- und Rückseite (→ S.12)**

Hier können Sie Name und Position jeder Taste und jedes Reglers sowie deren Funktion nachlesen.

### **Funktionsbaum (→ S.34)**

Hier können Sie die gewünschten Informationen innerhalb der Struktur der Befehlshierarchie lokalisieren.

### **Glossar (→ S.324)**

Dieser Abschnitt enthält in alphabetischer Reihenfolge Fachbegriffe und ihre Erläuterung.

### **Index (→ S.328)**

Hier können Sie nach unklaren Begriffen suchen und so die Seiten finden, auf denen diese und verwandte Themen erläutert werden.

## Inhaltsverzeichnis

### Einleitung

Funktionen des QY700 .....	4
Benutzung dieser Anleitung .....	6
Gestaltung dieser Anleitung .....	6
Informationen suchen .....	8

### Aufbau

1. Vorderseite und Rückseite .....	12
Oberseite .....	12
Rückseite .....	16
Diskettenlaufwerk .....	17
2. Verbindungen .....	18
Anschluß des Steckernetzteils .....	18
Anschluß des Audio-Equipments .....	19
Anschluß eines Fußschalters .....	20
Anschluß von externen MIDI-Geräten .....	20
Anschluß einer Mehrspurmaschine (MTR) .....	21
Anschluß von zwei oder mehr Geräten .....	21
3. Die Diskette »Style and Demonstration« .....	22
Inhalt der Diskette .....	22
Abhören des Demos .....	22
Wiederherstellen der Werkseinstellungen .....	23


### Kapitel 1. Grundlegende Konzepte

1. Modusstruktur .....	26
2. Funktionsbaum .....	34
3. Der Aufbau des QY700 .....	36
4. Sequenzer-Sektion .....	37
5. Die Tongenerator-Sektion .....	43
6. Controller-Sektion .....	46
7. Effekt-Sektion .....	47
8. Grundfunktionen .....	51
9. Song-Erstellung .....	56
Pattern erstellen .....	57
Pattern bearbeiten .....	59
Aufnahme einer Pattern-Spur .....	60
Akkordspur-Eingabe .....	61
Voice-Einstellungen .....	62
Echtzeitaufnahme auf Spur 2 .....	62
Step-Eingabe auf Spur 1 .....	63
Die Bearbeitung der Spuren 1 und 2 .....	65
Änderung der Voice der Spur 1 .....	66
Speichern auf einer Diskette .....	67

### Kapitel 2. Song-Modus

SONG MODE Überblick .....	70
1. SONG PLAY (Songwiedergabe) .....	72
2. Abspielparameter (Play Effects) .....	80
Groove Quantizing .....	82
Position, Notenlänge und Anschlagstärke .....	90
Transposition .....	94
Bearbeitung der Schlagzeug-Tabelle (Drum Table Edit) .....	97
3. Spurübersicht (Track View) .....	100
4. Ausgangskanäle (Output Channels) .....	103



5. Song-Aufnahme .....	106
Aufnahmebereitschaft (Recording Standby) .....	108
Echtzeitaufnahme: Sequenzerspuren (TR1, ..., TR32) .....	112
Echtzeitaufnahme: Die PATTERN-Spur .....	113
Echtzeitaufnahme: Die CHORD-Spur .....	115
Echtzeitaufnahme: Die TEMPO-Spur .....	117
Punch-Aufnahme .....	118
Schrittweise Aufnahme: Die Sequenzerspuren (TR1, ..., TR32) .....	120
Schrittweise Aufnahme: Die PATTERN-Spur .....	125
Schrittweise Aufnahme: Die CHORD-Spur .....	127
6. Song-Bearbeitung .....	129
 (Graphic) Graphische Darstellung .....	135
7. Song-Jobs .....	138

### Kapitel 3. Voice-Modus

Über den Voice-Modus .....	168
1. Mixer .....	170
2. Tune (Stimmung) .....	174
3. Voice Edit (Voice-Bearbeitung) .....	176
4. Drum Setup Edit (Bearbeitung des Drum-Setups) .....	182

### Kapitel 4. Effekt-Modus

Über den Effekt-Modus .....	188
1. Verschaltung .....	190
2. Hallbearbeitung, Chorus-Bearbeitung, Variation-Bearbeitung .....	193

### Kapitel 5. Pattern-Modus

PATTERN-MODUS-Überblick .....	198
1. PATCH .....	200
Phrase-Tabelle .....	209
2. Play Effects .....	212
Groove Quantizing .....	214
Clock Shift, Gate Time, and Velocity .....	217
Transposition .....	219
Drum Table Edit .....	222
3. Pattern Voice submode .....	225
Mixer .....	227
Voice Edit .....	232
Drum-Setup Edit .....	235
4. Pattern Effects .....	239
Connection .....	241
Reverb Edit, Chorus Edit, and Variation Edit .....	244
5. Phrase Recording .....	247
Recording Standby .....	248
Realtime Recording .....	252
Step Recording .....	253
6. Phrase Editing .....	254
7. Pattern Jobs .....	256

### Kapitel 6. Utility-Modus

Über den Utility-Modus .....	288
1. System .....	289
2. MIDI .....	291
3. MIDI-Filter .....	293
4. Sequenzer .....	295
5. Click .....	297
6. Akkorderkennungszone (Fingered Chord Zone) .....	299

**Kapitel 7. Disk-Modus**

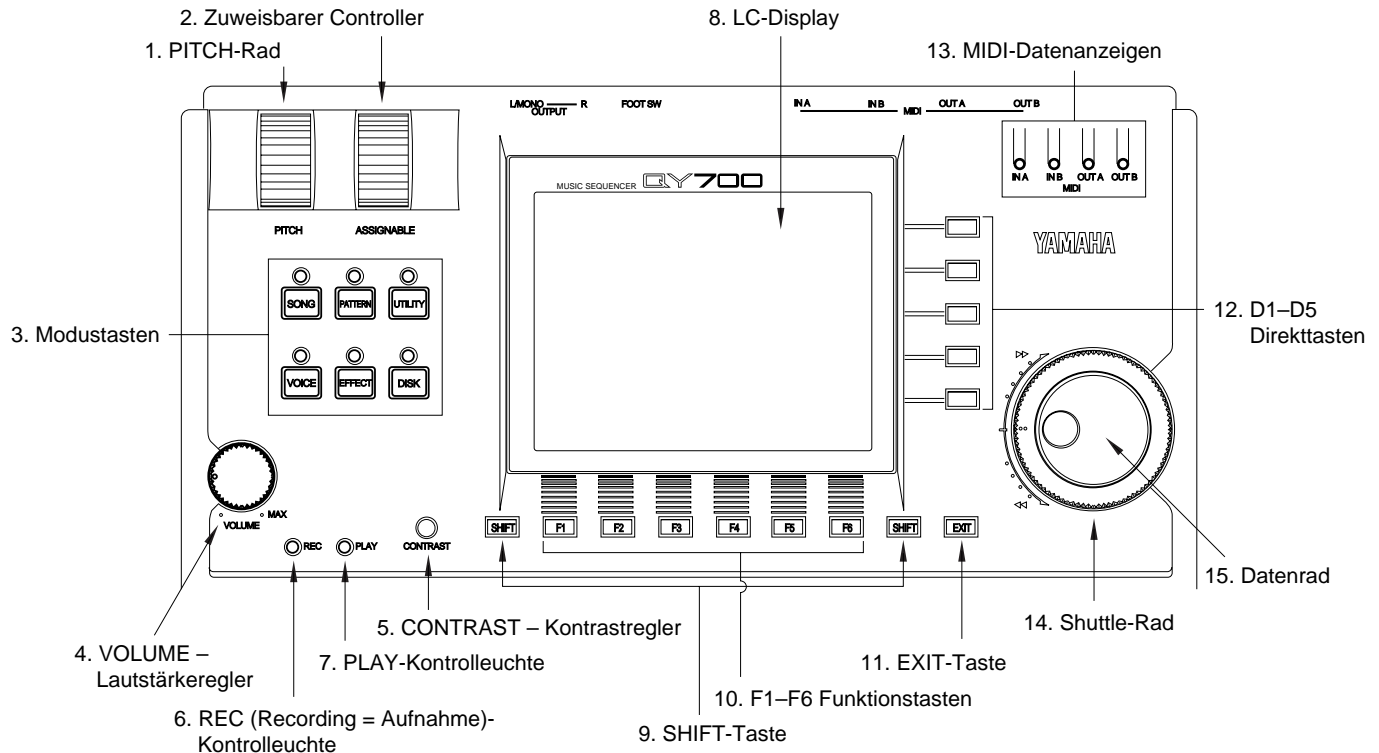
Über Disketten .....	302
Über den Disk-Modus .....	304
1. Save (Speichern) .....	307
2. Load (Laden) .....	310
3. Rename (Umbenennen) .....	312
4. Delete (Löschen) .....	314
5. Format (Formatieren) .....	316

**Anhang**

1. Technische Daten .....	318
2. Problemlösungen .....	320
3. Fehlermeldungen .....	322
4. Glossar .....	324
5. Index .....	328

## 1. Vorderseite und Rückseite

### Oberseite



#### 1. PITCH-Rad

Mit diesem Controller wird während des Spiels Tonhöhe, Klangfarbe usw. fortlaufend geändert. Der Controller kehrt in die Mittelstellung zurück, sobald Sie ihn loslassen. (→ S.290)

#### 2. Zuweisbarer Controller

Mit diesem Controller wird während des Spiels zum Beispiel die Klangfarbe geändert. Sie können einstellen, auf welche Weise der Controller den Klang beeinflusst. (→ S.290)

#### 3. Modustasten

Mit diesen Tasten wird zwischen den Modi gewechselt.

**SONG** -Taste

Mit ihr wird in den Song-Modus gewechselt. (→ S.70)

**PATTERN** -Taste

Mit ihr wird in den Pattern-Modus gewechselt. (→ S.198)

**UTILITY** -Taste

Mit ihr wird in den Utility-Modus gewechselt. (→ S.288)

**VOICE** -Taste

Mit ihr wird in den Voice-Modus gewechselt. (→ S.168)

**EFFECT** -Taste

Mit ihr wird in den Effektmodus gewechselt. (→ S.188)

**DISK** -Taste

Mit ihr wird in den Disk-Modus gewechselt. (→ S.302)

#### 4. VOLUME – Lautstärkeregler

Hiermit wird die Lautstärke an den Ausgangsbuchsen und der Kopfhörerbuchse eingestellt.

#### 5. CONTRAST – Kontrastregler

Hiermit wird der Kontrast des Displays eingestellt.

#### 6. REC (Recording = Aufnahme)-Kontrolleuchte

Diese Kontrolleuchte brennt, wenn die Taste  gedrückt ist. Damit wird angezeigt, daß Sie sich im Aufnahmemodus befinden.

#### 7. PLAY-Kontrolleuchte

Während der Wiedergabe blinkt diese Kontrolleuchte synchron zum Tempo.

#### 8. LC-Display

Auf dieser 320 × 240 Pixel großen, hintergrundbeleuchteten Flüssigkristallanzeige werden die verschiedensten Informationen dargestellt. Die Zeit, nach der sich die Hintergrundbeleuchtung automatisch abschaltet, kann im Utility-Modus eingestellt werden. (→ S.289)

#### 9. -Taste

Diese Taste wird zusammen mit anderen Tasten zur Ausführung verschiedener Funktionen eingesetzt.

#### 10. – Funktionstasten

Mit diesen Tasten werden die Einträge aus dem Menü ausgewählt, das am unteren Rand des Bildschirms dargestellt wird.

#### 11. -Taste

Mit dieser Taste gelangen Sie aus einem Untermodus oder von einer Display-Page auf die nächsthöhere Stufe der Befehlshierarchie.

#### 12. [D1] – [D5] Direkttasten

Mit diesen Tasten wird der Cursor auf die Einträge bewegt, die an der rechten Seite des Displays dargestellt sind und diverse Einstellungsmöglichkeiten bieten.

#### 13. MIDI-Datenanzeigen

Die entsprechende Kontrolleuchte blinkt, wenn MIDI-Daten über einen der vier MIDI-Anschlüsse (IN-A, IN-B, OUT-A, OUT-B) gesendet oder empfangen werden.

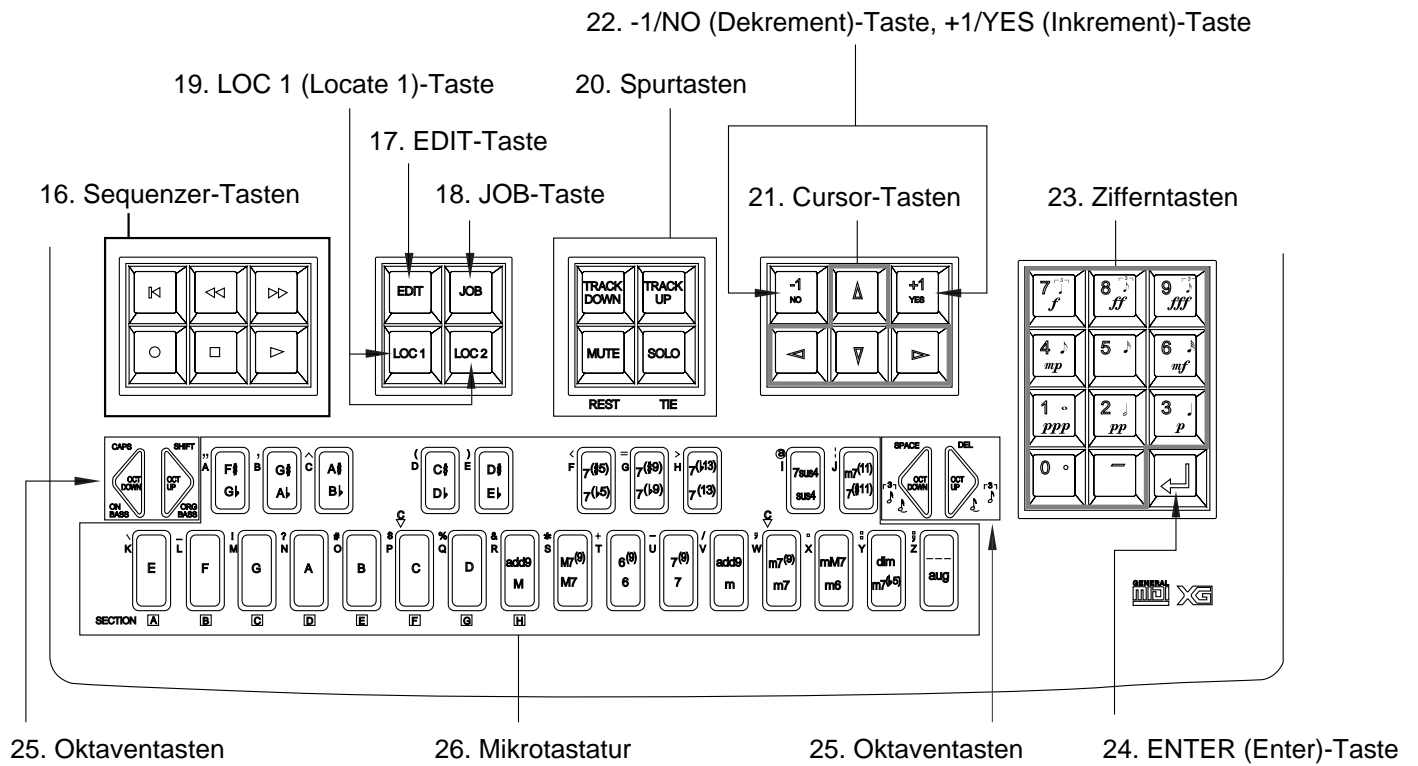
(Hinweis) Da normalerweise MIDI-Clock-Nachrichten übertragen werden, blinken die Kontrolleuchten MIDI OUT-A/B etwas.

#### 14. Shuttle-Rad

Mit ihm werden Songs oder Patterns schnell vor- oder zurückgespult. Die Spulgeschwindigkeit erhöht sich in vier Stufen, je weiter Sie den Regler drehen.

#### 15. Datenrad

Mit ihm wird eine Voices angewählt oder ein numerischer Wert fortlaufend erhöht bzw. verringert.



### 16. Sequenzer-Tasten

Diesen Tasten werden verwendet, um Songs, Patterns und Phrasen abzuspielen oder aufzunehmen. Die Belegung der Tasten entspricht denen eines normalen Kassettenrekorders.

- ⏮ (Top) springt zurück zum ersten Takt von Song oder Pattern.
- ⏪ (Zurückspulen) setzt den wiedergegebenen Takt zurück.
- ⏩ (Vorspulen) setzt den wiedergegebenen Takt vor.
- ⏹ (Aufnahme) aktiviert die Aufnahme-Bereitschaft.
- ⏸ (Stop) stoppt Wiedergabe/Aufnahme.
- ▶ (Wiedergabe) startet Wiedergabe/Aufnahme.

### 17. EDIT -Taste

Mit dieser Taste wird zu den Funktionen Song-Edit (→ S.129) bzw. Phrase-Edit (→ S.254) gewechselt (to edit = bearbeiten).

### 18. JOB -Taste

Mit dieser Taste werden die Song-Jobs (→ S.138) bzw. die Pattern-Jobs (→ S.256) aufgerufen.

### 19. LOC 1 (Locate 1)-Taste

#### LOC 2 (Locate 2)-Taste

Im Song-Modus können mit diesen Tasten vorher definierte Takte angesprungen werden. Mit **SHIFT** + **LOC 1** / **LOC 2** können die Takte auf die entsprechende Locate-Taste gelegt werden.

## 20. Spurtasten

Mit diesen Tasten können Sie die Spur wechseln oder eine Spur stumm oder auf Solo schalten.

**TRACK DOWN** -Taste

**TRACK UP** -Taste

**MUTE** -Taste

**SOLO** -Taste

wechselt die aktuelle Spur.

schaltet die Wiedergabe der aktuellen Spur stumm. Ein erneuter Druck auf die Taste stellt die Spur wieder auf »laut«.

schaltet die Wiedergabe aller Spuren bis auf die aktuelle stumm. Ein erneuter Druck auf die Taste stellt alle anderen Spuren wieder auf »laut«. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie nur die aktuelle Spur hören wollen.

## 21. Cursor-Tasten

Mit diesen Tasten wird der Cursor auf dem Display bewegt.

### 22. (Dekrement)-Taste

### (Inkrement)-Taste

In einigen Einstellbildschirmen können Sie diese Tasten dazu verwenden, Werte zu erhöhen (inkrementieren) bzw. zu verringern (dekrementieren), oder Einstellungen ein- oder auszuschalten. Mit diesen Tasten wird darüberhinaus mit YES (Ja) oder NO (Nein) auf eine »Are you sure?« (»Sind Sie sicher?«)-Sicherheitsabfrage geantwortet.

## 23. Zifferntasten

Mit diesen Tasten werden numerische Werte oder Notenwerte eingegeben.

### 24. (Enter)-Taste

Mit dieser Taste wird eine mit den Zifferntasten eingegebene Zahl abgeschlossen, ein vom Cursor angewählter Job aktiviert oder ein Job gestartet.

## 25. Oktaventasten

Mit diesen Tasten wird die Tonhöhe (Pitch) der Mikrotastatur in Oktavschritten geändert.

Zusätzlich wählt die linke Oktaventaste die Funktionen On Bass oder Original Bass für den Akkord, die rechte Oktaventaste wählt die Akkordsynkopierung.

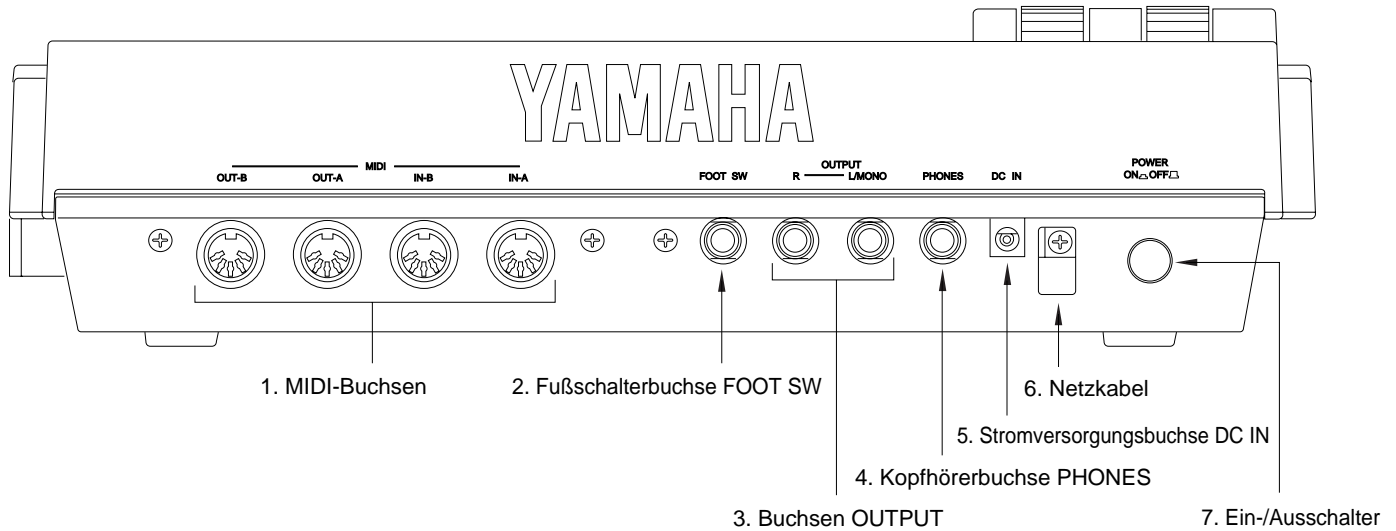
◀ [OCT DOWN] Die linke Oktaventaste setzt die Tonhöhe der Mikrotastatur in Oktavschritten herab.

▶ [OCT UP] Die rechte Oktaventaste erhöht die Tonhöhe der Mikrotastatur in Oktavschritten.

## 26. Mikrotastatur

Diese Tasten dienen als Klaviertastatur zum Einspielen Ihrer Titel. Die Tasten sind nicht anschlagsdynamisch und senden kein Aftertouch. Die Mikrotastatur wird ebenfalls dazu genutzt, Akkorde und Pattern-Sektionen anzuwählen, und um Buchstaben einzugeben.

## Rückseite



### 1. MIDI-Buchsen

Diese Anschlüsse dienen zum Anschluß externer MIDI-Geräte mit Hilfe eines MIDI-Kabels. Vier MIDI-Anschlüsse sind vorhanden: IN-A, IN-B, OUT-A und OUT-B. IN-A und IN-B sind Eingänge, OUT-A und OUT-B sind Ausgänge. (→ S.20)

### 2. Fußschalterbuchse FOOT SW

Ein Fußschalter (FC4, FC5: Option) kann an diese Buchse angeschlossen werden. Er kann während des Spiels als Sustain-Pedal oder als Start/Stop-Schalter verwendet werden. (→ S.290)

### 3. Buchsen OUTPUT

Über diese Buchsen können Aktivboxen oder ein Mischpult angeschlossen werden. Wenn Sie in Stereo wiedergeben, müssen beide Buchsen angeschlossen werden. Wenn Sie in Mono wiedergeben, verwenden Sie die Buchse L/MONO. (→ S.19)

### 4. Kopfhörerbuchse PHONES

An dieser Buchse kann ein Kopfhörer mit Stereostecker angeschlossen werden (HPE-170 oder ein anderer von Yamaha empfohlener Kopfhörer: Impedanz 8–150 Ohm). Die Lautstärke des Kopfhörers wird mit dem Lautstärkereglern eingestellt. (→ S.19)

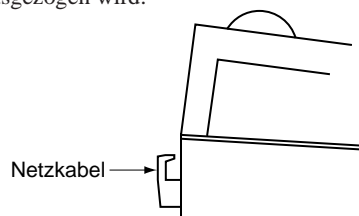
### 5. Stromversorgungsbuchse DC IN

Verbinden Sie das im Lieferumfang enthaltenen Steckernetzteil PA-5B mit dieser Buchse. (→ S.18)

- ❗ Stellen Sie vor dem Anschluß des Steckernetzteils sicher, daß der QY700 ausgeschaltet ist. Verbinden Sie das Steckernetzteil zunächst mit der DC-Buchse am Gerät, stecken Sie es dann in die Steckdose.
- Verwenden Sie nur das mitgelieferte Steckernetzteil PA-5B. Bei der Verwendung anderer Netzteile können Fehlfunktionen auftreten. Sie sollten außerdem das Steckernetzteil immer aus der Steckdose ziehen, wenn Sie den QY700 für längere Zeit nicht benutzen.

### 6. Netzkabel

Schlingen Sie das vom Steckernetzteil zum Gerät laufende Kabel um den Haken wie in der Abbildung gezeigt. Damit wird die Gefahr verringert, daß das Kabel versehentlich herausgezogen wird.



### 7. Ein-/Ausschalter

Mit diesem Schalter wird das Gerät ein- und ausgeschaltet. Eingeschaltet ist es, wenn der Schalter hineingedrückt ist. (→ S.18).

## Diskettenlaufwerk

### 1. Diskettenschacht

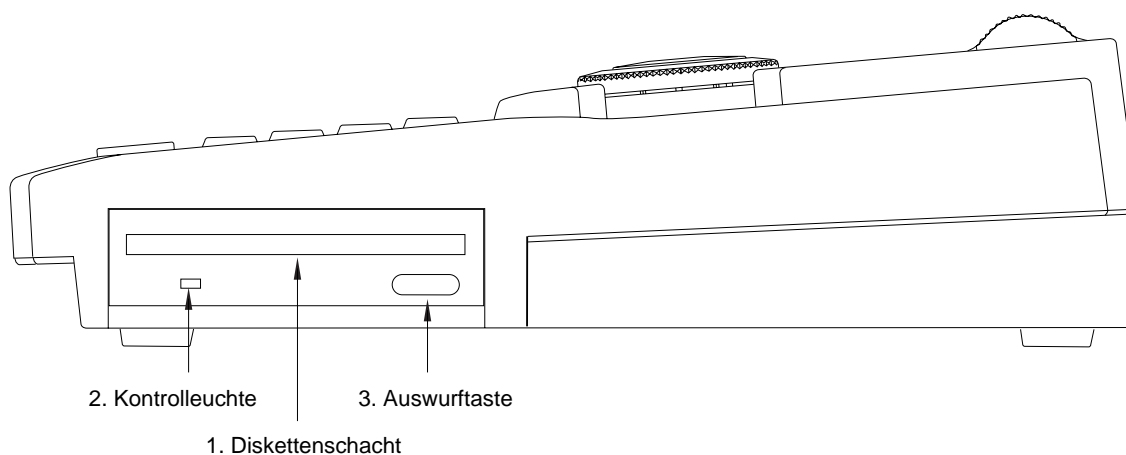
Hier werden Disketten zum Laden oder Speichern von Daten eingelegt. Es können 3,5-Zoll-Disketten der Typen 2HD (MF2HD) und 2DD (MF2DD) verwendet werden. (→ S.302)


### 2. Kontrolleuchte

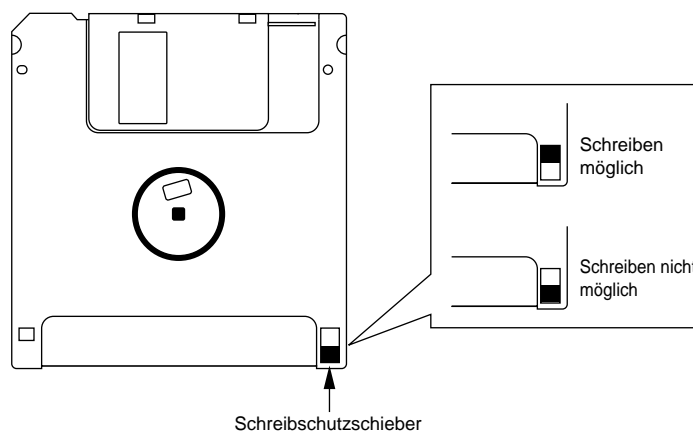
Diese Leuchte brennt, während Daten von der Diskette gelesen oder darauf geschrieben werden. Nehmen Sie währenddessen die Diskette auf keinen Fall heraus.


### 3. Auswurfaste

Diese Taste dient dem Auswurf der Diskette. Disketten sollte vorsichtig und mit Gefühl eingeschoben und entnommen werden und dies nur bei inaktiver Kontrolleuchte.



- 
 Auf der Rückseite der Diskette befindet sich ein Schreibschutzschieber (siehe Abbildung unten). Wenn sich dieser Schieber auf der unteren Position befindet (das Fenster ist offen), ist es nicht möglich, Daten zu ändern, hinzuzufügen oder zu löschen. Falls Sie also wichtige Daten schützen wollen, sollten Sie den Schieber in dieser Position belassen.



- 
 Beachten Sie bitte, daß Yamaha für Datenverluste, die aus unsachgemäßer Bedienung resultieren, nicht haften kann.



## 2. Verbindungen

Zum Einsatz des QY700 müssen das mitgelieferte Steckernetzteil und ein Verstärker usw. angeschlossen werden. Falls Sie externe MIDI-Geräte verwenden, so müssen diese ebenfalls angeschlossen werden.

In diesen Abschnitten wird erläutert, wie diese Verbindungen vorgenommen werden.

- ❗ • Stellen Sie sicher, daß alle Geräte ausgeschaltet sind, bevor Sie Verbindungen herstellen. Wenn Sie dies bei eingeschalteten Geräten tun, riskieren Sie Schäden am externen Equipment wie Verstärker oder Lautsprechern.

### Anschluß des Steckernetzteils

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Ausschalter auf Aus steht. Verbinden Sie dann das mitgelieferte Steckernetzteil (PA-5B) mit der Stromversorgungsbuchse.
2. Stecken Sie das Steckernetzteil in eine Netzsteckdose, und schalten Sie dann den QY700 mit dem Ein-/Ausschalter ein.

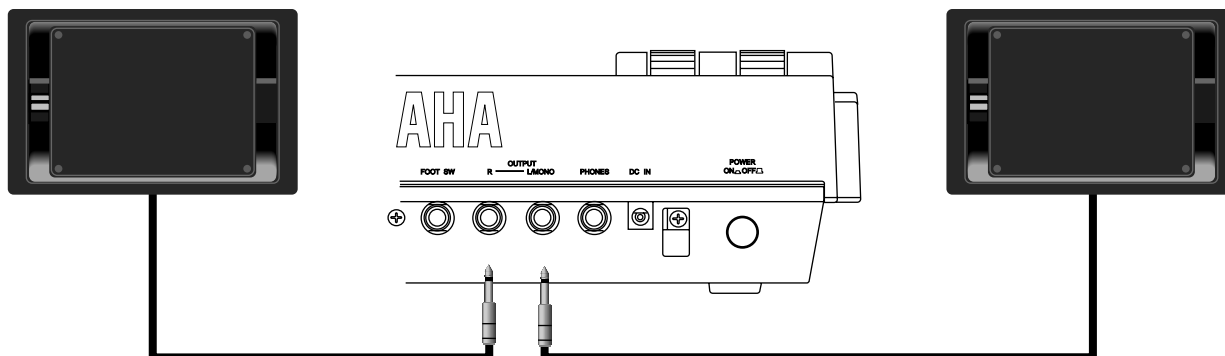
- ❗ • Verwenden Sie ausschließlich das mitgelieferte Steckernetzteil PA-5B. Die Verwendung anderer Steckernetzteile führt zu Fehlfunktionen. Sie sollten außerdem das Steckernetzteil immer aus der Netzsteckdose ziehen, wenn Sie den QY700 längere Zeit nicht benutzen.

## Anschluß des Audio-Equipments

Zur Ausgabe des Klages vom QY700 müssen Sie einen Verstärker oder ein Mischpult an die Ausgänge anschließen.

### Anschluß von Aktivboxen

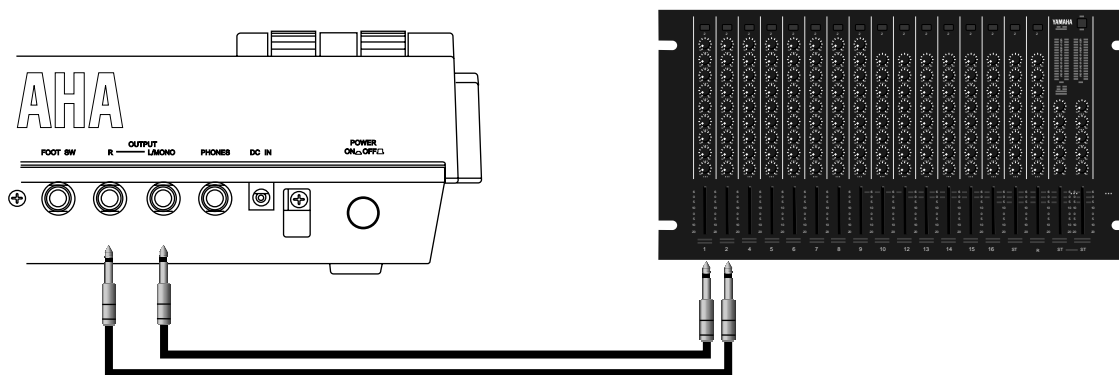
Schließen Sie zwei Aktivboxen (links und rechts) an die Ausgänge (L/MONO, R).  
Beim Anschluß von nur einer Aktivbox verwenden Sie dazu die Buchse L/MONO.



### Anschluß an ein Mischpult

Verbinden Sie die Ausgänge (L/MONO, R) mit zwei Kanälen des Mischpults. Das Panorama des mit Buchse L/MONO verbundenen Kanals sollte nach links gestellt werden, das mit der Buchse R verbundenen nach rechts.

Gehen Sie entsprechend vor, falls Sie den QY700 an eine Mehrspurmaschine oder Kassettenrekorder anschließen wollen.



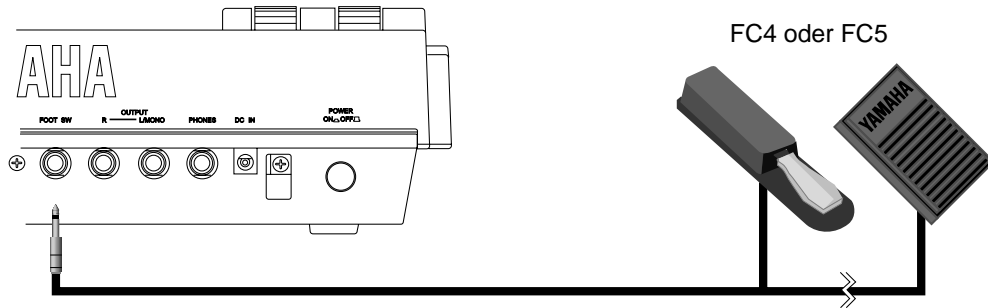
### Kopfhörer

Falls Sie einen Kopfhörer verwenden möchten, stecken Sie ihn in die Kopfhörerbuchse PHONES an der Rückseite des Gerätes.  
Achten Sie darauf, bei Verwendung eines Kopfhörers die Lautstärke angemessen einzuregeln, um Ihr Gehör zu schonen.

- Verbinden Sie die Ausgänge des QY700 auf keinen Fall mit den Mikrophoneingängen von Verstärker, Kassettenrekorder usw. Dabei ist die Klangqualität vermindert, und das externe Gerät kann Schaden nehmen. Wenn Sie den QY700 an ein Mischpult oder ein ähnliches Gerät anschließen, müssen die Mischpultkanäle auf der Position Line Input stehen.

## Anschluß eines Fußschalters

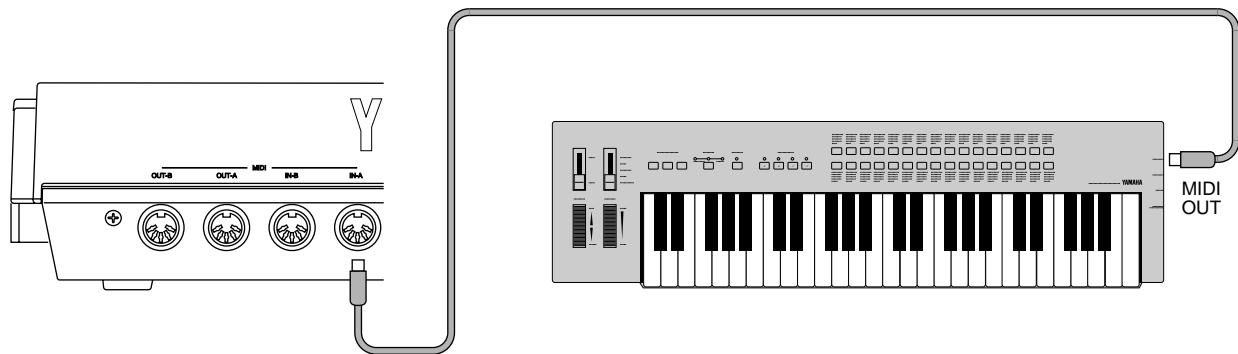
Wenn Sie einen (gesondert erhältlichen) FC4 oder FC5 verwenden, stecken Sie dessen Stecker in die Fußschalterbuchse auf der Rückseite des Gerätes.



## Anschluß von externen MIDI-Geräten

### Anschluß eines MIDI-Keyboards

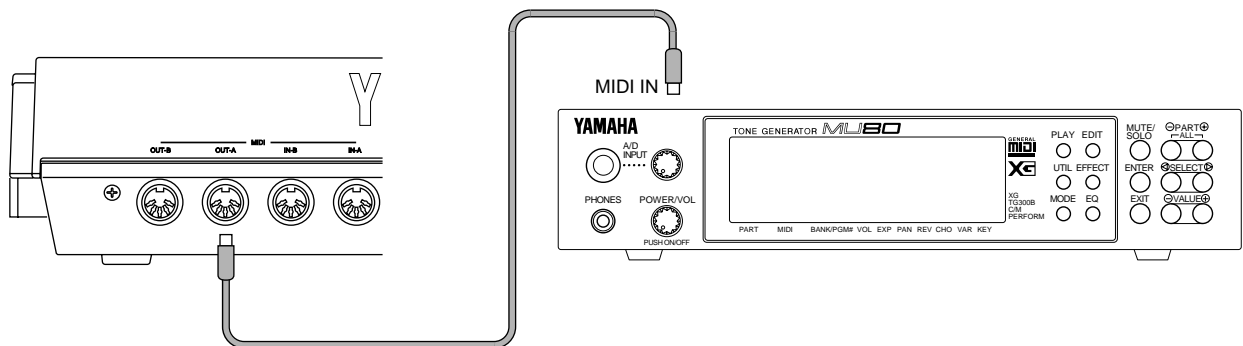
Die Echtzeitaufnahme oder das Spiel mit der Funktion »Fingered Chord« gestaltet sich einfacher, wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden. Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel die Buchse MIDI OUT des externen MIDI-Keyboards mit der Buchse MIDI IN-A oder IN-B an der Rückseite des QY700.



### Anschluß eines Tongenerator-Moduls

Song- und Pattern-Daten des QY700 können auf einem externen Tongenerator-Modul wiedergegeben werden.

Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel die Buchse MIDI OUT-A oder OUT-B an der Rückseite des QY700 mit der Buchse MIDI IN des externen MIDI-Gerätes.



## Anschluß einer Mehrspurmaschine (MTR)

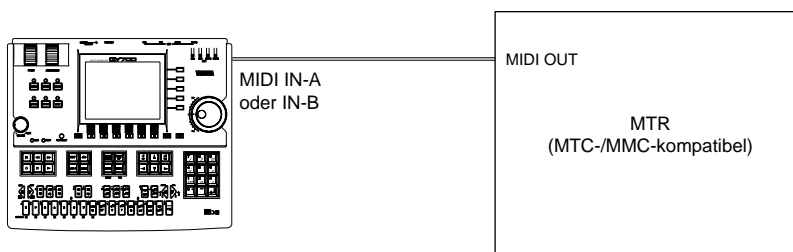
Da der QY700 sowohl über MTC (MIDI Time Code) als auch über MMC (MIDI Machine Control) verfügt, können Sie auf dem QY700 Produktionen realisieren, bei denen eine MTC- oder MMC-kompatible Mehrspurmaschine den Sequenzer synchronisiert.

Da der QY700 keinen MTC ausgibt, werden Sie, wenn Sie MTC für die Synchronisation benutzen möchten, ein Gerät benötigen, das MTC senden kann (z. B. den Yamaha MD4). Verbinden Sie in diesem Fall den MIDI-Ausgang des externen Gerätes mit einem der Eingänge MIDI IN-A oder -B des QY700. Die MTC-Nachrichten werden vom externen Gerät an den QY700 übertragen, und der QY700 synchronisiert darüber zur Clock des externen Gerätes.

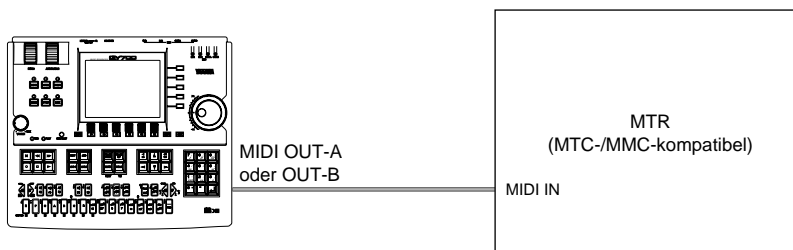
Wenn Sie Funktionen eines externen, MMC-kompatiblen Gerätes wie Start/Stop oder schnelles Vor-/Zurückspulen vom QY700 aus fernbedienen möchten, verbinden Sie einen der Ausgänge MIDI OUT-A oder -B mit dem MIDI-Eingang am externen Gerät. Die MMC-Nachrichten werden vom QY700 an das externe Gerät übertragen, wodurch Sie das externe Gerät über den QY700 steuern können.

Stellen Sie in diesem Fall den Parameter MIDI Sync auf der MIDI-Page des Utility-Modus auf »MTC:MIDI-A« oder »MTC:MIDI-B«. (→ S.291)

### Synchronisation des QY700 per MTC mit einem externen Gerät als Master



### Steuerung eines externen Gerätes über MMC vom QY700 aus



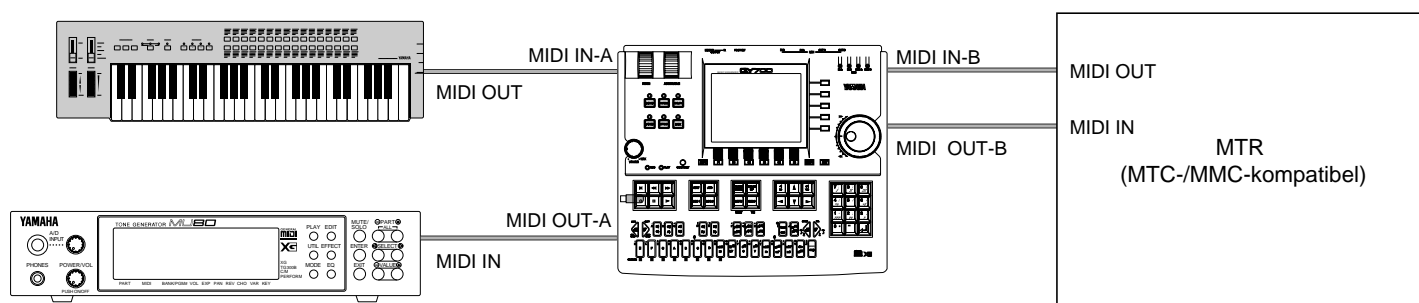
## Anschluß von zwei oder mehr Geräten

Der QY700 verfügt über zwei Paar MIDI-Buchsen, so daß zwei oder mehr MIDI-Geräte angeschlossen werden können.

Im Beispiel unten ist MIDI IN-A an der Rückseite des QY700 mit einem MIDI-Keyboard verbunden, MIDI OUT-A mit einem Tongenerator-Modul und MIDI IN-B und OUT-B mit einer Mehrspurmaschine.

Falls Sie in dieser Konfiguration MTC oder MMC verwenden, um eine Mehrspurmaschine zu steuern, muß der MIDI-Sync-Parameter auf der MIDI-Page im Utility-Modus auf »MTC:MIDI-B« gestellt werden. (→ S.291)

Wenn Sie das MIDI-Keyboard dazu verwenden wollen, Parts aufzunehmen, die das Tongenerator-Modul verwenden, muß der Parameter Echo Back auf der MIDI-Page des Utility-Modus auf »RecMonitor« gestellt werden. (→ S.292)



### 3. Die Diskette »Style and Demonstration«

Die mitgelieferte Diskette »STYLE & DEMONSTRATION« wird folgendermaßen eingesetzt:

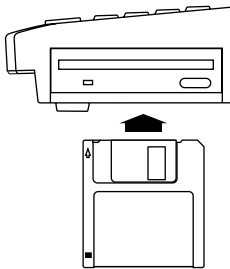
#### Inhalt der Diskette

- Die mitgelieferte Diskette enthält »STYLE«, »DEMO 1« und »DEMO 2«.
- »DEMO 1« und »DEMO 2« enthalten ein Demo, das Sie einfach so genießen können. Sie können sich aber auch durch Änderung der Effekte oder des Multi spielerisch in die Möglichkeiten des QY700 einarbeiten.
- Mit »STYLE« können Sie die Werkseinstellungen des QY700 wieder herstellen.

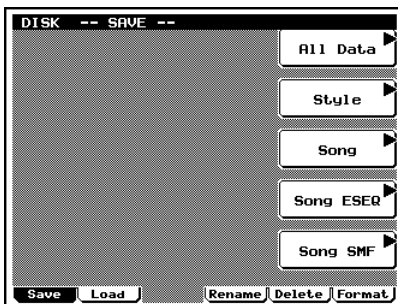
#### Abhören des Demos

- So können Sie einen Demo-Song von Diskette lesen und die Demo anhören:
- Wenn »DEMO 1« oder »DEMO 2« von Diskette geladen werden, wird der interne Speicher vollständig mit den Demo-Wiedergabedaten überschrieben. Falls der interne Speicher wichtige Daten enthält, die Sie behalten wollen, müssen Sie diese Daten vor dem Laden des Demos sichern.

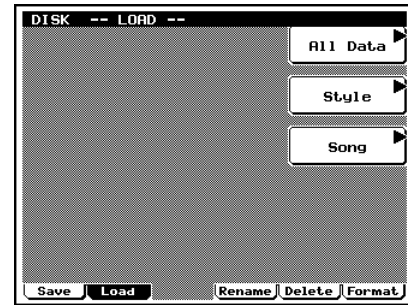
1. Stecken Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben in den Diskettenschacht
  - ▼ Schieben Sie die Diskette soweit ein, bis sie mit einem Klick in der richtigen Position einrastet.



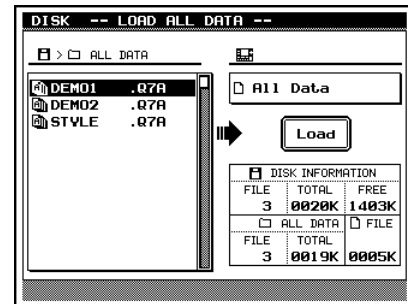
2. Drücken Sie die Taste **DISK**.
  - ▼ Sie gelangen in den Disk-Modus



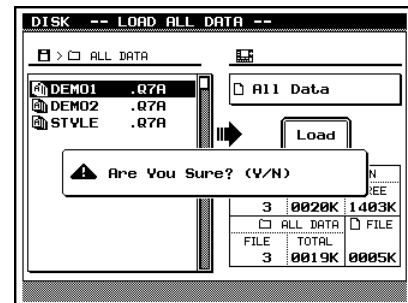
3. Drücken Sie **F2** (Load).
  - ▼ Sie gelangen in den Untermodus Load (Laden). In der obersten Zeile des Display wird »DISK -- LOAD --« angezeigt.



4. Drücken Sie **[D1]** (All Data)
  - ▼ Die Page »Load All Data« (»Alle Daten laden«) erscheint, und die Dateinamen werden angezeigt.



5. Bewegen Sie den Cursor mit den Cursor-Tasten oder dem Datenrad auf »DEMO 1« oder »DEMO 2«. Drücken Sie dann **[D]**.
  - ▼ Die Meldung »Are You Sure? (Y/N)« (»Sind Sie sicher? Ja/Nein«) erscheint; sie bittet um Bestätigung, daß der interne Speicher gelöscht werden soll und die Daten von Diskette geladen werden sollen.
  - Falls Sie die im Augenblick im Speicher enthaltenen Daten nicht löschen wollen, drücken Sie **[NO]** zum Abbrechen des Ladens. Sichern Sie die Daten im Speicher dann auf einer Diskette. Beginnen Sie dann den Ladevorgang von vorn. (→ S.307)

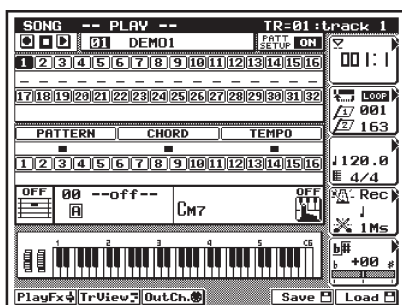





6. Drücken Sie .

▼ Das Display zeigt »Executing...« an, und die Daten werden geladen.

7. Drücken Sie .

▼ Sie kehren zurück in Song-Modus.



8. Bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten auf die Song-Nummer, und setzen Sie sie mit Hilfe des Datenrads,  /  oder den Zifferntasten →  auf 01.

9. Drücken Sie  zur Wiedergabe des Demo-Songs.

▼ Die Wiedergabe beginnt. Stellen Sie die Lautstärke mit dem Lautstärkeregel wie gewünscht ein.

• Ein Druck auf  stoppt die Wiedergabe.



• Sie können andere Songs spielen, wenn Sie in Schritt 8 eine andere Song-Nummer wählen.

## Wiederherstellen der Werkseinstellungen

• So werden die Werkseinstellungen des QY700 wieder hergestellt.

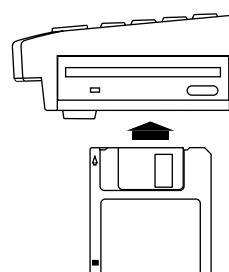



• Wenn ein »STYLE« von Diskette geladen wird, wird der interne Speicher vollständig mit den Werkseinstellungen überschrieben. Falls der interne Speicher wichtige Daten enthält, die Sie behalten wollen, müssen Sie diese Daten vor dem Laden der »STYLE« - Daten sichern.



1. Stecken Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben in den Diskettenschacht

▼ Schieben Sie die Diskette soweit ein, bis sie mit einem Klick in der richtigen Position einrastet.



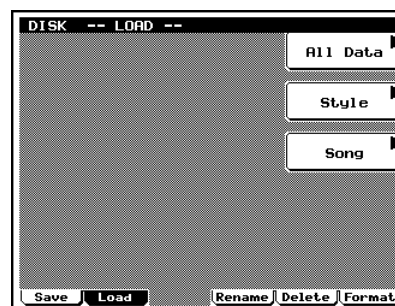
2. Drücken Sie die Taste .

▼ Sie gelangen in den Disk-Modus



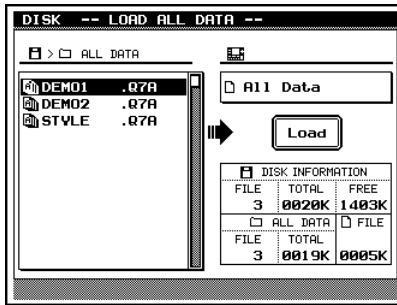
3. Drücken Sie  (Load).

▼ Sie gelangen in den Untermodus Load (Laden). In der obersten Zeile des Display wird »DISK -- LOAD --« angezeigt.



4. Drücken Sie  [D1] (All Data)

- ▼ Die Page »Load All Data« (»Alle Daten laden«) erscheint, und die Dateinamen werden angezeigt.



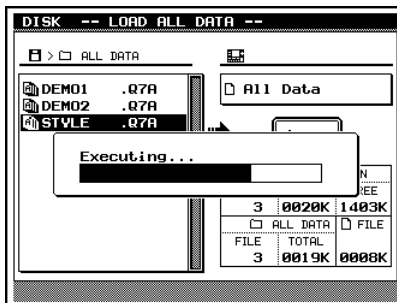
5. Bewegen Sie den Cursor mit den Cursor-Tasten oder dem Datenrad auf »STYLE«. Drücken Sie dann  .

- ▼ Die Meldung »Are You Sure? (Y/N)« (»Sind Sie sicher? Ja/Nein«) erscheint; sie bittet um Bestätigung, daß der interne Speicher gelöscht werden soll und die Daten von Diskette geladen werden sollen.

- Falls Sie die im Augenblick im Speicher enthaltenen Daten nicht löschen wollen, drücken Sie  zum Abbrechen des Ladens. Sichern Sie die Daten im Speicher dann auf einer Diskette. Beginnen Sie dann den Ladevorgang von vorn. (→ S.307)

6. Drücken Sie  .

- ▼ Das Display zeigt »Executing...« an, und die Daten werden geladen.



# Kapitel 1. Grundlegende Konzepte

Diese Kapitel erläutert die grundlegenden Konzepte, die Sie vor dem Einsatz des QY700 verstanden haben sollten, wie zum Beispiel die Modusstruktur und den internen Aufbau des QY700.

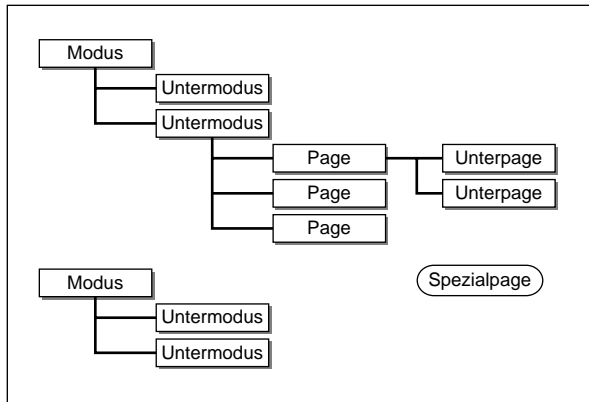
1. Modusstruktur .....	26
2. Funktionsbaum .....	34
3. Die Arbeitsweise des QY700 .....	36
4. Sequenzer-Sektion .....	37
5. Tongenerator-Sektion .....	43
6. Controller-Sektion .....	46
7. Effektsektion .....	47
8. Grundfunktionen .....	51
9. Einspielen eines Songs .....	56



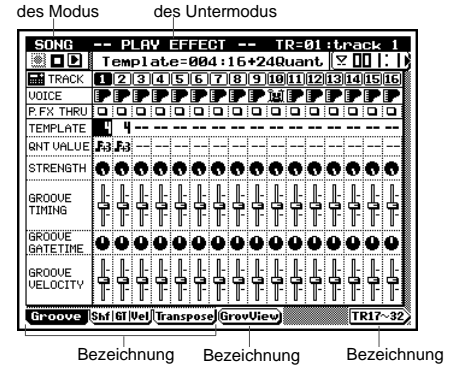
## 1. Modusstruktur

### Über die Modi

- Die umfangreichen Funktionen des QY700 werden in einer Hierarchie gruppiert: Modi, Untermodi und Pages (siehe Abbildung unten). Bei der Arbeit mit dem QY700 erreichen Sie eine gewünschte Funktion, indem Sie zunächst den Modus, dann den Untermodus und schließlich die Page anwählen.
- Modi sind die höchste Funktionsebene. Mit den Modustasten können Sie zwischen ihnen wechseln.
- Die Funktionen werden innerhalb der einzelnen Modi grob in Untermodi vorgegliedert. Wenn in der untersten Zeile des Displays ein wie Tasten ausgestaltetes Menü dargestellt wird, können Sie durch Drücken der entsprechenden Funktionstaste den gewünschten Submodus anwählen. In einigen Fällen gelangen Sie durch Drücken der Tasten **[EDIT]** oder **[JOB]** in einen Untermodus.
- Verwandte Parameter werden innerhalb der Untermodi in Pages gruppiert. Wenn in der untersten Zeile eines Untermodus-Displays beschriftete Felder dargestellt werden, können Sie durch Drücken der entsprechenden Funktionstaste auf eine Page wechseln. In einigen Untermodi können Sie Unterpages innerhalb von Pages anwählen oder zur Vornahme von Einstellungen auf eine spezielle Page wechseln.



- Das folgende Beispiel zeigt das Aussehen des Displays Song (Modus), Play Effect (Untermodus) und Groove Quantize (Page).



### Modi und Untermodi

Der QY700 bietet die folgenden Modi und Untermodi.

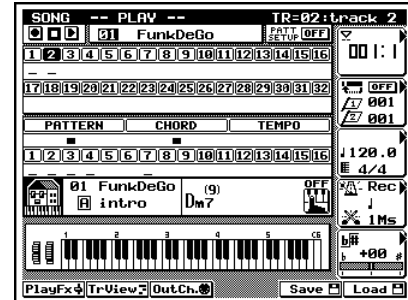
#### ■ Modus »Song«

Hier können Sie Songs aufnehmen oder wiedergeben. (→S.70)  
Die automatische Begleitfunktionen ermöglicht Ihnen ein effizientes Einspielen.

Zum Aufruf dieses Modus müssen Sie **[SONG]** drücken.

#### Song Play (Song-Wiedergabe)

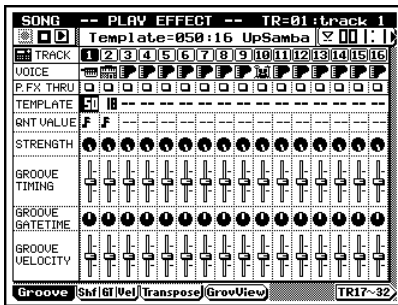
Hier können Sie Songs auswählen und wiedergeben. (→ S.72)  
Dies ist der erste Untermodus, in den Sie nach Drücken von **[SONG]** automatisch gelangen.



### Play Effect (Effekte)

Hier können Sie das Timing und Dynamik der Song-Wiedergabe vorübergehend ändern. (→ S.80)

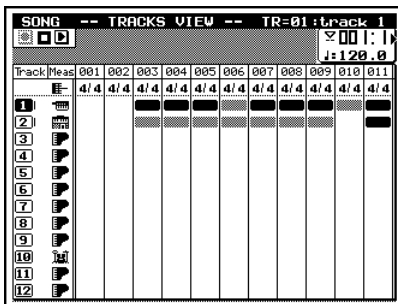
Wechseln Sie von Song Play aus mit **F1** (PlayFx) in diesen Untermodus.



### Track View (Spurenübersicht)

Dieses Display zeigt die bespielten Takte jeder Spur. (→ S.100)

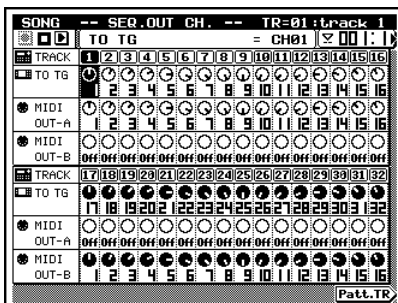
Wechseln Sie von Song Play aus mit **F2** (TrView) in diesen Untermodus.



### Out Channel (Ausgangskanal)

Hier können Sie den Ausgangskanäle für alle Spuren und Patterns einstellen, aus denen der Song besteht. Sie legen damit fest, wie sie an die Tongenerator-Sektion und die MIDI-OUT-Buchsen übertragen werden. (→ S.103)

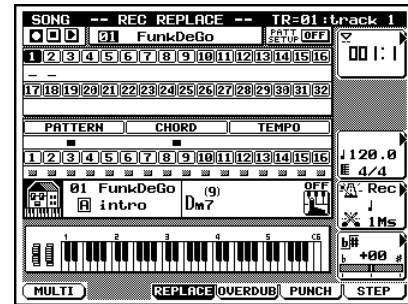
Wechseln Sie von Song Play aus mit **F3** (OutCh.) in diesen Untermodus.



### Song Recording (Song-Aufnahme)

Hier können Sie Song-Daten auf den Spuren eines Songs aufnehmen. (→ S.106)

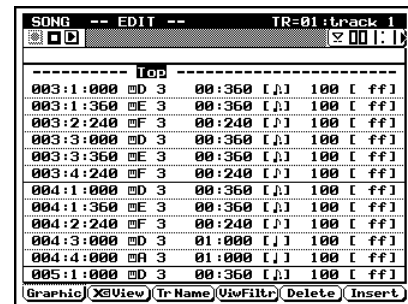
Wechseln Sie von Song Play aus mit **[RECORD]** in diesen Untermodus.



### Song Edit (Song-Bearbeitung)

Hier können Sie die Song-Daten eines Songs ändern oder neue Daten einzufügen. (→ S.129)

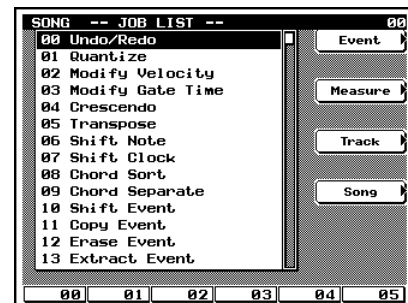
Wechseln Sie von Song Play aus mit **EDIT** in diesen Untermodus.



### Song Job

Hier können Sie zum Bearbeiten oder Ändern von Songs Song-Jobs auswählen und ausführen. (→ S.138)

Wechseln Sie von Song Play aus mit **JOB** in diesen Untermodus.



■ Modus »Voice«

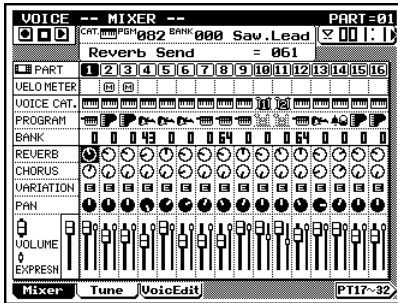
Hier können Sie Tongenerator-Einstellungen vornehmen, wie zum Beispiel die Voices und die Lautstärke der einzelnen Parts. Sie können also hier festlegen, wie die Parts bei Wiedergabe des Songs klingen. (→ S.168)

Drücken Sie zum Aufruf dieses Modus **VOICE**.

Mixer (Mischpult)

Hier können Sie Tongenerator-Einstellungen vornehmen, wie zum Beispiel Voice, Panorama und Lautstärke jedes Parts (→ S.170)

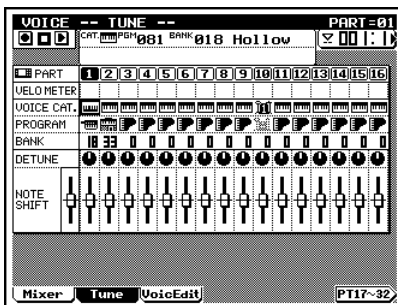
Wechseln Sie von Voice-Modus aus mit **F1** (Mixer) in diesen Untermodus.



Tune (Stimmung)

Hier können Sie jeden Part transponieren und stimmen. (→ S.174)

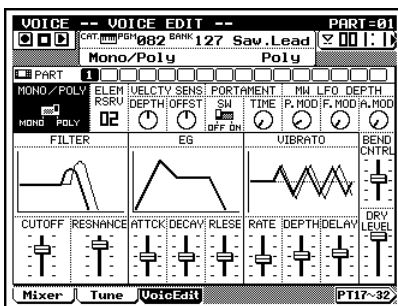
Wechseln Sie von Voice-Modus aus mit **F2** (Tune) in diesen Untermodus.



Voice-Bearbeitung

Hier können Sie die Parameterwerte für jeden Part ändern und so die Voice ändern. (→ S.176)

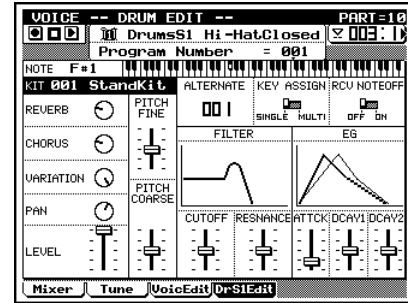
Wechseln Sie von Voice-Modus aus mit **F3** (Voice Edit) in diesen Untermodus.



Drum-Setup-Bearbeitung

Hier können Sie die Drum Setup 1 und 2 bearbeiten und so indirekt die Drum-Voices ändern. (→ S.182)

Wählen Sie zunächst Drum Setup 1 oder 2 als Voice-Kategorie im Voice-Modus. Wechseln Sie dann mit **F4** oder **F5** in diesen Untermodus.



■ Effekt-Modus

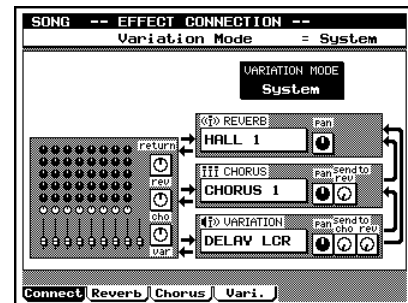
Hier können Sie die im Song verwendeten Effekte einstellen. (→ S.188)

Drücken Sie zum Aufruf dieses Modus **EFFECT**.

Effekt-Verschaltung

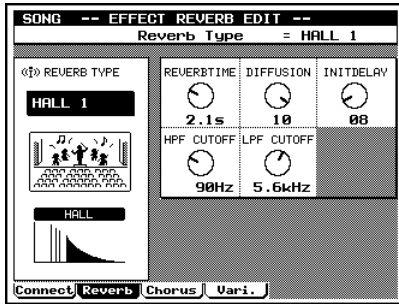
Hier können Sie wählen, auf welche Weise der Variation-Effekt verschaltet ist. (→ S.190)

Wechseln Sie von Effekt-Modus aus mit **F1** (Connect) in diesen Untermodus.



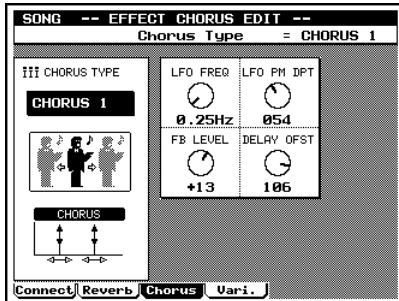
### Reverb-Effekt-Bearbeitung

Hier können Sie den Reverb-Effekt einstellen. (→ S.193)  
Wechseln Sie von Effekt-Modus aus mit **F2** (Reverb) in diesen Untermodus.



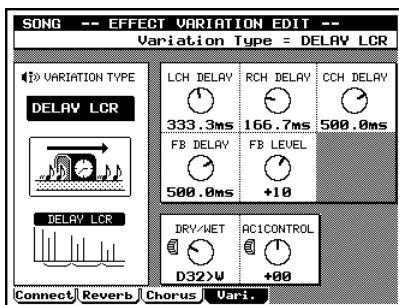
### Chorus-Effekt-Bearbeitung

Hier können Sie den Chorus-Effekt einstellen (→ S.193)  
Wechseln Sie von Effekt-Modus aus mit **F3** (Chorus) in diesen Untermodus.



### Variation-Effekt-Bearbeitung

Hier können Sie den Variation-Effekt einstellen (→ S.193)  
Wechseln Sie von Effekt-Modus aus mit **F4** (Vari.) in diesen Untermodus.

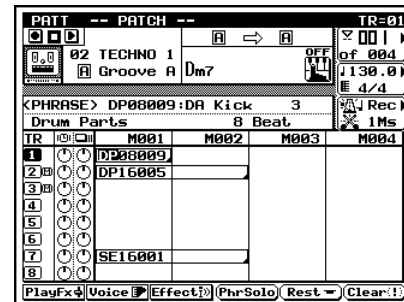


### Pattern-Modus

Hier können Sie Patterns und Phrasen erstellen und abspielen. (→ S.200)  
Drücken Sie zum Aufruf dieses Modus **PATTERN**.

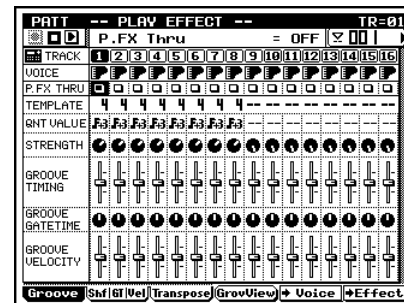
### Patch

Here you can select and playback patterns. Patterns are created by assigning phrases to each track of the pattern  
Hier können Sie Patterns wählen und abspielen. Patterns werden erzeugt, indem jeder Spur eines Pattern eine Phrase zugewiesen wird. (→ S.200)  
Dies ist der erste Untermodus, in den Sie nach Drücken von **PATTERN** automatisch gelangen.



### Play Effect

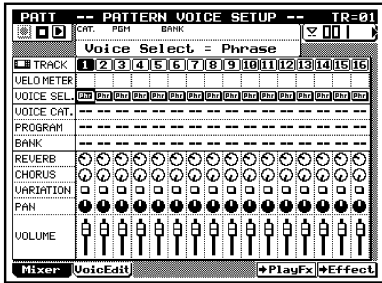
Hier können Sie Timing und Dynamik der Pattern-Wiedergabe temporär ändern. (→ S.212)  
Wechseln Sie von Patch aus mit **F1** (PlayFx) in diesen Untermodus.



### Pattern-Voice

Hier können Sie Tongenerator-Einstellungen wie zum Beispiel die Voice oder Lautstärke für jede Pattern-Spur vornehmen. (→ S.225)

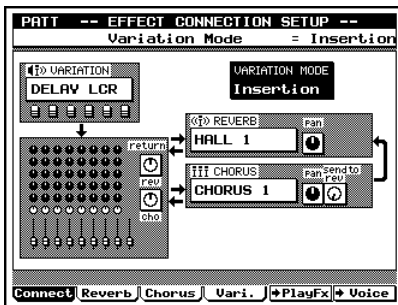
Wechseln Sie von Patch aus mit **F2** (Voice) in diesen Untermodus.



### Pattern-Effekt

Hier können Sie Einstellungen an den vom Pattern benutzten Effekten vornehmen. (→ S.239)

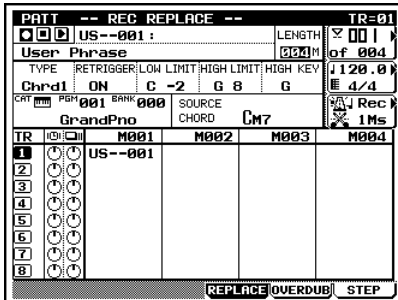
Wechseln Sie von Patch aus mit **F3** (Effect) in diesen Untermodus.



### Phrasen-Aufnahme

Hier können Sie Musikdaten in die gewählte User-Phrase aufnehmen. (→ S.247)

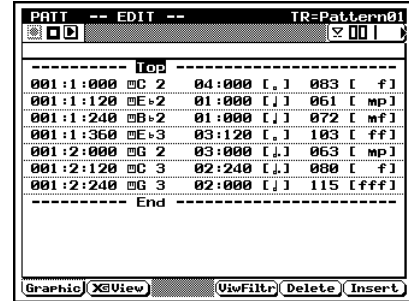
Bewegen Sie in Patch den Cursor auf die User-Phrase. Wechseln Sie dann mit **F4** in diesen Untermodus.



### Phrase Edit (Phrasen-Bearbeitung)

Hier können Sie Daten in einer Preset- oder User-Phrase ändern oder einfügen. (Auch Preset-Phrasen können bearbeitet und als User-Phrasen gespeichert werden.) (→ S.254)

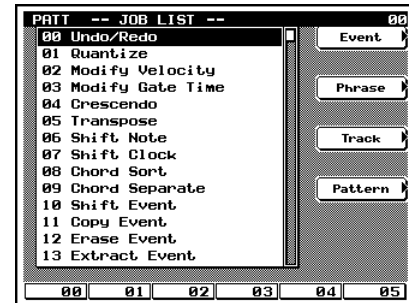
Bewegen Sie in Patch den Cursor auf die User-Phrase. Wechseln Sie dann mit **F5** in diesen Untermodus.



### Pattern-Job

Hier können Sie für die Bearbeitung eines Pattern Jobs wählen und starten. (→ S.256)

Wechseln Sie von Patch aus mit **F6** in diesen Untermodus.

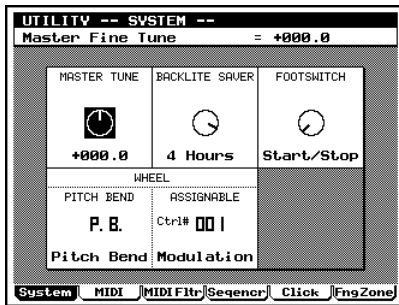


**Utility-Modus**

Hier können Sie die Grundeinstellungen des QY700 und die MIDI-Einstellungen ändern. (→ S.288)  
 Drücken Sie zum Aufruf dieses Modus **UTILITY**.

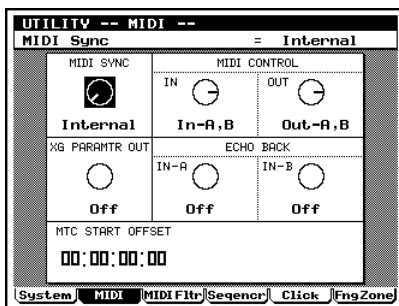
**System**

Hier können Sie die Grundeinstellungen des QY700 vornehmen wie Grundstimmung und Controller-Einstellungen. (→ S.289)  
 Wechseln Sie vom Utility-Modus aus mit **F1** (System) in diesen Untermodus.



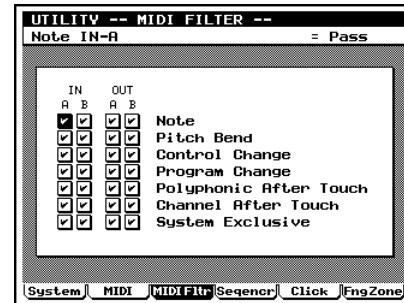
**MIDI**

Hier können Sie die MIDI-Einstellungen vornehmen. (→ S.291)  
 Wechseln Sie vom Utility-Modus aus mit **F2** (MIDI) in diesen Untermodus.



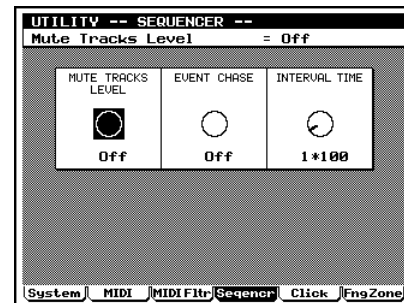
**MIDI-Filter**

Hier können Sie festlegen, welche Arten von MIDI-Nachrichten über die MIDI-Buchsen versendet oder empfangen werden sollen und welche nicht. (→ S.293)  
 Wechseln Sie vom Utility-Modus aus mit **F3** (MIDI Fltr) in diesen Untermodus.



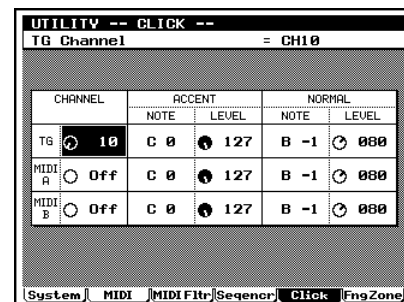
**Sequencer**

Hier können Sie die Grundeinstellungen der Sequenzer-Sektion vornehmen. (→ S.295)  
 Wechseln Sie vom Utility-Modus aus mit **F4** (Seqenchr) in diesen Untermodus.



**Klick**

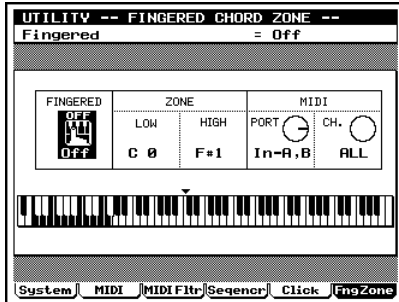
Hier können Sie die Grundeinstellungen für den Klick-Sound vornehmen. (→ S.297)  
 Wechseln Sie vom Utility-Modus aus mit **F5** (Click) in diesen Untermodus.



### Fingered-Chord-Zone (Akkorderkennung)

Hier können Sie festlegen, in welchem Bereich der Tastatur die Harmonisierung einzelner Töne erfolgen soll (Fingered Chord). (→ S.299)

Wechseln Sie vom Utility-Modus aus mit **F6** (FngZone) in diesen Untermodus.



### ■ Disk-Modus

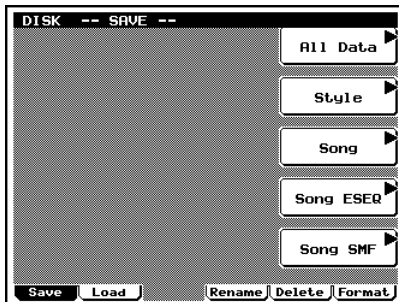
In diesem Modus können Sie Daten von Diskette lesen und auf Diskette schreiben. (→ S.302)

Drücken Sie zum Aufruf dieses Modus **DISK**.

### Sichern

Hier können Sie die Daten des internen Speichers auf Diskette sichern. (→ S.307)

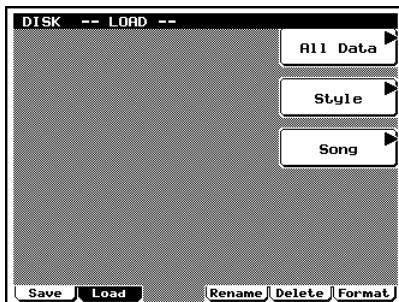
Wechseln Sie vom Disk-Modus aus mit **F1** (Save) in diesen Untermodus.



### Laden

Hier können Sie Daten von einer Diskette in den internen Speicher laden. (→ S.310)

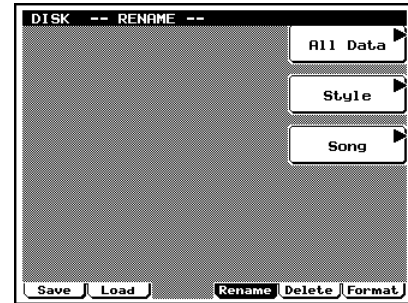
Wechseln Sie vom Disk-Modus aus mit **F2** (Load) in diesen Untermodus.



### Umbenennen

Hier können Sie den Namen einer auf Diskette gesicherten Datei ändern. (→ S.312)

Wechseln Sie vom Disk-Modus aus mit **F3** (Rename) in diesen Untermodus.



### Löschen

Hier können Sie eine Datei von einer Diskette löschen. (→ S.314)

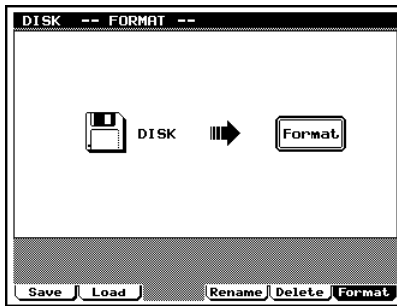
Wechseln Sie vom Disk-Modus aus mit **F5** (Delete) in diesen Untermodus.



**Formatieren**

Hier können Sie eine Diskette formatieren. (→ S.316)

Wechseln Sie vom Disk-Modus aus mit  (Format) in diesen Untermodus.





## 2. Funktionsbaum

### Song-Modus

<b>SONG</b>	Song Play (Songwiedergabe) .....	S.72
<b>F1</b>	Play Effect (Abspielparameter) .....	S.80
<b>F1</b>	Groove (rhythmisches Feeling) .....	S.82
<b>F4</b>	Groove View (Groove-Übersicht) ....	S.82
<b>F5</b>	Copy Template (Vorlage kopieren) ..	S.82
<b>F2</b>	Clock Shift / Gate Time / Velocity (Zeitpunkt/Länge/Anschlag) .....	S.90
<b>F3</b>	Transpose (Transponierung) .....	S.94
<b>F4</b>	Drum Table Edit (Tabelle der Schlagzeug-Sets bearbeiten) .....	S.94
<b>F2</b>	Track View (Spurenübersicht) .....	S.100
<b>F3</b>	Out Channel (Ausgangskanal) .....	S.103
<b>F5</b>	Save Song (Song speichern) .....	S.307
<b>F6</b>	Load Song (Song laden) .....	S.310
<b>SHIFT</b> + <b>F5</b>	Save Song SMF (Song als MIDI-File speichern) ....	S.307
<b>SHIFT</b> + <b>F6</b>	Load Song (Song laden) .....	S.310
	<b>Song Recording (Song aufnehmen) .....</b>	S.106
<b>F1</b>	Multi (Multi) .....	S.110
<b>F3</b>	Replace (Replace-Modus) .....	S.112
<b>F4</b>	Overdub (Overdub-Modus) .....	S.112
<b>F5</b>	Punch (Punch-In-Modus) .....	S.118
<b>F6</b>	Step (Schrittweise Aufnahme) .....	S.120
<b>EDIT</b>	Song Edit (Song-Bearbeitung) .....	S.129
<b>F1</b>	Graphic, Event List (Event-Liste) .....	S.135
<b>F2</b>	XG View (XG-Übersicht) .....	S.132
<b>F3</b>	Track Name (Spurname) .....	S.132
<b>F4</b>	View Filter (Filter-Übersicht) .....	S.133
<b>F5</b>	Delete (Löschen) .....	S.133
<b>F6</b>	Insert (Einfügen) .....	S.133
<b>JOB</b>	Song Job .....	S.138
00	Undo/Redo (Widerrufen/Wiederholen) .....	S.141
01	Quantize (Quantisierung) .....	S.142
02	Modify Velocity (Anschlagstärke ändern) .....	S.145
03	Modify Gate Time (Notenlänge ändern) .....	S.147
04	Crescendo (zunehmende Lautstärke) .....	S.148
05	Transpose (Transponierung) .....	S.149
06	Shift Note (Note verschieben) .....	S.150
07	Shift Clock (Notenzeitpunkt verschieben) .....	S.150
08	Chord Sort (Akkord sortieren) .....	S.151
09	Chord Separate (Akkord auftrennen) .....	S.152
10	Shift Event (Event verschieben) .....	S.153
11	Copy Event (Event kopieren) .....	S.154
12	Erase Event (Event löschen) .....	S.155
13	Extract Event (Event extrahieren) .....	S.155
14	Thin Out (Spur ausdünnen) .....	S.157
15	Time Stretch (Zeitdehnung) .....	S.158
16	Create Measure (Takt erzeugen) .....	S.158
17	Delete Measure (Takt löschen) .....	S.159
18	Copy Track (Spuren kopieren) .....	S.160
19	Mix Track (Spuren mischen) .....	S.161

20	Clear Track (Spur löschen) .....	S.162
21	Expand Backing (Begleitung zu Spuren konvertieren) .	S.162
22	Normalize Play Effect (Abspielparameter anwenden) ..	S.163
23	Copy Song (Song kopieren) .....	S.164
24	Clear Song (Song löschen) .....	S.164
25	Song Name (Song benennen) .....	S.165

### Voice-Modus

<b>VOICE</b>	.....	S.168
<b>F1</b>	Mixer (Mischpult) .....	S.170
<b>F2</b>	Tune (Stimmung) .....	S.174
<b>F3</b>	Voice Edit (Voice-Bearbeitung) .....	S.176
<b>F4</b>	Drum Setup 1 Edit (Schlagzeug-Sets bearbeiten 1) ..	S.182
<b>F5</b>	Drum Setup 2 Edit (Schlagzeug-Sets bearbeiten 2) ..	S.182

### Effekt-Modus

<b>EFFECT</b>	.....	S.188
<b>F1</b>	Effect Connection (Effektverschaltung) .....	S.190
<b>F2</b>	Effect Reverb Edit (Reverb-Effekt bearbeiten) ....	S.193
<b>F3</b>	Effect Chorus Edit (Chorus-Effekt bearbeiten) ....	S.193
<b>F4</b>	Effect Variation Edit (Variation-Effekt bearbeiten) ...	S.193

### Pattern-Modus

<b>PATTERN</b>	Patch .....	S.200
<b>F1</b>	Play Effect (Abspielparameter) .....	S.212
<b>F1</b>	Groove (Groove) .....	S.214
<b>F4</b>	Groove View (Groove-Übersicht) ..	S.214
<b>F2</b>	Clock Shift / Gate Time / Velocity (Zeitpunkt/Notenlänge/Anschlagstärke) ....	S.217
<b>F3</b>	Transpose (Transponierung) .....	S.219
<b>F4</b>	Drum Table Edit (Schlagzeugtabelle bearbeiten) .....	S.222
<b>F5</b>	Pattern Voice (Pattern-Voice) .....	S.225
<b>F6</b>	Pattern Effect (Pattern-Effekt) .....	S.239
<b>F2</b>	Pattern Voice (Pattern-Voice) .....	S.225
<b>F1</b>	Mixer (Mischpult) .....	S.227
<b>F2</b>	Voice Edit (Voice-Bearbeitung) .....	S.232
<b>F3</b>	Drum Setup 3 Edit (Schlagzeug-Sets bearbeiten 3) ...	S.235
<b>F5</b>	Play Effect (Abspielparameter) .....	S.212
<b>F6</b>	Pattern Effect (Pattern-Effekt) .....	S.239
<b>F3</b>	Pattern Effect (Pattern-Effekt) .....	S.239
<b>F1</b>	Connection (Verschaltung) .....	S.241
<b>F2</b>	Reverb S.241	
<b>F3</b>	Chorus S.244	
<b>F4</b>	Variation .....	S.244
<b>F5</b>	Play Effect (Abspielparameter) .....	S.212
<b>F6</b>	Pattern Voice (Pattern-Voice) .....	S.225

- F4** Phrase Solo (Prase solo hören) ..... S.208
  - F6** Phrase Table (Phrasentabelle) ..... S.209
- F5** Rest (Pause) ..... S.208
- F6** Clear (Löschen) ..... S.208
- Phrase Recording (Phrasen aufnehmen) ..... S.247
    - F4** Replace (Replace-Modus) ..... S.252
    - F5** Overdub (Overdub-Modus) ..... S.252
    - F6** Step (Schrittweise Eingabe) ..... S.253
- EDIT** Phrase Edit Change (Phrasen bearbeiten) ..... S.254
  - F1** Graphic / Event List (Graphik / Event-Liste) . S.254
  - F2** XG View (XG-Übersicht) ..... S.254
  - F4** View Filter (Filter-Übersicht) ..... S.254
  - F5** Delete (Löschen) ..... S.254
  - F6** Insert (Einfügen) ..... S.254
- JOB** Pattern Job (Pattern-Jobs) ..... S.256
  - 00 Undo/Redo (Widerrufen/Wiederholen) ..... S.256
  - 01 Quantize (Quantisieren) ..... S.260
  - 02 Modify Velocity (Anschlagstärke ändern) ..... S.261
  - 03 Modify Gate Time (Notenlänge ändern) ..... S.262
  - 04 Crescendo (zunehmende Lautstärke) ..... S.263
  - 05 Transpose (Transponierung) ..... S.263
  - 06 Shift Note (Note verschieben) ..... S.264
  - 07 Shift Clock (Notenzeitpunkt verschieben) ..... S.265
  - 08 Chord Sort (Akkord sortieren) ..... S.265
  - 09 Chord Separate Akkord auftrennen) ..... S.266
  - 10 Shift Event (Event verschieben) ..... S.267
  - 11 Copy Event (Event kopieren) ..... S.268
  - 12 Erase Event (Event löschen) ..... S.269
  - 13 Extract Event (Event extrahieren) ..... S.269
  - 14 Thin Out (Spur ausdünnen) ..... S.271
  - 15 Time Stretch (Zeitdehnung) ..... S.272
  - 16 Copy Phrase (Phrase kopieren) ..... S.272
  - 17 Mix Phrase (Phrasen mischen) ..... S.274
  - 18 Append Phrase (Phrase anhängen) ..... S.276
  - 19 Split Phrase (Phrase auftrennen) ..... S.276
  - 20 Get Phrase (Phrase holen) ..... S.277
  - 21 Put Phrase (Phrase ablegen) ..... S.278
  - 22 Clear Phrase (Phrase löschen) ..... S.279
  - 23 Phrase Name (Phrase benennen) ..... S.279
  - 24 Clear Track (Spur löschen) ..... S.280
  - 25 Copy Pattern (Pattern kopieren) ..... S.281
  - 26 Append Pattern (Pattern anhängen) ..... S.282
  - 27 Split Pattern (Pattern auftrennen) ..... S.283
  - 28 Clear Pattern (Pattern löschen) ..... S.284
  - 29 Pattern Name (Pattern benennen) ..... S.284
  - 30 Style Icon (Style-Symbol) ..... S.285

## Utility-Modus

- UTILITY** ..... S.288
  - F1** System ..... S.289
  - F2** MIDI ..... S.291
  - F3** MIDI Filter (MIDI-Filter) ..... S.293
  - F4** Sequencer (Sequencer) ..... S.295
  - F5** Click (Metronom) ..... S.297
  - F6** Fingered Chord Zone (Akkorderkennungszone) ... S.299

## Disk-Modus

- DISK** ..... S.302
  - F1** Save (Speichern) ..... S.302
  - F2** Load (Laden) ..... S.307
  - F4** Rename (Umbenennen) ..... S.312
  - F5** Delete (Löschen) ..... S.314
  - F6** Format (Formatieren) ..... S.316

### 3. Der Aufbau des QY700

#### Vier Sektionen

- Der QY700 besteht aus vier Sektionen: der Sequenzer-Sektion, der Tongenerator-Sektion, der Controller-Sektion und der Effekt-Sektion.

#### Sequenzer-Sektion (→ S.37)

- In dieser Sektion können Sie Songs erstellen, indem Sie Einspielungen von externen MIDI-Geräten oder von der Controller-Sektion aufnehmen und bearbeiten. Danach können Sie diese Daten wiedergeben, indem Sie sie zur Tongenerator-Sektion oder per MIDI-Nachrichten an einen externen MIDI-Tongenerator übertragen.
- Die Sequenzer-Sektion kann in zwei Modi betrieben werden: dem Modus »Song« (→ S.70) und dem Modus »Pattern« (→ S.198).
- Die Verwendung der automatischen Begleitfunktion (→ S.37) ermöglicht es Ihnen, Musik besonders zeitsparend einzuspielen.
- Bei einer Mehrspuraufnahme können Sie jeweils eine Spur zur Zeit aufnehmen. Sie können dazu bis zu 32 Spuren verwenden (bis zu 48 Spuren, wenn Sie die automatische Begleitfunktion einsetzen).
- Wenn Songs oder Patterns wiedergegeben werden, werden die Musikdaten an die Tongenerator-Sektion und an die MIDI-OUT-Anschlüsse ausgegeben. Das Ausgabeziel der Musikdaten kann für jede Spur einzeln mit dem Parameter »Out Channel« bestimmt werden. (→ S.103)

#### Tongenerator-Sektion (→ S.43)

- Diese Sektion erzeugt den Klang in Reaktion auf die MIDI-Nachrichten, die es von der Sequenzer-Sektion, der Controller-Sektion und von den MIDI-IN-Anschlüssen erhält.
- Die Einstellungen für diese Sektion können im Modus »Voice« vorgenommen werden (→ S.168).
- Es handelt sich bei dem QY700 um einen XG-kompatiblen Tongenerator mit 32-facher Multitimbralität und 32-facher Polyphonie.

#### Controller-Sektion (→ S.46)

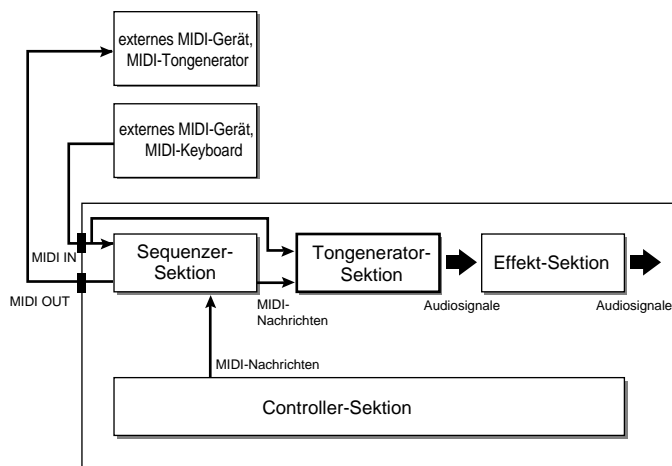
- Diese Sektion beinhaltet die Mikrotastatur, das Pitch-Rad, den zuweisbaren Controller und den Fußschalter. Auf und mit diesen Bedienelementen spielen Sie, und von ihnen werden MIDI-Nachrichten an die Sequenzer- und Tongenerator-Sektionen übertragen.
- Die Funktionen von Pitch-Rad, zuweisbarem Controller und Fußschalter können im Modus »Utility« eingestellt werden (→ S.288).
- Das Ziel der von der Controller-Sektion ausgegebenen Musikdaten wird mit dem Parameter »Keyboard Track« (→ S.74) in der Sequenzer-Sektion festgelegt. Die Musikdaten werden ausgegeben wie mit dem Parameter »Out Channel« der Keyboard-Spur festgelegt. Das können entweder die Parts des Tongenerators sein oder einer der MIDI-Out-Anschlüsse.

#### Effekt-Sektion (→ S.47)

- Diese Sektion verarbeitet das Audiosignal, das vom Tongenerator ausgegeben wird, indem etwa Hall bzw. eine akustische Umgebung hinzugefügt wird.
- Diese Sektion bietet drei XG-kompatible Effekte: den Reverb-Effekt (Halleffekt), den Chorus-Effekt (Verzögerungseffekt) und den Variation-Effekt.
- Die Einstellungen für diese Sektion können im Modus »Effect« vorgenommen werden (→ S.188).

#### Die Verbindungen unter den Sektionen

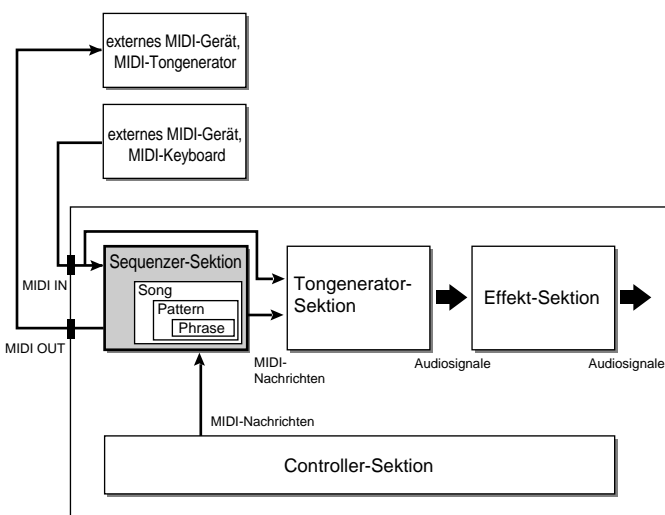
- Die vier Sektionen sind wie folgt miteinander verbunden.



## 4. Sequenzer-Sektion

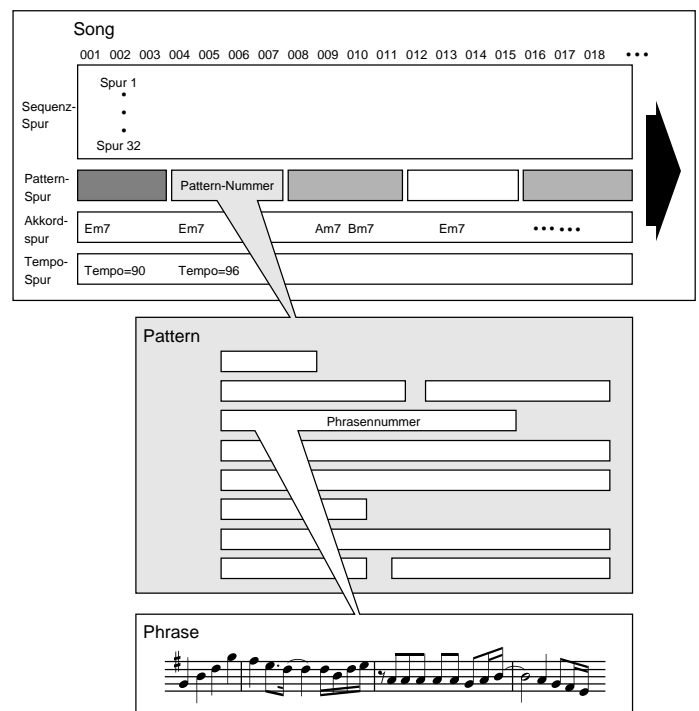
### 1. Über die Sequenzer-Sektion

- In dieser Sektion können Sie Songs erstellen, indem Sie Einspielungen von externen MIDI-Geräten oder von der Controller-Sektion aufnehmen und bearbeiten. Danach können Sie diese Daten wiedergeben, indem Sie sie zur Tongenerator-Sektion oder per MIDI-Nachrichten an einen externen MIDI-Tongenerator übertragen.
- Die Sequenzer-Sektion kann in zwei Modi betrieben werden: dem Modus »Song« und dem Modus »Pattern«.
- Die Verwendung der automatischen Begleitfunktion ermöglicht es Ihnen, Musik besonders zeitsparend einzuspielen, indem Sie Patterns und Phrasen entsprechend zusammenfügen. Die Begriffe Pattern und Phrasen werden weiter unten erläutert.
- Bei einer Mehrspuraufnahme können Sie jeweils eine Spur zur Zeit aufnehmen. Sie können dazu bis zu 32 Spuren verwenden (bis zu 48 Spuren, wenn Sie die automatische Begleitfunktion einsetzen).
- Wenn Songs oder Patterns wiedergegeben werden, werden die Musikdaten an die Tongenerator-Sektion und an die MIDI-OUT-Anschlüsse ausgegeben. Das Ausgabeziel der Musikdaten kann für jede Spur einzeln mit dem Parameter »Out Channel« bestimmt werden.
- »Spuren« sind Speicherbereiche, in denen Einspielungen aufgezeichnet werden. Musikdaten können für jede Spur unabhängig von den anderen Spuren aufgenommen, bearbeitet und wiedergegeben werden.

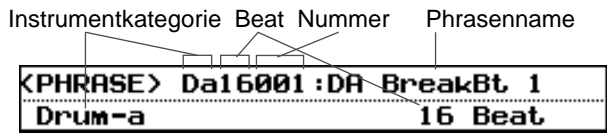


### 2. Automatische Begleitfunktion

- Die automatische Begleitfunktion läßt Sie Akkorde für die im Pattern-Modus kreierte Phrasen oder Patterns festlegen. So können Sie eine Begleitung erstellen, die automatisch wiedergegeben wird.
- Die mit der automatischen Begleitfunktion erzeugte Begleitung kann prinzipiell aus drei Elementen bestehen: Phrasen, Patterns und Songs.
- »Phrasen« sind musikalische Begleitphrasen für ein einzelnes Instrument, wie ein Rhythmus-Pattern für den Rhythmus-Part, eine Baßlinie oder eine Akkordbegleitung für den Gitarren-Part. Die Phrase ist die kleinste Einheit einer Song-Begleitung.
- »Patterns« werden erzeugt, indem zwei oder mehr Phrasen horizontal verbunden werden. Es können aber auch bis zu 16 Parts vertikal verbunden werden, und so eine Begleitung mit Drums, Baß und Chord-Backing erstellt werden. Während Phrasen Musikdaten für ein einzelnes Instrument beinhalten, kombinieren Patterns zwei oder mehr Phrasen zu einem einzelnen Backing-Pattern. »Pattern« ist die Basiseinheit, aus der Songbegleitungen zusammengesetzt werden.
- Zur Erstellung der Begleitung für einen ganzen Song müssen Sie verschiedene Patterns für die verschiedenen Parts des Songs erzeugen: für das Intro, das Thema, Fill-Ins, Breaks und den Schluß.
- Der Song-Modus bietet eine Pattern-Spur, in der Patterns arrangiert werden können, und eine Akkordspur, in der Akkorde arrangiert werden können. Wenn Sie Patterns und Akkorde passend zu den Änderungen in Ihrem Song auf diesen Spuren eingeben, werden die Begleit-Patterns automatisch für die Wiedergabe mit den von Ihnen festgelegten Akkorden konvertiert.



### 3. Phrasen



- »Phrasen« sind musikalische Begleitphrasen für ein einzelnes Instrument, wie ein Rhythmus-Pattern für einen Rhythmus-Part, eine Baßlinie für einen Baß-Part oder eine Akkordbegleitung für den Gitarren-Part. Phrasen sind die kleinste Einheit, aus denen eine Song-Begleitung besteht.
- Der QY700 bietet 3.876 Preset-Phrasen und 99 User-Phrasen für jeden Style.
- Preset-Phrasen und User-Phrasen sind nach drei Parametern kategorisiert: »Instrument«, »Beat« und »Nummer«. So können Sie die jeweils benötigten Phrasen schnell finden, ohne daß Sie die Phrasen einzeln kennen müssen.

#### Kategorie »Instrument«

- Die Kategorie »Instrument« bestimmt sich nach dem Instrumenttyp oder der Spieltechnik. Die folgenden 15 Kategorien sind vorhanden. »US« bedeutet eine »User-Phrase«. Alle anderen sind Preset-Phrasen.

Anzeige	Kategorie	
Da	Drum-a	Schlagzeug-Phrasen
Db	Drum-b(General)	Schlagzeug-Phrasen
Fa	Drum Fill-a(Pop & Rock)	Schlagzeug-Fill-Ins
Fb	Drum Fill-b(Specific)	Schlagzeug-Fill-Ins
Fc	Drum Fill-c(General)	Schlagzeug-Fill-Ins
DP	Drum Parts	Schlagzeug-Phrasen; getrennt nach Instrumenten
PC	Percussion	Percussion-Phrasen
PF	Percussion Fill	Percussion-Fill-Ins
Ba	Bass-a	Bass phrasen
Bb	Bass-b (General)	Bass Phrasen
GC	Gitarren-Chord	Gitarrenakkordbegleitung
GA	Gitarren-Arpeggio	Gitarren-Arpeggien
GR	Gitarren-Riff	Gitarren-Riffs
KC	Keyboard-Akkord	Keyboard-Akkordbegleitung
KA	Kbd Arpeggio	Keyboard-Arpeggien
KR	Keyboard Riff	Keyboard-Riffs
PD	Pad	Flächensounds
BR	Brass	Bläser-Phrasen
SE	Sound Effect	Sound-Effekte
US	User	User-Phrasen

### Beat

- Die Kategorie »Beat« teilt Phrasen nach ihrem Grundrhythmus in die folgenden drei Arten auf:

Anzeige	Art
16	16 Beat : 16-taktige Phrasen
08	8 Beat : 8-taktige Phrasen
34	3/4 Beat : Phrasen im 3/4- oder 6/8-Takt

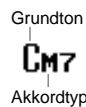
### Nummer

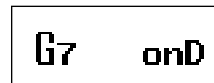
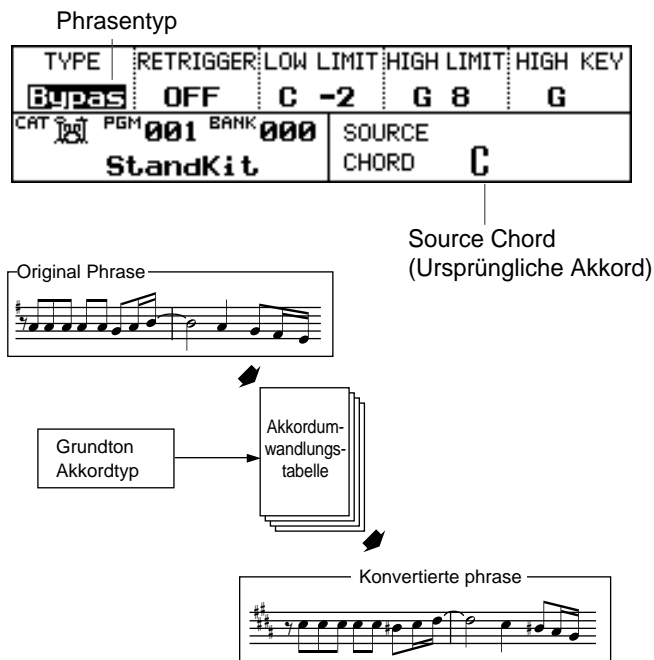
- Die Nummer spezifiziert die einzelnen Phrasen innerhalb der Kategorien »Instrument« und Beat durch eine Nummer zwischen 001 und 256. (User-Phrasen sind von 001 bis 099 durchnummeriert.)

## 4. Arbeitsweise der Akkordumsetzung

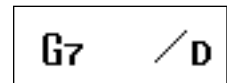
### Akkordumwandlungstabelle

- Die Akkordumwandlungstabelle des QY700 macht es möglich, daß Phrasen entsprechend des Grundtons und des Akkordtyps erstellt und abgespielt werden können.
- Die Akkordumwandlungstabelle enthält Tonart-Daten entsprechend den 12 Grundtönen und 28 Akkordtypen. Die wiedergegebenen Daten der Phrase passieren durch die Akkordumwandlungstabelle und werden entsprechend des Grundtons und des Akkordtyps umgewandelt. So erhält die Phrase die angegebenen Akkorde.
- Der *Source Chord* (der ursprüngliche Akkord) zeigt den Akkord an, mit dem die Phrase ursprünglich aufgenommen wurde. Dieser spielt eine wichtige Rolle für die Akkordumwandlung der Phrasen. Der Akkord muß dem System bekannt sein, damit die Akkorde einer Phrase richtig in die Zielakkorde umgewandelt werden können.
- Die Akkordumwandlung arbeitet durch Erkennung der relativen Tonhöhenunterschiede zwischen Source Chord und dem in der Tabelle angegebenen Zielakkord.
- Sie können den Phrasentyp jeder Phrase angeben, so daß die Akkordumwandlung auf eine Weise durchgeführt wird, die der typischen Spielweise des Instruments entspricht. Es gibt sieben Phrasentypen: Melody 1 und 2, Chord 1 und 2, Bass, Bypass und Parallel. Die Akkordumwandlungstabelle wird entsprechend des Phrasentyps umgeschaltet.
- Phrasentyp und Source Chord können für jede Phrase der Phrasentabelle angegeben werden (→ S.209).





On Bass



Original Bass

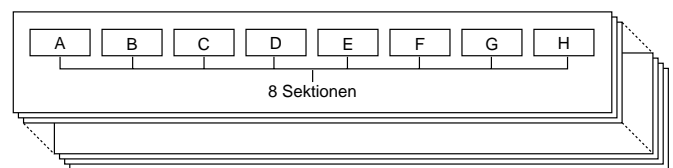
## 5. Patterns

- »Patterns« werden erzeugt, indem zwei oder mehr Phrasen horizontal verbunden werden. Es können aber auch bis zu 16 Parts vertikal verbunden werden, und so eine Begleitung mit Schlagzeug, Baß und Akkorden erstellt werden. Während Phrasen Musikdaten für ein einzelnes Instrument beinhalten, kombinieren Patterns zwei oder mehr Phrasen zu einem einzelnen Begleit-Pattern. Ein »Pattern« ist die Basis-einheit, aus der Songbegleitungen erstellt werden.
- Patterns werden im Patch-Display des Pattern-Modus erstellt. (→ S.200)
- Der QY700 verwaltet Patterns als *Styles* und *Sections*.
- »Styles« sind Pattern-Gruppen in einem Song. Der QY700 verfügt über 64 Styles.
- »Sections« sind Pattern-Gruppen innerhalb eines Songs, mit denen die wechselnde Begleitung für Intro, Thema, Fill-In, Break und Ending realisiert wird. Für jeden Style verfügt der QY700 über acht Sections (A–H).
- Der QY700 bietet  $64 \times 8 = 512$  Patterns.
- Wenn Sie für ein Pattern einen Akkord angeben, werden die verschiedenen Phrasen, aus denen das Pattern zusammengesetzt ist, durch die Akkordumwandlung geleitet. Das bedeutet: Die Akkordumwandlung gilt für das ganze Pattern.

### On Bass und Original Bass

- Zusätzlich zum Grundton und zum Akkordtyp können Sie noch die Funktionen *On Bass* und *Original Bass* für die Akkorde einstellen.
- On Bass und Original Bass sind nur bei Phrasen wirksam, deren Phrase Typ auf »Bass« gestellt ist.
- Mit *On Bass* können Sie einen vom Akkord-Grundton abweichenden **Grundton** für die Baßlinie angeben, so daß bei der Wiedergabe des Pattern oder der Phrase die Phrasen mit dem Phrase Type »Bass« dem abweichenden Grundton folgen. Wenn z. B. die On-Bass-Note »G« für einen CM7-Akkord angegeben wird, steht auf dem Display »CM7onG«, und die Phrasen, deren Typ »Bass« ist, werden in G gespielt.
- Mit *Original Bass* können Sie einen vom Akkord-Grundton abweichenden **Akkordtyp** für die Baßlinie angeben, so daß bei der Wiedergabe des Pattern oder der Phrase die Phrasen mit dem Phrase Type »Bass« dem abweichenden Akkord folgen. Wenn z. B. ein CM7-Akkord für einen Original Bass »G7« eingestellt ist, steht auf dem Display »CM7/G7« und die Phrasen, deren Typ »Bass« ist, werden so gespielt, als ob der Akkordtyp auf G7 eingestellt ist.
- Für Einzelheiten zu der Eingabe von Akkorden lesen Sie den Abschnitt 7: Eingabe methoden Akkordeder« (→ S.42).

User-Styles x 64



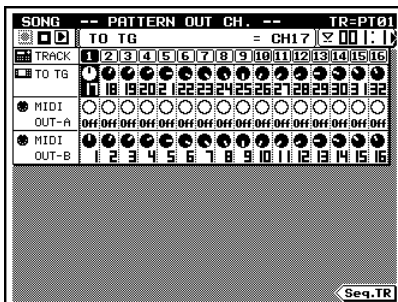
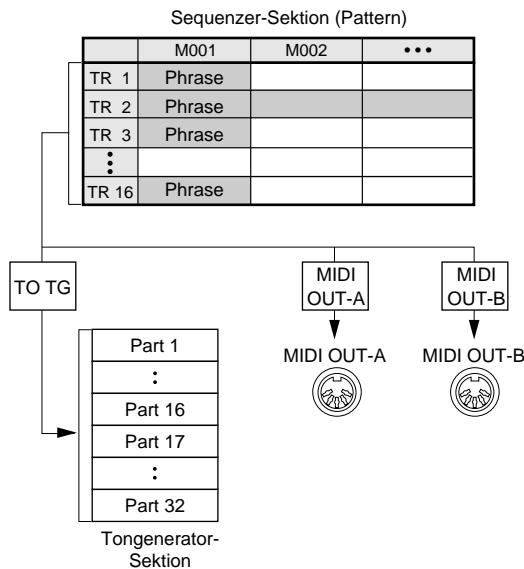
### Struktur der Spuren innerhalb der einzelnen Patterns

- Patterns sind in einer Matrix aus Spuren und Takten organisiert, wie in der Abbildung unten dargestellt.
- Jedem Takt kann auf jeder Spur des Pattern eine Phrase oder eine Pause zugewiesen werden.

	M1	M2	M3	...
TR 1	Phrasennummer		Phrasennummer	...
TR 2	Phrasennummer			...
TR 3	Phrasennummer			...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
TR 16	Phrasennummer		—	...

### Wiedergabekanäle der einzelnen Spuren

- Wenn ein Pattern wiedergegeben wird, werden die Musikdaten jeder Spur des Pattern gemäß den Out-Channel-Einstellungen im Song-Modus an die Tongenerator-Sektion und an die MIDI-OUT-Anschlüsse gesendet. (→ S.103)
- Die Daten werden entsprechend den »TO TG«-Einstellungen zur Tongenerator-Sektion gesendet, und entsprechend den Einstellungen »MIDI OUT-A« bzw. »MIDI OUT-B« zu den MIDI-OUT-Anschlüssen gesendet.



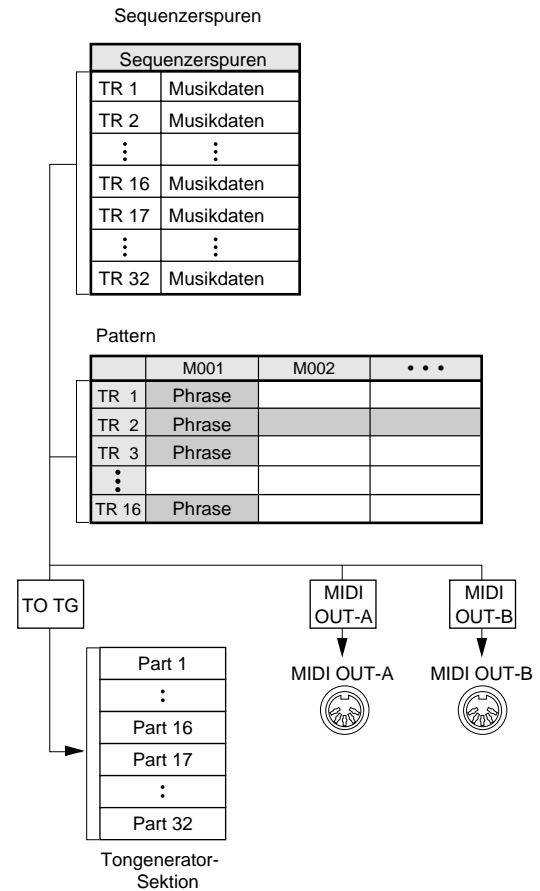
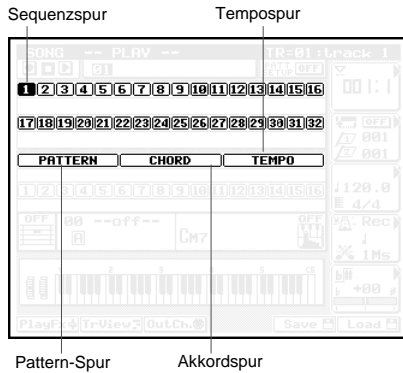
## 6. Songs

- »Songs« sind Stücke, die im Song-Modus des QY700 erstellt worden sind, indem Musikdaten auf Spuren aufgenommen wurden.
- Der Song-Speicher des QY700 faßt 20 Songs.
- Jeder Song besteht aus insgesamt 35 Spuren: 32 Sequenzerspur, Pattern-Spur, Akkordspur und Tempospur.
- Zusätzlich zur Möglichkeit, Songs wie mit einem konventionellen Sequencer allein durch Aufnahme auf Sequenzerspur einzuspielen, können Sie einen Song erstellen, indem Sie die automatische Begleitfunktion verwenden. Anschließend können Sie die Melodie und weitere Teile hinzufügen und so den Song vervollständigen.

### Die Spurstruktur eines Songs

- Jeder Song besteht aus 32 Sequenzerspur (TR1-TR32), einem Pattern-Track (PATTERN), einer Akkordspur (CHORD) und einer Tempospur (TEMPO).
- Die Sequenzerspur werden zur Aufnahme der Musikdaten verwendet. Daten können von der Controller-Sektion usw. her kommend aufgenommen, entweder in Echtzeit und schrittweise. Der QY700 verfügt über 32 Sequenzerspur, jede Spur kann Musikdaten für einen Part enthalten.
- Beim Einsatz der automatischen Begleitfunktion arrangieren Sie Patterns auf der Pattern-Spur. Diese Spur ermöglicht Ihnen darüberhin aus die Eingabe des Taktmaßes für jeden Takt. Die Eingabe auf eine Pattern-Spur erfolgt im Song-Recording-Modus.
- Die Akkordspur enthält die Akkorde, die zur Wiedergabe der Pattern-Spur verwendet werden. Zusätzlich zu den Akkorden können Sie in dieser Spur auch On Bass, Original Bass oder die Synkopierung eingeben. Die Eingabe auf eine Akkordspur erfolgt im Song-Recording-Modus.
- Die Tempospur enthält die Tempowechsel, die bei der Wiedergabe des Songs ausgeführt werden. So können Sie Tempoänderungen im Song realisieren, wie z. B. Accelerando und Ritardando. Die Eingabe in der Tempospur erfolgt im Song-Recording-Modus.

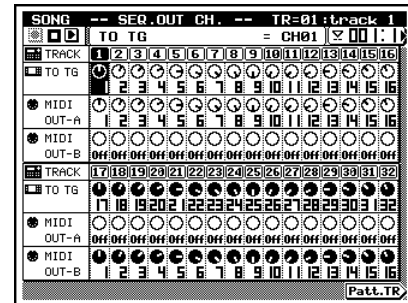
Sequenzspur	TR 1	Musikdaten
	TR 2	Musikdaten
	TR 3	Musikdaten
	⋮	⋮
	TR 31	Musikdaten
TR 32	Musikdaten	
Pattern-Spur	PATTERN	Patterns, Taktmaße
Akkordspur	CHORD	Chord Root (Grundton), Chord Name (Akkordname), On Bass (abweichender Baßgrundton), Original Bass (abweichender Baßakkord), Synkopierung
Tempospur	TEMPO	Tempowechsel



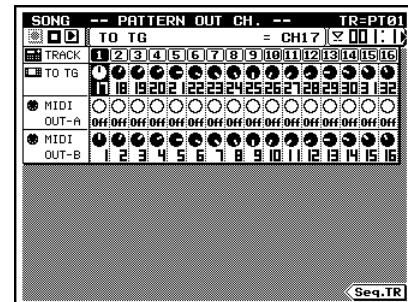
**Wiedergabekanäle der Sequenzspur**

- Wenn ein Song wiedergegeben wird, werden die Musikdaten der Sequenzspur und die Musikdaten jedes Pattern (wie auf der Patternspur festgelegt) an die Tongenerator-Sektion und die MIDI-OUT-Anschlüsse gesendet (wie in der Einstellung Out Channel im Modus »Song« festgelegt). (→ S.103)
- Die Daten werden entsprechend den Einstellungen der »TO TG«-Ausgangskanäle zur Tongenerator-Sektion gesendet, und entsprechend den Kanal-Einstellungen »MIDI OUT-A« bzw. »MIDI OUT-B« zu den jeweiligen Kanälen der MIDI-OUT-Buchsen gesendet.
- Da die Tongenerator-Sektion nur 32 Parts hat, können die Klänge der Sequenzspur der Sequenz-Sektion (32 Spuren) nicht gleichzeitig mit denen der Pattern-Spur (16 Spuren) erzeugt werden. Wenn Sie allerdings einen externen Tongenerator einsetzen, können Sie den Out Channel-Parameter so einstellen, daß 16 der Spuren vom externen MIDI-Tongenerator abgespielt werden. So können alle Spuren gleichzeitig erklingen.

**Out Channel/Ausgangskanal (Sequenzerspuren)**



**Out Channel/Ausgangskanal (Pattern-Spur)**



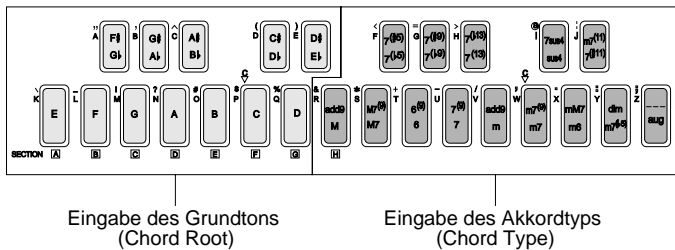


## 7. Eingabemethoden der Akkorde

- Dieser Abschnitt erläutert, auf welche Weise Akkorde im Song- oder Pattern-Modus eingegeben werden können, damit Sie die automatische Begleitfunktion einsetzen können.

### Grundton und Akkordtyp zur Akkordeingabe verwenden

- Sie können mit Hilfe der Symbole auf der Tastatur den Grundton und den Akkordtyp eingeben.
- Verwenden Sie zur Eingabe des Grundtons die Tasten E2–D#3.
- Verwenden Sie zur Eingabe des Akkordtyps die Tasten E3–F4. Wählen Sie einen der 28 auf den Tasten aufgedruckten Akkordtypen.
- Sie können durch Kombination von Grundton und Akkordtyp 336 verschiedene Akkorde festlegen. Noch mehr Varianten stehen mit den Funktionen On Bass oder Original Bass zur Verfügung.

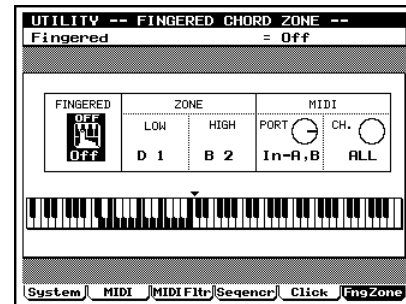


### Akkorde mit der Funktion »FingerChord« eingeben

- Fingered Chord ist eine Unterfunktion der automatischen Begleitung. Sie erkennt automatisch den Akkord aus der Notenkombination, die Sie auf der Tastatur eingeben. So kann das Pattern und die Phrase im Moment der Wiedergabe in diesen Akkord konvertiert werden.
- Wenn die Funktion *Fingered Chord* des QY700 benutzt wird, werden Akkorde, die Sie im Tastaturbereich der *Fingered Chord Zone* automatisch als Akkord analysiert und erkannt.
- Außerdem können die Mikrotastatur unterhalb der Fingered Chord Zone benutzt werden, um gleichzeitig mit dem Akkord die On-Bass-Note oder den Original-Bass-Akkord anzugeben. Eine einzelne Note, die Sie unterhalb der Fingered Chord Zone spielen, wird als On-Bass-Note erkannt, ein Intervall oder Akkord wird als Original-Bass-Harmonik erkannt.
- Die Funktion kann nicht nur über die Tasten des QY700, sondern auch über eine am MIDI IN angeschlossene MIDI-Tastatur bedient werden.

## Fingered-Chord-Zone ein-/ausschalten

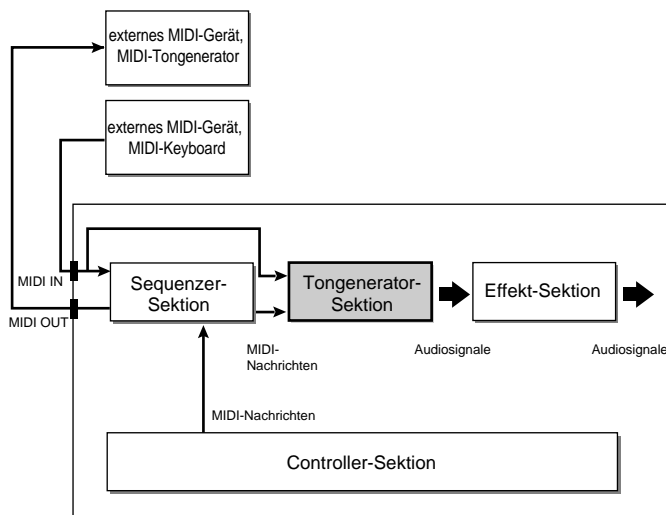
- Wenn Sie die Fingered-Chord-Funktion für die Eingabe von Akkorden benutzen möchten, müssen Sie zunächst im Utility-Modus die Fingered Chord Zone angeben – den Tastaturbereich, in dem diese Funktion arbeiten soll. (→ S.299)
- Außer im Utility-Modus kann in den Patch-Displays der Modi Song Play und Pattern die Fingered-Chord-Funktion ebenfalls ein- oder ausgeschaltet werden. Die Einstellung gilt übergreifend für alle drei Pages.
- Wenn Fingered Chord eingeschaltet ist (FINGRD), funktionieren die Tasten unterhalb der höchsten Taste der Fingered-Chord-Zone (High Key) nicht mehr als konventionelle Klaviertasten.
- Wenn Fingered Chord ausgeschaltet ist (OFF), ist die Fingered-Chord-Funktion nicht aktiv, und Sie können Grundton und Akkordtyp mittels der Symbole auf den Mikrotastatur eingeben.



## 5. Die Tongenerator-Sektion

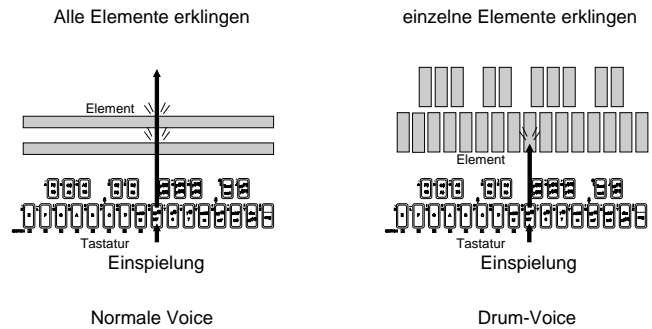
### Über die Tongenerator-Sektion

- Die Tongenerator-Sektion ist diejenige Baugruppe, die letztendlich die Töne erzeugt. Sie reagiert damit auf die MIDI-Nachrichten, die von der Sequenzer-Sektion, der Controller-Sektion und von den MIDI-IN-Anschlüssen gesendet werden.
- Die Tongenerator-Sektion arbeitet als 32-Part-Multitimbral-Tongenerator.
- Die Tongenerator-Sektion des QY700 ist GM- und XG-kompatibel. Sie kann alle Song-Daten wiedergeben, die unter dem GM- oder XG-Logo vertrieben werden; dies gilt auch für Extension-Voices und Effekteinstellungen.



### Voices (Stimmen)











- »Voices« sind einzelne Sound-Programme, die vom Tongenerator zur Erzeugung von Klängen verwendet werden. Sie können sie bearbeiten.
- Es gibt zwei Arten von Voices: Die normalen Voices können ihre Tonhöhe ändern, je nach auf der Tastatur gespielten Note. Drum-Voices erzeugen dagegen für jede auf der Tastatur gespielte Note den Klang eines bestimmten Rhythmusinstrumentes.
- Normale Voices bestehen aus ein oder zwei »Elementen«. Wenn Sie zwei Elemente verwenden, können Sie so entweder einen volleren Klang erzielen oder aber damit eine Voice erstellen, die je nach Tonhöhe oder Velocity komplett unterschiedlich klingt.
- Drum-Voices sind spezielle Voices, in denen jeder Note ein verschiedenes Sample zugewiesen ist. Sie können den Sound jeder Note genau einstellen.
- Elemente sind die Bausteine, aus denen jede Voice besteht. Ein Element seinerseits besteht aus einer gesampelten Wellenform. Sie können Tonhöhe, Klang und Lautstärke genau einstellen.






### Voice-Kategorie, Programmnummer und Banknummer




- Der QY700 verfügt über 480 normale Voices und 11 Drum-Voices. Dies sind mehr Voices, als mit den Programmnummern 1–128 angewählt werden können. Daher werden Voices auf dem QY700 mit einer Kombination aus Voice-Kategorie, Programmnummer und Banknummer angesprochen.

### Voice-Kategorie


- Mit der Voice-Kategorie wird eine grobe Einteilung der Voice-Arten vorgenommen. Der QY700 verwendet vier Voice-Kategorien: normale Voices , SFX-Voices , SFX-Kits  und Drum-Voices . Zusätzlich zu diesen vier Kategorien können Sie im Voice-Modus das Drum-Setup 1  und das Drum-Setup 2  auswählen und im Pattern-Modus das Drum-Setup 3 . Diese drei Kategorien werden zur Anwahl von Drum-Setups verwendet; sie werden auf eine prinzipiell andere Art und Weise eingesetzt als die vier erstgenannten Kategorien.
- Normal-Voice  ist die Voice-Kategorie, in der normale Voices definiert werden.
- SFX-Voice  ist die Voice-Kategorie, die Sound-Effekte definiert werden. Die Sound-Effekte dieser Kategorie haben dieselbe Elementstruktur wie die normalen Voices. Ihre Tonhöhe ändert sich je nach der auf der Tastatur gespielten Note.
- SFX-Kit  ist eine Voice-Kategorie, die den Sound-Effekt festlegt. Dieser Sound-Effekt in dieser Kategorie hat dieselbe Elementstruktur wie eine Drum-Voice. Je nach der auf der Tastatur gespielten Note werden verschiedenen Klängen wiedergegeben.

- Drum-Voices  ist die Voice-Kategorie, in der Drum-Voices definiert werden. In dieser Kategorie können Drum-Voices frei zugewiesen werden; Sie können für jeden Part eine andere Drum-Voice wählen. Allerdings ist es nicht möglich, die Drum-Voice zu bearbeiten.
- Wenn Sie eine Drum-Voice bearbeiten wollen, können Sie dazu eine der drei Voice-Kategorien Drum-Setup 1  bis Drum-Setup 3  verwenden. Diese Kategorien legen sozusagen über eine Drum-Voice ein Drum-Setup, das dann bearbeitet werden kann. Das bedeutet, daß Sie durch die Bearbeitung eines Part-Drum-Setup, das auf diese Kategorie gesetzt ist, zumindest indirekt eine Drum-Voice bearbeiten können. Wenn Sie allerdings dasselbe Drum-Setup zwei oder mehreren Parts zugewiesen haben, wirkt sich die Bearbeitung eines der Parts automatisch auch auf die Drum-Voice des anderen Parts aus.



### Programmnummer

- Die Programmnummer ist diejenige Nummer, unter der die Voice abgelegt ist. Welche Voice damit genau gewählt wird, ergibt sich aber erst aus der Voice-Kategorie.
- Wenn die Voice-Kategorie auf normale Voices  gesetzt ist, können Sie mit den Programmnummern 1 bis 128 die 128 Voices der XG-Grundbank (= GM System Level 1) anwählen.
- Wenn die Voice-Kategorie nicht auf normale Voice  gestellt ist, wählen unterschiedliche Programmnummern nicht unbedingt verschiedene Voices an. Weiterhin gilt, daß einige Programmnummern gar keinen Klang hervorbringen, falls SFX-Voice  als Kategorie eingestellt ist.
- Bei Bedarf können Sie die Voice-Listen im Tabellenheft nachschlagen.

### Banknummer

- Die Banknummer wirkt sich nur auf Parts aus, deren Voice-Kategorie auf Normal-Voice  gestellt ist.
- Die Banknummer gibt die XG-Expansion-Bank an. So können Variation-Voices zu den 128 Voices der XG-Grundbank (= GM System Level 1) gewählt werden.
- Zum Beispiel können zur Programmnummer 17 »DrawOrgn« mehrere Variation-Voices gewählt werden. Wenn »Organ Ba« gewünscht ist, muß die Banknummer 64 gewählt werden, für »70sDrOr2« Banknummer 65, »CheezOrg« Banknummer 66 und »DrawOrg3« Banknummer 67.

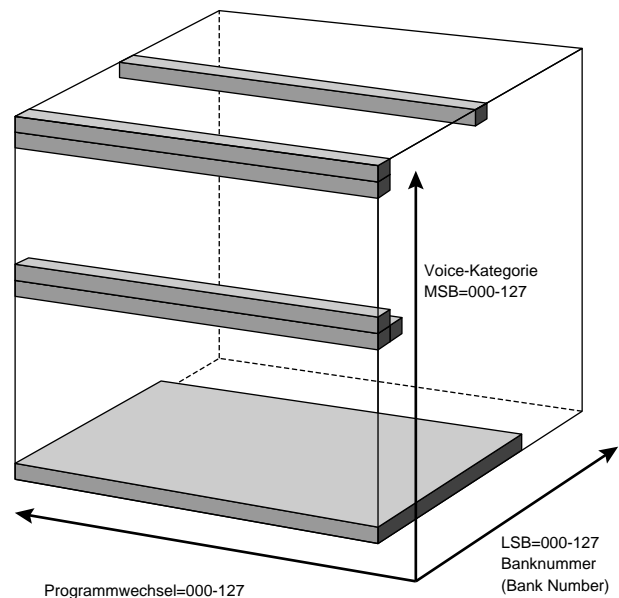
### Voices per MIDI wählen

- Voice-Kategorie, Programmnummer und Banknummer korrespondieren mit den MIDI-Nachrichten »Bank Select MSB«, »Program Change« und »Bank Select LSB«. Wenn per MIDI eine Voice gewählt wird, müssen Sie diese drei MIDI-Nachrichten in der Reihenfolge Bank Select MSB, Bank Select LSB und Program Change übertragen.
- Die Voice-Kategorien Drum Setup 1  bis 3 Drum Setup  werden mit Hilfe von MIDI-System-Exclusive-Nachrichten gewählt.
- Die Stimmen sind einem dreidimensionalen Raum eingeordnet. Die drei Achsen sind Bank Select MSB, LSB und Program Change (siehe Schaubild unten).
- Bank Select MSB und LSB werden dazu eingesetzt, insgesamt 105 Voice-Banken zu verwalten.

MSB=000 : LSB=000	(normale Voices: XG Grundbank = GM System Level 1)
MSB=000 : LSB=001–101	(normale Voices: XG Extension-Bank)
MSB=064 : LSB=000	(SFX-Voices)
MSB=126 : LSB=000	(SFX-Kits)
MSB=127 : LSB=000	(Drum-Voices)

- Die Voices innerhalb einer per Bank-Select-Nachricht festgelegten Bank werden durch Program-Change-Nachrichten angewählt.

Program Change=000–127



## Maximale Polyphonie

- Die Tongenerator-Sektion verfügt über eine maximale Polyphonie von 32 Noten, d. h. es können 32 Töne zugleich gespielt werden, solange Sie normale Voices verwenden, die aus nur einem Element bestehen, oder aber Drum-Voices. Bei Verwendung von normalen Voices, die aus zwei Elementen bestehen, können 16 Töne gleichzeitig gespielt werden.
- Die Elementzahl, die die einzelnen Voices verwenden, wird in den Voice-Listen im separaten »Tabellenheft« aufgeführt.
- Wenn MIDI-Nachrichten empfangen werden, deren Abarbeitung mehr gleichzeitig klingende Noten erfordert, als verfügbar sind, werden jeweils die gerade klingenden Noten ausgeschaltet, und die neu empfangenen werden wiedergegeben. Diese Art der Tonzuweisung wird »Last-Note priority« (»Letzte-Note-Priorität«) genannt.
- Die Notenpriorität jedes Parts des Tongenerators ist festgelegt, wie in der folgenden Abbildung gezeigt. Wenn die maximale Polyphonie überschritten wird, werden Noten abgeschaltet, beginnend bei den Parts mit geringerer Priorität. Sie sollten für musikalisch wichtige Parts wie Melodie oder Baß Parts mit höherer Priorität verwenden, so daß diese wichtigen Linien auch dann durchgehend erklingen, wenn die maximale Polyphonie überschritten wird.

Abstufung der Notenpriorität	1	2	...	10	11	...	16	17	18	...	26	27	...	32
Partnummer	10	1	...	9	11	...	16	26	17	...	25	27	...	32

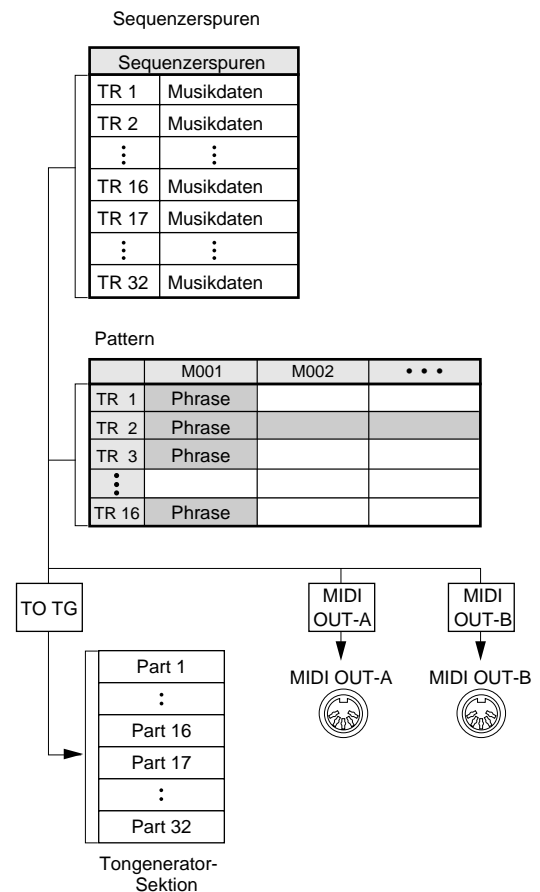
- Es ist möglich, mit MIDI-System-Exclusive-Nachrichten eine Elementreserve für jeden Part einzurichten. Wenn Sie eine Elementreserve eingestellt haben, wird die jeweils festgelegte Zahl von Noten für diesen Part reserviert. So können keine Noten mehr von diesem Part »gestohlen« werden, wenn die maximale Zahl der Simultannoten überschritten wird. Es empfiehlt sich, für musikalisch wichtige Teile wie Melodie oder Baß, die nicht unterbrochen werden dürfen, eine Elementreserve einzurichten.

## Verbindungen zwischen Sequenzer- und Tongenerator-Sektion

- Die Sequenzer-Sektion ist intern mit der Tongenerator-Sektion per MIDI verbunden.
- Die Verbindungen zwischen den Spuren der Sequenzer-Sektion und den Parts der Tongenerator-Sektion kann festgelegt werden mit dem Out Channel-Parameter »TO TG« im Song-Modus.
- Die MIDI-Kanäle der 32 Parts der Tongenerator-Sektion können mit MIDI-System-Exclusive-Nachrichten auf jede gewünschte Konfiguration eingestellt werden. Mit den Vorgabeeinstellungen entspricht die MIDI-Kanalnummer der Partnummer, wie in der folgenden Tabelle dargestellt.

Tongenerator-Nummer	1	2	...	16	17	18	...	32
MIDI-Kanal	1(A01)	2(A02)	...	16(A16)	17(B01)	18(B02)	...	32(B16)

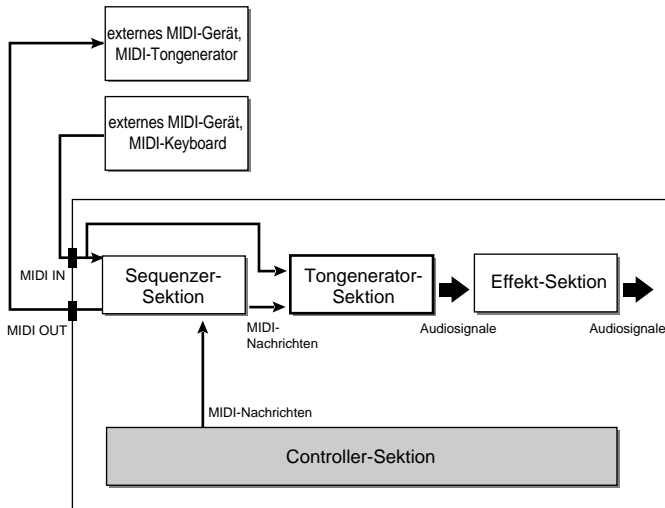
- Wenn Sie den Out Channel-Parameter »TO TG« im Song-Modus einstellen, sollten Sie zunächst die MIDI-Kanalnummer der Tongenerator-Sektion überprüfen.
- Wenn Sie nicht eine ganz spezielle Anwendung wie etwa das Übereinanderlegen von mehreren Parts im Sinn haben, verwenden Sie am besten die System-Exclusive-Nachricht »XG System On«, um die MIDI-Kanäle aller Tongenerator-Parts auf den Vorgabewert einzustellen, bevor Sie »TO TG« konfigurieren.



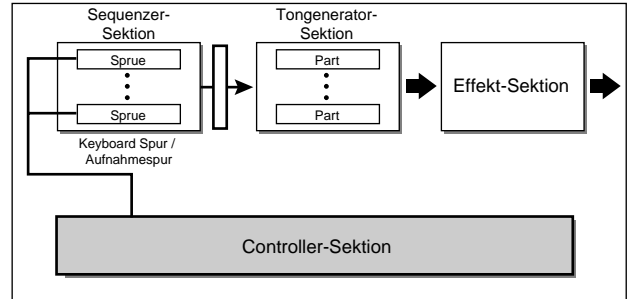
## 6. Controller-Sektion

### Über die Controller-Sektion

- Die Controller-Sektion ermöglicht Ihnen, mit Tastatur, Pitch-Rad, zuweisbarem Controller, Fußschalter usw. Musik einzuspielen und über die Sequenzer-Sektion die Tongenerator-Sektion mittelbar zu steuern. Sie können aber auch Tongenerator-Sektion und Effekt-Sektion direkt steuern.



- Die Tasten des Keyboards werden außer zum Senden von Tondaten an Tongenerator- und Sequenzer-Sektion auch zur Definition von Grundtönen oder Akkordtypen sowie zur Eingabe von Fingered-Chords verwendet
- Mit den System-Einstellungen des Utility-Modus können Sie die Control-Nummern festlegen, die Pitch- und Controller-Rad generieren.



- Wenn Fingered Chord auf ON (FINGRD) steht, werden Musikdaten nicht ausgegeben, die in einem Tastaturbereich unterhalb des eingestellten Fingered-Bereiches (→ S.299) eingespielt werden.
- Die »Keyboard-Spur« ist diejenige Spur, die auf den Seiten »Song Play« und »Pattern Play« markiert ist.
- Die »Aufnahmespur« ist diejenige Spur, die mit dem Cursor auf der Seite »Recording Standby« angewählt ist. Wenn sich der Cursor auf einer anderen Position als der Spurenanzeige befindet, wird die Spurnummer hervorgehoben dargestellt.

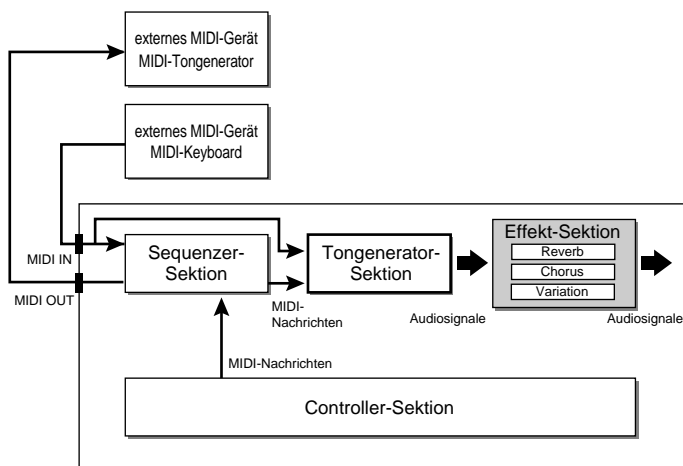
### Verhältnis zu den anderen Sektionen

- In Song- und Pattern-Modus ist die Controller-Sektion mit den Parts des Tongenerators und den MIDI-OUT-Anschlüssen mittels der Keyboard-Spur (Aufnahmespur) der Sequenzer-Sektion verbunden.
- Die Daten von der Controller-Sektion werden von der Keyboard-Spur zu den Parts der Tongenerator-Sektion und zu den externen MIDI-Geräten weitergereicht, wie in den Out Channel-Parameter »TO TG«, »MIDI OUT-A« und »MIDI OUT-B« festgelegt.
- Von der Controller-Sektion aus können Sie Sequenzerspur oder User-Phrasen aufnehmen oder auf der Tongenerator-Sektion oder externen MIDI-Geräten spielen.

## 7. Effekt-Sektion

### Über die Effekt-Sektion

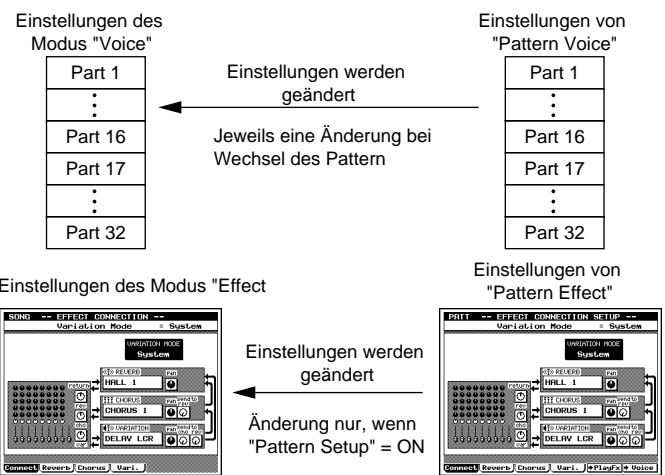
- Diese Sektion verarbeitet die Audiosignal von der Tongenerator-Sektion und fügt dabei Hall, Räumlichkeit usw. hinzu.
- Der QY700 verfügt über drei Effektarten: den Reverb-Effekt (Halleffekt), den Chorus-Effekt und den Variation-Effekt.
- Die Effekteinstellungen für den Song-Modus können im Effekt-Modus oder Voice-Modus vorgenommen werden. Im Modus »Effect« können Sie den Effekttyp und andere Detailsinstellungen für die drei genannten Effekte für jeden Song einzeln einstellen. So können Sie die ideale akustische Umgebung für jeden Song einrichten. Im Modus »Voice« können Sie die Anteile der Effekthinwege speichern, d. h. den relativen Effektanteil jeder der drei Effekte für einen einzelnen Part des Songs.
- Die Effekteinstellungen für den Pattern-Modus können in Pattern Effect und in Pattern Voice vorgenommen werden. In Pattern Effect können Sie den Effekttyp und andere Detailsinstellungen für diese drei Effekte für jeden Pattern einzeln einstellen. Im Modus »Pattern Voice« können Sie die Anteile der Effekthinwege speichern, d. h. den relativen Effektanteil jeder der drei Effekte für einen einzelnen Part des Pattern.



### Pattern-Einstellungen

- Wenn ein Song, im dem Patterns verwendet werden, im Song-Modus wiedergegeben wird, müssen Sie im Pattern Setup wählen, welche Gruppe von Einstellungen verwendet werden soll: »Effect« oder »Pattern Effect«.
- Die Einstellungen des Pattern Setup werden auf der Seite »Song Play« vorgenommen (→ S.73).

- Wenn Pattern Setup auf OFF steht, werden die Einstellungen des Modus »Effect« verwendet, die Pattern-Effect-Einstellungen dabei ignoriert. Das bedeutet, daß die Pattern-Wiedergabe anders klingen kann als im Pattern-Modus. Allerdings können Sie die Einstellungen im Voice-Modus so vornehmen, daß die im Effekt-Modus definierten Effekte einem Pattern zugewiesen werden.
- Wenn Pattern Setup auf ON steht, werden die Einstellungen für Pattern Effect verwendet, die Einstellungen des Modus »Effect« dabei ignoriert. Die Effekteinstellungen ändern sich jedesmal beim Wechsel des Pattern. In diesem Fall werden die Einstellungen des Pattern Effect bei jedem Pattern-Wechsel mit den MIDI-Daten zur Effekt-Sektion und zu den MIDI-OUT-Anschlüssen gesendet. Wenn Sie Effekte auf eine Sequenzspur anwenden, müssen Sie die Pattern-Effect-Einstellungen des verwendeten Pattern überprüfen und die Stärke des Effekthinweges (Effect Send) des Voice-Modus einstellen.



### Reverb-Effekt

- Mit dem Reverb-Effekt wird dem Klang Nachhall zugefügt.
- Im Effekt-Modus können Sie unter 11 Effekttypen auswählen. Außerdem können Sie verschiedene Effektparameter einstellen und so den Hallcharakter nach Ihren Wünschen einstellen. Die Einstellungen im Modus »Effect« werden für jeden Song einzeln gespeichert.
- Die gleichen Einstellungen stehen auch im Pattern-Modus zur Verfügung.

### Chorus-Effekt

- Der Effekt »Chorus« verleiht dem Klang mehr Räumlichkeit und Tiefe.
- Im Effekt-Modus können Sie unter 11 Effekttypen auswählen. Außerdem können Sie verschiedene Effektparameter einstellen und so den Räumlichkeitscharakter nach Ihren Wünschen einstellen. Die Einstellungen im Modus »Effect« werden für jeden Song einzeln gespeichert.
- Die gleichen Einstellungen stehen auch im Pattern-Modus zur Verfügung.

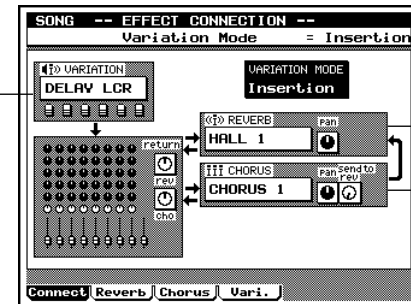
### Variation-Effect

- Der Variation-Effekt bietet 43 Effekttypen inklusive Reverb und Chorus, dazu aber auch Verzerrung, Übersteuerung usw.
- Im Effekt-Modus können Sie aus 43 Effekttypen auswählen. Außerdem können Sie verschiedene Effektparameter einstellen und so den Charakter des Effekts nach Ihren Wünschen einstellen. Die Einstellungen des Modus »Effect« werden für jeden Song einzeln gespeichert.
- Die gleichen Einstellungen stehen auch im Pattern-Modus zur Verfügung.

### System-Effekte und Insertion-Effekte

- Die Effekte der Effekt-Sektion werden nach zwei Effekttypen unterschieden, die nach vollkommen unterschiedlichen Prinzipien arbeiten: System-Effekte und Insertion-Effekte.
- Auf dem QY700 sind der Reverb- und der Chorus-Effekt System-Effekte, der Variation-Effekt kann entweder als System- oder als Insertion-Effekt eingestellt werden.
- Bei einem System-Effekt werden die Signale jedes Parts des Tongenerators mit den Send-Reglern des Mixers zur Effekteinheit gesendet. Das verarbeitete Signal wird im Anteil mit dem Return-Regler eingestellt und gelangt so zurück zum Mixer.
- Bei einem Insertion-Effekt wird der Effekt seriell zwischen Instrument und Mixer eingefügt und dann mit dem Parameter »Dry/Wet-Balance« (Balance zwischen Direkt- und Effektsignal) eingeregelt. Auf dem QY700 kann je ein Insertion-Effekt auf einen beliebigen Part angewendet werden.
- System-Effekte und Insertion-Effekte sind in »XG« definiert. Das bedeutet, daß, solange Sie einen Tongenerator mit dem XG-Logo verwenden, Sie Effekte nicht nur in der »Schmalspurvariante« einsetzen können, sondern Sie können die Effekte deutlich anwenden und mit in Ihr »Sound Design« einbinden.

Insertion-Effekte



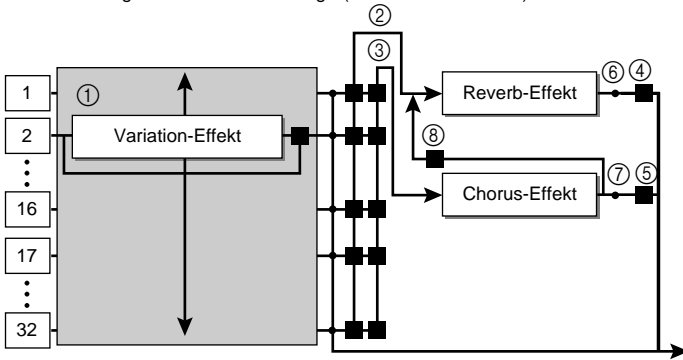
System-Effekte

### Die Arbeitsweise der Effekte

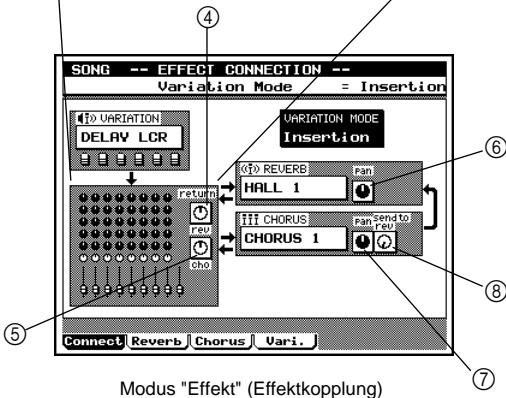
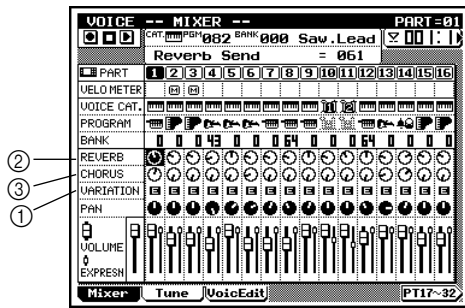
#### Variation-Modus = Insertion

- Wenn der Variation-Modus auf Insertion steht, können die drei Effekte hintereinander geschaltet werden, wie im Schaubild unten gezeigt.
- Von den 32 Parts der Tongenerator-Sektion werden die Signale desjenigen Parts, der mit dem Variation-Switch ① des Voice-Modus entsprechend eingestellt wurde, der Variation-Effekteinheit zugeführt. Hier wird der Variation-Effekt dazugemischt.
- Die Signale aller Tongenerator-Parts samt des obigen Parts werden dann an die Reverb-Effekteinheit und die Chorus-Effekteinheit gesendet; entsprechend den Einstellungen der Voice-Modus-Parametern Reverb Send Level ② und Chorus Send Level ③. Hier können Sie für jeden Part die Effektstärke einstellen.
- Zur Einstellung der Gesamtstärke jeden Effektes müssen Sie die Effekt-Modus-Parameter Reverb Return Level ④ und Chorus Return Level ⑤ verwenden. Hier können Sie einstellen, wie stark das Signal von den einzelnen Effekteinheiten zurückkehren soll. Daraus ergibt sich der Gesamteffektanteil.
- Die Stereoposition der Effektausgabe wird von den Effekt-Modus-Parametern Reverb Pan ⑥ und Chorus Pan ⑦ festgelegt.
- Eine Busverbindung names Send Chorus To Reverb ⑧ verbindet den Chorus-Effekt mit dem Reverb-Effekt. Durch Nutzung dieser Busverbindung können Sie den Chorus- und den Reverb-Effekt hintereinanderschalten.

Effektblockdiagramm im Modus »Song« (Variation-Mode= INS)



Modus "Voice" (Mixer)



Modus "Effekt" (Effektkopplung)

### Variation-Mode = System

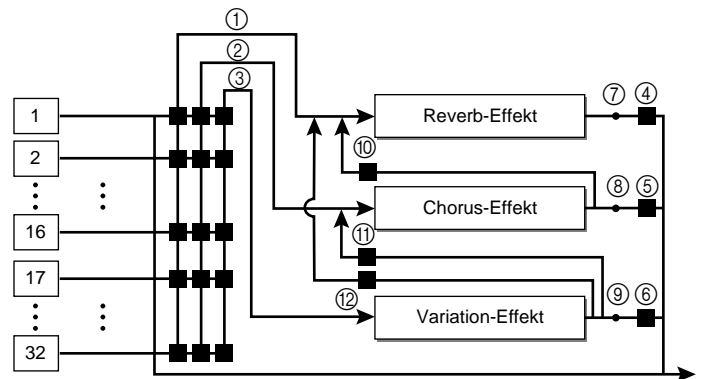
- Wenn der Variation-Modus auf System steht, sind die drei Effekte so miteinander verbunden, wie im Schaubild unten gezeigt.
- Die Signale aller Parts der Tongenerator-Sektion werden an die Reverb-, die Chorus- und die Variation-Effekteinheit gesendet; entsprechend der Voice-Modus-Einstellungen Reverb Send Level ①, Chorus Send Level ② und Variation Send Level ③. Hier können Sie die Effektstärke für jeden Part einstellen.
- Die Gesamtstärke jedes Effektes kann mit den Effekt-Modus-Einstellungen Reverb-Return-Level ④, Chorus Return Level ⑤ und Variation Return Level ⑥ bestimmt werden. Hier können Sie einstellen, wie stark das Signal von jeder Effekteinheit zurückgesendet wird, und so die Gesamteffektstärke regeln.

- Die Stereoposition der Effektausgabe wird festgelegt durch die Effekt-Modus-Einstellungen Reverb Pan ⑦, Chorus Pan ⑧ und Variation Pan ⑨.
- Wenn der Variation Mode auf System steht, bestehen drei Busverbindungen:

Send Chorus To Reverb ⑩ ist eine Busverbindung, die den Chorus-Effekt mit dem Reverb-Effekt verbindet.  
 Send Variation To Chorus ⑪ ist eine Busverbindung, die den Variation-Effekt mit dem Chorus-Effekt verbindet.  
 Send Variation To Reverb ⑫ ist eine Busverbindung, die den Variation-Effekt mit dem Reverb-Effekt verbindet.

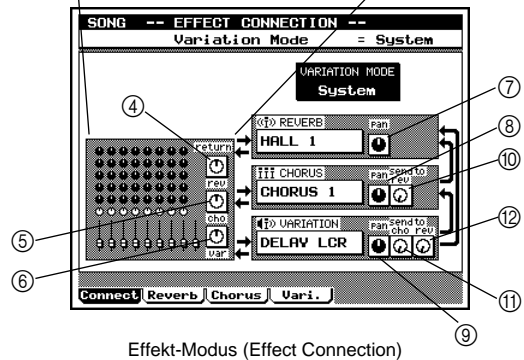
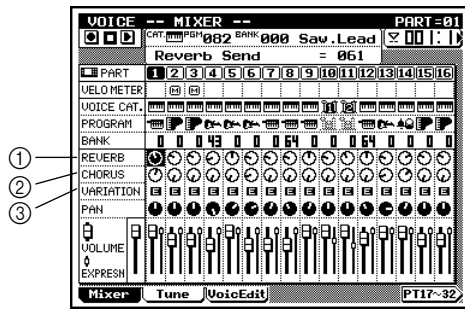
Durch Einsatz dieser drei Busverbindungen können Sie Effekte in vielfacher Weise einsetzen; so können Sie zum Beispiel diese drei Effekte in Serie schalten oder sie voneinander trennen.

Effektblockdiagramm im Modus »Song« (Variation-Mode= SYS)





Voice-Modus (Mixer)

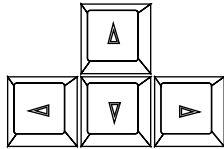


Effekt-Modus (Effect Connection)

## 8. Grundfunktionen

### 1. Bewegen des Cursors

- Sie werden auf dem Display eine schwarze, hervorgehobene Fläche erkennen. Dies ist der »Cursor«. Die Position des Cursors kennzeichnet jeweils den aktuell angewählten Befehl bzw. die aktuell angewählten Daten.
- Verwenden Sie zur Bewegung des Cursors die Cursor-Tasten.



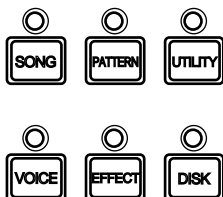
- Die Richtungen, in denen der Cursor sich bewegen kann, sind für jede dargestellte Page fest eingestellt. Der Cursor läßt sich nicht an andere Stellen auf dem Bildschirm bewegen.
- Wenn der Cursor sich nicht wie erwartet bewegt, versuchen Sie, ihn in eine andere Richtung zu bewegen.
- Der Cursor kann nicht zu Befehlen oder auf Daten bewegt werden, die sich im Augenblick nicht anwählen lassen.

### 2. Modi, Untermodi und Seiten aufrufen

#### Modus anwählen

- Hier geht es um den Wechsel zwischen den Modi »Song«, »Pattern«, »Utility«, »Voice«, »Effect« und »Disk«.
- Zum Moduswechsel können Sie die folgenden sechs Tasten verwenden:

<b>SONG</b>	wechselt in den Song-Modus.
<b>PATTERN</b>	wechselt in den Pattern-Modus.
<b>UTILITY</b>	wechselt in den Utility-Modus.
<b>VOICE</b>	wechselt in den Voice-Modus.
<b>EFFECT</b>	wechselt in den Effekt-Modus.
<b>DISK</b>	wechselt in den Disk-Modus.



- Wenn Sie eine Modustaste drücken, leuchtet die Modusanzeige über der Taste auf.
- Während der Aufnahme ist es nicht möglich, den Modus zu wechseln.

#### Untermodus anwählen

- Hier geht es um den Wechsel aus einem Modus in einen Untermodus.
- Verwenden Sie zur Wahl eines Untermodus die folgenden Tasten:



- Diese Tasten wählen einen der unten auf dem Display angezeigten Untermodi. Einzelheiten finden Sie im Funktionsbaum (→ S.34).



- Im Song-Modus wählt diese Taste Song Edit an. Im Pattern-Modus wählt sie Phrase Edit.



- Im Song-Modus wählt diese Taste Song Jobs. Im Pattern-Modus wählt sie Pattern Jobs.



- Im Song-Modus wählt diese Taste Song Recording. Im Pattern-Modus wählt sie Phrase Recording.

#### Pages anwählen

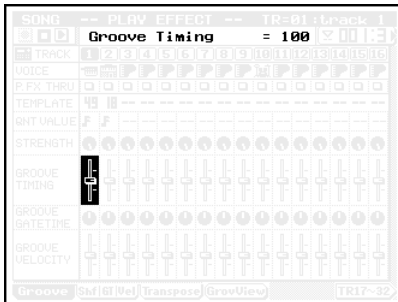
- Hier geht es um den Wechsel auf eine Page innerhalb eines Untermodus.
- Verwenden Sie zur Wahl einer Page diejenige Funktionstaste, die dem jeweiligen Tab-Menü entspricht.



- In diesem Beispiel werden Pages gewählt innerhalb Song (Modus) und Play Effect (Untermodus).
- Auf diesem Display werden mit **F1** – **F3** Pages, mit **F4** eine Subpage und mit **F6** eine Spezialpage aufgerufen. Die Sub- und Spezialpages sind je nach Page unterschiedlich ausgestaltet.
- Die aktuelle Page wird gewechselt, wenn Sie diejenige Funktionstaste drücken, die mit der gewünschten Page korrespondiert.
  - F1** wechselt zur Groove-Page.
  - F2** wechselt zur Clock Shift / Gate Time / Velocity-Page.
  - F3** wechselt zur Transpose-Page.
  - F4** wechselt zur Groove-View-Subpage.
  - F6** schaltet die Spurdarstellung auf die Spuren 17 bis 32 um.

### Parameter anwählen

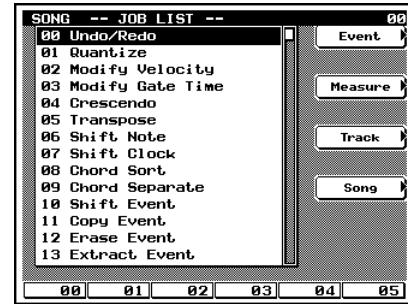
- Zur Anwahl von Parametern müssen Sie den Cursor auf der Page bewegen.
- Die Bezeichnung und der eingestellte Wert des gewählten Parameters wird in der obersten Zeile des Displays angezeigt.



### 3. Wahl aus einem Menü



- Die Bildschirmdarstellungen für Song Job und Pattern Job enthalten ein Menü mit den verfügbaren Jobs.



- Dieses Beispiel zeigt, wie ein Job aus der Song-Job-Liste gewählt wird.
- Jobs können auf die folgenden vier Arten gewählt werden.

↑ / ↓ → ↵

- Bewegen Sie zur Anwahl des gewünschten Jobs den Cursor mit den Cursortasten auf oder ab. Drücken Sie dann ↵.

Datenrad → ↵

- Drehen Sie den Datenrad so, daß der Cursor auf dem gewünschten Job steht. Drücken Sie dann ↵.
- Die Datenradrotation im Uhrzeigersinn bewegt den Cursor in der Reihenfolge 00 → 01 → 02 usw. Eine Drehung gegen den Uhrzeigersinn bewegt ihn in die entgegengesetzte Richtung.

⏪ / ⏩ → ↵

- Bewegen Sie den Cursor mit ⏪ / ⏩ auf den gewünschten Job. Drücken Sie dann ↵.
- ⏩ bewegt den Cursor in der Reihenfolge 00 → 01 → 02 usw, ⏪ in die entgegengesetzte Richtung.

Zifferntasten → ↵

- Geben Sie die Nummer des gewünschten Jobs direkt mit den Zifferntasten ein. Drücken Sie dann ↵.
- Wenn Sie eine Zahl mit den Zifferntasten eingeben, wird diese Zahl oben rechts auf dem Display angezeigt.
- Diese Methode ist dann praktisch, wenn Sie die Nummer des gewünschten Jobs auswendig wissen.
- Um zum Beispiel die Seite »01 Quantize« anzuspriegen, können Sie die Zifferntaste [1] gefolgt von ↵ drücken.



- Ein Druck auf **EXIT** kehrt in das Job-Menü zurück. Ein weiterer Druck auf **EXIT** kehrt auf die Modus-Ebene zurück.

### 4. Zahlen eingeben



- Hier geht es um die Eingabe einer Zahl, um so ein Objekt anzuwählen.
- Eine Zahl kann auf die folgenden drei Arten eingegeben werden:

#### Datenrad

- Sie können eine Nummer durch Drehen des Datenrads eingeben.
- Die Datenraddrehung im Uhrzeigersinn erhöht die Zahl, das Drehen gegen den Uhrzeigersinn verkleinert die Zahl.



- Sie können eine Nummer mit den Tasten / eingeben.
- erhöht die Zahl in Einerschritten, verkleinert sie, ebenfalls in Einerschritten.

#### Zifferntasten →

- Sie können eine Nummer mit den Zifferntasten gefolgt von eingeben.
- Geben Sie mit den Zifferntasten eine Zahl ein. Diese wird zunächst blinkend dargestellt. Schließen Sie die Eingabe dann mit ab.

### 5. Objekte ein- und ausstellen



- Einige Objekte werden ein- oder ausgestellt (on/off).
- Das Ein-/Ausschalten kann auf die folgenden zwei Arten geschehen:

#### Jog -Rad

- Sie können Funktionen durch Drehen des Datenrads ein- und ausschalten.
- Die Datenraddrehung im Uhrzeigersinn schaltet ein, gegen den Uhrzeigersinn schaltet aus.

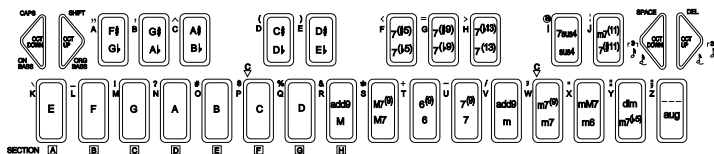


- Sie können Funktionen mit den Tasten / ein- und ausschalten.
- schaltet die Funktion ein, schaltet aus.

### 6. Buchstaben eingeben



- Einige Objekte wie Song-Name, Voice-Name, Spurname, Style-Name, Pattern-Name und Dateiname erfordern die Eingabe von Buchstaben.
- Buchstaben können nur auf eine Art und Weise eingegeben werden.



- Wenn Sie eine Taste auf der Tastatur drücken, werden die Buchstaben auf der linken Seite der Taste als Kleinbuchstaben eingegeben.
- Wenn Sie die linke Taste [OCT DOWN] (CAPS) gedrückt halten, während Sie eine Taste betätigen, wird der Buchstabe als Großbuchstabe eingegeben.
- Wenn Sie die linke Taste [OCT UP] (SHIFT) gedrückt halten, während Sie eine Taste betätigen, wird das Symbol links davon eingegeben.
- Zur Eingabe von Ziffern können Sie die Zifferntasten verwenden.
- Die rechte Taste [OCT DOWN] (SPACE) gibt ein Leerzeichen ein.
- Die rechte Taste [OCT UP] (DEL) löscht das Zeichen auf der Cursor-Position. Die Zeichen rechts des gelöschten rücken dann nach links, um die Lücke zu schließen.
- Verwenden Sie zur Bewegung des Cursors die Cursor-Tasten.



- Die Zahl der Buchstaben im Eingabefeld hängt von der jeweiligen Situation ab.
- Wenn Sie einen Dateinamen in der Save-Funktion des Disk-Modus eingeben, gibt es Einschränkungen bezüglich der Zeichen, die eingegeben werden können. Außerdem erscheint im Eingabefeld eine Fehlermeldung, falls Sie ausschließlich Leerzeichen eingegeben haben. Sie müssen andere Zeichen verwenden.

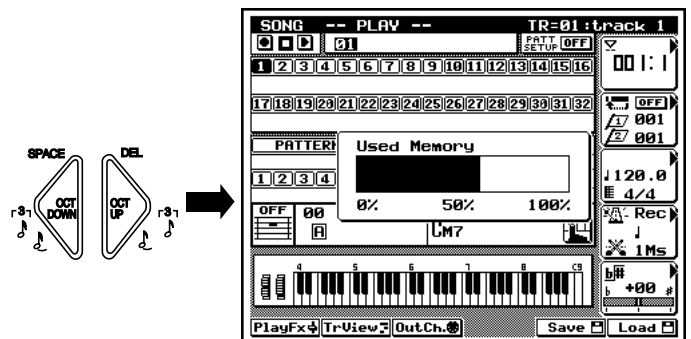
### 7. Anzeige des belegten Speichers



- Hier geht es darum, wie Sie feststellen können, wieviel Speicher belegt ist. So können Sie erkennen, wieviel Sie noch aufnehmen können.

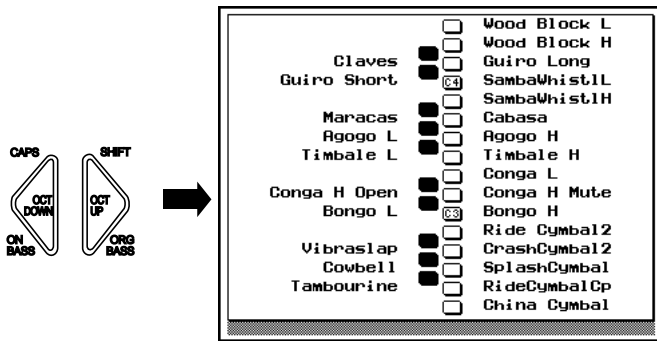


- Drücken Sie gleichzeitig die rechten Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP].
- Solange Sie diese beiden Tasten gedrückt halten, erscheint eine Anzeige mit dem Umfang des belegten Speichers.



## 8. Anzeige »Drum Map«

- Hier geht es darum, wie festgestellt wird, welche Perkussionsinstrumente der Tastatur zugeordnet sind.
- Die Tastatur wird vertikal angezeigt, die Bezeichnungen der Instrumente wird links und rechts der Noten dargestellt. Unten auf dem Display ist die tiefste Note, oben die höchste.
- In den C-Noten werden die Notennamen dargestellt. So können Sie die Oktaven erkennen.
- Sie können mit den Tasten  $\triangleleft$  [OCT DOWN] and [OCT UP] die Oktave der Tastatur ändern und so auch den auf dem Display angezeigten Tastaturbereich ändern.
- Drücken Sie gleichzeitig die linken Tasten  $\triangleleft$  [OCT DOWN] and  $\triangleright$  [OCT UP].
- Solange Sie die Tasten gedrückt halten, wird die Drum-Map angezeigt.



## 9. Undo/Redo

- Mit der Funktion »Undo« können Sie den zuletzt ausgeführten Aufnahme-, Bearbeitungs- oder Job-Vorgang zurücknehmen. Die Daten werden in ihrem vorherigen Zustand restauriert.
- Mit der Funktion »Redo« wiederum kann ein Undo zurückgenommen werden, also der zurückgenommene Vorgang nochmals durchgeführt werden.
- Diese Jobs sind sehr praktisch, wenn wichtige Daten bei einer Aufnahme, Bearbeitung oder Job-Durchführung unabsichtlich gelöscht oder geändert wurden.
- Die Undo/Redo-Funktion kann in den Modi »Song« und »Pattern« nach Aufnahme, Bearbeitung oder Job-Durchführung (Ausnahme: Umbenennungen mit der Funktion »Name«) genutzt werden, im Modus »Pattern« nach Patch-Funktionen.
- Halten Sie **[SHIFT]** gedrückt, und drücken Sie dann **[JOB]**.
- Nach Aufnahme, Bearbeitung oder Job-Durchführung kann Undo immer aufgerufen werden. Genauso ist es nach jedem Undo möglich, Redo aufzurufen. Undo und Redo lassen sich alternierend verwenden.



- Diese Vorgehensweise bewirkt dasselbe wie der Undo/Redo-Job innerhalb der Funktionen »Song Job« (→ S.141) und »Pattern Job« (→ S.259).

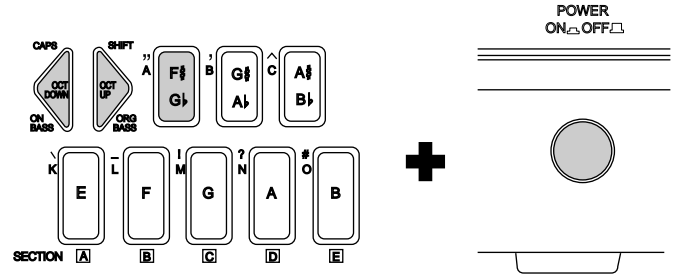
## 10. Initialisierung



- Wenn Sie den QY700 wieder auf die Werkseinstellungen bringen wollen, können Sie das Gerät initialisieren.



- Halten Sie die linken Tasten  $\triangleleft$  [OCT DOWN] and  $\triangleright$  [OCT UP] sowie die Taste [F#/G♭] rechts davon gedrückt, während Sie den Ein-/Ausschalter auf Ein stellen.



- Lassen Sie die Tasten los, sobald die Initialisierung beendet ist und »QY700« auf der Anzeige erscheint. Falls Sie die drei Tasten weiterhin gedrückt halten, erscheint wegen der gedrückten Tasten  $\triangleleft$  [OCT DOWN] and  $\triangleright$  [OCT UP] die Drum-Map-Anzeige auf dem Bildschirm.
- Bei Auslieferung des QY700 war der Inhalt der mitgelieferten Demonstrationsdiskette in den Speicher geladen. Nach der Initialisierung ist der Speicher vollständig geleert, also nicht im Auslieferungszustand. Wenn Sie den Inhalt der Demonstrationsdiskette wieder im Speicher haben möchten, laden Sie ihn von der Diskette.



- Wenn das Gerät initialisiert wird, werden alle von Ihnen erzeugten Daten gelöscht. Wenn Sie einige Ihrer Daten behalten wollen, müssen Sie sie vor der Initialisierung auf einer Diskette speichern.

## 11. Weitere Tastenfunktionen

Hier sind einige praktische Tastenfunktionen, die Sie kennen sollten.



### Funktion »Auto Repeat« (Automatisches Wiederholen)

- Die Cursor-Tasten,  $\boxed{\uparrow/\downarrow}$  und  $\boxed{\leftarrow/\rightarrow}$  verfügen über eine Auto-Repeat-Funktion.
- Wenn Sie diese Tasten gedrückt halten, ändert sich der Wert bzw. das von der Taste gesteuerte Objekt laufend.



$\boxed{\leftarrow/\rightarrow}$

- Im Song- oder Pattern-Modus werden mit diesen Tasten unabhängig von der Cursor-Position Takte zurück- bzw. vorgespielt.



**SHIFT**

- **SHIFT** + Datenrad oder **SHIFT** +  $\boxed{\uparrow/\downarrow}$  erhöht bzw. verringert mehrere gleichartige Parameter auf dem Display um den gleichen Wert.
- **SHIFT** + Zifferntasten →  $\boxed{\leftarrow}$  geben für mehrere gleichartige Parameter auf dem Display denselben Wert ein.

## 9. Song-Erstellung

- In diesem Abschnitt werden Sie Schritt für Schritt in die Vorgehensweise bei der Erstellung eines vollständigen Songs eingeführt. Dabei lernen Sie, in welchem Verhältnis Phrasen, Patterns und Songs zueinander stehen, wie die automatische Begleitfunktion bei der Erschaffung eines Songs eingesetzt wird und wie eine Aufnahme im Song-Modus erfolgt.
- Bevor Sie einen Song erstellen, folgen Sie der in »8. Grundfunktionen« (→ S.51) beschriebenen Vorgehensweise zur Initialisieren der Daten.
- In diesem Beispiel gehen wir bei der Erstellung eines Songs folgermaßen vor:  
 Pattern erstellen → Pattern bearbeiten → die Pattern-Spur einspielen → die Akkordspur einspielen → Voices festlegen → Echtzeiteinspielung von Spur 2 → schrittweise Aufnahme von Spur 1 → Bearbeitung von Spur 1 und 2 → Voices bearbeiten → auf Diskette speichern

♩=106

Spur 1  
Melodie

Spur 2  
Orgel

D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 A3 D3 E3 F3 D3 A3 G3 C4 A3 G3 A3

D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 A3 D3 A3 G3 C4 A3 G3 A3 G3 F3 A3 F3 F3 G3 G3 D3

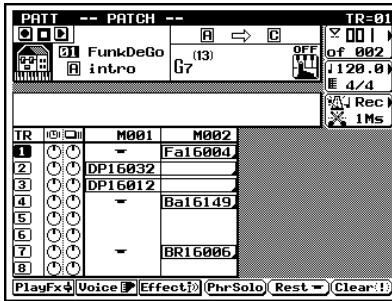
G3 F3 A3 F3 G3 G3 A3 G3 B3 G3 G3 A3 A3 E3 A3 A3 G3 G3 B3 B3 G3 A3

G3 G3 F3 A3 F3 G3 D3 G3 G3 F3 A3 A3 G3 A3 D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 A3

D3 E3 F3 D3 A3 G3 C3 A3 G3 A3 D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 E3 F3 D3 A3 G3 A3 G3 C4 A3 G3 A3

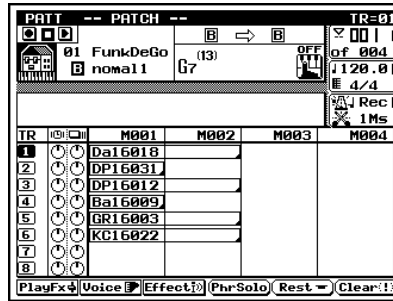
## Pattern erstellen

zu erstellende Patterns



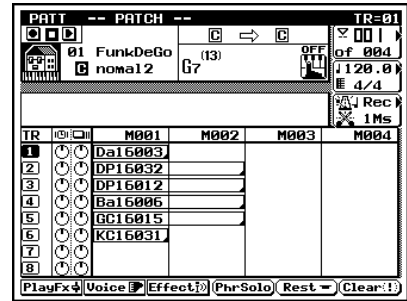
Style 01, Section A

»intro«



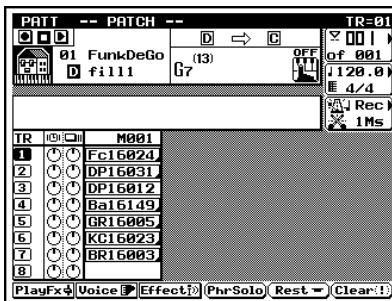
Style 01, Section B

»normal1«



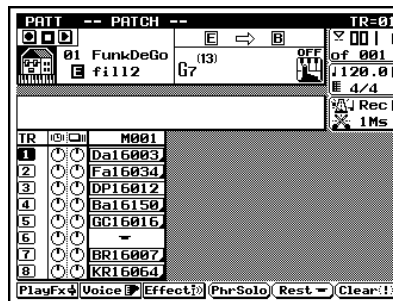
Style 01, Section C

»normal2«



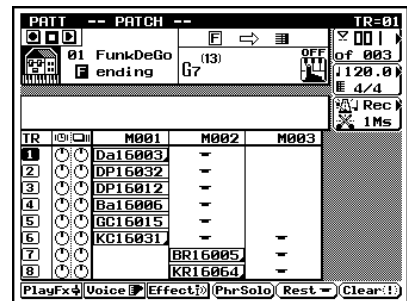
Style 01, Section D

»fill1«



Style 01, Section E

»fill2«

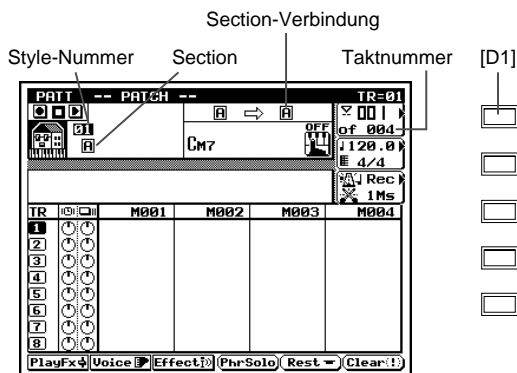


Style 01, Section F

»ending«

### Vorgehensweise beim Erstellen von Patterns

- Die Vorgehensweise bei Erstellen eines Pattern wird erklärt an Hand der Kreation des Pattern Style 01 Section A »Intro«.



- Wechseln Sie in den Pattern-Modus.
  - Drücken Sie zum Wechseln in den Pattern-Modus die Taste **PATTERN**
- Wählen Sie ein Pattern.
  - Bewegen Sie den Cursor auf die Style-Nummer oder die Section (→ S.202)

- Wählen Sie mit dem Datenrad, den Tasten **[NO]** / **[YES]** oder den Zifferntasten → **[ ]** Style 01 und Section A aus.

3. Geben Sie die Taktzahl des Pattern ein.

- Drücken Sie zweimal **[D1]**, um den Cursor auf die Taktnummern zu stellen.
- Stellen Sie mit dem Datenrad, den Tasten **[NO]** / **[YES]** oder den Zifferntasten → **[ ]** die Taktzahl auf 02.

4. Stellen Sie die Sectionsverbindung (»Section Connection«) ein (→ S.202).




- Bewegen Sie den Cursor auf »Section Connection«.
- Setzen Sie mit dem Datenrad oder den Tasten **[NO]** / **[YES]** die Sectionsverbindung auf C.

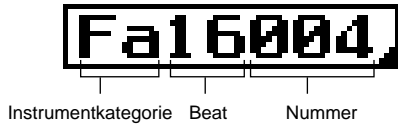
5. Bewegen Sie den Cursor an die Stelle, wo die Phrase oder Pause eingegeben werden soll.

- Beachten Sie das Schaubild des Pattern, den Sie gerade erstellen, und vergewissern Sie sich der Position, an der die Phrase plaziert werden soll.
- Bewegen Sie den Cursor zunächst auf M002 von Spur 1.




6. Geben Sie die Phrase ein.

- (1) Stellen Sie die Phrase mit dem Datenrad oder den Tasten  auf dem Display an.
- (2) Bewegen Sie den Cursor auf Instrument-Kategorie, Schlagzahl (Beat) und Nummer (→ S.38) der Phrase. Wählen Sie dann die Phrase mit dem Datenrad, den Tasten  oder den Zifferntasten →  an.
- (3) Stellen Sie für Spur 1 M002 die Instrumentkategorie Fa, Beat 16 und Nummer 004 ein.







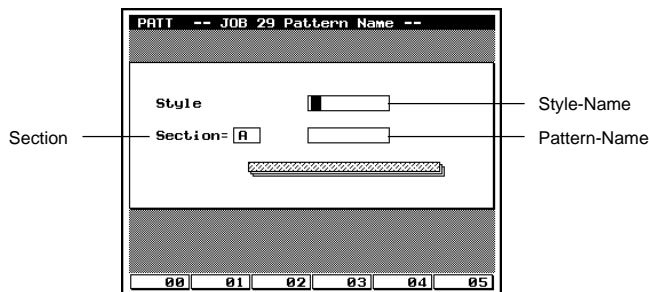
7. Geben Sie eine Pause ein.


- (1) Bewegen Sie den Cursor auf Spur 1 M001
- (2) Drücken Sie  (Rest), und ein Pause wird eingefügt.

■ Beachten Sie »zu erstellende Patterns« (→ S.57). Geben Sie alle Phrasen und Pausen für Style 01 Sections A–F ein.


8. Legen Sie den Style-Name und die Pattern-Namen fest.

- (1) Gehen Sie mit  in die Pattern-Jobs.
- (2) Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad, den Tasten  /  oder den Zifferntasten auf »29 Pattern Name«.
- (3) Rufen Sie mit  die Anzeige »Pattern Name« auf.




- (4) Bewegen Sie den Cursor auf den Style-Namen, und geben Sie »FunkDeGo« ein.
  - Geben Sie die Buchstaben mit den Mikrotastatur ein. Details finden Sie in »8. Grundfunktionen« (→ S.53).
- (5) Bewegen Sie den Cursor zwischen Section- und Pattern-Namen, und geben Sie die Pattern-Namen jeder der Sections A–F ein. Geben Sie die Pattern-Namen von »intro« bis »ending« ein (s. o.).
- (6) Mit zweimaligen Drücken von  kehren Sie zur Anzeige »Patch« zurück.



- Falls Sie eine versehentlich eingegebene Phrase oder Pause löschen wollen, gehen Sie wie folgt vor.
  - (1) Bewegen Sie den Cursor auf die Phrase oder Pause, die Sie löschen wollen.
  - (2) Drücken Sie zum Löschen von Phrase oder Pause  (Clear/Löschen).
- Falls Sie die Phrase nur ändern wollen, ist es nicht notwendig, sie zu löschen.

**Lassen Sie uns jetzt die Wiedergabe anhören.**

- Drücken Sie die Sequenzertaste  zur Wiedergabe des Pattern.
- Zur Erstellung eines eigenen Pattern können Sie während der Wiedergabe Phrasen in mehreren Ebenen schichten (Layer).

## Pattern bearbeiten

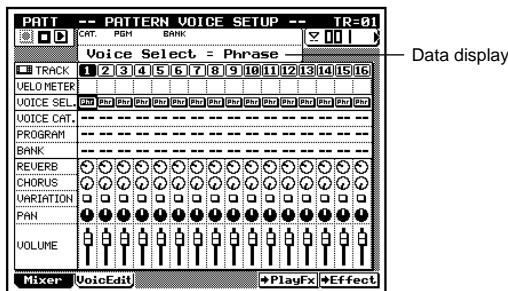
### Einstellungen des Pattern-Voice-Mixers

- Mit dem Pattern-Voice-Mixer können Sie für jede Spur einzeln den Effektanteil, das Panorama, die Lautstärke usw. einstellen.

TRACK	1	2	3	4	5	6	7	8
:	:	:	:	:	:	:	:	:
REVERB	*	0	*	0	*	*	*	*
:	:	:	:	:	:	:	:	:
PAN	*	*	88	*	50	78	*	50
VOLUME	115	*	*	*	90	90	*	115

Parameter, die mit einem »\*« markiert sind, sollten auf dem jeweils gegebenen Default-Wert eingestellt bleiben.

- Gehen Sie in den Pattern-Voice-Mixer.
  - Von Patch im Pattern-Modus müssen Sie **F2** (Voice) drücken, um zu Pattern Voice zugelangen.
  - In Pattern Voice müssen Sie zum Aufruf des Mixer-Displays **F1** (Mixer) drücken.

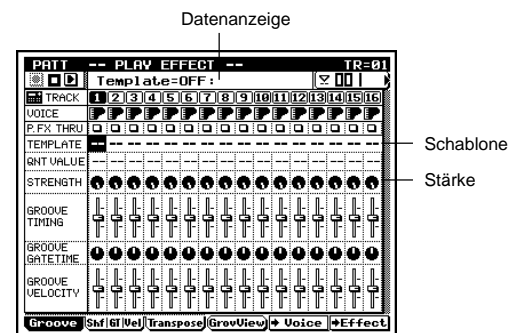


- Bewegen Sie den Cursor.
  - Bewegen Sie den Cursor auf das Objekt, das Sie einstellen wollen.
  - Lassen Sie uns beispielsweise den Cursor auf die Lautstärke-einstellung (Volume) von Spur 1 stellen.
- Geben Sie den Wert mit den Zifferntasten ein. Drücken Sie dann **↵**.
  - Geben Sie mit den Zifferntasten als Wert für die Lautstärke von Spur 1 115 ein. Drücken Sie dann **↵**.
  - Der von Ihnen eingegebene Wert erscheint im Daten-Display-Feld.
- Geben Sie alle Einträge aus der dargestellten Tabelle (siehe oben) ein.
- Nachdem Sie all diese Werte eingegeben haben, drücken Sie **EXIT** und kehren so zum Patch-Display zurück.

### Einstellungen der Groove-Quantize-Abspielparameter

- Die Groove-Quantisierung ist eine Funktion, mit der Sie verschiedene Algorithmen auf die Timing-Velocity und die Notenlänge der Klangdaten anwenden können. So können Sie mit ausgefeilten Methoden rhythmisch unterschiedliche Gefühle erzeugen – eben: Grooves.

- Gehen Sie in das Groove-Quantize-Display in Play Effect.
  - Von Patch im Pattern-Mode aus Sie müssen zum Aufruf von Play Effect **F1** (PlayFx) drücken.
  - In Play Effect müssen zum Aufruf des Groove-Quantize-Display **F1** (Groove) drücken.



- Bewegen Sie den Cursor.
  - Bewegen Sie den Cursor auf das Objekt, das Sie einstellen wollen.
  - Lassen Sie uns beispielsweise den Cursor auf die Template-Einstellungen von Spur 1 bewegen.
- Geben Sie den Wert mit den Zifferntasten ein. Drücken Sie dann **↵**.
  - Hier wollen wir auf allen Spuren Schablone (Template) Nr. 4 benutzen, und die »Stärke« (Strength) auf 65 stellen.
  - Um allen Spuren die gleichen Werte zuweisen, müssen Sie **SHIFT** gedrückt halten und mit den Zifferntasten den Wert eingeben, gefolgt von **↵**.
- Nachdem Sie die Eingabe der Werte abgeschlossen haben, drücken Sie **SHIFT** und kehren so zum Patch-Display zurück.



### Lassen Sie uns jetzt die Wiedergabe anhören.

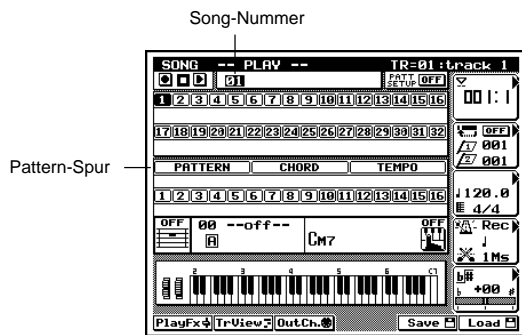
- Drücken Sie die Sequenzertaste **▶** zur Wiedergabe des Pattern.
- Zur Erstellung eines eigenen Pattern können Sie während der Wiedergabe Phrasen in mehreren Ebenen schichten (Layer).

## Aufnahme einer Pattern-Spur

### Aufnahme in der Pattern-Spur im Song-Modus

- Hier werden Sie Styles und Sections in die Pattern-Spur des Song-Modus eingeben.
- Wenn Styles und Sections in die Pattern-Spur eingegeben worden sind, werden sich die Patterns automatisch während der Song-Wiedergabe ändern.
- Hier werden wir zur Eingabe von Styles und Sections in die Pattern-Spur Step-Aufnahme (schrittweise Aufnahme) einsetzen.

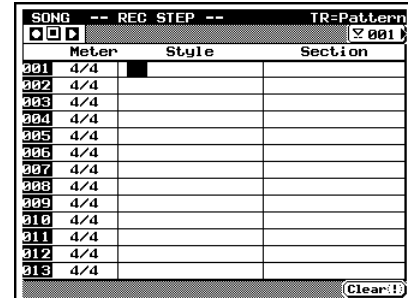
1. Gehen Sie in den Song-Modus.
- Drücken Sie **[SONG]** zum Aufruf des Song-Modus.



	Style	Section
001	01 FuncDeGo	[A] intro
:	:	:
010		[E] fill2
:	:	:
022		[D] fill1
:	:	:
031		[F] ending

2. Wählen Sie die Song-Nummer.
  - Bewegen Sie den Cursor auf die Song-Nummer. Geben Sie dann mit dem Datenrad, den Tasten **[NO]** / **[YES]** oder den Zifferntasten → **[0]** ein.
3. Bewegen Sie den Cursor mit **TRACK DOWN** / **TRACK UP** auf die Pattern-Spur.
4. Gehen Sie mit **[RECORD]** in den Recording-Standby-Zustand (Aufnahmebereitschaft).

5. Wählen Sie mit **[F6]** (Step) Step-Recording (schrittweise Aufnahme) als Aufnahmemodus.
6. Starten Sie mit **[RECORD]** Step-Recording auf die Pattern-Spur.

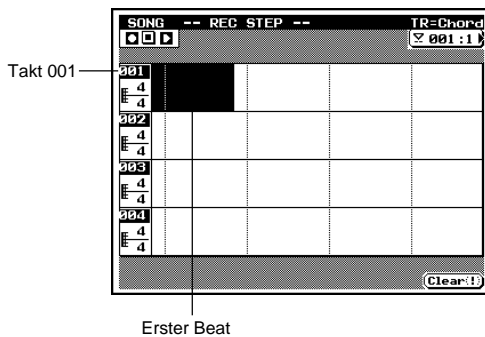


7. Bewegen Sie den Cursor.
  - Bewegen Sie den Cursor an die Stellen zur Eingabe von Style und Section.
  - Bewegen Sie den Cursor zunächst auf die Section für Takt 001.
8. Geben Sie die Styles und Sections ein.
  - Geben Sie die Styles und Sections mit dem Datenrad oder den Tasten **[NO]** / **[YES]** ein.
  - Styles können auch mit den Zifferntasten → **[0]** eingegeben werden.
  - Sections können auch mit den Tasten E2–E3 der Mikrotastatur eingegeben werden.
  - An Stellen, die leer bleiben, wird das Pattern wiederholt, der für den vorherigen Takt angegeben war.
  - Geben Sie für die Section des Takts 001 [A]Intro ein.
- Wiederholen Sie die Schritte 7 und 8 zur Eingabe aller Einträge aus der dargestellten Tabelle (siehe oben).
9. Wenn alle Eingaben abgeschlossen worden sind, drücken Sie **[STOP]** zum Beenden der Aufnahme.

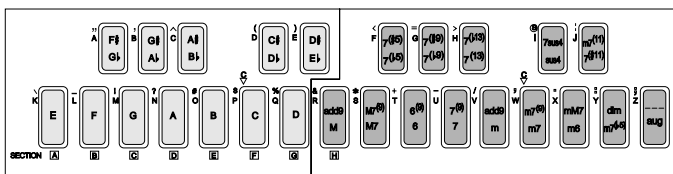
## Akkordspur-Eingabe

### Aufnahme der Akkordspur im Song-Modus

1. Bewegen Sie den Cursor mit **TRACK DOWN** / **TRACK UP** auf die Akkordspur.
2. Gehen Sie mit  in den Recording-Standby-Zustand (Aufnahmebereitschaft).
3. Wählen Sie mit **F6** (Step) Step-Recording (schrittweise Aufnahme) als Aufnahmemodus.
4. Starten Sie mit  Step-Recording auf die Akkordspur.



5. Cursor verschieben:
  - Bewegen Sie den Cursor an die Stelle, an der Sie den Akkord eingeben wollen.
  - In diesem Beispiel bewegen Sie den Cursor auf den ersten Beat des Taktes 001.
6. Eingabe des Akkords.
  - Geben Sie den Grundakkord mit den Tasten E2-D#3 der Mikrotastatur ein.
  - Geben Sie den Akkordtyp mit den Tasten E3-F4 der Mikrotastatur ein.



Eingabe des Grundakkords

Eingabe des Akkordtyps

- Wählen Sie für dieses Beispiel einen D-Grundakkord und einen Akkordtyp von m7(9) und definieren so einen Dm7(9)-Akkord. Wählen Sie den Akkordtyp m7(9) durch zweimaliges Drücken der Keyboard-Taste C4.

- Für Beats, die leer gelassen worden sind, wird das zuvor festgelegte Pattern wiederholt.
- Wiederholen Sie die Schritte 5–6 zur Eingabe aller Objekte der folgenden Akkordtabelle.
- 7. Wenn alle Eingaben abgeschlossen worden sind, drücken Sie  zum Beenden der Aufnahme.

001	Dm7(9)		
002			
003	Em7(9)	A7(b13)	
004	Dm7(9)	G7(13)	
005	Em7(9)	A7(b13)	
006	Dm7(9)	G7(13)	
007	Em7(9)	A7(b13)	
008	Dm7(9)	G7(13)	
009	Em7(9)	A7(b13)	
010	Dm7(9)	G7(13)	
011	Dm7(9)		
012	G7(13)		
013	Dm7(9)		
014	G7(13)		
015	Em7(9)		
016	A7(b13)		
017	Em7(9)		
018	A7(b13)		
019	Dm7(9)		
020	G7(13)		
021	Dm7(9)		
022	A7(#15)		
023	Em7(9)	A7(b13)	
024	Dm7(9)	G7(13)	
025	Em7(9)	A7(b13)	
026	Dm7(9)	G7(13)	
027	Em7(9)	A7(b13)	
028	Dm7(9)	G7(13)	
029	Em7(9)	A7(b13)	
030	Dm7(9)	G7(13)	
031	A7(#15)		
032	Dm7(9)		

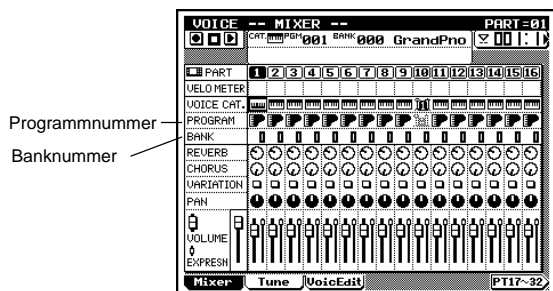


### Lassen Sie uns jetzt die Wiedergabe anhören.

- Drücken Sie die Sequenzertaste . Der Song wird wiedergegeben.
- Kehren Sie nach Beendigung der Eingabe in Pattern-Spur und Akkordspur nach Song Play zurück, und hören Sie sich die Wiedergabe an.

## Voice-Einstellungen

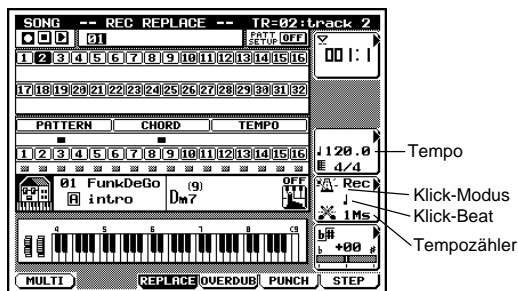
- Im Voice-Modus werden Sie festlegen, welche Voices auf den Spuren 1 und 2 verwendet werden.
1. Gehen Sie mit der Taste **VOICE** in den Voice-Modus.
  2. Rufen Sie den Mixer mit der Taste **F1** (Mixer) auf.



3. Bewegen Sie den Cursor.
- Bewegen Sie den Cursor auf Programmnummern und Banknummern der Parts 1 und 2.
4. Wählen Sie die Voices.
- Legen Sie dann mit dem Datenrad, den Tasten **[NO]** / **[YES]** oder den Zifferntasten → **[ ]** die Programmnummer und die Banknummer fest.
- Legen Sie für Part 1 fest:  
 Programmnummer = 81  
 Banknummer = 18  
 »Hollow«
- Legen Sie für Part 2 fest:  
 Programmnummer = 18  
 Banknummer = 33  
 »LiteOrg«

## Echtzeitaufnahme auf Spur 2

- Hier werden wir den Orgelpart von Spur 2 in Echtzeit vom Notenblatt auf Seite 56 einspielen.
  - Kehren Sie vor Beginn der Eingabe mit der Taste **SONG** zu Song Play zurück.
1. Gehen Sie mit der Taste **[SONG]** in den Song-Modus.
  2. Bewegen Sie den Cursor mit **TRACK DOWN** / **TRACK UP** auf Spur 2.
  3. Gehen Sie mit **[ ]** in die Aufnahmebereitschaft.



4. Mit **F3** (REPLACE) oder **F4** (OVERDUB) können Sie entweder Replace- oder Overdub-Echtzeitaufnahme wählen.
- Der Unterschied zwischen Replace- und Overdub-Aufnahme ist in »Kapitel 2. Song-Modus« (→ S.109) erläutert.
- Wählen Sie für dieses Beispiel **F3** (Replace) Replace-Aufnahme. So können Sie die Aufnahme so oft wie gewünscht wiederholen.
5. Starten Sie die Echtzeitaufnahme auf Spur 2 mit **[ ]**.
- Die Play-Kontrollleuchte blinkt synchron zum Tempo, und nach einigen Vorzählertakten startet die Aufnahme. Mit den Vorgabeeinstellungen erklingt ein Metronom mit Viertelnoten-Klicks.
- Nehmen Sie Ihre Einspielung auf, während Sie auf die zuvor eingegebenen Patterns hören.
- Springen Sie vor Aufnahmestart mit **[ ]** auf Takt 001:1.
6. Beenden Sie die Aufnahme mit **[ ]**.
- Spielen Sie die Aufnahme mit **[ ]** ab.



### Tempoänderung

- Hier geht es um die Tempoänderung. Sie können das Tempo so einstellen, wie es Ihnen am geeignetsten erscheint.
- (1) Bewegen Sie den Cursor mit  [D3] auf Tempo.
- (2) Legen Sie dann mit dem Datenrad, den Tasten  /  oder den Zifferntasten →  das gewünschte Tempo fest.

### Änderung von Klick-Beat, Click-Modus und Vorzähler

- Hier geht es um die Änderung von Klick und Vorzähler.

- Bewegen Sie den Cursor mehrmaliges Drücken von  [D4] auf »Click Beat«, »Click Mode« oder »Count« (Klick-Beat, Klick-Modus oder Vorzähler).
- Stellen Sie dann mit dem Datenrad, den Tasten  /  oder den Zifferntasten →  die gewünschte Werte ein.

### Hören Sie sich jetzt die Wiedergabe an.

- Drücken Sie die Sequenzertaste . Der Song wird wiedergegeben.
- Hören Sie sich die Einspielung an.

## Step-Eingabe auf Spur 1

- Hier verwenden wir Step-Recording (schrittweise Aufnahme) zur Eingabe des Melodieparts für Spur 1 vom Notenblatt auf Seite 56.

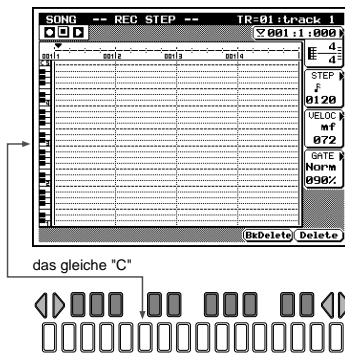
- Bewegen Sie den Cursor mit  TRACK DOWN /  TRACK UP auf Spur 1.
- Gehen Sie mit  in die Aufnahmebereitschaft.
- Wählen Sie mit  F6 (STEP) Step-Aufnahme an.
- Starten Sie mit  die Aufnahme auf Spur 1.

- Stellen Sie den Song-Position-Pointer auf die Stelle, an der Sie eine Note eingeben wollen.
  - Bewegen Sie den Song-Position-Pointer mit dem Datenrad oder  / .
  - Wenn der Cursor sich im Augenblick an einer andere Stelle befindet als der Song-Position-Pointer ▼, müssen Sie zunächst den Cursor mit  zum Song-Position-Pointer bewegen.
  - Sie können mit  /  taktweise vor- und zurückspringen.
  - Da sich die erste Note von Spur 2 im ersten Beat von Takt 3 befindet, müssen Sie also zweimal  drücken.

- Stellen Sie die Notenlänge ein.
  - Bewegen Sie den Cursor mit  [D2] auf den Notenswert.
  - Legen Sie mit den Zifferntasten den Notentyp fest, den Sie eingeben wollen.
  - Da die erste Note in Spur 2 eine punktierte Achtelnote ist, müssen Sie die Zifferntaste [4] gefolgt von [0] drücken.

Vierteltriole (64 clocks)	Achteltriole (32 clocks)	Sechzehnteltriole (16 clocks)
Achtelnote (48 clocks)	Sechzehntelnote (24 clocks)	Zweiunddreißigstelnote (12 clocks)
Ganze Note (384 clocks)	Halbe Note (192 clocks)	Viertelnote (96 clocks)
Punkt		

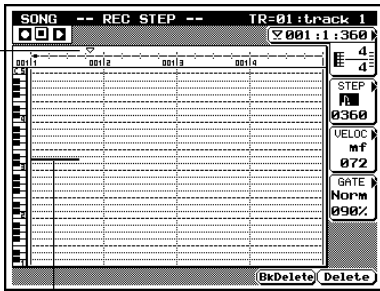
- Überprüfen Sie die Oktaveinstellung der Tastatur.
  - Ändern Sie die Oktave mit  [OCT DOWN]/  [OCT UP].
  - Das mittlere »C« der Tastaturabbildung links auf dem Display ist das niedrigste »C« der Mikrotastatur.
  - In diesem Fall ist die erste einzugebende Note D3, setzen Sie also das mittlere »C« mit  [OCT DOWN]/  [OCT UP] auf C3.



8. Noten eingeben.

- Geben Sie die Noten auf der Mikrotastatur ein.
- Es erscheint ein Linie, deren Länge mit der Länge der eingegebenen Note korrespondiert. Der Song-Position-Pointer bewegt sich nach rechts.
- In diesem Beispiel müssen Sie die mittlere »D«-Taste (D3) drücken.

Song-Position-Pointer



eingeebene Note

9. Geben Sie einen Haltebogen ein.

- Die nächste einzugebende Note wird mit der darauf folgenden mit einem Haltebogen verbunden.
- (1) Setzen Sie den Notenwert auf Sechzehntelnote, und geben Sie ein »E« (E3) ein.
  - (2) Setzen Sie den Notenwert auf Achtelnote, und drücken Sie **SOLO** (TIE). Die Notenlänge wird um eine Achtelnote verlängert, und der Song-Position-Pointer bewegt sich.

■ Wiederholen Sie die Schritte 6 bis 9, und geben Sie alle Noten der Spur 1 ein.

10. Beenden Sie die Aufnahme mit **STOP**.

- Starten Sie die Wiedergabe mit **PLAY**.

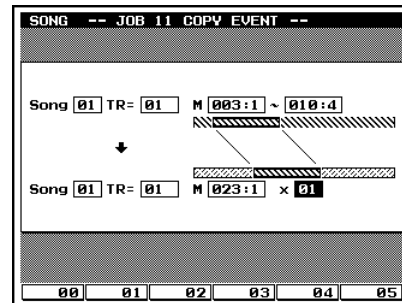


**Löschen einer versehentlich eingegebenen Note**

- Eine unmittelbar zuvor eingegebene Note können Sie mit **F5** (BkDelete) löschen. Die eingegebene Note verschwindet. Der Song-Position-Pointer wandert zurück, und Sie können an dieser Stelle eine neue Note eingeben.
- Um eine beliebige Note zu löschen, müssen Sie den Cursor auf die zu löschende Note bewegen und **F6** (Delete) drücken. Alle Noten an dieser Timing-Position (also auch Akkorde) werden gelöscht.

**Jobs verwenden**

- In Spur 1 sind die Takte 3–10 identisch mit den Takten 23–30. In solchen Fällen können Sie zur besonders effizienten Dateneingabe den Song-Job »Copy Event« (Event kopieren) einsetzen.
- (1) Beenden Sie die Aufnahme mit **STOP**.
  - (2) Gehen Sie mit **[JOB]** in das Job-Menü.
  - (3) Wählen Sie »11 Copy Event« mit Datenrad, den Tasten **[4]** / **[YES]**, den Cursor-Tasten oder den Zifferntasten an, und rufen Sie den Job »Copy Event« mit **[ENTER]** auf.
  - (4) Setzen Sie die obere Zeile auf »Song 01, TR=01, M003:1—010:4«, die untere auf »Song 01, TR=01, M 023 x 1«. Drücken Sie dann **[ENTER]**.



**Lassen Sie uns jetzt die Wiedergabe anhören.**

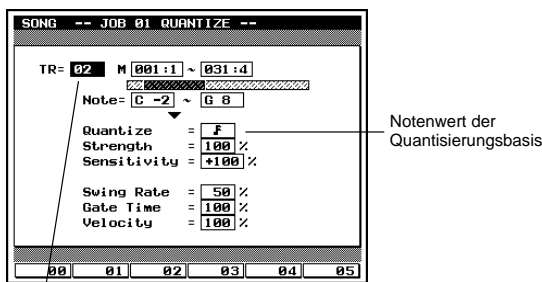
- Drücken Sie die Sequenzertaste **▶** zur Wiedergabe des Pattern.
- Vergewissern Sie sich, daß die Wiedergabe von Spur 1 korrekt ist.

## Die Bearbeitung der Spuren 1 und 2

### Quantize (Quantisierung)

- »Quantize« ist ein Job, der das Noten-Timing korrigiert. Lassen Sie uns die Spur 2 quantisieren, die Sie in Echtzeit aufgenommen hatten.

1. Gehen Sie mit **JOB** in das Job-Menü.
2. Wählen Sie den Job »Quantize« an.
  - (1) Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad, den Tasten **[10]** / **[16]** oder den Cursor-Tasten auf »01 Quantize«.
  - (2) Rufen Sie den Job »Copy Event« mit **[↵]** auf.
3. Geben Sie die zu quantisierende Spur und den als Quantisierungsbasis gewünschten Notenwert an.



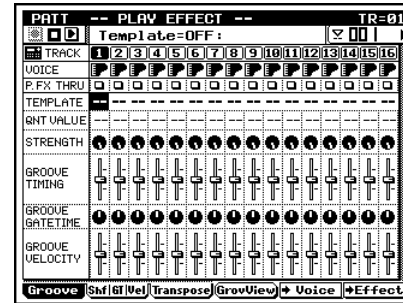
zu quantisierende Spuren

- (1) Bewegen Sie den Cursor.
- (2) Stellen Sie die Werte mit dem Datenrad, den Tasten **[10]** / **[16]** oder den Zifferntasten ein. Falls Sie andere Werte einstellen wollen, bewegen Sie den Cursor weiter, ohne zuvor **[↵]** zu drücken. Andernfalls würde der Job sofort ausgeführt.
- (3) Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, führen Sie den Job mit **[↵]** aus.
  - Stellen Sie für Spur »TR=02« und »Quantize = **f**« (Quantisierung = Sechzehntelnote) ein.

### Einstellung des Abspielparameters Groove-Quantize

- Dieselbe Art Groove-Quantisierung, die Sie oben auf ein Pattern angewandt haben, können ebenso auf die Song-Spuren 1 und 2 angewandt werden.

1. Rufen Sie das Groove-Quantize-Display in Play Effect auf.
  - (1) Gehen Sie von Song Play aus mit **F1** (PlayFx) in Play Effect.
  - (2) Gehen Sie von Play Effect aus mit **F1** (Groove) in das Groove-Quantize-Display.



2. Bewegen Sie den Cursor.
  - Bewegen Sie den Cursor auf den zu ändernden Parameter.
  - Stellen Sie für dieses Beispiel die Schablone ein (»Template«) und wählen Sie die Wirksamkeit der Schablone (»Strength«).
3. Geben Sie die Werte mit den Zifferntasten ein. Drücken Sie dann **[↵]**.
  - Stellen Sie sowohl Spur 1 als auch Spur 2 auf ein Schablone 4.
  - Setzen Sie »Strength« für Spur 1 auf 50 und für Spur 2 auf 18.
4. Wenn Sie die Eingabe abgeschlossen haben, kehren Sie mit **EXIT** zu Song Play zurück.

### Hören Sie sich nun die Wiedergabe an.

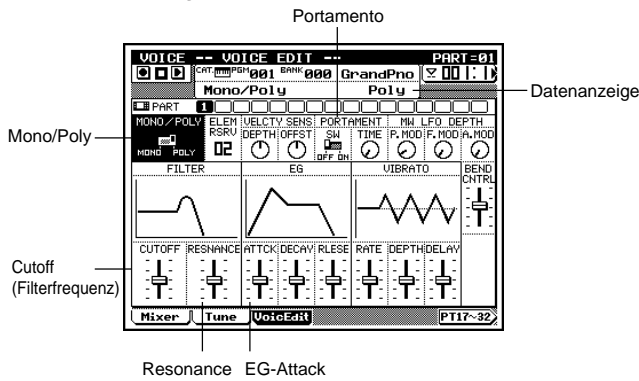
- Drücken Sie die Sequenzertaste **[▶]** zur Wiedergabe des Pattern.
- Hören Sie, wie sich die Wiedergabe durch Quantisierung und Play Effect verändert hat.



## Änderung der Voice der Spur 1

- Wir ändern jetzt die Voice, die in der Melodie von Spur 1 eingesetzt wird.

- Gehen Sie mit **VOICE** in den Voice-Modus.
- Rufen Sie mit **F3** (VoicEdit) Voice Edit (Voice-Bearbeitung) auf.



- Stellen Sie mit **TRACK DOWN** den Part auf 1.
- Bewegen Sie den Cursor.
  - Bewegen Sie den Cursor auf das Objekt, das Sie ändern möchten.
- Ändern Sie den Wert.
  - Ändern Sie den Wert mit dem Datenrad, den Tasten **[1]** / **[4]** oder den Zifferntasten → **[↓]**.
  - Verwenden Sie die folgende Tabelle als Richtschnur beim Ändern der Werte.

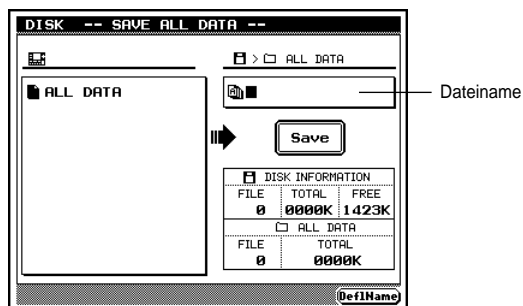
	PORTAMENT		FILTER		EG
MONO/POLY	SW	TIME	CUTOFF	RESNANCE	ATTACK
MONO	ON	07	+16	+43	-64

### Lassen Sie uns jetzt die Wiedergabe anhören.

- Drücken Sie die Sequenzertaste **[▶]** zur Wiedergabe des Pattern.
- Spielen Sie den Song ab, und ändern Sie dabei die Voice. Beachten Sie, wie sich die Voice ändert.

## Speichern auf einer Diskette

- Lassen Sie uns die Patterns und den kreierten Song auf einer Diskette speichern.
- Bereiten Sie eine neue Diskette vor.
    - Mit dem QY700 können 3,5-Zoll-Disketten sowohl vom Typ 2HD als auch vom Typ 2DD verwendet werden.
    - Einzelheiten zu den Diskettentypen finden Sie in »Kapitel 7. Disk-Modus« (→ S.302).
  - Führen Sie eine Diskette in das Diskettenlaufwerk ein.
    - Einzelheiten zum Einführen von Disketten finden Sie in »Kapitel 7. Disk-Modus« (→ S.302).
  - Formatieren Sie die Diskette.
    - Gehen Sie mit **DISK** in den Disk-Modus
    - Einzelheiten zum Formatiervorgang finden Sie in »Kapitel 7. Disk-Modus« (→ S.306).
  - Speichern Sie die Daten.
    - Rufen Sie die Seite »Save All Data« (Alle Daten speichern) mit **F1** (Save) gefolgt von  [D1] (All Data) auf.



- Geben Sie den Dateinamen (>filename«) mit den Mikrotastatur ein.
    - Mit **F6** wird »ALL-DATA« als Dateiname eingegeben.
  - Drücken Sie **↵**.
    - ▼ Auf dem Display wird »Executing...« (Bei der Ausführung...) angezeigt, und die Daten werden gespeichert.
- Wenn Sie so vorgehen, werden alle Daten des von Ihnen erstellten Songs auf Diskette gespeichert.

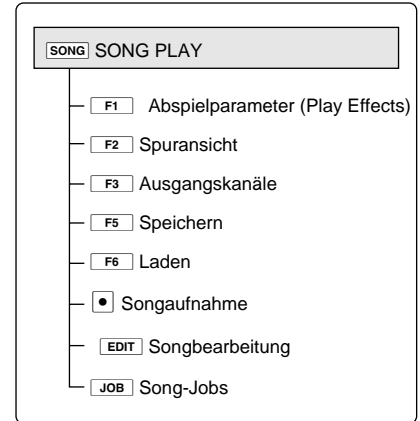
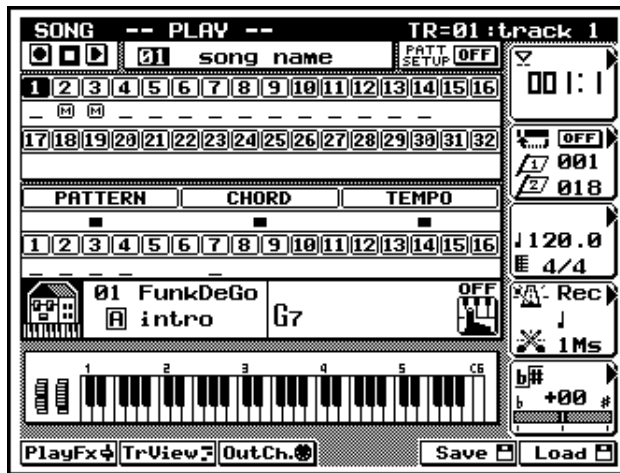


## Kapitel 2. Song-Modus

Im SONG-Modus können Sie Ihre Songs aufnehmen, bearbeiten und abspielen. Dieses Kapitel erklärt alle Bedienungsvorgänge des Song-Modus.

SONG MODE – Überblick .....	70
1. SONG PLAY (Songwiedergabe) .....	72
2. Abspielparameter (Play Effects) .....	80
3. Spurübersicht (Track View) .....	100
4. Ausgangskanäle (Output Channels) .....	103
5. Song-Aufnahme .....	106
6. Song Editing .....	129
7. Song Jobs .....	138

## SONG MODE Überblick



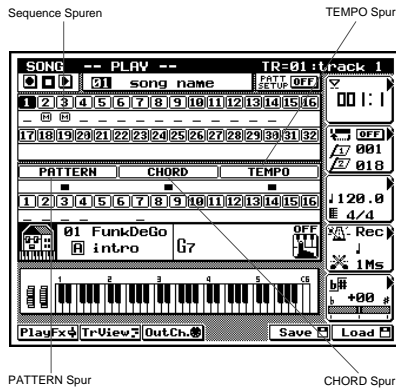
- Sie benutzen den SONG-Modus, um Songs aufzunehmen, zu bearbeiten und wiederzugeben.
- Ein *Song* ist eine Zusammenstellung abspielbarer Noten, die Sie durch Aufnahme auf den Spuren des QY700 erstellt haben.
- Der *Song-Speicher* des QY700 bietet Platz für 20 Songs.
- Jeder Song kann aus insgesamt 32 Sequenzerspuren sowie einer PATTERN-Spur, einer CHORD-Spur und einer TEMPO-Spur bestehen.
- Wenn Sie Songs genau wie bei einem konventionellen Sequenzer aufnehmen möchten, brauchen Sie nur mit den Sequenzerspuren zu arbeiten. In vielen Fällen möchten Sie jedoch die *automatischen Begleitfunktionen* benutzen, um eine Begleitung zu erstellen. Die Begleitung wird dann abgespielt, während Sie die Melodie und andere Spuren (Parts) einspielen.

### Spurkonfiguration

- Wie bereits weiter oben erwähnt, besteht jeder Song aus bis zu 32 Sequenzerspuren und je einer PATTERN-, CHORD- und TEMPO-Spur.
- Die Sequenzerspuren speichern Ihre Spieldaten, wobei jede Spur ein einzelnes Instrument (einen sogenannten *Part*) speichert. Jeder Part besteht aus einem ganzen Satz von Spieldaten (Noten, Control-Events etc.). Sie können jeden Part mit *Echtzeitaufnahme* oder *schrittweiser Aufnahme* erstellen.
- Die PATTERN-Spur speichert die Patterns für die automatischen Begleitfunktionen. Die Spur kann auch Taktmaß-Einstellungen enthalten (Time Signature). Sie stellen die Patterns durch Eingabe der gewünschten Styles und Sections zusammen, ebenfalls entweder mit Echtzeit- oder schrittweiser Aufnahme.

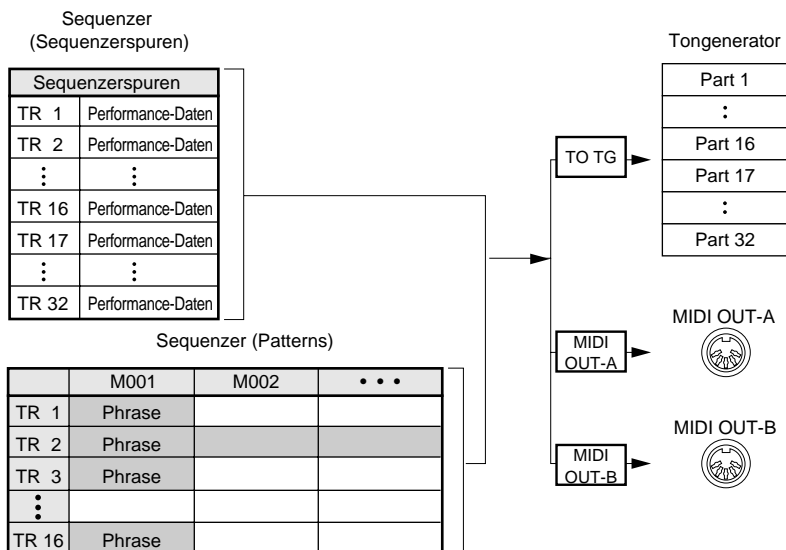
- Die CHORD-Spur speichert die Akkorde, die für die Wiedergabe der PATTERN-Spur benutzt werden. Bei der Eingabe eines Akkordes können Sie zusätzlich die Funktionen »On-Bass«, »Original Bass« einstellen oder Synkopen festlegen.
- Die TEMPO-Spur bestimmt das Tempo (und eventuelle Tempowechsel) des Songs. Sie stellen diese Werte bei der Echtzeitaufnahme oder mit Hilfe der schrittweisen Aufnahme ein. Die TEMPO-Spur steuert *Accelerandi*, *Ritardandi* und auch plötzliche Tempowechsel.

Sequenzerspuren	TR 1	Performance-Daten
	TR 2	Performance-Daten
	TR 3	Performance-Daten
	⋮	⋮
	TR 31	Performance-Daten
	TR 32	Performance-Daten
PATTERN Spur	PATTERN	Patterns, Taktmaß
CHORD Spur	CHORD	Akkord Grundtöne, Arten, On-Bass, original bass, Synkopen
TEMPO-Spur	TEMPO	Tempowechsel



## Spur Output Kanäle

- Während der Wiedergabe sendet der QY700 Sequenzdaten (der Sequenzerspuren) und Patterndaten (der 16 Pattern-Spuren) sowohl an den internen Tongenerator, als auch zu den MIDI-OUT-Buchsen. Sie können die Spur-Kanal-Zuordnungen mit Hilfe der Funktion SONG Mode Output Channel einstellen (→ S.103).
- Der Tongenerator kann maximal 32 Parts (Instrumente) gleichzeitig wiedergeben. Er kann nicht alle Daten aller 32 Sequenzer- und aller 16 Pattern-Spuren zur gleichen Zeit wiedergeben. Die Wiedergabe aller 48 Spuren ist nur möglich, indem Sie 16 beliebige Spuren einem externen MIDI-Tongenerator zuweisen.

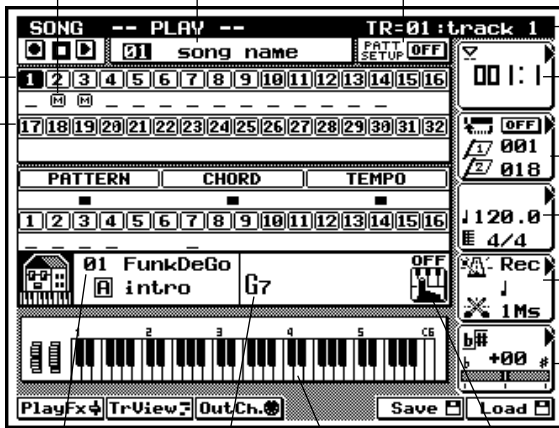


## 1. SONG PLAY (Songwiedergabe)

3. Spurnummern; Einstellung der Keyboard-Spur (hervorgehoben)

4. Spurstatus

1. Nummer und Name des Songs 2. Pattern-Setup



Spurname

9. Takt und Schlag

10. Loop-Schalter; Positionen 1, 2

11. Tempo und Taktmaß

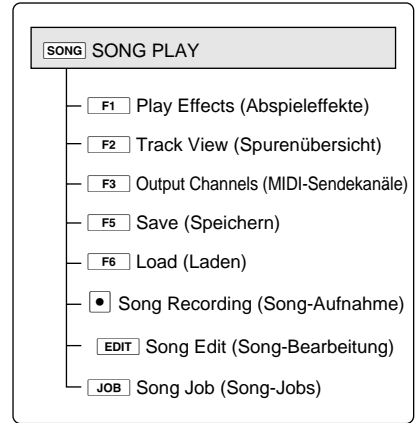
12. Click-Modus, Click-Schlag, und Zähler

13. Transposition



6. Grundton und Akkordtyp 8. Tastaturdarstellung 7. Fingered-Chord-Schalter

5. Style-Nummer, Style-Name, Section, Patternname



Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Song Nr. Songname	01,..., 20 Nur Darstellung	Wählt den Song für Aufnahme oder Wiedergabe. Name des gewählten Songs.	73
2 Pattern Setup	OFF, ON	Wählt, ob für die Wiedergabe die Effekte des Pattern benutzt werden.	73
3 Spurnummern Einstellungen der Keyboardspur	Nur Darstellung [Seq] 1,...,32, [Pat] 1,...,16	Zeigt die Spurnummern. Die Keyboard-Spur ist hervorgehoben (invertiert).	74
4 Spurstatus (Daten, MUTE, SOLO)	[ ] : no data [ _ ] : data exists [M] : MUTE [S] : SOLO	Zeigt an, ob Spur enthält Daten. Also zeigt an/wählt SOLO oder MUTE Betrieb.	74
5 Style Nr. Style-Name Section Patternname	00 (=off),...,65 Nur Darstellung A,...,H Nur Darstellung	Wählt den anfänglichen Style für die Begleitung. Name des gewählten Styles. Wählt eine der 8 Sections des Styles. Name der gewählten Section.	75
6 Grundton Akkordtyp	C, C♯, D, E♭, E, F, F♯, G, A♯, A, B♭, B M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7(♯5), dim, aug, sus4, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), m7(11), 7(♯5), 7(♯5), 7(♯9), 7(♯9), 7(13), 7(♯13), 7sus4, 7(♯11) --- (=THRU)	Stellt den Akkordgrundton für die Patternwiedergabe ein. Wählt den Akkordtyp.	75
7 Fingered-Chord-Schalter	OFF, FINGRD	Schaltet die Fingered-Chord-Eingabe ein oder aus.	76
8 Tastaturdarstellung	Nur Darstellung	Die Darstellung der Tastatur und der Räder zeigt die auf der Keyboard-Spur gespielten Daten an.	77
9 Takt Schlag	001,...,999 1,...,16	Stellt die Position (den Takt) für den Start der Song-Wiedergabe ein und zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an.	77
10 Loop-Schalter Positionen 1, 2	OFF, LOOP 001,...,999	Schaltet die Schleifenwiedergabe ein oder aus. a) Wählt die Jump-Positionen im Song (die Nummer der Takte). (Zum Springen drücken Sie [LOC 1] oder [LOC 2].) b) Bei der Schleifenwiedergabe: wählt Start- und Endpunkte der Schleife.	78
11 Tempo Taktmaß	25.0,...,300.0 Nur Darstellung	Stellt das Tempo der Song-Wiedergabe ein. Zeigt das Taktmaß des aktuellen Songs.	78
12 Click-Modus Click-Schlagzahl Vorzähler	Off, Rec, Ply, All ♩, ♪, ♫, ♬ Off, 1,...,8Ms	Schaltet das Metronom ein oder aus. Wählt den Metronomschlag. Wählt die Anzahl der Vorzähler-Takte vor Beginn der Aufnahme.	78
13 Transposition	24,...,+00,...,+24	Wählt die Transposition für die Song-Wiedergabe in Halbtönen.	78



- Im SONG-PLAY-Modus wählen Sie Songs für die Wiedergabe, Sie starten und stoppen die Wiedergabe, und Sie können die verschiedenen Wiedergabeparameter einstellen.
- Sie können in den VOICE-Modus schalten oder Einstellungen der Balance und Lautstärke der Spuren vornehmen, während die Wiedergabe läuft.
- Wenn Sie eine leere Spur ohne Daten für die Wiedergabe wählen, können Sie die automatischen Begleitfunktionen als Hintergrund für normales Spiel auf der Tastatur benutzen (→ S.106).
- SONG PLAY enthält acht Untermodi. Sie können mit den entsprechenden Tasten von SONG PLAY aus in beliebige der folgenden Untermodi schalten.

- F1** (PlayFx) Hiermit schalten Sie in den Untermodus **Play Effects**. (→ S.80.)
- F2** (TrView) Hiermit schalten Sie in den Untermodus **Track View**. (→ S.100.)
- F3** (OutCh.) Hiermit schalten Sie in den Untermodus **Output Channel**. (→ S.103.)
- F5** (Save) Hiermit schalten Sie in den Untermodus **Save Song**. (→ S.307.)
- SHIFT** +  **F5** (Save) Hiermit schalten Sie in den Untermodus **Save Song** (SMF speichern). (→ S.307.)
- F6** (Load) Hiermit schalten Sie in den Untermodus **Load Song**. (→ S.310.)
- SHIFT** +  **F1** (Load) Hiermit schalten Sie in den Untermodus **Load Song**. (→ S.310.)
- Hiermit schalten Sie in den Untermodus **Song Record**. (→ S.109.)
- EDIT** Hiermit schalten Sie in den Untermodus **Song Edit**. (→ S.128.)
- JOB** Hiermit schalten Sie in den Untermodus **Song Job**. (→ S.138.)

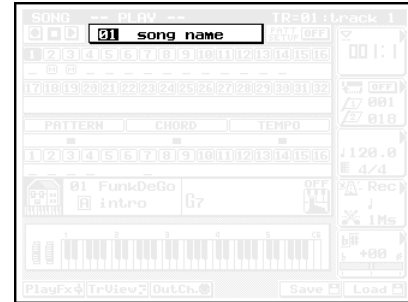


- Drücken Sie **SONG**.
  - ▼ Die Anzeige oberhalb der Taste leuchtet auf, und der QY700 schaltet in den SONG-Modus (SONG PLAY).
- Bewegen Sie die Cursor auf die Song-Nummer auf dem LC-Display, und wählen den Song mit dem Datenrad, **NO** / **YES** oder den Zifferntasten.
- Drücken Sie **▶**, um die Wiedergabe zu starten.
  - ▼ Die PLAY-Anzeige leuchtet auf, und die Wiedergabe beginnt.
- Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie **■**.



- Wenn Sie die Wiedergabe von einer anderen Position als dem Anfang starten, kann es passieren, daß einige der Daten der PATTERN-Spur und der CHORD-Spur des Songs nicht abgespielt werden. Sie können dieses Problem lösen, indem Sie den Startpunkt auf einen Takt verschieben, bei dem ein Pattern beginnt.

## 1. Song-Nummer und -Name



- Mit der Song-Nummer wählen Sie einen Song für die Wiedergabe oder Aufnahme.
- Das LC-Display zeigt den Song-Namen (wenn vorhanden) direkt rechts der Song-Nummer.
- Um den Namen einzustellen oder zu ändern, können Sie den Job SONG NAME benutzen (→ S.165).

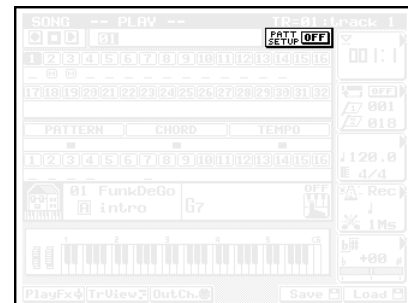


Song-Nr.: 01,...,20



- Bewegen Sie den Cursor auf die Song-Nummer im LC-Display.
- Wählen Sie mit dem Datenrad, **NO** / **YES** oder den Zifferntasten eine Song-Nummer.


## 2. Pattern Setup





- Dieser Parameter bestimmt, ob der QY700 bei der Wiedergabe die Pattern-Effekte verwendet, die innerhalb jedes Pattern eingestellt sind.
- Wenn Sie diesen auf OFF stellen, benutzt der QY700 statt der Pattern-Effekte den Effekt, den Sie im EFFECT-Modus gewählt haben.
- Wenn Sie den Parameter einschalten (ON), verwendet der QY700 die Effekteinstellungen des aktuellen Pattern. In diesem Fall haben die Einstellungen der Pattern-Effekte Vorrang vor den Einstellungen im EFFECT-Modus. Die EFFECT-Einstellung ändert sich daher jedesmal, wenn das Pattern umgeschaltet wird.

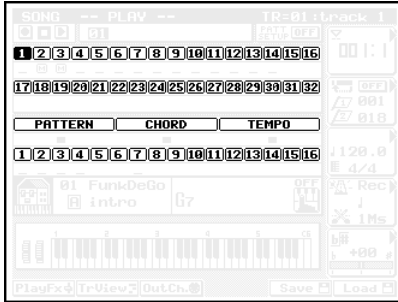



 OFF, ON

 1. Bewegen Sie den Cursor in den Bereich PATT SETUP im Display.


2. Wählen Sie den Wert mit dem Datenrad oder  / .

### 3. Spurnummern; Einstellung der Keyboard-Spur

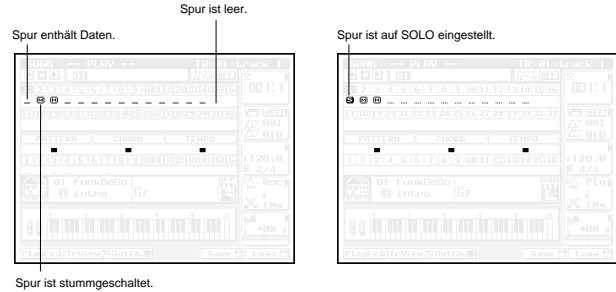





-  • Jede Sequenzerspur und jede Pattern-Spur besitzt eine Spurnummer.
- Die hervorgehobene Spurnummer kennzeichnet die aktuelle Keyboard-Spur. Beachten Sie, daß die Hervorhebung nichts mit Cursor-Aktionen zu tun hat.
- Die Keyboard-Spur (im Gegensatz zu allen anderen Spuren) ist intern an der Tastatur »angeschlossen«. Dies bedeutet, daß Sie Ihr Spiel auf dem Keyboard der Spur zufügen können, während die Wiedergabe läuft. Außerdem wird Ihr Spiel auf der Tastatur (zusammen mit den anderen Spurdaten) an den Tongenerator und an diejenigen MIDI-OUT-Kanäle übertragen, die durch Einstellung des Ausgangskanals der Spur gewählt wurden. (→ S.105.)




 1,...,32 [Sequenzerspuren], 1,...,16 [Pattern-Spuren]

 Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, um die Keyboard-Spur zu wählen.  
▼ Die Keyboard-Spur ist hervorgehoben.

### 4. Spurstatus (Daten, MUTE, SOLO)

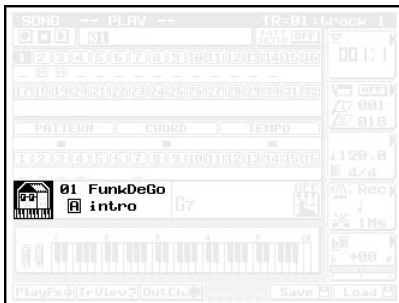


-  • Dieser Bereich zeigt Ihnen den aktuellen Status (Zustand) jeder Spur an. Eine Unterstreichung zeigt an, daß eine Spur Daten enthält.
- Das Symbol  erscheint, wenn eine Spur stummgeschaltet ist. Sie können die **MUTE**-Taste benutzen, um eine oder mehrere Spuren stummzuschalten.
- Das Symbol  erscheint, wenn die Spur auf Solo geschaltet ist. Wenn Sie eine Spur (mit der Taste **SOLO**) auf Solo schalten, werden alle anderen Spuren ausgeschaltet. Die Unterstreichung bei den anderen Spuren wechselt zu einer gestrichelten Linie, um anzuzeigen, daß diese Spuren stummgeschaltet sind.
- Die Optionen SOLO und MUTE können für alle Spuren benutzt werden: die 32 Sequenzerspuren und die 16 Pattern-Spuren.
- Sie können getrennt für jede Spur die SOLO- und MUTE-Einstellungen wählen und speichern.

-  1. Wählen Sie zunächst mit den Tasten **TRACK UP** oder **TRACK DOWN** eine Spur, so daß die Spurnummer hervorgehoben ist. (Beachten Sie, daß diese Spur dadurch zur Keyboard-Spur wird.)
2. *Zum Stummschalten der Spur*: Drücken Sie die Taste **MUTE** einmal, so daß das Symbol  erscheint. Aufheben der Stummschaltung: Drücken Sie nochmals **MUTE**.
3. *Um eine Spur auf SOLO zu schalten*: Drücken Sie **SOLO**, so daß das Symbol  erscheint.  
*Spur deselektieren*: Drücken Sie nochmals **SOLO**.
- Sie können diese Funktion dazu benutzen, Ihre Spuren einzeln durchzuhören. Beginnen Sie, indem Sie eine der Spuren auf Solo schalten. Drücken Sie dann **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, um die nächste Spur zu wählen und drücken erneut **SOLO**. Beachten Sie, daß bei jedem Druck auf die Taste **SOLO** jegliche vorhergehende SOLO-Schaltung automatisch aufgehoben wird.

4. Sie können die Solo-Funktion auch benutzen, um mehrere Spuren auf Solo zu schalten, so daß nur die gewählten Spuren wiedergegeben werden (alle anderen Spuren sind stummgeschaltet). Schalten Sie zunächst eine der Spuren auf SOLO (s. o.). Wählen Sie dann mit **TRACK UP** / **TRACK DOWN** eine andere Spur und drücken **SHIFT** + **SOLO**.
- *Um den Solo-Status aller Spuren auf einmal aufzuheben:* Benutzen Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, um sich auf eine beliebige der Solo-Spuren zu bewegen. Drücken Sie dann **SOLO**.  
*Wenn Sie den Solo-Status nur einer der Solo-Spuren aufheben möchten:* Bewegen Sie sich auf die entsprechende Spur und drücken **SHIFT** + **SOLO**.

## 5. Style-Nummer, Style-Name, Section und Patternname



- In diesem Bereich können Sie den Style und die Section des ersten Begleit-Pattern (Default) festlegen.
- Wenn die PATTERN-Spur Ihres Songs Daten enthält (Styles und Sections), werden diese automatisch bei der Wiedergabe abgespielt. Der Inhalt dieses Display-Bereiches ändert sich und zeigt die aktiven Einstellungen.
- Für allgemeine Informationen über Styles und Sections lesen Sie bitte im Kapitel 1 auf Seite 39.

**0101 1101** Nr.: 00,...,65 (wo 00=aus; 65=Schluß)  
Section: A,...,H

- 1. Bewegen Sie den Cursor auf die Style-Nummer im LC-Display. Wählen Sie den gewünschten Style mit dem Datenrad, **NO** / **YES** oder den Zifferntasten.

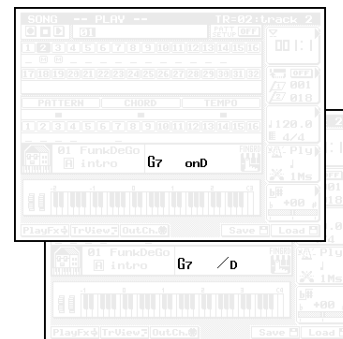
2. Bewegen Sie den Cursor auf den Section-Bereich. Wählen Sie eine neue Section mit dem Datenrad, **NO** / **YES** oder den Bereich E2 bis E 3 auf der Mikrotastatur.

- Wenn Sie nur mit den Sequenzerspuren arbeiten (TR1 bis TR32), sollten Sie diesen Wert auf 00 (aus) stellen.

## 6. Grundton und Akkordtyp



- In diesem Bereich stellen Sie den Grundton und Typ des ersten Begleit-Akkordes ein.
- Wenn die CHORD-Spur Ihres Songs eigene Akkorde enthält, werden diese automatisch bei der Wiedergabe abgespielt. Der Inhalt dieses Display-Bereiches ändert sich und zeigt die aktiven Einstellungen.
- Für jeden Akkord können Sie aus 12 Grundtönen und 28 Akkordtypen wählen.
- Sie können außerdem für jeden einzelnen Akkord die Funktionen On-Bass oder Original Bass auswählen. (→ S.115).  
On-Bass: Wählt einen fixierten Ton für die Wiedergabe einer Baßphrase. Die Baßphrase erzeugt dann nur die On-Bass-Note.  
Original Bass: Wählt einen alternativen Akkord (Grundton und Typ) für die Wiedergabe einer Baßphrase. Baßphrasen verhalten sich dann entsprechend diesem alternativen Akkord.



- Für eine Liste aller Akkorde beachten Sie bitte das *QY700 Tabellenheft* (getrennt gebunden).



Grundton:

C, C<sup>#</sup>, D, E<sup>b</sup>, E, F, F<sup>#</sup>, G, A<sup>b</sup>, A, B<sup>b</sup>, B

Akkordtyp:

M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7 (♭5), dim, aug, sus4, add9, m7 (9), 6 (9), 7 (9), madd9, m7 (9), m7 (11), 7 (♭5), 7 (♯5), 7 (♭9), 7 (♯9), 7 (13), 7 (♭13), 7sus4, 7 (♯11), --- (=THRU)

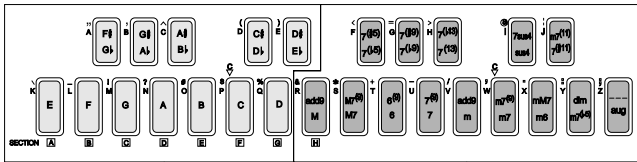


■ **Wenn Sie Fingered Chord nicht benutzen möchten:**

1. Stellen Sie den Schalter Fingered Chord auf OFF (siehe Abschnitt 7 weiter unten).
2. Bewegen Sie den Cursor auf den Akkord-Bereich (Grundton/Typ) im LC-Display.
3. Wählen Sie den Grundton durch Drücken einer Taste zwischen E2 und D<sup>♯</sup>3 auf den Mikrotastatur.
4. Wählen Sie den Akkordtyp, indem Sie auf den Mikrotastatur eine Taste zwischen E3 und F4 drücken.
5. *Einstellen von On-Bass* : Halten Sie die linke Taste ◀ [OCT DOWN] gedrückt und drücken Sie eine Taste zwischen E2 und D<sup>♯</sup>3 auf den Mikrotastatur.

*Einstellen von Original Bass* : Halten Sie die linke Taste ▶ [OCT UP] gedrückt und drücken Sie eine Taste zwischen E3 und F4 auf den Mikrotastatur.

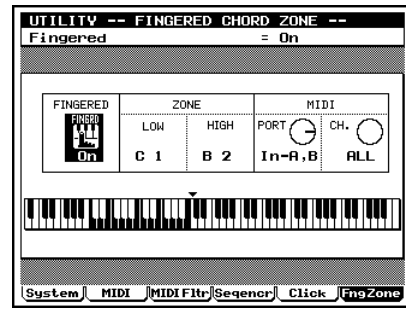
6. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit ↵ .



Geben Sie hier den Grundton ein.      Geben Sie hier den Akkordtyp ein.

■ **Wenn Sie Fingered Chord benutzen möchten:**

1. Gehen Sie in den UTILITY-Modus und stellen Sie die Fingered-Chord-Zone ein. (→ S.299.)
2. Kehren Sie zurück in SONG PLAY. Bewegen Sie den Cursor in den Bereich des Fingered-Chord-Schalters, und stellen Sie den Wert auf FINGRD (siehe Abschnitt 7 weiter unten). Lassen Sie den Cursor in diesem Bereich, während Sie fortfahren.
3. Drücken Sie die Tasten für die entsprechenden Akkorde, entweder auf den Mikrotastatur des QY700 oder auf einer angeschlossenen MIDI-Tastatur. Achten Sie darauf, daß alle Tasten, die Sie drücken, sich innerhalb der Fingered Chord Zone befinden. Der QY700 erkennt und programmiert den Grundton und den Akkordtyp automatisch.
  - Anwählen der On-Bass- oder Original-Bass-Daten: Halten Sie weiterhin die Noten innerhalb der Fingered Chord Zone gedrückt, und spielen Sie eine Note (für die On-Bass-Einstellung) oder mehrere Noten (für die Original-Bass-Einstellung) im Tastaturbereich links der Fingered Chord Zone.



- Für Informationen über die Eingabe von Akkorden lesen Sie bitte im Kapitel 1 auf Seite 42.

7. Fingered-Chord-Schalter



- Dieses Einstellung aktiviert oder deaktiviert die Fingered-Chord-Funktion.
- Wenn Sie diese Funktion aktivieren (indem Sie den Wert auf FINGRD einstellen), können Sie Akkorde direkt durch Spielen des entsprechenden Akkordes auf den Mikrotastatur oder einer angeschlossenen MIDI-Tastatur eingeben. Grundton und Akkordtyp werden durch Spiel der Tasten innerhalb der der Fingered-Chord-Zone der Tastatur angegeben (→ S.299), und die Werte für On-Bass oder Original-Bass durch Spielen der Taste(n) im Bereich links der Zone. Beachten Sie den Bedienungsvorgang im vorangegangenen Abschnitt 6.
- Für allgemeine Informationen über die Fingered-Chord-Funktion lesen Sie bitte im Kapitel 1 auf Seite 42.



OFF, FINGRD

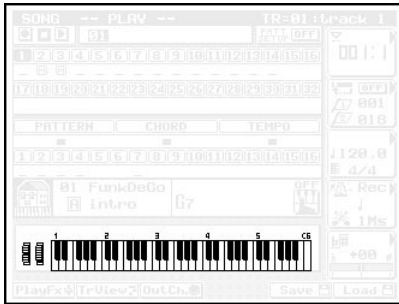


1. Bewegen Sie den Cursor in den Bereich des Fingered-Chord-Schalters.
2. Benutzen Sie das Datenrad oder ↵ / ↵ zur Auswahl.

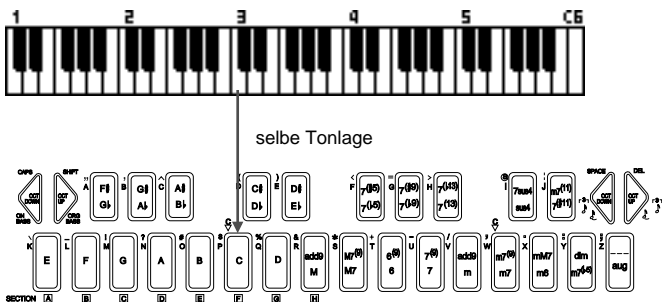


- Sie können die Fingered-Chord-Funktion dazu benutzen, eine automatische Begleitung zu Ihrem Live-Spiel auf der Tastatur zu erstellen. Stellen Sie zunächst den Parameter Fingered Chord auf FINGRD und wählen Sie dann einen leeren Song. Sie können die Akkordnoten (für die Begleitung) in der Fingered-Zone spielen, während Sie rechts der Zone wie gewohnt dazu spielen. Der QY700 gibt Ihr Spiel auf der Tastatur mit der aktuellen Voice der Keyboard-Spur wieder. (Beachten Sie jedoch, daß der Bereich links der Zone nicht zur Verfügung steht.)

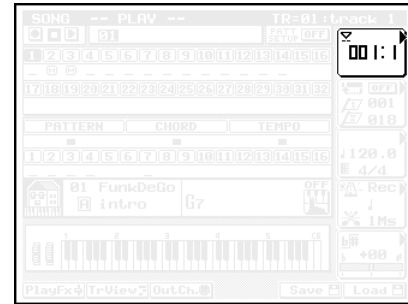
## 8. Tastaturdarstellung



- Dieser Bereich bietet eine bewegte Anzeige der aufgenommenen Daten in der Keyboard-Spur.
  - Schwarze Markierungen erscheinen auf der dargestellten Tastatur, um die gespielten Noten anzuzeigen.
  - Beachten Sie, daß nicht die ganze Tastatur dargestellt ist. Sie können den angezeigten Bereich der Darstellung jedoch durch Drücken von  $\triangleright$  [OCT UP] oder  $\triangleleft$  [OCT DOWN] um eine Oktave nach unten bzw. nach oben verschieben.
  - Die Pitch-Rad-Darstellung bewegt sich entsprechend den Pitch-Events der Spur.
  - Die Control-Rad-Darstellung bewegt sich entsprechend den Controller-Events der Spur.
- Die Tasten  $\triangleright$  [OCT UP] und  $\triangleleft$  [OCT DOWN] betreffen sowohl die Tastaturdarstellung als auch die Tasten der QY700-Mikrotastatur. Die Darstellung dient also auch als Anzeige der aktuellen Oktavlage der Mikrotastatur. Das dritte C von links in der Darstellung entspricht immer dem untersten C auf der Mikrotastatur.

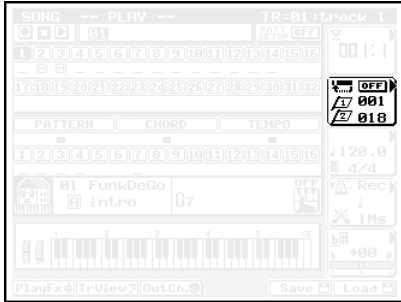


## 9. Takt und Schlag (Measure/Beat)



- Der Wert Measure (Takt) stellt den Startzeitpunkt der Wiedergabe ein.
  - Die Werte Takt und Schlag erhöhen sich während der Wiedergabe und zeigen die aktuelle Position an.
- Takt: 001,...,999  
Schlag: Nur Darstellung
1. Drücken Sie  $\square$  [D1], um den Cursor auf den Measure-Bereich zu bewegen.
  2. Stellen Sie den Taktwert mit dem Datenrad,  $\frac{1}{NO}$  /  $\frac{+1}{YES}$  oder den Zifferntasten ein.
- Sie können den Taktwert während der Song-Wiedergabe ändern. Die Wiedergabe springt sofort an die neue Position.
  - Es gibt drei Arten, den Takt während der Wiedergabe umzuschalten:
    - Drücken Sie  $\square$  [D1], um den Cursor auf den Measure-Bereich zu bewegen, und ändern den Wert dann wie oben beschrieben.
    - Drehen Sie am Shuttle-Rad, oder drücken Sie  $\leftarrow$  bzw.  $\rightarrow$ .
    - Drücken Sie  $\leftarrow$ , um an den Anfang des Songs (Takt 1, Schlag 1) zurückzukehren.
  - Wenn Sie einen anderen Song wählen, springt der Taktwert automatisch auf 001.

## 10. Loop-Schalter; Positionen 1 und 2



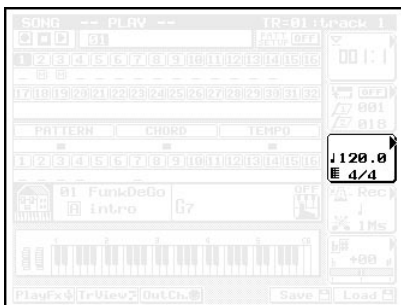
- Schalten Sie die Loop-Funktion ein, wenn Sie einen bestimmten Bereich des gewählten Songs in einer Schleife hören möchten.
- Wenn die Schleifenwiedergabe aktiv ist, wählen die Positionen 1 und 2 die Start- und Endpunkte der Loop (Taktnummer). Auch dann, wenn die Schleifenwiedergabe nicht aktiv ist, können Sie jederzeit zu Position 1 oder 2 springen, indem Sie **LOC 1** oder **LOC 2** drücken.

0101  
1101 Schleife an    LOOP  
 Schleife aus    OFF  
 Positionen 1/2    001,...,999

1. Drücken Sie  [D2] so oft wie nötig, um den Cursor zum Loop-Switch-Bereich oder zu einer der Positionen zu bewegen.
2. Schalten Sie den Wert mit dem Datenrad oder  /  ein oder aus.

- Wenn Sie die aktuelle Taktposition als Position 1 oder 2 definieren möchten, halten Sie **SHIFT** gedrückt und drücken Sie **LOC 1** oder **LOC 2**.

## 11. Tempo und Taktmaß



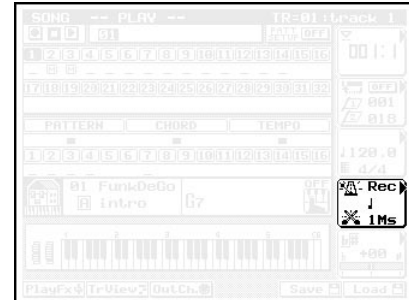
- Der Tempowert wählt das Tempo für die Aufnahme oder Wiedergabe des Songs.
- Jeder Song speichert einen eigenen Tempowert.
- Der Einstellungsbereich für das Taktmaß zeigt das Taktmaß für den aktuellen Takt.

0101  
1101 Tempo:            25.0,...,300.0 (=♩)  
 Taktmaß:            Nur Darstellung

1. Drücken Sie  [D3], um den Cursor zum Tempo-Bereich zu bewegen.
2. Stellen Sie das gewünschte Tempo mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.

- Das Taktmaß wird eingestellt, wenn der Song aufgenommen wird. (→ S.111)

## 12. Click-Modus, Click-Schlag und Vorzähler



- Diese Parameter stellen den Click (das Metronom) des Sequenzers ein.
  - Der Wert Beat (Schlag) stellt den Abstand der Metronomschläge ein.
  - Die Modus-Einstellung bestimmt, wann das Metronom erklingen soll.
  - Der Wert Count stellt die Anzahl der vorgezählten Takte beim Start der Echtzeitaufnahme ein.

0101  
1101 Click-Modi:  
 Off    Schaltet das Metronom aus.  
 Rec    Das Metronom ist nur bei Echtzeit- und Punch-Aufnahme aktiv.  
 Ply    Das Metronom ist bei Echtzeitaufnahme, Punch-Aufnahme, und Wiedergabe aktiv.  
 All    Das Metronom ist immer eingeschaltet.

Metronomschlag:



Vorzähler:

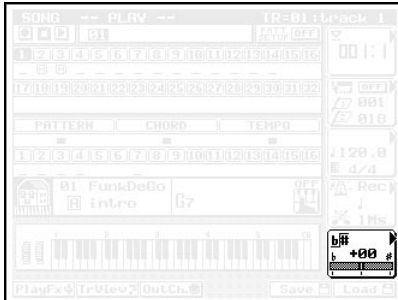
Off, 1Ms,...,8Ms

1. Drücken Sie  [D4], bis der Cursor auf dem gewünschten Click-Parameter steht.
2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad oder  /  ein.



- Wenn der QY700 auch in der Einstellung All keinen Click-Sound von sich gibt, müssen Sie evtl. die Click-Einstellung im UTILITY-Modus ändern. Siehe Seite 297 für Einzelheiten.

## 13. Transposition



- Mit dieser Funktion können Sie den aktuellen Song transponieren. Die Transposition wird in Halbtonschritten eingestellt.
- Die Einstellung gilt sowohl für Patternspuren als auch für Sequenzerspuren.
- Die Transposition wirkt sich nicht auf Schlagzeug-Voices und SFX-Sets aus.
- Die Transposition funktioniert nicht bei Pattern-Phrasen, deren Type-Parameter auf Bypass gestellt ist.

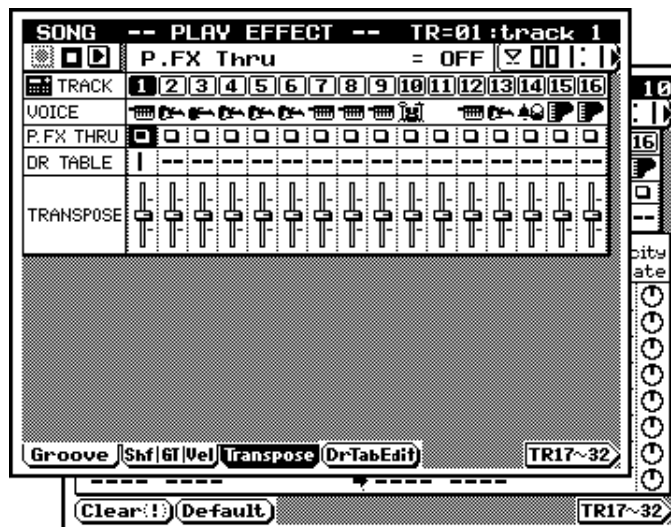
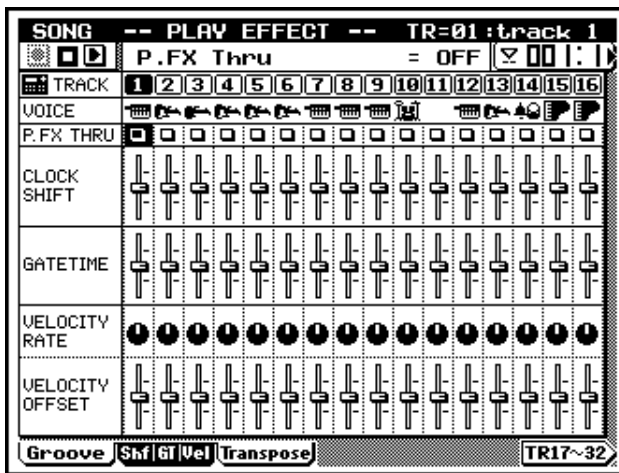
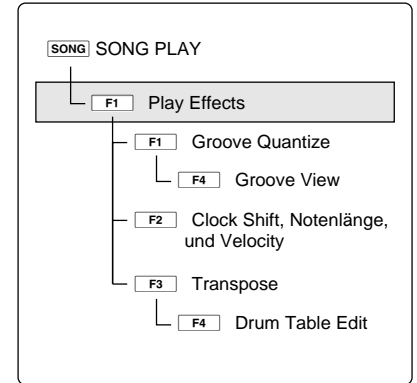
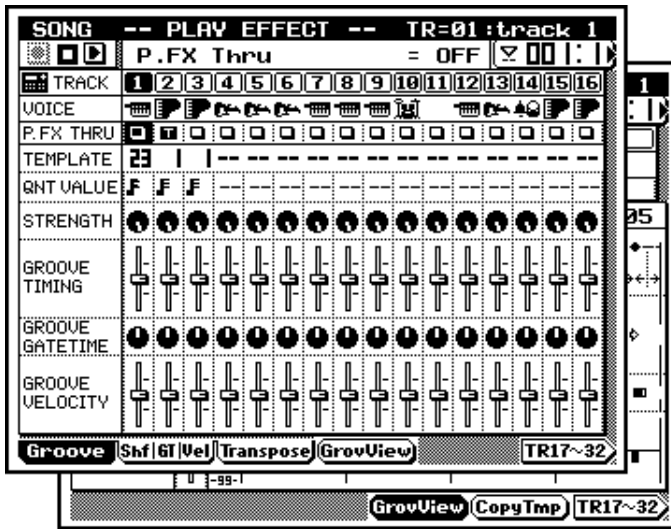





























-24,...,+00,...,+24



1. Drücken Sie  [D5], um den Cursor in den Transpositionsbereich zu bewegen.
2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  [NO] /  [YES] oder den Zifferntasten ein.

2. Abspielparameter (Play Effects)



- 
    - Im Untermodus Play Effects können Sie verschiedene Parameter einstellen, die sich nur bei der Song-Wiedergabe wirksam werden. Dazu gehören Quantisierung, Notenlängen und Anschlagsdynamik (Velocity). Dadurch wird es möglich, das Timing und die Betonung zu steuern und einzustellen, während die Wiedergabe läuft. Beachten Sie, daß diese Einstellungen die aufgenommenen Daten selbst nicht verändern!
    - Die normale Wiedergabe kann fortgesetzt werden, während Sie sich im Untermodus Play Effects befinden. Sie können dazu die Tasten , , , , und  normal weiterbenutzen.
    - Wenn Sie die eingestellten Abspielparameter auf Ihre aufgenommenen Daten anwenden möchten, können Sie dies mit Hilfe des Song-Jobs Normalize Play Effects bewerkstelligen. (→ S.163.)
    - Jeder Song speichert seine eigenen Play-Effects-Einstellungen. Wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, sind automatisch die Einstellungen des neuen Songs wirksam.
    - Der Untermodus Play Effects enthält drei Haupt-Pages und zwei Zusatz-Pages. Die Haupt-Pages können Sie durch die entsprechende Funktionstaste erreichen ( , ,  ). Eventuelle Zusatz-Pages können Sie mit  aufrufen.
    -  (Groove) ruft die Page »Groove Quantize« auf. Auf dieser Page können Sie die Quantisierung des Rhythmus für jede Spur einstellen.
    -  (Shf|GT|Vel) wählt die Page »Clock Shift, Notenlänge und Velocity«. Auf dieser Page können Sie zeitliche Verschiebung, prozentuale Notenlängen und die Dynamik jeder einzelnen Spur einstellen.
    -  (Transpose) wählt die Page »Transpose«. Auf dieser Page können Sie für jede Spur einen Transpositionswert einstellen. Außerdem können Sie von hier aus die Page »Drum Table Edit« erreichen; siehe unten.
    -  {(TR1~16) oder (TR17~32)} holt die entsprechende Spur auf die aktuelle Page.
    -  (GroView), nur von der Page »Groove Quantize« zu erreichen, schaltet auf die »Groove View«-Page. Auf dieser Page können Sie die Groove-Schablonen (Templates) sehen, und Ihre eigenen User-Schablonen betrachten oder einstellen.
    -  (DrTabEdit), nur von der Page »Transpose« zu erreichen, schaltet auf die Page »Drum Table Edit«. Hier können Sie diese Tabelle der Schlagzeug-Sets bearbeiten.
- 
- 
    1. Drücken Sie im SONG-PLAY-Modus  (PlayFx).  
▼ Der QY700 schaltet in den Untermodus Play Effects.
    2. Wenn erforderlich, schalten Sie die Page mit einer der Funktionstasten um:  (Groove),  (Shf|GT|Vel) oder  (Transpose).
    - Beachten Sie, daß auf der Anzeige nur 16 Spuren dargestellt werden (Spuren 1 bis 16, oder Spuren 17 bis 32). Sie können zwischen diesen beiden Gruppen mit [F6] umschalten.
- 
3. Wenn Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie  für Rückkehr zur Haupt-Page SONG PLAY.
- 
- 
    - Abkürzung 1: Sie können die Werte aller 32 Spuren um den gleichen Wert ändern, wenn Sie während des Drehens am Datenrad oder des Drückens der Tasten  oder  die Taste  gedrückt halten.
    - Abkürzung 2: Sie können alle Werte aller 32 Spuren auf den gleichen Wert bringen, indem Sie  gedrückt halten und dann den Wert mit den Zifferntasten eingeben.



## Groove Quantizing

Datenanzeige 3. Voice-Programmplatz

2. Takt und Schlag

1. Spurnummern  
Spurname  
Einstellungen der Keyboard-Spur

4. Abspielparameter: Einstellung THRU

5. Groove-Schablone

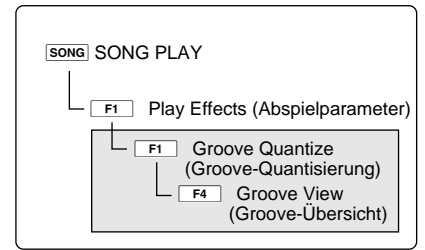
6. Quantisierungswert

7. Stärke der Quantisierung

8. Groove:Zeitpunkt

9. Groove:Notenlänge

10. Groove:Anschlagstärke

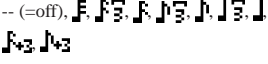


SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXT

11. Groove-Rasterdarstellung 12. Zeitliche Verschiebung 13. Notenlängen-Faktor

14. Velocity-Versatz

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXT

Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Spurnummer Spurname Keyboard-Spur	Nur Darstellung Nur Darstellung 1.....32	Zeigt die Spurnummer an. Zeigt den Namen der gewählten Spur an. Wählt die Spur, die bearbeitet werden soll.	84
2 Takt	001.....999	Wählt die Taktposition für den Beginn der Song-Wiedergabe, und zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an.	85
3 Voice-Programmplatz	Nur Darstellung	Bezeichnet den im VOICE-Modus gewählten Voice-Programmplatz.	85
4 THRU-Einstellung	<input type="checkbox"/> , T	Schaltet die Play Effects für jede Spur ein oder aus (ON / OFF).	85
5 Groove-Schablone	-- (=off), 1....., 100, US	Wählt für jede Spur die Groove-Schablone.	86
6 Quantisierungswert	-- (=off), 	Timing-Intervall als Basis für die Quantisierung. (Dieser ist nur wählbar auf der Groove-View-Page, wenn der Schablontyp = US ist.)	86
7 Stärke der Quantisierung	000%....., 100%	Wählt den Anteil, um den die Noten in Richtung der nächsten Quantisierungslinie verschoben werden.	S.86
8 Groove:Zeitpunkt	000%....., 200%	Wählt den Anteil, mit dem sich die Groove-Schablone auf das Original-Timing auswirken soll.	87
9 Groove:Notenlänge	000%....., 200%	Wählt den Anteil, mit dem sich die Groove-Schablone auf die Original-Notenlänge auswirken soll.	87
10 Groove:Anschlagstärke	000%....., 200%	Wählt den Anteil, mit dem sich die Groove-Schablone auf die Original-Dynamik auswirken soll.	88
11 Grid	Nur Darstellung	Ruft eine mehrdimensionale Darstellung der Einstellungen der Groove-Schablone auf. Das Raster richtet sich nach dem eingestellten Quantisierungswert.	88
12 Clock shift	Einstellbarer Bereich variiert je nach gewähltem Quantisierungswert.	Stellt ein und zeigt an die zeitliche Verschiebung, die nach der Quantisierung auf die Spur angewendet wird. (die Werte werden in dargestellt.)	88
13 Gate-time multiplier	000%....., 200%	Stellt die Notenlänge ein (in Prozent).	89
14 Velocity offset	-99....., +00....., +99	Stellt einen Velocity-Offset-Wert ein.	89



- Die Funktion Groove Quantize können Sie benutzen, um Ihrem Song bei der Wiedergabe ein »Swing-Feeling« bzw. einen speziellen »Groove« zu verleihen. Dies ist möglich, indem das Timing, die Velocity und die Notenlängen der Events manipuliert werden. Der musikalische Einsatz dieser Funktion ermöglicht es, mechanisch klingende Song-Daten leichter und natürlicher klingen zu lassen.
- Der QY700 besitzt 100 Preset-Schablonen für die Quantisierung, von denen jede ein anderes musikalisches Genre anspricht: Swing, Rock, Acid Jazz, usw. Mit dem QY700 können Sie auch Ihre eigenen, individuell angepaßten Schablonen erstellen (User-Schablonen).
- Jede Schablone enthält Daten für die Quantisierung eines Taktes der aufgenommenen Daten. Die Quantisierung wird ausgeführt, indem die Werte der Schablone auf jeden Takt der aufgenommenen Spur angewendet werden.
- Da Sie unterschiedliche Schablonen für die verschiedenen Spuren wählen können, läßt sich eine Vielzahl unterschiedlicher Rhythmen innerhalb eines Songs kombinieren. Sie können auch wählen, zu welchem Anteil die Schablone jeder Spur auf die Spurdaten angewendet werden soll - dadurch können bereits mit nur einer Schablone viele unterschiedliche »Grooves« erzeugt werden.
- Auf der Page Groove View haben Sie eine Übersicht über die vorprogrammierten Preset-Schablonen. Außerdem können Sie Ihre eigenen User-Schablonen betrachten oder erstellen. Die Page stellt die Einstellungen der Schablonen in klarer graphischer Form dar.

- Jede Quantisierungs-Schablone ist in gleiche Quantisierungs-Intervalle unterteilt: Achtel, Achteltriolen, Sechzehntel, oder andere Notenwerte. Auf der Page Groove View werden diese Intervalle durch ein Gitternetz repräsentiert.
- Die Quantisierungs-Schablone bietet eine separate Einstellung für jedes Intervall, wodurch feine, aber hörbare Nuancen erzeugt werden können. Die Schablone kann z. B. die Notenlängen und Velocity-Werte in der ersten Hälfte des ersten Schlages erhöhen, während das Timing der Noten, die sich in der zweiten Hälfte des zweiten Schlages befinden, verzögert wird.
- Sie können Ihre eigenen User-Schablonen erstellen, indem Sie beliebige der Preset-Schablonen kopieren und dann die verschiedenen Werte entsprechend Ihrer eigenen Vorstellungen verändern.



### ■ Einstellen der Groove Quantize-Parameter

1. Drücken Sie von der SONG-PLAY-Anzeige aus **F2** (PlayFx).  
▼ Der QY700 schaltet in den Untermodus Play Effects.
2. Drücken Sie **F1** (Groove).  
▼ Es erscheint die Page Groove Quantize.
3. Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, bis die Spur gewählt ist, an der Sie arbeiten möchten.
  - Beachten Sie, daß die Anzeige immer nur 16 der Spuren darstellt (Spuren 1 bis 16 oder Spuren 17 bis 32). Sie können zwischen diesen beiden Gruppierungen umschalten, indem Sie **F6** drücken.
4. Bewegen Sie den Cursor auf die TEMPLATE-Zeile.
5. Wählen Sie die Schablone mit dem Datenrad, **NO** / **YES** oder den Zifferntasten.
6. Bewegen Sie den Cursor auf jeden Parameter, den Sie ändern möchten, und stellen Sie den neuen Wert mit dem Datenrad, **NO** / **YES** oder den Zifferntasten ein.
7. Wenn Sie Ihre Änderungen vorgenommen haben, schalten Sie mit **EXIT** zurück zur SONG-PLAY-Anzeige.

### ■ Groove-Schablone betrachten oder erstellen

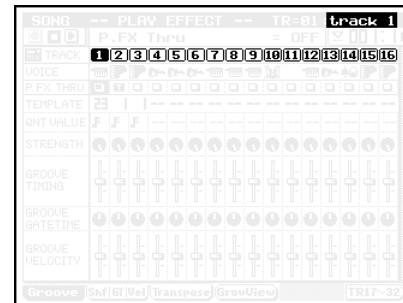
1. Drücken Sie von der Page Groove Quantize aus **F4** (GroView).
  - Der QY700 zeigt die Page Groove View.
2. Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, bis die gewünschte Spur gewählt ist.
  - Die Anzeige stellt immer nur 16 der Spuren dar (Spuren 1 bis 16 oder Spuren 17 bis 32). Sie können zwischen diesen beiden Gruppierungen umschalten, indem Sie **F6** drücken.

3. Bewegen Sie den Cursor auf die TEMPLATE-Einstellung. Wählen Sie die Schablone mit dem Datenrad, **NO** / **YES** oder den Zifferntasten.
4. Wenn Sie die User Schablone (US) gewählt haben, können Sie den gewünschten Quantisierungsabstand einstellen. Bewegen Sie dazu den Cursor in die Zeile QNT VALUE und stellen das Intervall mit dem Datenrad, **NO** / **YES** oder den Zifferntasten ein.
  - Beachten Sie, daß Sie die Preset-Schablonen (Schablonen 1 bis 100) nicht ändern können.
5. Bewegen Sie den Cursor jetzt auf eine beliebige Parameterzeile oder (bei User-Schablonen) auf einen der Parameter im Gitternetz, und stellen Sie die Werte mit dem Datenrad, **NO** / **YES** oder den Zifferntasten ein gewünscht ein.
6. Wenn Sie Ihre Änderungen vorgenommen haben, kehren Sie mit **EXIT** zurück zur Page Groove Quantize.
7. Drücken Sie nochmals **EXIT**, wenn Sie zur SONG-PLAY-Anzeige zurückkehren möchten.



- Sie können die Schablone und die Parameterwerte auch während der Song Wiedergabe ändern.

## 1. Spurnummer, Spurname und Einstellung der Keyboard-Spur (TRACK)



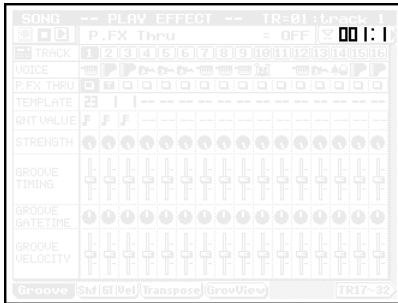
- Jede Sequenzerspur und Patternspur besitzt eine Spurnummer.
- Die hervorgehobene Spurnummer wählt die Spur, die bearbeitet werden soll. Sie wählt auch die Keyboard-Spur – die Spur, die intern an der Tastatur und den Spielhilfen des QY700 angeschlossen ist.
- Oben rechts in der Anzeige werden Name und Nummer der gewählten Spur angezeigt. Sie können im SONG-EDIT-Modus eigene Spurnamen vergeben; → S.132.



1,...,32

- Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, bis die Spurnummer der gewünschten Spur hervorgehoben ist.
- Beachten Sie, daß die Anzeige immer nur 16 der Spuren darstellt (Spuren 1 bis 16 oder Spuren 17 bis 32). Sie können zwischen diesen beiden Gruppierungen umschalten, indem Sie **F6** drücken.

## 2. Takt und Schlag

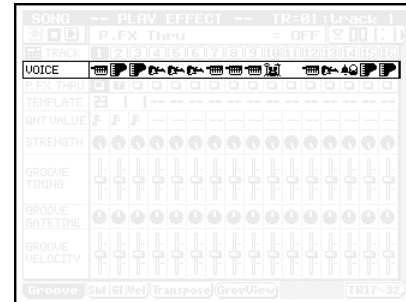


- Dieser Wert wählt den Startzeitpunkt für die Song-Wiedergabe.
- Die Werte für Takt und Schlag erhöhen sich während Wiedergabe entsprechend der aktuellen Songposition.

Takt: 001,...,999

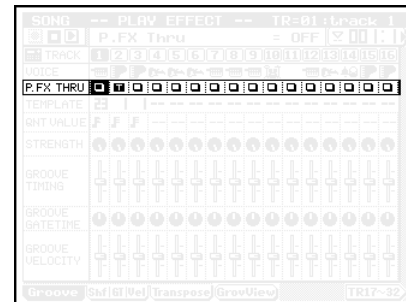
1. Drücken Sie **[D1]**, um den Cursor auf den Takt-Bereich im LC-Display zu bewegen.
  2. Stellen Sie den Takt mit dem Datenrad, **[NO]** / **[YES]** oder den Zifferntasten ein.
- Sie können den Taktwert während der Song-Wiedergabe ändern. Die Wiedergabe springt sofort an die neue Position.
  - Es gibt drei Arten, den Takt während der Wiedergabe umzuschalten:
    - Drücken Sie **[D1]**, um den Cursor auf den Measure-Bereich zu bewegen, und ändern den Wert dann wie oben beschrieben.
    - Drehen Sie am Shuttle-Rad, oder drücken Sie **[←]** bzw. **[→]**.
    - Drücken Sie **[↩]**, um an den Anfang des Songs (Takt 001, Schlag 1) zurückzukehren.
  - Wenn Sie einen anderen Song wählen, springt der Taktwert automatisch auf 001.

## 3. Voice-Programmplatz (VOICE)



- Die Symbole zeigen den Voice-Programmplatz jeder Spur an.
- Die Voices wählen Sie im VOICE-Modus. Siehe Seite 168.

## 4. Abspielparameter (P.FX THRU)

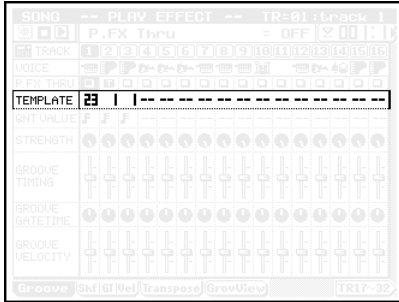


- Hier können Sie bestimmen, ob die Abspielparameter auf die entsprechende Spur angewendet werden oder nicht. Wenn Sie den Wert auf **T** stellen, spielt der QY700 die Spur ohne die Abspielparameter ab.
- Der QY700 speichert die THRU-Einstellungen unabhängig für jeden Song.

- **[OFF]** Wendet die Abspielparameter auf die Spur an.
- **[T]** Wendet keine Abspielparameter auf die Spur an.

1. Bewegen Sie den Cursor auf die Zeile P.FX.THRU der Spur, die Sie einstellen möchten.
2. Ändern Sie die Einstellung mit dem Datenrad oder **[NO]** / **[YES]**.

## 5. Groove-Schablone (TEMPLATE)



- Mit den Groove-Schablonen erstellen Sie die Quantisierungsbasis für jede Spur. Durch Benutzung dieser Schablonen können Sie den Songdaten für die Wiedergabe ein Swing-Feeling oder eben den rechten »Groove« verleihen.
- Jede Schablone enthält Quantisierungsparametern für je einen Takt der aufgenommenen Daten. Die Quantisierung wird ausgeführt, indem die Werte auf alle Takte der aufgenommenen Spur angewendet werden.
- Beachten Sie, daß jede Schablone Parameterwerte für acht Schläge besitzt. Wenn das Taktmaß des Songs weniger als acht Schläge pro Takt aufweist, werden die überzähligen Schablonenwerte nicht verwendet. Wenn das Taktmaß z. B. 4/4 ist, sind die Schablonenwerte der Schläge 5 bis 8 bedeutungslos.
- Der QY700 besitzt 100 Preset-Schablonen für die Quantisierung, von denen jede ein anderes musikalisches Genre anspricht: Swing, Rock, Acid Jazz, usw. Für eine Liste aller Schablonen beachten Sie bitte auch das separat gebundene QY700-Tabellenheft. Mit dem QY700 können Sie auch Ihre eigenen, individuell angepaßten Schablonen erstellen (User-Schablonen).
- Mit dem QY700 können Sie auch Ihre eigenen User-Schablonen erstellen. Siehe Seite 84 für Einzelheiten.
- Auf der Page Groove View haben Sie eine Übersicht über die vorprogrammierten Preset-Schablonen. Außerdem können Sie Ihre eigenen User-Schablonen betrachten oder erstellen. (→ S.84.)

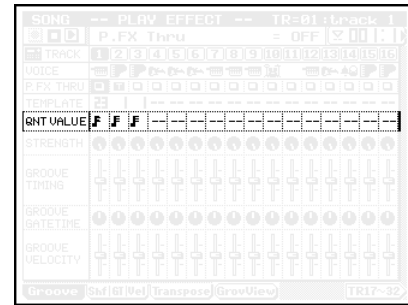


--	Keine Schablone
1,...,100	Preset-Schablonen
US	User-Schablone



1. Bewegen Sie den Cursor auf die TEMPLATE-Zeile der Spur, die Sie einstellen möchten.
2. Wählen Sie das Schablonensymbol mit dem Datenrad, / oder den Zifferntasten.

## 6. Quantisierungswert (QNT VALUE; nur auf USER-Schablonen anwendbar)

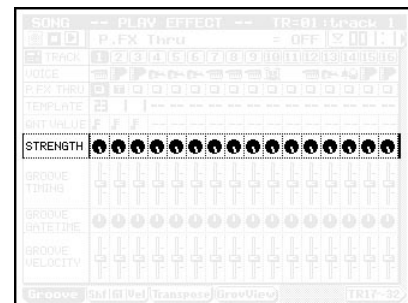


- Dieser Quantisierungswert stellt die Intervalle des Quantisierungsrasters ein. (Wenn Sie z. B. ein Achtel als Wert wählen, sehen Sie jedes Achtel eine Rasterlinie, die erste am Anfang des Taktes).
- Die Quantisierung erfolgt durch Verschiebung der Notenzeitpunkte in Richtung der nächsten Quantisierungslinie. Der Parameter STRENGTH bestimmt, wie stark dabei der Notenzeitpunkt verschoben wird (s. u.).
- Das Quantisierungsraster bestimmt die Skalierung (Größenordnung) der Groove-Schablone (zu sehen auf der Page Groove View). Jede Schablone bietet außer der zeitlichen Positionen getrennte Werte auch für die Notendauer und Velocity-Werte pro Rasterlinie. Lesen Sie dazu auch Seite 88.
- Sie können die Page »Groove View« dazu benutzen, die Quantisierungswerte der User-Schablone zu bearbeiten. Beachten Sie dabei, daß die 100 Preset-Schablonen nicht geändert werden können.



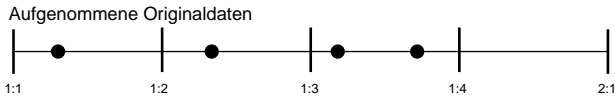
--	aus		32stel
	16tel-Triole		16tel
	8th-Triole		Achtel
	Vierteltriolen		Viertel
	16tel und 16tel-Triole		
	Achtel und Achteltriolen		

## 7. Stärke der Quantisierung (STRENGTH)

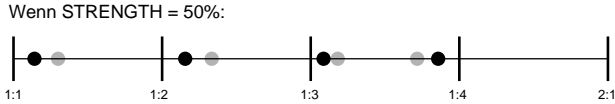
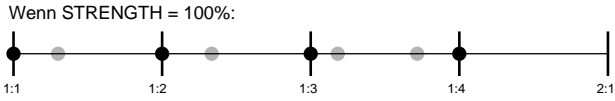


- Dieser Wert wählt den Anteil, mit dem die Noten-Events (= die Noten) in Richtung der nächsten Quantisierungslinie verschoben werden. (Weitere Informationen über die Quantisierungslinien erfahren Sie auf den Seiten 88 und 142.)

- Die Einstellung 100% erzeugt die stärkste Quantisierung, so daß alle Noten direkt auf die nächste Linie gezogen werden. Bei der Einstellung 0% ist die Quantisierung praktisch ausgeschaltet.



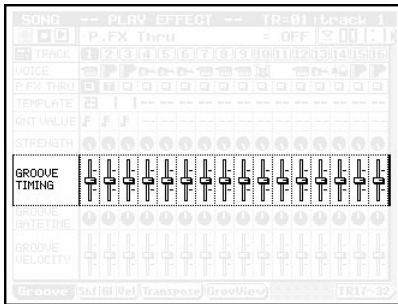
(Beim Quantisierungswert und Taktmaß 4/4):



000%,...,100%

- Bewegen Sie den Cursor auf die STRENGTH-Zeile der Spur, die Sie einstellen möchten.
- Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad, / oder den Zifferntasten ein.

## 8. Groove:Zeitpunkt (GROOVE TIMING)



- Dieser Wert stellt die Wirksamkeit der CLOCK-SHIFT-Einstellungen der Groove-Schablone ein.
- Die Formel für die Timing-Einstellung jedes Intervalls ist:

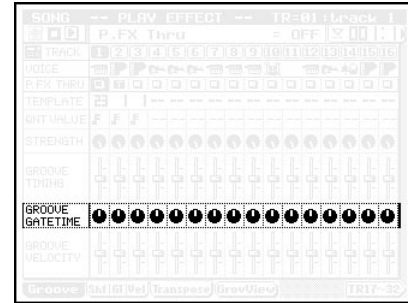
$$\text{Eingestelltes Timing} = \text{Ursprüngliches Timing} + (\text{CLOCK SHIFT} \times \text{GROOVE TIMING}).$$

- Ein GROOVE-TIMING-Wert von 100% wendet den Clock-Shift-Wert der Schablone ohne Änderung an. Der Wert 200% verdoppelt den Clock-Shift-Wert, die Einstellung 0% führt zu keiner Änderung.

000%,...,100%,...,200%

- Bewegen Sie den Cursor auf die GROOVE-TIMING-Zeile der Spur, die Sie einstellen möchten.
- Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad, / oder den Zifferntasten ein.

## 9. Groove:Notenlänge (GROOVE GATETIME)



- Dieser Wert bestimmt, in welchem Maße der Parameter »Gate Time Multiplier« der Groove-Schablone (siehe Abschnitt 13 weiter unten) die Notenlänge beeinflusst.
- Die Formel für den Notenlängenwert für jedes Intervall ist:

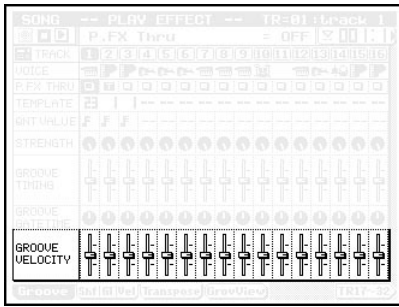
$$\text{Eingestellte Notenlänge} = \text{Ursprüngliche Notenlänge} \times (100 + (\text{Gate Time Multiplier} - 100) \times \text{GROOVE GATETIME}).$$

- Wenn die GROOVE GATETIME 100% ist, stellt der QY700 die Notenlängen für jedes Intervall genau übereinstimmend mit dem für dieses Intervall gültigen Multiplier-Wert der Schablone ein. Wenn GROOVE GATETIME auf 0% eingestellt ist, wird die ursprüngliche Notenlänge ohne Änderung wiedergegeben. Wenn GROOVE GATETIME auf 200% eingestellt ist, wird die ursprüngliche Notenlänge durch den doppelten Multiplikator der Schablone eingestellt.
- Wenn die resultierende Notenlänge weniger als 1 ist, wendet der QY700 automatisch den Wert 1.

000%,...,100%,...,200%

- Bewegen Sie den Cursor auf die GROOVE-GATETIME-Zeile der Spur, die Sie einstellen möchten.
- Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad, / oder den Zifferntasten ein.

## 10. Groove:Anschlagstärke (GROOVE VELOCITY)



- Dieser Wert bestimmt, in welchem Maße die abstands-spezifischen Offset-Werte der Groove Schablone (siehe Abschnitt 14 weiter unten) die aufgenommenen Velocity-Werte beeinflussen.
- Die Formel für die angewendete Einstellung ist:



Eingestellte Velocity = Ursprüngliche Velocity + (Velocity-Offset der Schablone × GROOVE VELOCITY).

- Ein GROOVE-VELOCITY-Wert von 100% wendet also die Offset-Werte der Schablone ohne Änderung an. Ein Wert von 200% wendet den doppelten Offset-Wert an, während die Einstellung 0% die ursprüngliche Velocity unverändert beläßt.
- Wenn die resultierende Velocity kleiner 1 ist, verwendet der QY700 automatisch den Velocity-Wert 1.
- Wenn die resultierende Velocity größer als 127 ist, verwendet der QY700 den Wert 127.

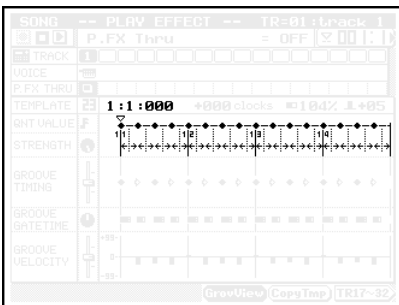


000%,...,100%,...,200%



1. Bewegen Sie den Cursor auf die GROOVE-VELOCITY-Zeile der Spur, die Sie einstellen möchten.
2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.

## 11. Grid



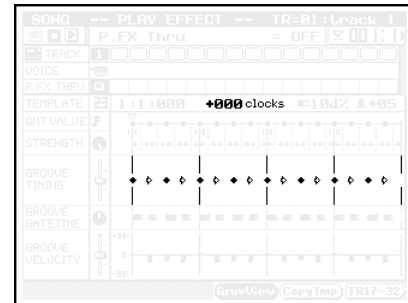
- Die Rasterdarstellung zeigt das zeitliche Schema der Quantisierung. Der graphische Bereich (mit den Rauten und Linien) zeigt die Quantisierungsabstände, während die numerischen Werte die aktuell gewählte Rasterposition darstellen (Takt, Schlag und Clock-Impuls).

- Die rautenförmigen Symbole in der oberen Rasterzeile zeigen die Position der Quantisierungslinien. Wenn der Quantisierungswert »Achtel« ist, gibt es 16 Quantisierungszeilen auf der Anzeige, die jede ein Achtel repräsentiert. Die erste Zeile erscheint bei Takt 1, Schlag 1; die zweite Zeile (nicht gezeichnet) befindet sich auf der Hälfte zwischen Schlag 1 und Schlag 2; die dritte Zeile ist genau auf Schlag 2; und so weiter.
- Alle Schablonen enthalten Parameterwerte für acht Schläge (1:1 bis 1:8). Wenn das Taktmaß des Songs weniger als acht Schläge pro Takt ausweist, werden die überzähligen Werte der Schablone nicht benutzt. Wenn das Taktmaß z. B. 4/4 ist, sind die Schablonenwerte der Schläge 5 bis 8 ohne Bedeutung.
- Die Schablonenparameter bestimmen die Einstellungen, die bei jedem Quantisierungsabstand vorgenommen werden. Die Schablone kann z. B. im ersten Intervall die Velocity-Werte erhöhen und starke Timing-Änderungen bewirken, im zweiten Intervall die Velocity-Werte absenken und das Timing weniger beeinflussen, usw. Sie können das Raster benutzen, um die Parameterwerte der Schablone bei jedem Intervall abzulesen, so daß Sie sehen können, was die Schablone tatsächlich bewirkt.
- Beachten Sie, daß Sie die Parameter nur bei den User-Schablonen einstellen können -nicht in den Preset-Schablonen.



Intervallpositionen: 1:1:000,...,1:8:420

## 12. Clock shift



- Der Clock-Shift-Wert ist die Anzahl von Clock-Impulsen, um die die Noten nach der Quantisierung verschoben werden. Der QY700 quantisiert also zunächst die Noten entsprechend der STRENGTH-Einstellung (verschiebt sie in Richtung der jeweils nächsten Quantisierungslinie). Danach werden die Noten entsprechend der Clock-Shift-Einstellung um die angegebene Anzahl von Clock-Impulsen verschoben. Beachten Sie, daß der Clock-Shift-Wert für jede Quantisierungslinie verschieden sein kann.
- Wenn Sie eine Preset-Schablone benutzen, können Sie diese Werte nicht ändern, nur anzeigen. Wenn Sie eine User-Schablone benutzen, können Sie die Werte wie unten beschrieben bearbeiten.

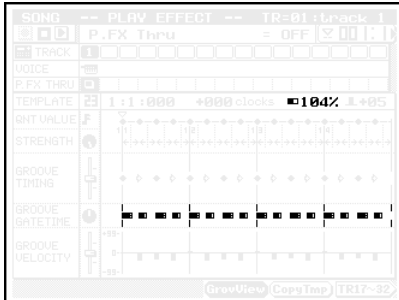


Die maximale zeitliche Verschiebung beträgt die Hälfte des Quantisierungsabstandes in jeder Richtung. Der Bereich kann wie folgt angegeben werden:  
 $-1/2 \times (\text{Intervallzeit}), \dots, 000, \dots, +1/2 \times (\text{Intervallzeit})$

wobei »Intervallzeit« sich auf die Anzahl von Clock-Impulsen zwischen den Linien bezieht. Beachten Sie, daß positive Werte die Noten in Richtung Song-Ende verschieben, während negative Werte sie in Richtung Anfang verschieben.

1. Bewegen Sie den Cursor auf die Clock-Shift-Werte (im Gitternetz) der zugehörigen Linie.
2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  $\frac{-1}{NO}$  /  $\frac{+1}{YES}$  oder den Zifferntasten ein.

### 13. Gate Time Multiplier

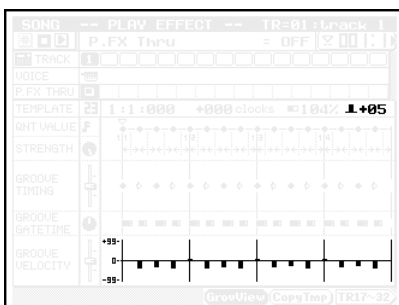


- Dieser Wert bestimmt die Notenlängen für jedes Intervall.
- Wenn Sie eine Preset-Schablone benutzen, können Sie diese Werte nicht ändern, nur anzeigen. Wenn Sie eine User-Schablone benutzen, können Sie die Werte wie unten beschrieben bearbeiten.
- Der Multiplikator ist nur einer der Faktoren, welche die endgültige Notenlänge bestimmen. Das Ergebnis ist eine Kombination des Multiplikators und der Einstellung des Parameters GROOVE GATETIME (siehe Abschnitt 9 weiter oben).

$\frac{0101}{1101}$  000%,...,100%,...,200%

1. Bewegen Sie den Cursor auf den Wert Gate Time Multiplier (im Gitternetz) des gewünschten Intervalls.
2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  $\frac{-1}{NO}$  /  $\frac{+1}{YES}$  oder den Zifferntasten ein.

### 14. Velocity-Versatz (Velocity Offset)



- Dieser Wert addiert jeweils den gleichen Wert (Versatz oder: Offset) auf die Velocity-Werte eines Intervalls. Die Offset-Werte können für jedes Intervall andere sein.
- Wenn Sie eine Preset-Schablone benutzen, können Sie diese Werte nicht ändern, nur anzeigen. Wenn Sie eine User-Schablone benutzen, können Sie die Werte wie unten beschrieben bearbeiten.
- Dieser Offset-Wert ist nur einer der Faktoren, welche die endgültige Velocity bestimmen. Das Ergebnis ist eine Kombination des Offsets und der Einstellung des Parameters GROOVE VELOCITY (siehe Abschnitt 10 weiter oben).

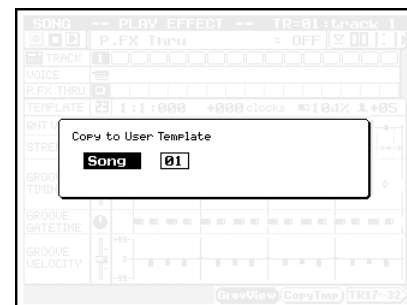


-99%,...,00%,...,+99%

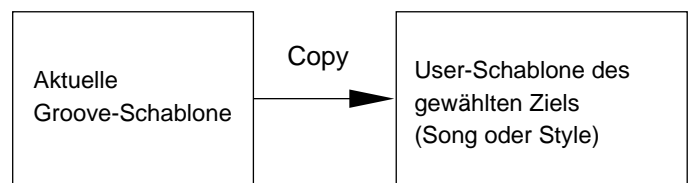


1. Bewegen Sie den Cursor auf den Velocity-Offset-Wert (im Gitternetz) des gewünschten Intervalls.
2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  $\frac{-1}{NO}$  /  $\frac{+1}{YES}$  oder den Zifferntasten ein.

### F5 (CopyTmp) Schablone kopieren



- Diese Funktion kopiert die aktuell gewählte Groove-Schablone auf eine User-Schablone eines angegebenen Songs oder Styles.
- Sie können je eine User-Schablone pro Song und pro Style definieren.
- Die Werte im Fenster wählen das Ziel.



Ziel: Song 01,...,20; Patt 01,...,64



1. Wählen Sie auf der Page »Groove View« Taste  $\frac{F5}{NO}$  (CopyTmp).  
▼ Im Display erscheint das Fenster Copy to User Template.
2. Wählen Sie die Zielwerte (Song oder Patt in der linken Box), und die zugehörige Nummer in der rechten Box) mit dem Datenrad,  $\frac{-1}{NO}$  /  $\frac{+1}{YES}$  und den Zifferntasten.



## Position, Notenlänge und Anschlagstärke

The screenshot shows the 'SONG PLAY' screen with the following callouts:

- 1. Keyboard-Spur (points to the track number '1')
- Datenanzeige (points to the 'P.FX Thru' display)
- 1.Track number and name (points to 'TR=01:track 1')
- 2. Takt und Schlag (points to the 'TR=01' tempo display)
- 1.Track number (points to the track number '1' in the TRACK row)
- 3. Voice-Programmplatz (points to the VOICE row)
- 4. THRU-Einstellung der Abspielparameter (points to the P.FX THRU checkboxes)
- 15. Notenlänge (points to the CLOCK SHIFT sliders)
- 16. Notenlänge (Gate Time) (points to the GATETIME sliders)
- 17. Anschlagstärke (Rate) (points to the VELOCITY RATE knobs)
- 18. Anschlagstärke (Offset) (points to the VELOCITY OFFSET sliders)

Below the screen is a control panel with buttons: SHIFT, F1, F2, F3, F4, F5, F6, SHIFT, and EXIT.

SONG SONG PLAY

- F1 Abspielparameter (Play Effects)
- F2 Position (Clock Shift), Notenlänge (Gate Time), und Anschlagstärke (Velocity)

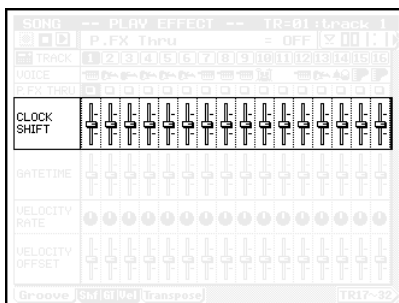
Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Spurnummer Spurname Keyboard-Spur	Nur Darstellung Nur Darstellung 1.....32	Zeigt die Nummer der Spur an. Zeigt den Namen der gewählten Spur an. Wählt die Spur zur Bearbeitung.	84
2 Takt; Schlag	001.....999	Wählt die Taktposition für den Beginn der Song-Wiedergabe, und zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an.	85
3 Voice-Programmplatz	Nur Darstellung	Zeigt die Voice an, die im VOICE-Modus gewählt wurde.	85
4 THRU-Einstellung	<input type="checkbox"/> , T	Schaltet die Abspielparameter für jede Spur ein oder aus.	85
15 Position	-999.....+999	Verschiebt die zeitliche Position aller Noten (Angabe in Clock-Impulsen).	91
16 Notenlänge (Gate Time)	000%.....200%	Hier werden die Notenlängen aller Noten prozentual verändert.	91
17 Velocity Rate	000%.....200%	Dieser Wert ändert die Bandbreite der Velocity-Änderungen, d. h. die Dynamik der Spur.	92
18 Velocity Offset	-99.....+99	Offset: ein fester Wert, der zu den Velocity-Werten addiert bzw. subtrahiert wird (ändert die Gesamt-Anschlagstärke der Spur).	93

- Auf dieser Page können Sie folgende Abspielparameter ändern: Clock Shift, Gate Time Modifier, Velocity Rate und Velocity Offset.
- Die Einstellungen können für jede Spur vorgenommen werden. Sie können also Position, Notenlänge und Anschlagstärke unabhängig für jede Spur einstellen.

1. Drücken Sie in SONG PLAY **[F1]** (PlayFx).  
▼ Der QY700 schaltet in den Untermodus »Play Effects«.
  2. Drücken Sie **[F2]** (Shf|GT|Vel).  
▼ Die Page »Clock Shift, Gate Time, and Velocity« erscheint.
  3. Drücken Sie **[TRACK UP]** oder **[TRACK DOWN]**, bis die Spur gewählt ist, deren Werte Sie einstellen möchten.
    - Beachten Sie, daß auf dem Display nur 16 Spuren angezeigt werden (Spuren 1 bis 16 oder Spuren 17 bis 32). Sie können zwischen diesen beiden Gruppen mit **[F6]** umschalten.
  4. Bewegen Sie den Cursor auf die Zeile des Parameters, den Sie einstellen möchten.
  5. Ändern Sie den Wert mit dem Datenrad, **[NO]** / **[YES]** oder den Zifferntasten.
  6. Wenn Sie Ihre Änderungen vorgenommen haben, kehren Sie mit **[EXIT]** zurück zur SONG-PLAY-Anzeige.
- Sie können diese Parameterwerte auch dann ändern, wenn die Song-Wiedergabe läuft.

Die ersten vier Parameter der obigen Tabelle sind identisch mit denen der Page »Groove Quantize«. Diese sind auf den Seiten 84 und 85 beschrieben. Die restlichen Parameter sind im folgenden beschrieben.

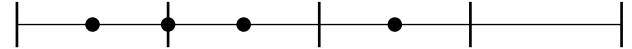
## 15. Zeitliche Position (Clock Shift)



- Mit diesem Parameter können Sie die zeitliche Position der Spur um die angegebene Anzahl von Clock-Impulsen vor- oder zurückverschieben.

- Beim QY700 entspricht ein Clock-Impuls dem 480sten Teil einer Viertelnote.
- Ein negativer Wert verschiebt die Spur in Richtung Song-Anfang, ein positiver Wert verschiebt die Spur in Richtung Song-Ende. Die Einstellung »+480« verzögert z. B. die Wiedergabe um ein Viertel.
- Für weitere Informationen über die Clock-Funktionen lesen Sie Abschnitt 6 in diesem Kapitel. (→ S.131)

Originaldaten



CLOCK SHIFT = +240



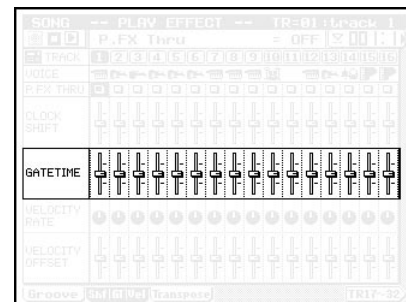
CLOCK SHIFT = -240



**[0101 1101]** -999,...,000,...,+999

1. Bewegen Sie den Cursor auf die CLOCK-SHIFT-Zeile der Spur, die Sie einstellen möchten.
  2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad, **[NO]** / **[YES]** oder den Zifferntasten ein.
- Sie können die Wiedergabe nicht vor den Startzeitpunkt verlegen. Wenn Sie den Wert z. B. auf »-300« stellen, werden alle Song-Daten der Aufnahme, die sich innerhalb der ersten 300 Clock-Impulse befinden, genau auf den Startzeitpunkt verschoben.

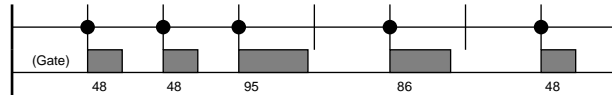
## 16. Notenlänge (Gate Time)



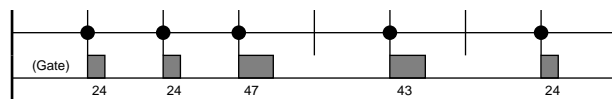
- Dieser Wert ändert die Notenlängen der Noten einer einzelnen Spur. Dabei wird die Originallänge der Noten mit dem angegebenen Prozentwert multipliziert [sorry, but this is mathematically incorrect!].

- Die Gate Time ist die Zeit, die eine Note gehalten wird. Beim Legatospiel entspricht die Gate Time (die Notenlänge) jeder Note dem eigentlichen Notenwert.
- Wenn Sie diesen Wert auf 100% stellen, bleibt die Original-Notenlänge erhalten. Wenn Sie einen Wert unterhalb 100% einstellen, werden die Notenlängen verkürzt (mehr staccato), höhere Werte verlängern die Noten (mehr legato).
- Wenn die resultierende Notenlänge den Wert 1 unterschreiten würde, wird der Wert 1 eingesetzt.

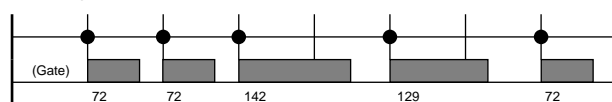
Originaldaten



Notenlänge = 50%



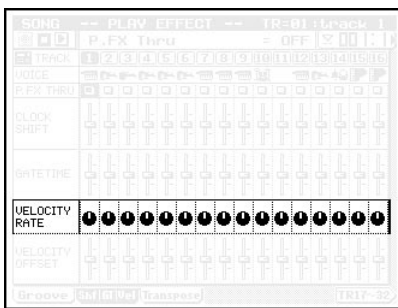
Notenlänge = 150%



0101 1101 000%,...,100%,...,200%

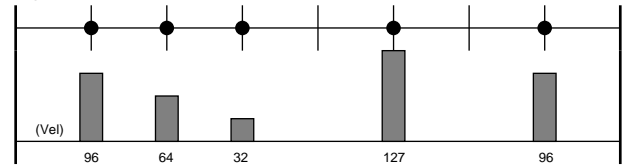
1. Bewegen Sie den Cursor auf die GATETIME-Einstellung der Spur, die Sie einstellen möchten.
2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  $\left[ \frac{-}{NO} \right]$  /  $\left[ \frac{+}{YES} \right]$  oder den Zifferntasten ein.

## 17. Anschlagsdynamik

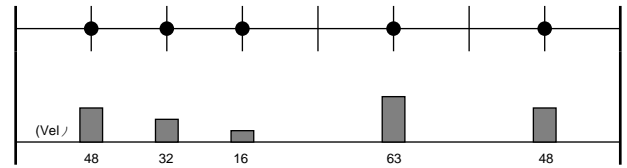


- Mit diesem Parameter können das Verhältnis der ursprünglichen Velocity-Werte der Spur beeinflussen.
- Wenn Sie diesen Parameter auf 100% stellen, werden die ursprünglichen Velocity-Werte abgespielt. Wenn Sie diesen Parameter auf einen Wert unter 100% stellen, wird der Unterschied zwischen den hohen und den niedrigen Velocity-Werten bei der Wiedergabe verringert, d. h. die Dynamik der Spur wird komprimiert. Wenn Sie einen Wert über 100% einstellen, wird die Dynamik der Spur vergrößert.

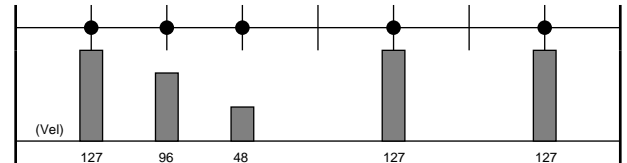
Originaldaten



Velocity Rate = 50%



Velocity Rate = 150%



0101 1101 000%,...,100%,...,200%

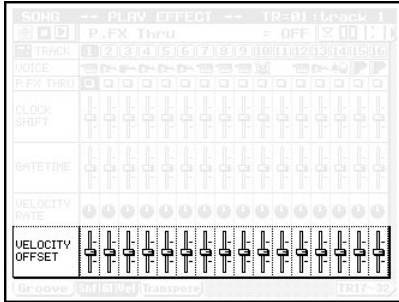
1. Bewegen Sie den Cursor auf die VELOCITY-RATE-Einstellung der Spur, die Sie einstellen möchten.
2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  $\left[ \frac{-}{NO} \right]$  /  $\left[ \frac{+}{YES} \right]$  oder den Zifferntasten ein.

- Der Velocity-Wert ist ein Maß für die Anschlagstärke bzw. Anschlagsgeschwindigkeit auf einer MIDI-Tastatur. (Man spricht allerdings ebenfalls von Velocity, wenn Klänge gemeint sind, die nicht von Tasteninstrumenten stammen). Wenn die Velocity geändert wird, ändern sich meist Lautstärke und Klangfarbe, dies ist jedoch immer von den jeweiligen Einstellungen der Voice abhängig.
- Die Velocity-Werte können mit den beiden Parametern VELOCITY RATE und VELOCITY OFFSET beeinflusst werden. Die Verhältnisse lassen sich in der folgenden Formel erklären:

$$\text{Resultierende Velocity} = \text{Ursprüngliche Velocity} \times \text{VELOCITY RATE} + \text{VELOCITY OFFSET.}$$

- Wenn die resultierende Velocity den Wert 1 unterschreiten würde, wird der Wert 1 eingesetzt.
- Wenn die resultierende Velocity den Wert 127 überschreiten würde, wird der Wert 127 eingesetzt.

## 18. Anschlagstärke (Velocity Offset)



- Die Velocity-Werte können mit den beiden Parametern VELOCITY RATE und VELOCITY OFFSET beeinflusst werden. Die Verhältnisse lassen sich in der folgenden Formel erklären:

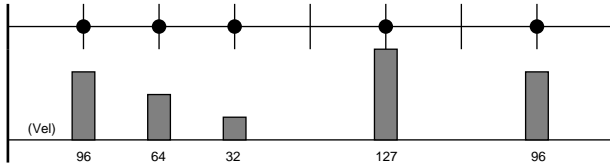
$$\text{Resultierende Velocity} = \text{Ursprüngliche Velocity} \times \text{VELOCITY RATE} + \text{VELOCITY OFFSET.}$$

- Wenn die resultierende Velocity den Wert 1 unterschreiten würde, wird der Wert 1 eingesetzt.
- Wenn die resultierende Velocity den Wert 127 überschreiten würde, wird der Wert 127 eingesetzt.

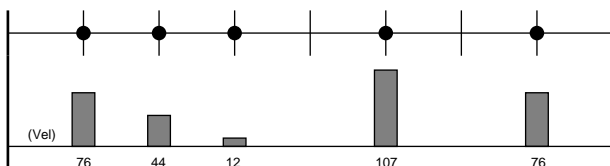


- Mit diesem Parameter können Sie den Velocity-Werten der Spur einen festen Wert hinzufügen oder abziehen. Beachten Sie, daß der Offset-Wert (Offset = Versatz) erst nach der VELOCITY-RATE-Umrechnung angewendet wird.
- Positive Werte erhöhen die Velocity für die Wiedergabe, negative Werte verringern die Velocity.

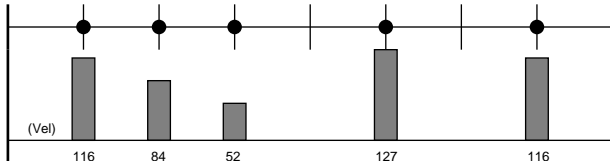
Originaldaten



VELOCITY OFFSET = -20



VELOCITY OFFSET = +20

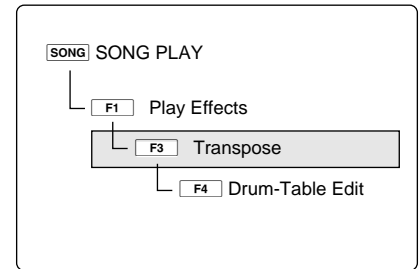
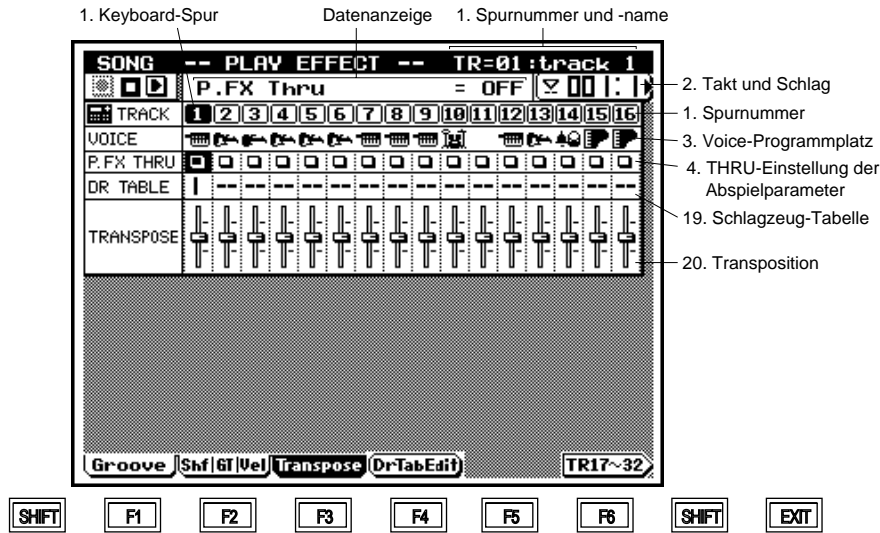


-99,...,+00,...,+99




- Bewegen Sie den Cursor auf die VELOCITY-OFFSET-Zeile der Spur, die Sie einstellen möchten.
- Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad, / oder den Zifferntasten ein.

## Transposition



Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Spurnummer Spurname Keyboard-Spur	Nur Darstellung Nur Darstellung 1,...,32	Zeigt die Nummer der Spur an. Zeigt den Namen der gewählten Spur an. Wählt die Spur zur Bearbeitung.	84
2 Takt; Schlag	001,...,999 Nur Darstellung	Wählt die Taktposition für den Beginn der Song-Wiedergabe, und zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an.	85
3 Voice-Programmplatz	Nur Darstellung	Zeigt die Voice an, die im VOICE-Modus gewählt wurde.	85
4 THRU-Einstellung	<input type="checkbox"/> , T	Schaltet die Abspielparameter für jede Spur ein oder aus.	85
19 Schlagzeug-Tabelle	-- (=keine), 1,...,8	Wählt die Schlagzeug-Tabelle (Drum Table).	95
20 Transposition	-99,...,+99	Wählt die Transposition der Spur in Halbtönen.	95

-  Auf dieser Page können Sie die Schlagzeug-Tabelle wählen und die Transposition der Spur für die Wiedergabe einstellen.
- Mit **F4** (DrTabEdit) können Sie die Daten der Schlagzeug-Tabelle erreichen und bearbeiten.

-  1. Drücken Sie in SONG PLAY **F1** (PlayFx).  
▼ Der QY700 schaltet in den der Untermodus »Play Effects«.

- Drücken Sie **F3** (Transpose).  
▼ Die Page »Transpose« erscheint.


- Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, bis die Spur gewählt ist, die Sie bearbeiten möchten.
  - Im Display können nur 16 Spuren gleichzeitig dargestellt werden (Spuren 1 bis 16 oder Spuren 17 bis 32). Sie können zwischen diesen beiden Gruppierungen mit **F6** umschalten.

- Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter der Spur, die Sie ändern möchten.

- Ändern Sie den Wert mit dem Datenrad, **NO** / **YES** oder den Zifferntasten.


- Wenn Sie die Werte der Schlagzeug-Tabelle sehen oder bearbeiten möchten, drücken Sie **F4** (DrTabEdit).


- Wenn Sie Ihre Änderungen vorgenommen haben, kehren Sie mit **EXIT** zurück zur SONG-PLAY-Anzeige.


-  Sie können diese Parameterwerte auch dann ändern, wenn die Song-Wiedergabe läuft.

Die ersten vier Parameter der obigen Tabelle sind identisch mit denen der Page »Groove Quantize«. Diese sind auf den Seiten 84 und 85 beschrieben. Die restlichen Parameter sind im folgenden beschrieben.

## 19. Schlagzeug-Tabelle

-  Eine Schlagzeug-Tabelle ist dann erforderlich, wenn Sequenzdaten nicht XG- oder GM-kompatibler Rhythmusmaschinen oder aber konventionell programmierte Rhythmusdaten aus einem Sequenzer vorliegen. Da in diesen beiden Fällen die verschiedenen Schlaginstrumente anders numeriert sind und in anderer Reihenfolge liegen, wird es notwendig, die Zuordnung der Instrumente zu Tasten und Noten bei der Wiedergabe zu ändern. Wenn dies nicht geschieht, werden meist nicht die gewünschten Instrumente wiedergegeben.
- Jede Schlagzeug-Tabelle enthält daher eine Liste von Alternativzuordnungen von Rhythmusinstrumenten. Sie können die Tabelle unabhängig für jede Spur wählen.
- Der QY700 besitzt acht weitere Tabellen. Um den Inhalt einer Schlagzeug-Tabelle zu betrachten oder zu bearbeiten, müssen Sie **F4**(DrTabEdit) drücken, um auf die Page »Drum Table Edit« zu schalten (→ S.98).

 -- (=keine), 1, ..., 8

-  Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter DR TABLE der entsprechenden Spur.
- Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad, **NO** / **YES** oder den Zifferntasten ein.

## 20. Transposition





- Diese Funktion können Sie benutzen, um die Tonhöhe (bzw. die Tonart) beliebiger Spuren zu ändern. Sie können die Transposition unabhängig für jede Spur einstellen.
- Die Transposition erfolgt in Halbtonschritten. Wenn Sie z. B. den Wert auf +12 einstellen, werden alle Noten der Spur um genau eine Oktave nach oben transponiert. In der Einstellung -12 werden alle Noten eine Oktave nach unten transponiert.



-99,...,+99



1. Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter TRANSPOSE der Spur, die Sie transponieren möchten.
2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.

## Bearbeitung der Schlagzeug-Tabelle (Drum Table Edit)

1. Keyboard-Spur    Datenanzeige    1. Spurnummer und -name

2. Takt und Schlag

1. Spurnummer

3. Voice-Programmplatz

4. Einstellung THRU der Abspielparameter

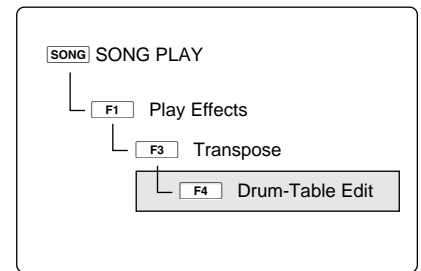
19. Schlagzeug-Tabelle

21. Ersatzliste

22. Velocity-Verhältnis

Clear: (!) Default    TR17-32













SHIFT    F1    F2    F3    F4    F5    F6    SHIFT    EXIT



2


Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Spurnummer Spurname Keyboard-Spur	Nur Darstellung Nur Darstellung 1,...,32	Zeigt die Spurnummer an. Zeigt den Namen der gewählte Spur. Wählt die zu bearbeitende Spur.	84
2 Takt Schlag	001,...,999 Nur Darstellung	Wählt die Taktposition für den Beginn der Songwiedergabe und zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an.	85
3 Voice-Kategorie	Nur Darstellung	Zeigt die Voice-Kategorie an, wie er im VOICE-Modus gewählt wurde.	85
4 Einstellung THRU	<input type="checkbox"/> , T	Schaltet die Abspielparameter für jede Spur ein (ON) oder aus (OFF).	85
19 Schlagzeug-Tabelle	-- (=keine), 1,...,8	Wählt die Schlagzeug-Tabelle.	95
21 Ersatzliste		Liste der alternativen Schlagzeug-Voices.	98
22 Velocity-Verhältnis	000%..., 100%..., 200%	Regelt die Velocity der Ersatz-Voice. Mit diesem Parameter können Sie eventuelle Lautstärkeunterschiede der Ersatz-Voices ausgleichen.	98



- 
  - Auf dieser Page können Sie die gewählte Schlagzeug-Tabelle bearbeiten. Dies ist nötig, wenn Sie der QY700 so eingestellt werden muß, daß er Sequenzdaten von Rhythmusinstrumenten wiedergibt, die von einem Gerät stammen, das nicht mit dem XG- oder GM-Protokoll kompatibel ist.
  - Mit dem Parameter Velocity Rate können Sie die Lautstärkeverhältnisse einstellen.
  
- 
  1. Drücken Sie in SONG PLAY  (PlayFx).  
▼ Der QY700 schaltet in den Untermodus Play Effects.
  2. Drücken Sie  (Transpose).  
▼ Die Page Transpose erscheint.
  3. Drücken Sie  (DrTabEdit).  
▼ Die Page Drum Table Edit erscheint.
  4. Drücken Sie  oder , bis die gewünschte Spur angewählt ist.
    - Im Display können nur 16 Spuren gleichzeitig dargestellt werden (Spuren 1 bis 16 oder Spuren 17 bis 32). Sie können zwischen diesen beiden Gruppierungen mit  umschalten.
  5. Wählen Sie, während sich der Cursor in der Zeile DR TABLE befindet, die gewünschte Schlagzeug-Tabelle.
  6. Bewegen Sie den Cursor auf den Listeneintrag oder den Wert bei Velocity Rate, den Sie einstellen möchten.
  7. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.
  8. Wenn Sie Ihre Änderungen vorgenommen haben, kehren Sie mit  zurück zur TRANSPOSE-Anzeige.
  
- 
  - Sie können diese Parameterwerte auch während der Song-Wiedergabe ändern.

Die ersten fünf Parameter in der obigen Tabelle (Nummern 1, 2, 3, 4, und 19) sind identisch mit denen der »Transpose«-Page; siehe Seite 94. Die verbleibenden Parameter sind weiter unten beschrieben.

## 21. Ersatzliste (Replacement List)

- 
  - Mit dieser Liste können die alternativen Rhythmusinstrumente eingestellt werden.
  - Wenn diese Schlagzeug-Tabelle für eine Spur während der Wiedergabe gewählt ist, ersetzt der QY700 alle Rhythmusinstrumente der Spalte »From« (Von) mit dem in der Spalte »To« (Zu) eingetragenen Instrument in der gleichen Zeile, wenn für dieses Instrument Daten in der Spur vorhanden sind.
  - Der Eintrag »No« in der Spalte »From«, bedeutet eigentlich »Alle außer ...«. Wenn Sie den Wert z. B. auf No Snare stellen, werden in dieser Spur alle Instrumente der Spalte »To« außer der Snare ersetzt.
  - Bei einem Eintrag »All« in der Spalte »From«, z. B. All Shakers, werden alle Instrumente des angegebenen Typs mit dem Instrument der Spalte »To« ersetzt.
  - wenn verschiedene Zeilen widersprüchliche Angaben enthalten, ist die untere Zeile ausschlaggebend.





[From]

No Shakers, No Congas&Bongos, No Crash Sym., No Ride Sym., No Hi-Hat, No Tom, No Brush Snare, No Kick, No Snare, All Shakers, Congas&Bongos, All Crash Sym., All Ride Sym., All Hi-Hat, All Tom, All Brush Snare, All kick, All Snare, All drum Kit, All Perc., C5 Bell Tree ~ C#1 Surdo Mute

[To]

C5 Bell Tree, ..., C#1 Surdo Mute



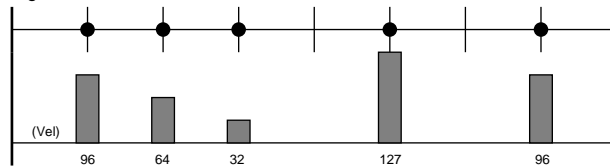
1. Bewegen Sie den Cursor auf die Parameter, die Sie einstellen möchten (From, To, oder Velocity Rate).
2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad, den Tasten  oder den Zifferntasten ein.
3. Wenn Sie Ihre Änderungen vorgenommen haben, kehren Sie mit  zurück zur TRANSPOSE-Anzeige.

## 22. Velocity-Verhältnis (Velocity Rate)

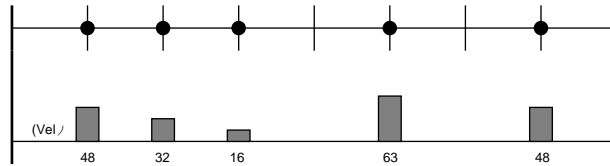


- Der Parameter Velocity Rate korrigiert die Velocity des Ersatz-Rhythmusinstruments (des Instruments der Spalte To).
- Der QY700 berechnet die resultierende Velocity durch Multiplikation des ursprünglichen Velocity-Wertes mit dem Velocity-Rate-Wert. Eine Velocity-Rate von 100% bewirkt keine Änderung. Höhere Werte erhöhen die Velocity, niedrigere Werte reduzieren die Velocity.
- Mit diesem Parameter können Sie die veränderten Lautstärkeverhältnisse korrigieren, die beim Ersetzen der Instrumente entstehen können.

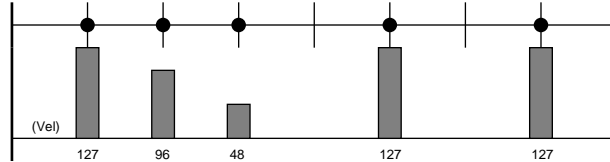
Originaldaten



Velocity Rate = 50%





Velocity Rate = 150%



000%,...,100%,...,200%






1. Bewegen Sie den Cursor auf das Velocity Rate-Symbol des Listeneintrags, den Sie einstellen möchten.

2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.

### (Clear)



- Drücken Sie  (Clear), um den Eintrag der gewählten Zeile der Tabelle zu löschen.
- Wenn Sie  drücken, während sich der Cursor in der Spalte From befindet, löscht der QY700 die Einträge beider Spalten in dieser Zeile.
- Wenn Sie  drücken, während sich der Cursor in der Spalte To befindet, wird nur das Instrument in dieser Spalte gelöscht. (Wenn der Eintrag bei »To« leergelassen wurde, wird das Instrument bei »From« stummgeschaltet.)




1. Bewegen Sie den Cursor auf den zugehörigen Eintrag.

2. Drücken Sie  (Clear).

### (Default)



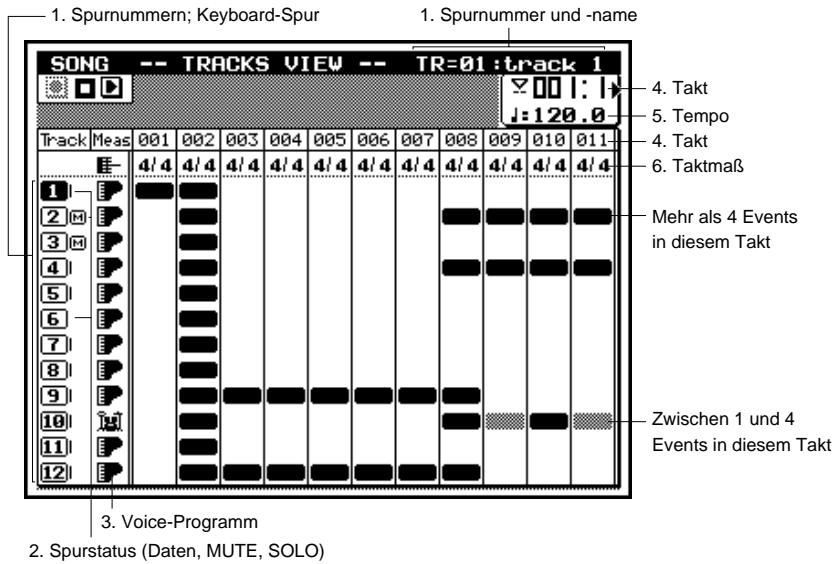
- Drücken Sie  (Default), wenn Sie die Schlagzeug-Tabelle auf die voreingestellten Werte zurücksetzen möchten. Alle Werte der Spalten From, To und Velocity Rate kehren zurück auf deren Basiswerte.



Drücken Sie  (Default).

▼ Die Tabelle wird zurückgesetzt.

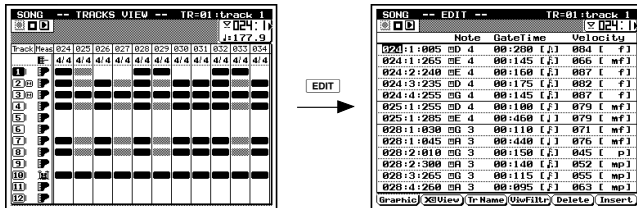
### 3. Spurübersicht (Track View)



Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Spurnummer Spurname Keyboard-Spur	Nur Darstellung Nur Darstellung 1.....32	Zeigt die Spurnummer an. Zeigt den Namen der gewählten Spur. Wählt die der Spur, die auf der Tastatur gespielt werden kann.	101
2 Spurstatus (Daten, SOLO, MUTE)	[ ]: keine Daten [ ]: Daten vorhanden [M]: MUTE [S]: SOLO	Zeigt an, ob die Spur Daten enthält. Außerdem wird SOLO- oder MUTE-Betrieb angezeigt.	101
3 Voice-Programmplatz	Nur Darstellung	Zeigt den Voice-Programmplatz, wie er im VOICE-Modus gewählt wurde.	102
4 Takt	001.....999	Wählt die Taktposition für den Beginn der Songwiedergabe und zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an.	102
5 Tempo	25.0.....300.0	Wählt das Tempo der Songwiedergabe.	102
6 Taktmaß	Nur Darstellung	Zeigt das Taktmaß für jeden Takt an.	102



- Mit der Funktion Track View erhalten Sie eine Übersicht darüber, welche Takte welcher Spuren aufgenommene Daten enthalten. Dadurch ist es sehr einfach, den Überblick über jede Spur oder über den ganzen Song zu bewahren.
- Ein graues Rechteck zeigt an, daß der Takt zwischen 1 und 4 aufgenommene Events enthält. Ein schwarzes Rechteck bedeutet, daß der Takt mehr als 4 Events enthält.
- Wenn Sie **[EXIT]** drücken, zeigt der QY700 eine Liste der Events des Taktes der gewählten Spur.



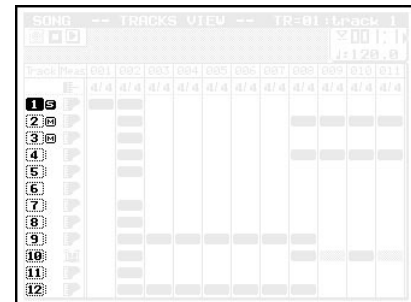
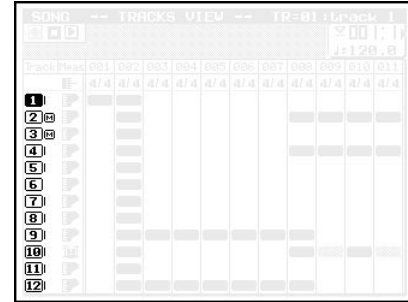
1. Drücken Sie in SONG PLAY **[F2]** (TrView).  
▼ Der QY700 schaltet in die Spuransicht (Track View).

2. Drücken Sie **[▶]**, um den Song zu starten.  
▼ Die PLAY-Kontrollleuchte blinkt, und der QY700 läuft.

3. Wenn Sie mögen, können Sie **[■]** drücken, um die Wiedergabe zu stoppen und die Anzeige »einzufrieren«. Mit **[▶]** können Sie die Wiedergabe fortsetzen.

4. Wenn Sie die gewünschten Spuren gesehen haben, kehren Sie mit **[EXIT]** zurück zur SONG-PLAY-Anzeige.

## 2. Spurstatus (Daten, SOLO, MUTE)



- Hier, gleich rechts der Spurnummer, wird der Spurstatus angezeigt. Wenn kein Eintrag vorhanden ist, ist die Spur leer. Ein vertikaler Balken [ ] zeigt an, daß die Spur Daten enthält. Das [M] zeigt an, daß die Spur stummgeschaltet ist, das [S] bedeutet, daß die Spur auf SOLO geschaltet ist.
- Mit der Taste **[MUTE]** können Sie eine oder mehrere Spuren stummschalten (Bedienungsvorgang siehe weiter unten).
- Mit der **[SOLO]**-Taste können Sie eine Spur auf Solo schalten, so daß die Wiedergabe aller andere Spuren ausgeschaltet wird. Das Symbol [S] erscheint, um anzuzeigen, daß die Spur auf Solo geschaltet ist. Alle anderen vertikalen Balken [ ] ändern sich, um anzuzeigen, daß diese anderen Spuren vorübergehend ausgeschaltet sind.



1. Wählen Sie zunächst mit den Cursortasten Auf und Ab oder den Tasten **[TRACK UP]** oder **[TRACK DOWN]** eine Spur.
2. Stummschalten der Spur: Drücken Sie die Taste **[MUTE]** einmal, so daß das Symbol [M] erscheint.  
Stummschaltung aufheben: Drücken Sie nochmals **[MUTE]**.
3. *Spur auf SOLO schalten*: Drücken Sie **[SOLO]**, so daß das Symbol [S] erscheint.  
*Um die SOLO-Wiedergabe aufzuheben*, drücken Sie nochmals **[SOLO]**.
- Sie können diese Funktion benutzen, um Ihre Spuren einzeln abzuhören. Schalten Sie zunächst eine der Spuren auf Solo. Bewegen Sie dann den Cursor auf eine andere Spur und drücken Sie wieder **[SOLO]**. Beachten Sie, daß bei jedem Drücken auf **[SOLO]** die jeweils vorhergehende SOLO-Schaltung automatisch aufgehoben wird.

## 1. Spurnummern, Spurname und Keyboard-Spur



- Die Zahlen links in der Anzeige gehören zu den anderen Sequenzerspuren (Spuren 1 bis 32). Mit den Cursortasten Auf und Ab können Sie die Spuren abfahren.
- Die hervorgehobene Spurnummer ist die Keyboard-Spur.
- Die Keyboard-Spur ist intern mit der Controller-Sektion des QY700 verbunden.



1,...,32



- Sie können die Keyboard-Spur mit den Cursortasten **[▲]** und **[▼]** oder den Tasten **[TRACK UP]** oder **[TRACK DOWN]** einstellen.
  - Die Keyboard-Spur ist hervorgehoben.

- Sie können die Solo-Funktion auch benutzen, um mehrere Spuren auf »Solo« zu schalten, so daß nur die gewählten Spuren wiedergegeben werden (alle anderen Spuren sind stummgeschaltet). Schalten Sie zunächst eine der Spuren auf Solo. Bewegen Sie dann den Cursor auf eine andere Spur und drücken Sie **[SHIFT] + [SOLO]**.
- Um die Auswahl aller Solo-Spuren wieder aufzuheben, bewegen Sie den Cursor auf eine dieser Spuren und drücken Sie **[SOLO]**.  
Wenn Sie nur eine der Spuren von der Solo-Wiedergabe ausnehmen möchten, bewegen Sie den Cursor auf die entsprechende Spur und drücken **[SHIFT] + [SOLO]**.


### 3. Voice-Programmplatz



- Jedes Symbol zeigt die Voice, die der entsprechenden Spur zugeordnet ist. (→ S.172.)
- Sie können die Voice im VOICE-Modus auswählen. Lesen Sie auch dazu auf Seite 167.





### 4. Takt

- Der Takt-Wert wählt den Startzeitpunkt der Song-Wiedergabe.
- Die Werte von Takt und Schlag zählen während der Wiedergabe aufwärts und zeigen die aktuelle Songposition an.


 001, ..., 999


- Drücken Sie  [D1], um den Cursor auf den Einstellbereich für den Takt zu bewegen.



- Stellen Sie den Takt-Wert mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.

- Sie können den Takt ändern, während die Wiedergabe läuft. Die Wiedergabe springt sofort zu der neuen Position.
- Es gibt drei Möglichkeiten, den Takt während der Wiedergabe zu ändern:
  - Drücken Sie  [D1], um den Cursor auf die Takt-Nummer zu bewegen, und ändern Sie dann den Wert wie oben beschrieben.
  - Bewegen Sie das Shuttle-Rad, oder drücken Sie  oder .
  - Drücken Sie , um an den Songanfang zurückzukehren.



### 5. Tempo

-  Der Tempo-Wert wählt das Aufnahme- oder Wiedergabtempo des Songs.
- Das Tempo gilt für alle Spuren eines Songs.

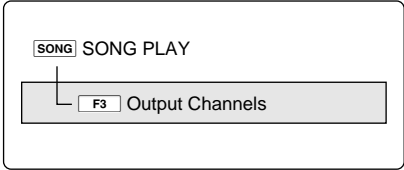
 25.0, ..., 300.0 (=♩)

- Bewegen Sie den Cursor mit [D1] auf den Parameter Tempo.
- Stellen Sie den gewünschten Wert mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.

### 6. Taktmaß

-  Dieser Wert zeigt das Taktmaß jedes Taktes an.
-  Sie können das Taktmaß auf der Page »Recording Standby« einstellen (→ S.108), oder, bei der schrittweisen Aufnahme, in der PATTERN-Spur (→ S.125).

4. Ausgangskanäle (Output Channels)



SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXIT

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXIT

Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Spurnummer	Nur Darstellung	Zeigt die Spurnummer an.	104
Spurname	Nur Darstellung	Zeigt den Namen der gewählten Spur.	
Keyboard-Spur	[Seq] 1.....32, [Pat] 1.....16	Wählt die Spur zur Bearbeitung der Kanaluordnungen.	
2 Takt	001.....999	Wählt die Taktposition für den Beginn der Songwiedergabe und zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an.	104
Schlag	Nur Darstellung		
3 Kanaleinstellungen TO TG	Off,1.....32	Stellt die Nummern der MIDI-Sendekanäle für den Tongenerator ein.	105
4 Kanaleinstellungen MIDI OUT-A	Off,1.....16	Stellt die Nummern der MIDI-Sendekanäle für den MIDI-Ausgang A ein.	105
Kanaleinstellungen MIDI OUT-B	Off,1.....16	Stellt die Nummern der MIDI-Sendekanäle für den MIDI-Ausgang B ein.	



- Auf diesen beiden Pages können Sie die MIDI-Sendekanäle für jede Spur einstellen. Auf der Page SEQ Out CH werden die Kanäle für die Sequenzerspuren eingestellt. Auf der Page PATTERN OUT CH werden die Kanäle für die Sequenzerspuren eingestellt.
- Der Parameter TO TG zeigt die Kanalzuordnungen der Spuren zum Tongenerator.
- Mit den Parametern MIDI-OUT A und MIDI-OUT B legen Sie die Kanalzuordnungen der Spuren zu den MIDI-Ausgängen fest.
- Der QY700 speichert die Kanalzuordnungen unabhängig für jeden Song. Die Zuordnungen ändern sich automatisch jedes Mal, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten.

1. Drücken Sie in SONG PLAY **F3** (OutCh).  
▼ Die Page mit den Ausgangszuordnungen erscheint.
2. Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, bis die Spur gewählt ist, die Sie bearbeiten möchten.
  - Beachten Sie, daß die Einstellungen der Sequenzerspuren und die der Patternspuren auf verschiedenen Pages dargestellt werden. Sie können zwischen den Pages mit **F6** umschalten.
3. Bewegen Sie den Cursor auf die zugehörige Channel-Einstellung.
4. Ändern Sie den Wert mit dem Datenrad, **NO** / **YES** oder den Zifferntasten.
5. Wenn Sie Ihre Änderungen vorgenommen haben, kehren Sie mit **EXIT** zurück zur SONG-PLAY-Anzeige.

## 1. Spurnummern, Spurname und Keyboard-Spur

- Jede Spur besitzt eine Spurnummer.
- Die hervorgehobene Spurnummer ist die Keyboard-Spur. Die Keyboard-Spur ist intern mit der Controller-Sektion des QY700 verbunden.

Sequenzerspur: 1,...,32  
 Patternspur: 1,...,16

1. Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, bis die Nummer der gewünschten Spur hervorgehoben ist.
  - Benutzen Sie **F6** wie erforderlich, um zwischen der Page der Sequenzerspuren und der der Patternspuren umzuschalten.
  - Die Keyboard-Spur ist hervorgehoben.

## 2. Takt und Schlag

- Der Takt-Wert bestimmt den Startzeitpunkt für die Song-Wiedergabe.
- Die Werte von Takt und Schlag zählen während der Wiedergabe aufwärts und zeigen die aktuelle Songposition an.

Takt: 001,...,999

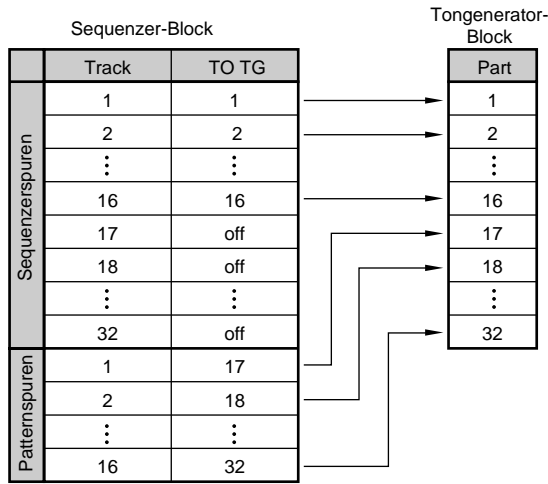
1. Bewegen Sie den Cursor mit **[D1]** auf den Takt-Parameter.
2. Stellen Sie den Takt-Wert mit dem Datenrad, **NO** / **YES** oder den Zifferntasten ein.

- Sie können den Takt ändern, während die Wiedergabe läuft. Die Wiedergabe springt sofort zu der neuen Position.
- Es gibt drei Möglichkeiten, den Takt während der Wiedergabe zu ändern:
  - Drücken Sie **[D1]**, um den Cursor auf die Taktnummer zu bewegen, und ändern Sie dann den Wert wie oben beschrieben.
  - Bewegen Sie das Shuttle-Rad, oder drücken Sie **◀** oder **▶**.
  - Drücken Sie **◀**, um an den Songanfang zurückzukehren.

### 3. Kanaleinstellungen TO TG





- Mit diesem Parameter können Sie für jede Spur den Kanal einstellen, mit dem diese den Tongenerator anspricht.
- Die Abbildung unten zeigt das Verhältnis zwischen Sequenzer (Sequenzer- und Patternspuren) und dem Tongenerator.
- Sie können mehrere Spuren dem gleichen Part des Tongenerators (d. h. dem gleichen MIDI-Kanal) zuweisen.
- Wenn Sie die Daten einer Spur nur an ein externes MIDI-Gerät (und nicht an den Tongenerator) senden möchten, stellen Sie diesen Wert auf »Off«.
- Alle Kanalzuordnungen werden unabhängig für jeden Song gespeichert.



- Off Die Spurdaten werden nicht an den Tongenerator gesendet.
- 1, ..., 32 Die Spurdaten werden an den entsprechenden Part des Tongenerators gesendet.

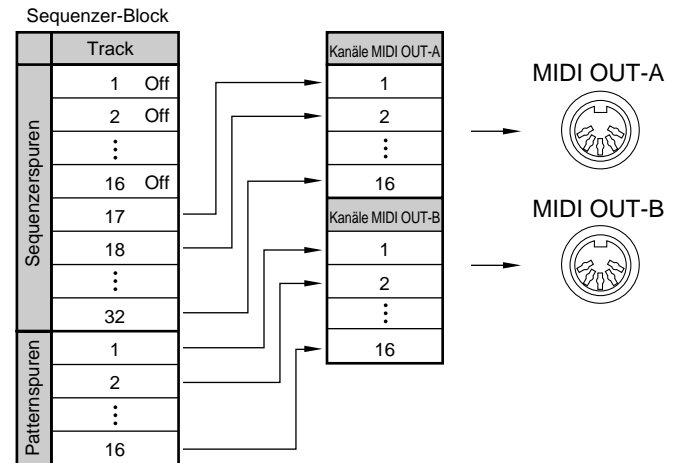


1. Bewegen Sie den Cursor auf den Bereich TO TG der Spur, die Sie einstellen möchten.
2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.

### 4. Kanalzuordnungen für MIDI OUT-A und MIDI OUT-B





- Mit diesen Einstellungen weisen Sie die Spuren MIDI-Kanälen zu.
- Während der Wiedergabe fügt der QY700 den Spieldaten jeder Spur die entsprechende MIDI-Kanalinformation zu und sendet das Ergebnis an die entsprechende MIDI-OUT-Buchse (A oder B). Beachten Sie dazu die folgende Abbildung.
- Wenn Sie die Spurdaten nicht an die MIDI-OUT-Anschlüsse senden möchten, stellen Sie beide MIDI-OUT-Werte der Spuren (MIDI OUT-A und MIDI OUT-B) auf »Off«. Beachten Sie, daß Sie dann die Spurdaten immer noch über den Tongenerator wiedergeben können, indem Sie in der Zeile TO TG den entsprechenden Wert einstellen.
- Alle Kanalzuordnungen werden unabhängig für jeden Song gespeichert.



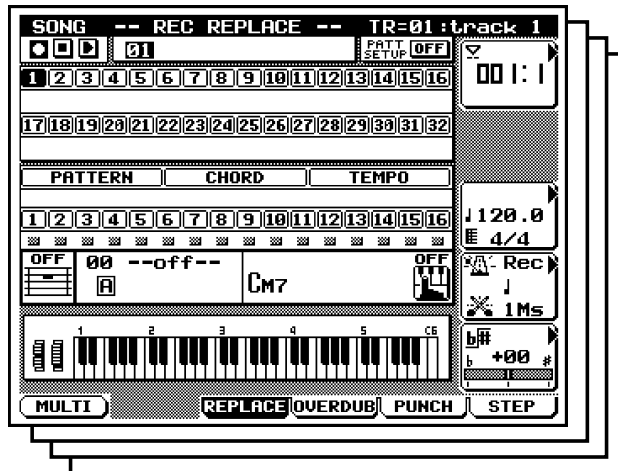
- Off Der QY700 sendet keine Daten an die MIDI-OUT-Buchsen.
- 1, ..., 16 Der QY700 sendet Daten auf dem entsprechenden MIDI-Kanal der gewählten MIDI-Ausgangsbuchse (A oder B).



1. Bewegen Sie den Cursor in den Bereich MIDI OUT-A oder MIDI OUT-B der Spur, die Sie einstellen möchten.
2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  /  , oder den Zifferntasten ein.



## 5. Song-Aufnahme



### Aufnahme von Songs mit dem QY700

Der QY700 bietet zwei wichtige Aufnahmemethoden für Songs: Echtzeitaufnahme und schrittweise Aufnahme.

- Bei der Echtzeitaufnahme funktioniert der QY700 als Mehrspurmaschine, und nimmt die Spieldaten so auf, wie sie gerade gespielt werden. Dadurch werden alle Nuancen Ihres Spiels sehr genau festgehalten.
- Bei der schrittweisen Aufnahme geben Sie Ihre Kompositionen Note für Note ein, ganz so als ob Sie die Noten auf ein Notenblatt schrieben. Dadurch können Sie komplexe Phrasen erstellen, ohne diese in Echtzeit auf der Tastatur wirklich spielen zu können.

Der allgemeine Vorgang der Aufnahme hängt davon ab, ob Sie die automatische Begleitung des QY700 benutzen oder nicht.

- Wenn Sie die Begleitautomatik benutzen, beginnen Sie mit der Erstellung der Begleitung. Sie können dann die Begleitung hören, während Sie weitere Parts auf den Sequenzerspuren aufnehmen.
- Wenn Sie die Begleitautomatik nicht benutzen, beginnen Sie gleich mit der Aufnahme der einzelnen Sequenzerspuren. Beide Vorgänge sind im folgenden beschrieben.

### Bei Einsatz der Begleitautomatik:

1. Wählen Sie in SONG PLAY den gewünschten Song für die Aufnahme. (→ S.73.)
2. Schalten Sie mit  in Aufnahmebereitschaft (Recording Standby). Wählen Sie die gewünschten Einstellungen für die Aufnahme. (→ S.109.)
3. Nehmen Sie Styles und Sections in der PATTERN-Spur auf. Benutzen Sie dazu entweder die Echtzeitmethode (Seite 112) oder die schrittweise Aufnahme (Seite 120).

4. Nehmen Sie die Akkorde in Echtzeit oder mit der schrittweisen Aufnahme in der CHORD-Spur auf.
5. Schalten Sie in den VOICE-Modus und nehmen Sie für alle bei der Aufnahme verwendeten Parts vorläufige Einstellungen des Mischpults (Mixer) vor. (→ S.170.)
6. Nehmen Sie Spur 1 auf, wieder in Echtzeit (Seite 112) oder in schrittweiser Aufnahme (Seite 120). Wenn Sie die Echtzeitmethode benutzen, können Sie die Begleitautomatik während der Aufnahme hören.
7. Nehmen Sie dann Spur 2 auf. (Wenn Sie in Echtzeit aufnehmen, können Sie auch Spur 1 zusammen mit der Begleitung hören, während Sie aufnehmen.) Nehmen Sie die weiteren Spuren auf die gleiche Weise auf.
8. Schalten Sie auf die Page Play Effects des SONG-Modus und stellen Sie den Rhythmus und andere Feinheiten mit den Abspielparametern ein. Sie können die Aufnahme hören, während Sie die Einstellungen vornehmen. (→ S.80.)
9. Schalten Sie in SONG EDIT und bearbeiten Sie die Sequenzerspuren wie gewünscht. (→ S.129.)
10. Falls erforderlich, benutzen Sie die entsprechenden Song-Jobs, um weitere Bearbeitungen vorzunehmen. (→ S.138.)
11. Kehren Sie zurück in den VOICE-Modus und stellen Sie den Tongenerator ein. Hören Sie Ihre Aufnahme, während Sie diese Einstellungen vornehmen.
12. Wenn Sie mit Ihren Ergebnissen zufrieden sind, speichern Sie den Song auf einer Diskette.

**Ohne Begleitautomatik:**

1. Wählen Sie in SONG PLAY den gewünschten Song für die Aufnahme. (→ S.73.)
2. Schalten Sie in den VOICE-Modus und nehmen Sie für alle bei der Aufnahme verwendeten Parts vorläufige Einstellungen des Mischpults (Mixer) vor. (→ S.170.)
3. Schalten Sie mit  in Aufnahmebereitschaft (Recording Standby). Wählen Sie die gewünschten Einstellungen für die Aufnahme. (→ S.109.)
4. Nehmen Sie Spur 1 auf, wieder in Echtzeit (→ S.112) oder in schrittweiser Aufnahme (→ S.120).
5. Nehmen Sie dann Spur 2 auf. (Wenn Sie in Echtzeit aufnehmen, können Sie Spur 1 hören, während Sie aufnehmen.) Nehmen Sie die weiteren Spuren auf die gleiche Weise auf.
6. Schalten Sie auf die Page Play Effects des SONG-Modus und stellen Sie den Rhythmus und andere Feinheiten mit den Abspielparametern ein. Sie können die Aufnahme hören, während Sie die Einstellungen vornehmen. (→ S.80.)
7. Schalten Sie in SONG EDIT und bearbeiten Sie die Sequenzerspuren wie gewünscht. (→ S.129.)
8. Falls erforderlich, benutzen Sie die entsprechenden Song-Jobs, um weitere Bearbeitungen vorzunehmen. (→ S.138.)
9. Kehren Sie zurück in den VOICE-Modus und stellen Sie den Tongenerator ein. Hören Sie Ihre Aufnahme, während Sie diese Einstellungen vornehmen.
10. Wenn Sie mit Ihren Ergebnissen zufrieden sind, speichern Sie den Song auf einer Diskette.

## Aufnahmebereitschaft (Recording Standby)

5. Aufnahmespur 3. Songnummer und -name 4. Pattern-Einstellungen

10. Takt und Schlag

6. Spurstatus (Daten, MUTE, SOLO)

9. Fingered-Chord-Schalter

11. Tempo und Taktmaß

12. Click-Modus, Click-Schlagzahl, Vorzähler

13. Transposition

1. Aufnahme-Modus


2. MultiTrack-Schalter 8. Grundton und Akkordtyp




7. Style-Nummer, Style-Name, Section, Patternname


SONG -- REC REPLACE -- TR=01: track 1  
 01 song name  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16  
 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32  
 PATTERN CHORD TEMPO  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16  
 01 FunkDeGo G7  
 intro  
 120.0 4/4  
 Off Rec 1Ms  
 b# +00  
 MULTI REPLACE OVERDUB PUNCH STEP

SONG SONG PLAY  
 Aufnahmebereitschaft  
 F3 Replace  
 F4 Overdub  
 F5 Punch  
 F6 Schrittweise Aufnahme

Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Aufnahme-Modus	<input type="checkbox"/> F3 (REPLACE), <input type="checkbox"/> F4 (OVERDUB), <input type="checkbox"/> F5 (PUNCH), <input type="checkbox"/> F6 (STEP)	Wählt die Aufnahmemethode.	109
2 MultiTrack-Schalter	<input type="checkbox"/> F1 (MULTI)	Mit diesem Schalter können Sie auf allen Sequenzerspuren (1 bis 16) gleichzeitig aufnehmen.	110
3 Songnummer Songname	01,..., 20 Nur Darstellung	Wählt den Song für die Aufnahme. Zeigt den Namen des gewählten Songs.	109
4 Pattern-Einstellungen	OFF, ON	Bestimmt, ob die Effekt-Einstellungen des Pattern während der Song-Wiedergabe benutzt werden.	109
5 Aufnahmespur	1,...,32, PATTERN, CHORD, TEMPO	Wählt die aufzunehmende Spur.	109
6 Spurstatus (Daten, MUTE, SOLO)	[ ] : keine Daten [ _ ] : Daten vorhanden <input checked="" type="checkbox"/> M : MUTE <input checked="" type="checkbox"/> S : SOLO	Zeigt an, ob die Spur Daten enthält. Zeigt auch an und wählt SOLO- oder MUTE-Betrieb.	109
7 Style-Nummer Style-Name Section	00,...,65 (wobei 00=aus; 65=End-Section) Nur Darstellung A,...,H	Wählt den anfänglichen Style für die Begleitung. Zeigt den Namen des gewählten Styles. Wählt eine der 8 Sections des Styles.	109
8 Grundton Akkordtyp	C, C♯, D, E♭, E, F, F♯, G, A♯, A, B♭, B M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7(♯5), dim, aug, sus4, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), m7(11), 7(♯5), 7(♯5), 7(♯9), 7(♯9), 7(13), 7(♯13), 7sus4, 7(♯11), --- (=THRU)	Wählt den Grundton des Akkordes für die Patternwiedergabe. Wählt den Akkordtyp.	109
9 Fingered-Chord-Schalter	OFF, FINGRD	Legt fest, ob die Fingered-Chord-Eingabe verwendet wird oder nicht.	109
10 Takt Schlag	001,...,999 1,...,16	Wählt die Taktposition für den Beginn der Songwiedergabe und zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an.	109
11 Tempo Taktmaß	25.0,...,300.0 1/16,...,16/16, 1/8,...,16/8, 1/4,...,8/4	Wählt das Tempo für die Aufnahme. Wählt das Taktmaß des gewählten Songs.	111
12 Click-Modus Click-Schlagzahl Vorzähler	Off, Rec, Ply, All ♩, ♪, ♫, ♬ Off, 1Ms,...,8Ms	Zeigt an, ob das akustische Metronom verwendet wird. Wählt das Click-Intervall. Wählt die Anzahl der Takte vor Aufnahmebeginn.	109
13 Transposition	24,...,+00,...,+24	Wählt in Halbtonschritten die Transposition für die Song-Wiedergabe.	109

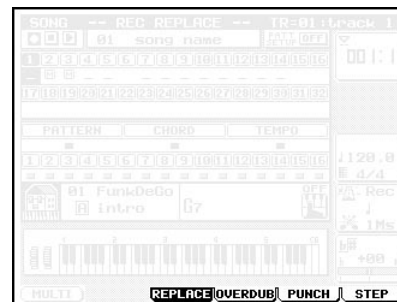
- Im Modus SONG RECORDING können Sie Ihre Songs aufnehmen.
- Sie beginnen Ihre Aufnahme-Session in SONG PLAY mit der Taste . Dadurch schalten Sie auf Aufnahmebereitschaft. Sie wählen dann die Aufnahmemethode und stellen einige Parameter ein, bevor die eigentliche Aufnahme beginnt.
- Wenn Sie die Echtzeitaufnahme benutzen, können Sie mit der Funktion MULTITRACK die Daten aller empfangenen MIDI-Kanäle (1 bis 16) gleichzeitig in den entsprechenden Sequenzerspuren aufnehmen. Dies ist dann sinnvoll, wenn Sie mehrere Parts von einem Soft- oder Hardwaresequenzer in Echtzeit überspielen möchten. (→ S.110.)

1. Wählen Sie in SONG PLAY den Ziel-Song (bzw. dessen Songnummer). Stellen Sie dann die Voice und die gewünschten Effekte ein.
2. Drücken Sie in SONG PLAY jetzt die Taste , um in Aufnahmebereitschaft zu schalten.
3. Stellen Sie den Aufnahme-Modus und alle erforderlichen Aufnahmeparameter ein. Diese Parameter sind: Spur, Taktmaß, Starttakt, Tempo, Schlagzahl des Clicks, Click-Modus, Vorzähler und Transposition.
4. Drücken Sie , um die Aufnahme zu starten.
  - ▼ Die PLAY-Kontrollleuchte leuchtet auf (stetig oder blinkend).
  - Sie können jetzt auf einer beliebigen Spur aufnehmen. Bespielte Spuren werden während der Aufnahme auf einer anderen Spur wiedergegeben.
  - Wenn Sie Patterns benutzen möchten, sollten Sie mit der Aufnahme der PATTERN- und CHORD-Spuren beginnen.
5. Wenn Sie fertig sind, beenden Sie die Aufnahme mit . Das Gerät kehrt zurück zu der SONG-PLAY-Anzeige.
6. Sie können jetzt Ihre aufgenommenen Daten im SONG-EDIT-Modus (→ S.129) und mit den Song-Jobs bearbeiten (→ S.138).
7. Wenn Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind, speichern Sie Ihren aufgenommenen Song auf Diskette.


- Wenn Sie  drücken, während sich der QY700 in Aufnahmebereitschaft befindet, kehrt der QY700 zurück auf die SONG-PLAY-Page.


Die meisten der in der obigen Tabelle aufgeführten Parameter sind in den Erklärungen der Page SONG PLAY beschrieben (beginnend auf Seite 72). Hier sind nur diejenigen Parameter beschrieben, die noch nicht erklärt wurden: Aufnahme-Modi, MultiTrack-Schalter, die Aufnahmespur und das Taktmaß.


## 1. Aufnahme-Modi



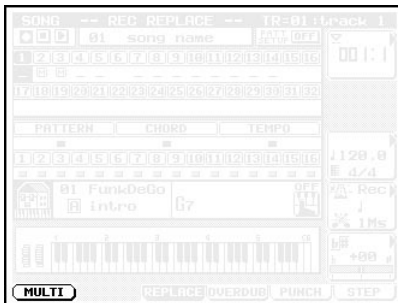
- Der QY700 bietet vier verschiedene Aufnahme-Modi. In den ersten drei Modi (REPLACE, OVERDUB und PUNCH) erfolgt die Aufnahme in Echtzeit, der STEP-Modus dient der schrittweisen Aufnahme.
- Bei der Echtzeitaufnahme funktioniert der QY700 als Mehrspurmaschine: Die Daten werden so aufgenommen, wie sie gespielt werden. Bei der schrittweisen Aufnahme geben Sie die Noten in Ruhe nacheinander ein (→ S.120).
- Der REPLACE-Modus wird benötigt, wenn Sie eine aufgenommene Spur mit neuen Daten überschreiben möchten. Die Daten der ersten Aufnahme sind verloren, und die neuen treten an deren Stelle. Sie benutzen diesen Modus beispielsweise dann, wenn Sie mit dem Ergebnis der ersten Aufnahme nicht zufrieden sind und diese wiederholen möchten.
- Die OVERDUB-Aufnahme empfiehlt sich, wenn Sie einer aufgenommenen Spur neue Daten hinzufügen möchten. Dadurch können Sie Sie aus einer Folge von Echtzeitaufnahmen eine komplexe Phrase erstellen.
- Im PUNCH-Modus nehmen Sie auf, wenn Sie (in Echtzeit) nur in einem bestimmten Taktbereich der Spur aufnehmen möchten. In diesem Fall müssen Sie Start- und Endpunkte der Aufnahme vorher festlegen. Dadurch können Sie Segmente wiederholen, die z. B. Fehler enthalten, während gelungene Abschnitte in jedem Fall geschützt werden. Beachten Sie, daß im PUNCH-Modus die Originaldaten im angegebenen Bereich immer gelöscht werden. (→ S.118.)


-  **F3** (REPLACE) Aufnahme in Echtzeit, aufgenommene Daten werden überschrieben.
- F4** (OVERDUB) Aufnahme in Echtzeit, aufgenommene Daten bleiben erhalten.
- F5** (PUNCH) Aufnahme in Echtzeit im angegebenen Spursegment vorhandene Daten im angegebenen Bereich werden überschrieben.
- F6** (STEP) Schrittweise Aufnahme


 • Drücken Sie die entsprechende Funktionsaste: **F3** (REPLACE), **F4** (OVERDUB), **F5** (PUNCH), oder **F6** (STEP).


 • Die MultiTrack-Aufnahme steht für alle Echtzeitaufnahmemodi zur Verfügung. Wenn Sie schrittweise Aufnahme benutzen, erscheint die MULTI-Option nicht im Display. (→ S.110)

## 2. MultiTrack-Schalter




-  • Die MultiTrack-Aufnahme steht für alle Echtzeitaufnahmemodi zur Verfügung (REPLACE, OVERDUB und PUNCH). Bei der STEP-Aufnahme ist sie deaktiviert.
- Wenn Sie die Funktion wählen, nimmt der QY700 gleichzeitig Daten der MIDI-Kanäle 1 bis 16 auf den entsprechenden Sequenzerspuren auf (Spuren 1 bis 16). Mit dieser Funktion können Sie eine Sequenz von einem Computer oder einem anderen Sequenzer in Echtzeit überspielen, oder ein MIDI-Instrument (z. B. eine MIDI-Gitarre) aufnehmen, das mehrere Kanäle gleichzeitig sendet.

-  **MULTI** Die Funktion MultiTrack ist ausgeschaltet (OFF). Der QY700 nimmt nur die gewählte Spur auf.
- MULTI** Die Funktion MultiTrack ist eingeschaltet (ON).

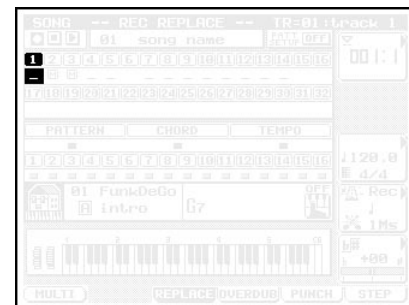
 1. Wählen Sie in Recording Standby einen der Echtzeitaufnahme-Modi (REPLACE, OVERDUB, oder PUNCH).


2. Drücken Sie **F1** (MULTI), um die Funktion MultiTrack einzuschalten (ON). Die Kontrollleuchte **F1** **MULTI** leuchtet, um anzuzeigen, daß die MultiTrack-Aufnahme gewählt wurde.


3. Sie können die Funktion mit **F1** (MULTI) wieder ausschalten.

 • Bevor Sie eine Echtzeitaufnahme von einem externen Sequenzer oder Computer aus starten, achten Sie darauf, daß MIDI SYNC, MIDI CONTROL und andere betreffende MIDI-Parameter richtig eingestellt werden. (→ S.291.)


## 5. Aufnahmespur



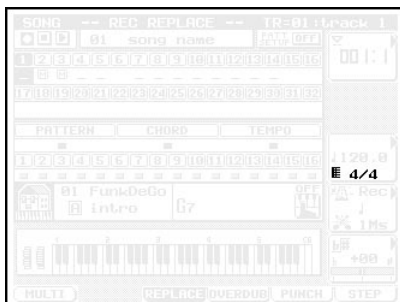
-  • Dieser Parameter wählt die aufzunehmende Spur.
- Die Nummer der gewählten Spur ist hervorgehoben.

-  TR1,...,TR32 Sequenzerspuren 1 bis 32
- PATTERN Patternspur
- CHORD Akkordspur
- TEMPO Tempospur

 • Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, bis die Nummer der gewünschten Spur hervorgehoben ist.

-  • Bei der Aufnahme der TEMPO-Spur können Sie nur in den Echtzeitaufnahmemodi REPLACE oder PUNCH aufnehmen. Sie können jedoch im SONG-EDIT-Modus die Spur schrittweise ändern.
- Für die Aufnahme von Daten auf den 16 Patternspuren benutzen Sie den PATTERN-Modus. (→ S.197.)

## 11. Taktmaß



- Dieser Parameter wählt das Taktmaß für jeden Takt im Song. Das gewählte Taktmaß gilt für alle Spuren.
- Normalerweise stellen Sie das Taktmaß vor der Aufnahme ein. Sie können es aber auch nach der Aufnahme einstellen oder ändern. Wenn in Ihrem Song Tempoänderungen erscheinen sollen, können Sie den ganzen Song im Standard-Taktmaß 4/4 aufnehmen und dann die erforderlichen Einstellungen später vornehmen.
- Sie können auch die schrittweise Aufnahme der PATTERN-Spur benutzen (→ S.125), um das Taktmaß jedes Taktes einzustellen.



1/16, ..., 16/16, 1/8, ..., 16/8, ..., 1/4, ..., 8/4

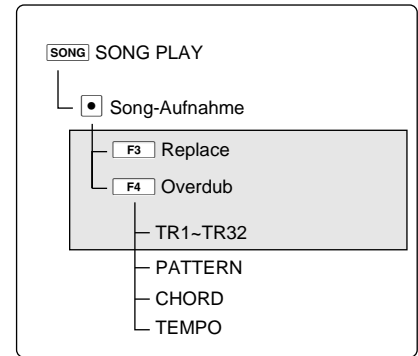
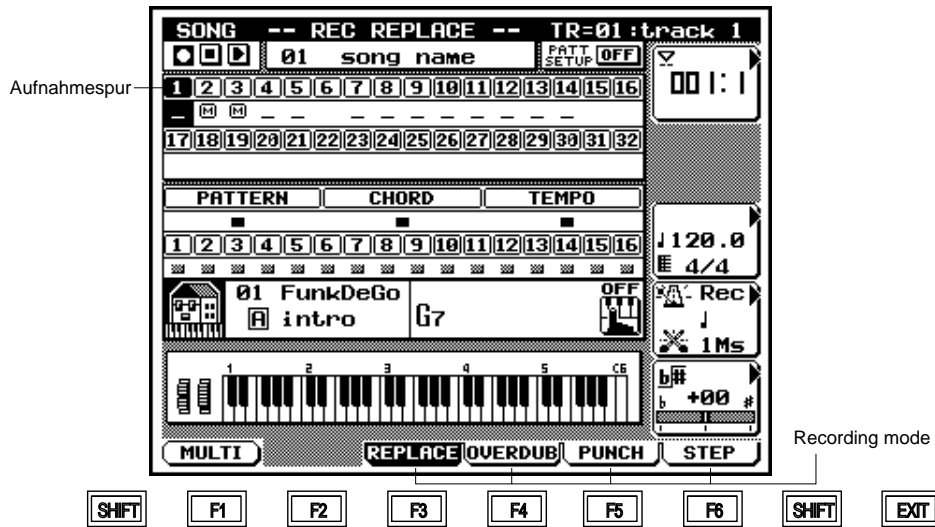


1. Drücken Sie  [D3], um den Cursor auf das Taktmaß zu bewegen.
2. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad oder  NO /  YES ein.



- Wenn Sie das Taktmaß an einer Stelle im Song ändern möchten, wählen Sie zuerst den Takt, bei dem die Änderung erfolgen soll und stellen dann das Taktmaß ein.

## Echtzeitaufnahme: Sequenzerspuren (TR1,...,TR32)



- Mit dieser Funktion können Sie Ihr Spiel in Echtzeit aufnehmen. Sie können auf der Mikrotastatur des QY700 »spielen«, auf einem angeschlossenen MIDI-Keyboards, oder auf anderen MIDI-Instrumenten.
- Dieser Abschnitt beschreibt die Echtzeit-Aufnahmemethoden **F3** (REPLACE) und **F4** (OVERDUB). Die Punch-Echtzeitaufnahme **F5** (PUNCH) ist weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben.
- Die Aufnahmemethode **F3** (REPLACE) benutzen Sie, wenn alle bestehenden Daten der Spur überschrieben werden können - wenn Sie z. B. eine Phrase wiederholen möchten, mit der Sie nicht zufrieden sind.
- Die Aufnahmemethode **F4** (OVERDUB) benutzen Sie, wenn Sie Ihre neuen Daten zu den bestehenden Daten der Spur hinzufügen möchten. Dadurch können Sie durch Aufnahme mehrerer Schichten komplexe Phrasen zusammensetzen.



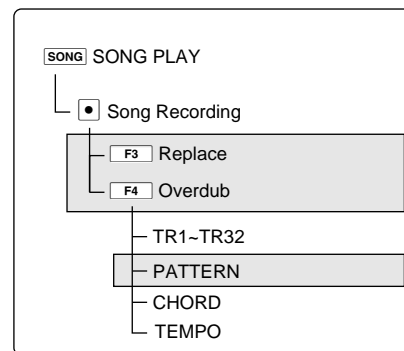
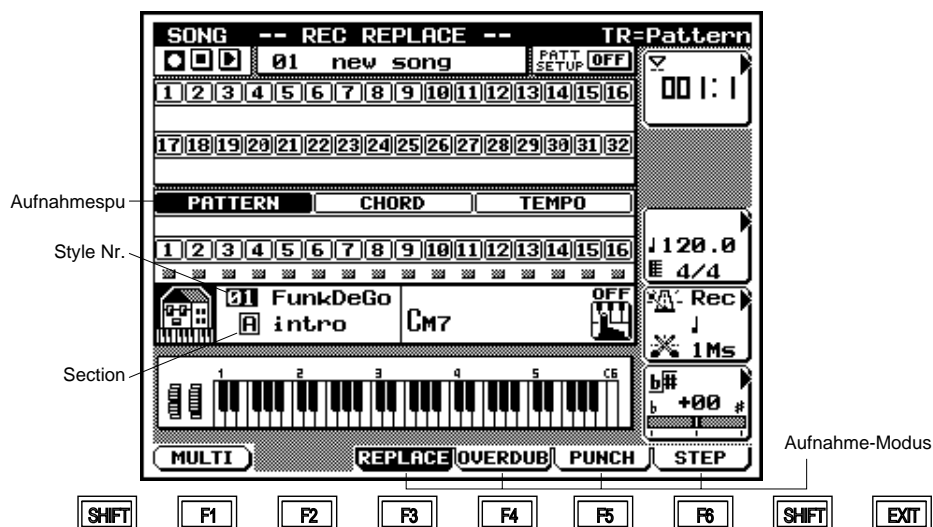
1. Drücken Sie in SONG PLAY [ ].  
▼ Der QY700 zeigt die Page Recording Standby an. Die RECORDING-Kontrollleuchte leuchtet auf.
2. Drücken Sie **F3** (REPLACE) oder **F4** (OVERDUB), um die Aufnahmemethode zu wählen.
3. Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, bis die Spur gewählt ist, die Sie aufnehmen möchten.
4. Drücken Sie **▶**.  
▼ Die PLAY-Kontrollleuchte beginnt zu blinken. Der QY700 zählt die angegebene Anzahl von Vorzählertakte (eingestellt über den Parameter COUNT; siehe Seite 78), woraufhin die Aufnahme beginnt.
5. Spielen Sie auf der Mikrotastatur, einer angeschlossenen Tastatur oder einem anderen MIDI-Instrument.

6. Wenn die Aufnahme beendet ist, drücken Sie **■**.  
▼ Der QY700 kehrt zurück zur SONG-PLAY-Anzeige.



- Mit dem Song-Job 00 (UNDO/REDO) können Sie eine gerade erfolgte Aufnahme ungeschehen machen. Dadurch können Sie auch Daten retten, die Sie versehentlich überschrieben haben. (→ S.141.)
- Denken Sie daran, die erforderlichen Parameter (z. B. Takt, Tempo, Taktmaß, das Metronom, Transposition etc.) einzustellen, bevor Sie die Aufnahme beginnen. (→ S.109.)
- Wenn Sie eine Style-Nummer und eine Section gewählt haben, startet der QY700 die Pattern-Wiedergabe genau zum Aufnahmebeginn. Wenn Sie kein Begleit-Pattern hören möchten, stellen Sie die Style-Nummer auf 00.
- Wenn Section Connection eingeschaltet ist, stoppt der QY700 automatisch die Aufnahme, wenn das Pattern »End« (Schluß) erreicht wird. Wenn Sie nicht möchten, daß dies passiert, wählen Sie ein anderes Pattern oder ändern Sie die Section Connection. (→ S.202.)
- Sie können die Funktion **F1** (MULTI) benutzen, um gleichzeitig mehrere MIDI-Kanäle aufzunehmen. (→ S.110.)
- Auf den Sequenzerspuren können Sie auch systemexklusive Daten aufnehmen; Sie können also Ihren QY700 für die Archivierung von MIDI-Daten benutzen.
- Wenn Sie Ihre Aufnahme auf der Mikrotastatur des QY700 einspielen, ist die Velocity aller Noten fest auf den Wert 88 (*f*) eingestellt. Wenn Sie anschlagsdynamisch spielen und aufnehmen möchten, benutzen Sie eine externe MIDI-Tastatur, die Velocity-Daten sendet.
- Bevor Sie mittels einer externen Tastatur auf dem QY700 aufnehmen, stellen Sie die Funktion »Echo Back« im Utility-Modus auf »REC. Monitor«. (→ S.292.)

## Echtzeitaufnahme: Die PATTERN-Spur



2

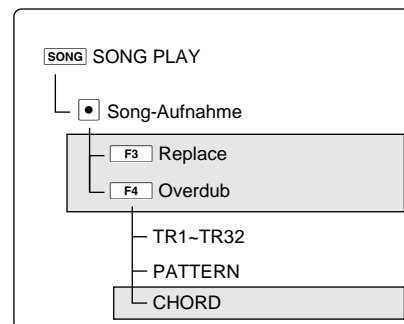
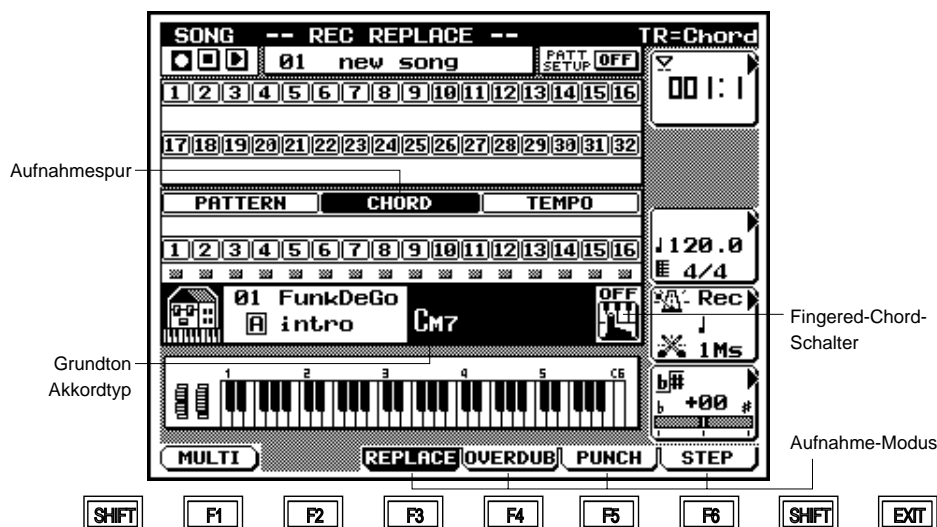
- Mit dieser Funktion können Sie Styles und Sections in Echtzeit aufnehmen.
  - Dieser Abschnitt beschreibt die Echtzeit-Aufnahmemethode **F3** (REPLACE). Wenn Sie mit dieser Methode aufnehmen, überschreiben Sie jegliche Daten, die sich bereits auf der Spur befinden.
  - Beachten Sie, daß Sie bei der Aufnahme der PATTERN-Spur nicht die Methode **F4** (OVERDUB) wählen können.
  - Die Einstellung »Section connection« bewirkt automatisches Umschalten von Sections oder sogar automatische Beendigung der Section-Wiedergabe. Zu weiteren Informationen lesen Sie bitte auf Seite 202.
- Style-Nummer: 00 (=aus), 01,...,64, 65 (=Ende)
  - Section: A,...,H
1. Drücken Sie in SONG PLAY **REC**.
    - ▼ Der QY700 zeigt die Page Recording Standby an. Die RECORDING-Kontrollleuchte leuchtet auf.
  2. Drücken Sie **F3** (REPLACE).
  3. Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, bis die Aufnahmespur auf PATTERN steht.
  4. Bewegen Sie den Cursor auf den Eintrag der Style-Nummer. Benutzen Sie **[-1]** / **[+1]** oder die Zifferntasten, um die Style-Nummer für den ersten Takt zu wählen. Stellen Sie dann den Style mit einer der Tasten E2(A) bis E3(H) der Mikrotastatur ein.
  5. Drücken Sie **▶**.
    - ▼ Die PLAY-Kontrollleuchte beginnt zu blinken. Der QY700 zählt die angegebene Anzahl von Vorzählertakte (eingestellt über den Parameter COUNT; siehe Seite 78), woraufhin die Aufnahme beginnt.
  6. Lassen Sie den Cursor im Bereich der Style-Nummer, während die Aufnahme läuft. Um den Style umzuschalten, benutzen Sie **[NO]** / **[YES]** oder die Zifferntasten. Um die Section umzuschalten, drücken Sie eine der Tasten E2(A) bis E3(H) der Mikrotastatur.
    - Die Änderungen, die Sie vornehmen, treten am Anfang des nächsten Taktes in Kraft. (Der QY700 schaltet keine Patterns mitten im Takt um.) Angezeigt werden daher immer Style und Section des nächsten aufzunehmenden Taktes.
  7. Wenn die Aufnahme beendet ist, drücken Sie **■**.
    - ▼ Der QY700 kehrt zurück zur SONG-PLAY-Anzeige.





- Mit dem Song-Job 00 (UNDO/REDO) können Sie eine gerade erfolgte Aufnahme ungeschehen machen. Dadurch können Sie auch Daten retten, die Sie versehentlich überschrieben haben. (→ S.141.)
- Denken Sie daran, die erforderlichen Parameter (z. B. Takt, Tempo, Taktmaß, das Metronom, Transposition etc.) einzustellen, bevor Sie die Aufnahme beginnen. (→ S.109.)
- Es ist immer hilfreich, ein langsames Tempo zu wählen. Dadurch vereinfachen Sie die rechtzeitige Eingabe von Style und Section.
- Stellen Sie die Style-Nummer am Song-Ende auf 65 (=End-Section). Der Song stoppt am Ende der Section »End«. (→ S.113)
- Mit der schrittweisen Aufnahme der PATTERN Spur können Sie sich die aufgenommenen Styles und Sections anzeigen lassen oder diese ändern. (→ S.125.)

## Echtzeitaufnahme: Die CHORD-Spur



2



- Mit dieser Funktion können Sie Akkorde und Parameter der Akkorde (Grundton, Art, On-Bass oder Original Bass) in Echtzeit auf der Akkordspur aufnehmen.
- Dieser Abschnitt beschreibt die Echtzeit-Aufnahmemethode **F3** (REPLACE). Diese Aufnahmemethode benutzen Sie, wenn alle bestehenden Daten der Spur überschrieben werden können - wenn Sie z. B. eine Phrase wiederholen möchten, mit der Sie nicht zufrieden sind.
- Beachten Sie, daß Sie die Methode **F4** (OVERDUB) bei Aufnahme der CHORD-Spur nicht wählen können.



## Grundton

C, C<sup>#</sup>, D, E<sup>b</sup>, E, F, F<sup>#</sup>, G, A<sup>b</sup>, A, B<sup>b</sup>, B

## Akkordtyp

M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7 (b5), dim, aug, sus4, add9, m7 (9), 6 (9), 7 (9), madd9, m7 (9), m7 (11), 7 (b5), 7 (#5), 7 (b9), 7 (#9), 7 (13), 7 (b13), 7sus4, 7 (#11), --- (=THRU)

Beachten Sie, daß Sie bei jedem einzelnen Akkord »On-Bass« oder »Original Bass« verwenden können.



1. Drücken Sie in SONG PLAY .  
▼ Der QY700 zeigt die Page Recording Standby an. Die RECORDING-Kontrollleuchte leuchtet auf.
2. Drücken Sie **F3** (REPLACE).
3. Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, bis die Aufnahmespur auf CHORD eingestellt ist.
4. Wenn nötig, bewegen Sie den Cursor auf den Fingered-Chord-Schalter und wählen Sie mit Datenrad oder die Fingered-Chord-Funktion.

5. Drücken Sie .

▼ Die PLAY-Kontrollleuchte beginnt zu blinken. Der QY700 zählt die angegebene Anzahl von Vorzählertakte (eingestellt über den Parameter COUNT; siehe Seite 78), woraufhin die Aufnahme beginnt.

6. Nehmen Sie die Akkorde auf.

- **Wenn Sie nicht mit Fingered Chord arbeiten, geben Sie die Akkorde wie folgt ein:**

Grundton wählen:

Drücken Sie eine Taste der Mikrotastatur zwischen E2 und D<sup>#</sup>3.

Akkordtyp wählen:

Drücken Sie eine Taste der Mikrotastatur zwischen E3 und F4.

»On-Bass« einstellen:

Halten Sie die linke Oktavtaste [OCT DOWN] gedrückt, und drücken Sie eine Taste der Mikrotastatur zwischen E2 und D<sup>#</sup>3.

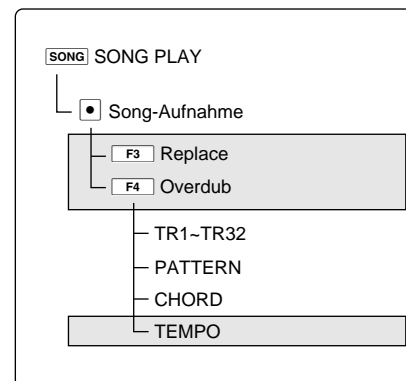
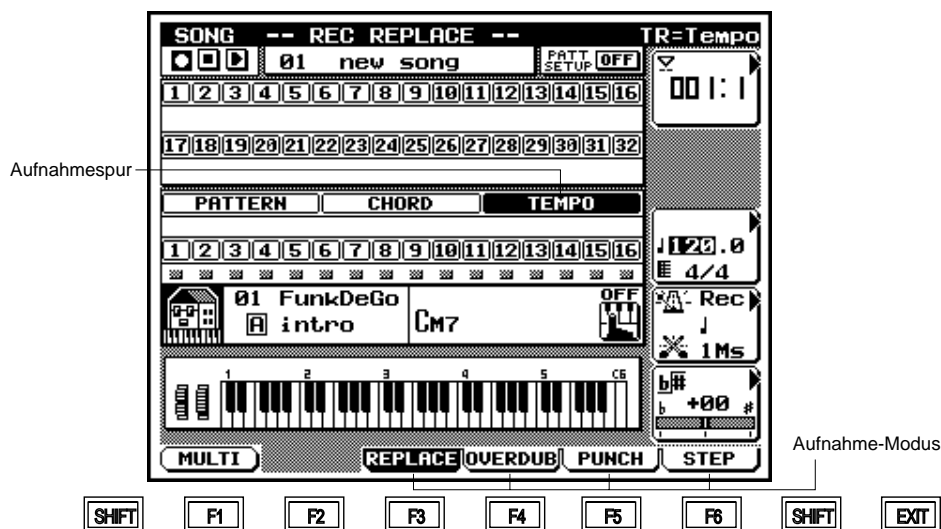
»Original Bass« einstellen:

Halten Sie die rechte Oktavtaste [OCT UP] gedrückt. Drücken Sie eine Taste der Mikrotastatur zwischen E2 und D<sup>#</sup>3, und dann eine Taste zwischen E3 und F4.

Drücken Sie , zu dem Zeitpunkt, an dem der Akkord eingegeben werden soll. (Der Akkord wird in dem Moment aufgenommen, in dem diese Taste gedrückt wird.)



## Echtzeitaufnahme: Die TEMPO-Spur



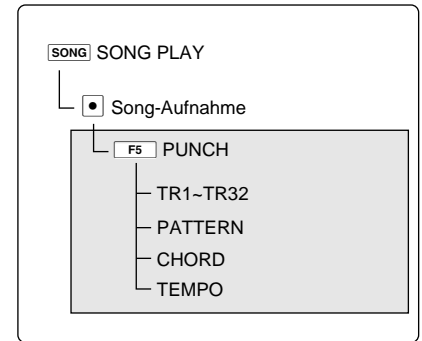
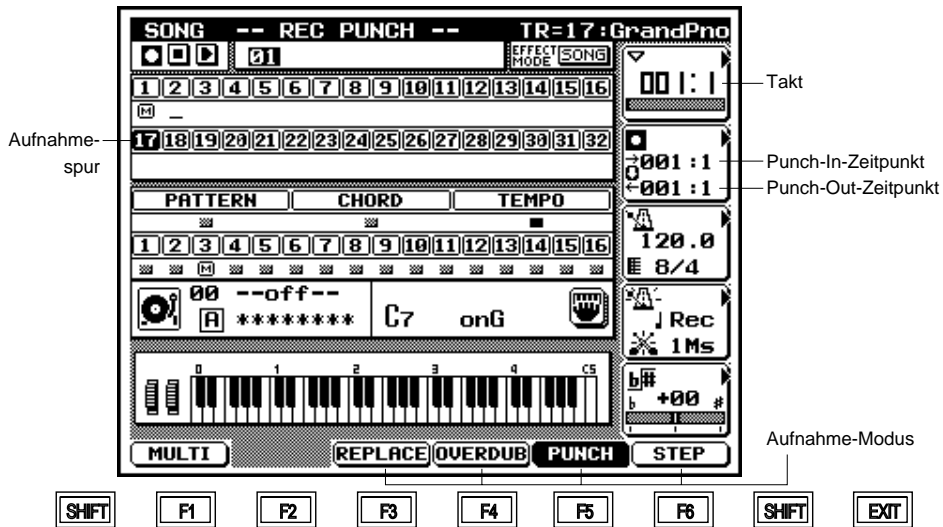
2

- Mit dieser Funktion können Sie Tempoänderungen des Songs aufnehmen.
  - Dieser Abschnitt beschreibt die Echtzeit-Aufnahmemethode **F3** (REPLACE). Wenn Sie mit dieser Methode aufnehmen, überschreiben Sie jegliche Daten, die sich bereits auf der Spur befinden.
  - Beachten Sie, daß Sie bei der Aufnahme der TEMPO-Spur nicht die Methode **F4** (OVERDUB) wählen können.
5. Nehmen Sie die gewünschten Tempoänderungen mit dem Datenrad, **F4** / **F5** oder den Zifferntasten vor.
    - ▼ Die Tempoänderungen werden direkt bei der Eingabe aufgenommen.
  6. Wenn die Aufnahme der Tempoänderungen beendet ist, drücken Sie **F3**.
    - ▼ Der QY700 kehrt zurück zur SONG-PLAY-Anzeige.

**0101 1101** Tempo ♩ = 25.0,...,300.0

1. Drücken Sie in SONG PLAY **F3**.
  - ▼ Der QY700 zeigt die Page Recording Standby an. Die RECORDING-Kontrollleuchte leuchtet auf.
2. Drücken Sie **F3** (REPLACE).
3. Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, bis die Aufnahmespur auf TEMPO eingestellt ist.
4. Drücken Sie **F3**.
  - ▼ Die PLAY-Kontrollleuchte beginnt zu blinken. Der QY700 zählt die angegebene Anzahl von Vorzählertakte (eingestellt über den Parameter COUNT; siehe Seite 78), woraufhin die Aufnahme beginnt. Der Cursor springt automatisch auf den Tempo-Eintrag.

## Punch-Aufnahme



- Bei der Punch-Aufnahme überschreiben (ersetzen) Sie einen genau definierten Bereich einer bestehenden Spur. Sie legen zunächst Start- und Endpunkte fest (die *Punch-In*- und *Punch-Out*-Punkte); d. h. den Bereich, den Sie neu aufnehmen möchten. die Aufnahme in diesem Bereich erfolgt sodann in Echtzeit.
  - Die Punch-In- und Punch-Out-Punkte werden durch Takt- und Schlagnummer angegeben.
  - Mit Ausnahme der Möglichkeit, Punch-In- und Punch-Out-Punkte festzulegen, ist diese Methode identisch mit der REPLACE-Methode der Echtzeitaufnahme. Für weitere Informationen lesen Sie bitte auf Seite 112.
1. Drücken Sie in SONG PLAY .  
▼ Der QY700 zeigt die Page Recording Standby an. Die RECORDING-Kontrollleuchte leuchtet auf.
  2. Drücken Sie (PUNCH).
  3. Drücken Sie oder , bis die Spur eingestellt ist, auf der Sie aufnehmen möchten. Sie können eine beliebige Sequenzerspur (TR1,...,TR32), oder auch die Spuren PATTERN, CHORD und TEMPO wählen.
  4. Drücken Sie [D2], um den Cursor im Eintragsbereich der Punch-Punkte zu positionieren. Stellen Sie die Werte für Punch-In und Punch-Out (Takt und Schlag) mit dem Datenrad, / oder den Zifferntasten ein.
  5. Drücken Sie [D1], um den Cursor in den Taktbereich zu bewegen. Stellen Sie den Takt ein, bei dem die Wiedergabe beginnen soll.
  - Stellen Sie diesen Wert auf einige Takte vor dem Punch-In-Punkt ein.
  6. Drücken Sie .  
▼ Die PLAY-Kontrollleuchte beginnt zu blinken, und die Song-Wiedergabe beginnt bei dem in Schritt 5 angegebenen Takt. Der QY700 schaltet automatisch auf Aufnahme, sobald der Punch-In-Punkt erreicht ist, und schaltet beim Punch-Out-Punkt zurück auf Wiedergabe.
  7. Spielen Sie die Daten in Echtzeit ein. Wenn die Aufnahme beendet ist, drücken Sie , um zur SONG-PLAY-Anzeige zurückzukehren.

**Punch-In-Punkt**

- Der Zeitpunkt im Song, an dem der QY700 die Echtzeit-Aufnahme beginnt. Sie können diesen Punkt im Format Takt und Schlag einstellen.

**Punch-Out-Punkt**

- Der Zeitpunkt im Song, an dem der QY700 die Echtzeit-Aufnahme stoppt. Sie können diesen Punkt im Format Takt und Schlag einstellen.



- Die Abbildung unten verdeutlicht den Vorgang. Der QY700 schaltet am Punch-In-Punkt von PLAY auf RECORD, und kehrt dann am Punch-Out-Punkt zurück auf PLAY.

Wenn die Einstellungen sind:

Punch-In: → 013:1

Punch-Out: ← 016:1

Dann:



Punch-In-Punkt

Punch-Out-Punkt

QY700 schaltet bei Takt 13,  
Schlag 1 des Songs von  
Wiedergabe auf Aufnahme.

Die Aufnahme stoppt, und die  
Wiedergabe wird bei Takt 16,  
Schlag 1 fortgesetzt.

## Schrittweise Aufnahme: Die Sequenzerspuren (TR1,...,TR32)

Notengraphik    Positionszeiger

SONG -- REC STEP -- TR=01:track 1

Position

Notenwert

Velocity

Notenlänge

Klavierwalze

Rückschritttaste

SHIFT   F1   F2   F3   F4   F5   F6   SHIFT   EXIT

Legend:

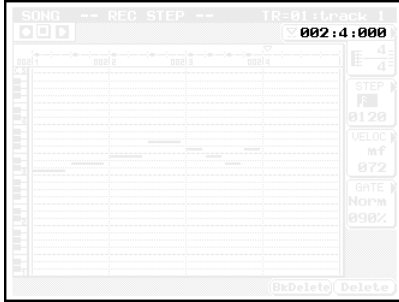
- SONG SONG PLAY
  - Song-Aufnahme
    - F6 Schrittweise Aufnahme
      - TR1-TR32
        - PATTERN
          - CHORD

- Mit dieser Aufnahmemethode erstellen Sie Kompositionen Note für Note. Jeder Wert (Notenwert, Notenlänge, Anschlagstärke etc.) wird vor der Eingabe der Note eingestellt.
1. Drücken Sie in SONG PLAY .
  - ▼ Der QY700 zeigt die Page Recording Standby an. Die RECORDING-Kontrollleuchte leuchtet auf.
  2. Wählen Sie mit  (STEP) die schrittweise Aufnahme.
  3. Drücken Sie  oder , bis die Sequenzerspur gewählt ist, auf der Sie aufnehmen möchten (TR1,...,TR32).
  4. Drücken Sie .
  - ▼ Die PLAY-Kontrollleuchte leuchtet auf. Der QY700 schaltet auf die Page für die schrittweise Aufnahme von Sequenzerspuren.
  5. Bewegen Sie den Positionszeiger mit  / , dem Datenrad oder dem Shuttle-Rad zu dem Punkt, an dem Sie eine Note eingeben möchten.
    - Wenn Sie einen weit entfernten Takt anspringen möchten: Drücken Sie , um den Cursor zur Positionseingabe zu bewegen. Geben Sie dann die Taktnummer mit der Zifferntastatur ein.)
  6. Stellen Sie den Notenwert (die »Schrittweite«), die Velocity und die Notenlänge ein. Drücken Sie dazu eine der Tasten (, , ) ( für den Notenwert,  für die Velocity,  für die Notenlänge), um den Cursor auf den Eintragsbereich zu bewegen. Geben Sie dann den gewünschten Wert mit dem Datenrad,  /  oder der Zifferntastatur ein.
  7. Geben Sie nun die Note selbst ein. Sie können die Note mit Hilfe der QY700-Mikrotastatur oder auf einer externen MIDI-Tastatur eingeben. Wenn Sie eine Pause eingeben möchten, drücken Sie die Taste  (REST). Wenn Sie einen Bindebogen eingeben möchten, drücken Sie die Taste  (TIE).
  8. Wenn Sie einen Fehler machen, können Sie die Eingabe wie folgt löschen:
    - Um die zuletzt eingegabene Note zu löschen, drücken Sie  (BkDelete). Der Positionszeiger bewegt sich zurück an die Position, an der Sie vor der Eingabe waren.
    - Um andere Noten zu löschen: Bewegen Sie den Positionszeiger an die Notenposition und drücken Sie  (Delete). Alle Noten, die an dieser Position eingeegeben wurden (z. B. ein ganzer Akkord) werden gelöscht.
  9. Wenn Sie Ihre Eingaben beendet haben, drücken Sie , um die Aufnahme zu beenden und zur SONG-PLAY-Anzeige zurückzukehren.
    - Bei der schrittweisen Aufnahme wird die Note aufgezeichnet, wenn Sie die Taste(n) loslassen, nicht wenn Sie sie drücken. Dadurch können Sie einen Akkord sehr schnell eingeben: Sie können die Noten nacheinander suchen und dann alle gleichzeitig loslassen.
    - Sie möchten vielleicht zu diesem Zeitpunkt die Velocity-Werte nur grob angeben (indem Sie z. B. nur *f*, *p* und *mp* benutzen). Sie können dann mit einem der Song-Jobs (z. B. Crescendo oder Modify Velocity) die Werte später einstellen. (→ S.138.)
    - Mit der schrittweisen Aufnahme können Sie nur Notendaten eingeben. Andere Datentypen können Sie mit der Insert-Funktion im SONG-EDIT-Modus (→ S.133) eingeben.
- Der verbleibende Teil dieses Abschnittes beschreibt die Parameter der schrittweisen Aufnahme (diejenigen, die auf dem Display angezeigt werden) sowie den Einsatz der Tasten  (REST) und  (TIE).

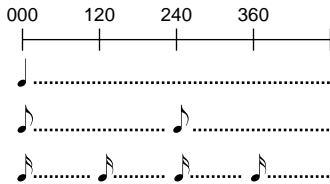




**Position**

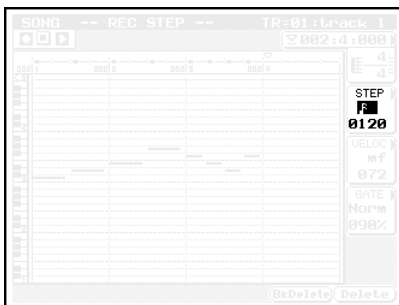


- In diesem Bereich wird die aktuelle Position des Positionszeigers dargestellt. Die erste Zahl ist der Takt, die zweite der Schlag, die dritte gibt die Anzahl der Clock-Impulse nach dem Schlag an (Clock-Impulse sind die kleinste Zeiteinheit des Sequenzers).
- Beachten Sie, daß jeder Schlag 480 Clock-Impulsen lang ist (000 bis 479). Der Clock-Wert 000 zeigt an, daß der Zeiger sich genau am Beginn des Schlages befindet; der Wert 240 zeigt z. B. an, daß er sich genau in der Mitte zwischen zwei Schlägen befindet.
- Sie können diesen Parameter benutzen, um den Positionszeiger zu einem anderen Takt zu bewegen. Dies ist im folgenden beschrieben:



1. Drücken Sie  [D1], um den Cursor in den Positionsbereich zu bewegen.
2. Wählen Sie die neue Position mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten.

**Notenwert (»Step Time«)**



- Dieser Parameter wählt den Notenwert, d. h. den Abstand des Anfangs dieser Note bis zum Anfang der nächsten Note, in Clock-Impulsen.

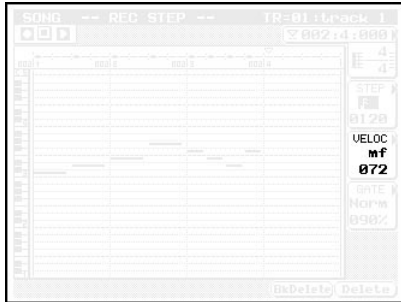
- Im oberen Bereich können Sie den Notenwert als Notentyp angeben. Diese Einstellung ist mit dem dafür gedachten Zifferntastenblock am einfachsten vorzunehmen, wie folgend gezeigt. Beachten Sie, daß Sie nach Aufruf einer Note (mit einer der Tasten von [1] bis [9]) diese Note durch einmaliges Drücken der Taste [0] in den entsprechenden punktierten Wert ändern können. Sie können die Note sogar zum doppelt-punktierten Wert ändern, wenn Sie [0] zweimal drücken. Wenn Sie die Note wählen, ändert sich der Clock-Wert (im unteren Bereich) entsprechend.

Vierteltriole (320 Clock-Impulse)	Achteltriole (160 Clock-Impulse)	16tel-Triole (80 Clock-Impulse)
Achtel (240 Clock-Impulse)	Sechzehntel (120 Clock-Impulse)	32stel-Note (60 Clock-Impulse)
Ganze Note (1920 Clock-Impulse)	Halbe Note (960 Clock-Impulse)	Viertelnote (480 Clock-Impulse)
	Punktierter Notenwert	

- Im unteren Teil des Step-Bereiches kann der Notenwert in Clock-Impulsen eingestellt werden. Sie können beliebige Werte von 0001 zu 9999 einstellen. Wenn der eingegebene Wert mit einem der obigen Notenwerte (oder den entsprechenden punktierten Werten) übereinstimmt, erscheint das zugehörige Notensymbol im oberen Teil dieses Bereiches.

1. Drücken Sie  [D2], um den Cursor in den oberen Bereich des Step-Bereiches zu bringen.
2. Wenn Sie den Wert als Notenwert eingeben möchten, wählen Sie das gewünschte Notensymbol. Sie können Ihre Wahl mit dem Datenrad,  /  oder mit der zugehörigen Taste der Zifferntastatur treffen.
3. Wenn Sie den Wert als eine Anzahl von Clock-Impulsen angeben möchten, drücken Sie  [D2] erneut, um den Cursor in den unteren Teil des Feldes zu bewegen.
4. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.

## Velocity



- In diesem Feld können Sie die Velocity (Anschlagstärke) der nächsten einzugebenden Note angeben.
- Im oberen Teil des Feldes stellen Sie die Velocity in der musikalischen Schreibweise ein. Die einfachste Eingabemethode ist wieder die Eingabe über die Zifferntasten. Wenn Sie das Symbol wählen, erscheint der entsprechende Velocity-Wert automatisch im unteren Teil des Feldes (siehe Abbildung unten).



f: (088)



ff: (104)



fff: (120)



mp: (056)



(064)



mf: (072)



ppp: (008)



pp: (024)



p: (040)



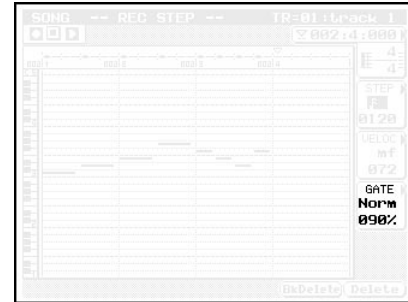
EXT (Anschlagstärke der Tastatur)

- Im unteren Teil des Feldes können Sie einen genauen MIDI-Velocity-Wert zwischen 001 und 127 eingeben. Bei Eingabe eines Wertes erscheint das entsprechende Notationssymbol im oberen Teil des Feldes. Wenn Sie den Wert auf 0 setzen (EXT), wählt der QY700 die Velocity anhand der Anschlagstärke auf der Tastatur.



1. Drücken Sie  [D3], um den Cursor in den oberen Teil des Velocity-Feldes zu bewegen.
2. Wenn Sie den Wert als Symbol eingeben, wählen Sie das Symbol (z. B. »ff« oder »mp«) mit dem Datenrad,  /  oder mit der zugehörigen Zifferntaste.
3. Wenn Sie einen numerischen Velocity-Wert eingeben möchten, drücken Sie nochmals  [D3], um den Cursor in den unteren Bereich des Feldes zu bewegen.
4. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.

## Notenlänge

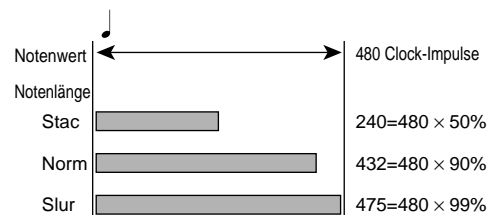


- Dieser Wert stellt die Notenlänge ein. (Die Notenlänge bezieht sich in dieser Anleitung auf die Zeit, die die Note tatsächlich klingt, nicht auf die Notenwerte wie Achtel, Viertel, etc.) Die Notenlänge wird als prozentualer Wert des Notenwertes (Step Time) angegeben. Sie können den Wert z. B. so angeben, daß die Note staccato gespielt wird, so daß die Note im Verhältnis zu ihrem Notenwert nur kurz erklingt, oder legato, so daß die Note bis zum Anschlagen der nächsten Note gehalten wird.
- Im oberen Bereich des Feldes können Sie die Notenlänge per Symbol eingeben. (Wenn Sie Ihre Wahl treffen, wird der entsprechende Prozentwert im unteren Bereich des Feldes dargestellt.) Es stehen drei Arten zur Verfügung:

Stac (staccato) Die Notenlänge beträgt 50% des Notenwertes.

Norm (normal) Die Notenlänge beträgt 90% des Notenwertes.

Slur (gebunden) Die Notenlänge beträgt 99% des Notenwertes.



- Im unteren Bereich des Feldes stellen Sie die Notenlänge als Prozentwert (zwischen 001% und 120%) des Notenwertes ein.
1. Drücken Sie  [D4] um den Cursor in den oberen Bereich des Feldes für die Notenlänge zu bewegen.
  2. Wenn Sie die Notenlänge per Symbol eingeben möchten, wählen Sie den zugehörigen Wert (Stac, Norm oder Slur) mit dem Datenrad oder  /  Taste.

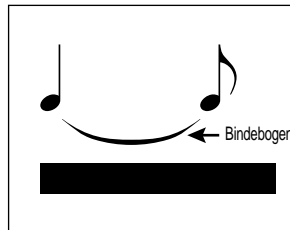
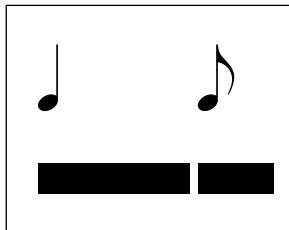
- Wenn Sie die Notenlänge als Prozentwert eingeben möchten, drücken Sie nochmals  [D4], um den Cursor in den unteren Bereich des Feldes zu bewegen.
- Stellen Sie den Prozentwert mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.

**MUTE / REST**

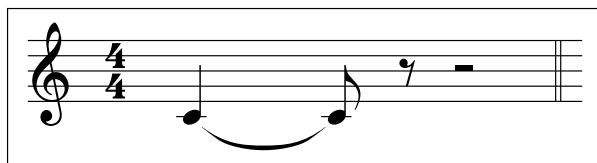
- Mit dieser Taste können Sie Pausen eingeben. Stellen Sie zunächst den gewünschten Notenwert (die Dauer) der Pause ein, und drücken Sie dann **MUTE**. Die Pause wird eingefügt, und der Positionszeiger rückt entsprechend vor.
- Beispiel für eine Viertelpause: Stellen Sie den Notenwert auf Viertel und drücken **MUTE**.

**SOLO / TIE**

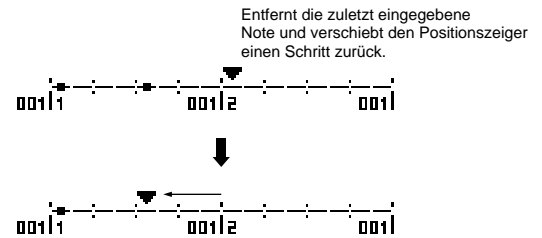
- Mit dieser Taste können Sie einen Bindebogen eingeben. Dadurch wird die Länge der gerade eingegebenen Note um den zusätzlichen Notenwert verlängert.
- Stellen Sie zunächst den Notenwert der ersten Note unter dem Bogen ein, und geben Sie die Note ein. Stellen Sie dann Notenwert der verlängernden Note ein und drücken Sie **SOLO**.



- Nehmen wir z. B. an, Sie möchten den unten abgebildeten Bindebogen erzeugen.
  1. Stellen Sie »Step Time« auf ein Viertel.
  2. Geben Sie die Note ein.
  3. Stellen Sie »Step Time« auf ein Achtel.
  4. Drücken Sie **SOLO** (TIE).
- ▼ Die ursprüngliche Viertelnote wird um ein Achtel verlängert. (Der Notenbalken auf der Klavierwalze stellt nun die verlängerte Note dar.)

**F5 (BkDelete) Rückschritttaste**

- Mit dieser Funktion können Sie die zuletzt eingegebene Note oder Pause löschen. Dadurch können Sie Fehler schnell korrigieren.
- Wenn Sie **F5** (BkDelete) drücken, löscht der QY700 den letzten Noteneintrag und verschiebt den Positionszeiger einen Schritt zurück. Sie können dann den richtigen Wert eingeben.

**F6 (Delete)**

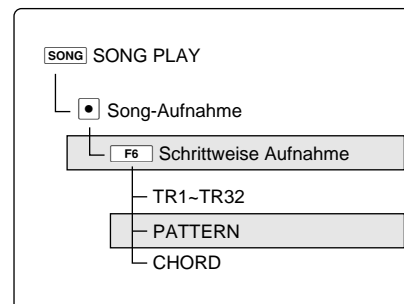
- Diese Funktion löscht alle Noten, die genau am Positionszeiger beginnen.

## Schrittweise Aufnahme: Die PATTERN-Spur

Takt	Taktmaß	Style	Section
SONG -- REC STEP -- TR:Pattern			
001 4/4 01 FunkDeGo A intro			
002 4/4			
003 4/4			
004 4/4			
005 4/4			
006 4/4			
007 4/4			
008 4/4			
009 4/4			
010 4/4			
011 4/4			
012 4/4			
013 4/4			

Location

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXT



2

- Mit dieser Methode tragen Sie Daten in die PATTERN-Spur Schritt für Schritt ein. Für jeden Takt können Sie Taktmaß, Style und Section einstellen.
1. Drücken Sie in SONG PLAY .
    - ▼ Der QY700 zeigt die Page Recording Standby an. Die RECORDING-Kontrollleuchte leuchtet auf.
  2. Drücken Sie (STEP), um die schrittweise Aufnahme zu wählen.
  3. Drücken Sie oder , so daß die Aufnahmespur auf PATTERN gestellt ist.
  4. Drücken Sie .
    - ▼ Die PLAY-Kontrollleuchte leuchtet auf. Der QY700 schaltet in die Page für die schrittweise Aufnahme der PATTERN-Spur.
  5. Wählen Sie mit einer der folgenden Methoden den Takt, in dem Sie beginnen möchten.
    - Drücken Sie [D1], um die Taktposition zu verschieben. Wählen Sie den Takt mit dem Datenrad, / oder den Zifferntasten.
    - Wenn sich der Cursor auf Taktmaß (Meter), Style oder Section befindet, können Sie oder drücken, um nach oben oder unten zu rollen.
  6. Drücken Sie oder , um den Cursor auf Meter, Style oder Section zu bewegen und geben Sie den gewünschten Wert ein. Sie können all diese Werte mit dem Datenrad oder / eingeben.
    - Zusätzlich können Sie die Style-Nummer mit der Zifferntastatur eingeben.
    - Den Section-Buchstaben können Sie auch mit einer der Tasten zwischen E2(A) und E3(H) eingeben.
  7. Überzählige Einträge können Sie jederzeit löschen, indem Sie den Cursor zurück auf den Eintragsbereich verschieben und (Clear) drücken.
  8. Wenn Sie die Eingabe beendet haben, drücken Sie , um die Aufnahme abzubrechen und zur SONG-PLAY-Anzeige zurückzukehren.
    - Stellen Sie die Style-Nummer am Ende des Songs auf 65 (=Ende). Wenn Sie einen anderen Wert einstellen, läuft der Song immer weiter. (→ S.113.)
- Der verbleibende Teil dieses Abschnittes beschreibt die verschiedenen Display-Einstellungen und die Verwendung der Funktion (Clear).
- ### Taktposition
- Dieser Bereich zeigt die aktuelle Taktposition, an der sich der Cursor befindet.
  - Sie können den Cursor auf einen anderen Takt bewegen, indem Sie hier die entsprechende Taktnummer eingeben.
1. Drücken Sie [D1], um den Cursor auf den Bereich der Taktposition zu bewegen.
  2. Wählen Sie die neue Position mit dem Datenrad, / oder den Zifferntasten.

### Taktmaß (Meter)



- Hier wird das Taktmaß beliebiger Takte eingestellt.
- Sie können diese Funktion benutzen, um das Taktmaß für Sequenzerspuren einzustellen, die bereits aufgenommen wurden.
- Jede Taktmaßänderung gilt für alle Spuren.
- Sie können das Taktmaß auf einen der folgenden Werte stellen: 1/16,...,16/16, 1/8,...,16/8, 1/4,...,4/4.

### Style und Section



- Hier werden Style und Section für jeden Takt gewählt.
- Wenn Sie möchten, daß der Style oder die Section des vorhergehenden Taktes weiterläuft, können Sie die folgenden Felder leer lassen.
- Wenn Sie die Spalte der Styles oder Sections ganz leer lassen, benutzt der Q700 den Style und die Section, die in SONG PLAY gewählt wurde.



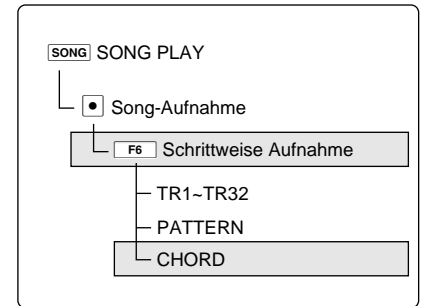
Style            00 (=off), 01,...,64, 65 (=Ende)  
Section        A,...,H

**F6** (Clear)



- Löscht den Style- oder Section-Eintrag unter dem Cursor.

## Schrittweise Aufnahme: Die CHORD-Spur



2

- In der CHORD-Spur zeichnen Sie Akkorddaten auf. Es gibt fünf Datentypen: Akkordtyp, Grundton, On-Bass, Original Bass, und Synkopen.

#### Grundton

C, C<sup>#</sup>, D, E<sup>b</sup>, E, F, F<sup>#</sup>, G, A<sup>b</sup>, A, B<sup>b</sup>, B

#### Akkordtyp

M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7 (b5), dim, aug, sus4, add9, m7 (9), 6 (9), 7 (9), madd9, m7 (9), m7 (11), 7 (b5), 7 (#5), 7 (b9), 7 (#9), 7 (13), 7 (b13), 7sus4, 7 (#11), --- (=THRU)

#### Synkopierung

♪, ♪, ♫, ♫, ♫

- Drücken Sie in SONG PLAY .
  - Der QY700 zeigt die Page Recording Standby an. Die RECORDING-Kontrollleuchte leuchtet auf.
- Wählen Sie mit (STEP) die schrittweise Aufnahme.
- Drücken Sie oder , bis die Aufnahmespur auf CHORD eingestellt ist.
- Drücken Sie .
  - Die PLAY-Kontrollleuchte leuchtet auf. Der QY700 schaltet in die Page für die schrittweise Aufnahme der CHORD-Spur.
- Wählen Sie mit einer der folgenden Methoden den Takt, in dem Sie beginnen möchten.
  - Wählen Sie mit [D1] den Eintragsbereich. Wählen Sie den Takt mit dem Datenrad, / oder den Zifferntasten.
  - Während sich der Cursor im Eintragsbereich befindet, drücken Sie oder , um sich zum nächsten Takt zu bewegen.

- Drücken Sie oder , um den Cursor zu dem Schlag zu bewegen, an dem Sie den Akkord eingeben möchten.

- Geben Sie den Akkord ein.

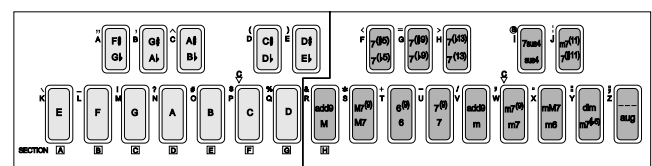
- Wenn Sie nicht mit Fingered Chord arbeiten, geben Sie die Akkorde wie folgt ein:

Grundton wählen: Drücken Sie eine Taste der Mikrotastatur zwischen E2 und D<sup>#</sup>3.

Akkordtyp wählen: Drücken Sie eine Taste der Mikrotastatur zwischen E3 und F4.

»On-Bass« einstellen: Halten Sie die linke Oktavtaste [OCT DOWN] gedrückt, und drücken Sie eine Taste der Mikrotastatur zwischen E2 und D<sup>#</sup>3.

»Original Bass« einstellen: Halten Sie die rechte Oktavtaste [OCT UP] gedrückt. Drücken Sie eine Taste der Mikrotastatur zwischen E2 und D<sup>#</sup>3, und dann eine Taste zwischen E3 und F4.

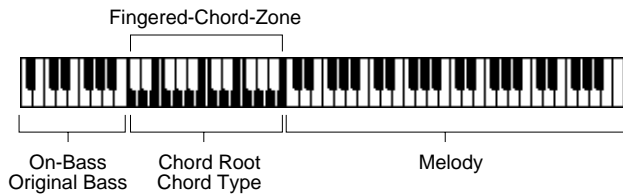


Geben Sie hier den Grundton ein.

Geben Sie hier den Akkordtyp ein.

■ Wenn Sie Fingered Chord benutzen, geben Sie die Akkorde wie folgt ein:

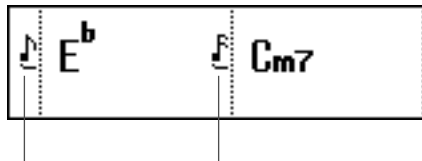
- 1) Vergewissern Sie sich, daß der Cursor sich im Bereich Fingered-Chord ON/OFF befindet, und daß FNGRD eingestellt ist. Lassen Sie den Cursor in diesem Bereich.
- 2) Spielen Sie den gewünschten Akkord innerhalb der »Fingered Chord Zone« auf der externen MIDI-Tastatur (→ S.299). Der QY700 wählt automatisch Akkord-Grundton und -typ.
- 3) Halten Sie den Akkord in der Tastaturzone weiterhin gedrückt und drücken einzelne Noten links der Zone, um »On-Bass« einzustellen. Spielen Sie in diesem Bereich links der Zone einen Akkord, wählen Sie »Original Bass«.



8. Stellen Sie die Synkopierung ein.

Bewegen Sie den Cursor auf den Akkord, den Sie synkopieren möchten.

- Drücken Sie ein- oder zweimal die rechte Oktavtaste  $\triangleright$  [OCT UP], um Achtel- oder achteltriolische Synkopierung zu wählen. Beim ersten Drücken wählen Sie Achtel, mit dem zweiten Drücken wählen Sie die triolische Form, mit dem dritten Drücken schalte Sie die Synkopierung wieder aus. ( $\text{♩} \rightarrow \text{♩} \overline{\text{3}} \rightarrow \text{off}$ )
- Drücken Sie ein- oder zweimal die linke Oktavtaste  $\triangleleft$  [OCT DOWN], um 16tel- oder 16tel-triolische Synkopierung zu wählen. ( $\text{♩} \rightarrow \text{♩} \overline{\text{3}} \rightarrow \text{off}$ )



Synkopierung (Achtel)    Synkopierung (Sechzehntel)

Der verbleibende Teil dieses Abschnittes beschreibt die verschiedenen Display-Einstellungen und die Verwendung der Löschen-Funktion **F6** (Clear).

## Grundton und Akkordtyp



- Sie können für jeden Schlag einen anderen Akkord (Grundton und Typ) einstellen. (→ S.127.)
- Wenn Sie möchten, daß der vorhergehende Akkord fortgesetzt wird, können Sie den Eintrag leer lassen.
- Mit der Fingered-Chord-Funktion können Sie die Akkord-eingabe vereinfachen.

## On-Bass



- Wählt den Grundton für die Baß-Phrase. Die Baßphrase erzeugt dann nur die On-Bass-Note. (→ S.39.)
- Sie können diesen Wert unabhängig für jeden Akkordeintrag einstellen. (→ S.115.)

## Original Bass



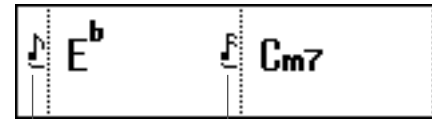
- Wählt einen alternativen Akkord (Grundton und Typ) für die Wiedergabe einer Baßphrase. Baßphrasen verhalten sich dann entsprechend diesem alternativen Akkord. (→ S.39.)
- Sie können diesen Wert unabhängig für jeden Akkordeintrag einstellen. (→ S.115.)

## Synkopen



Mit dieser Funktion können Sie vorgezogene Akkorde erzeugen. Folgende Einstellungen sind möglich:

- $\text{♩}$  Der Akkordwechsel erfolgt ein Achtel vor dem Schlag.
- $\text{♩} \overline{\text{3}}$  Der Akkordwechsel erfolgt eine Achteltriolen vor dem Schlag.
- $\text{♩}$  Der Akkordwechsel erfolgt ein 16tel vor dem Schlag.
- $\text{♩} \overline{\text{3}}$  Der Akkordwechsel erfolgt eine 16tel-Triolen vor dem Schlag.



Synkopierung (Achtel)    Synkopierung (Sechzehntel)

Beachten Sie, daß der Akkord eingegeben sein muß, bevor Sie die Synkopierung eingeben können.

## **F6** (Clear)



- Diese Funktion löscht den Akkord an der Cursorposition. Alle Werte des Akkords (Grundton, Typ, On-Bass, Original Bass und Synkopierung) werden gelöscht.

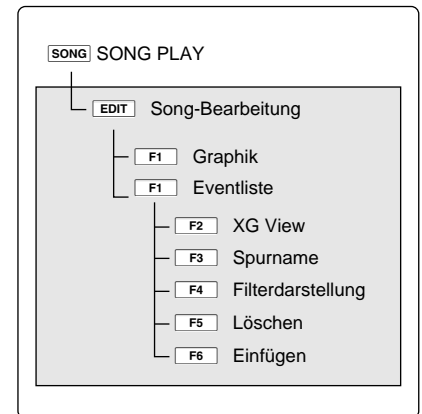
## 6. Song-Bearbeitung

3.Takt: Schlag: Clock-Zähler  
6.XG-Viewer-Symbol  
7.Symbole für MUTE und SOLO 1.Spurnummer und -name

2.Position  
5.View-Filter-Symbol  
4.Event-Name, Parameterwerte

Graphic XGView Tr Name VwFilt Delete Insert

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXIT



2

Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Spurnummer Spurname	01,...,32, PATTERN, CHORD, TEMPO Zeichenkette	Zeigt die aktuelle Spur an. Zeigt den Namen der aktuellen Spur.	130
2 Position	001,...,999	Zeigt und ändert die Cursorposition (Takt und Schlag).	130
3 Takt Schlag Clock-Zähler	001,..., 999 1,...,8 000,...,239	Zeigt/ändert die zeitliche Position des Events.	131
4 Event-Name Parameterwerte	Note, Bend, PC, CC, ChAT, KeyAT, Excl, Tmp	Zeigt/ändert das MIDI-Event. Die Datenbytes sind vom Eventtyp abhängig	131
5 View-Filter-Symbol		Das Symbol erscheint, wenn »View Filter« eingeschaltet ist (ON).	132
6 XG-Viewer-Symbol		Das Symbol erscheint, wenn »XG Viewer« eingeschaltet ist (ON).	132
7 Symbole für MUTE und SOLO		Das Symbol erscheint, wenn die Stummschaltung oder Solo eingeschaltet ist (ON).	132



- Im Untermodus SONG EDIT können Sie die Daten eines Songs bearbeiten. Sie können MIDI-Events ändern oder löschen oder neuen Events hinzufügen.
- Im QY700 gibt es zwei verschiedene Arten die Sequenzerspuren zu bearbeiten: eine Event-Liste und eine graphische Darstellung. Sie können zwischen diesen Darstellungen mit **[F1]** umschalten.
- Die Event-Liste stellt eine Liste der MIDI-Events der Spur dar, in der Reihenfolge, in der sie aufgenommen wurden. Jeder Eintrag zeigt die zeitliche Position des Events, dessen Namen und die Datenbytes an. Sie können die Position und alle Datenbytes einstellen und ändern. Sie können beliebige Events löschen, oder neue einfügen. Die Darstellung der Eventliste ist im folgenden genau beschrieben.
- Die graphische Darstellung besteht aus einer Klavierwalze und einer Punktgraphik. In dieser Darstellung können Sie die Event-Werte zwar bearbeiten, Sie können jedoch keine Events einfügen oder löschen. Die Beschreibung der graphischen Darstellung beginnt auf Seite 135.
- Sie können den Untermodus SONG EDIT auch benutzen, um PATTERN- und CHORD-Spuren zu bearbeiten. Dafür ist eine Listendarstellung verfügbar, in der Sie Akkorde, Sections etc. ändern, hinzufügen oder löschen können.

1. Drücken Sie in SONG PLAY **[TRACK UP]** oder **[TRACK DOWN]**, um die Spur zu wählen, die Sie bearbeiten möchten.

- Auf der SONG-PLAY-Page ist die gewählte Spur (die »Keyboard-Spur«) hervorgehoben.

2. Schalten Sie mit **[EDIT]** in den Untermodus SONG EDIT (Listendarstellung).

3. Bewegen Sie den Cursor auf das Event, das Sie bearbeiten möchten. Sie können verschiedene Methoden benutzen, wie es im folgenden erläutert wird.

- Drücken Sie **[D1]**, um den Eingabebereich zu verschieben. Wählen Sie den Takt mit dem Datenrad, **[NO]** / **[YES]** oder den Zifferntasten.
- Sie können den Cursor mit dem Shuttle-Rad oder den Tasten **[LEFT]** oder **[RIGHT]** immer schnell über die Anzeige bewegen, egal, wo der Cursor steht. Wenn Sie den Cursor langsamer mit dem Shuttle-Rad bewegen, gibt der QY700 die Events aus, wenn der Cursor sie erreicht.
- Sie können sich mit **[UP]** oder **[DOWN]** Event für Event nach oben oder nach unten bewegen. Wieder spielt der QY700 die Events ab, wenn der Cursor sie erreicht.

4. Wenn Sie ein Event erreichen, das Sie bearbeiten möchten, benutzen Sie die Tasten **[LEFT]** oder **[RIGHT]**, um den Cursor in der Zeile auf alle Werte zu bewegen, die Sie ändern möchten (Takt, Schlag, Clock-Impuls, oder eines der Datenbytes). Ändern Sie den Wert mit dem Datenrad, **[NO]** / **[YES]** oder den Zifferntasten. Bei jeder Eingabemethode müssen Sie **[ENTER]** drücken, um den Wert einzugeben.

- Die neuen Einstellungen blinken auf der Anzeige, bis Sie die **[ENTER]**-Taste drücken, um sie einzugeben. Wenn Sie den Cursor bewegen, bevor Sie **[ENTER]** gedrückt haben, bleiben die ursprünglichen Werte erhalten.

5. Wenn Sie ein neues Event einfügen möchten, drücken Sie **[F6]**(Insert) und fahren Sie nach der Beschreibung auf Seite 133 fort. Wenn Sie ein ganzes Event löschen möchten, bewegen Sie den Cursor zu der entsprechenden Zeile und drücken Sie **[F5]** (Delete).

6. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, kehren Sie mit **[EXIT]** zurück zur SONG-PLAY-Anzeige.



- Wenn Sie während der Bearbeitung einen Fehler machen, können Sie alle Änderungen der aktuellen SONG-EDIT-Session mit dem Song-Job UNDO (Job Nr. 00) rückgängig machen. Siehe Seite 141.

## 1. Spurnummer und -name

Time	Event	Value	Bank	PCB
002:1:060	SPC	000-043-029	[01]	Pinch
002:1:065	Vol	[007]	103	[ ]
002:1:070	Pan	[010]	-64	[ ]
002:1:075	Exp	[011]	127	[ ]
002:1:080	Rev	[091]	025	[ ]
002:1:085	Cho	[093]	020	[ ]
002:1:090	Var	[094]	025	[ ]
002:1:095	Bright	[074]	-15	[ ]
002:1:100	Harwo	[071]	+06	[ ]
002:3:060	SBSens	[000-000]	009	[ ]
002:3:070	SHul	[ 127- 127]	[ ]	[ ]
000:3:170	SR+2	01:300	[ ]	104 [ ff]
000:3:175	SR+3	01:300	[ ]	104 [ ff]




- Hier definieren Sie die Spur, die Sie bearbeiten möchten. Der erste Wert ist die Spurnummer, der zweite Wert ist der Name der Spur.
- Sie können **[F3]** (TrName) benutzen, um den Namen der Spur einzugeben oder zu ändern. (→ S.132.)
- Mit **[TRACK UP]** oder **[TRACK DOWN]** können Sie auf eine andere Spur umschalten.

## 2. Position

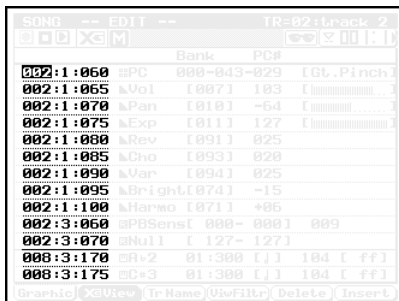
Time	Event	Value	Bank	PCB
002:1:060	SPC	000-043-029	[01]	Pinch
002:1:065	Vol	[007]	103	[ ]
002:1:070	Pan	[010]	-64	[ ]
002:1:075	Exp	[011]	127	[ ]
002:1:080	Rev	[091]	025	[ ]
002:1:085	Cho	[093]	020	[ ]
002:1:090	Var	[094]	025	[ ]
002:1:095	Bright	[074]	-15	[ ]
002:1:100	Harwo	[071]	+06	[ ]
002:3:060	SBSens	[000-000]	009	[ ]
002:3:070	SHul	[ 127- 127]	[ ]	[ ]
000:3:170	SR+2	01:300	[ ]	104 [ ff]
000:3:175	SR+3	01:300	[ ]	104 [ ff]




- Der Positionsbereich zeigt Takt und Schlag der Cursorposition an.
- Sie können den Cursor zu einem anderen Takt bewegen, wenn Sie in diesem Bereich die entsprechende Taktnummer aufrufen. Sie können einen beliebigen Takt zwischen Song Start (001:1) und Song-Ende wählen.


-  1. Drücken Sie  [D1], um den Cursor in den Positionsbereich zu bewegen.
2. Wählen Sie den Ziel-Takt mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten.
- Wenn Sie den Takt ändern, stellt sich der Schlag automatisch auf 1.

### 3. Takt, Schlag, und Clock-Zähler




Time	Parameter	Name
002:1:060	#PC 000-043-029	[Gt.Pinch]
002:1:065	ΔVol [007] 103	
002:1:070	ΔPan [010] -64	
002:1:075	ΔExp [011] 127	
002:1:080	ΔRev [091] 025	
002:1:085	ΔCho [093] 020	
002:1:090	ΔVar [094] 025	
002:1:095	ΔBright[074] -15	
002:1:100	ΔHarmo [071] +06	
002:3:060	ΔPBsens[ 000- 000] 009	
002:3:070	ΔNull [ 127- 127]	
008:3:170	ΔA+2 01:300 [ ] 104 [ ff]	
008:3:175	ΔC+3 01:300 [ ] 104 [ ff]	

-  • Diese Werte geben die genaue Position der MIDI-Event des Songs an.
- Wenn Sie hier den Takt, Schlag, oder die Anzahl der Clock-Impulse ändern, ändern Sie den Zeitpunkt des Event.
- Takt : Zeigt den Takt an, in dem sich das Event befindet.
- Schlag: Zeigt den Schlag innerhalb des Taktes an, in dem sich das Event befindet.
- Clock-Zähler: Zeigt den genauen Clock-Impuls innerhalb des Schlages an, auf dem sich das Event befindet. Jeder Schlag ist in 480 Clock-Impulse eingeteilt (000 bis 479). Der Clock-Zählerwert 000 zeigt an, daß sich das Event genau am Anfang des Schlages befindet. Der Wert 240 zeigt an, daß sich das Event genau in der Mitte des Schlages befindet.

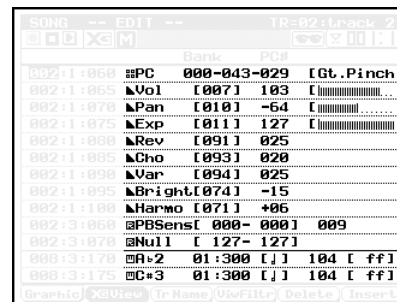
 Takt 001,...,999

Schlag 01,...,08 (variiert entsprechend des Taktmaßes)

Clock-Zähler 000,...,479 (variiert entsprechend des Taktmaßes)

-  1. Bewegen Sie den Cursor auf die Felder für Takt, Schlag oder Clock des Events, dessen zeitliche Position Sie ändern möchten.
2. Geben Sie der neuen Wert mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.
- ▼ Die Event-Zeile blinkt. Der Wert ist nicht eingegeben, so lange Sie nicht  drücken.
3. Drücken Sie  , um den Wert einzugeben.  
→Die Zeile hört auf zu blinken, und die neuen Werte werden angezeigt.
- Wenn Sie den Cursor bewegen, während die Zeile noch blinkt, wird das Event nicht geändert.

### 4. Event-Bezeichnungen und Parameterwerte



Time	Parameter	Name
002:1:060	#PC 000-043-029	[Gt.Pinch]
002:1:065	ΔVol [007] 103	
002:1:070	ΔPan [010] -64	
002:1:075	ΔExp [011] 127	
002:1:080	ΔRev [091] 025	
002:1:085	ΔCho [093] 020	
002:1:090	ΔVar [094] 025	
002:1:095	ΔBright[074] -15	
002:1:100	ΔHarmo [071] +06	
002:3:060	ΔPBsens[ 000- 000] 009	
002:3:070	ΔNull [ 127- 127]	
008:3:170	ΔA+2 01:300 [ ] 104 [ ff]	
008:3:175	ΔC+3 01:300 [ ] 104 [ ff]	



- Wenn Sie Ihr Spiel in einer Spur aufnehmen, erzeugen Sie eine Abfolge von MIDI-Events. Jedes Event entspricht einer bestimmten MIDI-Aktion. Das Anschlagen einer Note ist z. B. ein »Note«-Event, das Umschalten einer Voice erzeugt ein »Program Change«-Event, und so weiter.
- Die meisten Events enthalten zusätzliche Angaben darüber, wie das Event ausgeführt werden soll. Ein Noten-Event im QY700 trägt zum Beispiel die Notenbezeichnung (z. B. E3), die Gate Time (die Notenlänge), und die Anschlagstärke (die Velocity) der Note. Jede einzelne dieser Informationen ist ein sogenanntes Datenbyte.
- Der erste Eintrag der Event-Liste ist Top, der letzte End. Diese Einträge dienen nur Orientierungszwecken; es sind keine MIDI-Events, und sie können nicht bearbeitet werden.



Events:


- Note, PB (Pitch Bend = Tonhöhenänderung), PC (Program Change = Programmumschaltung), CC (Control Change = Controller-Änderung), CAT (Channel Aftertouch = nachträgl. Druck a. d. Tastatur), PAT (Polyphonic Aftertouch = wie CAT, aber getrennt f. jede Note), RPN (Registered Parameter Number - siehe Glossar), NRPN (Non-Registered Parameter Number - siehe Glossar), Exc (System Exclusive), XG-Parameter, Tempowechsel

Datenbytes:

- Variieren entsprechend dem Eventtyp.



1. Bewegen Sie den Cursor auf das Datenbyte, das Sie ändern möchten.
  2. Geben Sie den neuen Wert mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.
- ▼ Die Event-Zeile blinkt. Der Wert ist nicht eingegeben, so lange Sie nicht  drücken.

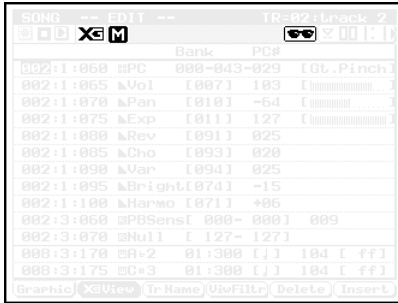
3. Drücken Sie , um die Änderung einzugeben.

- ▼ Die Zeile hört auf zu blinken, und der neue Wert ist eingegeben.
- Wenn Sie den Cursor bewegen, während die Zeile noch blinkt, wird das Event nicht geändert.

## 5. View-Filter-Symbol

## 6. XG-Viewer-Symbol

## 7. Symbole für MUTE und SOLO

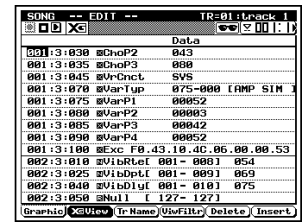
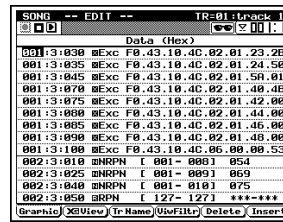


- Der QY700 besitzt einen »View Filter«: Dieser Darstellungsfiler kann Eventtypen ausblenden, so daß sie nicht mehr auf der Event-Liste zu sehen sind. Das »View-Filter-Symbol« erscheint über der Event-Liste, um anzuzeigen, daß nicht alle Events angezeigt werden. [redundant sentence deleted]
- Sie können den View-Filter mit **F4** (VwFiltr) aufrufen. Siehe Seite 133 für Einzelheiten.
- Das XG-Viewer-Symbol leuchtet auf, um anzuzeigen, daß Sie gerade den XG-Viewer des QY700 benutzen. In dieser Darstellung werden XG-definierte Events (viele der RPN-Events, NRPN-Events und XG-systemexklusive Events) mit deren XG-Parameterbezeichnungen aufgeführt. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie XG-kompatible Songdaten erzeugen. Sie können den Viewer mit **F2** (XGView) ein- und ausschalten.
- Das MUTE-Symbol zeigt an, daß die Spur, die Sie gerade bearbeiten, stummgeschaltet ist. Sie können die Stumm-schaltung mit der **MUTE**-Taste aktivieren oder aufheben.
- Das SOLO-Symbol zeigt an, daß die Spur, die Sie gerade bearbeiten, auf SOLO geschaltet ist. Sie können den SOLO-Betrieb mit der **SOLO**-Taste ein- oder ausschalten.

## **F2** (XGView) XG-Viewer ein-/ausschalten



- Wenn der XG-Viewer eingeschaltet ist, werden XG-definierte Events (viele der RPN-Events, NRPN-Events und XG-systemexklusive Events) mit deren XG-Parameterbezeichnungen aufgeführt. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie XG-kompatible Songdaten erzeugen.



- Beachten Sie, daß einige XG-systemexklusive Daten nicht mit deren XG-Bezeichnungen dargestellt werden.
- Das XG-Viewer-Symbol leuchtet auf, um anzuzeigen, daß der XG-Viewer des QY700 eingeschaltet ist.



- Schalten Sie den XG-Viewer mit **F2** (XGView) ein oder aus.

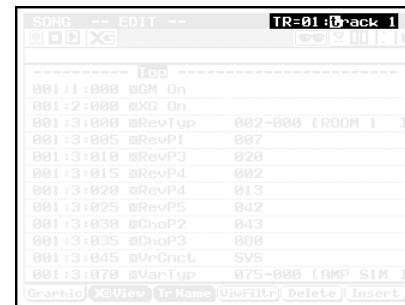
## **F3** (TrName) Spurname



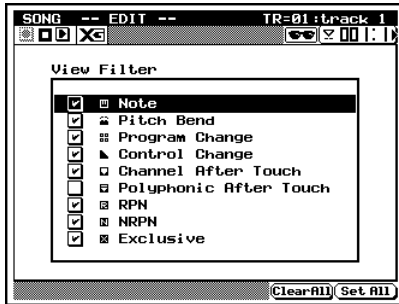
- Mit dieser Funktion können Sie einen Namen aus bis zu acht Zeichen für die aktuelle Spur eingeben.
- Der QY700 zeigt den Spurnamen in den Pages SONG PLAY und TRACK VIEW an. [redundant sentence deleted]



1. Drücken Sie **F3** (TrName).
  - ▼ Die Anzeige TrName (über der Taste **F3**) ist hervorgehoben, und im Namensfeld oben rechts im Display erscheint ein Cursor.



2. Benutzen Sie die Tasten der Mikrotastatur für die Eingabe des Spurnamens.
  - Informationen darüber, wie Sie die Zeichen eingeben können, erhalten Sie im Kapitel 1 auf Seite 53.
3. Wenn Sie die Eingabe des Namens beendet haben, drücken Sie nochmals **F3** (TrName), in die normale Bearbeitung zurückzukehren.

**F4 (VivFiltr) View-Filter**

- Mit dem Darstellungsfiler »View Filter« des QY700 können Sie wählen, welche Eventtypen in der Event-Liste und der graphischen Anzeige erscheinen sollen. Um ein Event darzustellen, machen Sie ein Häkchen in dem Feld neben dem Eventnamen. Um einen Eventtyp auszufiltern, so daß er nicht auf der Liste erscheint, löschen Sie das Häkchen.
- In der Voreinstellung werden alle Eventtypen dargestellt, und das View-Filter-Symbol wird nicht angezeigt. Wenn Sie einen oder mehrere Eventtypen filtern, erscheint das View-Filter-Symbol, um anzuzeigen, daß der Filter eingeschaltet ist.
- Nehmen wir an, Sie möchten momentan nur an den Noten arbeiten. In diesem Fall können Sie alle anderen Eventtypen aus der Event-Liste ausblenden - die Liste wird übersichtlicher, und Sie können keine versehentlichen Änderungen anderer Events auslösen. Um alle Events außer den Noten zu filtern, löschen Sie alle Häkchen der Felder außer bei »Note«.
- Mit **F5** (ClearAll) können Sie alle Häkchen löschen; mit **F6** (Set All) alle Häkchen setzen.

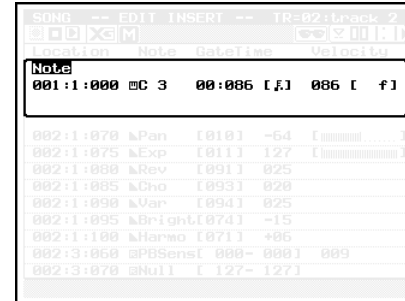
1. Drücken Sie in der Event-Liste **F4** (VivFiltr).
2. Bewegen Sie den Cursor auf die zugehörigen Eventtypen, und benutzen Sie das Datenrad oder **F1** / **F5**, um den Filter für jeden Typ ein- oder auszuschalten.
- Bedenken Sie, daß Sie mit **F5** (Clear) oder **F6** (Set All) alle Häkchen auf einmal löschen bzw. setzen können.
3. Kehren Sie mit **EXIT** zurück zur Event-Liste.

**F5 (Delete)**

- Mit dieser Funktion können Sie ein Event löschen.



1. Bewegen Sie den Cursor auf das Event, das Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie **F5** (Delete).

**F6 (Insert)**

- Mit dieser Funktion können Sie ein neues Event einfügen.
- Beim Einfügen eines Events müssen Sie die Eventbezeichnung, die Position (Takt, Schlag, Clock) und das bzw. die Datenbyte(s) angeben. Diese sind im folgenden beschrieben.

**Eventbezeichnung (Event Name)**

- Wie bereits erläutert werden jegliche Spieldaten als Folge von Events aufgenommen. Jedes Event ist durch seinen Namen und dessen begleitende Parameter (die Datenbytes) definiert. Der Eventname beschreibt die Aktion, die das Event auslöst bzw. in sich trägt. Ein »Note«-Event zeigt zum Beispiel an, daß eine Note gespielt wurde oder werden soll; ein »Program Change«-Event zeigt an, daß eine Voice oder ein Programm umgeschaltet wurde bzw. werden soll.
- Mit **F6** (Insert) können Sie beliebige der folgenden 10 Eventtypen in die Spur einfügen: Note, Pitch Bend, Program Change, Control Change, Channel Aftertouch, Polyphonic Aftertouch, RPN, NRPN, Exclusive, und XG-Parameter.

**Takt, Schlag und Clock-Zähler**

- Diese Werte definieren den Zeitpunkt des Events.
  - Takt : Wählt den Takt, in dem sich das Event befindet.
  - Schlag: Wählt den Schlag innerhalb des Taktes, in dem sich das Event befindet.
  - Clock-Zähler: Wählt den präzisen Moment im Schlag, zu dem das Event gespielt wird. Jeder Schlag ist in 480 Clock-Impulse aufgeteilt (000 bis 479). Der Clock-Zählerwert 000 zeigt an, daß sich das Event genau am Anfang des Schlages befindet. Der Wert 240 zeigt an, daß sich das Event genau in der Mitte des Schlages befindet.

- Beim QY700 können Sie den Takt auf einen beliebigen Wert zwischen 001 und 999 stellen. In den gängigsten Taktmaßen können Sie den Schlag auf einen Wert zwischen 001 und maximal 16, die Clock-Impulse auf einen Wert zwischen 000 und maximal 479 stellen (wenngleich die einstellbaren Werte bei ungewöhnlichen Taktmaßen andere sein können).

### Parameterwerte



- Wie bereits auf Seite 131 beschrieben, ist jedes Event durch Eventtyp und die zugehörigen Datenbytes definiert. Wenn Sie einen Eventtyp angeben, müssen Sie gleichzeitig dessen Werte angeben. Wenn Sie z. B. ein Noten-Event eingeben möchten, muß dieses die Datenbytes für Velocity (Anschlagstärke) und Gate Time (Notenlänge) beinhalten.
- Die Datenbytes sind für jeden Eventtyp verschieden.





1. Drücken Sie in der Event-Liste **F6** (Insert).


▼ Der QY700 schaltet auf die »INSERT«-Page.

2. Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter, den Sie ändern möchten (Event-Bezeichnung, Takt, Schlag, Clock oder Datenbyte).

3. Stellen Sie den Wert mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.

- Wenn Sie die Zifferntastatur benutzen, drücken Sie nicht , bis Sie alle Werte eingegeben und überprüft haben. Lassen Sie die Zeile blinken, bis Sie alle Einstellungen vorgenommen haben.

4. Wenn Sie die Eingabe aller Werte des Events beendet haben, drücken Sie , um das Event in die Spur einzufügen.

- Sie können mehrmals  drücken, um mehrere Kopien des gleichen Events einzufügen. Sie können dann in die Event-Liste zurückkehren und diese Einträge wie notwendig bearbeiten.
- Wenn Sie wieder ein anderes Event einfügen möchten, beginnen Sie wieder mit Schritt 2.

5. Wenn Sie Ihre Eingaben beendet haben, kehren Sie mit **EXIT** zurück zur EVENT-LIST-Page. Betrachten Sie die Liste und vergewissern Sie sich, daß alle Events richtig eingegeben wurden.







Eingabe einer systemexklusiven Nachricht auf der INSERT-Page.

- Mit dem folgenden Vorgang können Sie eine systemexklusive Nachricht auf der INSERT-Page eingeben.

1. Wählen Sie Sie Exc als Event-Bezeichnung. Stellen Sie Takt, Schlag und Clock ein, um den Zeitpunkt festzulegen.

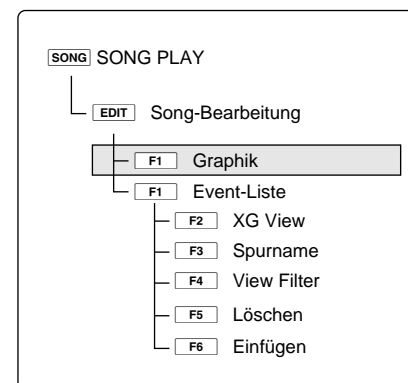
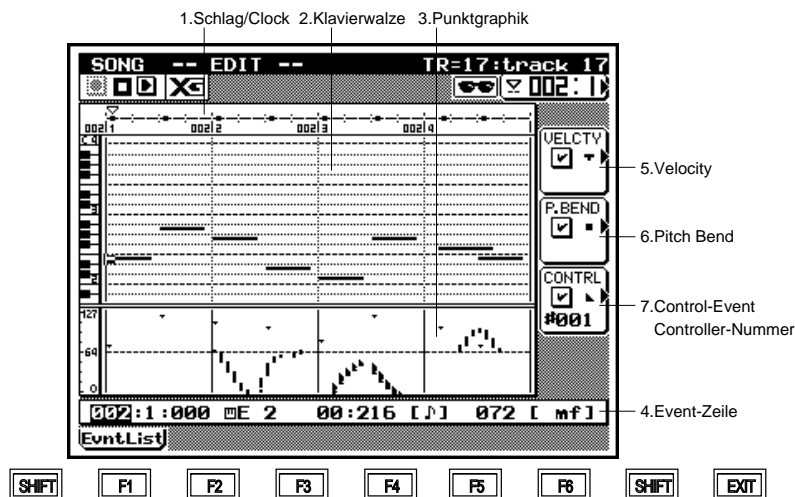
2. Bewegen Sie den Cursor auf die Datenbytes. Geben Sie die hexadezimalen Werte ein, indem Sie den Cursor wie erforderlich von Wert zu Wert bewegen.

- Sie können die Hexadezimalzahlen mit  /  oder dem Datenrad eingeben. Sie können auch die Zifferntastatur verwenden: Mit den Zifferntasten geben Sie die Ziffern 0 bis 9 ein; mit den Tasten [F#2], [G#2], [A#2], [C#3], [D#3], [F#3], der Mikrotastatur geben Sie die »Ziffern« A bis F ein. (Drücken Sie jedoch nicht , bevor alle Werte eingetragen sind.)
- Geben Sie als letzten Wert das Datenbyte F7 (»End of Exclusive«) ein.

3. Wenn Sie alle Werte der systemexklusiven Nachricht eingegeben haben, drücken Sie , um es in der Spur aufzunehmen.

- Sie können mehrmals [ ] drücken, um mehrere Kopien des gleichen Events einzufügen. Sie können dann in die Event-Liste zurückkehren und diese Einträge wie notwendig bearbeiten.
- Wenn Sie ein anderes, systemexklusives Event einfügen möchten, kehren Sie zurück zu Schritt 2.

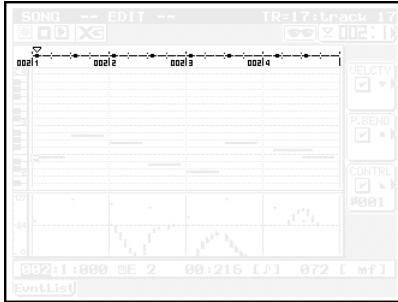
4. Wenn die Eingabe beendet ist, kehren Sie mit **EXIT** zurück zur EVENT-LIST-Page. Betrachten Sie die Liste und vergewissern Sie sich, daß alle Events richtig eingegeben wurden.

**F1 (Graphic) Graphische Darstellung**


# 2

- Die Page mit der graphischen Darstellung zeigt die folgenden Daten in graphischer Form: Note-Events, Velocity-Werte, Pitch-Bend-Events und Controllerdaten. Die Page ist in drei verschiedene Graphiken aufgeteilt: eine Zeitachse, eine Klavierwalze und eine Punktgraphik. Zusätzlich zeigt die Event-Zeile unten in der Anzeige die Werte des gewählten Events in numerischer Form an.
  - Die Anzeige besitzt zwei Cursor. Der graphische Cursor, im graphischen Teil der Darstellung, wählt das zu bearbeitende Event. Der Edit-Cursor, in der Event-Zeile unten, wählt das einzustellende Datenbyte.
  - Beachten Sie, daß der zusätzliche Positionszeiger oben im Display immer die aktuelle Position des graphischen Cursors anzeigt.
  - Die verschiedenen Datenbytes (wie Notenlängen und Pitch-Bend-Werte) können Sie genau wie in der Event-Liste (→ S.131) unten in der Event-Zeile direkt eingeben. Die vorgenommenen Änderungen wirken sich sofort in dem graphischen Teil der Page aus.
  - Sie können hier keine Events löschen oder einfügen. Kehren Sie dazu zurück zu der Event-Liste.
  - Mit **F1** (EvtList) gelangen Sie zurück zur Event-Liste. Sie können jederzeit mit **TRACK UP** oder **TRACK DOWN** auf eine andere Spur umschalten.
1. Drücken Sie in SONG PLAY **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, um die Spur zu wählen, die Sie bearbeiten möchten.
    - In SONG PLAY wird die gewählte Spur (die »Keyboard-Spur«) durch Hervorhebung angezeigt.
  2. Drücken Sie **EDIT**, um in den Untermodus SONG EDIT zu schalten. Es erscheint die Event-Liste.
  3. Drücken Sie **F1** (Graphic), um die graphische Darstellung aufzurufen.
  4. Bewegen Sie den graphischen Cursor zu dem Event, das Sie bearbeiten möchten. Sie können dort auf verschiedene Weise hingelangen. Beachten Sie, daß der Positionszeiger oben im Display immer die aktuelle Position des graphischen Cursors anzeigt.
    - Drücken Sie **[D1]**, um den Eingabebereich zu verschieben. Wählen Sie den Takt mit dem Datenrad, **[1/NO]**, **[+1/YES]** oder den Zifferntasten.
    - Sie können den graphischen Cursor mit dem Shuttle-Rad oder **[←]** und **[→]** immer schnell vor- und zurück bewegen. Wenn Sie den Cursor mit dem Shuttle-Rad eher langsam bewegen, gibt der QY700 die Noten-Events aus, wenn der Cursor sie erreicht.
    - Mit **[↑]** oder **[↓]** können Sie den graphischen Cursor Schritt für Schritt bewegen. Der QY700 gibt die Noten-Events aus, wenn der Cursor sie erreicht.
  5. Wenn Sie ein Event erreichen, das Sie bearbeiten möchten, benutzen Sie **[←]** oder **[→]**, um den Edit-Cursor (in der unteren Zeile) auf den Wert zu bewegen, das Sie ändern möchten: Takt, Schlag, Clock, oder eines der Datenbytes. Ändern Sie dann den gewählten Wert mit dem Datenrad, **[1/NO]**, **[+1/YES]** oder den Zifferntasten. Sie müssen immer **[↵]** drücken, um das Event zu ändern.
    - Die neuen Einstellungen blinken auf der Anzeige, bis Sie **[↵]** drücken, um sie einzugeben. Wenn Sie den graphischen Cursor bewegen, bevor Sie **[↵]** drücken, bleiben die ursprünglichen Werte erhalten.
  6. Wenn die Eingabe beendet ist, drücken Sie **F1** (EvtList), um zu der Event-Liste zurückzukehren. Mit **EXIT** gelangen Sie zur SONG-PLAY-Anzeige.

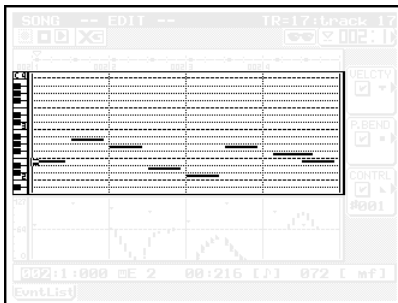
## 1. Zeitachse



- Die Zeitachse zeigt den Startzeitpunkt der Noten-Events an.
- Jeder Strich (–) in der Graphik repräsentiert ein 32stel. Acht aufeinanderfolgende Striche entsprechen also einem Viertel, und 32 Striche einer ganzen Note.
- Das Symbol ● erscheint in der Graphik, um anzuzeigen, daß mindestens eine Note an diesem Punkt beginnt.
- Nehmen wir an, Sie nehmen im 4/4-Takt auf, und Ihr erster Takt enthält die folgenden Noten: ♩ | ♩ | ♩ | ♩. In diesem Fall zeigt die Graphik folgendes an:



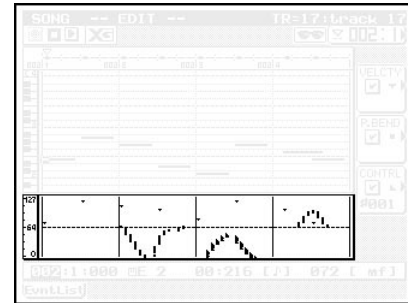
## 2. Klavierwalze



- Diese graphische Darstellung zeigt die Tonhöhe, die zeitliche Position und die Länge aufgenommener Noten. In vertikaler Richtung verteilt sich die Tonhöhe, die horizontale Richtung repräsentiert die Zeitachse als Takt und Schlag. Die waagerechten Balken zeigen die einzelnen Noten an.
- Wenn Sie eine Note zur Bearbeitung wählen, erscheint der graphische Cursor als hervorgehobenes Rechteck links des Notenbalkens.
- Diese linke Kante des Notenbalkens entspricht dem Punkt, an dem die Note angeschlagen wurde, das rechte Ende zeigt an, wann die Note losgelassen wurde, und die vertikale Position zeigt die Tonhöhe an.

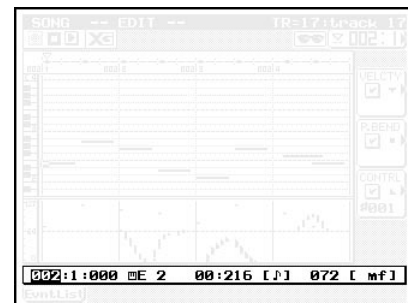
- Sie können die Klavierwalze mit  $\triangleright$  [OCT UP] oder  $\triangleleft$  [OCT DOWN] um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten verschieben.

## 3. Punktgraphik



- In diesem Bereich sind die Velocity-Datenbytes der Noten und die Datenbytes der Pitch-Bend- und Control-Events graphisch umgesetzt. Bei Velocity- und Control-Events reicht die Skala von 0 oder 1 (unten) bis 127 (oben). Bei Pitch-Bend-Events reicht die Skala von -8192 bis +8191, wobei die gestrichelte Mittellinie der Graphik dem Wert 0 entspricht.
- Beachten Sie, daß die Graphik nur die Werte eines Controllertyps anzeigen kann. Sie können den Typ wählen, indem Sie die entsprechende Controller-Nummer in das Kästchen CONTRL eintragen (s. u.).
- In der Graphik werden Velocity-Werte durch  $\blacksquare$ , Pitch-Bend-Werte durch  $\blacksquare$  und Controller-Daten durch  $\blacksquare$  dargestellt. Beachten Sie, daß Sie beliebige dieser Datentypen durch Löschen des Häkchens im entsprechenden Bereich rechts der Anzeige von der Darstellung ausnehmen können; siehe unten.
- Sie können Pitch-Bend- oder Controller-Event für die Bearbeitung anwählen, indem Sie den graphischen Cursor auf den Event-Punkt auf der Graphik bewegen.

## 4. Event-Zeile

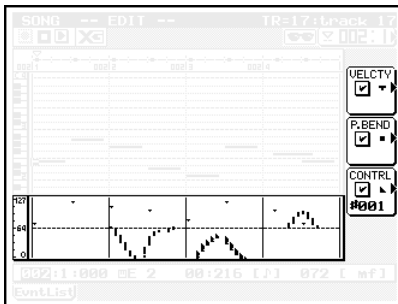





- Diese Zeile zeigt die Position (Takt, Schlag, Clock), den Namen und die Datenbytes des gewählten Events an. Der Inhalt ist identisch mit dem entsprechenden Eintrag in der Event-Liste.
- In dieser Zeile können Sie die Werte bearbeiten, die Sie ändern möchten. Der Bearbeitungsvorgang ist der gleiche wie für die Event-Liste; siehe Seite 131 für Einzelheiten.

## 5. Velocity

## 6. Pitch Bend

## 7. Control Change





- In dem Feld VELCTY können Sie wählen, ob die Velocity-Werte in der Punktgraphik dargestellt werden sollen oder nicht. Wenn Sie die Darstellung dieser Werte wählen, sind diese durch ein -Symbol markiert, das direkt unter dem Startzeitpunkt jeder Note erscheint. Die Skala ist vertikal von 1 (ganz unten) bis 127 (ganz oben) eingeteilt.
- In dem Feld P.BEND können Sie wählen, ob Pitch-Bend-Werte in der Punktgraphik dargestellt werden sollen oder nicht. Wenn Sie die Darstellung dieser Werte wählen, sind diese durch ein -Symbol gekennzeichnet. Die Skala stellt die Werte -8192 (unten) bis +8191 (oben) dar, wobei die gestrichelte Mittellinie der Graphik dem Wert 0 entspricht.
- In der Punktgraphik wird jeweils nur ein Controller dargestellt. In dem Feld CONTRL wählen Sie den darzustellenden Typ, und auch, ob überhaupt Control-Events dargestellt werden sollen oder nicht. Sie schalten die Darstellung ein oder aus, indem Sie das Häkchen setzen oder löschen. Den angezeigten Controller wählen Sie durch Eingabe einer Control-Nummer: mit 001 werden z. B. Bewegungen des Modulationsrades dargestellt, mit 011 werden Expression-Events angezeigt. Die Stellen, an denen das gewählte Controller-Event auftreten, werden in der Graphik durch das Symbol  angezeigt. Die Skala zeigt das Datenbyte des Controllers von 0 (unten) bis 127 (oben).



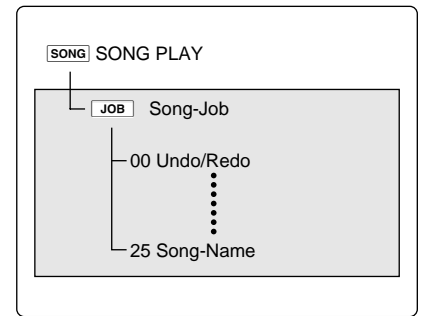
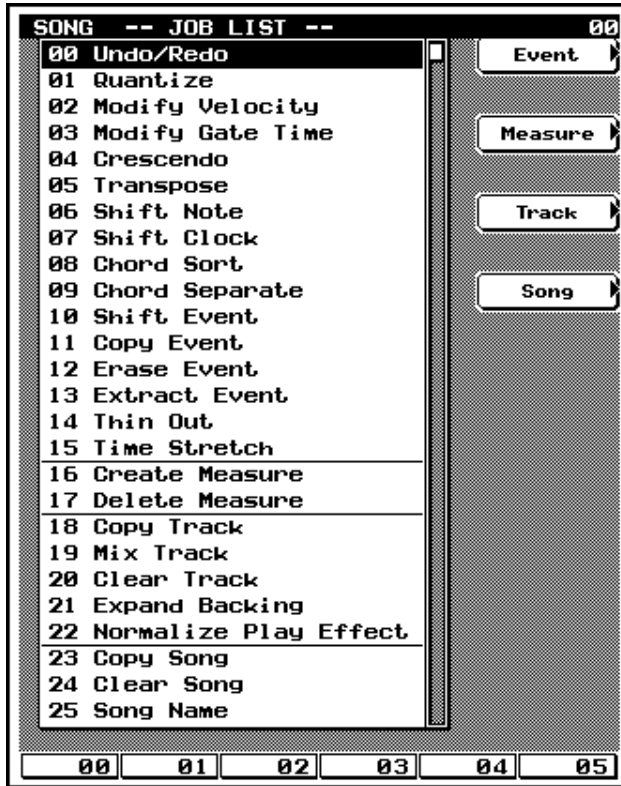
Anzeige auf der Punktgraphik   
 Anzeige unterdrücken   
 Control-Nummer 001,...,031,033,...,119



1. Drücken Sie  [D2],  [D3] oder  [D4], um den Cursor zu den Kästchen VELCTY, P.BEND, oder CONTRL zu bewegen.
2. Benutzen Sie  oder das Datenrad, um den Haken zu setzen oder zu löschen.
3. Zum Ändern der Control-Nummer drücken Sie ein- oder zweimal  [D4], um den Cursor in den Einstellungsbereich zu bewegen. Stellen Sie die Nummer mit  oder dem Datenrad ein.



## 7. Song-Jobs



Song-Job	Zweck	Erläutert auf Seite
00 Undo/Redo (Widerrufen / Wiederherstellen)	UNDO macht die letzte Bearbeitung rückgängig. REDO macht das letzte UNDO rückgängig.	141
01 Quantize (Quantisierung)	Quantisiert die Noten innerhalb eines bestimmten Bereiches.	142
02 Modify Velocity (Anschlagstärke ändern)	Ändert die Velocitys innerhalb eines bestimmten Bereiches.	145
03 Modify Gate Time (Notenlänge ändern)	Ändert die Notenlänge innerhalb eines bestimmten Bereiches.	147
04 Crescendo	Erhöht stufenweise die Velocity innerhalb eines bestimmten Bereiches.	148
05 Transpose (Transponieren)	Transponiert alle Noten innerhalb eines bestimmten Bereiches.	149
06 Shift Note (Noten i. d. Höhe verschieben)	Ersetzt in einem bestimmten Bereich alle Noten mit einer bestimmten Tonhöhe mit einer andere Tonhöhe.	150
07 Shift Clock (Noten zeitlich verschieben)	Verschiebt alle Daten innerhalb eines bestimmten Bereichs um eine festgelegte Zahl von Clock-Impulsen.	150
08 Chord Sort (Akkordsortierung)	Sortiert Noten eines Akkordes nach der Tonhöhe in einem bestimmten Spurbereich.	151
09 Chord Separate (Akkordtrennung)	Löst Akkorde in einzelne Noten auf, indem feste Verzögerungen zwischen den Noten eingefügt werden.	152
10 Shift Event (Event verschieben)	Ändert den Event-Typ innerhalb eines Spurbereiches.	153
11 Copy Event (Event kopieren)	Kopiert alle Events innerhalb eines Spurbereiches in ein angegebenes Ziel.	154
12 Erase Event (Event löschen)	Löscht alle Events innerhalb eines Bereiches und ersetzt sie durch Pausen.	155
13 Extract Event (Event extrahieren)	Bewegt Events eines bestimmten Typs aus einem bestimmten Spurbereich in den zeitgleichen Bereich einer anderen.	155
14 Thin Out (Datenreduktion)	Verringert die von einem bestimmten Event-Typ verwendete Datenmenge einer Spur.	157
15 Time Stretch (Zeitdehnung)	Expandiert oder komprimiert das Timing eines bestimmten Bereichs in einem angegebenen Zeitverhältnis.	158
16 Create Measure (Takt erzeugen)	Fügt allen Spuren leere Takte an.	158
17 Delete Measure (Takt löschen)	Löscht bestimmte Takte aus allen Spuren.	159
18 Copy Track (Spur kopieren)	Kopiert Spurdaten in eine andere Spur. (Die Zielspur kann sich auch in einem anderen Song befinden.)	160
19 Mix Track (Spur mischen)	Mischt eine Spur in eine andere. (Die Zielspur kann sich auch in einem anderen Song befinden.)	161
20 Clear Track (Spur löschen)	Löscht alle Daten aus der gewählten Spur.	162
21 Expand Backing (Begleitung umwandeln)	Wandelt die PATTERN- und AKKORD-Datenspuren in einzelne Notendaten um und schreibt die Ergebnisse in die Sequenzerspur 17 bis 32.	162
22 Normalize Play Effect (Abspielparameter normalisieren)	Ändert die Daten von Sequenzerspur so, daß die Wiedergabeeffekte in die Daten eingerechnet sind.	163
23 Copy Song (Song kopieren)	kopiert den gesamten Inhalt in einen anderen Song.	164
24 Clear Song (Song löschen)	löscht die gesamten Daten eines Songs.	164
25 Song Name (Song benennen)	benennt einen Song.	165



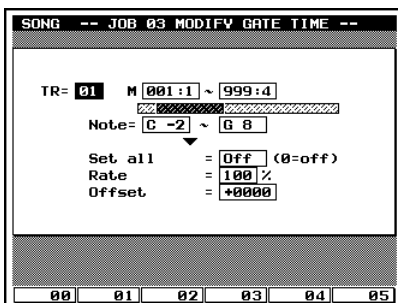
- Sie können die Song-Jobs des QY700 zur vielfältigen Bearbeitung der von Ihnen eingespielten Songs nutzen.
- Sie können einen Job mit  ,  oder dem Datenrad aus dem Job-Menü auswählen.
- Beachten Sie, daß das Job-Menü zu lang ist, um komplett auf den Bildschirm zu passen. Aber Sie können mit  ,  oder dem Datenrad durch die Liste scrollen.
- Das Menü ist nach Job-Typen in vier Gruppen aufgeteilt: Es gibt je eine Event-bezogene, Takt-bezogene, Spur-bezogene und Song-bezogene Gruppe. Sie können mit dem Cursor zum ersten Job jeder dieser Gruppen springen, indem Sie die entsprechende Taste an der Seite des Bildschirms drücken.
  - [D1](Event) ..... springt zu 01 Quantize.
  - [D2](Measure) .... springt zu 16 Create Measure.
  - [D3](Track) ..... springt zu 18 Copy Track.
  - [D4](Song) ..... springt zu 23 Copy Song.
- Die Standardeinstellung ab Werk ist so, daß die Funktionstasten  bis  auf der Menüseite Sie automatisch auf die Job-Ausführungsseiten der Jobs 00 bis 05 bringen. Sie können aber die Funktionstasten so umbelegen, daß mit ihnen die Jobs Ihrer Wahl angesprungen werden. Dazu müssen Sie nur den Cursor auf den gewünschten Job bewegen, dann die Taste  gedrückt halten und die Funktionstaste drücken. Beachten Sie, daß die jeweilige Funktions-tastenzuweisung unten auf dem Bildschirm angezeigt wird.



1. Gehen Sie auf den Bildschirm SONG PLAY, und wählen Sie den Song und die Spur, die Sie bearbeiten wollen.
2. Drücken Sie  .  
▼ Der Bildschirm zeigt das Job-Menü.



3. Den Sie aufrufen wollen, oder geben Sie die Job-Nummer mit den Zifferntasten ein. Rufen Sie dann den Job-Ausführungsbildschirm mit  auf.



4. Bewegen Sie den Cursor auf die verschiedenen Eingangsfelder des Job-Ausführungsbildschirm. Geben Sie die erforderlichen Werte mit dem Datenrad,  /  oder den Zifferntasten ein.



Drücken Sie Taste  erst dann, wenn Sie wirklich alles zur Job-Ausführung vorbereitet haben. Auch nach der Eingabe von Werten mit den Zifferntasten müssen Sie nicht  drücken.

5. Wenn Sie dann alle Werte eingegeben haben, und der Job bereit zur Ausführung ist, drücken Sie  .

▼ Der QY700 führt den Job aus. Das Display zeigt Executing... (»Führe aus...«) an, danach dann Completed (»Fertig«).

6. Kehren Sie durch zweimaliges Drücken von  auf die Page SONG PLAY zurück.

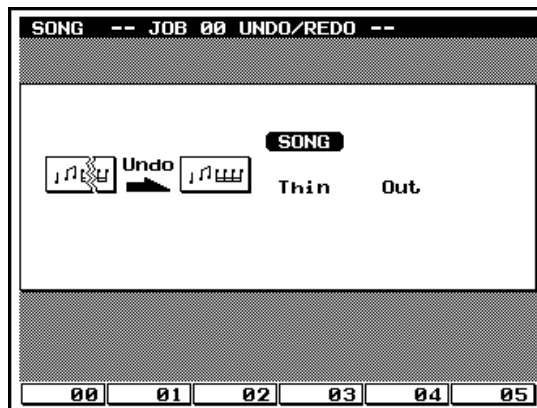


- Die meisten Jobs bearbeiten ein bestimmtes Stück einer Spur, das Sie durch Wahl eines Start- und eines Endpunktes (in den Einheiten Takt und Schlag) bezeichnen. Wenn Sie eine ungültige Eingabe tätigen, wird auf dem Display die Nachricht No Data (»Keine gültige Daten«) ausgegeben. Wenn Sie diese Nachricht sehen, kehren Sie mit  zum Job-Menü zurück.
- Sie können mit Job 00 (Undo/Redo) das Ergebnis eines unmittelbar zuvor ausgeführten Jobs rückgängig machen (siehe nächste Seite). Dies ermöglicht Ihnen, die Daten nach einer ungewollten Job-Ausführung wiederherzustellen. Nachdem Sie einen Job rückgängig gemacht haben, können Sie ihn nochmals wieder ausführen lassen. In einigen Fällen finden Sie es vielleicht nützlich, einen Job mehrmals rückgängig und dann wiederholen zu lassen und dabei vergleichen, wie der Song vor und nach der Bearbeitung klingt.
- Wenn Sie einen Job wählen, der die Angabe eines Bereiches erfordert, erscheinen auf dem Display Felder, in denen Sie Start- und Endpunkt (die Felder sind mit dem Zeichen ~ getrennt) angeben können. Wenn Sie beispielsweise die Bearbeitung bei Takt 5, Schlag 1 beginnen und bei Takt 8, Schlag 4 beenden wollen, würde Ihre Angabe so aussehen: 005:1 ~ 008:4
- Die Zahl der Schläge pro Takt hängt vom Taktmaß ab. Wenn das Taktmaß beispielsweise 4/4 beträgt, können Sie bei der Angabe des Bereiches für den Schlag einen Wert zwischen 1 und 4 wählen. Wenn das Taktmaß 8/4 beträgt, dann (da es hier acht Schläge pro Takt gibt) können Sie den Schlag auf einen beliebigen Wert zwischen 1 und 8 setzen.
- Beachten Sie, daß die Schlag-Einstellung an die Takteinstellung gekoppelt ist. Wenn Sie die Schlag-Einstellung fortlaufend erhöhen (oder verringern), ändert sich die Takteinstellung entsprechend.



Schalten Sie das Gerät nicht ab, während ein Job ausgeführt wird (wenn also die Meldung »Executing...« auf dem Display angezeigt wird); dabei könnten Ihre Song-Daten verloren gehen.

## JOB 00 UNDO/REDO (Widerrufen/Wiederholen)



2

- Ein UNDO-Job macht alle Änderungen zurückgängig, die Sie bei der letzten Aufnahme, bei der letzten Bearbeitung oder bei Ausführung des letzten Jobs durchgeführt haben. Die Daten werden auf dem vorigen Stand wiederhergestellt. Dies ermöglicht es Ihnen, wieder Zugriff auf versehentlich verlorene Daten zu erhalten.
  - Der REDO-Job, der nur unmittelbar nach Ausführung von UNDO zur Verfügung steht, macht das UNDO rückgängig und führt die zunächst zurückgenommenen Änderungen nochmals durch.
  - Der UNDO/REDO-Job steht nach einer Aufnahme, Bearbeitung und nach der Ausführung von Jobs (mit Ausnahme des Jobs SONG NAME) zur Verfügung, die in den Modi SONG, PATTERN und PHRASE durchgeführt wurden. Es ist ebenso verfügbar nach einer Patch-Bearbeitung im Modus PATTERN.
  - Der UNDO-Job wirkt sich nur auf die zuletzt vorgenommene Datenänderung aus. Wenn Sie beispielsweise eine Aufnahme machen und dann danach eine Bearbeitung vornehmen, ist UNDO nur für die Bearbeitung verfügbar. (Beachten Sie aber, daß Sie eine Aufnahme-, Bearbeitungs- oder Job-Page aufrufen können, um diese sofort ohne Vornahme von Änderungen wieder zu verlassen, ohne daß dieses als Änderung zählt.)
  - Sobald Sie ein UNDO durchführen, wechselt der Job-Name auf REDO. Dieses REDO bleibt solange verfügbar, bis Sie wiederum Daten ändern.
  - Sie können dieselbe Änderung so oft rückgängig machen und wiederholen lassen, wie Sie möchten, vorausgesetzt, Sie nehmen dazwischen keine anderen Änderungen vor. Dies kann dann nützlich sein, wenn Sie zwei Versionen Ihrer Daten vergleichen wollen.
- Als Kurzbefehl ist es oft möglich, einen UNDO/REDO-Job sofort - ohne auf die entsprechenden Job-Pages zu wechseln - auszuführen, indem Sie **SHIFT** + **JOB** drücken. Diese Funktion ist beispielsweise vom Display SONG PLAY aus verfügbar.

### 1. Undo/Redo-Anzeige



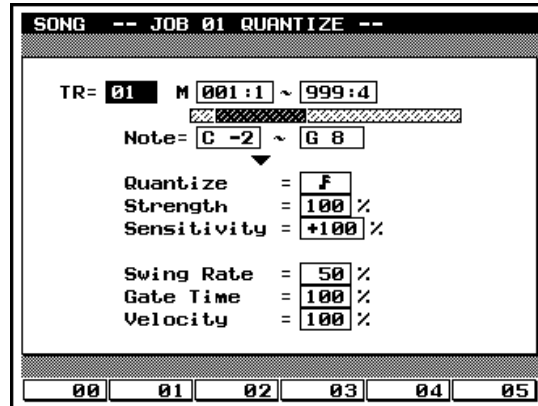
- Diese Page zeigt das Wort Undo oder Redo zur Anzeige dafür, daß der Job im Augenblick verfügbar ist.

### 2. UNDO/REDO-Ziel

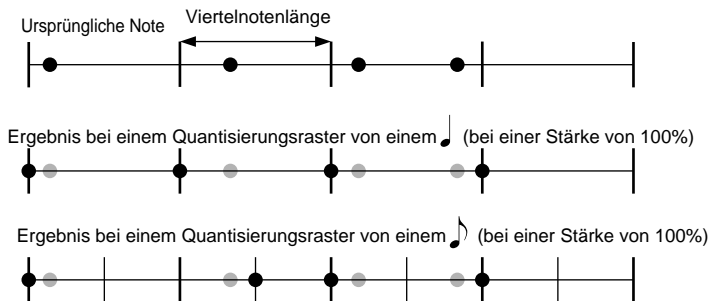


- Die zwei Einträge rechts auf dem Display beschreiben die Datenänderung, die im Augenblick für UNDO oder REDO zur Verfügung steht. Dies ist immer die unmittelbar zuvor vorgenommene Bearbeitung, Aufnahme oder Job-Ausführung. (Im Beispiel oben war die unmittelbar zuvor vorgenommene Änderung die Durchführung des Jobs THIN OUT im Modus SONG.)

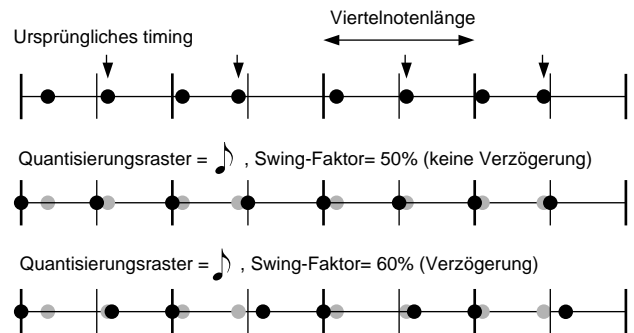
## JOB 01 QUANTIZE (Quantisierung)



- Dieser Job quantisiert die Noten innerhalb eines bestimmten Bereiches einer festgelegten Spur. Quantisieren ist der Prozeß der Timing-Einstellung von Noten, indem sie näher an die nächste Rasterlinie gezogen werden. Sie können diese Funktion beispielsweise dazu verwenden, das Timing einer Echtzeiteinspielung zu verbessern.
- Vor der Ausführung des Jobs müssen Sie das musikalische Intervall (oder Quantisierungsraster) einstellen, das Sie verwenden wollen. Mit diesem Wert wird die Entfernung zwischen den Rasterlinien eingestellt. Die Abbildung unten verdeutlicht dieses Konzept anhand von Quantisierungsrastern von einer Viertelnote und von einer Achtelnote.



- Die Quantisierungsstärke legt fest, wie dicht eine Note an die nächstliegende Rasterlinie gezogen wird. Die Quantisierungsempfindlichkeit legt fest, welche Noten quantisiert werden (auf Grundlage der Entfernung zur nächsten Rasterlinie). Sie können diese Einstellungen kombinieren, um beispielsweise den QY700 anzuweisen, nur solche Noten leicht anzupassen, die von der nächsten Rasterlinie weit entfernt liegen, während die dichter daran liegenden Noten unberührt bleiben.
- Mit dem Swing-Faktor können Sie die Noten (meist geradzahligere Schläge leicht verzögern; so swingt die Musik. Wenn Sie beispielsweise ein Quantisierungsraster von einer Achtelnote verwenden, werden die Noten verzögert, mit denen das zweite, vierte, sechste oder achte Taktintervall beginnt. Beachten Sie dazu die Abbildung.



- Finally, you can further improve the swing by adjusting the velocities and gate times of the notes in every other interval.

## 1. Spureinstellung: TR



- Hier wird die Spur gewählt, die quantisiert wird.



01,...,32, All (Alle)

- 01,...,32 Die entsprechende Spur wird quantisiert.
- All Alle 32 Sequenzerspuren werden quantisiert.

## 2. Bereich und Noten (M und Note=)



- Die beiden Felder oben auf dem Display (rechts von M) wählen den Bereich der Spur, der quantisiert werden soll. Im ersten Feld wird Takt und Schlag des Startpunktes eingestellt, im zweiten der Endpunkt. Mit den Note-Felder wird der Wertebereich (nach Tonhöhe) der Noten ausgewählt, die quantisiert werden sollen; Noten außerhalb des Bereiches werden nicht verschoben.



Takt: Schlag: 001:1,...,999:8

Notenbereich: C-2,...,G8

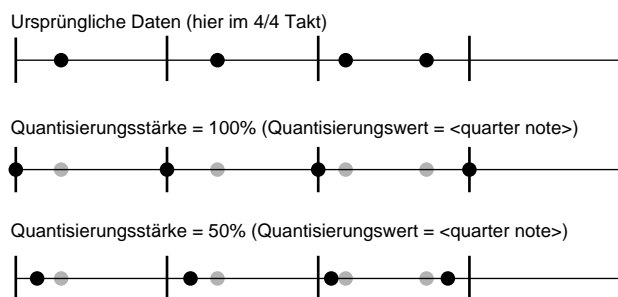
### 3. Quantisierungsraster

- Mit der Einstellung Quantize wird das Quantisierungsintervall festgelegt. Sie können diesen Wert mit  $\frac{1}{16}$  /  $\frac{1}{8}$ , dem Datenrad oder durch Drücken der entsprechenden Notentasten auf der Zifferntastatur eingeben.
- Beachten Sie, daß die Einstellungen  $\frac{1}{4}$  sowohl gerade als auch triolische Intervalle über den gesamten Bereich erzeugt. Beispielsweise das  $\frac{1}{4}$  setzt Rasterlinien auf Achtelnoten und auf Achteltriolen.

	$\frac{1}{32}$ 32stel	
	$\frac{1}{16}$ 16tel-Triolen	$\frac{1}{16}$ 16-tel
	$\frac{1}{8}$ Achteltriolen	$\frac{1}{8}$ Achtel
	$\frac{1}{4}$ Vierteltriolen	$\frac{1}{4}$ Viertel
	$\frac{1}{4}$ 16tel und 16tel-Triolen	
	$\frac{1}{4}$ Achtel und Achteltriolen	

### 4. Strength (Stärke)

- Der Wert Strength legt den Grad fest, um den jede Note an die nächste Rasterlinie gezogen wird.
- Eine Einstellung von 100% zieht jede Note vollständig auf Position der nächsten Rasterlinie. Eine Einstellung von 50% verschiebt jede Note nur um den halben Weg bis zur nächsten Rasterlinie.



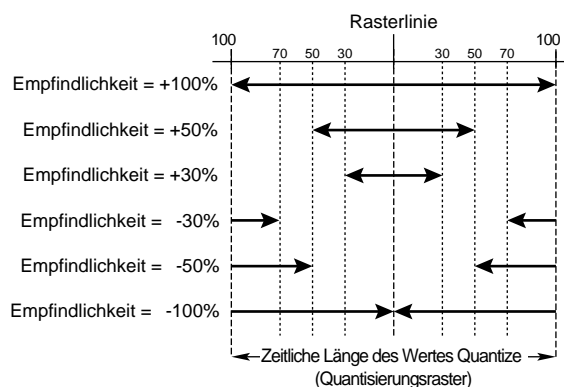
000%,...,100%

### 5. Sensitivity (Empfindlichkeit)

- Sie können mit der Einstellung Sensitivity (Empfindlichkeit) die Quantisierung auf solche Noten beschränken, die einen bestimmten Abstand von den Rasterlinien haben. Sie können beispielsweise einstellen, daß nur solche Noten quantisiert werden sollen, die besonders dicht an der nächsten Rasterlinie liegen, oder nur solche, die weit entfernt davon liegen.
- Der gesamte Quantisierungsbereich erstreckt sich von einem halben Intervall links bis zu einem halben Intervall rechts der Rasterlinie (siehe Abbildung unten). Wenn Sie jetzt beispielsweise eine Quantisierung von 100% Empfindlichkeit und 100% Stärke einstellen, dann werden alle Noten in diesem Bereich genau auf die Rasterlinien gezogen.
- Wenn Sie Sensitivity auf 100% (oder -100%) stellen, werden alle Noten im Bereich auf die Rasterlinien gezogen. Wenn Sie einen Wert von 50% eingestellt haben, dann wer-

den nur Noten quantisiert, die innerhalb eines halben Intervalls rund um die Rasterlinie liegen; dieses halbe Intervall beginnt ein Viertelintervall links der Linie und endet ein Viertelintervall rechts davon. Wenn Sie beispielsweise eine Empfindlichkeit von 50% mit einem Quantisierungsraster von einer Viertelnote verwenden, dann werden alle Noten innerhalb einer 1/16-Note zu jeder Seite der Rasterlinien verschoben. Noten, die weiter entfernt liegen, bleiben unberührt.

- Sie können negative Werte verwenden, wenn Sie nur Noten verschieben wollen, die am weitesten von den Linien entfernt liegen. Eine Empfindlichkeit von -50% beispielsweise quantisiert Noten, die in den entfernteren Viertelintervallen links bzw. rechts der Linie liegen. Wenn wir ein Quantisierungsraster von einer Viertelnote annehmen, würden alle Noten quantisiert werden, die weiter als eine 1/16-Note von der Rasterlinie entfernt liegen. Dabei bleiben alle Noten unberührt, die dichter daran liegen.



-100%,...,000%,...,100%

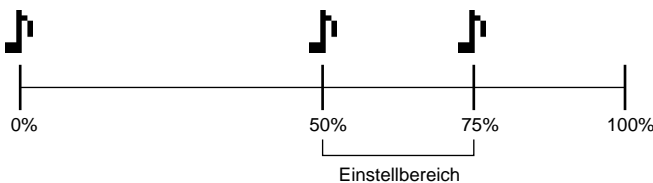
- Mit dieser Funktion können Sie Noten korrigieren, die echte Timing-Fehler darstellen, während die subtileren Timing-Versätze erhalten bleiben, die besonders charakteristisch für eine authentische Einspielung sind. Um ein Ergebnis dieser Art zu erzielen, sollten Sie im allgemeinen die Empfindlichkeit in etwa zwischen -30% und -50% einstellen.

## 6. Swing-Faktor



- Hier können Sie das Noten-Timing in bestimmten Abständen verzögern und so einen swingenden Rhythmus erzielen. Bei geraden Taktmaßen mit 2, 4, 8 oder 16 Schlägen wird z. B. jeder zweite Schlag beeinflusst (siehe auch weiter unten). Diese Einstellung wird vorgenommen, wenn die Quantisierung abgeschlossen ist: Zunächst werden die Noten quantisiert und dann der Swing (sofern gewünscht) hinzugefügt.
- Wenn Sie ein Quantisierungsraster von einer 1/32-, 1/16, Achtel- oder Viertelnote wählen, verzögert der QY700 in jedem zweiten, geradzahligem Intervall. Wenn Sie beispielsweise eine Achtelnote als Raster verwenden, dann sind die Noten im ersten Achtelnotenintervall normal, die Noten im zweiten Achtelnotenintervall verzögert, die Noten im dritten Intervall normal und so weiter.
- Wenn Sie eines der triolischen Quantisierungsraster verwenden, verzögert der QY700 die Noten in jedem dritten Intervall. Nur dann, wenn Sie die Quantisierungsraster  $\text{♩}_{3}$  oder  $\text{♪}_{3}$  verwenden, verzögert der QY700 nur die nicht-triolischen Schläge.
- Die »Swing Rate« ist ein Verhältniswert, der die Stärke der Verschiebung beschreibt. Bei nicht-triolischen Rhythmen bedeutet ein Wert von 50% keine Änderung; höhere Werte verzögern den Schlag. (Dabei entsprechen 100% der doppelten Länge des Quantisierungsrasters.) Die verfügbaren Einstellungen hängen vom gewählten Rhythmus ab (siehe unten).

Wenn der Quantisierungswert  $\text{♩}$ ,  $\text{♪}$  oder  $\text{♫}$  ist:  $\text{♫}$



- Bei den oben aufgeführten Quantisierungswerten bewirkt die Einstellung 50% keine Änderung - die geradzahligem Schläge bleiben genau auf ihrer ursprünglichen Position. Höhere Werte verzögern diese Schläge und bewirken so einen Swing. Der maximale Wert ist 75%. Bei diesem Wert wird der Schlag um die Hälfte des Quantisierungsrasters verschoben.

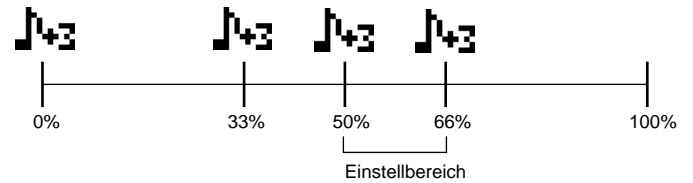
Wenn der Quantisierungswert  $\text{♩}_{3}$  oder  $\text{♪}_{3}$  ist:  $\text{♪}_{3}$



- Bei den triolischen Quantisierungswerten (siehe oben) wird die Verzögerung nur auf jeden dritten Schlag angewendet. In diesem Fall bewirkt die Einstellung 66% keine Änderung - die entsprechenden Schläge bleiben genau auf ihrer

ursprünglichen Position. Höhere Werte verzögern diese Schläge. Der maximale Wert ist 83%. Bei diesem Wert wird der Schlag um die Hälfte des Quantisierungsrasters verschoben (100% der Skala repräsentieren hier die dreifache Länge des Quantisierungsrasters).

Wenn der Quantisierungswert  $\text{♩}_{3}$  oder  $\text{♪}_{3}$  ist:



- Bei der Mischquantisierung wird die Verzögerung nur auf nicht-triolische Schläge angewendet (s. o.). In diesem Fall bewirkt die Einstellung 50% keine Änderung. Höhere Werte verzögern die Schläge. Der maximale Wert ist hier 66%, bei der der Schlag bis zur Position der dritten Note der Triole verschoben wird (100% der Skala repräsentieren hier die doppelte Länge des  $\text{♩}$  oder des  $\text{♪}$ ).



- Wenn der Quantisierungswert  $\text{♩}$ ,  $\text{♪}$ ,  $\text{♫}$  oder  $\text{♫}$  ist: 50%, ..., 75%
- Wenn der Quantisierungswert  $\text{♩}_{3}$ ,  $\text{♪}_{3}$  oder  $\text{♪}_{3}$  ist: 66%, ..., 83%
- Wenn der Quantisierungswert  $\text{♩}_{3}$  oder  $\text{♪}_{3}$  ist: 50%, ..., 66%



- Wenn Sie STRENGTH auf unter 100% setzen, können Noten an willkürlichen Positionen innerhalb des Zeitraumes vor der »Swing-Rate«-Verschiebung liegen. In diesem Fall werden alle Noten dieses Zeitraumes um einen gleichen Betrag nach hinten verschoben.
- Wenn Sie STRENGTH auf über 100% setzen, kann es passieren, daß einige Noten bis in das nächste Intervall verschoben werden. In diesem Fall werden diejenigen Noten, die (im nächsten Intervall) im Bereich dieser Überschneidung liegen, auf die gleiche Position mitverschoben.

## 7. Swing Gate Time



- Dieser Wert bewirkt eine proportionale Beeinflussung der Notenlängen derjenigen Noten, die durch die Swing-Funktion zeitlich verschoben wurden.
- Die Gate Time ist die Zeit, die eine Note klingt. Mit Swing Gate Time können Sie daher die Noten in den Swing-Intervallen verlängern oder verkürzen.
- In der Einstellung 100% werden die ursprünglichen Notenlängen nicht verändert. Höhere Werte verlängern die Noten, niedrigere Werte verkürzen sie.
- Wenn die resultierende Notenlänge geringer als 1 wäre, setzt der QY700 sie auf genau 1.



000%, ..., 100%, ..., 200%

## 8. Swing Velocity

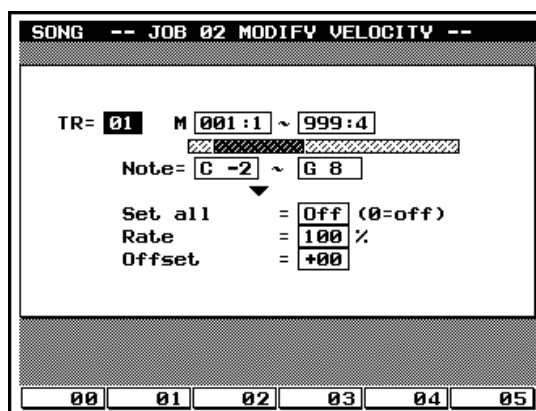


- Dieser Wert bewirkt eine proportionale Beeinflussung der Velocity derjenigen Noten, die durch die Swing-Funktion zeitlich verschoben wurden.
- Die Velocity ist ein Maß für die Anschlagstärke der Noten. Mit Swing Velocity können Sie daher die Anschlagstärke der Noten in den Swing-Intervallen erhöhen oder verringern.
- In der Einstellung 100% werden die ursprünglichen Velocity-Werte nicht verändert. Höhere Werte erhöhen die Velocity, niedrigere Werte verringern sie.
- Wenn der resultierende Velocity-Wert geringer als 1 oder höher als 127 wäre, setzt der QY700 sie auf genau 1 bzw. 127.



000%,...,100%,...,200%

## JOB 02 MODIFY VELOCITY (Velocity ändern)



- Dieser Job ändert die Velocity - die Anschlagstärke - von bestimmten Noten (in einem festgelegten Tonhöhenbereich) in einem festgelegten Abschnitt einer Spur. Sie erinnern sich: Velocity ist die Kraft, mit der eine Note angeschlagen wird. Welcher Effekt bei Änderung der Velocity genau erzielt wird, hängt von der jeweiligen Voice ab; in den meisten Fällen erzeugt eine höhere Velocity einen lautereren Klang. In vielen Fällen beeinflusst eine Velocity-Änderung auch das Timbre.
- Beim Einsatz dieses Jobs können Sie entweder alle Zielnoten auf einen identischen Velocity-Wert setzen, oder Sie können einen neuen Velocity-Wert in relativer (linearer) Abhängigkeit zum ursprünglichen setzen.
- Wenn Sie eine relative Einstellung vornehmen, haben Sie zwei Parameter zur Verfügung: die Rate («Stärke») und den Offset. Der Wert Rate ändert den Velocity-Wert proportio-

nal; der Wert Offset (dessen Einstellung nach jener der Rate erfolgt) fügt einen festen Wert hinzu. Die Beziehung sieht wie folgt aus:

$$\text{eingestellte Velocity} = (\text{ursprüngliche Velocity} \times \text{Rate}) + \text{Offset.}$$

- Wenn das Ergebnis kleiner als 1 ist, setzt der QY700 den Wert auf 1. Wenn das Ergebnis höher als 127 ist, setzt der QY700 ihn auf 127.

### 1. Wahl der Spur: TR



- Dieser Parameter wählt die Sequenzspur, die geändert werden soll.



01,...,32



## 2. Bereich und Noten (M und Note=)



- Mit den beiden Feldern oben auf dem Display (rechts des M) wird der Spurbereich gewählt, der geändert werden soll. Im ersten Feld wird Takt und Schlag des Startpunktes eingetragen, im zweiten wird der Endpunkt gewählt. In den Felder Note wird ein Notenbereich (nach Tonhöhe) ausgewählt, der von den Änderungen betroffen sein soll. Noten mit einer Höhe außerhalb dieses Bereiches bleiben unbeeinflusst.



Takt: Schlag: 001:1,...,999:8  
Notenbereich: C-2,...,G8

## 3. Set all



- Nutzen Sie diesen Parameter, wenn Sie die Velocity-Werte aller Zielnoten auf denselben Wert (von 1 bis 127) setzen wollen. Wenn Sie diese Funktion nicht verwenden (und Sie statt dessen eine lineare Änderung vornehmen möchten), setzen Sie den Wert auf Off (»Aus«).
- Beachten Sie, daß die Werte für Rate and Offset nicht beachtet werden, wenn eine andere Einstellung als Off gewählt wird.



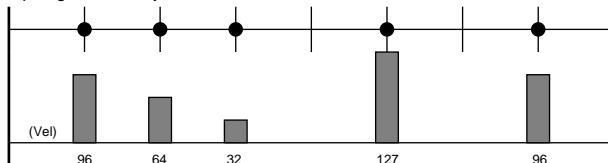
Off (0), 001,...,127

## 4. Rate (»Stärke«)

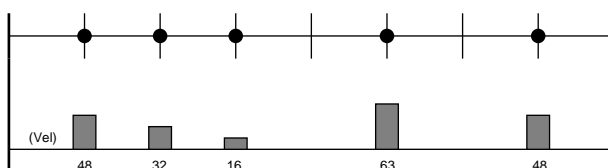


- Der Parameter Rate ändert die Velocity-Werte aller Zielnoten proportional. Eine Einstellung von 100% führt zu keiner Änderung; eine Einstellung von 50% verringert die Velocity-Werte auf die Hälfte; eine Einstellung auf 200% erhöht sie entsprechend auf das Doppelte.

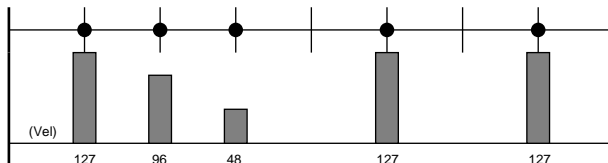
ursprüngliche Velocity-Werte



Rate = 50%



Rate = 150%



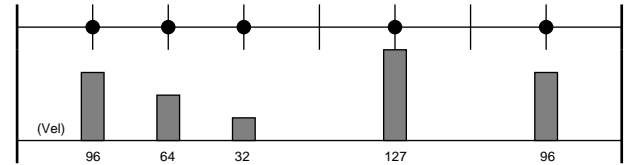
000%,...,100%,...,200%

## 5. Offset

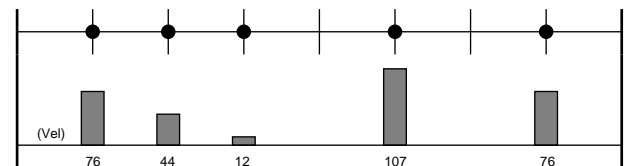


- Dieser Parameter addiert einen festen Wert auf jeden der durch den Rate-Parameter eingestellten Velocity-Werte. Eine Einstellung von 0 führt zu keiner Änderung. Positive Werte erhöhen die Velocity, negative verringern sie.

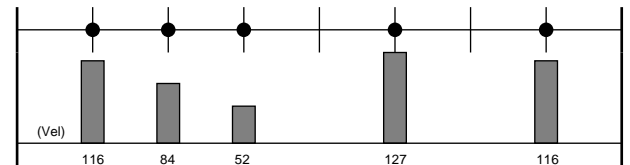
ursprüngliche Velocity-Werte



Offset = -20

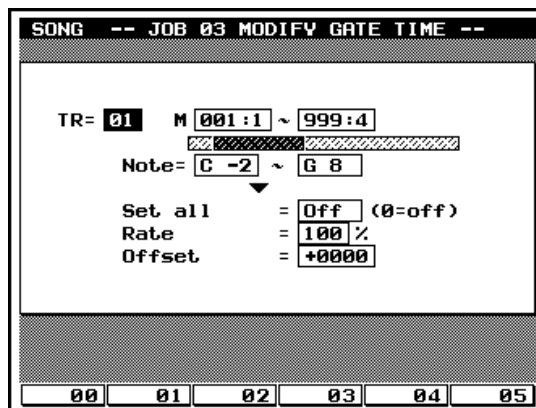


Offset = +20



-99,...,+00,...,+99

## JOB 03 MODIFY GATE TIME (Notenlänge ändern)



- Dieser Job ändert die Notenlängen bestimmter Noten (in einem festgelegten Tonhöhenbereich) in einem festgelegten Abschnitt einer Spur. Die Gate Time ist die Zeitspanne, in der eine Note gehalten wird. Bei legato gespielten Voices entspricht die Gate Time genau dem Notenwert.
- Mit diesem Job können Sie entweder alle Zielnoten auf eine identische Notenlänge setzen, oder Sie können einen neuen Notenlängenwert in relativer (linearer) Abhängigkeit zum ursprünglichen setzen.
- Wenn Sie eine relative Einstellung vornehmen, haben Sie zwei Parameter zur Verfügung: die Rate (»Stärke«) und den Offset. Der Wert Rate ändert den Gate-Time-Wert proportional; der Wert Offset (dessen Einstellung nach jener der Rate erfolgt) fügt einen festen Wert hinzu. Die Beziehung sieht wie folgt aus:

$$\text{eingestellte Gate Time} = (\text{ursprüngliche Gate Time} \times \text{Rate}) + \text{Offset.}$$

- Wenn das Ergebnis kleiner als 1 ist, setzt der QY700 den Wert auf 1.

### 1. Wahl der Spur: TR

- Dieser Parameter wählt die Sequenzerspur, die geändert werden soll.

01, ..., 32

### 2. Bereich und Noten (M und Note=)

- Mit den beiden Feldern oben auf dem Display (rechts des M) wird der Spurbereich gewählt, der geändert werden soll. Im ersten Feld wird Takt und Schlag des Startpunktes eingetragen, im zweiten wird der Endpunkt gewählt. In den Felder Note wird ein Notenbereich (nach Tonhöhe) ausgewählt, der von den Änderungen betroffen sein soll. Noten mit einer Höhe außerhalb dieses Bereiches bleiben unbeeinflusst.

Takt: Schlag: 001:1, ..., 999:8  
Notenbereich: C-2, ..., G8

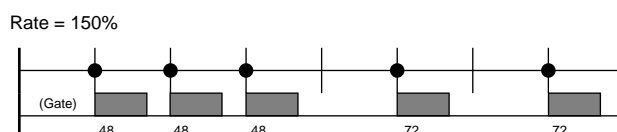
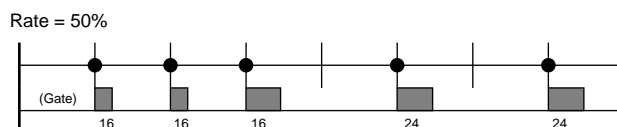
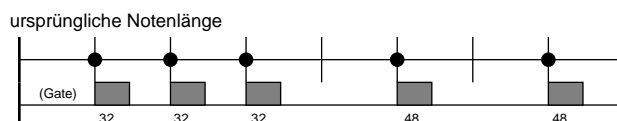
### 3. Set all

- Nutzen Sie diesen Parameter, wenn Sie die Notenlänge aller Zielnoten auf denselben Wert (zwischen 1 und 9999) setzen wollen. Wenn Sie diese Funktion nicht verwenden wollen (und Sie statt dessen eine lineare Änderung vornehmen wollen), setzen Sie den Wert auf Off (»Aus«).
- Beachten Sie, daß die Werte für Rate and Offset nicht beachtet werden, wenn eine andere Einstellung als Off gewählt wird.

Off (0), 0001, ..., 9999

### 4. Rate (»Stärke«)

- Der Parameter Rate ändert die Notenlänge aller Zielnoten proportional. Eine Einstellung von 100% führt zu keiner Änderung; eine Einstellung von 50% verringert die Gate-Time-Werte auf die Hälfte; eine Einstellung auf 200% erhöht sie entsprechend auf das Doppelte.



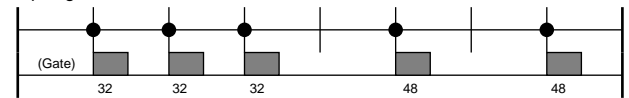
000%, ..., 100%, ..., 200%

## 5. Offset

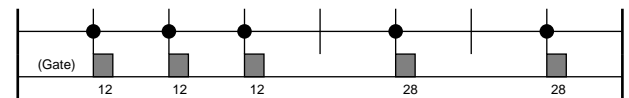


- Dieser Parameter addiert einen festen Wert auf jeden der durch den Rate-Parameter eingestellten Gate-Time-Werte. Eine Einstellung von 0 führt zu keiner Änderung. Positive Werte verlängern die Note, negative verkürzen sie.

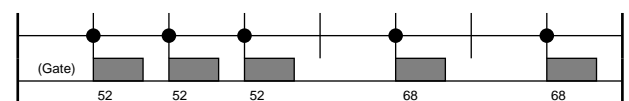
ursprüngliche Gate-Time-Werte



Offset = -20

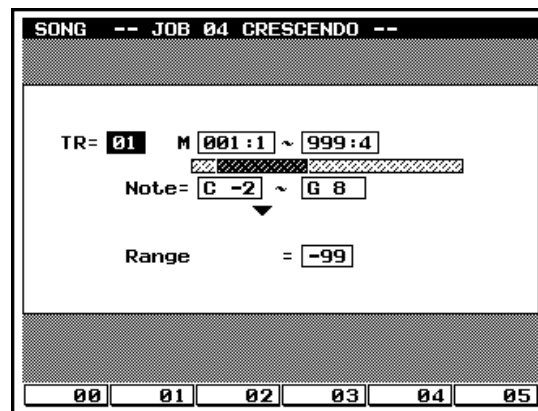


Offset = +20



-9999,...,+0000,...,+9999

## JOB 04 CRESCENDO



- Mit diesem Job können Sie auf bestimmte Noten (in einem festgelegten Tonhöhenbereich) in einem festgelegten Abschnitt einer Spur ein Crescendo oder ein Diminuendo (ein umgekehrtes Crescendo) anwenden. Der QY700 erzeugt diesen Effekt, indem er die Velocity am Beginn des Bereichs leicht erhöht (Offset) und diesen Offset bis zum Ende des Bereichs laufend erhöht.

derungen betroffen sein soll. Noten mit einer Höhe außerhalb dieses Bereiches bleiben unbeeinflusst.



Takt: Schlag: 001:1,...,999:8  
Notenbereich: C-2,...,G8

### 1. Wahl der Spur: TR



- Dieser Parameter wählt die Sequenzerspur, die geändert werden soll.



01,...,32

### 2. Bereich und Noten (M und Note=)



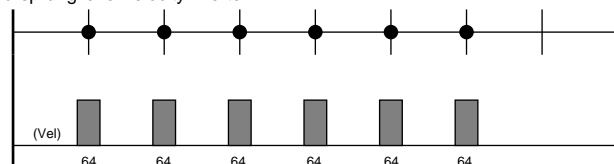
- Mit den beiden Feldern oben auf dem Display (rechts des M) wird der Spurbereich gewählt, auf den ein Crescendo oder Diminuendo angewendet werden soll. Im ersten Feld wird Takt und Schlag des Startpunktes eingetragen, im zweiten wird der Endpunkt gewählt. In den Felder Note wird ein Notenbereich (nach Tonhöhe) ausgewählt, der von den Än-

### 3. Range (»Spannbreite«)



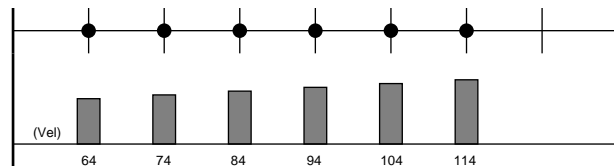
- Legen Sie mit dem Parameter Range die Intensität des Crescendo fest.
- Die Einstellung Range bestimmt den Wert, der zu dem Velocity-Wert am letzten Takt und Schlag des Bereiches addiert wird. Der QY700 erhöht allmählich den addierten (bzw. subtrahierten) Wert in dem angegebenen Bereich - angefangen bei 0 am Anfang des Bereiches, und endend mit dem vollen Range-Wert am Bereichsende.
- Wenn resultierende Velocity-Werte geringer als 1 oder höher als 127 wären, setzt der QY700 sie auf genau 1 bzw. 127.

ursprüngliche Velocity-Werte

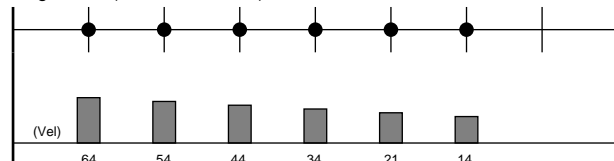


-99,...,+00,...,+99

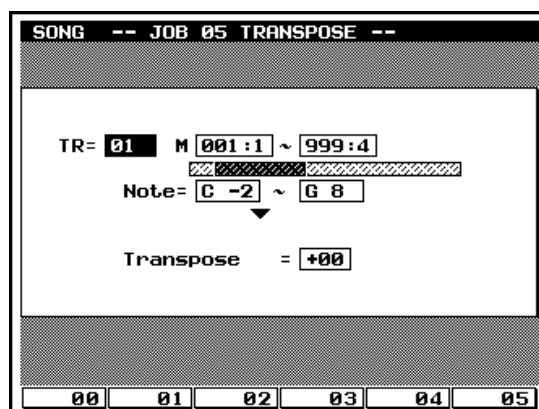
Range = +50 (M: 001:1 ~ 003:1)



Range = -50 (M: 001:1 ~ 003:1)



## JOB 05 TRANPOSE (Transponierung)



- Mit diesem Job können Sie bestimmte Noten (in einem festgelegten Tonhöhenbereich) in einem festgelegten Abschnitt einer Spur transponieren. Sie können den Transponierungsumfang in Halbtonschritten einstellen.

### 1. Wahl der Spur: TR



- Dieser Parameter wählt die Sequenzerspur.



01,...,32, Chd

- 01,...,32 Die entsprechende Sequenzerspur wird transponiert.
- Chd Die CHORD-(Akkord-) Spur wird transponiert.

### 2. Bereich und Noten (M und Note=)



- Mit den beiden Feldern oben auf dem Display (rechts des M) wird der Spurbereich mit den zu transponierenden Spu-

ren gewählt. Im ersten Feld wird Takt und Schlag des Startpunktes eingetragen, im zweiten wird der Endpunkt gewählt. In den Felder Note wird ein Notenbereich (nach Tonhöhe) ausgewählt, der von den Änderungen betroffen sein soll. Noten mit einer Höhe außerhalb dieses Bereiches bleiben unbeeinflusst.



Takt: Schlag: 001:1,...,999:8

Notenbereich: C-2,...,G8

### 3. Transponierungsumfang

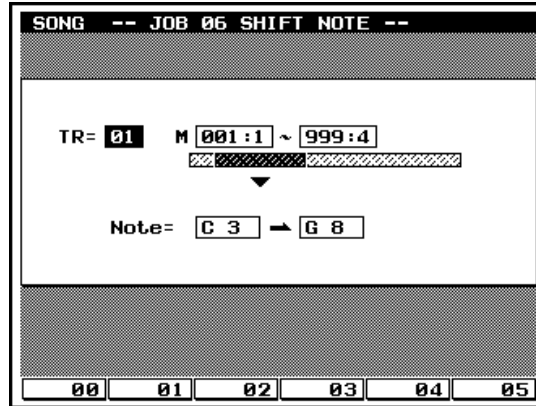


- Der Wert Transpose legt die Zahl der Transponierungsintervalle (Halbtöne) fest. Ein Wert von +12 würde alle Zielpnoten um genau eine Oktave hinauftransponieren, während ein Wert von -12 um eine Oktave hinabtransponieren würde.



-99,...,+00,...,+99

## JOB 06 SHIFT NOTE (Noten in der Tonhöhe verschieben)



- Mit diesem Job können Sie alle Vorkommnisse einer bestimmten Tonhöhe (in einem festgelegten Abschnitt einer Spur) durch eine andere Tonhöhe ersetzen.

### 1. Wahl der Spur: TR



- Dieser Parameter wählt die Sequenzerspur.



01, ..., 32

### 2. Bereich und Noten (M)



- Mit den beiden Feldern oben auf dem Display (rechts des M) wird der Spurbereich mit den zu transponierenden Noten gewählt. Im ersten Feld wird Takt und Schlag des Startpunktes eingetragen, im zweiten wird der Endpunkt gewählt.



Takt: Schlag: 001:1, ..., 999:8

### 3. Ursprüngliche Tonhöhe



- Im ersten Feld rechts von Note = wird die zu ersetzende Note (Tonhöhe) eingetragen. Jede Note in dieser Tonhöhe wird in eine entsprechende Note in der gewünschten Tonhöhe konvertiert.



C-2, ..., G8

### 4. Gewünschte Tonhöhe

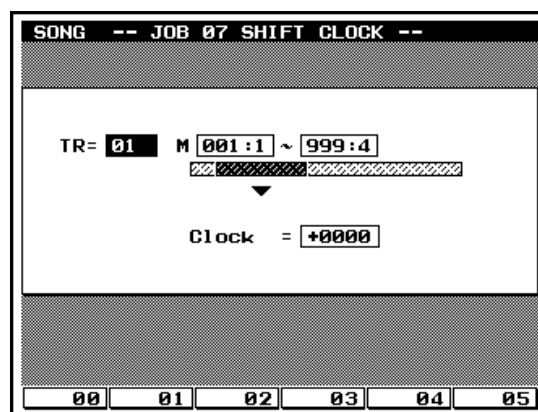


- Im zweiten Feld rechts von Note = wird die gewünschte Tonhöhe eingetragen.



C-2, ..., G8

## JOB 07 SHIFT CLOCK



- Mit diesem Job können Sie alle Daten-Events in einem festgelegten Abschnitt einer Spur zeitlich verschieben. Die Verschiebung erfolgt in der Einheit »Clock-Impuls«.

- Wenn Sie die Events um einen oder mehrere volle Schläge oder Takte verschieben wollen, ist es einfacher, wenn Sie den Job COPY EVENT (→ S.154) verwenden.

- Beachten Sie, daß dieser Job ein Event niemals zeitlich vor bzw. hinter die festgelegten Start- und Endpunkte verschieben kann. Jedes Event, was eigentlich über diese Grenzen hinweg geschoben werden müßte, wird statt dessen an den Bereichsgrenzen positioniert.

## 1. Wahl der Spur: TR



- Dieser Parameter wählt die Sequenzerspur.



01,...,32, Tmp

- 01,...,32 Auf der entsprechenden Sequenzerspur wird verschoben.
- Tmp Auf der TEMPO-Spur wird verschoben.

## 2. Bereich



- Mit den beiden Feldern oben auf dem Display (rechts des M) wird der Spurbereich mit den zu verschiebenden Events gewählt. Im ersten Feld wird Takt und Schlag des Startpunktes eingetragen, im zweiten wird der Endpunkt gewählt.



Takt: Schlag: 001:1,...,999:8

## 3. Clock-Impulsen

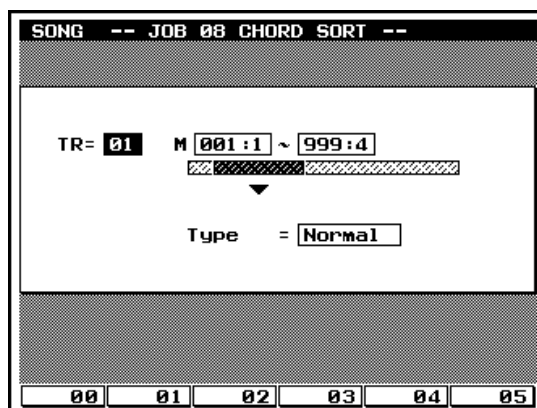


- Der Wert Clock legt die Anzahl der Clock-Impulsen fest, um die die Daten verschoben werden sollen. Positive Werte verschieben die Events nach rechts (in Richtung Song-Ende), negative verschieben sie zurück.
- Beachten Sie, daß ein Schlag 480 Clock-Impulsen entspricht.



-9999,...,+0000,...,+9999

## JOB 08 CHORD SORT (Akkordsortierung)



- Dieser Job sortiert Akkorde (mehrere gleichzeitig gespielte Noten) nach ihrer Tonhöhe. Die Sortierung wirkt sich auf die Event-Liste aus und bestimmt auch die Reihenfolge der Auftrennung durch den Job CHORD SEPARATE (siehe nächste Seite).
- Die Sortierung erfolgt auf- oder absteigend nach der Tonhöhe. Wenn z. B. die Noten E3, C3 und G3 gleichzeitig beginnen, erhalten diese in der Einstellung »normal« die neue Reihenfolge C3, E3, G3, in der Einstellung »reverse« G3, E3, C3.

## 1. Wahl der Spur: TR



- Dieser Parameter wählt die Sequenzerspur.



01,...,32

## 2. Bereich



- Mit den beiden Feldern oben auf dem Display (rechts des M) wird der Spurbereich gewählt, in dem die Akkordsortierung stattfinden soll. Im ersten Feld wird Takt und Schlag des Startpunktes eingetragen, im zweiten wird der Endpunkt gewählt.



Takt: Schlag: 001:1,...,999:8

## 3. Type



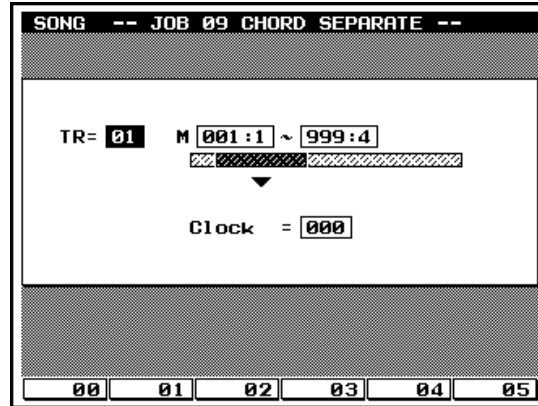
Normal

sortiert die Noten in aufsteigender Reihenfolge.

Reverse

sortiert die Noten in absteigender Reihenfolge.

## JOB 09 CHORD SEPARATE (Akkordtrennung)



- Mit diesem Job können Sie alle Akkorde (in einem festgelegten Abschnitt einer Spur) in ihre Einzelnoten auftrennen und eine festgelegte Verzögerung zwischen ihnen einfügen.
- Wenn der Wert Clock auf 30 steht, wird ein Akkord aus den Elementen C3, E3, G3 als C3 gespielt (zum ursprünglichen Timing des Akkords), 30 Clock-Impulse später gefolgt vom E3 und dann weitere 30 Clock-Impulse später vom G3. Diese Funktion ist beispielsweise nützlich, wenn Sie Gitarrenakkorde offen spielen wollen.
- Beachten Sie, daß Akkorde nicht über die folgende Taktgrenze hinaus oder in den folgenden Akkord hinein aufgetrennt werden können.

### 3. Clock-Impulsen



- Der Wert Clock legt die Zahl der Clock-Impulsen fest, die zwischen aufeinanderfolgenden Akkordnoten eingefügt werden.
- Beachten Sie, daß ein Schlag 480 Clock-Impulsen entspricht.



000,...,999

### 1. Wahl der Spur: TR



- Dieser Parameter wählt die Zielspur.



01,...,32

### 2. Bereich

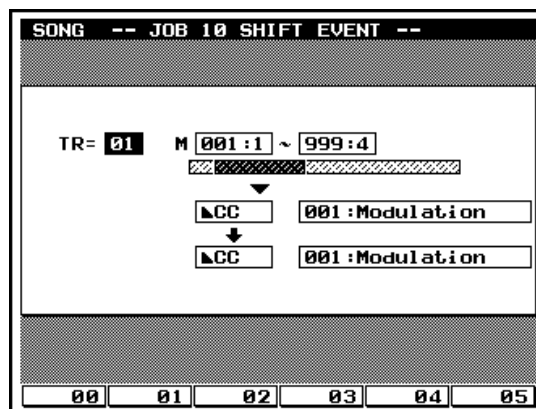


- Mit den beiden Feldern oben auf dem Display (rechts des M) wird der Spurbereich gewählt, innerhalb dessen die Akkorde aufgetrennt werden sollen. Im ersten Feld wird Takt und Schlag des Startpunktes eingetragen, im zweiten wird der Endpunkt gewählt.



Takt: Schlag: 001:1,...,999:8

## JOB 10 SHIFT EVENT (Event verschieben)



2



- Mit diesem Job können Sie alle Vorkommnisse eines bestimmten Event-Typs (in einem festgelegten Abschnitt einer Spur) durch einen anderen ersetzen. Obwohl der Event-Typ selbst geändert wird, bleiben dessen Parameterwerte erhalten und werden auf den neuen Event-Typ angewendet.
- Beispielsweise können Sie diese Funktion dazu verwenden, Breath-Controller-Ereignisse (Blaswandler-Ereignisse) in Channel-Aftertouch-Ereignisse umzuwandeln, wobei die Wertigkeit des Events unverändert bleibt.

#### 4. Ziel-Event



- Mit den beiden Felder in der Mitte wird der Event-Typ gewählt, der dem Quell-Event zugewiesen wird.



- |                            |  |
|----------------------------|--|
| CC 001,...,031,033,...,127 | Control-Change-Event   |
| CAT                        | Channel Aftertouch   |
| PB MSB                     | Pitch Bend (mit einem LSB-Datenbyte von 00)  |
| Note                       | Noten-Event (Dabei wird dem ursprünglichen Datenbyte die Notenummer des neuen Events entnommen; die Velocity wird auf 64 und die Gate Time auf 108 gesetzt.) |
| Note                       | Note-Event (Dabei wird dem ursprünglichen Datenbyte die Velocity des neuen Events entnommen; die Notenummer wird auf C3 und die Gate Time auf 108 gesetzt.)  |

#### 1. Wahl der Spur: TR



- Dieser Parameter wählt die Zielspur.



01,...,32

#### 2. Bereich



- Mit den beiden Feldern oben auf dem Display (rechts des M) wird der Spurbereich gewählt.

#### 3. Quell-Event



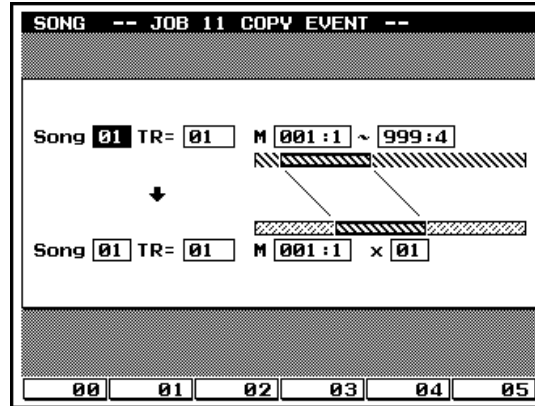
- Mit den beiden Felder in der Mitte wird der zu ersetzte Event-Typ gewählt.



- |                            |   |
|----------------------------|---|
| CC 001,...,031,033,...,127 | Control-Change-Event                                |
| CAT                        | Channel Aftertouch                                  |
| PB MSB                     | Pitch Bend MSB                                      |
| Note                       | Noten-Event (Der Wert wird beibehalten.)            |
| Note                       | Noten-Event (Der »Velocity«-Wert wird beibehalten.) |



## JOB 11 COPY EVENT (Event kopieren)



- Mit diesem Job können Sie alle Daten aus einem festgelegten Quellbereich (Song, Spur oder Bereich) in ein bestimmtes Ziel kopieren. Dabei werden alle Daten überschrieben, die bisher im Zielbereich existieren.
- Dieser Job ist nützlich, wenn Sie Daten aus einem Song in den anderen kopieren oder Daten von einem Spurbereich in den anderen kopieren oder bewegen wollen.
- Beachten Sie, daß dieser Job Voice- und Play-Effekt-Einstellungen nicht kopiert.
- Sie können wählen, wie oft Sie die Quelldaten nach dem Kopieren einfügen wollen. Wenn Sie beispielsweise drei Iterationen (Wiederholungen) wählen, dann werden die Quelldaten im Zielbereich dreimal nacheinander eingefügt.

### 1. Quell-Song



- Der obere Wert Song wählt den Song an, aus dem die Daten kopiert werden sollen.



01, ..., 20

### 2. Quellspur



- Der untere Wert TR wählt die Spur, aus der die Daten kopiert werden sollen.



01, ..., 32, Pat, Chd, Tmp, All

- 01, ..., 32 Sequenzerspur
- Pat PATTERN-Spur
- Chd CHORD-Spur
- Tmp TEMPO-Spur
- All Alle Spuren



- Quell- und Zielspur müssen vom selben Typ sein. Wenn Sie den obigen Wert auf Pat, Chd, Tmp oder All setzen, erhält die Zielspureinstellung automatisch denselben Wert. Wenn Sie aus einer Sequenzerspur kopieren, muß das Ziel ebenfalls eine Sequenzerspur sein.

### 3. Quellbereich



- In den beiden Feldern rechts des M (in der obersten Zeile

des Display) wird der Spurbereich gewählt, aus dem die Daten kopiert werden sollen.



Takt: Schlag: 001:1, ..., 999:8

### 4. Ziel-Song



- Der untere Wert Song wählt den Ziel-Song an.



01, ..., 20

### 5. Zielspur



- Der untere Wert TR wählt die Zielspur an.



01, ..., 32, Pat, Chd, Tmp, All

- 01, ..., 32 Sequenzerspur
- Pat PATTERN-Spur
- Chd CHORD-Spur
- Tmp TEMPO-Spur
- All Alle Spuren



- Quell- und Zielspur müssen denselben Typ haben. Wenn Sie den obigen Wert auf Pat, Chd, Tmp oder All setzen, erhält die Quellspureinstellung automatisch denselben Wert. Wenn Sie den obigen Parameter auf »Sequenzerspur« setzen, muß die Quelle ebenfalls eine Sequenzerspur sein.

### 6. Startpunkt des Zielsbereichs



- Im ersten Feld rechts des M (in der untersten Zeile des Display) wird der Startpunkt eingestellt, ab dem die Daten in die Zielspur kopiert werden sollen.



Takt: Schlag: 001:1, ..., 999:8

### 7. Anzahl der Kopien

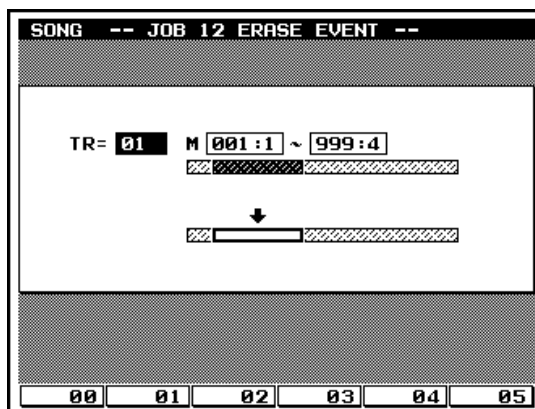


- Im letzten Eintragsfeld der Job-Page wird festgelegt, wie oft die Kopie eingefügt werden soll.



01, ..., 99

## JOB 12 ERASE EVENT (Event löschen)



- Mit diesem Job können Sie alle Daten aus einem bestimmten Bereich eines bestimmten Songs löschen; dieser Bereich bleibt dann stumm.

## 2. Bereich



- Mit den zwei Feldern rechts von M wird der Spurbereich gewählt, aus dem gelöscht werden soll.



Takt: Schlag: 001:1,...,999:8

## 1. Wahl der Spur



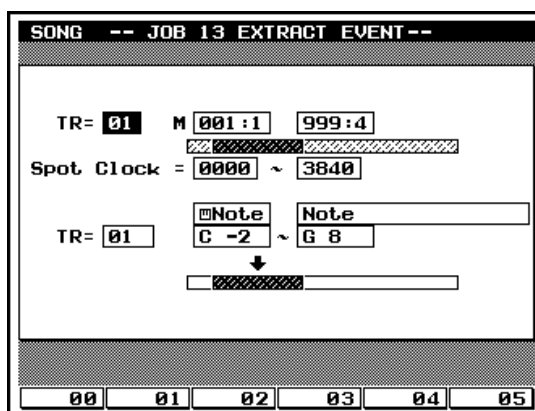
- Mit diesem Parameter wird die Spur angegeben, aus der Daten gelöscht werden sollen.



01,...,32, Pat, Chd, Tmp

- 01,...,32 Sequenzerspur
- Pat PATTERN-Spur
- Chd CHORD-Spur
- Tmp TEMPO-Spur

## JOB 13 EXTRACT EVENT (Event extrahieren)



- Mit diesem Job können Sie alle Vorkommnisse von bestimmten Event-Daten aus einem bestimmten Bereich einer Sequenzerspur in den entsprechenden Bereich einer anderen Sequenzerspur bewegen. Nach diesem Vorgang sind die spezifizierten Events im Quellbereich nicht mehr vorhanden.
- Sie können mit der Einstellung Spot Clock die Wahl auf solche Events beschränken, die in jedem der Takte des angegebenen Bereichs innerhalb eines bestimmten Intervalls

aufzutreten. Beispielsweise können Sie auf Wunsch nur solche Events extrahieren, die jeweils zwischen den zweiten und dritten Schlag der spezifizierten Takte fallen.

- Wenn auf im Zielbereich bereits Daten existieren, werden die extrahierten und die bereits vorhandenen Daten gemischt.
- Sie können mit diesem Job die spezifizierten Event-Daten - statt sie zu bewegen - auch löschen, indem Sie den zweiten TR-Wert auf »Off« stellen.

## 1. Quellspur

- Die erste TR-Einstellung wählt die Spur, aus der die Events extrahiert werden sollen.

0101  
1101 01, ..., 32

## 2. Quellbereich

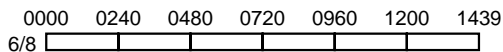
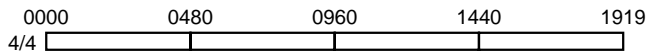
- Mit den beiden Felder rechts des M wird der Spurbereich für die Extrahierung gewählt.

0101  
1101 Takt: Schlag: 001:1, ..., 999:8

## 3. Spot Clock (Fokusposition)

- Mit dem Parameter Spot Clock wird ein Fokusbereich im Takt gewählt, aus dem die Daten extrahiert werden sollen.
- Dieser Bereich wird in Clock-Impulsen festgelegt. Dabei beginnt jeder Takt bei Clock-Impuls 0000. Eine Viertelnote umfaßt 480 Impulse.

Gehen wir beispielsweise davon aus, daß das Timing auf 4/4 gesetzt ist. In diesem Fall würden Sie, wenn Sie nur Daten aus der ersten Hälfte jedes Taktes extrahieren wollen, 0000~0959 als Bereich wählen. Wenn Sie Events extrahieren wollen, die genau auf den vierten Schlag fallen, würden Sie den Bereich auf 1440~1440 setzen.



0101  
1101 0000, ..., 3840

## 4. Zielspur

- Die untere TR-Einstellung wählt die Spur, in welche die extrahierten Events eingefügt werden sollen.

0101  
1101 01, ..., 32, Off

- 01, ..., 32 Sequenzerspur
- Pat Ohne Ziel (extrahieren und löschen)

## 5. Event

- Mit dem dritten Feldpaar (in der Mitte des Display) wird der zu extrahierende Event-Typ festgelegt.

0101  
1101 Note, PC, PB, CC (000, ..., 127, All), CAT, PAT, EXC

- Note Noten-Events (C2, ..., G8, All)
- PC Program Change
- PB Pitch Bend
- CC(00, ..., 127, All) Control Change (einzelne Control-Change-Nachrichten der Typen 000 bis 127 oder alle Control-Change-Nachrichten zusammen)
- CAT Channel Aftertouch
- PAT Polyphonic Aftertouch
- EXC System Exclusive

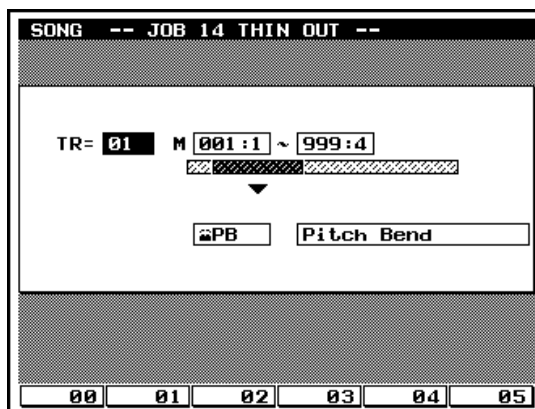
## 6. Wertebereich für Datenbytes

- Die untersten beiden Felder auf dem Display wählen den Wertebereich der Datenbytes. Der QY700 extrahiert nur solche Noten-Events, deren Datenbytes in einen festgelegten Wertebereich liegen.
- Wenn Sie beispielsweise Noten-Events extrahieren wollen, können Sie diese Einstellung dazu verwenden, die Extrahierung auf alle Noten-Events zu beschränken, die innerhalb eines bestimmten Tonhöhenbereiches liegen (zum Beispiel C3 bis C4). Falls Sie Program-Change-Events (Programmwechsel) extrahieren, können Sie die Extrahierung auf Events beschränken, deren Programmnummern in einem bestimmten Bereich liegen.
- Beachten Sie, daß für den Event-Typ EXC kein Datenbytebereich angegeben werden kann.
- Die unten aufgeführten Werte zeigen die maximal mögliche Spannbreite. Sie können in allen Fällen eine kleinere verwenden. Beachten Sie, daß der erste Wert des Bereiches kleiner oder gleich dem zweiten sein muß.

0101  
1101 C-2~G8 Maximaler Wertebereich für Noten-Events  
-8192~+8191 Maximaler Wertebereich für Pitchbend-Events

000~127 Maximaler Wertebereich für alle Event-Typen außer Noten und Pitchbend.

## JOB 14 THIN OUT (Datenreduktion)



2

- Mit diesem Job können Sie innerhalb eines bestimmten Bereichs einer Spur einige Vorkommnisse von bestimmten Nicht-Noten-Events entfernen. Der Zweck dabei ist, das Datenvolumen zu reduzieren und zusätzlichen Arbeitsspeicher verfügbar zu machen.
- Der Job entfernt jedes zweite Vorkommnis von Events in Bereichen, in denen der Event innerhalb von 60 Clock-Impulsen mehrfach auftaucht. Der Job entfernt keine Events, die vom vorherigen Vorkommnis mindestens 60 Clock-Impulsen Abstand haben.



PB, CC (000,...,127), CAT, PAT

- PB Pitch Bend
- CC(00,...,127) Control Change (jeder Control-Change-Nachrichtentyp, 000 bis 127)
- CAT Channel Aftertouch
- PAT Polyphonic Aftertouch

## 1. Wahl der Spur



- Mit dem Wert TR wird die Zielspur ausgewählt.



01,...,32, Tmp

- 01,...,32 Sequenzerspur
- Tmp TEMPO-Spur

## 2. Bereich



- Mit den beiden Felder rechts des M wird der Spurbereich für die Ausdünnung gewählt.



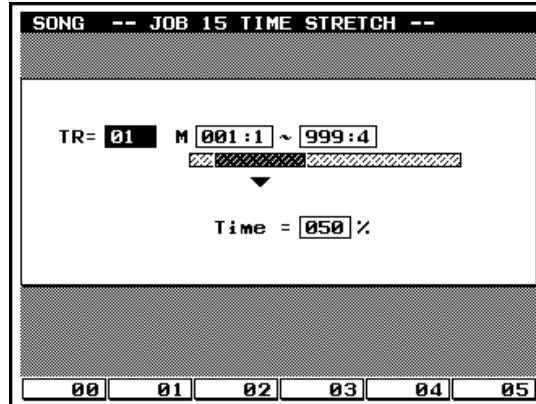
Takt: Schlag: 001:1,...,999:8

## 3. Event



- Mit den unteren Feldpaaren wird der gewünschte Event-Typ eingestellt.
- Beachten Sie, daß diese Einstellungen nur verfügbar sind, wenn Sie eine Sequenzerspur bearbeiten. Wenn Sie eine TEMPO-Spur angewählt haben, nimmt der QY700 automatisch Tempo-Change-Events als Zielobjekt.

## JOB 15 TIME STRETCH (Zeitdehnung)



- Mit diesem Job können Sie das Timing eines bestimmten Bereiches der gewählten Spur expandieren oder komprimieren.
- Diese Funktion wirkt sich auf alle Eventpositionen, alle Notenwerte und Notenlängen aus.

### 2. Bereich



- Mit den beiden Felder rechts des M wird der Zielbereich der Spur gewählt.



Takt: Schlag: 001:1,...,999:8

### 1. Wahl der Spur



- Mit dem Wert TR wird die Zielspur ausgewählt.



- 01,...,32, All
- 01,...,32 entsprechende Sequenzerspur
  - All alle Sequenzerspuren

### 3. Time

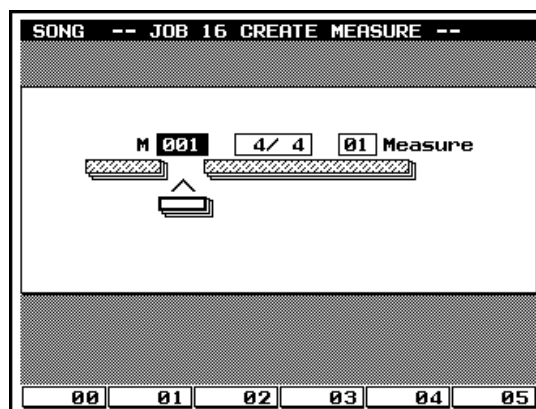


- Mit dem Parameter Time wird der Zeitfaktor eingestellt.



050%,...,200%

## JOB 16 CREATE MEASURE (Takt erzeugen)




- Mit diesem Job werden ein oder mehrere leere Takte auf dieselbe zeitliche Position in alle Spuren eingefügt; das gilt sowohl für alle 32 Sequenzerspuren als auch für die Spuren PATTERN, CHORD und TEMPO.

### 1. Einfügeposition





- Mit dem Wert M wird die Position gewählt, an der die Takte eingefügt werden. Genauer gesagt, legt dieser Wert die Takt Nummer (innerhalb des Songs) für den ersten eingefügten Takt fest. Bei einem Wert von 001 beispielsweise, werden die Takte ganz am Anfang eingefügt, so daß der erste eingefügte Takt Takt 1 wird.

 001,...,999


-  Wenn Sie den Einfügepunkt hinter das Ende des Songs setzen, fügt der QY700 die leeren Takte nur an das Ende von Spur 1.


## 2. Taktmaß (Meter)

-  Mit dem mittleren Feld auf dem Bildschirm wird der Taktmaß für den neuen Takt eingestellt.
- Sie können jedes beliebige Taktmaß verwenden. Dieser Job ist besonders nützlich, wenn Sie einen Song einspielen, in dem das Taktmaß häufiger geändert wird.

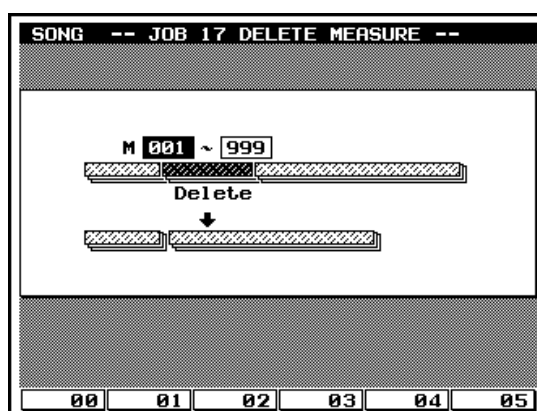
 1/16,...,16/16; 1/8,...,16/8; 1/4,...,8/4


## 3. Anzahl der einzufügenden Takte

-  Mit der letzten Box auf dem Display wird die Anzahl der einzufügenden Takte bestimmt.


 01,...,99

### JOB 17 DELETE MEASURE (Takt löschen)



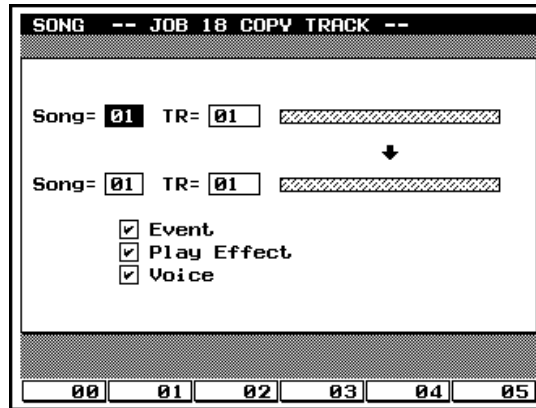
-  This job removes a segment consisting of one or more measures. The segment is removed from all tracks (all 32 sequence tracks, as well as the PATTERN, CHORD, and TEMPO tracks).
- The area that trails the deleted segment shifts forward (toward the start of the song) to fill in the gap.

## 1. Range

-  The M values set the segment to be removed. The first value gives the number of the first measure of the segment; the second value gives the number of the final measure.

 001,...,999


## JOB 18 COPY TRACK (Spur kopieren)



- Mit diesem Job können Sie allen Daten (oder die Daten eines bestimmten Typs, siehe unten) von einer Spur auf eine andere kopieren. Die Quell- und die Zielspur können im selben oder in verschiedenen Songs liegen.
- Beachten Sie, daß der MIDI-Sendekanal und das Taktmaß der Quellsur nicht kopiert werden.
- Diese Operation überschreibt alle bereits auf der Zielspur existierenden Daten.


### 1. Quell-Song

- Die erste Song-Einstellung bestimmt den Song, der die Quellsur enthält.

 01, ..., 20

### 2. Quellsur

- Die erste TR-Einstellung wählt die Spur, die die zu kopierenden Daten enthält.

 01, ..., 32, Pat, Chd, Tmp

- 01, ..., 32 Sequenzerspur
- Pat PATTERN-Spur
- Chd CHORD-Spur
- Tmp TEMPO-Spur

- Quell- und Zielspur müssen vom selben Typ sein. Wenn Sie den obigen Wert auf Pat, Chd oder Tmp setzen, erhält die Quellspureinstellung automatisch denselben Wert. Wenn Sie den obigen Parameter auf »Sequenzerspur« setzen, muß die Quelle ebenfalls eine Sequenzerspur sein.


### 3. Ziel-Song

- Die zweite Song-Einstellung bestimmt den Song, der die Zielspur enthält.

 01, ..., 20

### 4. Zielspur

- Die zweite TR-Einstellung wählt die Zielspur.


 01, ..., 32, Pat, Chd, Tmp

- 01, ..., 32 Sequenzerspur
- Pat PATTERN-Spur
- Chd CHORD-Spur
- Tmp TEMPO-Spur

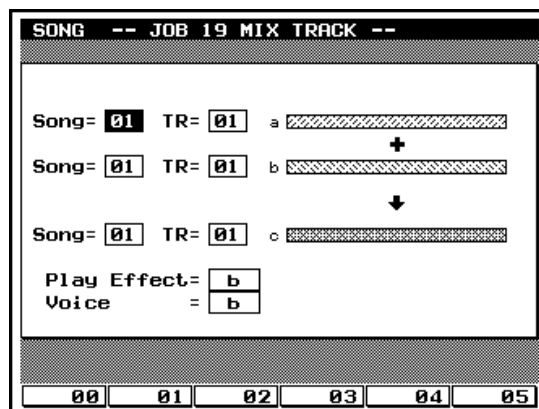
- Quell- und Zielspur müssen vom selben Typ sein. Wenn Sie den obigen Wert auf Pat, Chd oder Tmp setzen, erhält die Quellspureinstellung automatisch denselben Wert. Wenn Sie den obigen Parameter auf »Sequenzerspur« setzen, muß die Quelle ebenfalls eine Sequenzerspur sein.

### 5. Datentyp

- In den letzten drei Einträgen im Display können Sie den gewünschten Datentyp wählen. Sie können einen oder mehrere dieser Typen wählen, indem Sie in den entsprechenden Feldern das Häkchen setzen.
  - Wenn Sie Event wählen, kopiert der Job alle Event-Daten aus der Quellsur in die Zielspur.
  - Wenn Sie Play Effect wählen, kopiert der Job alle Play-Effects-Einstellungen im Quellsur-SONG-Modus.
  - Wenn Sie Voice wählen, kopiert der Job alle Einstellungen des VOICE-Modus aus der Quellsur.
- Die Häkchen haben keine Bedeutung, wenn die Spur auf Pat, Chd oder Tmp gestellt ist.

  Der entsprechende Datentyp wird kopiert.  
 Dieser Datentyp wird nicht kopiert.

## JOB 19 MIX TRACKS (Spuren mischen)



- Mit diesem Job können Sie alle Daten aus einer bestimmten Sequenzerspur in eine andere mischen. Die beiden Spuren müssen sich nicht im selben Song befinden.
- Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, ist die Quellspur unverändert, die Zielspur dagegen enthält sowohl die ursprünglichen als auch eine Kopie der Daten der Quellspur.

### 1. Quell-Song

- Der erste Song-Wert bestimmt den Song, der die Quellspur enthält.

01, ..., 20

### 2. Quellspur (Spur a)

- Der erste TR-Wert legt die Quellspur fest. Dies ist die Spur, die diejenigen Daten enthält, in die Zielspur gemischt werden sollen. Nach dem Mischen ist der Inhalt der Quellspur unverändert.

01, ..., 32

### 3. Ziel-Song

- Der zweite Song-Wert bestimmt den Song, der die Zielspur (Spur b) enthält.

01, ..., 20

### 4. Zielspur (Spur b)

- Der zweite TR-Wert legt die Zielspur fest. Der ursprüngliche Inhalt dieser Spur wird mit dem Inhalt von Spur a gemischt.

01, ..., 32

### 5. Quelle von Play Effect und Voice

- Mit den letzten beiden Einträgen können Sie wählen, welche Play-Effect- und Voice-Einstellungen der Zielspur (Spur b) zugewiesen werden soll. Sowohl was Play Effect als auch was Voice angeht, können Sie wählen, ob die Werte von Spur a oder die bereits in Spur b zugewiesenen Werte verwendet werden sollen.

- a, b
- a Die Einstellungen von Spur a werden verwendet.
- b Die Einstellungen von Spur b werden verwendet.



## JOB 20 CLEAR TRACK (Spur löschen)



- Mit diesem Job werden alle Daten (des gewählten Typs) aus der gewählten Spur gelöscht.
- Zur Wahl des zu löschenden Datentyps müssen Sie das Häkchen im entsprechende Feld setzen.
- Wenn Sie Event wählen, löscht der Job alle Event-Daten aus der Spur.
- Wenn Sie Play Effect wählen, löscht der Job alle Play-Effect-Einstellungen dieser Spur.
- Wenn Sie Voice wählen, löscht der Job alle Einstellungen im VOICE-Modus dieser Spur.



- 01,...,32, Pat, Chd, Tmp, All
- 01,...,32 Sequenzerspur
  - Pat PATTERN-Spur
  - Chd CHORD-Spur
  - Tmp TEMPO-Spur
  - All Alle Spuren

## 2. Datentyp



- Setzen Sie ein Häkchen in dem Feld, das dem zu löschenden Datentyp entspricht.



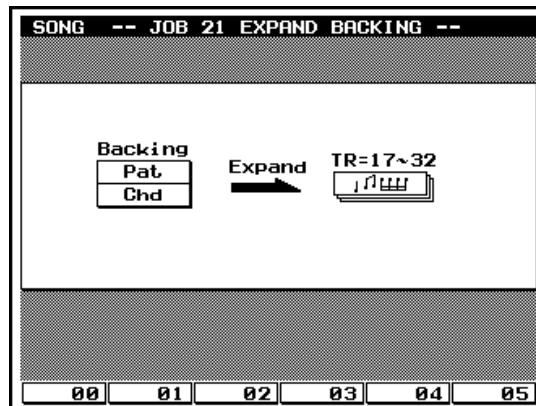
- Der entsprechende Datentyp wird gelöscht.
- Der entsprechende Datentyp wird nicht gelöscht.

## 1. Spur



- Mit der Einstellung TR wird die zu löschende Spur gewählt.

## JOB 21 EXPAND BACKING (Begleitung umwandeln)

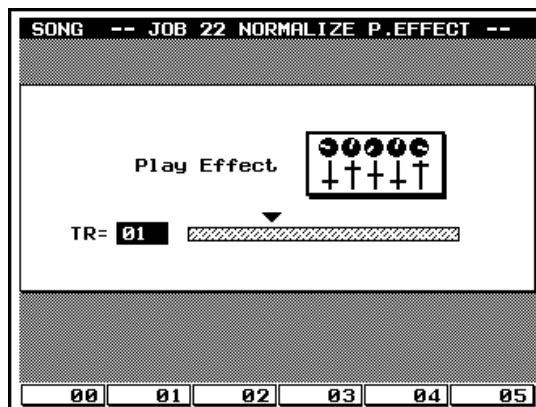


- Mit diesem Job können Sie Daten aus Pattern- und Akkordspur in Pattern-Performance-Daten (Event-Daten) expandieren. Die Ergebnisse werden in den Sequenzerspuren 17 bis 32 abgelegt.

Pattern	TR1	2	3	4	5	6	...	15	16
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Song	TR17	18	19	20	21	22	...	31	32

- Beachten Sie, daß die Ausführung dieses Jobs dazu führt, daß alle bereits in den Spuren 17 bis 32 existierenden Daten verloren gehen.
- Expandierte Daten umfassen auch Program-Change-Nachrichten, die für die erforderlichen Voice-Änderungen sorgen. Es ist also nicht notwendig, explizite VOICE-Modus-Einstellungen vorzunehmen.
- Die Play-Effect-Werte des PATTERN-Modus sind in den expandierten Daten enthalten.

## JOB 22 NORMALIZE PLAY EFFECTS (Abspielparameter normalisieren)

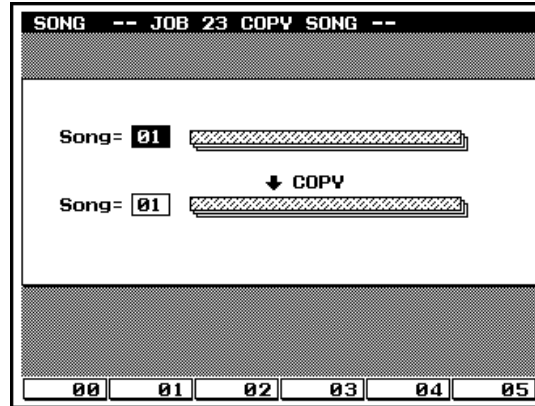


- Mit diesem Job werden die Daten in den gewählten Sequenzerspur neu angelegt; die neuen Daten enthalten die aktuellen Play-Effect-Einstellungen. Mit anderen Worten: die bisher nur für die Wiedergabe geltenden Abspielparameter werden direkt in die MIDI-Event-Daten der Spuren eingerechnet.
- Nach Abschluß des Vorgangs werden die Abspielparameter der gewählten Spuren auf 0 bzw. auf Standardeinstellungen zurückgesetzt.

### 1. Spur

- Der Wert TR wählt die zu normalisierende Spur an.
- 0101  
1101
- 01,...,32, All
  - 01,...,32 Die entsprechende Sequenzerspur wird normalisiert.
  - All Alle Sequenzerspur werden normalisiert.

## JOB 23 COPY SONG (Song kopieren)



- Mit diesem Job können Sie den gewählten Song (samt Play-Effect- und VOICE-Modus-Einstellungen) an eine andere Song-Position kopieren. Nach der Kopie ist der gewählte Song an zwei Speicherstellen im QY700 vorhanden.
- Die Ausführung dieses Jobs führt dazu, daß alle Daten, die an der Zielposition bereits vorhanden sind, verloren gehen.

### 2. Ziel-Song



- Der zweite Song-Wert wählt das Ziel an.



01,...,20

### 1. Quell-Song

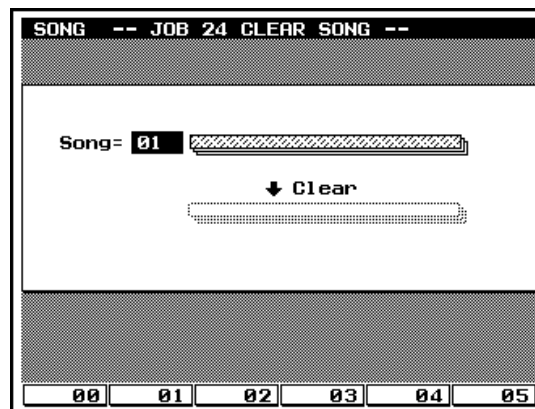


- Der erste Song-Wert wählt den zu kopierenden Song.



01,...,20

## JOB 24 CLEAR SONG (Song löschen)



- Mit diesem Job können Sie alle Daten aus einem gewählten Song löschen und dabei die Play-Effect- und VOICE-Modus-Einstellungen des Songs zurücksetzen.

### 1. Song

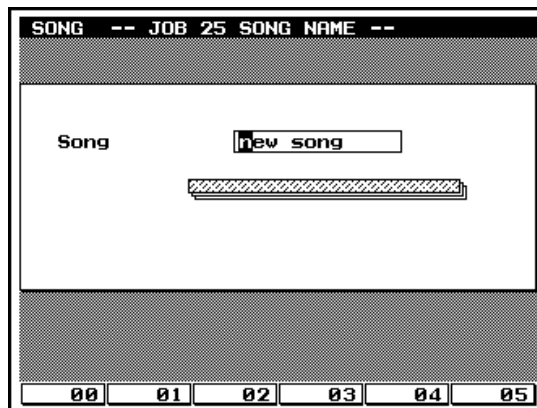


- Der Wert Song wählt den zu löschenden Song.



1,...,20

## JOB 25 SONG NAME (Song benennen)



- Mit diesem Job können Sie den Namen des aktuell gewählten Songs bestimmen bzw. ändern.

## 1. Song-Name



Erlaubte Zeichen:

0,...,9, a,...,z, A,...,Z " ' ^ ( ) < = > @ | \ \_ ! ? # \$ % &  
 \* + - / , . : ; Leerzeichen



1. Geben Sie die Zeichen mit den Zifferntasten und den Mikrotastatur ein. Sie können den Cursor mit den Tasten und bei Bedarf nach links oder rechts bewegen.
  - Informationen zur Eingabe von Buchstaben finden Sie in Kapitel 1. (→ S.53)
2. Wenn Sie die Eingabe des Namens abgeschlossen haben, drücken Sie zur Rückkehr in den SONG-PLAY-Display zweimal . Überprüfen Sie, ob der Name in der zweiten Zeile des Displays korrekt dargestellt wird.
  - Beachten Sie, daß Sie zur Eingabe des Namens nicht drücken müssen.

A series of horizontal dotted lines for writing.

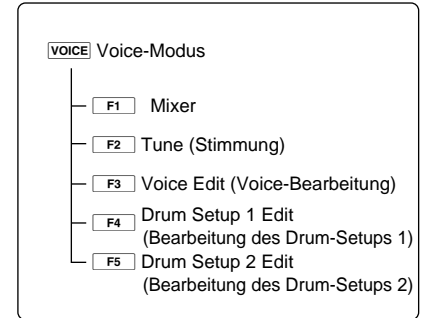
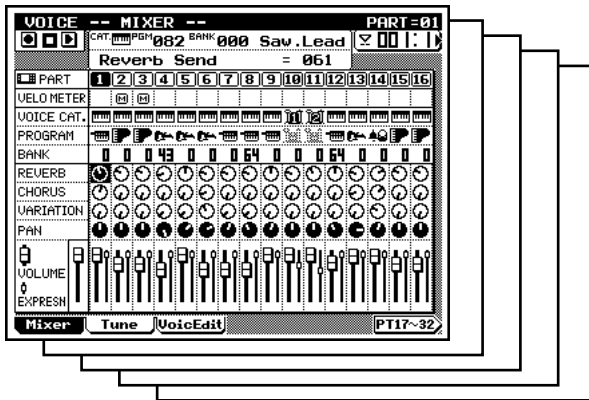
Memo

# Kapitel 3. Voice-Modus

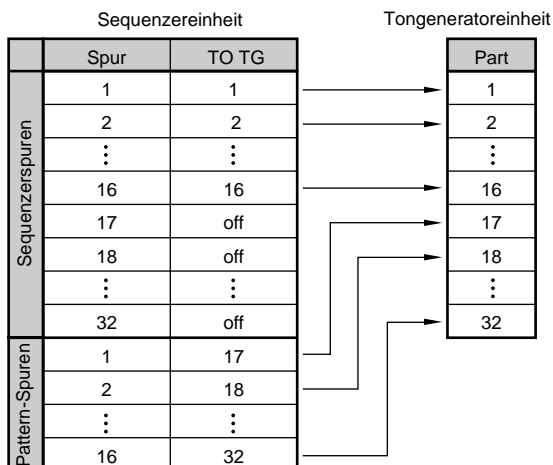
Diese Kapitel erläutert die Einstellungen für Mixer, Stimmung (Tune) und Voice-Bearbeitung (Voice-Edit).  
Im Voice-Modus können Sie die im Song verwendeten Voices auswählen und auch bearbeiten.

Über den Voice-Modus .....	168
1. Mixer .....	170
2. Tune (Stimmung) .....	174
3. Voice Edit (Voice-Bearbeitung) .....	176
4. Drum Setup Edit (Bearbeitung des Drum-Setups) .....	182

## Über den Voice-Modus



- Der Voice-Modus ist derjenige Modus, in dem Sie die in einem Song verwendeten Voices auswählen und bearbeiten können.
- Im Voice-Modus gibt es kein festes »oberstes« Display, das immer erscheint, wenn Sie die Taste MODE drücken. (Es erscheint jeweils das zuletzt gewählte Display.)
- Im QY700 sind die Spuren der Sequenzereinheit und die Parts des Tongenerators so miteinander verbunden, wie in den TO-TG-Einstellungen des Song-Modus (Out Channel) eingestellt. Beachten Sie das folgende Schaubild. Prüfen Sie vor der Einstellung der Voices die TO-TG-Einstellungen; Sie finden sie unter Song-Modus, Out Channel. Machen Sie sich das Verhältnis zwischen Spuren und Parts noch einmal deutlich. (→ S.105)
- Die Einstellungen des Parts, der über die TO-TG-Einstellungen (Out Channel) mit der Pattern-Spur verbunden ist, werden automatisch überschrieben, sobald das Pattern von den Pattern-Voice-Einstellungen umgeschaltet wird (→ S.225)



- Wenn der Aufnahme-Modus (→ S.106) entweder auf Echtzeitaufnahme (Realtime Recording) oder auf Punch-Aufnahme steht, können Sie auch aus dem Voice-Modus heraus aufnehmen.
- Der Voice-Modus ist in fünf Submodus-Pages gegliedert, die mit den Funktionstasten **F1** – **F5** angewählt werden.

Mit **F1** (Mixer) wird die Mixer-Page aufgerufen. Hier können Sie Voice, Panorama, Lautstärke usw. für jeden Part einstellen. (→ p170)

Mit **F2** (Tune) wird die Tune-Page aufgerufen. Hier können Sie die Einstellungen für Transponierung und Stimmung jedes Part vornehmen. (→ p170)

Mit **F3** (VoicEdit) wird die Voice-Edit-Page aufgerufen. Hier Sie die Voice modifizieren. (→ S.176)

Mit **F4** (DrS1Edit) wird die Drum-Setup-1-Edit-Page aufgerufen. Hier können Sie eine Drum-Set-Voice bearbeiten (→ S.182). Dieser Submodus kann nur gewählt werden, wenn für den Part, auf dem der Cursor steht, Drum Setup 1 als Voice-Kategorie eingestellt ist.

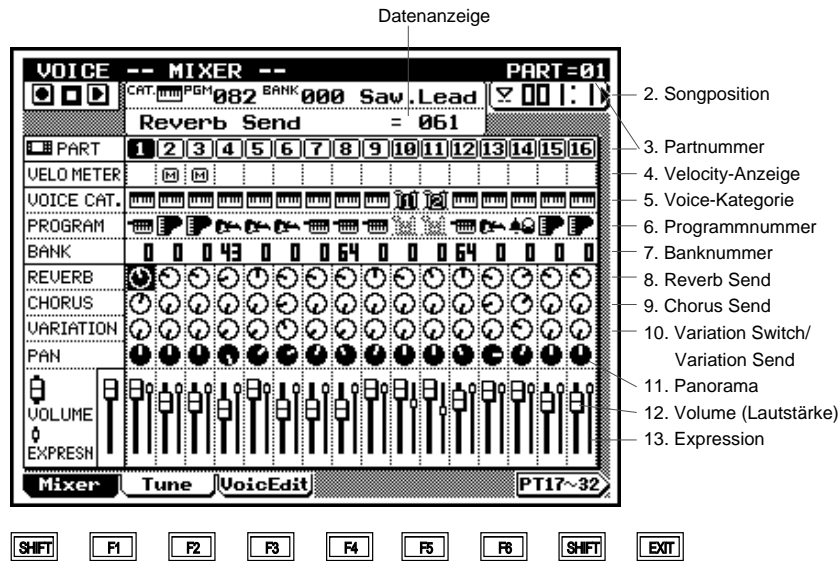
Mit **F5** (DrS2Edit) wird die Drum-Setup-2-Edit-Page aufgerufen. Hier können Sie eine Drum-Set-Voice bearbeiten (→ S.182). Dieser Submodus kann nur gewählt werden, wenn für den Part, auf dem der Cursor steht, Drum Setup 2 als Voice-Kategorie eingestellt ist.



- Wenn der Song die Nachrichten »GM Mode On«, »XG System On« oder Control-Change- bzw. Exclusive-Nachrichten enthält – also Nachrichten, die Program Changes einstellen –, werden die Voice-Modus-Einstellungen nicht beachtet.
- Wenn Sie Ihre Voice-Modus-Einstellungen direkt in die Daten aufnehmen wollen, wählen Sie den Eintrag »XG Header« auf der Save-Page des Disk-Modus, wenn Sie den Song als Standard MIDI File o. ä. sichern. (→ S.307)



## 1. Mixer



Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Data Display (Datenanzeige)	Nur Darstellung	Hier werden die Einstellungen des Parameters angezeigt, auf dem der Cursor steht.	171
2 Location	001 – 999	Hier wird in Takt und Beat angezeigt, an welcher Stelle im Song Sie sich befinden.	171
3 Partnummer	1 – 32	Die Nummer des aktuellen Parts ist markiert.	171
4 Velocity-Meter	[ ], [L], [M], [S]	Hier wird der Velocity-Wert der Notendaten des Songs grafisch angezeigt.	171
5 Voice-Kategorie	[M], [S], [B], [L], [R], [T], [D], Off	Diese legt die generelle Kategorie der Voice des Parts fest. Es wird hier also der Wert des Bank Select MSB angezeigt.	172
6 Programmnummer	001 – 128	Mit dieser wird die Voice des Parts angewählt.	172
7 Banknummer	000 – 101	Diese legt die Voice-Bank jedes Parts fest. Es wird hier der Wert des Bank Select LSB angezeigt.	173
8 Reverb Send	000 – 127	Hier wird der Anteil des Reverb-Effektes (Halleffekts) des Parts eingestellt.	173
9 Chorus Send	000 – 127	Hier wird der Anteil des Chorus-Effektes des Parts eingestellt.	173
10 Variation Switch Variation Send	on, off (an, aus) 000 – 127	Hier wird festgelegt, welcher Part den Variation-Effekt verwendet. Hier wird eingestellt, wie hoch der Anteil ist, der vom Part zum Variation-Effekt (Halleffekt) gesendet wird.	173
11 Panorama	Random, Left63–Center–Right63 (Zufall, Links63–Mitte–Rechts63)	Hier wird die Lautstärke des Parts eingestellt.	173
12 Volume (Lautstärke)	000 – 127	Hier wird eingestellt, an welcher Position der Klang bei Stereowiedergabe ertönen soll.	173
13 Expression	000 – 127	Hier wird die Expression für des Part eingestellt.	173

- Hier können Sie für jeden Part Einstellungen wie Voice, Effekt, Panorama und Lautstärke vornehmen, die sich bei Wiedergabe oder Aufnahme eines Songs auswirken.
- Es ist ebenso möglich, Einstellungen während der Wiedergabe eines Songs vorzunehmen. Außerdem können Sie auch – ebenso wie im Song-Modus – Spuren auf Solo stellen oder stumm schalten.

1. Drücken Sie **VOICE**.  
▼ Die Kontrollleuchte über **VOICE** brennt, und der Voice-Modus wird aufgerufen.

2. Gehen Sie mit **F1** (Mixer) in den Mixer.

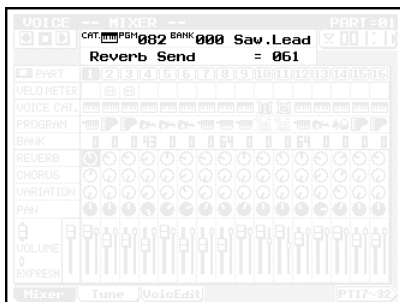
3. Wählen Sie einen Part mit **TRACK DOWN** / **TRACK UP** oder **◀** / **▶** an. Sie können zwischen den Bildschirmen für die Parts 1–16 und 17–32 mit **F6** hin- und herschalten.

4. Bewegen Sie den Cursor auf denjenigen Parameter, den Sie einstellen wollen.

5. Stellen Sie den Wert mit **↓** / **↑**, **NO** / **YES**, Datenrad oder den Zifferntasten → **↵** ein.

- Im Voice-Modus arbeiten Tasten wie **▶**, **◻**, **◻**, **◻** und **◀** / **▶** auf dieselbe Art wie im Modus Song Play. Mit diesen Tasten können Sie sich die Wiedergabe anhören, während Sie die Einstellungen in Echtzeit ändern. Wenn der Recording-Modus für die Song-Aufnahme (→ S.106) entweder auf Echtzeitaufnahme – sowohl Replace als auch Overdub – oder auf Punch-Aufnahme gestellt ist, kann die Song-Aufnahme auch im Voice-Modus durchgeführt werden.
- **SHIFT** + Datenrad oder **SHIFT** + **↓** / **↑** erhöhen bzw. verringern die Einstellungen aller Parts um denselben Wert.
- **SHIFT** + Zifferntasten → **↵** setzen alle Parts auf denselben Wert.

## 1. Datenanzeige



- Die obere Zeile zeigt Voice-Kategorie, Programmnummer, Banknummer und Voice-Name des mit dem Cursor angewählten Parts.
- Die untere Zeile zeigt die Bezeichnung und den Wert des Parameters, auf dem der Cursor steht.

## 2. Songposition (Location)

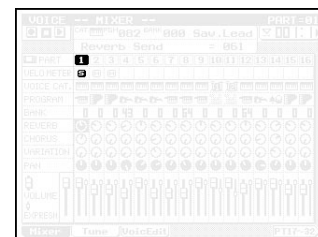
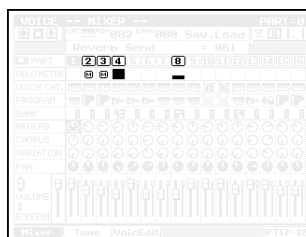
- Die Songposition zeigt in Takt (Measure) und Schlag (Beat) an, an welcher Stelle im Song Sie sich befinden.
- Wenn Sie sich an eine andere Stelle im Song bewegen wollen, bewegen Sie den Cursor mit **□** [D1] auf Location, und geben Sie dann mit **NO** / **YES**, Datenrad oder den Zifferntasten → **↵** den gewünschten Takt an.

## 3. Partnummer

- Hier wird die aktuelle Partnummer der Tongeneratoreinheit des QY700 angezeigt.
- Im QY700 sind die Spur der Sequenzereinheit und der Part des Tongenerators so miteinander verbunden, wie in den TO-TG-Einstellungen des Song-Modus (Out Channel) eingestellt. Prüfen Sie vor der Einstellung der Voice die TO-TG-Einstellungen; Sie finden sie unter Song-Modus, Out Channel. Machen Sie sich das Verhältnis zwischen Spur und Part noch einmal deutlich. (→ S.105)
- Die Einstellungen des Parts, der über die TO-TG-Einstellungen (Out Channel) mit der Pattern-Spur verbunden ist, werden automatisch überschrieben, sobald das Pattern von den Pattern-Voice-Einstellungen umgeschaltet wird (→ S.225)
- Wählen Sie die Nummer (1–32) des Parts aus, den Sie einrichten wollen.

1 – 32

## 4. Velocity-Meter

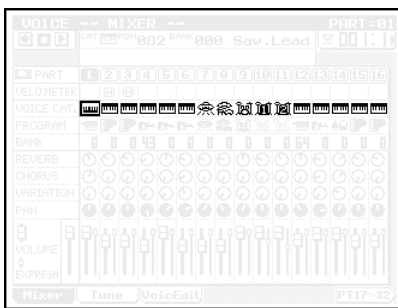


- Wenn Sie die Wiedergabe starten, erscheint das Velocity-Meter. Es zeigt die Velocity-Werte der Song-Notendaten grafisch an.
- Die einzelnen Spuren können unabhängig voneinander stummgeschaltet (Mute) bzw. auf Solo geschaltet werden. Wenn eine Spur stummgeschaltet ist, erklingt sie zeitweise nicht. Wird eine Spur auf Solo geschaltet, werden alle anderen Spuren stummgeschaltet. Dies ermöglicht es, die Wiedergabe einer bestimmten Spur allein anzuhören.



1. Bewegen Sie den Cursor mit **TRACK DOWN** / **TRACK UP** oder den Cursortasten auf die gewünschte Spur.
2. Drücken Sie **MUTE**. Das Display zeigt dann **M** an, und die Spur ist stummgeschaltet.  
Wenn Sie **MUTE** ein zweites Mal für dieselbe Spur drücken, wird die Stummschaltung aufgehoben.
3. Drücken Sie **SOLO**. Das Display zeigt dann **S** an, und alle anderen Spuren werden als gestrichelte Linien angezeigt. Nur der Klang derjenigen Spur, auf der der Cursor steht, ist zu hören.  
Wenn eine Spur auf Solo geschaltet ist, können Sie die jeweils stummgeschaltete Spur einfach umschalten. Dazu müssen Sie nur den Cursor auf eine andere Spur bewegen und **SOLO** drücken. Auf diese Weise können Sie alle Spuren nacheinander einzeln anhören.  
Wenn eine Spur auf Solo geschaltet ist, können Sie den Cursor auf eine andere Spur bewegen und **SHIFT** + **SOLO** drücken. Dadurch wird die jeweilige Spur der Wiedergabe hinzugefügt, so daß Sie zwei oder mehr Spuren »Solo« anhören können.
4. Wenn Sie **SOLO** drücken, während eine auf Solo geschaltete Spur angewählt ist, werden alle Solo-Einstellungen auf allen Spuren aufgehoben. Es erklingen dann also wieder alle (nicht stummgeschalteten) Spuren.  
Wenn Sie **SHIFT** + **SOLO** drücken, während eine auf Solo geschaltete Spur angewählt ist, wird nur die Solo-Einstellung der gewählten Spur aufgehoben. Andere zuvor auf unechtes Solo geschaltete Spuren behalten ihre Einstellungen

## 5. Voice-Kategorie



- Durch die Änderung der Voice-Kategorie ändern Sie die Bank Select MSB und damit die grundsätzliche Kategorie der Voice.
- »Normal Voice« ist die Voice-Kategorie, die normale Voices einstellt, also instrumentale Sounds. Geben dazu Sie die Bank-Select-Nummer 000 an.
- »SFX Voice« ist eine Voice-Kategorie, die Klangeffekte einstellt. Die Klangeffekte dieser Kategorie ändern ihre Tonhöhe, wenn auf dem Keyboard verschiedene Noten gespielt werden. Geben Sie dazu die Bank-Select-Nummer 064 an.

- »SFX Kit« ist eine Voice-Kategorie, die Klangeffekte einstellt. Die Klangeffekte dieser Kategorie erzeugen einen vollständig anderen Klang, je nach auf dem Keyboard gespielter Note, vergleichbar mit einer Drum-Voice. Geben Sie dazu die Bank-Select-MSB 126 an.
- »Drum Voice« ist eine Voice-Kategorie, die Perkussions-Voices aktiviert. In dieser Kategorie können Sie zwei oder mehr Parts auf »Drum Voice« einstellen und für jeden Part eine andere Drum-Set-Voice wählen. Es ist allerdings nicht möglich, Drum-Sounds zu ändern. Geben Sie das Bank-Select-MSB 127 an.
- »Drum S1« und »Drum S2« sind Voice-Kategorien, die Drum-Setups einstellen. Die Drum-Voices dieser Kategorie können mit »Drum Setup Edit« geändert werden. Wenn allerdings Drum S1 für zwei oder mehr Parts eingestellt ist, ändern sich mit der Wahl einer Drum-Set-Voice oder der Sound-Änderung in einem der Parts automatisch ebenfalls die Einstellungen der anderen Parts.



- Normal Voice
- SFX Voice
- SFX Kit
- Drum Voice
- Drum Setup 1
- Drum Setup 2
- Off
- Part off (Part nicht aktiv)

## 6. Programmnummer



- Die Programmnummer (Program number) gibt die Voice-Nummer des jeweiligen Parts an.
- Voices werden durch genau drei Parameter definiert: Voice-Kategorie, Banknummer (siehe unten) und Programmnummer.
- Ein Voice-Symbol wird an der Cursor-Position dargestellt. Die Songposition des Datenanzeiges zeigt die gewählte Programmnummer und den Namen der gewählten Voice.
- Welche Programmnummern verfügbar sind, hängt von der Voice-Kategorie ab.
- Während der Wiedergabe ändert sich diese Einstellung laufend entsprechend den Program-Change-Daten, die in die Spuren der Sequenzereinheit eingegeben wurden.





001 – 128



- Details zur Wahl einer Voice finden Sie in »Kapitel 1. Grundlegende Konzepte«. (→ S.43)
- Schlagen Sie Einzelheiten zu den Voice-Namen und -Nummern im separaten »Tabellenheft« nach.

## 7. Banknummer

- Die Banknummer (Bank number) gibt die Bank Select LSB der vom jeweiligen Part verwendeten Voice an.
- Voices werden durch genau drei Parameter definiert: Voice-Kategorie, Banknummer und Programmnummer.
- Wenn die Voice-Kategorie eine andere als  (Normal Voice) ist, ist die Banknummer immer 000.

 000 – 101 (nicht fortlaufend)

- Einzelheiten zur Bankwahl finden Sie »Kapitel 1. Grundlegende Konzepte«. (→ p-43)
- Schlagen Sie Einzelheiten zu den Banknummern im separaten »Tabellenheft« nach.

## 8. Reverb Send

- Hier wird der Anteil eingestellt, der von jedem Part an Reverb-Effekt (Halleffekt) gesendet wird.
- Denken Sie bei der Vornahme dieser Einstellungen auch an die Reverb-Return-Einstellung des Effekt-Modus (→ S.191).

 000 – 127

## 9. Chorus Send

- Hier wird der Anteil eingestellt, der von jedem Part an den Chorus-Effekt gesendet wird.
- Denken Sie bei der Vornahme dieser Einstellungen auch an die Chorus-Return-Einstellung des Effekt-Modus (→ S.192).

 000 – 127

## 10. Variation Switch / Variation Send

- Wenn der Variation-Modus im Effekt-Modus (→ S.190) auf »Insertion« gestellt ist, arbeiten diese Einstellungen als Variation-Schalter (Variation Switch) und legen denjenigen Part fest, der den Variation-Effekt verwendet.  
Nur ein angewählter Part kann eingeschaltet werden.
- Wenn der Variation-Modus im Effekt-Modus (→ S.190) auf »System« gestellt ist, arbeiten diese Einstellungen als Variation Send Level und legen den Anteil fest, der von jedem Part an den Variation-Effekt gesendet wird.
- Denken Sie bei der Vornahme dieser Einstellungen auch an die Variation-Return-Einstellung des Effekt-Modus.

- Variation Switch  
Off (Aus), On (An) (Insertion)
- Variation Send Level  
000 – 127 (System)

## 11. Panorama

- Hier wird eingestellt, an welcher Position im Stereoraum der Klang bei Stereowiedergabe ertönen soll.
- Bei der Wiedergabe ändert sich dieser Parameter mit den jeweiligen Panoramadaten, die in der Spur enthalten sind.
- Wenn eine Drum-Voice gewählt ist, stellt eine hier vorgenommene Panoramaeinstellung einen Offsetwert dar, der relativ ist zur Panoramaeinstellung, die für die einzelnen Drum-Instrumente vorgenommen wurde.
- Die Einstellungen von Left63–Center–Right63 (Links63–Mitte–Rechts63) verschiebt den Sound nach links, in die Mitte oder nach rechts.
- Die Einstellung von Random (Zufall) erzeugt einen speziellen Effekt, der die Soundposition jeder Note im Stereoraum nach dem Zufallsprinzip definiert.

 Random (0), Left63(1)–Center(64)–Right63(127) (Zufall (0), (Links63(1)–Mitte(64)–Rechts63(127)))

## 12. Volume (Lautstärke)

- Hier wird die Lautstärke jedes Parts eingestellt.
- Der Schieberegler an der linken Seite des Displays ist die Gesamtlautstärke (Master Volume).
- Bei der Wiedergabe ändert sich dieser Parameter mit den jeweiligen Lautstärkedaten, die in der Spur enthalten sind.

 000 – 127

## 13. Expression

- Hier wird die Expression-Stärke jedes Parts eingestellt.
- Bei der Wiedergabe ändert sich dieser Parameter mit den jeweiligen Expression-Daten, die in der Spur enthalten sind.

 000 – 127

2. Tune (Stimmung)

10. Transponierung    1. Datenanzeige    2. Songposition

3. Partnummer

4. Velocity-Meter

5. Voice-Kategorie

6. Program number

7. Banknummer

8. Feinstimmung (Detune)

9. Note Shift

VOICE Voice-Modus

- F1 Mixer
- F2 Tune (Stimmung)
- F3 Voice Edit (Voice-Bearbeitung)
- F4 Drum Setup 1 Edit (Bearbeitung des Drum-Setups 1)
- F5 Drum Setup 2 Edit (Bearbeitung des Drum-Setups 2)

SHIFT   F1   F2   F3   F4   F5   F6   SHIFT   EXT

Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Data Display (Datenanzeige)	Nur Darstellung	Es zeigt die Daten an der Cursorposition.	175
2 Songposition	001 – 999	Dieser zeigt in Takt und Beat an, an welcher Stelle im Song Sie sich befinden.	175
3 Partnummer	1 – 32	Die Nummer des aktuell eingestellten Parts ist markiert.	175
4 Velocity-Meter	[ ], [ ], [M], [S]	Hier wird der Velocity-Wert der Notendaten des Songs grafisch angezeigt.	175
5 Voice-Kategorie	[M], [S], [B], [D], [T], [O], Off	Sie legt die generelle Kategorie der Voice jedes Parts fest. Es wird hier also der Wert des Bank Select MSB angezeigt.	175
6 Programmnummer	001 – 128	Mit dieser wird die Voice des Parts angewählt.	175
7 Banknummer	000 – 101	Sie legt die Voice-Bank des Parts fest. Es wird hier der Wert des Bank Select LSB angezeigt.	175
8 Feinstimmung (Detune)	-12.8 – +00.0 – +12.7	Hier wird die Stimmung relativ zur Standardtonhöhe (440 Hz) eingestellt.	175
9 Grobstimmung (Note Shift)	-24 – +00 – +24	Hier wird die Tonhöhe des Parts in Halbtonschritten geändert.	175
10 Transponierung	-24 – +00 – +24	Hier die Tonart aller Parts in Halbtonschritten geändert.	175

- Hier können Sie die Einstellungen der Feinstimmung und Note Shift für die einzelnen Parts vornehmen; diese Einstellungen wirken sich bei Wiedergabe oder Aufnahme eines Songs aus.
- Diese Einstellungen können während der Wiedergabe des Songs vorgenommen werden. Dabei können auch wie im Song-Modus Spuren stumm- oder auf Solo geschaltet werden.

1. Drücken Sie **VOICE**.
  - ▼ Die Kontrollleuchte über **VOICE** brennt, und Sie gelangen in den Voice-Modus.

2. Gehen Sie mit **F2** (Tune) in die Tune-Page.

3. Wählen Sie einen Part mit **TRACK DOWN** / **TRACK UP** oder **◀** / **▶** an. Sie können zwischen den Bildschirmen für die Parts 1–16 und 17–32 mit **[F6]** hin- und herschalten.

4. Bewegen Sie den Cursor auf denjenigen Parameter, den Sie einstellen wollen.

5. Stellen Sie den Wert mit **NO** / **YES**, Datenrad oder den Zifferntasten → **↵** ein.

- Im Voice-Modus arbeiten Tasten wie **▶**, **◻**, **◻**, **◻** und **◀** / **▶** auf dieselbe Art wie im Modus Song Play. Mit diesen Tasten können Sie sich die Wiedergabe anhören, während Sie die Einstellungen in Echtzeit ändern.
- **SHIFT** + Datenrad oder **SHIFT** + **NO** / **YES** erhöhen bzw. verringern die Einstellungen aller Parts um denselben Wert.
- **SHIFT** + Zifferntasten → **↵** setzen alle Parts auf denselben Wert.

Die Funktionen unter »1. Datenanzeige« bis »7. Banknummer« sind dieselben wie in der Mixer-Page. Einzelheiten zu diesen Parametern finden Sie in den Erläuterungen zur Mixer-Page (→ S.170).

## 8. Feinstimmung (Detune)

- Hier wird die Stimmung relativ zur Standardtonhöhe (440 Hz) eingestellt.
- Hier können Sie die Tonhöhen jedes einzelnen Parts feinstimmen.
- Wenn Sie den Melodie-Part etwas höher einstellen, tritt die Melodie deutlicher hervor. Wenn Sie den Baß-Part etwas nach unten verstimmen, verleiht ihm dieses zusätzliches Gewicht.

**0101**  
**1101** -12.8--+00.0--+12.7

## 9. Note Shift

- Hier wird die Tonhöhe jedes einzelnen Parts in Halbtönen eingestellt.

**0101**  
**1101** -24--+00--+24

## 10. Transponierung

- Hier wird die Tonhöhe aller Parts zusammen in Halbtönen eingestellt.

**0101**  
**1101** -24--+00--+24

### 3. Voice Edit (Voice-Bearbeitung)

The screenshot shows the 'VOICE EDIT' screen with various parameters and controls. Numbered callouts point to specific features:

- 1. Datenanzeige (Data Display)
- 2. Songposition (Song Position)
- 3. Partnummer (Part Number)
- 4. Mono/Poly (Mono/Poly)
- 5. Element-Reserve (Element Reserve)
- 6. Anschlagsempfindlichkeit / Velocity-Versatz (Velocity Sensitivity / Velocity Offset)
- 7. Portamento Switch / Portamento Time (Portamento Switch / Portamento Time)
- 8. MW LFO Pitch Modulation Depth / MW LFO Filter Modulation Depth / MW LFO Amplitude Modulation Depth (LFO-Parts of the Modulation Wheel for Pitch, Filter, and Loudness)
- 9. Filtergrenzfrequenz / Filterresonanz (Filter Cutoff / Filter Resonance)
- 10. EG-Attack / EG-Decay / EG-Release (EG Attack / EG Decay / EG Release)
- 11. Vibrato-Rate / Vibrato-Depth / Vibrato-Delay (Vibrato Rate / Vibrato Depth / Vibrato Delay)
- 12. Pitch Bend Control (Pitch Bend Control)
- 13. Anteil des Direktsignals (Dry Level)

Function Key Legend:

- VOICE Voice-Modus
- F1 Mixer
- F2 Tune (Stimmung)
- F3 Voice Edit (Voice-Bearbeitung)
- F4 Drum Setup 1 Edit (Bearbeitung des Drum-Setups 1)
- F5 Drum Setup 2 Edit (Bearbeitung des Drum-Setups 2)

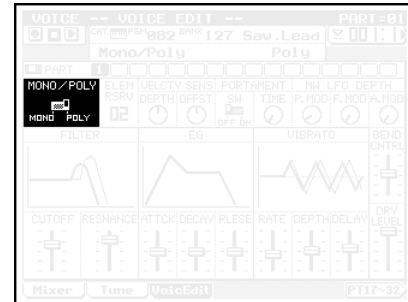
Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Data Display (Datenanzeige)	Nur Darstellung	Diese zeigt die Daten an der Cursorposition.	177
2 Songposition	001 – 999	Hier wird in Takt und Beat angezeigt, an welcher Stelle im Song Sie sich befinden.	177
3 Partnummer	1 – 32	Die Nummer des aktuell eingestellten Parts ist markiert.	177
4 Mono/Poly	MONO/POLY	Hier wird der der Play-Modus des Parts eingestellt.	177
5 Element-Reserve	00 – 32	Hier wird die für den Part reservierte Zahl der Elemente eingestellt, um das Abbrechen des Klangs zu vermeiden, wenn die maximal mögliche Polyphonie überschritten wird.	177
6 Velocity sensitivity depth Velocity sensitivity offset	000 – 127 000 – 127	Hier wird eingestellt, wie Velocity die Lautstärke beeinflusst. Hier wird der Gesamteinfluß der Velocity auf die Lautstärke geregelt.	178
7 Portamento Switch Portamento Time	OFF/ON 000 – 127	Hier wird eingestellt, ob in dem Part Portamento eingesetzt werden soll. Hier wird eingestellt, in welcher Weise in dem Part Portamento eingesetzt wird.	179
8 MW LFO Depth-Pitch-Modulation MW LFO Filtermodulation MW LFO Amplitudenmodulation	000 – 127 000 – 127 000 – 127	Hier wird eingestellt, wie stark Tonhöhe, Filter und Lautstärke des Parts durch den LFO-Effekt des Modulationsrads beeinflusst wird.	179
9 Filter Cutoff Filter Cutoff Resonance	-64 – +00 – +63 -64 – +00 – +63	Hier wird die Frequenz eingestellt, ab welcher der Filter arbeitet und den Klang des Parts ändert. Hier wird eingestellt, wie die Filterresonanz den Klang des Parts beeinflusst.	179
10 EG Attack EG Decay EG Release	-64 – +00 – +63 -64 – +00 – +63 -64 – +00 – +63	Hier wird die Zeitspanne zwischen dem Spielen einer Note und ihrer maximalen Lautstärke eingestellt. Hier wird die Zeitspanne zwischen maximaler Lautstärke und dem Sustain-Level eingestellt. Hier wird die Zeitspanne zwischen dem Release der Note und ihrem endgültigen Verklingen eingestellt.	180
11 Vibrato Rate Vibrato Depth Vibrato Delay	-64 – +00 – +63 -64 – +00 – +63 -64 – +00 – +63	Hier wird die Geschwindigkeit eingestellt, in der das Vibrato die Tonhöhe moduliert. Hier wird die Stärke eingestellt, in der das Vibrato die Tonhöhe moduliert. Hier wird die Zeitspanne zwischen Spielen der Note und Beginn des Vibrato eingestellt.	180
12 Pitch Bend Control	-24 – +00 – +24	Hier wird in Halbtonschritten eingestellt, in welchem Wertebereich mit dem Pitch-Rad die Tonhöhe des Parts geändert werden kann.	181
13 Dry Level (nur wenn der Variation-Modus auf »System« steht)	000 – 127	Hier wird für jeden Part der Direktanteil des Signals eingestellt.	181

- Auf der Voice-Edit-Page können Sie die Voice jedes Parts frei modifizieren.
- Voice-Edit-Parameter werden für den Part eingestellt, nicht etwa für einzelne Voices. Wenn eine andere Voice gewählt wird, bleiben die Voice-Edit-Einstellungen erhalten und werden auf die neu gewählte Voice angewendet.
- Von den Voice-Edit-Parametern sind die Einstellungen von Filter, EG und Vibrato relativ zu den Parametern der Voice. Die anderen Voice-Edit-Parameter modifizieren die Voice durch Überschreiben der jeweiligen Voice-eigenen Parameter.

1. Drücken Sie **VOICE**.
    - ▼ Die Kontrollleuchte über **VOICE** brennt, und Sie gelangen in den Voice-Modus.
  2. Gehen Sie mit [F3] (VoiceEdit) in die Voice-Edit-Page.
  3. Wählen Sie einen Part mit **TRACK DOWN** / **TRACK UP** oder **◀** / **▶** an. Sie können zwischen den Bildschirmen für die Parts 1–16 und 17–32 mit **F6** hin- und herschalten.
  4. Bewegen Sie den Cursor auf denjenigen Parameter, den Sie einstellen wollen.
  5. Stellen Sie den Wert mit **NO** / **YES**, Datenrad oder den Zifferntasten → **↵** ein.
- Im Voice-Modus arbeiten Tasten wie **▶**, **•**, **◻**, **◀** und **◀** / **▶** auf dieselbe Art wie im Modus Song Play. Mit diesen Tasten können Sie sich die Wiedergabe anhören, während Sie die Einstellungen in Echtzeit ändern. Wenn der Recording-Modus für die Song-Aufnahme (→ p-106) entweder auf Echtzeitaufnahme – sowohl Replace als auch Overdub – oder auf Punch-Aufnahme gestellt ist, kann die Song-Aufnahme auch im Voice-Modus durchgeführt werden.

Die Funktionen unter »1. Datenanzeige« bis »3. Partnummer« sind dieselben wie in der Mixer-Page. Einzelheiten zu diesen Parametern finden Sie in den Erläuterungen zur Mixer-Page (→ S.170).

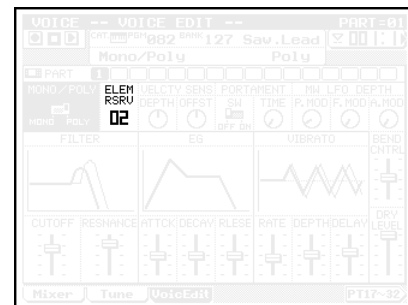
## 4. Mono/Poly



- Hier wird jeder Part auf Mono- oder auf Poly-Modus gestellt.
- Im Mono-Modus kann nur eine Note zur Zeit erklingen. Akkorde können nicht gespielt werden. Im Poly-Modus dagegen können Akkorde wiedergegeben werden.
- Diese Einstellungen werden für diejenigen Parts nicht beachtet, für die eine Drum-Set-Voice eingestellt ist.

**MONO, POLY**

## 5. Element-Reserve

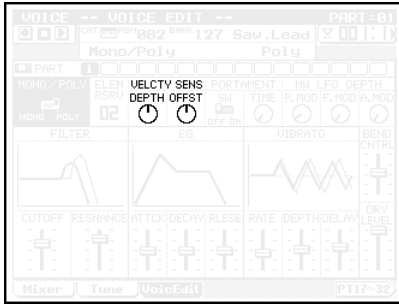


- Wenn die Gesamtanzahl der Voice-Elemente, die auf allen Parts erklingen, die maximale Polyphonie von 32 Noten überschreitet, werden auf dem QY700 die momentan erklingenden Noten ausgeschaltet; dabei wird mit der zeitlich zuerst gespielten Voice begonnen (Letzte-Note-Priorität).
- Der Parameter Element-Reserve ermöglicht es Ihnen, eine Mindestanzahl von Elementen anzugeben, die für jeden Part reserviert bleiben. Dann bricht der Klang dieses Parts nicht ab, selbst wenn die maximale mögliche Polyphonie überschritten wird.
- Wenn zum Beispiel die Element-Reserve für einen bestimmten Part auf 10 gestellt wird, werden keine Noten dieses Parts ausgeschaltet, solange dieser 10 oder weniger Elemente verwendet. Dies gilt auch dann, wenn insgesamt von allen Parts zusammen mehr als 32 Noten benötigt werden.

**00 – 32**



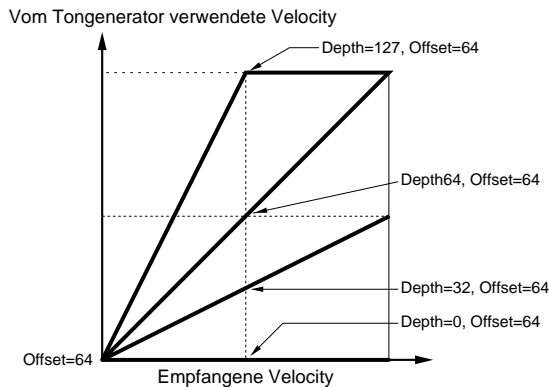
## 6. Velocity Sensitivity Depth, Velocity Sensitivity Offset (Anschlagsempfindlichkeit, Velocity-Versatz)



- Die Anschlagsempfindlichkeit einer Voice bestimmt, wie sich die Anschlagstärke auf den Tongenerator auswirkt.
- Mit Velocity Sensitivity Depth (Anschlagsempfindlichkeit) wird die Stärke der im Tongenerator stattfindenden Klangänderungen relativ zum empfangenen Velocity-Wert eingestellt.

Ein höherer Wert für die Depth läßt den Tongenerator stärker auf die Änderungen der empfangenen Velocity-Werte reagieren. Bei einem niedrigeren Wert reagiert der Tongenerator darauf weniger stark. Bei einer Einstellung von 0 reagiert der Tongenerator überhaupt nicht auf Änderungen der empfangenen Velocity-Werte.

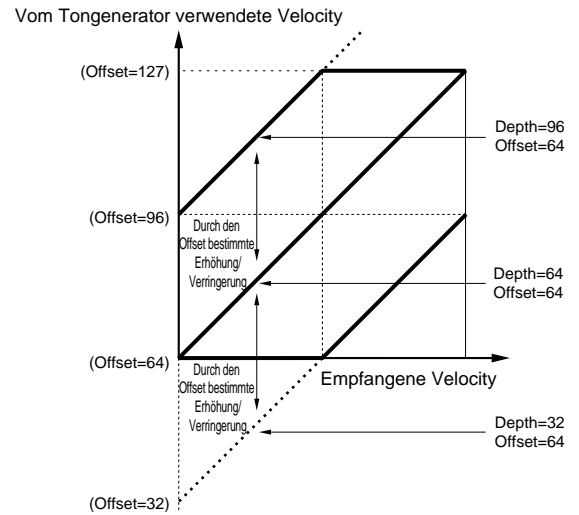
Wie die Depth die Velocity-Kurve beeinflusst (wenn der Offset auf 64 steht)



- Der Velocity-Empfindlichkeitsoffset legt, um welchen festen Wert die vom Tongenerator verwendete Velocity verstärkt oder abgeschwächt wird. Mit einem Offsetwert von 64 wird der empfangene Velocity-Wert vom Tongenerator ohne weitere Änderungen verwendet. Bei einem Offsetwert größer als 64 wird die Velocity, die der Tongenerator verwendet, insgesamt erhöht. Das bedeutet, daß, selbst wenn die empfangene Velocity gering ist, vom Tongenerator ein hoher Wert verwendet wird. Wenn die Tastatur über eine bestimmte Stärke hinaus angeschlagen wird, werden dadurch feste Velocity-Werte in Höhe des Maximums (127) erzeugt.

Bei einem Offsetwert kleiner als 64 wird die Velocity, die der Tongenerator verwendet, insgesamt verringert. Das bedeutet, daß, solange die empfangene Velocity einen bestimmten Wert nicht überschreitet, vom Tongenerator der minimale Wert (1) verwendet wird. Selbst wenn der empfangene Velocity-Wert hoch sind, wird ein niedrigerer Wert vom Tongenerator verwendet.

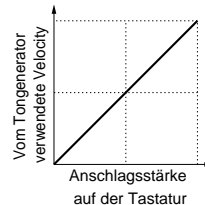
Wie die Depth die Velocity-Kurve beeinflusst (wenn die Depth auf 64 steht)



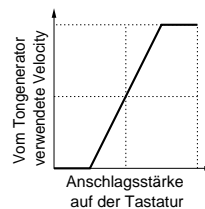
Velocity Sensitivity Depth	000 – 127
Velocity Sensitivity Offset	000 – 127



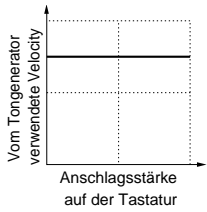
- Bestimmte Einstellungen dieser Parametern können zur Verringerung der Lautstärke führen. Wenn dies auftritt, setzen Sie sowohl die Velocity-Empfindlichkeit als auch den Velocity-Empfindlichkeitsoffset auf 64. Dabei wird – natürlich – die normale Velocity-Abarbeitung wieder hergestellt.
- Die Einstellungen von Velocity-Empfindlichkeit und Velocity-Empfindlichkeitsoffset erlaubt Ihnen, die Art und Weise, wie der Tongenerator auf die Dynamik des Tastaturanschlags reagiert, in weitem Rahmen zu verändern.
- Hier sind einige Beispiele für mögliche Einstellungen, an denen Sie sich bei der Vornahme von eigenen Einstellungen orientieren können.



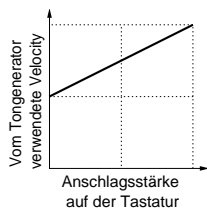
- Velocity Sensitivity Depth (Anschlagsempfindlichkeit) = 64
- Velocity Sensitivity Offset (Velocity-Versatz) = 64
- Dies ist die Standardeinstellung.



- Velocity Sensitivity Depth (Anschlagsempfindlichkeit) = 127
- Velocity Sensitivity Offset (Velocity-Versatz) = 32
- In dieser Einstellung rufen schon kleine Variationen der Anschlagsstärke deutliche Klangänderungen hervor.

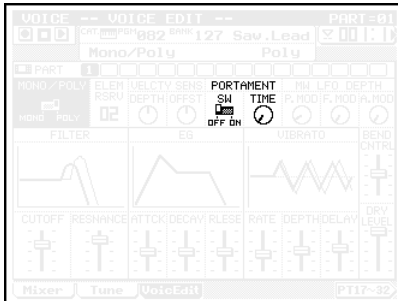


- Velocity Sensitivity Depth (Anschlagsempfindlichkeit) = 0
- Velocity Sensitivity Offset (Velocity-Versatz) = 112
- In dieser Einstellung verwendet der Tongenerator eine feste Velocity, unabhängig von der tatsächlichen Anschlagsstärke.
- Diese Einstellung ist besonders geeignet für orgelartige Voices.
- Durch Erhöhen oder Verringern des Velocity-Versatz können Sie die vom Tongenerator verwendete Velocity variieren. Bei einer Einstellung von 64 wird eine Velocity von 1 verwendet, bei 127 die maximal mögliche Velocity.



- Velocity Sensitivity Depth (Anschlagsempfindlichkeit) = 32
- Velocity Sensitivity Offset (Velocity-Versatz) = 96
- Diese Einstellung ist geeignet, wenn Sie einerseits die Velocity je nach Stärke der Tastenanschläge variieren lassen möchten, andererseits jedoch der Velocity-Wert nicht zu gering sein soll.
- Diese Einstellung ist besonders nützlich für Bläser-Riffs oder für Soloinstrumente.

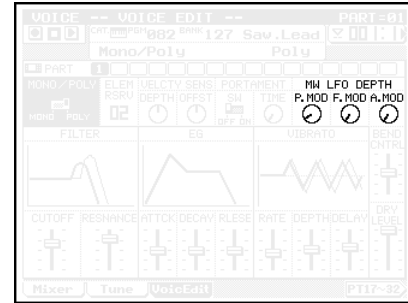
## 7. Portamento Switch, Portamento Time (Portamento-Schalter, Portamento-Time)



- Portamento ist eine Funktion, die zwei Noten unterschiedlicher Tonhöhe fließend ineinander übergehen läßt.
- Der Portamento-Schalter legt fest, ob im jeweiligen Part Portamento eingesetzt wird oder nicht.
- Die Portamento-Time legt fest, auf welche Weise Portamento im jeweiligen Part verwendet wird. Bei höheren Werten ändert sich die Tonhöhe langsamer. Geringere Werte führen zu einer schnelleren Änderung.
- Portamento wirkt sich nicht auf Drum-Voices oder SFX-Kit-Voices aus.

Portamento-Schalter Off, On (Aus, Ein)  
Portamento-Time 000 – 127

## 8. LFO-Anteil der Pitch-, Filter- und Amplitudenmodulation

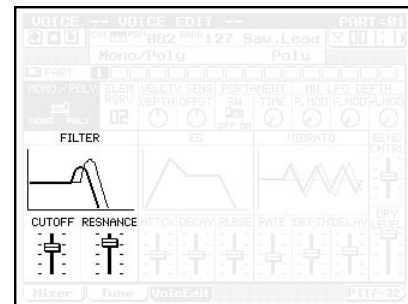


- Diese Parameter legen für jeden Part fest, wie stark sich der mit dem Modulationsrad gesteuerte LFO-Effekt auf Tonhöhe, Filter und Amplitude auswirkt.
- Die Tonhöhenmodulation bewirkt ein Vibrato, die Filtermodulation ein Wah-Effekt, Amplitudenmodulation ein Tremolo.
- Höhere Werte führen zu einen stärkeren Effekt.

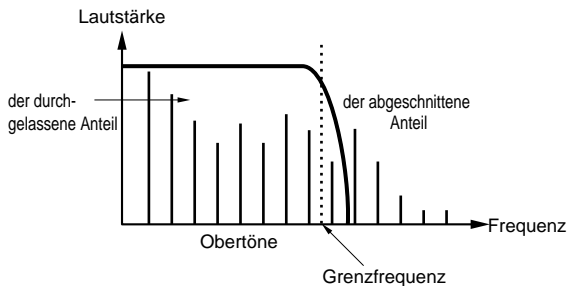


000 – 127

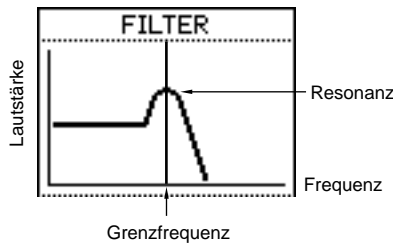
## 9. Filter Cutoff, Filter Cutoff Resonance (Filtergrenzfrequenz, Filterresonanz)



- Diese Parameter legen für jeden Part die Grenzfrequenz des den Klang verändernden Filters fest.
- Da die Filter des QY700 Tiefpaßfilter sind, werden die Klanganteile oberhalb der Grenzfrequenz abgeschnitten.
- Eine niedrige Grenzfrequenz entfernt viele Obertöne. So wird der Klang dunkler und weicher.
- Eine hohe Grenzfrequenz entfernt nur einige oder keine Obertöne. So wird der ursprüngliche helle Klang der Wellenform ausgegeben.

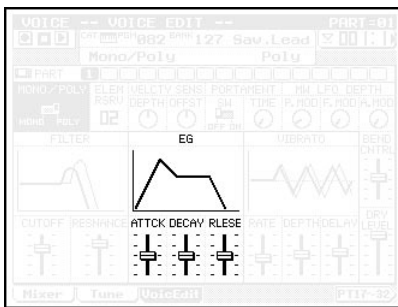


- Die Filterresonanz kann für jeden Part einzeln eingestellt werden.
- Resonanz erhöht die Lautstärke im Bereich der Grenzfrequenz. So werden die Obertöne in diesem Bereich besonders betont. Durch die passende Resonanzeinstellung können Sie die Körperresonanzen etwa von Streichinstrumente simulieren oder für analoge Synthesizer typische Sounds erzeugen.



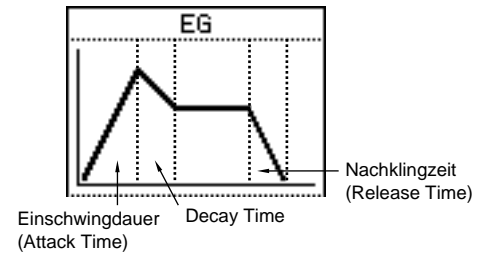
**0101 1101** Filtergrenzfrequenz -64+00+63  
 Filterresonanz -64+00+63

### 10. EG Attack Time, EG Decay Time, EG Release Time (EG-Einschwingdauer, EG-Decay-Time, EG-Nachklingzeit)



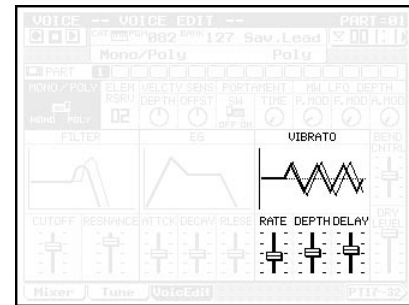
- Diese Parameter stellen die zeitbezogenen Änderungen ein, die vom Zeitpunkt des Anschlags bis zum völligen Ausklingen des Klanges erfolgen sollen.
- Mit der Einschwingdauer (Attack Time) wird der Zeitrahmen eingestellt, in dem die Lautstärke von Null (im Augenblick des Spielens der Note) bis zur Maximalstufe gesteigert wird. Kleinere Werte führen zu einem schnelleren Einschwingen (Attack).
- Die Decay Time definiert die Zeitspanne, in der die Lautstärke vom Maximum auf den Sustain Level (Haltepegel) abfällt. Kleinere Werte führen zu einem schärferen Klang.

- Die Nachklingzeit (Release Time) stellt die Zeit ein, in der die Lautstärke vom Sustain Level (Haltepegel, der Pegel zum Zeitpunkt des Loslassens der Taste) auf Null zurückgeht. Kleinere Werte lassen den Klang schneller verstummen.

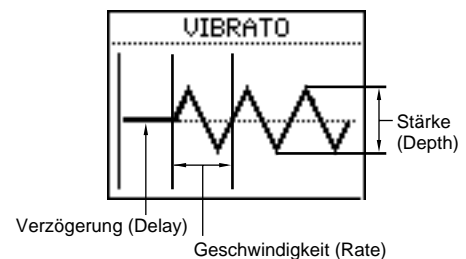


**0101 1101** EG Attack Time -64+00+63  
 EG Decay Time -64+00+63  
 EG Release Time -64+00+63

### 11. Vibrato Rate, Vibrato Depth, Vibrato Delay (Vibratogeschwindigkeit, Vibratostärke, Vibratoverzögerung)

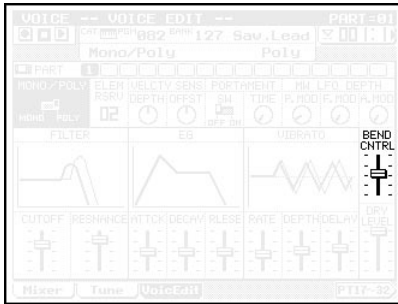


- Mit diesen Parametern wird das Vibrato (Tonhöhenmodulation) eingestellt.
- Die Vibratogeschwindigkeit legt fest, in welcher Geschwindigkeit eine Tonhöhe moduliert wird. Die Vibratostärke definiert die Stärke der Modulation. Die Vibratoverzögerung stellt die Zeitspanne vom Spielen der Note bis zum Einsatz des Vibratos ein.



**0101 1101** Rate -64+00+63  
 Depth -64+00+63  
 Delay -64+00+63

## 12. Pitch-Bend-Steuerung

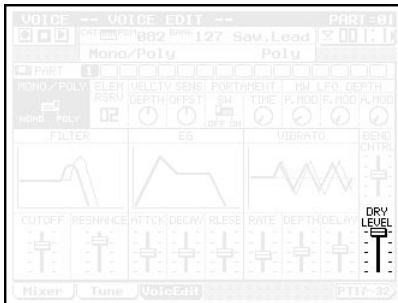


- Dieser Parameter stellt für jeden Part einzeln ein, in welchem Bereich die Tonhöhe durch Pitch Bend beeinflusst werden kann.
- Bei einer Einstellung von +12 ändert sich die Tonhöhe um eine Oktave, wenn Pitch Bend auf das Maximum erhöht bzw. auf das Minimum verringert wird.
- Bei negativen Einstellungen erfolgt die Tonhöhenänderung genau andersherum – eine Erhöhung des Pitch-Bend-Wertes führt zu einer Verringerung der Tonhöhe und umgekehrt.



-24+00+24

## 13. Direktsignalanteil (Dry Level)



- Dieser Parameter kann nur eingestellt werden, wenn der Variation-Modus im Effekt-Modus auf »System« gestellt ist. Wenn der Variation-Modus auf »Insertion« steht, erscheint dieser Parameter nicht auf dem Display.
- Dieser Parameter legt für jeden Part fest, wie hoch der Anteil ist, der zur Dry Line des Effektes gesendet wird.
- Die Erhöhung des Dry Levels verringert die Effektstärke.



000 – 127

## 4. Drum Setup Edit (Bearbeitung des Drum-Setups)

10. Feinstimmung    1. Datenanzeige    2. Songposition

3. Note

4. Schlagzeug-Set

5. Reverb Send

6. Chorus Send

7. Variation Send

8. Panorama

9. Level

12. Alternierende Gruppe

14. »Note Off«-Empfang

13. Tastenzuordnungen

11. Grobstimmung    15. Filtergrenzfrequenz / Filterresonanz    16. EG Attack / EG Decay 1 / EG Decay 2

**VOICE** Voice-Modus

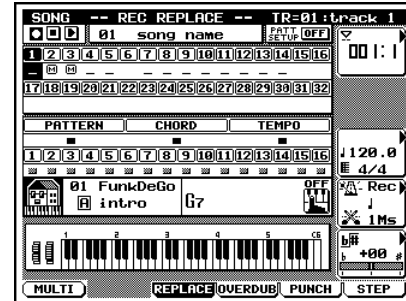
- F1 Mixer
- F2 Tune (Stimmung)
- F3 Voice Edit (Voice-Bearbeitung)
- F4 Drum Setup 1 Edit (Bearbeitung des Drum-Setups 1)
- F5 Drum Setup 2 Edit (Bearbeitung des Drum-Setups 2)

Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Datenanzeige	Nur Darstellung	Hier werden die für den aktuellen Part eingestellten Daten angezeigt.	183
2 Songposition	001 – 999	Hier wird in Takt und Beat angezeigt, an welcher Stelle im Song Sie sich befinden.	183
3 Note	C# - 1 – C5	Hier wird die Note und damit das zu bearbeitende Instrument festgelegt.	183
4 Drumkit	001 StandKit, 002 Std2Kit, 009 Room Kit, 017 Rock Kit, 025 ElectKit, 026 AnalgKit, 033 Jazz Kit, 041 BrushKit, 049 ClascKit, 001 SFX1 Kit, 002 SFX2 Kit	Hier wird das Schlagzeug-Set festgelegt, auf dessen Basis Sie die Einstellungen vornehmen.	184
5 Reverb Send	000 – 127	Hier wird der Anteil festgelegt, der vom Instrument zum Hall-effekt gesendet wird.	184
6 Chorus Send	000 – 127	Hier wird der Anteil festgelegt, der vom Instrument zum Chorus-Effekt gesendet wird.	184
7 Variation Send	000 – 127	Hier wird der Anteil festgelegt, der vom Instrument zum Variation-Effekt gesendet wird.	184
8 Panorama	Random, Left63–Center–Right63 (Zufall, Links63–Mitte–Rechts63)	Hier wird eingestellt, an welcher Position im Stereoraum der Klang des Instruments bei Stereowiedergabe ertönen soll.	184
9 Level	000 – 127	Hier wird die Lautstärke des Instrument festgelegt.	184
10 Pitch Fine	-64 – +00 – +63	Hier wird die Tonhöhe des Instruments feineinstellt.	184
11 Pitch Coarse	-64 – +00 – +63	Hier wird die Tonhöhe des Instruments in Halbtonschritten eingestellt.	184
12 Alternate group	000 – 127	Mit dieser Einstellungsmöglichkeit kann verhindert werden, daß bestimmte Instrumente gleichzeitig erklingen.	184
13 Key Assign	SINGLE, MULTI	Hier wird für jedes Instrument eingestellt, wie viele neu eintreffende Note-On-MIDI-Nachrichten dasselbe Instrument neu auslösen sollen.	185
14 Receive Note Off	OFF, ON (Aus, Ein)	Hier wird eingestellt, ob ein Instrument Note-Off-MIDI-Nachrichten empfangen soll.	185
15 Filtergrenzfrequenz	-64 – +00 – +63	Hier wird für jedes Instrument die Filtergrenzfrequenz eingestellt.	185
Filterresonanz	-64 – +00 – +63	Hier wird für jedes Instrument die Filterresonanz eingestellt.	
16 EG Attack	-64 – +00 – +63	Hier wird die Zeitspanne vom Spielen der Note bis zum Erreichen der maximalen Lautstärke eingestellt.	185
EG Decay 1	-64 – +00 – +63	Hier wird die Zeitspanne vom Erreichen der maximalen Lautstärke bis zum Decay eingestellt.	
EG Decay 2	-64 – +00 – +63	Hier wird die Zeitspanne vom Erreichen des Decay-Level bis zum Zeitpunkt, an dem die Lautstärke Null erreicht, eingestellt.	

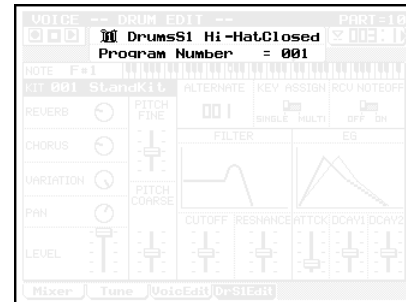
- Durch die Bearbeitung eines Drum-Setups können Sie indirekt eine Drum-Voice bearbeiten.
- Das Drum-Setup-Bearbeitungsmenü erscheint nur dann an Stelle von **F4** und **F5** unten auf dem Display, wenn Drum-Setup (Drum S1, Drum S2) als Voice-Kategorie gewählt worden ist.
- Wenn dasselbe Drum-Setup für zwei oder mehr Parts eingestellt ist, führt die Bearbeitung eines Drum-Setups gleichzeitig zur Änderung der anderen.
- Im Unterschied zu normalen Voices sind Drum-Voices in einer besonderen Art und Weise aufgebaut. Jeder Note zwischen C#-1 bis C5 ist eine andere Wellenform zugeordnet. Weiterhin wird jede Note, der eine Wellenform zugewiesen worden ist, wie ein Instrument gehandhabt. Es können für jedes Instrument getrennt mehrere Parameter eingestellt werden.
- Welche Instrumententypen den einzelnen Noten entsprechen, hängt vom jeweils eingestellten Schlagzeug-Set ab. Einzelheiten zu den Schlagzeug-Sets finden Sie im separaten »Tabellenheft«.
- Wenn Sie in ein anderes Schlagzeug-Set wechseln, werden alle Instrumenteneinstellungen initialisiert. Zur Bearbeitung eines Drum-Setups müssen Sie zunächst ein Schlagzeug-Set und dann ein Instrument wählen, um dann dessen Parameter einzustellen.
- Von diesen Parametern sind die Filter- und EG-Parameter relative Einstellungen zur Voice. Dabei werden die definierten Werte dem ursprünglichen Parameterwert der Voice hinzuaddiert. Alle anderen Parameter ändern die Voice, indem sie die ursprünglichen Parameterwerte überschreiben.

1. Drücken Sie **VOICE**.
  - ▼ Die Kontrollleuchte über **VOICE** brennt, und der Voice-Modus wird aufgerufen.
2. Wählen Sie in der Mixer-Page entweder Drum Setup 1 oder Drum Setup 2 als Voice-Kategorie.
  - ▼ Entweder (DrsS1Edit) oder (DrsS2Edit) wird oberhalb **F4** bzw. **F5** dargestellt.
3. Gehen Sie mit **F4** (DrsS1Edit) bzw. **F5** (DrsS2Edit) in die Drum-Setup-Edit-Page.
4. Bewegen Sie den Cursor auf »Drum Kit«, und wählen Sie das Schlagzeug-Set, das Sie als Basis für Ihre Bearbeitung nehmen wollen.
5. Wählen Sie das Drum-Instrument, das Sie bearbeiten wollen, mit der Mini-Tastatur aus.
6. Bewegen Sie den Cursor auf den zu ändernden Parameter.
7. Geben Sie den Wert mit **NO** / **YES**, Datenrad oder der Zifferntasten → **↵** ein.

- Im Voice-Modus arbeiten Tasten wie **▶**, **◻**, **◻**, **◻** und **◀** / **▶** auf dieselbe Art wie im Modus Song Play. Mit diesen Tasten können Sie sich die Wiedergabe anhören, während Sie die Einstellungen in Echtzeit ändern. Wenn der Recording-Modus für die Song-Aufnahme (→ p-106) entweder auf Echtzeitaufnahme – sowohl Replace als auch Overdub – oder auf Punch-Aufnahme gestellt ist, kann die Song-Aufnahme auch im Voice-Modus durchgeführt werden.



## 1. Datenanzeige




- Die obere Zeile zeigt das Drum-Setup und das aktuell angewählte Instrument an.
- Die untere Zeile zeigt die Programmnummer der aktuell angewählten Drum-Voice an.

## 2. Songposition (Location)

- Songposition zeigt in Takt und Beat an, an welcher Stelle im Song Sie sich befinden.
- Wenn Sie sich an eine andere Stelle im Song bewegen wollen, bewegen Sie den Cursor mit **[D1]** auf »Location«, und geben Sie dann mit **NO** / **YES**, Datenrad oder den Zifferntasten → **↵** den gewünschten Takt an.


### 3. Note

- Geben Sie die Note an, und wählen Sie so das Instrument an, das Sie bearbeiten wollen.
- Welche Instrumententypen den einzelnen Noten entsprechen, hängt vom jeweils eingestellten Schlagzeug-Set ab. Einzelheiten zu den Schlagzeug-Sets finden Sie im separaten »Tabellenheft«.

 C#1–C5

### 4. Schlagzeug-Set (Drumkit)

- Wählen Sie das Schlagzeug-Set, das Sie als Basis für Ihre Bearbeitung nehmen wollen. Wenn Sie in ein anderes Schlagzeug-Set wechseln, ändern sich auch die den Noten zugewiesenen Instrumente.
- Wenn Sie in ein anderes Schlagzeug-Set wechseln, werden alle Instrumenteneinstellungen initialisiert. Zur Bearbeitung eines Drum-Setups müssen Sie zunächst ein Schlagzeug-Set wählen und dann die Parameter einstellen.

 001 StandKit, 002 Stnd2Kit, 009 Room Kit, 017 Rock Kit, 025 ElectKit, 026 AnalgKit, 033 Jazz Kit, 041 BrushKit, 049 ClascKit, 001 SFX1 Kit, 002 SFX2 Kit

### 5. Reverb-Effekthinweg (Reverb Send)

- Hier wird der Anteil festgelegt, der vom jeweiligen Instrument zum Halleffekt gesendet wird.
- Der jeweilige Hallanteil wird ebenfalls beeinflusst durch die Mixer-Einstellung »Reverb Send« (→ S.170) und durch die Effekt-Modus-Einstellung »Reverb Return« (→ S.191). Wenn Sie hier also Reverb Send einstellen, sollten Sie dabei immer das Verhältnis zu den anderen genannten Parametern beachten.

 000 – 127


### 6. Chorus-Effekthinweg (Chorus Send)

- Hier wird der Anteil festgelegt, der vom jeweiligen Instrument zum Chorus-Effekt gesendet wird.
- Der jeweilige Chorus-Anteil wird ebenfalls beeinflusst durch die Mixer-Einstellung »Chorus Send« (→ S.170) und durch die Effekt-Modus-Einstellung »Chorus Return« (→ S.192). Wenn Sie hier also Chorus Send einstellen, sollten Sie dabei immer das Verhältnis zu den anderen genannten Parametern beachten.

 000 – 127


### 7. Variation-Effekthinweg (Variation Send)

- Wenn der Effekt-Modus-Parameter »Variation Mode« (→ S.191) auf »System« steht, arbeitet der Parameter »Variation Send« wie »Variation Send Level«. Hier wird der Anteil festgelegt, der vom jeweiligen Instrument zum Variation-Effekt gesendet wird. Wenn Sie diesen Parameter einstellen, sollten Sie die jeweilige Einstellung des Effekt-Modus-Parameters »Variation Return« beachten.
- Wenn der Effekt-Modus-Parameter »Variation Mode« (→ S.191) auf »Insertion« steht, wird – wenn Sie »Variation Send« hier auf 000 setzen – Variation auf »Off/Aus« gestellt. Eine Einstellung zwischen 1 und 127 stellt Variation auf »On/An«.

 Variation Send Level  
000–127

### 8. Panorama


- Hier wird eingestellt, an welcher Position im Stereoraum der Klang des jeweiligen Instruments bei Stereowiedergabe ertönen soll.
- Wenn Sie die Instrumente auf dieselben Stereoposition setzen, die sie auch in einem »richtigen« Schlagzeug haben, erreichen Sie das natürlichste Ergebnis.

 Random, Left63—Center—Right63 (Zufall, Links63—Mitte—Rechts63)

- Die Einstellung von Random (Zufall) erzeugt einen speziellen Effekt, der die Soundposition jeder Note im Stereoraum nach dem Zufallsprinzip definiert.
- Left63/Links 63 (links außen)—Center/Mitte (Mitte)—Right63/Rechts63 (rechts außen)

### 9. Lautstärke (Level)

- Hier wird die Lautstärke jedes Instrument festgelegt.

 000 – 127

### 10. Feinstimmung (Pitch Fine)

- Hier wird die Tonhöhe jedes Instruments feineingestellt.
- Diese Einstellung wird in Schritten von 1 Cent vorgenommen (1 Cent ist ein Hunderstel eines Halbtons)

 -64—+00—+63

## 11. Grobstimmung (Pitch Coarse)



- Hier wird die Tonhöhe jedes Instruments in Halbtonschritten eingestellt.
- Bei einem Wert von +00 klingt das Instrument in derselben Tonhöhe, in der es gespielt wurde.
- Durch Änderung der Tonhöhe können Sie ein Instrument voller klingen lassen, melodische Toms erzeugen usw.
- Verwenden Sie zur Feinstimmung 10. Pitch Fine.



-64+00+63

## 12. Alternierende Gruppe (Alternate Group)



- Mit dieser Einstellungsmöglichkeit kann verhindert werden, daß bestimmte Instrumente zugleich erklingen.
- Instrumente, die in dieselbe alternierende Gruppe eingeordnet wurden, können nicht gleichzeitig erklingen.
- Instrumente, die in Wirklichkeit niemals gleichzeitig erklingen würden (wie geschlossene und offene Hihats) sollten auf dieselbe Gruppennummer gesetzt werden.
- Instrumente, die in einer alternierende Gruppe aufgenommen worden sind, sind immer auf den Key-Assign-Modus »Single« eingestellt.



Off (Aus), 001–127

## 13. Tastenzuordnung (Key Assign)



- Hier wird für jedes Instrument eingestellt, wie viele neu eintreffende Note-On-MIDI-Nachrichten für dieselbe, im selben Augenblick bereits schon erklingende Note gehandhabt werden können.
- Wenn der Key-Assign-Wert auf »Single« steht, wird die jeweils aktuell klingende Note ausgeschaltet, bevor die Note nochmals eingeschaltet wird.
- Wenn der Key-Assign-Wert auf »Multi« steht, ertönt die jeweils aktuell klingende Note weiterhin, und die nächste Note wird zusammen mit der bereits ertönenden gespielt.
- Dieser Effekt ist bei Sounds mit einem langsamen Decay wie zum Beispiel einem Becken-Sound besonders leicht zu bemerken. Im allgemeinen klingt der Sound natürlicher, wenn der Key Assign auf »Multi« steht.



Single, Multi

## 14. Receive Note Off (»Note Off«-Empfang)



- Hier wird eingestellt, ob ein Instrument Note-Off-MIDI-Nachrichten empfangen soll.
- Wenn der Parameter auf »On« (»An«) steht, werden Note-Off-MIDI-Nachrichten empfangen und dann die aktuell klingende Note ausgeschaltet.
- Wenn der Parameter auf »Off« (»Aus«) steht, werden Note-Off-MIDI-Nachrichten ignoriert und die aktuell klingende Note ertönt weiterhin, bis sie normal endet. Normalerweise sollten Sie diesen Parameter auf »Off« stellen.
- Stellen Sie den Parameter auf »On«, wenn Sie etwa Becken schon verstummen lassen wollen, während sie eigentlich noch klingen würden.



Off, On (Aus, Ein)

## 15. Filter Cutoff, Filter Resonance (Filtergrenzfrequenz, Filterresonanz)



- Der Parameter »Cutoff« stellt die Filtergrenzfrequenz jedes Instruments ein.
- Durch Änderung der Grenzfrequenz können Sie den Klang heller oder dumpfer klingen lassen.
- Mit der Resonanz wird die Filterresonanz für jedes Instrument eingestellt.
- Durch Änderung der Resonanz können Sie die Betonung der Obertöne im Bereich der Grenzfrequenz einstellen und so einen ausdrucksvoller Klang erzeugen.

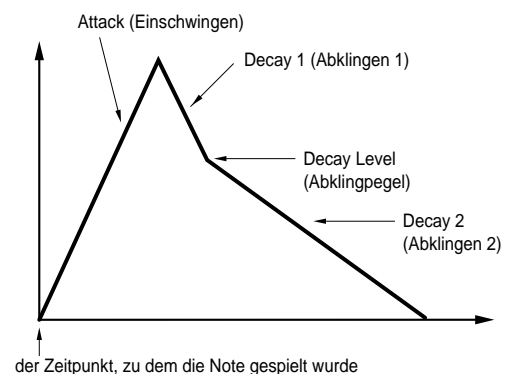


Filter Cutoff            -64+00+63  
Filter Resonance        -64+00+63

## 16. EG Attack, EG Decay 1, EG Decay 2 (EG-Einschwingzeit, EG-Abklingzeit, EG-Ausklingzeit)



- Diese Parameter regeln die Art und Weise, wie sich die Lautstärke jedes Instruments über den Zeitraum des Erklings ändert.





- Attack  
Hier wird der Zeitrahmen eingestellt, in dem die Lautstärke von Null (im Augenblick des Spielens der Note) bis zur Maximalstufe gesteigert wird. Ein extrem hoher Wert bedeutet hier, daß die Wellenform bereits zuende gespielt wurde, bevor die maximale Lautstärke erreicht ist.
- Decay 1  
Hier wird die Zeit definiert, in der die Lautstärke vom Maximum auf den Abklingpegel (Decay Level) abfällt.
- Decay 2  
Hier wird die Zeit eingestellt, in der die Lautstärke vom Decay-Level auf Null zurückgeht.
- Eine Erhöhung dieses Wertes führt zu einer langsameren Lautstärkeänderung, eine Verringerung zu einer schnelleren Änderung.
- Der Null-Pegel von Decay 2 ist für alle Instrumente fest eingestellt und kann nicht geändert werden.
- Bei einigen Voices haben diese Einstellungen keine Auswirkung.
- Voices vom Typ »SFX« werden durch diese Parameter nicht beeinflusst.



EG Attack	-64+00+63
EG Decay 1	-64+00+63
EG Decay 2	-64+00+63

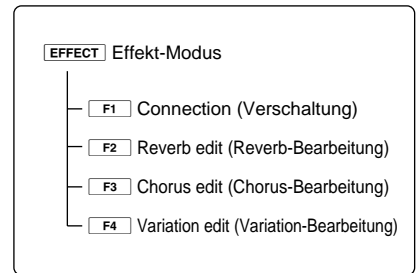
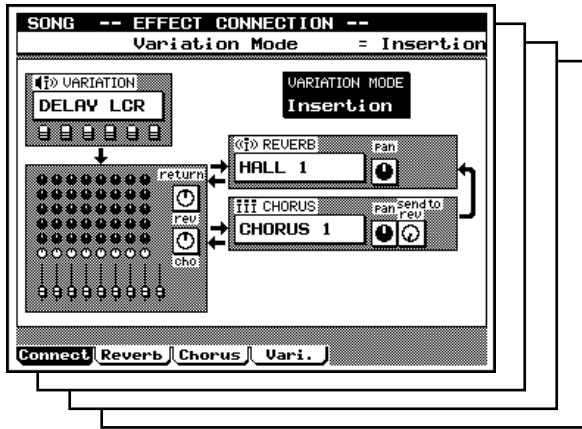
# Kapitel 4. Effekt-Modus

In diesem Kapitel werden die Verschaltung der Effekte und die Parameter für Reverb (Hall), Chorus und den Variation-Effekttyp erläutert.

Im Effekt-Modus können Sie wählen, welche Effekte Sie in Ihrem Song verwenden wollen, und Sie können die Effekteinstellungen ändern.

Über den Effekt-Modus .....	188
1. Verschaltungen .....	190
2. Reverb-Bearbeitung	
Chorus-Bearbeitung	
Variation-Bearbeitung .....	193

## Über den Effekt-Modus

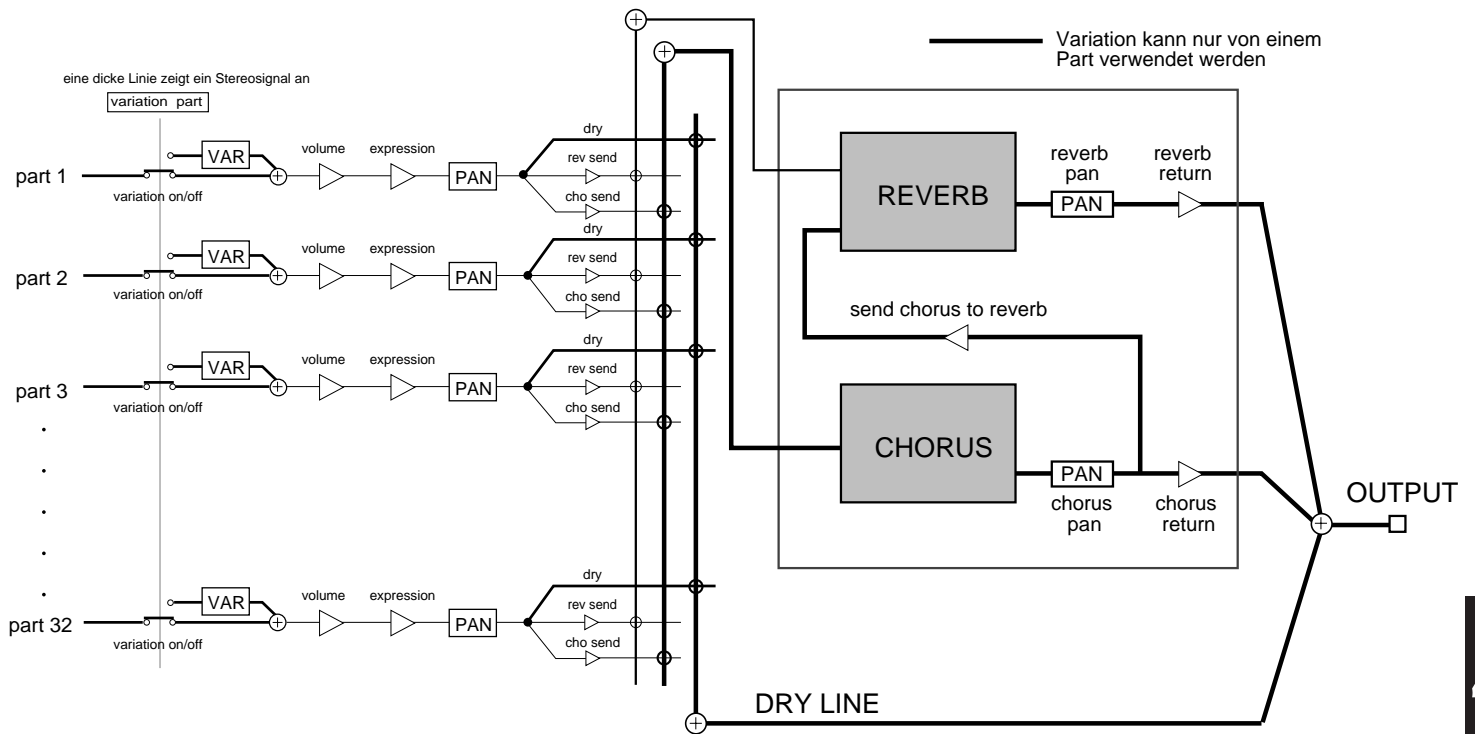


- Im Effekt-Modus können Sie die in einem Song verwendeten Effekte auswählen und die Effekt-Einstellungen ändern.
- Im Effekt-Modus gibt es keine »oberste« Page, die sofort erschiene, sobald Sie in diesen Modus wechseln. ( Es erscheint immer die zuletzt in diesem Modus gewählte Page.)
- Der Effekt-Modus hat vier Subpages, die mit den Funktionstaste **F1** – **F4** angewählt werden.  
Mit **F1** (Connect) rufen Sie die Connection-Page (Verschaltungs-Page) auf. Hier können Sie den Verschaltungsmodus, den Effektyp jedes Effektes, den Pegel des Effektrückweges und anderes festlegen. (→ p.190)  
Mit **F2** (Reverb) rufen Sie die Page »Reverb Edit« (Hallbearbeitung) auf. Hier können Sie den Reverb-Typ wählen und die Reverb-Parameter einstellen. (→ p.193)  
Mit **F3** (Chorus) rufen Sie die Page »Chorus Edit« (Chorus-Bearbeitung) auf. Hier können Sie den Chorus-Typ wählen und die Chorus-Parameter einstellen. (→ p.193)  
Mit **F4** (Vari.) rufen Sie die Page »Variation Edit« (Variation-Bearbeitung) auf. Hier können Sie den Variation-Typ wählen und die Variation-Parameter einstellen. (→ p.193)



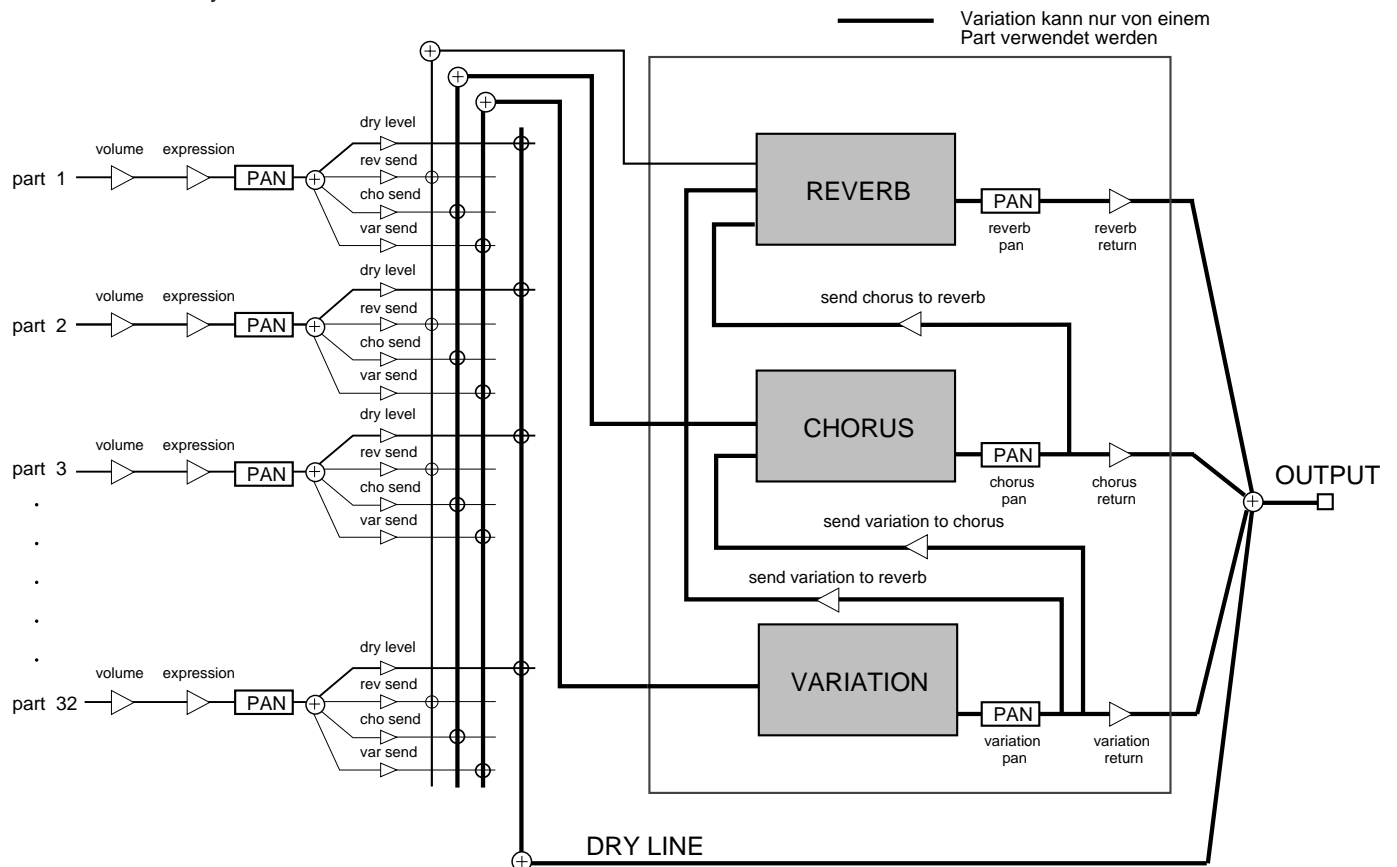
- Die Struktur der QY700-Effekte ist sehr von der Einstellung des Variation-Modus auf der Connection-Page abhängig.
- Wenn in einem Song Exclusive-Nachrichten enthalten sind, die Effekteinstellungen betreffen wie etwa »GM Mode On« oder »XG System On«, werden Einstellungen, die im Effekt-Modus oder durch Controller-Änderungen vorgenommen wurden, ignoriert.
- Wenn Sie die Einstellungen des Effekt-Modus auch direkt in den Daten widerspiegeln möchten, markieren Sie in der Save-Page im Disk-Modus den Parameter »XG Header«, wenn Sie den Song etwa als Standard MIDI File sichern. (→ p.307)
- Details zum Variation-Modus und der Effektstruktur finden Sie in »Kapitel 1. Grundlegende Konzepte« (→ p.47)

Wenn Variation-Modus = Insertion



Auch wenn es auf Kosten der Flexibilität geht, ist diese Struktur leichter zu verstehen.

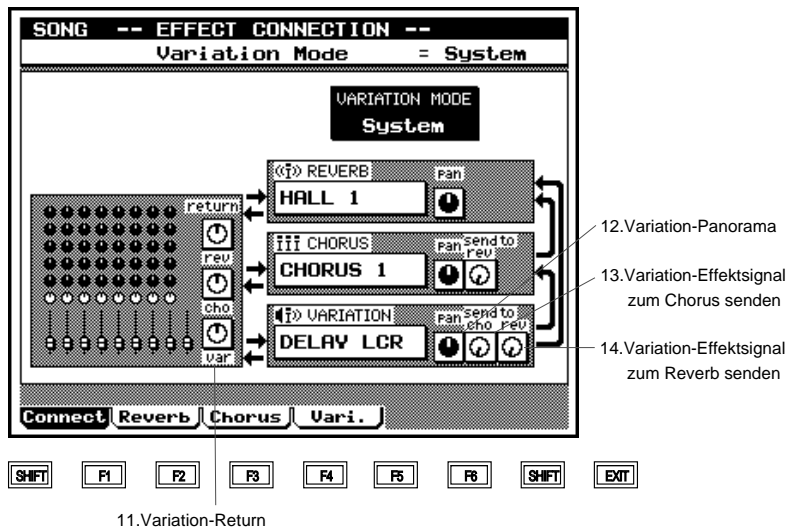
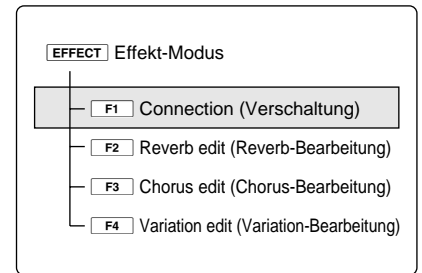
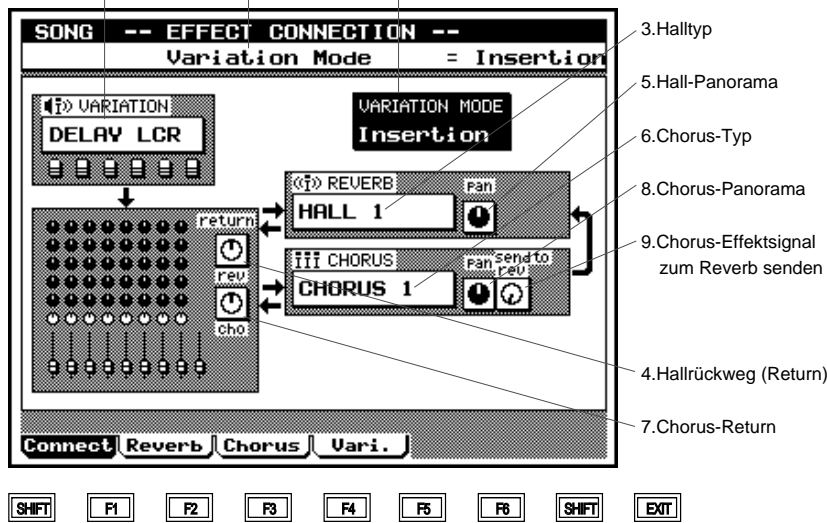
Wenn Variation-Modus = System



Auch wenn diese Struktur Ihnen mehr Flexibilität gibt, ist sie doch etwas komplexer.

## 1. Verschaltung

10. Variation-Typ 1. Datenanzeige 2. Variation-Modus



Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Datenanzeige	(nur Darstellung)	Zeigt die Parametereinstellungen an der Cursor-Position	191
2 Variation-Modus	Insertion, System	Gibt an, ob der Variation-Effekt als Insertion- oder als System-Effekt benutzt wird.	191
3 Reverb Type	11 Typen	Wählt den Halltyp.	191
4 Reverb Return	000 – 127	Legt den Effektanteil des Halleffektes fest.	191
5 Reverb Pan	Left63 – Center – Right63	Wählt die Stereoposition des Hallsignals.	191
6 Chorus Type	11 Typen	Wählt den Effekttyp des Chorus-Effektes.	191
7 Chorus Return	000 – 127	Legt den Effektanteil des Chorus-Effektes fest.	192
8 Chorus Pan	Left63 – Center – Right63	Wählt die Stereoposition des Chorus-Signals.	192
9 Send Chorus to Reverb	000 – 127	Wählt den Hallanteil des Chorus-Signals.	192
10 Variation Type	43 Typen	Legt den Variation-Effekttyp fest.	192
11 Variation Return	000 – 127	Legt den Effektanteil des Variation-Effektes fest.	192
12 Variation Pan	Left63 – Center – Right63	Wählt die Stereoposition des Variation-Signals.	192
13 Send Variation to Chorus	000 – 127	Wählt den Chorus-Anteil des Variation-Signals.	192
14 Send Variation to Reverb	000 – 127	Wählt den Hallanteil des Variation-Signals.	192

\*11-14 stehen nur zur Verfügung, wenn der Variation-Modus auf »System« steht.

- Auf der Verschaltungs-Page können Sie Einstellungen wie den Variation-Modus, den Effekttyp jedes Effekts und die Pegel der Effektrückwege (die Return-Pegel) festlegen.
- Einzelheiten zur Arbeitsweise der Effekte finden Sie in »Kapitel 1. Grundlegende Konzepte« (→ p.47).

1. Drücken Sie **EFFECT**.

▼ Die Kontrollleuchte über der Taste **EFFECT** leuchtet auf, und einer der vier Submodi des Effekt-Modus (derjenige, in dem Sie zuletzt waren) erscheint.

2. Gehen Sie mit **F1** (Connect) in die Verschaltungs-Page.

3. Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter, den Sie einstellen wollen.

4. Geben Sie den Wert mit **[NO]** / **[YES]**, dem Datenrad oder den Zifferntasten → **[↓]** ein.

- Im Effekt-Modus arbeiten Tasten wie **[▶]**, **[■]**, **[◀]** und **[◀▶]** / **[▶▶]** auf dieselbe Art wie in Song Play. Mit diesen Tasten können Sie Einstellungen in Echtzeit ändern, während Sie sich die Wiedergabe anhören.

## 1. Datendisplay

- Hier werden die Einstellungen des Parameters angezeigt, auf dem der Cursor steht.

## 2. Variation Mode (Variation-Modus)

- Mit diesem Parameter legen Sie fest, ob der Variation-Effekt als Insertion- oder als System-Effekt arbeitet. (→ p.48)
- Wenn der Variation-Effekt als Insertion-Effekt eingesetzt wird, kann dies nur in einem festgelegten Part geschehen. In diesem Fall kann ein Modulationsrad oder Fuß-Controller zur Änderung der Parameter verwendet werden.
- Wenn der Variation-Effekt als System-Effekt eingesetzt wird, kann er in allen Parts genauso eingesetzt werden wie der Hall- oder Chorus-Effekt, also mit einstellbarem Send- und Return-Pegel.

**0101 1101** Insertion, System

- Insertion Der Variation-Effekt arbeitet als Insertion-Effekt.
- System Der Variation-Effekt arbeitet als System-Effekt.

## 3. Reverb Type (Halltyp)

- Hier wird der Effekttyp des Halls eingestellt.

**0101 1101** NO EFFECT, HALL 1, HALL 2, ROOM 1, ROOM 2, ROOM 3, STAGE 1, STAGE 2, PLATE, WHITE ROOM, TUNNEL, BASEMENT

(Kein Effekt, Halle 1, Halle 2, Raum 1, Raum 2, Raum 3, Bühne 1, Bühne 2, Plattenhall, »weißer Raum«, Tunnel, Keller)

## 4. Reverb Return (Hallrückweg)

- Hier wird die Lautstärke des gesamten Halleffekts eingestellt, d. h. der Gesamt-Hallanteil aller Parts.

**0101 1101** 000 – 127

## 5. Reverb Pan (Hall-Panorama)

- Hier wird die Stereoposition des Hallsignals eingestellt.

**0101 1101** Left63–Center–Right63 (Links63–Mitte–Rechts63)

- Eine Einstellung auf »Left« bewegt den Klang auf die linke Seite des Stereobilds, »Right« auf die rechte. Die Einstellung »Center« legt den Klang in die Mitte.

## 6. Chorus-Typ (Chorus-Typ)

- Hier wird der Effekttyp des Chorus-Effektes eingestellt.

**0101 1101** NO EFFECT, CHORUS 1, CHORUS 2, CHORUS 3, CHORUS 4, CELESTE 1, CELESTE 2, CELESTE 3, CELESTE 4, FLANGER 1, FLANGER 2, FLANGER 3

(Kein Effekt, Chorus 1, Chorus 2, Chorus 3, Chorus 4, Celesta 1, Celesta 2, Celesta 3, Celesta 4, Verzögerung 1, Verzögerung 2, Verzögerung 3)

## 7. Chorus Return (Chorus-Rückweg)



- Hier wird die Lautstärke des gesamten Chorus-Effektes eingestellt, d. h. der Chorus-Gesamtanteil aller Parts.



000 – 127

## 8. Chorus-Panorama



- Hier wird die Stereoposition des Chorus-Signals eingestellt.



Left63–Center–Right63 (Links63–Mitte–Rechts63)

- Eine Einstellung auf »Left« bewegt den Klang auf die linke Seite des Stereobilds, »Right« auf die rechte. Die Einstellung »Center« legt den Klang in die Mitte.

## 9. Send Chorus to Reverb (Hallanteil des Chorus-Effektes)



- Hier wird der Hallanteil des Chorus-Effektsignals eingestellt.



000 – 127

## 10. Variation Type (Variation-Effekttyp)



- Hier wird der Variation-Effekttyp eingestellt.



NO EFFECT, HALL 1, HALL 2, ROOM 1, ROOM 2, ROOM 3, STAGE 1, STAGE 2, PLATE, DELAY LCR, DELAY L,R, ECHO, CROSSDELAY, ER1, ER2, GATE REV, REVRG GATE, KARAOKE 1, KARAOKE 2, KARAOKE 3, THRU, CHORUS 1, CHORUS 2, CHORUS 3, CHORUS 4, CELESTE 1, CELESTE 2, CELESTE 3, CELESTE 4, FLANGER 1, FLANGER 2, FLANGER 3, SYMPHONIC, ROTARY SP, TREMOLO, AUTO PAN, PHASER 1, PHASER 2, DISTORTION, OVERDRIVE, AMP SIM, 3-BAND EQ, 2-BAND EQ, AUTO WAH

(Kein Effekt, Halle 1, Halle 2, Raum 1, Raum 2, Raum 3, Bühne 1, Bühne 2, Plattenhall, Verzögerung LCR, Verzögerung L,R, Echo, Crossdelay, Frühreflexionen 1, Frühreflexionen 2, Gated Reverb, Rückwärtshall, Karaoke 1, Karaoke 2, Karaoke 3, THRU, Chorus 1, Chorus 2, Chorus 3, Chorus 4, Celesta 1, Celesta 2, Celesta 3, Celesta 4, Flanger 1, Flanger 2, Flanger 3, Symphonic, Leslie, Tremolo, Auto-Panorama, Phaser 1, Phaser 2, Verzerrung, Übersteuerung, Amp Sim, 3-Band EQ, 2-Band EQ, Auto Wah

## 11. Variation Return (Variation-Return) (Nur verfügbar, wenn der Variation-Modus auf »System« steht.)



- Hier wird der Anteil des Variation-Effektes eingestellt, d. h. der Variation-Gesamtanteil aller Parts.



000 – 127

## 12. Variation Pan (Variation-Panorama) (Nur verfügbar, wenn der Variation-Modus auf »System« steht.)



- Hier wird die Stereoposition des Variation-Effektes eingestellt.



Left63–Center–Right63 (Links63–Mitte–Rechts63)

- Eine Einstellung auf »Left« bewegt den Klang auf die linke Seite des Stereobilds, »Right« auf die rechte. Die Einstellung »Center« legt den Klang in die Mitte.

## 13. Send Variation to Chorus (Chorus-Anteil des Variation-Effektes) (Nur verfügbar, wenn der Variation-Modus auf »System« steht.)



- Hier wird der Chorus-Anteil des Variation-Effektsignals eingestellt.



000 – 127

## 14. Send Variation to Reverb (Hallanteil des Variation-Effektes) (Nur verfügbar, wenn der Variation-Modus auf »System« steht.)

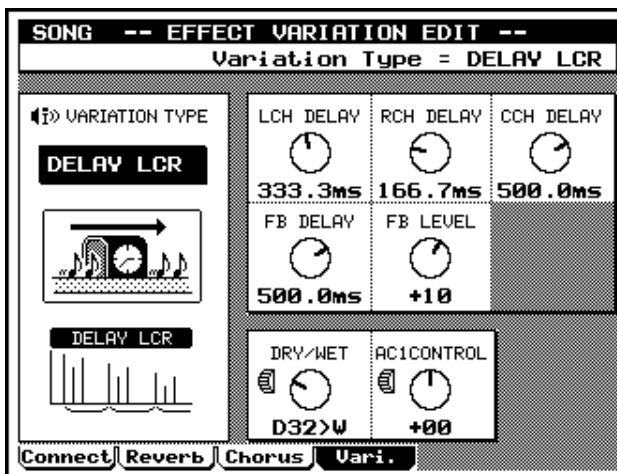
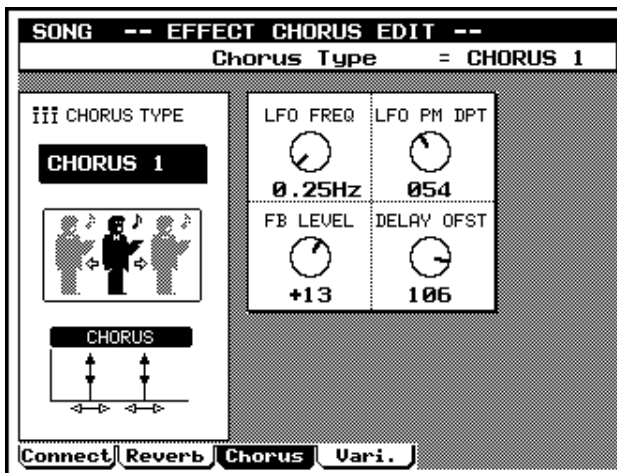
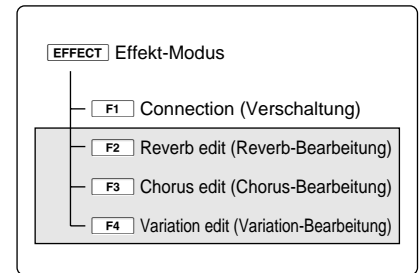
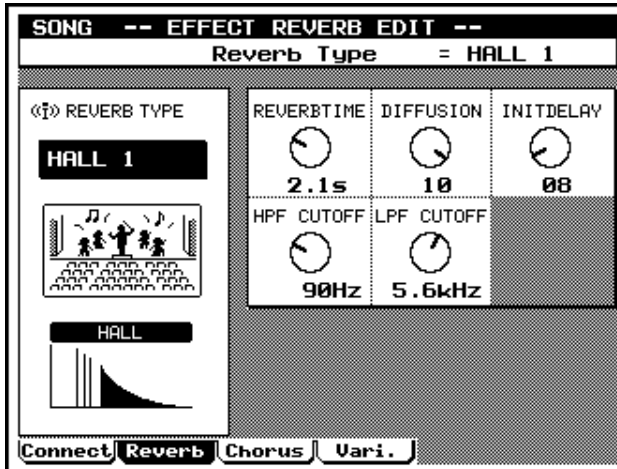


- Hier wird der Hallanteil des Variation-Effektsignals eingestellt.



000 – 127

2. Hallbearbeitung, Chorus-Bearbeitung, Variation-Bearbeitung



4



Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Effect Type (Effekttyp)		Legt den Typ jedes Effektes fest.	194
2 Effect Parameters (Effektparameter)		Bestimmen die genaue Einstellung jedes Effektes.	195
3 Dry/Wet (Dry/Wet, nur bei Variationbearbeitung)	D63>W-D=W-D<W63	Wenn der Variation-Typ auf »Insertion« steht, wird hier die Balance zwischen Direkt- und Effektsignal (unverändertem und verändertem Signal) eingestellt.	195
4 Control (nur bei Variation-Bearbeitung)	zeigt nur an	Es erscheint ein Controller-Symbol, um anzuzeigen, daß ein Parameter durch Control-Change-Nachrichten eingestellt werden kann.	195
5 AC1 control (zuweisbarer Controller, nur bei Variation-Bearbeitung)	-64→+0→+63	Legt den Umfang fest, in dem der zuweisbare Controller AC1 zur Einstellung des jeweiligen Parameters verwendet werden kann.	195



- Hier können Sie die Effektparameter für Hall, Chorus und Variation einstellen.
- Mit der Änderung dieser Parameter können Sie detaillierte Einstellungen des Effektklages vornehmen.



1. Drücken Sie **EFFECT**.  
▼ Die Kontrollleuchte über der Taste **EFFECT** leuchtet auf, und Sie springen in den Effekt-Modus.
2. Gehen Sie mit **F2** (Reverb)–**F4** (Vari) in die Bearbeitungs-Page des gewünschten Effektes.
3. Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter, den Sie ändern wollen.
4. Geben Sie den Wert mit **[No]** / **[Yes]**, Datenrad oder Zifferntasten → **[Enter]** ein.



- Im Effekt-Modus arbeiten Tasten wie **[Left]**, **[Right]**, **[Up]** und **[Down]** / **[Page Left]** / **[Page Right]** auf die selbe Art wie in Song Play. Mit diesen Tasten können Sie Einstellungen in Echtzeit ändern, während Sie sich die Wiedergabe anhören.

## 1. Effect type (Effekttyp)



- Hier wird der Effekttyp für die Effektgruppen Reverb (Hall), Chorus und Variation festgelegt.
- Die Einstellungen hier sind verbunden mit den Effekttyp-einstellungen in der Connection-Page (Verschaltungs-Page). (→ S.190)



### Reverb (Hall)

NO EFFECT, HALL 1, HALL 2, ROOM 1, ROOM 2, ROOM 3, STAGE 1, STAGE 2, PLATE, WHITE ROOM, TUNNEL, BASEMENT

(Kein Effekt, Halle 1, Halle 2, Raum 1, Raum 2, Raum 3, Bühne 1, Bühne 2, Plattenhall, »weißer Raum«, Tunnel, Keller)

### Chorus

NO EFFECT, CHORUS 1, CHORUS 2, CHORUS 3, CHORUS 4, CELESTE 1, CELESTE 2, CELESTE 3, CELESTE 4, FLANGER 1, FLANGER 2, FLANGER 3

(Kein Effekt, Chorus 1, Chorus 2, Chorus 3, Chorus 4, Celesta 1, Celesta 2, Celesta 3, Celesta 4, Flanger 1, Flanger 2, Flanger 3)

### Variation

NO EFFECT, HALL 1, HALL 2, ROOM 1, ROOM 2, ROOM 3, STAGE 1, STAGE 2, PLATE, DELAY LCR, DELAY L,R, ECHO, CROSSDELAY, ER1, ER2, GATE REV, REVRS GATE, KARAOKE 1, KARAOKE 2, KARAOKE 3, THRU, CHORUS 1, CHORUS 2, CHORUS 3, CHORUS 4, CELESTE 1, CELESTE 2, CELESTE 3, CELESTE 4, FLANGER 1, FLANGER 2, FLANGER 3, SYMPHONIC, ROTARY SP, TREMOLO, AUTO PAN, PHASER 1, PHASER 2, DISTORTION, OVERDRIVE, AMP SIM, 3-BAND EQ, 2-BAND EQ, AUTO WAH

(Kein Effekt, Halle 1, Halle 2, Raum 1, Raum 2, Raum 3, Bühne 1, Bühne 2, Plattenhall, Verzögerung LCR, Verzögerung L,R, Echo, Crossdelay, Frühreflexionen 1, Frühreflexionen 2, Gated Reverb, Rückwärtshall, Karaoke 1, Karaoke 2, Karaoke 3, THRU, Chorus 1, Chorus 2, Chorus 3, Chorus 4, Celesta 1, Celesta 2, Celesta 3, Celesta 4, Flanger 1, Flanger 2, Flanger 3, Symphonic, Leslie, Tremolo, Auto-Panorama, Phaser 1, Phaser 2, Verzerrung, Übersteuerung, Amp Sim, 3-Band EQ, 2-Band EQ, Auto Wah)



- Wenn der Variation-Modus auf »Insertion« steht, hat dies zur Folge, daß Parts, deren Variation-Schalter auf »ON« (»Ein«) steht, stummgeschaltet bleiben, wenn der Effektyps des Variation-Effektes auf »No Effect« (»kein Effekt«) gestellt ist.

## 2. Effekt-Parameter



- Hier können Sie jeden Effekt in allen Einzelheiten einstellen.
- Jeder Effektyp hat andere Parameter.

## 3. Dry/Wet (nur bei Variationbearbeitung)




- Hier wird die Balance zwischen Direkt- und Effektsignal eingestellt.
- Diese Einstellungsmöglichkeit ist nur vorhanden, wenn der Variation-Typ auf »Insertion« steht. Wenn der Variation-Modus »System« ist, bleibt der Parameter auf den Wert »D32>W« fixiert.



D63>W – D=W – D<W63

## 4. Control (nur bei Variationbearbeitung)



- Das Symbol  zeigt an, daß der Parameter durch Control-Change-Nachrichten eingestellt werden kann.
- Wenn der Variation-Typ auf »Insertion« steht, kann er auf Parts angewendet werden, deren Variation-Schalter auf »ON« (»Ein«) steht.

## 5. AC1-Control (nur bei Variationbearbeitung)



- Hier wird festgelegt, in welchem Maße der durch das Controller-Symbol markierte Parameter mit dem zuweisbaren Controller AC1 (AC = »Assignable Controller«) geändert werden kann.
- Wenn 0 eingestellt ist, ist keine Steuerung möglich. Je höher die Einstellung ist, desto größer ist die Beeinflussung durch den Controller. Bei einem negativen Wert wird der Parameterwert durch positive Controller-Bewegungen verringert.
- Zuweisbare Controller sind Spielhilfen, denen eine Controller-Nummer frei zugewiesen werden kann. Der QY700 verfügt über zwei zuweisbare Controller: AC1 und AC2. Die zuweisbaren Controller werden mit Hilfe von Exclusive-Nachrichten belegt.
- Diese Einstellungen sind nur möglich, wenn der Variation-Typ auf »Insertion« steht. Steht er auf »System«, wird dieser Parameter nicht angezeigt.



-64 – +0 – +63



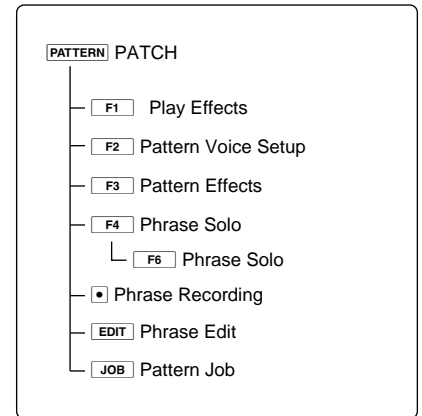
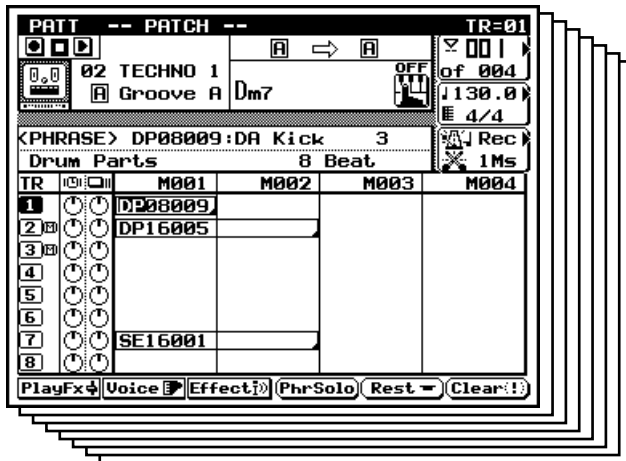
# Kapitel 5. Pattern-Modus

Sie benutzen den PATTERN-Modus, um die User-Phrasen aufzunehmen, zu bearbeiten und um aus ihnen neue Patterns zu erstellen. Ferner bestimmen Sie das setup der Pattern-Wiedergabe-Eigenschaften.

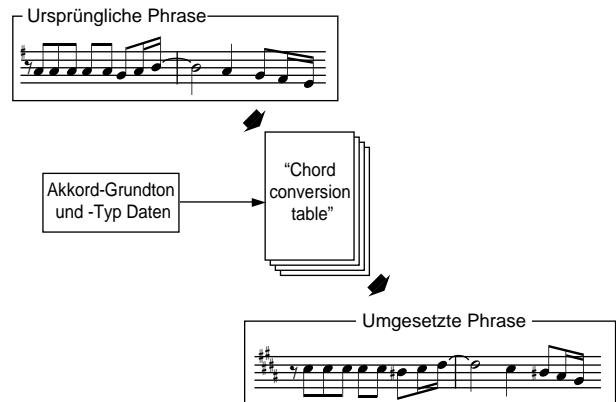
Dieses Kapitel beschreibt alle PATTERN-Modus-Operationen: Pattern-Anordnung (Stil und Sektion), »pattern play effect«, Einstellung von »voice« und »effect«, Phrase-Aufnahme und -Bearbeitung, und »pattern jobs«.

PATTERN-MODUS-Überblick .....	198
1. PATCH .....	200
2. Play Effects .....	212
3. Pattern Voice Setup .....	225
4. Pattern Effects .....	239
5. Phrase Recording .....	247
6. Phrase Edit .....	254
7. Pattern Job .....	256

## PATTERN-MODUS-Überblick



- Sie benutzen den PATTERN-Modus, um die User-Phrasen aufzuzeichnen, zu bearbeiten und die Phrasen in Patterns zu sammeln. Ferner bestimmen Sie das Setup der Pattern-Wiedergabe-Eigenschaften.
- Die Phrase ist die Grundeinheit der Song-Begleitungs-Patterns. Eine Einzel-Phrase zum Beispiel könnte eine Baß-Linie für einen Baß-Teil, eine Rhythmus-Linie für einen Rhythmus-Teil bereitstellen oder einen Akkord für einen Gitarre-Teil.
- Der QY700 schließt 3.876 eingebaute Phrasen (*preset phrases*) ein, die Sie benutzen können, um Ihre Pattern zu bilden. Zusätzlich können Sie Ihre eigenen, ursprünglichen User-Phrasen verzeichnen und bearbeiten: bis zu 99 User-Phrasen für jeden der 64 verfügbaren Pattern-Stile. Allgemeine Informationen zu Phrasen lesen Sie im Kapitel 1, Seite 37!
- Während der Wiedergabe kann der QY700 Phrasen modulieren (transponieren), um einem bestimmten Akkord-Typ oder -Grundton zu entsprechen. Dafür benutzt der QY700 eine interne »Chord conversion table« (Akkordumwandlungstabelle), um die Phrase des ursprünglichen Akkordes umzurechnen auf den Ziel-Akkord, von dem es 28 Typen gibt und der auf 12 möglichen Grundtönen errichtet sein kann. Allgemeine Hinweise zum Akkord-Umwandlungs-Setting, finden Sie im Kapitel 1, Seite 38.



- Ein Pattern ist eine mehrspurige Anordnung von Phrasen. Das Pattern kann aus bis zu 16 Spuren (oder Teilen) bestehen, wobei ein jeder Teil seine eigene Phrasen-Reihenfolge produziert. Obwohl jede Phrase ein Einzel-Instrument (eine Voice) reproduziert, kombiniert das Pattern diese Phrasen zu einer mehrstimmigen Begleitung, zu der auch mehrfache Drums-Phrasen gehören mögen, ferner eine Baß-Phrase und Akkord-Comps (Begleitungen).
- Das Pattern ist die Grundeinheit der Song-Begleitung. An jedem gegebenen Moment kann der QY700 ein Einzel-Pattern spielen, das sich aus 16 Spuren zusammensetzen kann und aus unabhängigen Phrasen besteht. Während der Wiedergabe schaltet der QY700 von einem Pattern zum anderen, und zwar in der Reihenfolge, wie vorher festgelegt.
- Der QY700 organisiert Pattern innerhalb »styles« und »sections«. Genauer, existiert jedes Pattern als ein Teil innerhalb eines Stiles.
- Ein »style« ist ein allgemeiner Begleitung-Typ, wie z.B. »TECHNO 1« oder »Hip Hop«. Jeder Stil besteht aus acht Teilen (A bis H), was verschiedene Segmente der Begleitung ergibt: intro section, first melody section, fill-in, ending,

usw. Jeder Teil ist gleichwertig mit einem Pattern. (Daher unterscheiden sich »Style 1 Section A«, »Style 1 Section B«, und »Style 9 Section D« von einander als verschiedene Pattern.)

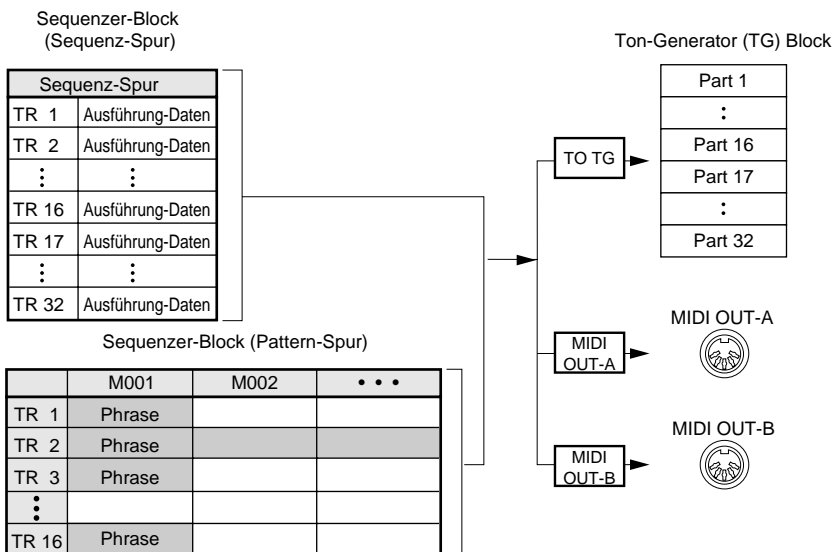
- Der QY700 stellt 64 Stile bereit. Da Sie 8 Teile für jeden Stil aufstellen können, können Sie bis zu 512 Pattern schaffen, speichern und abrufen.
- Sie können durch Abwandeln des Quelle-Akkord-Wertes, ein ganzes Pattern transponieren (modulieren). Der QY700 führt die Regulierung durch Transponieren all der entsprechend gestalteten Phrasen (unter Benutzung der »Chord conversion table«) aus.
- Für mehr Information über Pattern, beziehen Sie sich auf Kapitel 1, Seite 39.

	M1	M2	M3	...
TR 1	Phrase Nr.		Phrase Nr.	...
TR 2	Phrase Nr.			...
TR 3	Phrase Nr.			...
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
TR 16	Phrase Nr.			...

- Die Tastenbedienung vom PATCH-Bildschirm ist wie folgt.
  - F1** (PlayFx) Bewegt nach Play Effects Submodus. (→ S.212.)
  - F2** (Voice) Bewegt nach Pattern Voice Submodus. (→ S.225.)
  - F3** (Effect) Bewegt nach Pattern Effects Submodus.. (→ S.239.)
  - F4** (PhrSolo) Wählt Phrase Solo Operation aus: QY700 beginnt wiederholte Wiedergabe der Cursor-ausgewählten Phrase.
  - F5** (Rest) Setzt einen Rest an der Cursor-ausgewählten Phrase Position ein.
  - F6** (Clear) Löscht die Cursor-ausgewählte Phrase oder Rest.
  - Bewegt nach Phrase Recording Submodus.
  - EDIT** Bewegt nach Phrase Editing Submodus.
  - JOB** Bewegt nach Pattern Job Submodus.

### Track Output Channels

- Während Pattern-Wiederholung, überträgt der QY700 Pattern-Spur-Daten auf sowohl die Ton-Generator-Sektion als auch auf den MIDI OUT Anschlußstecker. Sie können die Track/Channel-Korrespondenz unter Benutzung der Output Channel-Funktion des SONG-Modus (→ S.103) aufstellen.



- Der PATTERN-Modus besteht aus einem Haupt-Bildschirm (PATCH-Bildschirm), und sechs Submodi. Sie können das Submodi vom PATCH-Bildschirm durch Drücken von **F1** , **F2** , **F3** , **•** , **EDIT** , oder **JOB** erreichen.

## 1. PATCH

Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Style number Style name	01,...,64 Nur zum Ablesen	Wählt den Stil aus. Name des ausgewählten Stils.	202
2 Section Pattern name	A,...,H Nur zum Ablesen	Wählt die Sektion (pattern) aus. Name der Pattern.	202
3 Section connection	A,...,H	Wählt die nächste Sektion aus.	202
4 Chord root Chord type	C, C <sup>♯</sup> , D, E <sup>♯</sup> , E, F, F <sup>♯</sup> , G, A <sup>♯</sup> , A, B <sup>♯</sup> , B M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7(♯5), dim, aug, sus4, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, M9, m7(9), m7(11), 7(♯5), 7(♯5), 7(♯9), 7(♯9), 7(13), 7(♯13), 7sus4, 7(♯11), --- (THRU)	Wählt »default« (vorgegebene) Akkord-Grundton und -Typ für Pattern-Wiedergabe aus.	203
5 Fingered-chord switch	OFF, FINGRD	Wählt die Verwendung oder Nicht-Verwendung von »Fingered- chord« Eingabe.	204
6 Current measure Measure length	001,...,pattern length Pattern-Länge (Takten)	Setzt die Wiedergabe-Beginn-Stelle; oder zeigt derzeitige Wie- dergabe-Stelle. Zeigt gesamte Pattern-Länge.	204
7 Tempo Meter (time signature)	25.0,...,300.0 1/16,...,16/16; 1/8,..., 16/8; 1/4,...,8/4	Setzt das Tempo für Pattern-Wiedergabe. Setzt das Metrum vom Pattern.	204
8 Click mode Click beat Count	Off, Rec, Ply, All ♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮ Off, 1,...,8Ms	Wählt die Verwendung des akusTabellenen Klicks aus. Wählt das Klick-Intervall aus. Setzt die Takt-Zahl für das Einzählen vor Aufnahme-Beginn.	205
9 Data display	Nur zum Ablesen	Stellt »scale time«, »beat shift«, oder »phrase name« dar.	205
10 Track number	1,...,16	Pattern-Spur.	205
11 Measure	M001,...,pattern length	Stellt die Phrasen-Länge innerhalb der Pattern (mit einem Takt) fest.	205
12 Track status	: MUTE : SOLO	Zeigt/wählt die SOLO-Spur oder MUTE-Spur an/aus.	206
13 Scale time	050%, 060%, 075%, 100%, 133%, 150%, 200%	Stellt das Verhältnis der Wiedergabe-Dauer von einer Phrase auf eine Spur ein.	206
14 Beat shift	-32,...,+00,...,+32 (*♪)	Verschiebt das Wiedergabe-«Timing« einer Phrase durch Zu- wachs einer 16-tel Note.	207
15 Phrase number Instrument category Beat Sequential no.	Da,Db,Fa,Fb,Fc,DP,PC,PF,Ba,Bb,GC,GA, GR,KC,KA,KR,PD,BR,SE,US 16,08,34 001,...,256 (preset); 001,...,099 (user)	Identifiziert oder wählt eine Phrase aus.	207



- Wenn Sie in den PATTERN-Modus eintreten, stellt der QY700 den PATCH-Bildschirm dar. Sie können diesen Bildschirm benutzen, um ein Pattern (durch Arrangieren von Phrasen auf die 16 Pattern-Spuren) zu schaffen, oder ein bestehendes Pattern auszuwählen und wiederzugeben..
- Während Pattern-Wiedergabe, können Sie das Akkord Setting verändern um das Pattern zu modulieren. Wenn Sie den Fingered-Akkord-Schalter betätigen, können Sie die Veränderungen durch Spielen passender Akkorde auf einem externen MIDI Keyboard machen.
- Die untere Hälfte des PATCH-Bildschirmes zeigt das Pattern-Phrase-Arrangement, mit Takt und Spur. Sie können das Phrase-Setting direkt am Bildschirm verändern. Durch Auswählen anderer Voicen für jede Spur, können Sie eine breite Zahl von multispurige Variationen (Drums plus Guitar plus Bass, usw.) leicht bilden und ausprobieren.



### Um ein Pattern auszuwählen und zu spielen

1. Drücken Sie **PATTERN** .  
▼ Der QY700 tritt in den PATTERN-Modus ein. Die PATTERN-Indikator-Lampe leuchtet auf.
2. Wählen Sie das Pattern aus. (→ S.202.)
  - Bewegen Sie den Cursor auf dem Bildschirm zur Stil-Nr.- und Sektionsbuchstabe-Stelle, und machen Sie Ihre Auswahl unter Benutzung des »data dial«, **NO** / **YES** , oder des numerischen Keypads.
3. Drücken Sie **▶** , um die Wiedergabe zu starten.
  - Die PLAY-Indikator-Lampe leuchtet auf, und der QY700 startet die Wiedergabe des ausgewählten Patterns. Der QY700 wiederholt das Pattern, bis Sie die Auswahl ändern oder die Wiedergabe ausschalten.
4. Drücken Sie **■** , um die Wiedergabe anzuhalten.

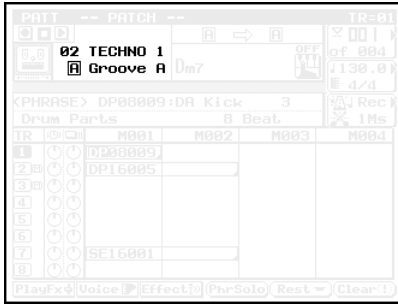
### Um ein Pattern zu schaffen

1. Drücken Sie **PATTERN** .  
▼ Der QY700 tritt in den PATTERN-Modus ein. Die PATTERN-Indikator-Lampe leuchtet auf.
2. Wählen Sie das Pattern aus, an dem Sie arbeiten wollen.
  - Bewegen Sie den Cursor auf dem Bildschirm zur Stil-Nr.- und Sektionsbuchstabe-Stelle, und machen Sie Ihre Auswahl unter Benutzung des »data dial«, **NO** / **YES** , oder des numerischen Keypads.
3. Setzen Sie die Pattern-Länge und das Metrum. (→ S.204.)
  - Drücken Sie **□** [D1] oder **□** [D2], um den Cursor in die betreffende Setting-Stelle zu bewegen. Setzen Sie die Werte unter Benutzung des »data dial«, **NO** / **YES** , oder des numerischen Keypads.
4. Bewegen Sie den Cursor zu der betreffenden Phrase-Eintragungs-Stelle.
  - Bewegen Sie den Cursor zur betreffenden Spur und zum betreffenden Takt (untere Hälfte des Bildschirmes).
5. Machen Sie eine anfängliche Auswahl unter Benutzung des »data dial« oder **NO** / **YES** .  
▼ Der QY700 stellt den Phrasen-Namen und die -Nr. dar.
6. Beenden Sie die Auswahl. (→ S.207.)
  - Die Phrasen-Nr. besteht aus drei Teilen: die Instrument-Kategorie, der Beat-Wert, und eine Sequenz-Nr. Bei Bedarf, bewegen Sie den Cursor auf jede dieser Sektionen, und machen Sie Ihre Auswahl unter Benutzung des »data dial«, **NO** / **YES** , oder des numerischen Keypads.
  - Um eine Pause, eher als eine Phrase, einzusetzen: Drücken Sie **F5** (Rest).
  - Um eine Phrase oder Pause-Setting zu löschen: Bewegen Sie den Cursor zum Setting, und drücken Sie **F6** (Clear).
7. Setzen Sie »beat shift« und »scale time« (→ S.206, 207.)
  - Bewegen Sie den Cursor zur »beat shift« und »scale time«-Eintragungs-Stelle, und setzen Sie die Werte unter Benutzung des »data dial«, **NO** / **YES** , oder des numerischen Keypads.
  - Vergewissern Sie sich, daß die folgenden Bedienungen einsatzbereit bleiben während Sie am PATCH-Bildschirm arbeiten: **◀** , **▶** , **■** , **▶** , und die »shuttle dial«.
  - Falls Sie eine der Phrasen allein hören wollen, wählen Sie die Phrase mit dem Cursor aus und dann drücken Sie **F4** (PhrSolo). Der QY700 wird ein wiederholtes Solo-Spiel der ausgewählten Phrase beginnen.



## 1. Style number and name

### 2. Section, and pattern name



- Jedes Pattern existiert als eine Sektion innerhalb eines Stiles. Sie wählen das Pattern durch Auswählen des Stiles (durch Zahl aus: 01 zu 64) und der Sektion (durch Buchstabe: A bis H). Der QY700 stellt den entsprechenden Stil- und Sektions-Namen neben Ihren Eintragungen dar. Falls Sie einen leeren Stil oder Sektion auswählen, stellt der QY700 eine unbeschriebene »String« (Gruppe) in der Name-Area aus.
- Sie können den Pattern-Name-Job benutzen, um den Stil und den Sektions-Namen zu setzen oder zu bearbeiten. Die Erklärung von Pattern Jobs beginnt auf Seite 126.
- Für allgemeine Informationen über Stile und Sektionen, siehe Seite 39.



Style number 01,..., 64  
Section A,..., H



- Bewegen Sie den Cursor zur Stil-Nr. oder Sektionsbuchstabe-Eintragungs-Stelle.
- Tragen Sie den angemessenen Wert unter Benutzung des »data dial«, / , oder des numerischen Keypads ein.



- Für den Sektionsbuchstabe, können Sie Ihre Auswahl durch Drücken einer der ersten acht Tasten auf dem »microkeyboard« vornehmen (Sektion-Taste »A« auf »H«: Sektionsbuchstabe erscheint unter der Taste).
- Falls Sie den Stil oder die Sektions-Einstellung verändern während die Wiedergabe in Betrieb ist, wird der QY700 den Ton erst zu Beginn des nächsten Taktes verändern.

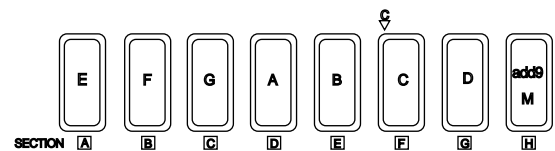
## 3. Section connection



- Dieses Setting stellt automatisches Sektions-Umschalten dar. Falls der QY700 diese Sektion während der SONG-Wiedergabe trifft, spielt es die Sektion einmal und schaltet dann automatisch in die Sektion rechts des Pfeiles um (es sei denn, daß ausdrücklich durch eine PATTERN-Spur-Eintragung anderes befohlen wurde).
- Vergewissern Sie sich, daß das Setting nur während der Wiedergabe unter SONG-Modus operiert. Automatisches Pattern-Umschalten geschieht nicht, während Sie im PATTERN-Modus arbeiten.
- Falls das Setting A → B ist, zum Beispiel, dann wenn der QY700 die Sektion »A« während der Song-Wiedergabe trifft, spielt es die Sektion einmal und fährt dann mit Sektion »B« (des gleichen Stiles) fort. Falls das Setting A → A ist, dann wiederholt der QY700 Sektion »A« bis ein anderer Befehl erteilt wird.
- Ein Verbindungs-Wert von entspricht »end of playback«. Falls das Setting A → , dann auf Sektion »A« trifft, wird der QY700 es einmal spielen und beendet dann das »song play«.



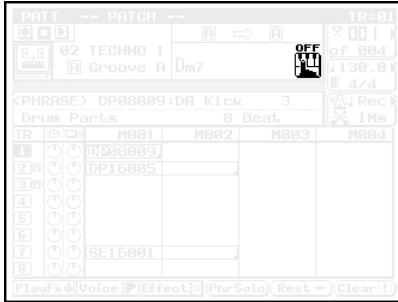
A,..., H, (= end)




- Bewegen Sie den Cursor zum »section-connection setting« (die Eintragung rechts vom Pfeil).
- Geben Sie angemessene Werte unter Benutzung von »data dial«, / , oder »microkeyboard« ein.







## 5. Fingered-chord switch

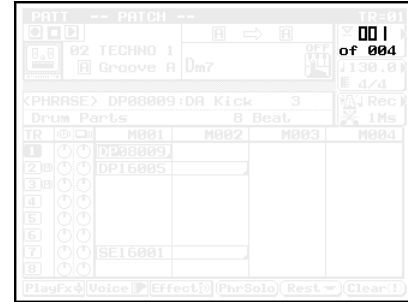








-  • Dieses Setting schaltet das Fingered-Akkord-Feature ein oder aus.
- Wenn Sie dieses Feature (durch die Werteinstellung zu FINGRD) einschalten, können Sie Akkord-Wert entweder auf der vorhandenen Keyboard oder auf einem externen MIDI-Keyboard direkt durch Spielen des angemessenen Akkordes eingeben. Sie können den Grundton und Typ (des Akkordes) durch Spielen auf der Taste innerhalb der Keyboard-Fingered-Akkord-Zone (→ S.299) eingeben. Sie können einen »on-bass« oder »original-bass«-Wert durch Spielen der angemessenen Tast(en) im Bereich links von der Zone eingeben. Sie finden die Prozedur auf der vorigen Seite.
- Für allgemeine Information über dem Fingered-Akkord-Feature, beziehen Sie sich auf Kapitel 1, Seite 42.


 OFF, FINGRD





-  1. Bewegen Sie den Cursor zu dem Fingered-Akkord-Schalter-Stelle.
  2. Benutzen Sie die »data dial« oder  / , um die Setting auszuwählen.
-  • Falls Sie Fingered-Chording ausgewählt haben, können Sie das Area rechts von der Zone für normales Spiel benutzen, gleichzeitig können Sie die restlichen Tasten des Keyboards für Ihre Akkord-Eingabe benutzen. Aber vergessen Sie nicht, daß alle Keyboard-Area von dem Akkord abwärts nur für die Akkord-Eingabe reserviert sind.

## 6. Current measure; pattern length

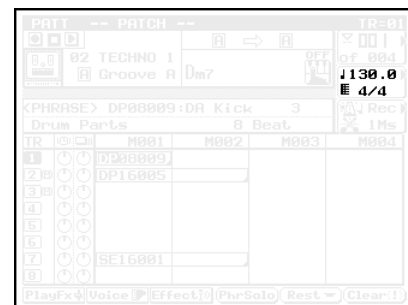



-  • Der Wert oben setzt den Takt, mit dem die Wiedergabe beginnt. Während der Wiedergabe, wächst der Wert in aufsteigender Reihenfolge.
- Der Wert unten zeigt die Länge des Patterns mit Takt-Zahl an.
- Es gibt die drei folgenden Wege, zu einem anderen Takt zu springen, während die Wiedergabe fortsetzt.
  1. Drücken Sie  [D1], um den Cursor in dieses Takt-Area zu bewegen, und den aktuellen Takt-Wert zu verändern.
  2. Rotieren Sie die »shuttle dial«, oder drücken Sie ,  oder .
  3. Drücken Sie , um zum Anfang des Songs zurückzukehren.

 Aktuelle Länge 001, ..., Pattern-Länge (mit Takt-Zahl)

-  1. Drücken Sie einmal  [D1], um den Cursor zu der aktuellen Takt-Area, oder zweimal, um ihn zu der Pattern-Länge-Area zu bewegen.
2. Setzen Sie den Wert unter Benutzung des »data dial«,  / , oder des numerischen Keypads.

## 7. Tempo and meter



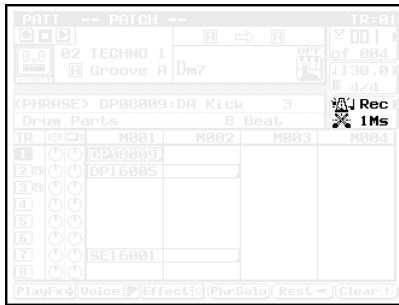
-  • Die Werte bestimmen das Tempo und das Metrum für die Pattern-Wiedergabe.
- Das Metrum-Setting gilt für alle Sektionen innerhalb des Stils.
- Jeder Stil hält sein eigenes Tempo und das Metrum-Setting innerhalb des Gedächtnisses bei.

**0101 1101** Tempo 25.0,...,300.0 (=Viertelnote)  
Metrum 1/16,...,16/16; 1/8,...,16/8; 1/4,...,8/4

**0** 1. Falls notwendig, drücken Sie  [D2] um den Cursor zum Tempo- oder Metrum-Setting zu bewegen.

2. Setzen Sie den Wert unter Benutzung des »data dial«,  /  , oder des numerischen Keypads.

## 8. Click beat, click mode, and count



- Diese Parameter bestimmen den Klick-Schlag des Sequenzers.
- Der Beat-Wert setzt den Klick-Abstand.
- In diesem Modus-Setting, wird gespeichert wann das Klick-Feature benutzt wird.
- Der Zahl-Wert setzt die Zahl einleitender Takten, die als ein Einstieg für Echtzeit-Recording benutzt werden.

### **0101 1101** Klick-Modus

Off Schaltet das Klick aus.  
Rec Benutzt Klick nur für Echtzeit- und Einfüg-Aufnahme (punch recording).  
Ply Verwendet Klick für Echtzeit-Aufnahme, Einfüg-Aufnahme, und Wiedergabe.  
All Benutzt Klick immer.

### Klick-Beat

♪, ♪, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫

### Zählen

Off, 1Ms,..., 8Ms

**0** 1. Falls notwendig, drücken Sie  [D3] um den Cursor zu dem angemessenen Klick-Parameter zu bewegen.

2. Setzen Sie den Wert unter Benutzung des »data dial« oder  /  . (Für den Klick-Schlag, können Sie den Wert auch durch Drücken des angemessenen Notenschlüssels auf dem numerischen Keypad setzen.)

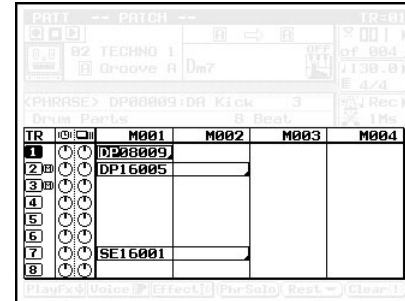
## 9. Data display



- Dieses Area zeigt den Namen der gegenwärtig ausgewählten Phrase, oder den Wert des gegenwärtig ausgewählten »scale time« oder »beat shift« Settings.

## 10. Track number

## 11. Measure



- Die untere Hälfte des PATCH-Bildschirmes präsentiert eine Matrix, die die Pattern Phrase-Anordnung mit den Spur-Zahlen, die die linke Seite entlanglaufen, und den Takt-Zahlen, die oben durchlaufen zeigt.
- Die Spur-Zahlen laufen von 1 bis 16. Die Takt-Zahlen laufen von M001 (Takt 1) bis zu dem abschließenden Takt in dem Pattern. Die ganze Anordnung kann nicht auf den Bildschirm passen, aber Sie können die Liste in die erforderliche Richtung »scrollen« (verschieben).
- Sie können das Pattern durch Eingeben einer Phrase, oder eines Pause-Wertes, auf jedem Location der Matrix bearbeiten.



Track 1,...,16  
Measure M001,...,Pattern-Länge  
(wo Pattern-Länge von dem zweiten Wert in dem [D1] Eintragung-Area gesetzt wird; → S. 204.)

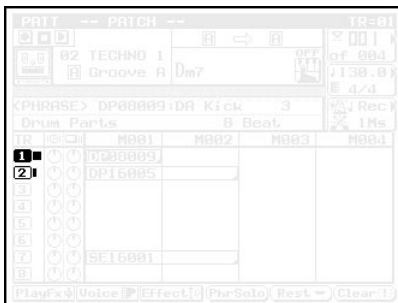
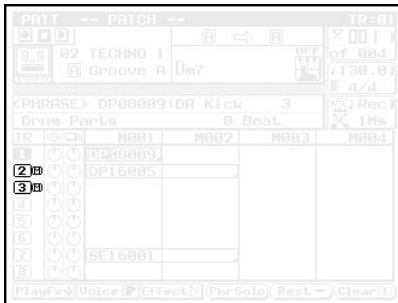


- Gehen Sie zu der angemessenen Matrix durch Benutzen von  TRACK UP /  TRACK DOWN , und/oder der Cursor-Taste.

## 12. Track status



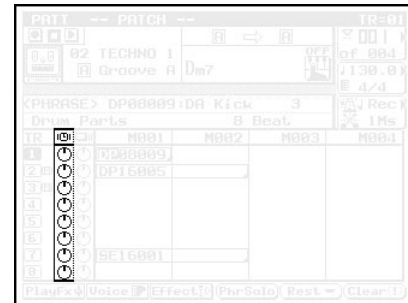
- Sie können wählen, eine oder mehr Spuren zu dämpfen (mute), oder, eine oder mehr Spuren für Solo-Play auswählen. Ein **M** Kennzeichen zeigt an, daß die Spur gedämpft ist; ein **S** Kennzeichen zeigt an, daß die Spur für Solo benutzt wird.
- Falls Sie eine oder mehr Spuren für SOLO benutzen, schaltet der QY700 die Wiedergabe von allen anderen Spuren automatisch aus. (Die Spur-Zahl-Schaltflächen verändern ihre Erscheinung, um die Spuren anzuzeigen, die vorläufig ausgeschaltet sind.)
- Während der Wiedergabe, funktioniert die Track-Status-Area wie eine Velocity-Meßuhr, die das Wiedergabe-Level jeder Spur in Echtzeit anzeigt.



1. Wählen Sie eine nicht-leere Spur durch Drücken von **TRACK UP** / **TRACK DOWN** oder durch Benutzung der Aufwärts oder Abwärts Cursor-Tasten.
  2. *Um die Spur zu dämpfen* : Drücken Sie einmal **MUTE** , so daß **M** erscheint.  
*Um eine Dämpfung auszuschalten* : Drücken Sie **MUTE** noch einmal.
  3. *Um die Spur für SOLO zu setzen* : Drücken Sie einmal **SOLO** , so daß **S** erscheint.  
*Um SOLO zu kündigen* : Drücken Sie **SOLO** noch einmal.
- Sie können dieses Feature leicht benutzen, um Ihre Spuren eine nach der anderen abzuhören. Beginnen Sie durch Spielen von einer der Solo-Spuren. Bewegen Sie dann den Cursor, um die nächste Spur auszuwählen, und drücken Sie wieder **SOLO** . Beachten Sie, daß jedesmal, wenn Sie **SOLO** drücken, jede vorige SOLO-Auswahl automatisch rückgängig gemacht wird.

4. Sie können das Solo-Feature auch mit mehreren ausgewählten Spuren für das Solo-Spiel benutzen, so daß nur die ausgewählten Spuren (ohne allen Anderen) wiedergegeben werden. Beginnen Sie mit Setting von einer der Spuren auf SOLO, wie oben beschrieben. Dann gehen Sie zu jeder der anderen Spuren und drücken Sie **SHIFT** + **SOLO** .
- *Um alle diese Solo-Auswahlen sofort rückgängig zu machen* : Bewegen Sie den Cursor zu einer der Spuren, und drücken Sie **SOLO** .  
*Um nur eine der Solo-Auswahlen auszuschalten* : Bewegen Sie den Cursor zu der entsprechenden Spur, und drücken Sie **SHIFT** + **SOLO** .

## 13. Scale time

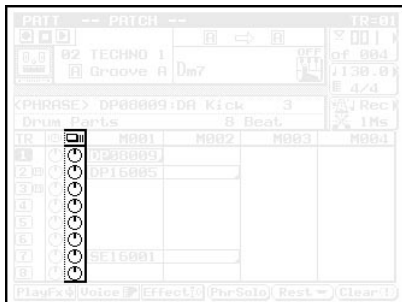


- Sie können diesen Wert benutzen, um die Spielgeschwindigkeit der Phrasen auf der entsprechenden Spur zu beschleunigen oder verlangsamen. Der »scale time«-Wert arbeitet als Multiplikator.
- Wenn das Metrum zum Beispiel auf 4/4 eingestellt ist, und Sie stellen den »scale time« auf 50% ein, wird das Metrum auf 2/4 verkleinert. Stellen Sie ihn auf 75% ein, wird das Metrum auf 3/4 verkleinert. Eine 150% »scale time« erweitert das Metrum auf 6/4; eine 200% »scale time« erweitert es auf 8/4.
- Der Notenwert verändert sich auch entsprechend. Bei 50% »scale time«, wird eine Viertel-Note in eine Achtelnote umgewandelt; bei 66% in eine Viertel-Triole; bei 75% in eine punktierte Achtelnote; bei 133% in eine Viertel plus Achtel-Triole; bei 150% in eine punktierte Viertelnote; bei 200% in eine halbe Note.
- Dieses »scale time« Feature macht es leicht, komplizierte Rhythmen innerhalb Ihrer Pattern aufzustellen.



050%, 066%, 075%, 100%, 133%, 150%, 200%

## 14. Beat shift

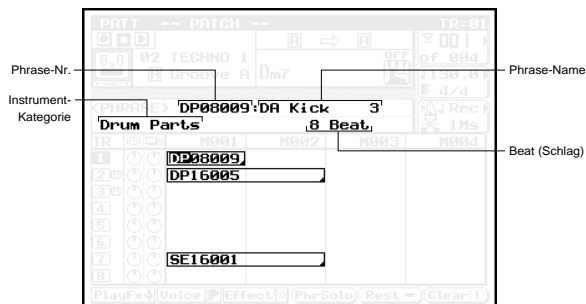


- Sie können dieses Feature benutzen, um das ganze Pattern rückwärts oder vorwärts durch 16th-Note-Zuwächse zu verschieben.
- Ein Setting von +01\* $\text{♩}$ , zum Beispiel, verschiebt die Phrase um eine 16th Note vorwärts (zu dem Ende des Patterns), während ein Setting von -01\* $\text{♩}$  die Phrase um den selben Betrag rückwärts verschiebt.
- Dieses Feature ermöglicht Ihnen einen breiten Bereich von Variationen einer Einzel-Phrase zu produzieren. Dieses wiederum, vermehrt den Bereich von Pattern, die Sie bilden können.



32\* $\text{♩}$ ,..., + 00\* $\text{♩}$ ,..., + 32\* $\text{♩}$

## 15. Phrase number and name



- Wie oben erwähnt, können Sie Phrasen innerhalb der Matrix-Areae des PATCH-Bildschirmes frei eingeben oder verändern. Sie wählen jede Phrase durch ihre Phrasen-Nr., wie unten beschrieben, aus.
- Falls eine ausgewählte Phrase länger ist als ein Takt, erstreckt sich die Schachtel, die die Phrasen-Nr. umgibt, horizontal über der Takt-Grenze.
- Eine Phrase beginnt an dem Takt zu spielen, der eingegeben ist, und setzt bis zum letzten Takt des Patterns, oder bis eine nachfolgende Eintragung auf der gleichen Linie (Spur) getroffen wird, fort.
- Sie wählen eine Phrase durch Bewegen des Cursors zu der Matrix-Position, und durch Eintragen der Phrasen-Nr. wie unten beschrieben aus. Beachten Sie, daß die Daten Area (über der Matrix) Phrasen-Nr., Phrasen-Namen, und Instrument-Kategorie für die mit dem Cursor ausgewählte Phrase zeigt.

- Der QY700 stellt zwei Typen von Phrasen bereit: »preset phrases« (voreingestellten Phrasen), und »user phrases« (Benutzers-Phrasen).
- Die Phrasen-Nr. für eine Preset-Phrase besteht aus drei Feldern: die Instrument-Kategorie, der Beat-Wert, und eine Sequenz-Nr. Sie wählen die Phrase durch Wählen von Werten für jedes dieser Felder aus. Sie können aus einem Gesamtbetrag von 3.876 Preset-Phrasen auswählen.
- Die Phrasen-Nr. für eine User-Phrase besteht aus zwei Feldern. Sie fängt mit den Charaktern US (in dem Instrument-Kategorie-Feld) an, auf die eine Sequenz-Nr. folgt. (Das »beat field« bleibt leer.)



Instrument-Kategorie

Instrument-Kategorie		Numerische-Keypad Eintragung
Da	Drum-a	1
Db	Drum-b(General)	2
Fa	Drum Fill-a(Pop&Rock)	3
Fb	Drum Fill-b (Specific)	4
Fc	Drum Fill-c(General)	5
DP	Drum Parts	6
PC	Percussion	7
PF	Percussion Fill	8
Ba	Bass-a	9
Bb	Bass-b(General)	10
GC	Guitar Chord	11
GA	Guitar Arpeggio	12
GR	Guitar Riff	13
KC	Keyboard Chord	14
KA	Kbd Arpeggio	15
KR	Keyboard Riff	16
PD	Pad	17
BR	Brass	18
SE	Sound Effect	19
US	User	20

Beat

Beat-Kategorie		Numerische-Keypad Eintragung
16	16 Beats	5
08	8 Beats	4
34	3/4 Takt	3

Sequenz-Nr.

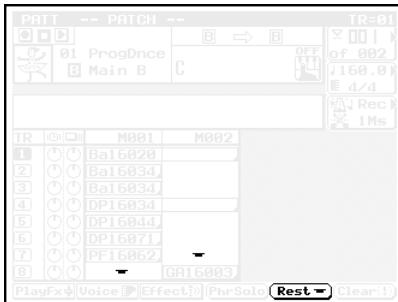
Preset phrase: 001, ..., 256

User phrase: 001, ..., 099

1. Bewegen Sie den Cursor zu einem angemessenen Raum in der Matrix-Area.
2. Drücken Sie **[NO]** / **[YES]** oder »data dial« um eine Phrasen-Nr. abzurufen.
3. Bewegen Sie den Cursor zu jedem der Felder der Phrasen-Nr. (Instrument-Kategorie, Takt, und Sequenz-Nr.). Wählen Sie für jedes Feld den angemessenen Wert unter Benutzung des »data dial«, **[NO]** / **[YES]**, oder des numerischen Keypads.

- Phrasen-Nr. für User-Phrasen schließen einen Beat-Wert nicht ein.
- Sie können neue User-Phrasen unter Benutzung des Phrase-Recording-Submodus aufnehmen. (→ S.247)

### F5 (Rest)

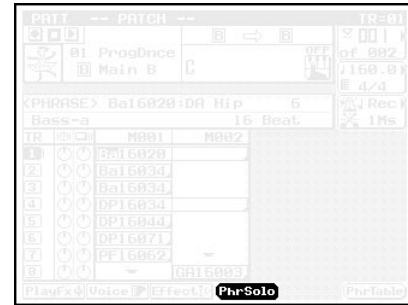


- Sie können diese Funktion benutzen, um eine Pause in den mit dem Cursor ausgewählten Raum auf der Matrix einzugeben.
- Die Pause verursacht, daß die Wiedergabe der Phrase auf dieser Spur angehalten wird. Die Spur schweigt aus, bis die nächste Phrasen-Eintragung erscheint.

### F6 (Clear)

- Benutzen Sie diese Funktion, um jede Eintragung (Phrase oder Pause) von der Matrix zu löschen. Bewegen Sie den Cursor zu der Eintragung, und drücken Sie dann **[F6]** (Clear).

### F4 (PhrSolo)



- Die »phrase-solo« Funktion ermöglicht Ihnen, eine Einzel-Phrase wiederholt zu spielen. Bewegen Sie den Cursor zu der Phrase, die Sie hören wollen, und drücken Sie **[F4]** (PhrSolo). Alle anderen Phrasen hören sofort zu spielen auf, und die ausgewählte Phrase spielt wiederholt.
- Solange diese Funktion ausgewählt ist, können Sie die Wiedergabe durch Bewegen des Cursors von einer Phrase zu einer anderen umschalten. Phrase-Solo-Operation setzt fort, bis Sie noch einmal **[F4]** (PhrSolo) drücken, um es auszuschalten.
- Sobald Sie in Phrase-Solo-Operation eingetreten sind, können Sie **[F6]** (PhrTable) (→ S.209) drücken, um die Phrasen-Tabelle für die ausgewählte Phrase zu erreichen. Diese Tabelle zeigt die verschiedenen internen Settings für die Phrase, wie unten beschrieben.

## Phrase-Tabelle

1. Phrase number and name

2. Length

3. Phrase type

4. Retrigger

5. Low and high limits

6. High key

7. Voice category, program number, and bank number

8. Source chord

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXT

PATTERN PATCH

F4 Phrase Solo

F6 Phrase Table

Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Phrase number, name	Nur zum Ablesen	Identifiziert die derzeit ausgewählte Phrase.	210
2 Length	Nur zum Ablesen	Zeigt die Phrasen-Länge mit Takt-Zahl.	210
3 Phrase type	Mldy1, Mldy2, Chrd1, Chrd2, Baß, Bypas, Para	Zeigt oder wählt den Phrasen-Typ aus, zwecks Akkordumwandlung.	210
4 Retrigger	OFF, ON Low: C-2,....G8	Zeigt/Selektiert wie sich die »in-play«-Phrase zum Akkordwechsel beziehen soll. Wenn OFF (Aus), stoppt die Phrase; wenn ON (Ein), transponiert es und setzt fort.	210
5 Low and high limits	High: C-1,....G8 C,....B	Tonumfang für die modulierte Phrasen-Wiedergabe. (Noten außerhalb dieses Umfangs werden bei Bedarf oktaviert.)	210
6 High key		Höchste Taste für Aufwärts-Transposition vom Grundton. (Betrifft nur Mldy1, Chrd1, und Baß-Phrase-Typ)	211
7 Voice category Program number Bank number	001,....,128 000,....,127	Zeigt/Selektiert die zugeteilte »voice« für Phrasen-Wiedergabe.	211
8 Source chord	Grundton und Typ des Akkordes	Ursprüngliche Tonart (Akkord) von der Phrase.	211



- Sie können die Phrasen-Tabelle benutzen, um die Parameter für die gegenwärtig ausgewählte Phrase zu erreichen.
- Beachten Sie, daß es nicht möglich ist, die Parameter-Werte für Preset-Phrasen zu bearbeiten. Aber Sie sind frei, die Werte auf Ihren User-Phrase zu bearbeiten.
- Falls Sie die Werte für +ein verändern wollen, einstellen Phrase vor, können Sie es in eine User-Phrase kopieren, und bearbeiten die Kopie dann.

1. Wählen Sie die Phrase auf dem PATCH-Bildschirm aus. (→ S.208.)
2. Drücken Sie **F4** (PhrSolo) einmal, um den PATCH-Bildschirm in »phrase solo« Modus zu setzen.
3. Drücken Sie **F6** (PhrTable), um zum Phrase-Tabelle-Bildschirm zu gelangen.
4. Falls Sie eine User-Phrase ausgewählt haben: Bewegen Sie der Cursor zu jedem der Settings, die Sie ändern wollen, und geben Sie den angemessenen Wert unter Benutzung von **NO** / **YES**, oder »data dial« ein.
5. Wenn Sie beendet haben, drücken Sie **EXIT**, um zu dem Phrase solo-Bildschirm zurückzukehren.
6. Wenn Sie bereit sind, drücken Sie wieder **EXIT**, um »phrase solo« zu beenden und die normale PATCH-Bildschirm-Operation wiederaufzunehmen.

## 1. Phrase-Nr. und Name

- Diese Werte identifizieren die gegenwärtig ausgewählte Phrase.
- Sie können die Phrase-Name-Job benutzen, um die Namen für Ihre User-Phrase zu festzulegen oder zu verändern. (→ S.279)

## 2. Phrase length

- Dieser Wert zeigt die Phrasen-Länge in Takten.
- Es ist nicht möglich, diesen Wert für bestehende Phrasen zu verändern. Vor Aufnahme einer neuen User-Phrase, jedoch, können Sie den Länge-Wert vom Recording-Reserve-Bildschirm aus (→ S.249) festsetzen.

## 3. Phrase type

- Der TYPE-Wert wählt die Art von Akkord-Umwandlung aus, die benutzt wird, beim Modulieren (Transponieren) der Phrase. Andere TYPE-Settings resultieren in anderen Umwandlungsergebnissen, wie folgt.
- Die »Melody«-Typen (Mldy1, Mldy2) erzeugen verhältnismäßig geringe, feine Veränderungen im Wiedergabe-Ton.
- Die »Chord«-Typen (Chrd1, Chrd2) erzeugen verhältnismäßig große Veränderungen im Wiedergabe-Ton.
- Bei Mldy1 und Chrd1 Transpositionen, transponiert der QY700 zuerst die ursprüngliche Phrasen-Linie gemäß dem

Akkord-Typ, und gemäß dem Akkord-Grundton. Bei Mldy2 und Chrd2 Transpositionen, versucht der QY700, näher dem ursprünglichen Ton zu bleiben, so daß der Akkord-Wechsel etwas glatter ist.

- Der Baß-Typ wird für Baß-Phrasen benutzt. Für diese Phrasen, produziert der QY700 den Grundton immer am Beginn jedes Akkord-Wechsels. Zusätzlich, ist Transposition immer gemäß dem Setting vom Ziel-Akkord »on-bass« oder »original-bass« Setting (wenn vorhanden).
- Die Bypass Setting schaltet alle Phrase-Transpositionen aus — die Phrase umgeht den Umwandlung-Prozeß immer und spielt in seinem ursprünglichen Ton. (Beachten Sie, daß Drums- und Percussion-Voice immer Bypass Typ sind.)
- Der Para (Parallele)-Typ transponiert nur bei Grundton; der Akkord-Typ wird ignoriert. Dies ist nützlich für Phrasen die inbegriffene interne Akkord-Wechsel beinhalten. Weil die Akkordumwandlung in diesem Fall eine unvorhersagbare oder unerträgliche Ergebnisse verursachen kann.



Mldy1, Mldy2, Chrd1, Chrd2, Bass, Bypass, Para

## 4. Retrigger



- Dieses Setting entscheidet, wie die Phrase auf Akkord-Wechsel reagiert, die geschehen, wenn die Phrase schon spielt. Falls dieses Setting OFF ist, schaltet die Phrase aus, wenn der Akkord-Wechsel geschieht. Falls ON, der transponiert QY700 die Phrase (in Anlehnung an das Akkord-Umwandlung-Parameter) und setzt die Wiedergabe fort.



OFF; ON

## 5. Low and high limits



- Dieses Setting entscheidet, wie die Phrase auf Akkord-Wechsel reagiert, die geDiese Werte wählen die höchsten und tiefsten Töne aus, die für die Wiederholung der transponierten Phrase benutzt werden können. Falls Transposition eine Note produziert, die außerhalb der Grenze ist, verschiebt der QY700 die Note (durch Oktave), um es in den Bereich zu bringen.



Niedrige Grenze C-2,..., G8  
Hohe Grenze C-1,..., G8

## 6. High key



- Dieses Setting entscheidet die höchsten Taste, die die Akkord-Grundton Folgen der Transposition nehmen können. Dieses Setting gilt nur für Phrasen der folgenden Typen: Mldy1, Chrd1, und Bass.
- Um jeden dieser Phrase-Typen zu transponieren, verschiebt der QY700 normalerweise den Grundton um die Zahl der Halbtöne aufwärts, die die Ausgangs-Akkord-Grundton und den Ziel-Akkord-Grundton trennen. Weil eine zu große Verschiebung nach oben bewirken kann, daß die Phrase ihren ursprünglichen Charakter verliert, verschiebt der QY700 jede Transposition, die sich zu einem höheren Grundton bewegen würde, automatisch um eine Oktave nach unten.



C, ..., B

## 7. Voice category, program number, bank number, und voice name



- Die ersten drei Werte (Voice-Kategorie, Programm-Nr., und Bank-Nr.) wählen die Voice aus, welche zum Spielen der Phrase verwendet wird. Der Bildschirm zeigt auf den Namen der gewählten Voice an.
- Die voice category wählt die allgemeine Voice-Klasse aus, wie gegeben durch die Bankauswahl-MSB (>the most significant byte« der Bankauswahl-Wert).
- Die program number wählt die Voice innerhalb der Kategorie aus.
- Die Bank-Nr. (oder Bankauswahl-LSB) kann benutzt werden, um eine der Voicen auszuwählen, die zu der Programm-Nr. beauftragt werden. Dieser Wert ist nur wirksam hinsichtlich Voices in der »normal« Kategorie; für alle anderen Kategorien wird der Wert auf 000 festgelegt.



Voice category



Die normale Voice (Bank Auswählt MSB= 000).



Die SFX Voice (Bank Auswählt MSB= 064). Dieser Typ von SFX Voice (sound effect voice) hat die gleichen Klangfarbe über den vollen Bereich des Keyboards, aber andere Tasten produzieren den Ton in anderen Höhen (wie mit einer normalen Voice).



Der SFX Kit (Bank Auswählt MSB= 126). Dieser Typ von Voice existiert als ein Sammlung verschiedener Töne, so daß jeder Taste eine andere Art Sound-Effect produziert.



Schlagzeug-Voice (Bank Auswählt MSB= 127). Wie mit dem SFX Kit, produziert jede Taste einen anderen Typ von Drums-Ton. Beachten Sie, daß diese Töne direkt von Editing nicht verändert werden können.

Program-Nr.

001, ..., 128

Bank-Nr.

000, ..., 127



- Für mehr Information über Voice und Bank-Settings, siehe Kapitel 1, Seite 43.
- Für eine Auflistung von Voice-Namen, Voice-Zahlen, und Bank-Settings, siehe *Tabellenheft*.

## 8. Source chord (Quelle-Akkord)



- Dieser Wert zeigt die ursprüngliche Tonart der Phrase (Tonart und Akkord-Wert, unter denen die Phrase ursprünglich gespielt wurde). Der QY700 benutzt diesen Wert als die Basis für das Ausführen von Akkord-Umwandlungen auf der Phrase.
- Sie können diesen Wert nur bei Aufnahme einer neuen User-Phrase setzen. Beachten Sie, den Wert korrekt zu setzen, da ein unrichtiges Setting zu unpassenden Transpositionen führen kann.



Akkord-Grundton

C, C<sup>#</sup>, D, E<sup>b</sup>, E, F, F<sup>#</sup>, G, A<sup>b</sup>, A, B<sup>b</sup>, B

(C<sup>#</sup> ist gleichwertig behandelt zu D<sup>b</sup>, usw.)

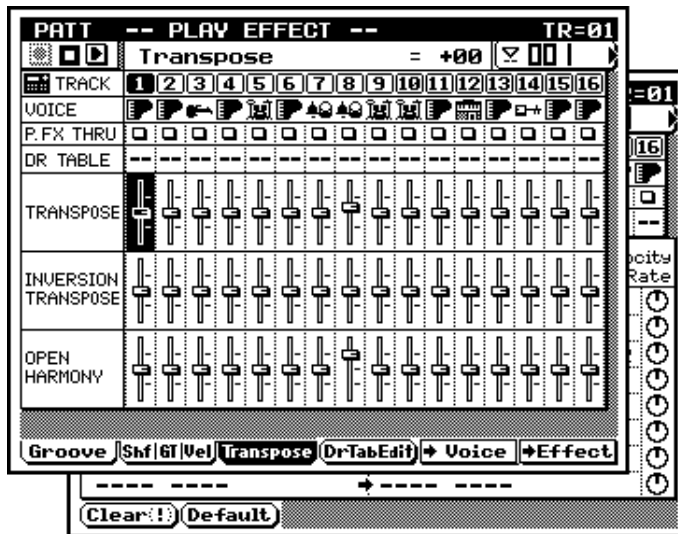
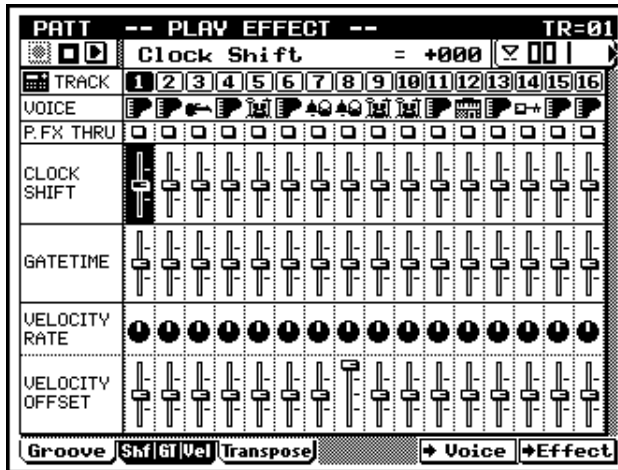
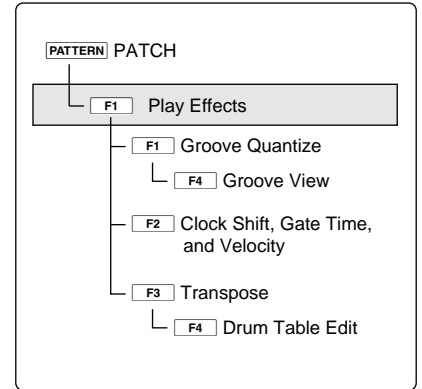
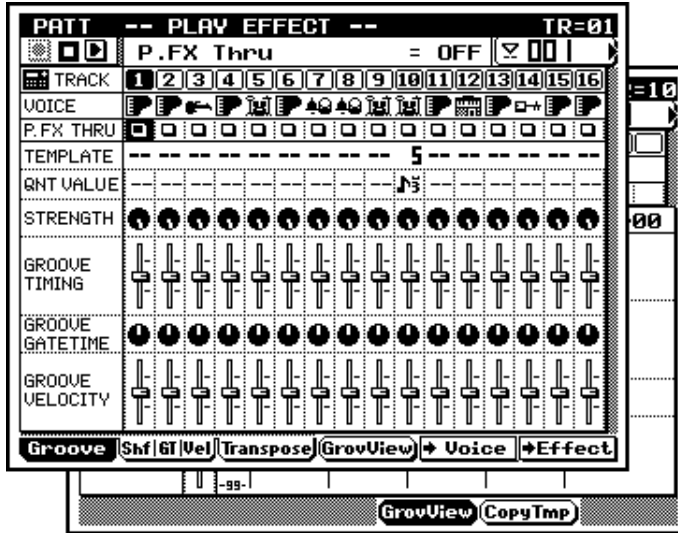
Akkord-Typ




M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7(b5), dim, aug, sus4, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), m7(11), 7(b5), 7(#5), 7(b9), 7(#9), 7(13), 7(b13), 7sus4, 7(#11), --- (THRU)



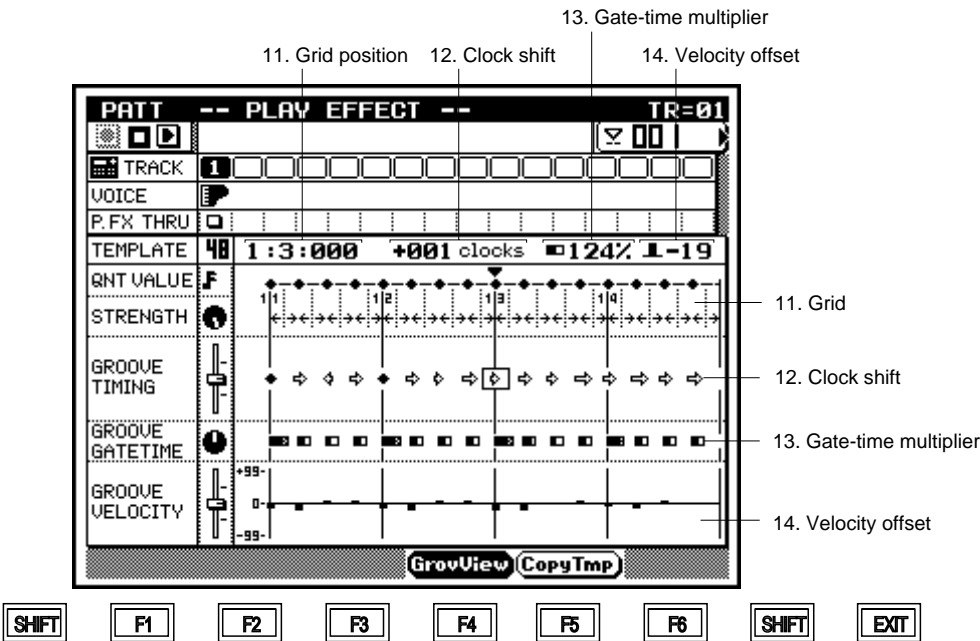
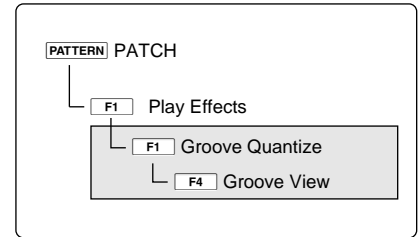
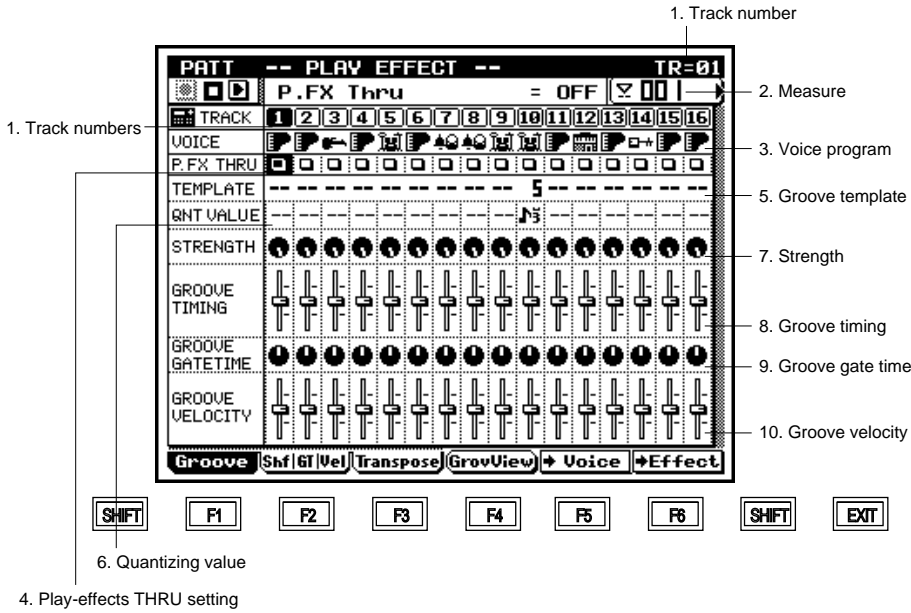
- Für Information über Aufstellen von Akkorden, siehe Kapitel 1, Seite 61.

2. Play Effects




- 
    - Der Play Effects Submodus gestattet Ihnen, verschiedene Pattern-Wiedergabe-Parameter, einschließlich Note-Timings, Tor-Timings, und Velocity anzupassen. Der Submodus gibt Ihnen ein hohes Level an Kontrolle über Wiedergabe-Timing und Artikulation. Beachten Sie, daß diese Anpassungen völlig umkehrbar sind und keine Veränderungen in Ihren aufgezeichneten Daten verursachen.
    - Jeder Stil speichert seine eigenen Spiel-Effect-Settings. Wenn Sie zu einem anderen Stil überwechseln, treten die Settings des neuen Stils automatisch in Kraft. Beachten Sie, daß die Spiel-Effect-Settings in allen Sektionen innerhalb des Stiles gelten.
    - Sie können »Expand Backing« Job (song job 21; → S.162) benutzen, um Ihre Pattern-Daten (wie angepaßt durch die Play Effects Settings) in MIDI Reihenfolge-Daten umzurechnen. Der Job speichert die Ergebnisse auf Sequenz-Spuren 17 zu 32 auf.
    - Sie können gewählte Pattern weiterwiedergeben während der Arbeit im Play-Effect Submodus. Die Wiedergabe-Tasten (▶, ■, ◀, ◀▶/▶▶) operieren weiter. Dieses bedeutet, daß Sie die Ergebnisse Ihrer Veränderungen kontrollieren können während Sie arbeiten..
    - Der Play-Effects Submodus umfaßt drei Haupt-Seiten mit zwei ergänzenden Seiten. Sie erreichen die Haupt-Seiten durch Drücken der angemessenen Funktionstaste ( F1 , F2 , F3 ). Sie können die ergänzende Seite (wo verfügbar) durch Drücken von F4 , erreichen. Sie können zu einem anderen Submodus durch Drücken von F5 oder F6 auch umschalten.
    - F1 (Groove) zeigt die Groove-Quantisierung Seite an. Diese Seite wird benutzt, um die Rhythmus-Quantisierung für jede Spur festzusetzen.
    - F2 (Shf|GT|Vel) selektiert die »Clock Shift«, »Gate Time«, and »Velocity«-Seite. Sie benutzen diese Seite, um die entsprechenden Werte festzusetzen. Wiederum, werden Werte getrennt für jede Spur gesetzt.
    - F3 (Transpose) wählt die Transpose-Seite aus. Sie benutzen diese Seite, um Transposition-Werte für jede Spur zu setzen. Sie benutzen es auch, um die Drum-Table-Edit-Seite; zu erreichen, sieht unten.
    - F5 (→ Voice) schaltet Sie in Pattern-Voice-Submodus um, wo Sie das Voicing für jeden Stil festsetzen können. (→ S.225.)
    - F6 (→ Effect) schaltet Sie in Pattern Effects Submodus um, wo Sie den Effect für jeden Stil aufstellen können. (→ S.239.)
    - F4 (GroView), zugänglich nur von der »Groove Quantise«-Seite, schaltet den Display zu dem »Groove View«-Bildschirm um. Sie können diesen Bildschirm benutzen, um die Groove-Templates zu betrachten, und, Ihre Anwender-Templates zu betrachten oder anzupassen.
    - F4 (DrTabEdit), zugänglich einzig von der Transpose-Seite, schaltet Sie zu der Drum-Table-Edit-Seite um. Sie können diese Seite benutzen, um die Drum-Tabele-Settings anzupassen.
- 
    1. Am PATCH-Bildschirm, drücken Sie F1 (PlayFx).  
▼ Der QY700 geht in den Play-Effects-Submodus.
    2. Wenn nötig, ändern Sie die Seite durch das Drücken der geeigneten Funktionstaste: F1 (Groove), F2 (Shf|GT|Vel), oder F3 (Transpose). Hören Sie die Wiedergabe an während Sie die verschiedenen Anpassungen vornehmen.
    3. Wenn Sie beendet haben, drücken Sie EXIT , um zu dem PATCH-Bildschirm zurückzukehren.
  - 
    - *Adjustment shortcut 1* : Um den mit dem Cursor ausgewählten Parameter durch einen gleichen Betrag auf allen Spuren anzupassen, halten Sie SHIFT nieder während Sie den »data dial« betätigen, oder drücken Sie von NO oder YES .
    - *Adjustment shortcht 2* : Um den mit dem Cursor-ausgewählte Parameter auf den selben Wert auf allen Spuren zu setzen, halten Sie SHIFT nieder und geben Sie den Wert auf dem numerischen Keypad ein.

## Groove Quantizing



Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Track number	01,.....16	Zeigt die Spur-Nr. (Spur-Nr. Oben rechts, und markierte Spur-Nr. Box zeigen selektierte Spur zu bearbeiten.)	216
2 Measure	001,.....256	Setzt den Standort (Takt) für den Beginn der Pattern-Wiedergabe und zeigt den derzeitigen Wiedergabe-Standort.	85
3 Voice program	Nur zum Ablesen	Erkennt das »voice program« als selektiert im VOICE Modus.	85
4 THRU setting	<input type="checkbox"/> (=off), T (=on)	Schaltet »play effects« EIN oder AUS für jede Spur.	85
5 Groove template	-- (=off), 1,....., 100, US	Setzt »groove template« für jede Spur.	86
6 Quantizing value	(Selektierbar nur wenn Templatetyp = US.)	Timing-Interval dient als Basis zur Quantisierung.	86



7 Strength	000%.....100%	Setzt Grad, wo Noten zur nächsten Quantisierungslinie gezogen werden.	86
8 Groove timing	000%.....200%	Setzt Grad, wo das ursprüngliche Timing der Notendaten »groove template« eingestellt wird.	87
9 Groove gate time	000%.....200%	Setzt Grad, wo »gate timing« mit »groove template« eingestellt wird.	87
10 Groove velocity	000%.....200%	Setzt Grad, wo »velocity«-Werte der Notendaten mit »groove template« eingestellt werden.	88
11 Grid, and grid position	Nur zum Ablesen	»Grid« illustriert das Intervallarrangement für Quantisierung. Der numerische Positionswert zeigt den Standort der vom Cursor selektierten Quantisierungslinie.	88
12 Clock shift	Einstellungsumfang wird nach Quantisierungswerten abgewandelt.	Setzt/zeigt letzte durchgeführte »time shift« (Zeit-Verschiebung), nachdem die Quantisierung mit Template fertig ist. (Wert ist im Uhrzeiger-Sinn)	88
13 Gate-time multiplier	000%.....200%	»Gate-time«-Stimmung; ausgerichtet auf jedes Intervall, in Prozent.	89
14 Velocity offset	-99.....+00.....+99	»Velocity offset« (Anschlagausgleich); ausgerichtet auf jedes Intervall.	89

- 
  - Sie benutzen das groove quantize (Rhythmus-Quantisierung) Feature, um den Noten-Daten einen Swing, oder »groove« zu geben. Das Feature funktioniert in dem es festgelegte Änderungen in Note-Event-Timing, Velocities, und Gate-Time vornimmt. Der effektive Einsatz dieses Features ermöglicht es, mechanisch klingende Noten-Daten in bedeutungsvolle Musik mit »drive« zu verwandeln
  - Der QY700 ist mit 100 voreingestellten »quantization-templates« ausgestattet, jedes entspricht einem anderen musikalischen Genre. Sie können gutes Quantisierung Ergebnisse erzielen in dem Sie einfach die geeigneten Templates auswählen.. Aber der QY700 ermöglicht es Ihnen auch, Ihre eigenen, individuellen Templates zu erstellen (User Template).
  - Jede Template beinhaltet Daten für die Quantisierung eines Taktes aufgezeichneter Daten. Quantisierung wird durch wiederholtes Anwenden der Template-Werte auf jeden Takt der Spur ausgeführt.
  - Weil Sie eine andere Template für jede Spur auswählen können, können Sie eine breite Vielfalt anderer Rhythmen innerhalb eines Einzel-Patterns kombinieren. Sie können auch auswählen wie stark die Template jeder Spur sich auf die Daten der Spur auswirkt —, so daß Sie einen breiten Bereich von Variationen bekommen können selbst bei Arbeiten mit der gleichen Template.
  - Sie benutzen die Groove-View-Seite, um die voreingestellten zu betrachten, und Ihre eigenen Anwender-Templates zu betrachten oder zu schaffen. Die Seite stellt die Template-Settings in ein leicht verständlichen graphischer Form dar.
- Jede »groove template« wird in gleiche Quantisierungs-Abstände geteilt: Achtel-Note-Abstände, Achtel-Note Triole Abstände, Sechzehntel-Note-Abstände, oder ein anderer solcher Wert. Auf der Groove-Sicht-Seite, werden diese Abstände von einem Grid-Pattern vertreten.
  - Die »quantizing template«-Sätze trennen Anpassungs-Werte für jeden Abstand, und erlauben feine aber »swinging« Nuancen. Zum Beispiel, könnte die Template die Gate-Time und Velocities in dem ersten Hälfte des ersten Beat erhöhen, während sie das Timing von Noten, die in der zweiten Hälfte des zweiten Taktes vorkommen, verzögert.










1. Auf dem Play Effects Bildschirm, drücken Sie **[F1]** (Groove).

▼ Die Groove-Quantisierung-Seite erscheint.

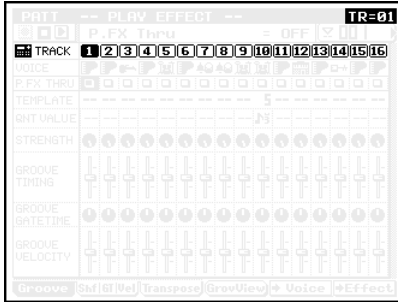
2. Bewegen Sie den Cursor zu jedem der Parameter, den Sie ändern wollen, und legen Sie den neuen Wert unter Benutzung des »data dial«, und  / , oder des numerischen Keypads fest.

3. Wenn Sie die Herstellung von Veränderungen beendet haben, drücken Sie **[EXIT]** um zu dem PATCH-Bildschirm zurückzukehren.



- Die Wiedergabe-Tasten (, , ,  / ) funktionieren weiter, während Sie die Groove-Settings einstellen, so daß Sie die Ergebnisse Ihrer Veränderungen kontrollieren können während Sie arbeiten..
- *Adjustment shortcut 1* : Um den mit dem Cursor ausgewählten Parameter durch einen gleichen Betrag auf allen Spuren anzupassen, halten Sie **[SHIFT]** nieder während Sie den »data dial« betätigen, oder drücken Sie von  oder .
- *Adjustment shortcut 2* : Um den mit dem Cursor-ausgewählte Parameter auf den selben Wert auf allen Spuren zu setzen, halten Sie **[SHIFT]** nieder und geben Sie den Wert auf dem numerischen Keypad ein.

## 1. Track number



- Die Zahlen, die horizontal über den Bildschirm laufen, identifizieren die anderen Spuren. Die markierte Zahl (und der Zahlen-Wert oben rechts am Bildschirm) zeigt die Spur an, die gegenwärtig für Editing ausgewählt wird.



Ausgewählte Spur: 1, ..., 16

## 2. Measure

### 3. Voice program

### 4. Play-effects THRU setting

### 5. Groove template

### 6. Quantizing value

### 7. Strength

### 8. Groove timing

### 9. Groove gate time

### 10. Groove velocity

### 11. Grid

### 12. Clock shift

### 13. Gate-time multiplier

### 14. Velocity offset

**F5** (CopyTmp) [Dies erscheint nur bei Groove-View]



- Die oben angeführten Parameter, wie auch der **F5** (CopyTmp) Schalter (, welcher nur auf dem Groove-View-Bildschirm erscheint), sind funktionell gleichwertig zu den gleichgenannten Artikeln in den SONG-Modus Play Effects Submodus. Für Information, siehe Erklärungen auf Seite 85-89.

## Clock Shift, Gate Time, and Velocity

1. Track number

1. Track numbers

2. Measure

4. Play-effects THRU setting

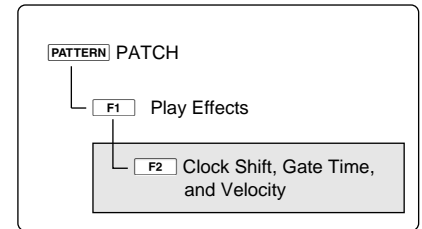
15. Clock shift

16. Gate-time modifier

17. Velocity rate



18. Velocity offset

SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXT



Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Track number	1,....,16	Zeigt die Spur-Nr. (Spur-Nr. Oben rechts, und markierte Spur-Nr. Box zeigen markierte Spur zu bearbeiten.)	216
2 Measure	001,....,256	Setzt den Standort (Takt) für Beginn der Pattern-Wiedergabe und zeigt den derzeitigen Wiedergabe-Standort.	216
4 THRU setting	<input type="checkbox"/> (=off), T (=on)	Schaltet »play effects« ein oder aus für jede Spur.	216
15 Clock shift	-999,....,+999	Verschiebt das Wiedergabe-Timing aller Noten auf einer Spur im Uhrzeiger Zuwachs.	218
16 Gate-time modifier	000% ,....,200%	Multipliert: ausgerichtet auf alle »gate-time« (Länge) auf einer Spur.	218
17 Velocity rate	000% ,....,200%	Multipliert: ausgerichtet auf alle »velocities« (Anschlags-Stärken) auf einer Spur.	218
18 Velocity offset	-99,....,+99	»Offset« (Ausgleich): ausgerichtet auf alle »velocities« auf einer Spur.	218





- Sie benutzen diese Seite, um die folgenden Spiel-Effect-Parameter zu setzen: Clock Shift, Gate-Time Modifier, Velocity Rate, und Velocity Offset.
-  1. Am Play Effect, drücken Sie **F2** (Shf|GT|Vel).  
▼ Die »Clock Shift, Gate Time, and Velocity«-Seite erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor zu jedem der Parameter, den Sie ändern wollen, und setzen Sie die neuen Werte unter Benutzung des »data dial«es, und **[NO]** / **[YES]**, oder des numerischen Keypads fest.
3. Wenn Sie Herstellung von Veränderungen beendet haben, drücken Sie **EXIT**, um zu dem PATCH-Bildschirm zurückzukehren.
-  • Die Wiedergabe-Tasten (**[▶]**, **[■]**, **[◀]**, **[◀▶]**) funktionieren weiter, während Sie die Groove-Settings einstellen, so daß Sie die Ergebnisse Ihrer Veränderungen kontrollieren können während Sie arbeiten..
- *Adjustment shortcut 1*: Um den mit dem Cursor ausgewählten Parameter durch einen gleichen Betrag auf allen Spuren anzupassen, halten Sie **SHIFT** nieder während Sie den »data dial« betätigen, oder drücken Sie von **[NO]** oder **[YES]**.
  - *Adjustment shortcut 2*: Um den mit dem Cursor-ausgewählte Parameter auf den selben Wert auf allen Spuren zu setzen, halten Sie **SHIFT** nieder und geben Sie den Wert auf dem numerischen Keypad ein.

### 15. Clock shift

### 16. Gate-time modifier

### 17. Velocity rate

### 18. Velocity offset

-  • Die oben angeführten Parameter, sind funktional gleichwertig zu den gleichnamigen Parametern im SONG-Modus Play Effect Submodus. Siehe Kapitel 2, Seite 90 für Details.
- Für zusätzliche Information über der Uhr-Verschiebung-Parameter, siehe direkt unten.
-  • Falls Sie einen negativen Uhr-Verschiebungs-Wert anwenden, der eine Note hinter den Anfang des Patterns bewegen würde, wird die Note an dem genauen Start des Patterns klingen, wenn das Pattern seine Wiederholung beginnt. Falls Sie den Wert zu-200, zum Beispiel, setzen, werden alle Noten innerhalb der ersten 200 Kreisläufe der Spur zusammen klingen, wenn das Pattern anfängt.
- Für die zweite und nachfolgenden Runden des Patterns, jedoch, sind alle Uhr-Verschiebungen korrekt angewendet.

## Transposition

1. Track number

2. Measure

4. Play-effects THRU setting

19. Drum table

20. Transposition

















21. Inversion transposition

22. Open harmony

1. Track numbers


SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXT


Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Track number	1,....,16	Zeigt die Spur-Nr. (Spur-Nr. Oben rechts, und markierte Spur-Nr. Box zeigen markierte Spur zu bearbeiten.)	220
2 Measure	001,....,256	Setzt den Standort (Takt) für den Beginn der Pattern-Wiedergabe und zeigt den derzeitigen Wiedergabe-Standort.	220
4 THRU setting	<input type="checkbox"/> (=off), T (=on)	Schaltet »play effects« ein oder aus für jede Spur.	220
19 Drum table	-- (=none), 1,....,8	Selektiert den »drum table« (die Schlagzeug-Tabelle)	220
20 Transposition	-99,....,+99	Transponiert alle Noten auf einer Spur.	220
21 Inversion transposition	-64,....,+00,....,+63	Richtet akkordbasierte Transposition aus.	220
22 Open harmony	-15,....,+00,....,+15	Verbreitert oder verengt »chord voicings« gebildet auf einer Spur.	221

-  • Sie benutzen diese Seite, um Tonhöhen und Akkord-Entwicklung auf jeder Spur anzupassen. Diese Settings erlauben Ihnen, einen breiten Bereich von Variationen in dem Ton des Pattern zu erhalten.
  - Sie können die Drum-Tabelle-Daten durch Drücken von  (DrTabEdit) erreichen und bearbeiten.
-  1. Am Play Effects Bildschirm, drücken Sie  (Transpose).  
▼ Die Transpose-Seite erscheint.
  2. Bewegen Sie den Cursor zu jedem der Parameter, den Sie der ändern wollen, und setzen Sie den neuen Wert unter Benutzung des »data dial«es, und , oder des numerischen Keypads fest.
  3. Wenn Sie Herstellung von Veränderungen beendet haben, drücken Sie  um zu dem PATCH-Bildschirm zurückzukehren.
-  • Die Wiedergabe-Tasten (, , ,  / ) funktionieren weiter, während Sie die Groove-Settings einstellen, so daß Sie die Ergebnisse Ihrer Veränderungen kontrollieren können während Sie arbeiten..
  - Adjustment shortcut 1: Um den mit dem Cursor ausgewählten Parameter durch einen gleichen Betrag auf allen Spuren anzupassen, halten Sie  nieder während Sie den »data dial« betätigen, oder drücken Sie von  oder .
  - Adjustment shortcut 2: Um den mit dem Cursor-ausgewählte Parameter auf den selben Wert auf allen Spuren zu setzen, halten Sie  nieder und geben Sie den Wert auf dem numerischen Keypad ein.

Die ersten drei Parameter, die in dem Tabelle oben (»track number«, »measure«, und »THRU«) aufgeführt werden, sind in der Tabelle zu jenen auf der Groove-Quantize-Seite; sich bezieht, um 214 auszurufen. Die restlichen Parameter werden unten beschrieben.

## 19. Drum table

-  • Drum tables werden erfordert, um Rhythmus-Daten zu handhaben, die von Drums-Maschinen produziert werden die nicht XG oder GM vereinbar sind. Da diese Maschinen verschiedene Numerierungs-Anordnungen benutzen können, um die verschiedenen Rhythmus-Instrumente zu identifizieren, wird es notwendig, angemessene Ersetzungen zu machen, beim Abspielen der aufgezeichneten Daten. Werden diese Ersetzungen nicht gemacht, werden falsche Instrumente produziert.
- Jeder Drum-Tabelle beinhaltet eine Liste von Rhythmus-Instrument-Ersetzungen. Deshalb können Sie die Tabelle getrennt für jede Spur auswählen.
- Sie können den Drum-Tabelle auch benutzen, um mit Ihren eigenen individuell angepaßten Ersetzungen zu experimentieren. Dieses kann ein leichter Weg sein, andere Instrument-Kombinationen auszuprobieren.


- Der QY700 speichert acht andere Drum tables. Um die Inhalte eines Drum tabless zu betrachten oder bearbeiten, müssen Sie  (DrTabEdit) drücken, um sich in die Drum-Table-Edit-Seite (→ S.222) zu bewegen.



-- (= none), 1, ..., 8



1. Bewegen Sie den Cursor zu dem DR TABLE Setting für die angemessene Spur.

2. Setzen Sie den Wert unter Benutzung des »data dial«, , oder des numerischen Keypads fest.

## 20. Transposition




- Sie benutzen dieses Setting, um alle Noten auf der Spur zu transponieren.
- Transposition ist in Halbton-Zuwächsen. Der Setting des Wertes auf +12, erhöht die Tonhöhe aller Noten auf der Spur um genau eine Oktave. Eine Setting von -12 erniedrigt die Tonhöhe durch um genau eine Oktave.



-99, ..., + 99



1. Bewegen Sie der Cursor zum TRANPOSE Setting für die Spur, die Sie transponieren wollen.

2. Setzen Sie den Wert unter Benutzung des »data dial«, , oder des numerischen Keypads fest.

## 21. Inversion transposition (Umkehrung-Transposition)




- Dieser Parameter führt Akkord-basierte Transposition auf jeder Spur durch.
- Dieses Feature gestattet Ihnen, die Akkord-Höhe anzupassen, bei Beibehaltung des ursprünglichen Sense des Akkordes. Die Anpassung ist verschieden von der TRANPOSE-Anpassung, die eine merkliche Veränderung in dem Feeling des Akkord verursachen kann.



64, ..., + 00, ..., + 63



1. Bewegen Sie der Cursor zum INVERSION TRANPOSE Setting für die Spur, die Sie anpassen wollen.

2. Setzen Sie der Wert unter Benutzung des »data dial«, , oder des numerischen Keypads fest.



- Bei Mldy1, Chrd1, und Bass-Typ Phrasen bewirkt jeder Zuwachs des INVERSION TRANPOSE Wertes einen Ganze-Ton-Zuwachs in den tiefen und hohen Grenzwerten der Phrasen-Tabelle. Ein Inversion-Transposition-Wert von +1, zum Beispiel, würde die beide Grenze-Werte durch einen ganzen Ton (zwei Halbtöne) erhöhen.

- Für Mldy2 und Chrd2 Phrasen, bewirkt jeder Zuwachs des INVERSION TRANSPOSE-Wertes, einen Ganzton-Zuwachs in der ursprünglichen Tonhöhe-Werten der Phrasen, und im Grundton des Phrase-Tabelle-Quelle-Akkord.

## 22. Open harmony





- Dieser Vorgang öffnet oder schließt die »chord voicings« auf der Spur.
- Dieses Feature ermöglicht Ihnen Akkord-Resonanz-Eigenschaften anzupassen, ohne den wesentlichen Charakter der Bänder zu verändern.

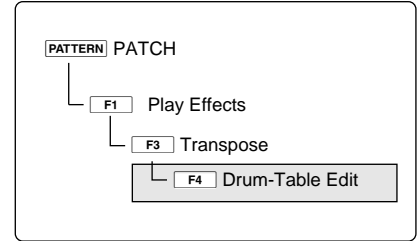


-15,..., + 00,..., + 15



1. Bewegen Sie den Cursor zum OPEN HARMONY Setting für die Spur, die Sie anpassen wollen.
2. Setzen Sie den Wert unter Benutzung des »data dial«,  / , oder des numerischen Keypads fest.

## Drum Table Edit



Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Track number	1,....,16	Zeigt die Spur-Nr. (Spur-Nr. Oben rechts, und markierte Spur-Nr. Box zeigen markierte Spur zu bearbeiten.)	223
2 Measure	001,....,pattern length	Setzt den Standort (Takt) für den Beginn der Pattern-Wiedergabe und zeigt den derzeitigen Wiedergabe-Standort.	223
3 Voice program	Nur zum Ablesen	Erkennt »voice program« auf der Spur als selektiert unter VOICE Modus.	223
4 THRU setting	<input type="checkbox"/> , T	Schaltet »play effects« ein oder aus für jede Spur.	223
19 Drum table	--,1,....,8	Selektiert den »drum table« (die Schlagzeug-Tabelle)	223
23 Replacement list		Liste von Schlagzeug-Ersatzstimme	223
24 Velocity rate	000%.....,100%.....,200%	Gleicht die Anschlagstärke der Ersatzstimme an. Dieser Parameter ermöglicht Ihnen, jede Unausgewogenheit von Lautstärken der Ersatzstimmen zu korrigieren.	223

- Sie benutzen diese Seite, um den ausgewählten Drum-Tabelle zu bearbeiten.
  - Drum tables werden erfordert, um Rhythmus-Daten zu handhaben, die von Drums-Maschinen produziert werden die nicht XG oder GM vereinbar sind. Da diese Maschinen verschiedene Numerierungs-Anordnungen benutzen können, um die verschiedenen Rhythmus-Instrumente zu identifizieren, wird es notwendig, angemessene Ersetzungen zu machen, beim Abspielen der aufgezeichneten Daten. Werden diese Ersetzungen nicht gemacht, werden falsche Instrumente produziert.
  - Jeder Drum-Tabelle stellt eine Liste von Rhythmus-Instrument-Ersetzungen bereit. Der QY700 speichert acht verschiedene Tabellen. Sie können die Tabelle getrennt für jede Spur auswählen. Sie können die Inhalte jeder Tabelle wie erfordert auch bearbeiten.
  - Der Tabelle gestattet Ihnen auch, Velocities für jede Ihrer Ersetzungen anzupassen, so daß Sie angemessenes Volumen-Gleichgewicht aufrechterhalten können.
  - Möglicherweise mögen Sie diese Tabellen auch benutzen, um mit Ihren eigenen individuell angepaßten Ersetzungen zu experimentieren. Dieses kann jeder leichter Weg sein, andere Instrument-Kombinationen auszuprobieren.
1. Am PATCH-Bildschirm, Drücken Sie **F1** (PlayFx).  
▼ Der QY700 tritt in den Play-Effects-Submodus ein.
2. Drücken Sie **F3** (Transpose).  
▼ Die Transposition-Seite erscheint.
3. Drücken Sie **F4** (DrTabEdit).  
▼ Die Drum-Table-Edit-Seite erscheint.
4. Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN**, um die notwendige Spur auszuwählen.
5. Mit dem Cursor ist die DR TABLE-Linie, wählen Sie den gewünschten Drum-Tabelle aus. (→ S.220.)
6. Bewegen Sie den Cursor zum Listen-Eintrag oder Velocity-Rate-Wert, den Sie setzen wollen.
7. Setzen Sie der Wert unter Benutzung des »data dial«, **NO** / **YES**, oder des numerischen Keypads fest.
8. Wenn Sie Herstellung von Veränderungen beendet haben, drücken Sie **EXIT** um zu dem PATCH-Bildschirm zurückzukehren.
- Die Wiedergabe-Tasten (**▶**, **■**, **◀**, **◀▶**) funktionieren weiter, während Sie die Groove-Settings einstellen, so daß Sie die Ergebnisse Ihrer Veränderungen kontrollieren können während Sie arbeiten..
  - Adjustment shortcut: Um die gleiche Drum-Tabelle für alle Spuren auszuwählen, halten Sie **SHIFT** nieder und wählen Sie den Wert (auf irgend eine der Spuren) mit dem numerischen Keypad aus. Um alle Drum-Table-Settings um einen gleichen Betrag zu verändern, halten Sie **SHIFT** unter der Benutzung von den »data dial« oder **NO** / **YES** nieder.
- Die ersten fünf Parameter in der obigen Tabelle (Nr.1, 2, 3, 4 und 19) sind identisch mit denen auf der »Transpose« Seite; siehe Seite 219. Die verbliebenen Parameter sind unten aufgelistet.

## 23. Replacement List



- Diese Liste stellt den Rhythmus-Instrument-Ersatz auf.
- Falls diese Drum-Tabelle für eine Spur während der Wiederholung ausgewählt wird, wird Der QY700 all die in der »From column« festgesetzeten Rhythmus-Instrument ersetzen, welche in der (falls Sie in den Ausführdaten für die Spur vorkommen) mit dem Instrument welches in der Entsprechen »To line« genannt wird.
- Eine Eingabe »No« in der »From column« bedeutet tatsächlich »Alle außer«. Eine No Snares Eingabe, zum Beispiel, unterweist den QY700, das »To« Instrument für alle Voices außer Snare-Voices zu ersetzen.
- Eine »All« Spezifizierung in der »From Column« (zum Beispiel, »Alle Shakers«) gibt dem QY700 den Auftrag, alle Instrumente des spezifizierten Types mit der in der »To« Eingabe zu ersetzen.



[From]

No Shakers, No Congas&Bongos, No Crash Sym., No Ride Sym., No Hi-Hat, No Tom, No Brush Snare, No Kick, No Snare, All Shakers, Congas&Bongos, All Crash Sym., All Ride Sym., All Hi-Hat, All Tom, All Brush Snare, All kick, All snare, All drum Kit, All Perc., C5 Bell Tree ~ C#-1 Surdo Mute

[To]

C5 Bell Tree,...., C#-1 Surdo Mute



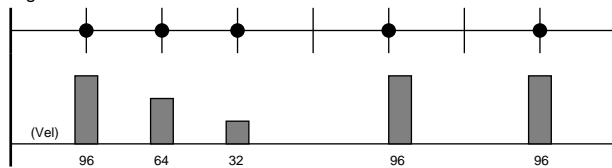
1. Bewegen Sie den Cursor zu dem Parameter, den Sie (From Entry, To Entry, oder Velocity Rate) setzen wollen.
2. Setzen Sie den Wert unter Benutzung des »data dial«, **NO** / **YES**, oder des numerischen Keypads fest.
3. Wenn Sie Herstellung von Veränderungen beendet haben, drücken Sie **EXIT**, um zu der Transpose-Bildschirm zurückzukehren.

## 24. Velocity Rate

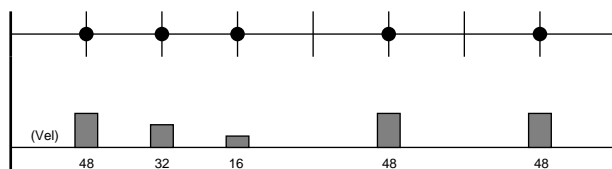


- Dieses Velocity-Rate-Parameter paßt die Velocity des Ersatz-Rhythmus-Instrumentes (das Instrument, das in der To Column genannt wird) an.
- Um die angepaßte Velocity zu berechnen, multipliziert der QY700 den ursprünglichen Velocity-Wert mit dem Velocity-Rate-Wert. Eine Velocity-Rate von 100% produziert keine Anpassung, während größere Werte die Velocity vergrößern und niederere Werte es verkleinern.
- Dieser Parameter gibt Ihnen Spielraum für Lautstärken-Unausgeglichheiten die vorkommen können, wenn Sie ein Instrument durch ein anderes ersetzen. Vielleicht wollen Sie es auch benutzen, um mit Ihren eigenen individuell angepaßten Velocity-Anpassungen zu experimentieren.

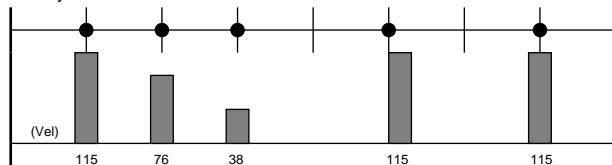
Original Velocities



Velocity-Rate= 50%





Velocity-Rate= 150%



000%,..., 100%,..., 200%



1. Bewegen Sie den Cursor zu dem Velocity-Rate-Ikon für die Listen-Eintrag, den Sie anpassen wollen.
2. Setzen Sie der Wert unter Benutzung des »data dial«,  / , oder des numerischen Keypads fest.

**F1**

### (Clear)



- Drücken Sie **F1** (Clear), um die Eintragung auf der gewählten Linie der Tabelle zu löschen.
- Falls Sie **F1** drücken, während der Cursor in der »From« Column ist, löscht der QY700 sowohl »From« als auch »To« Eintragungen für diese Linie.
- Falls Sie **F1** drücken, während der Cursor in der »To« Column ist, wird nur der »To« Artikel gelöscht. (Falls der »To« Eintragung leer gelassen wird, wird das »From« Instrument gedämpft.)



1. Bewegen Sie den Cursor zu der angemessenen Eintragung.

2. Drücken Sie **F1** (Clear).

**F2**

### (Default)



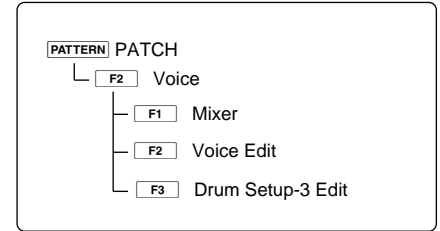
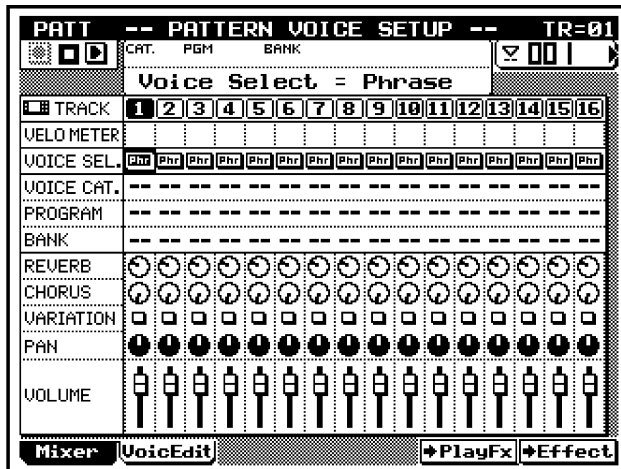
- Drücken Sie **F2** (Default), um die Drum-Tabelle auf ihre Standard-Werte zurückzustellen. Alle »From« »To« und »Velocity-Rate« Settings kehren zu ihren Standard-Werten zurück.



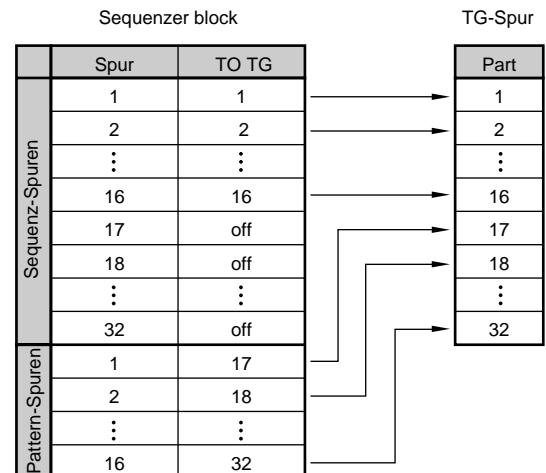
1. Drücken Sie **F2** (Default).

▼ Die Tabelle stellt zu ihre Standard-Werte zurück.

## 3. Pattern Voice submode



- Sie benutzen den Pattern-Voice-Submodus, um Ihren Pattern die jeweiligen Voices zuzuteilen, und die verschiedenen Voice-Settings zu editieren.
- Sie können Pattern-Voice-Werte getrennt für jeden Stil festsetzen. Die Werte beziehen sich auf alle Sektionen (Sektionen A auf H) des Stiles.
- Diese Settings sind wirksam während aller PATTERN-Modus-Operationen. Sie können wählen, ob Sie diese während SONG-Modus-Operationen durch das Setzen des PATTERN-SETUP-Schalters (auf dem SONG-PLAY-Bildschirm). Siehe Kapitel 1, Seite 47 für mehr Informationen.)
- Die Illustration rechts zeigt, wie Sequenzer-Block-Spuren zu Ton-Generator-Sektionen entsprechen. Sie können die TO TG Aufgaben einsetzen unter Verwendung der SONG-Modus Output Channels. Vor Herstellung Ihres Pattern-Voice-Settings, ist es ratsam im SONG-Modus das Setting nachzuprüfen (oder revidieren). (→ S.103.)
- Wenn Sie das Pattern oder Voice Setting für eine Spur ändern, überschreiben die neuen Voice Settings die Voice Parameter für den entsprechenden Tongenerator. (Auf den Voice-Modus-Bildschirmen werden neuen Settings wiedergegeben; vgl. Kapitel 3)



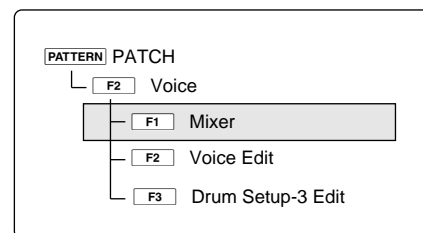
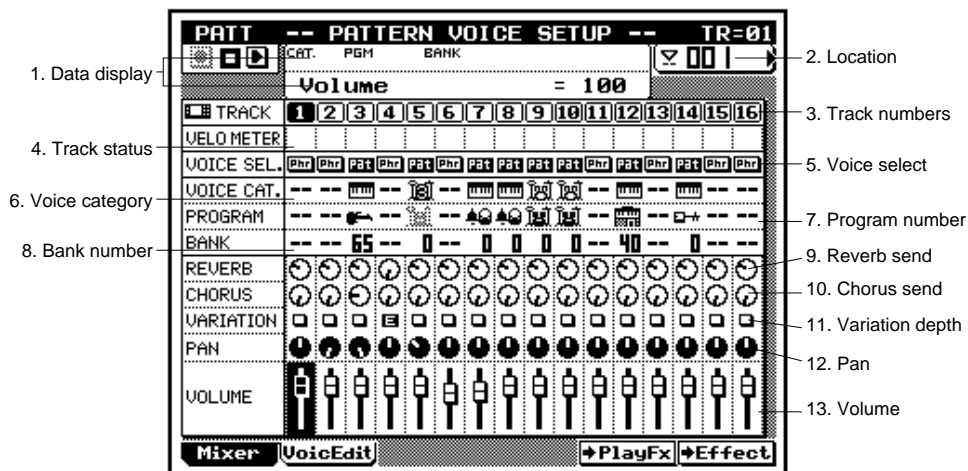
- Der Pattern-Voice-Submodus besteht aus drei Seiten. Sie erreichen diese Seiten unter Benutzung der Funktions-Tasten **F1**, **F2**, und **F3**.
- **F1** (Mixer) wählt die Mixer-Seite aus. Sie benutzen diese Seite, um Voice, Pan, Volumen, und andere solche Parameter für jede Spur zu setzen. (→ S.227.)
- **F2** (VoicEdit) wählt die Voice-Edit-Seite aus. Sie können diese Seite benutzen, um den Ton der ausgewählten Voice zu bearbeiten.
- **F3** (DrS3Edit) wählt die »Drum-Setup 3 Edit«-Seite aus. Sie können diese Seite benutzen, um die Drums-Satz-Voices zu bearbeiten. (→ S.235.) Notieren Sie daß dieser Submodus nur für Spuren zur Verfügung steht, deren Kategorie für »Drum Setup 3« gesetzt wird.





1. Am PATCH-Bildschirm, drücken Sie **F2** (Voice).  
▼ Die Pattern-Voice-Setup-Seite erscheint.
2. Drücken Sie **F1** (Mixer), **F2** (VoicEdit), oder **F3** (DrS3Edit), um die gewünschte Seite auszuwählen.
3. Bewegen Sie den Cursor zu jedem Parameter, den Sie ändern müssen, unter Benützung des »data dial«, und **NO** / **YES**, oder des numerischen Keypads.
4. Wenn Sie die Arbeit auf diesen Seiten beendet haben, drücken Sie **EXIT**, um zum PATCH-Bildschirm zurückzukehren.

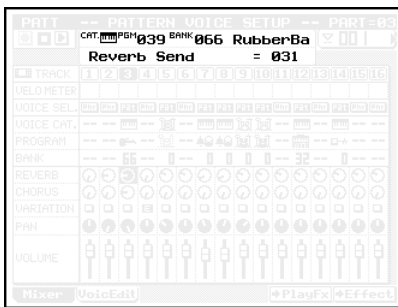
Mixer



Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Data display	Nur zum Ablesen	Zeigt Datenwerte für selektierte Spur.	228
2 Location	001.....256	Zeigt derzeitige Wiedergabe-Position mit Takt-Nr.	228
3 Track numbers	1.....16	Markierte Spur-Nr. zeigt derzeitig selektierte Spur für Bearbeitung.	228
4 Track status	<b>M</b> : MUTE <b>S</b> : SOLO	Zeigt/selektiert eine Spur für SOLO oder MUTE. (gedämpft)	228
5 Voice select	Phr, Pat	Selektiert, welche »voice« zu verwenden ist: entweder die Phrasenstimme oder eine andere selektierte »voice« auf dem derzeitigen Bildschirm.	229
6 Voice category		Selektiert die »voice category«	229
7 Program number	001.....128	Selektiert die »voice« (Voicen-Nr.)	230
8 Bank number	001.....101	Selektiert die »voice bank«	230
9 Reverb send level	000.....127	Setzt Signal-Level in den »reverb-effect block«	230
10 Chorus send level	000.....127	Setzt Signal-Level in den »chorus-effect block«	230
11 Variation switch (if mode=insertion) Variation send level (if mode=system)	On, Off 000.....127	Selektiert Verwenden/nicht Verwenden des »variation effect« Setzt Signal-Level in den »variation-effect block«	230
12 Pan	Random, Left=63.....Center.....Right=63	Setzt Sound-Positionierung für Stereo-Wiedergabe.	230
13 Volume	000.....127	Setzt Lautstärke.	231

- Sie benutzen die Mixer-Seite, um verschiedene Parameter (wie z.B. Voice, Effecte, Pan, und Volumen) für jede der Pattern-Spuren zu setzen.
1. Am PATCH-Bildschirm, drücken Sie **F2** (Voice).  
▼ Die Pattern Voice Setup-Seite erscheint.
  2. Wenn notwendig, drücken Sie **F1** (Mixer), um die Mixer-Seite auszuwählen.
  3. Drücken Sie **TRACK UP** / **TRACK DOWN** oder Cursortasten wenn notwendig, um die Spur (Sektion) auszuwählen, an der Sie arbeiten wollen.
  4. Bewegen Sie den Cursor zu den entsprechenden Parametern, und setzen Sie die Werte unter Benutzung des »data dial«, **[NO]** / **[YES]**, oder des numerisches Keypads fest.
  5. Wenn Sie beendet haben, drücken Sie **EXIT**, um zum PATCH-Bildschirm zurückzukehren.
- Die Wiedergabe-Tasten (**[▶]**, **[■]**, **[◀]**, **[◀▶]**) funktionieren weiter, während Sie die Groove-Settings einstellen, so daß Sie die Ergebnisse Ihrer Veränderungen kontrollieren können während Sie arbeiten..
  - *Adjustment shortcut 1:* Um den mit dem Cursor ausgewählten Parameter durch einen gleichen Betrag auf allen Spuren anzupassen, halten Sie **SHIFT** nieder während Sie den »data dial« betätigen, oder drücken Sie von **[NO]** oder **[YES]**.
  - *Adjustment shortcut 2:* Um den mit dem Cursor-ausgewählte Parameter auf den selben Wert auf allen Spuren zu setzen, halten Sie **SHIFT** nieder und geben Sie den Wert auf dem numerischen Keypad ein.

### 1. Data display



- Die obere Linie dieser Area identifiziert die Voice für die gegenwärtig ausgewählte Spur (durch Voice-Kategorie, Programm-Nr., Bank-Nr., und Voice-Namen).
- Die zweite Linie des Bereiches zeigt den aktuellen Zahlenwert des vom Cursor ausgewählten Parameters an.

### 2. Location

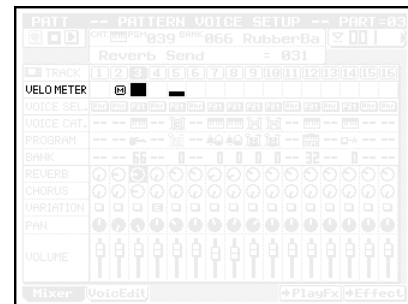
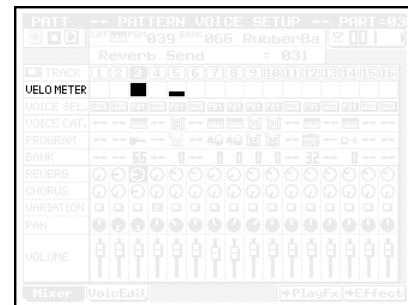
- Die Location-Area zeigt dem Pattern die aktuellen Wiedergabe-Location.
- Durch Abwandeln dieses Wertes, können Sie zu einer anderen Location während der Wiedergabe springen: Drücken Sie **[D1]**, um den Cursor in diese Area zu bewegen, wählen Sie die neue Location unter Benutzung des »data dial«, **[NO]** / **[YES]**, oder des numerischen Keypads.

### 3. Spur Nr.



- Die markierte Spur-Nr., und die Spur-Nr. oben rechts am Bildschirm, zeigen die Pattern-Spur an, die gegenwärtig zur Bearbeitung ausgewählt wird.

1, ..., 16

### 4. Track status



- Sie können wählen, eine oder mehrere Spuren zu dämpfen, oder eine oder mehrere Spuren für SOLO-Spiel zu setzen. Wenn das **[M]** Kennzeichen erscheint, ist eine Spur; gedämpft, das **[S]** Kennzeichen zeigt an, daß auf SOLO eingestellt ist.
- Falls Sie ein oder mehrere Spuren auf SOLO setzen, schaltet der QY700 die Wiedergabe aller anderen Spuren automatisch aus. (Die Spur-Zahl-Grenzen verändern ihre Erscheinung, um die Spuren, die vorläufig ausgeschaltet sind anzuzeigen.)
- Während der Wiedergabe, operiert das Track status-Area als eine Velocity-Meßuhr, beim Anzeigen des Wiedergabe-Levels jeder Spur in Echtzeit.

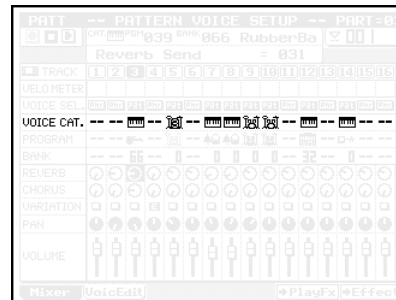
1. Wählen Sie eine nicht-leere Spur aus, unter Benutzung von **TRACK UP** / **TRACK DOWN** oder der linken oder rechten Cursor-Taste.
2. *Um die Spur zu dämpfen* : Drücken Sie **MUTE** , so daß ein  erscheint.  
*Um MUTE auszuschalten* : Drücken Sie **MUTE** noch einmal.
3. *Um die Spur auf SOLO zu setzen* : Drücken Sie **SOLO** einmal, so daß ein  erscheint.  
*Um SOLO auszuschalten* : Drücken Sie **SOLO** noch einmal.
- Sie können dieses Feature leicht benutzen, um eine Spur nach der anderen anzuhören. Beginnen Sie mit Spielen einer der Solo-Spuren, dann bewegen Sie den Cursor um die nächste Spur auszuwählen, und drücken Sie erneut **SOLO** . Beachten Sie, daß jedesmal wenn Sie **SOLO** drücken, die vorige SOLO-Auswahl automatisch rückgängig gemacht wird.
4. Sie können das Solo-Feature auch benutzen, um mehrere Spuren für Solo-Play auszuwählen, so daß nur die ausgewählten Spuren erzeugt werden (allen anderen Spuren sind still). Wie oben beschrieben, beginnen Sie, in dem Sie eine der Spuren auf SOLO setzen. Bewegen Sie den Cursor zu einer anderen Spur und drücken dann **SHIFT** + **SOLO** .
- *Um all diese Solo-Auswahlen auf einmal rückgängig zu machen*, bewegen Sie den Cursor zu irgendeiner Spur, und drücken Sie **SOLO** .  
*Um nur eine der Solo-Auswahlen auszuschalten*, bewegen Sie den Cursor zu der entsprechenden Spur, und drücken Sie **SHIFT** + **SOLO** .






## 5. Voice select

- Dieser Parameter entscheidet, ob jede Phrase auf der Spur seine eigene Voice benutzt, oder, ob alle Phrasen auf der Spur die Voice benutzen, welche an dieser »Mixer«-Seite ausgewählt wird.
- Falls Sie den Wert zu »Phr« (Phrase) setzen, dann wird jede Phrase in seiner eigenen Voice produziert, und die Mixer Voice-Settings (Voice-Kategorie, Programm-Nr., und Bank-Nr.-Settings) sind blockiert — und nicht sichtbar auf dem Bildschirm.
- Falls Sie den Wert zu »Pat« (Pattern) setzen, dann werden alle Phrasen auf der Spur unter Benutzung von Voice produziert, welche von der Mixer Voice-Kategorie, Programm-Nr. und Bank-Nr.-Settings ausgewählt wird, (siehe unten).

 Phr, Pat

## 6. Voice category



- Dieser Wert wählt die allgemeine Voice-Kategorie, wie gegeben durch die Bank-select MSB (the most significant Byte des zwei-Byte-Bank-Wertes) aus. Verfügbare Auswahlen sind wie folgt.
- Das  Ikon wählt die »Normal Voice«-Kategorie (MSB 000) aus.
- Das  wählt die »SFX voice«-Kategorie (MSB 064) aus. (Beachten Sie, daß SFX ein Akronym für »sound effects« ist.) Jede Voice in dieser Kategorie produziert einen Einzel-Effect-Typ-Ton über den vollen Bereich des Keyboards, wobei verschiedene Tasten, den Ton in verschiedene Tonhöhen (wie bei einer normalen Voice) produzieren.
- Das  Ikon wählt die »SFX kit«-Kategorie (MSB 126) aus. Jede Voice in dieser Kategorie stellt einen vollen Bereich von Effect-Typ-Sound bereit, wobei jeder Taste des Keyboards ein verschiedener Sound zugeteilt wird (wie mit einer Schlagzeug-Voice).
- Das  Ikon wählt die »Drum-Voice«-Kategorie aus. Jede Voice in dieser Kategorie besteht aus einem »Drum-Kit« aus Percussion-Sounds. Dieses gibt Ihnen den Zugang zur vielfachen Schlagzeug-Kits —, so daß Sie jeder ihre Drum-Spuren einen verschiedenen Kit zuteilen können.
- Das  Ikon wählt die spezielle Drums-Setting-3 Kategorie aus. Dieses ist eine spezielle Kategorie, die Ihnen gestattet, eine Note-für-Note-Bearbeitung durchzuführen, für jeden Ihrer Drum-Kit. (Sie bearbeiten den Sound mit dem Drum-Setup-Edit-Bildschirm; sieht Seite 235.) Die Kategorie besteht nur aus einer Einzel-Voice (wie sie von Ihnen ausgewählt und redigiert wird); alle Spuren, die in diese Kategorie gesetzt werden, werden deshalb die gleiche Voice produzieren.



Normal voice



SFX voice



SFX kit



Drum voice



Drum setup-3



(No selection)


## 7. Programm number

- Diese Zahl wählt die Voice innerhalb der Kategorie aus. (Beachten Sie, daß die Voice-Auswahl von allen drei Werten entschieden wird: Kategorie, Programm-Nr., und Bank-Nr..)
- Um diesen Wert zu verändern, müssen Sie den Cursor zu der PROGRAMM-Linie bewegen. Beachten Sie, daß die PROGRAMM-Linie die Auswahlen in Ikonenform anzeigt; Sie müssen die »data display line« beachten um die aktuelle Program-Nr. und die Voice-Namen zu ersehen.
- Verfügbare Auswahlen wechseln gemäß der Voice-Kategorie ab.
- Während der Wiedergabe, wird das Programm-Setting verändert, gemäß der »program-change messages«, die auf der Spur aufgezeichnet werden.

 001,..., 128

- Für allgemeine Information über Voice-Auswahl, beziehen Sie sich auf Kapitel 1, Seite 43.
- Für ein vollständige Dokumentation von Voice-Namen und Zahlen, beziehen Sie sich auf die *Tabellenheft*.

## 8. Bank Number

- Dieses ist der dritte und letzte Parameter, der beim Auswählen der Voice benutzt wird. Dieser Parameter gibt die Bank LSB für die Voice (the least significant byte of the bank-select argument).
- Beachten Sie, daß die Voice-Auswahl von der Kombination der drei Werte entschieden wird: die Kategorie (Bank MSB), die Programm-Nr., und die Bank-Nr. (Bank LSB).
- Die Bank-Nr. ist einzig mit Voices in der normalen Kategorie bedeutungsvoll (). Für alle anderen Kategorien, ist die Zahl auf 0 festgelegt.

 000,..., 101 (aber viele Werte nicht verfügbar)

- Für allgemeine Information über Bank-Auswahl, beziehen Sie sich auf Kapitel 1, Seite 44.
- Für ein volle Bank-Auflistung, beziehen Sie sich auf die *Tabellenheft*.

## 9. Reverb send level

- Dieser Wert setzt das Level des Signales, das zu dem Reverb-Block gesandt wird.
- Benutzen Sie diesen Wert in Verbindung mit den PATTERN EFFECTS »reverb return« setting (→ S.241, 242).

 000,..., 127

## 10. Chorus send level

- Dieser Wert setzt das Level des Signales, das zu dem Chorus-Block gesandt wird.
- Benutzen Sie diesen Wert in Verbindung mit den PATTERN EFFECTS »chorus return« setting (→ S.241, 242).

 000,..., 127

## 11. Variation switch; variation send level


- Der Setting-Typ ist abhängig davon, ob Sie den Variation-Modus auf »insertion« oder »system« setzen.
- Beim »insertion« Modus ist, ist dieses Setting ein ON/OFF Schalter. Der Schalter entscheidet, welcher dieser (falls irgendeine) Sektionen den »variation effect« bekommt. Beachten Sie, daß Sie den ON Schalter nur für eine Sektion (Spur) setzen können. (Wenn Sie den Wert auf ON setzen, werden alle anderen ON Settings automatisch auf OFF geändert.)
- Beim »system«-Modus, setzt dieses Setting das Signal-Level für die Variation. In diesem Fall, können Sie das Level getrennt für jede Spur (Sektion) setzen.
- Benutzen Sie diesen Wert in Verbindung mit den PATTERN EFFECTS »variation return« setting (→ S.241, 243).

 Variation switch (wenn Variation-Modus = »insertion«)  
Off, On

Variation send level (wenn Variation-Modus = »system«)  
000,..., 127

## 12. Pan

- Dieser Wert setzt die Sound Einstellung für Stereo-Wiedergabe.
- Der Pan-Wert wird verändert während der Wiederholung in Anlehnung an die MIDI Pan-Daten der Spur.
- Falls die Spur für eine Drums-Voice gesetzt wird, wird das Pan-Setting als ein Ausgleich auf dem Pan-Wert angewendet, der intern für jeden der Voice Instrument-Sounds gesetzt wird.
- Left= 63 setzt die Position ganz links; Right= 63 ganz rechts.
- Falls Sie Pan zu Random setzen, verändert sich die Position bei jeder neu erklingenden Note.

 Random [0], Left=63 [1],...,Center [64],...,Right=63 [127]

## 13. Volume



- Dieser Parameter setzt das Volumen für die Sektion.
- Während der Wiederholung, verändert sich das Volumen in Anlehnung an die MIDI Volumen-Daten der Spur.



000,..., 127

## Voice Edit

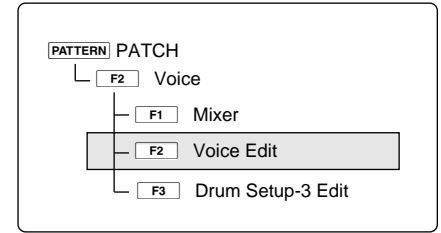
1. Data display

2. Location

3. Track number

4. Filter cutoff, filter resonance

5. EG attack, EG decay, EG release



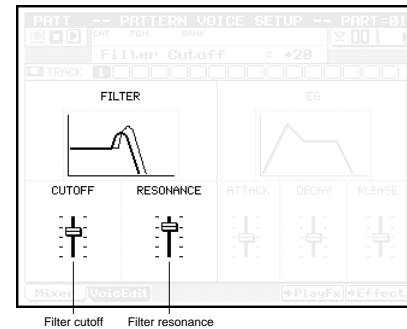
Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Data display	Nur zum Ablesen	Zeigt Datenwerte für selektierte Spur.	228
2 Location	001,...,256	Zeigt derzeitige Wiedergabe-Position mit Takt-Nr.	228
3 Track number	1,...,16	Zeigt derzeitig selektierte Spur für Bearbeitung.	228
4 Filter			233
Cutoff	-64,...,+00,...,+63	Setzt »filter cutoff« Frequenz.	
Resonance	-64,...,+00,...,+63	Setzt »filter resonance«.	
5 EG			234
Attack	-64,...,+00,...,+63	Setzt die Klangwachstumsdauer vom Anschlag bis zur maximalen Lautstärke.	
Decay	-64,...,+00,...,+63	Setzt die Pegelverfalls-Dauer von maximaler Lautstärke bis zum »sustain«-Pegel.	
Release	-64,...,+00,...,+63	Setzt die Nachklang-Dauer des beendeten Tones..	

- Sie benutzen diese Seite, um die Sound-Eigenschaften der Voice(s) auf der gewählten Spur zu bearbeiten. Sie können getrennte Edit-Settings für jede Spur machen.
- Die Settings beziehen sich nicht auf die Voices selbst, sondern nur auf die Spur. Falls die Voice ihre Spur sich ändert, operieren die Settings auf der neuen Voice. Falls Sie die gleiche Voice auf anderen Spuren mit anderen Edit-Settings benutzen, können die Sound-Eigenschaften ganz anders sein.
- Diese Settings werden als Ausgleich für die ursprünglichen, internen Settings Voices angewendet.

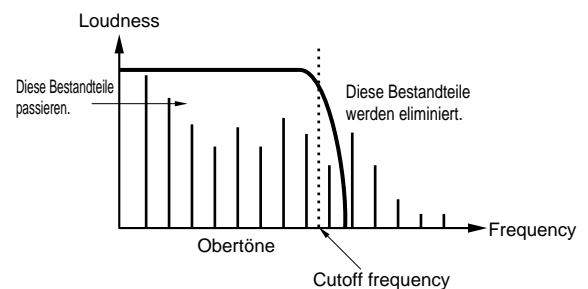
1. Am PATCH-Bildschirm, drücken Sie **F2** (Voice).  
▼ Die Pattern Voice Setup-Seite erscheint
  2. Wenn nötig, drücken Sie **F2** (VoicEdit), um die Voice-Edit-Seite auszuwählen.
  3. Drücken Sie **TRACK UP** oder **TRACK DOWN** um die Spur auszuwählen.
  4. Bewegen Sie, unter Benutzung des »data dial«, **1** / **YES**, oder des numerischen Keypads, den Cursor zu dem Parameter, wo Sie die Werte verändern wollen.
  5. Wenn Sie das Editing beendet haben, drücken Sie **EXIT**, um zu dem PATCH-Bildschirm zurückzukehren.
- Die Wiedergabe-Tasten (**▶**, **■**, **◀**, **◀▶**) funktionieren weiter, während Sie die Settings einstellen, so daß Sie die Ergebnisse Ihrer Veränderungen kontrollieren können während Sie arbeiten..

Die ersten drei Parameter, die in der Tabelle oben (Daten ausstellen, Location, und Spur-Zahl) aufgeführt sind, sind die gleichen wie auf der Mixer-Seite; vgl. S. 228. Die restlichen Parameter werden unten beschrieben.

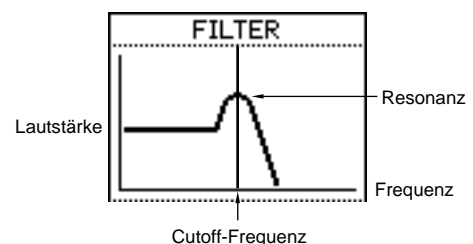
## 4. Filter cutoff, and filter resonance



- Der CUTOFF-Wert setzt die Cutoff-Frequenz für den QY700 »low-pass« -Filter. Die Einstellung dieses Wertes verändert die Klangfarbe. Settings werden getrennt für jede Spur aufbewahrt.
- Beachten Sie, daß der Filter ein »low-pass«-Typ ist: er filtert die Frequenzen über (höher als der) dem Cutoff-Punkt heraus.
- Das Setting des Cutoffs auf einem hohen Wert, erlaubt es den Hochfrequenz Obertöne, passieren, wobei sie einen verhältnismäßig hellen Sound bilden, getreu der Wellenlänge der Voice.
- Beim Setting des Cutoffs auf einen niedrigen Wert werden die höheren Obertöne ausgeperert, wobei ein dunklerer und glatterer Sound gebildet wird.



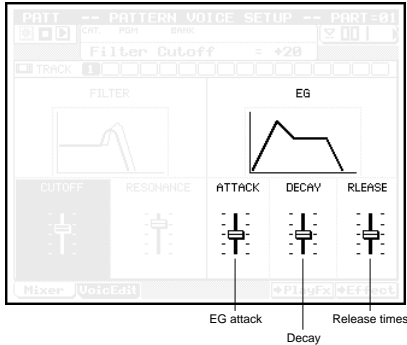
- Der RESONANCE-Wert setzt die Resonanz für den low-pass-Filter. Wie beim CUTOFF-Wert, beeinflusst das RESONANCE-Setting die Klangfarbe. Wiederum, können Sie den Wert getrennt für jede Spur setzen..
- Der Ausdruck »resonance« bezieht sich hier auf die Verstärkung (Steigerung), angewandt auf den Frequenzen in der Nähe des Cutoff-Punktes. Eine Steigerung bei den Obertönen innerhalb dieses Bereiches kann eine beträchtliche Wirkung auf den Ton haben. Bei sorgfältiger Anpassung, können Sie sehr wirksame Resonanz-Eigenschaften — wie z.B. die Körper-Resonanz eines Streichinstrumentes, oder die charakteristische Bindung eines »analog synthesizer« erzielen.



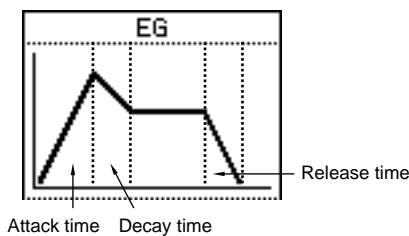


0101 1101	Filter-Cutoff	-64,..., +00,..., +63
	Resonanz	-64,..., +00,..., +63

## 5. EG attack, decay, and release times



- Diese Werte kontrollieren, wie sich die Lautstärke mit der Zeit verändert, beginnend mit dem anfänglichen Anschlag und endend an dem Punkt, wo der Sound zu Ende ist. (Beachten Sie, daß »EG« stand für »envelope generator«.)
- Die »attack time« bestimmt die Zeit, die ein Ton braucht, um zur höchsten Lautstärke zu gelangen, beginnend beim Initiale-Level »0« (im Augenblick, wenn die Taste angeschlagen wird). Niedrige Werte produzieren einen schnellen Lautstärke-Anstieg, während höhere Werte ein allmählicheren Anstieg bewirken.
- Die »decay time« bestimmt die Zeit, die die Lautstärke braucht, um von ihrem Spitzen-Level zum »sustain« Level zu fallen. Tiefere Werte bilden »crispy« und klarere Töne.
- Die »release time« bestimmt die Zeit, die die Lautstärke braucht, um nach dem »physical release« auf »0« zu fallen. Je tiefer der Wert, desto schneller wird der Ton verklingen.



0101 1101	EG attack time	-64,...,+00,...,+63
	EG decay time	-64,...,+00,...,+63
	EG release time	-64,...,+00,...,+63

## Drum-Setup Edit

1. Data display

2. Location

3. Note

4. Drum kit

5. Reverb send level

6. Chorus send level

7. Variation send level

8. Pan

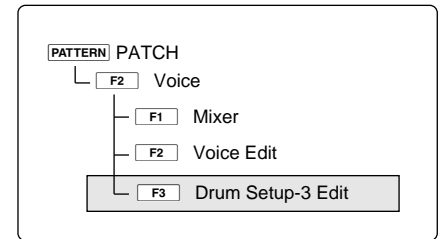
9. Level

10. Pitch fine-tuning

11. Pitch coarse-tuning

12. Filter cutoff, filter resonance

13. EG attack, EG decay-1, EG decay-2



Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Data display	Nur zum Ablesen	Zeigt die Datenwerte der selektierten Spur.	236
2 Location	001,...,pattern länge	Zeigt die derzeitige Wiedergabe-Position mit Takt-Nr.	236
3 Note	C <sup>♯</sup> -1,...,C5	Selektiert »note« (Instrument) für Bearbeitung.	236
4 Drum kit	001 StandKit, 002 Std2Kit, 009 Room Kit, 017 Rock Kit, 025 ElectKit, 026 AnalgKit, 033 Jazz Kit, 041 BrushKit, 049 ClascKit, 001 SFX1 Kit, 002 SFX2 Kit	Selektiert »voice« (drum kit) für Bearbeitung.	237
5 Reverb send level	000,...,127	Setzt Signal-Level in den »reverb block«.	237
6 Chorusus send level	000,...,127	Setzt Signal-Level in den »chorus block«.	237
7 Variation send level	000,...,127	Setzt Signal-Level in den »variation-effect block«..	237
8 Pan	Random, Left=63,...,Center,...,Right=63	Setzt Instrumental-Positionierung für Stereo-Wiedergabe.	237
9 Level	000,...,127	Setzt Lautstärke für Instrument.	237
10 Pitch fine-tuning	-64,...,+00,...,+63	Feinstimmung des Instrumentes.	237
11 Pitch coarse-tuning	-64,...,+00,...,+63	Grobbestimmung des Instrumentes.	237
12 Filter			238
Cutoff	-64,...,+00,...,+63	Setzt »filter cutoff« Frequenz des Instrumentes.	
Resonance	-64,...,+00,...,+63	Setzt »filter resonance« des Instrumentes.	
13 EG			238
Attack	-64,...,+00,...,+63	Setzt die Dauer vom Anschlag bis zur maximalen Lautstärke.	
Decay-1	-64,...,+00,...,+63	Setzt die Verfalls-Dauer von maximaler Lautstärke bis zum stationären Level.	
Decay-2	-64,...,+00,...,+63	Setzt die Verfalls-Dauer vom stationären Level bis 0.	

- ☞ Diese Drum-Setup-Edit-Feature ermöglicht Ihnen die Auswahl einer Drum-Voice für Note-für-Note (Instrument für Instrument) Editing. Sie können die Sound Eigenschaft jedes Instrumentes durch Einstellen seiner Filter-Werte, EG-Werte, Tonhöhe, usw. bearbeiten.
- Diese Drum-Setup-Edit-Seite steht nur für Spuren zur Verfügung, deren Voice-Kategorie für Drum-Setup-3, gesetzt wurde. (Auf den Voice und Mixer-Seiten erscheint der **F3** (DrS3Edit) Schalter nur während der Cursor auf einer Spur ist, die in diese Kategorie gesetzt ist.)
- Die Drum-Setup-3 Kategorie besteht nur aus einer Voice—die Voice, die Sie an dieser Drum-Setup-Edit-Seite schaffen. Falls zwei oder mehr Spuren zu dieser Kategorie gesetzt werden, werden alle diese Spuren die gleiche Voice spielen. Falls Sie die Edit-Werte auf der Drum-Setup-Edit-Seite verändern, werden die Veränderungen auf allen diesen Spuren angewendet.
- Eine Drums-Voice (oder »drum-kit«) besteht aus einer Sammlung von verschiedenen »Instrumenten«, wobei jedes Instrument einer anderen Taste auf dem Keyboard zugeteilt ist, von Taste C<sup>#</sup>-1 bis C5. (Dies ist im Gegensatz zu einer normalen Voice, wo ein Einzel-Instrument alle Tasten in Anspruch nimmt.) Für ein Auflistung der verschiedenen Drum-Voices und ihrer Instrumente-Anordnungen, beziehen Sie sich auf die *Tabellenheft*.
- Wenn Sie an der Drums-Setup-Edit-Seite arbeiten, arbeiten Sie nur an einer Einzel-Drums-Voice. Falls Sie die Drum-Voice-Auswahl verändern während Sie arbeiten, werden alle Edit-Settings initialisiert. *Vergewissern Sie sich, daß Sie den korrekten Drum-Kit ausgewählt haben bevor Sie mit der Bearbeitung beginnen.*
- Beachten Sie, daß der Filter und EG Settings, die an dieser Seite gemacht werden, als Ausgleich auf den internen Filter/EG Settings der Voice angewendet werden. Die anderen Settings, die Sie an dieser Seite (PITCH, CHORUS, usw.) machen, werden als Ersatz für die ursprünglichen Voice-Settings benutzt.

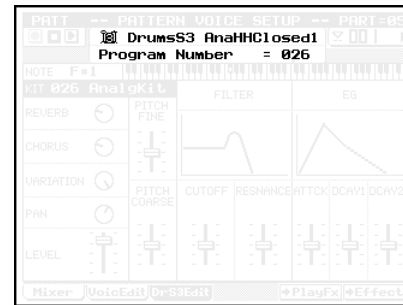
- ☞ 1. Am PATCH-Bildschirm, drücken Sie **F2** (Voice). Dann drücken Sie **F1** (Mixer), um die Mixer-Seite aufzurufen.
- 2. Bewegen Sie den Cursor zu einer Spur, deren Kategorie auf Drum-Setup-3 gesetzt ist. (Nötigenfalls, bewegen Sie den Cursor zur VOICE CAT-Linie und setzen Sie die Kategorie auf diesem Wert.)
  - ▼ Der **F3** (DrS3Edit) Schalter (auf der unteren Linie des Bildschirmes) erscheint.
- 3. Drücken Sie **F3** (DrS3Edit), um die Drum-Setup-Edit-Seite aufzurufen.
- 4. Bewegen Sie den Cursor zur Drum-Kit-Setting und wählen Sie die gewünschte Drum-Voice.
- 5. Bearbeiten Sie jetzt jedes der Instrumente im Kit durch Wiederholen der folgenden Schritte.
  - a) Drücken Sie die entsprechende Mikrotastatur, um das Instrument (Note) auszuwählen, daß Sie bearbeiten wollen.
  - b) Bewegen Sie den Cursor zu jedem der Parameter-Werte, den Sie verändern wollen.

c) Tragen Sie Ihre Veränderung unter Benutzung des »data dial«, **[NO]** / **[YES]**, oder des numerischen Keypads ein.

- 6. Wenn Sie beendet haben, drücken Sie **EXIT**, um zum PATCH-Bildschirm zurückzukehren, oder eine der Funktionstasten um einen anderen Bildschirm auszuwählen.

- ☞ Die Wiedergabe-Tasten (**[▶]**, **[■]**, **[◀]**, **[◀▶]**) funktionieren weiter, während Sie die Groove-Settings einstellen, so daß Sie die Ergebnisse Ihrer Veränderungen kontrollieren können während Sie arbeiten..

## 1. Data display



- ☞ Die obere Linie der Data-Display-Area zeigt den Namen des gegenwärtig für Editing ausgewähltrn Instrumentes. Dieser Wert verändert sich jedes Mal, wenn Sie eine andere Mikrotastatur drücken.
- Die tiefere Linie zeigt die Programm-Nr. der ausgewählten Drum-Voice.

## 2. Location

- ☞ Diese Location-Area zeigt den aktuellen Pattern-Wiedergabe-Ort (Takt).
- Sie können zu einer anderen Location während der Wiedergabe durch Abwandeln dieses Wertes springen: Drücken Sie **[D1]**, um den Cursor in diese Area zu bewegen, und wählen Sie die neue Location unter Benutzung des »data dial«, **[NO]** / **[YES]**, oder des numerischen Keypads aus.

**[0101 1101]** 001, ..., Pattern-Länge

## 3. Note

- ☞ Diese Area zeigt die gegenwärtig ausgewählte Note. (Sie wählen die Note durch Drücken der angemessenen Mikrotastatur aus.) Jede Note entspricht einem anderen Instrument im Kit.
- Die Note/ Instrument-Korrespondenz ist für jede Drum-Voice anders. Für die vollständige Auflistung der Instrument-Anordnungen innerhalb jeder Voice, beziehen Sie sich auf die *Tabellenheft*.

**[0101 1101]** C<sup>#</sup>-1, ..., C5

## 4. Drum-Kit



- Diese Area wählt die zu bearbeitende Drum-Voice (Drum-Kit) aus. Jede Voice besteht aus einem Kit aus Instrumenten, wobei jedes Instrument, mit einer anderen Note auf dem Keyboard korrespondiert.
- Wie oben erklärt, können Sie Editing nur auf einen Drum-Kit anwenden. Falls Sie das Kit-Setting (entweder absichtlich oder unabsichtlich) verändern, kehren alle Editing-Parameter auf dieser Seite zu ihren Standardwerten zurück. Vergewissern Sie sich, das korrekte Kit auszuwählen, bevor Sie ihr Editing verändern; verändern Sie das Kit nicht, es sei denn, daß Sie den ganzen Editing-Prozeß neustarten wollen.



001 StandKit, 002 Stnd2Kit, 009 Room Kit, 017 Rock Kit, 025 ElectKit, 026 AnalgKit, 033 Jazz Kit, 041 BrushKit, 049 ClascKit, 001 SFX1 Kit, 002 SFX2 Kit

## 5. Reverb sendet Level



- Dieser Wert setzt das Signal-Level für den reverb Block. Erhöhung dieses Wertes vergrößert den Betrag von reverb, der auf das Instrument angewandt wird.
- Bedenken Sie, daß die gesamte reverb Anwendung auch von dem Mixer reverb »send« Level (→ S.230) ab und dem PATTERN EFFECTS reverb »return« Level (→ S.241, 242) abhängt.



000,...,127

## 6. Chorus send Level



- Dieser Wert setzt den Signal-Level für den Chorus-Block. Erhöhung dieses Wertes vermehrt dem Betrag des auf das Instrument angewandten Chorus-Effects.
- Beachten Sie, daß die gesamte Chorus-Effect-Anwendung auch vom Mixer Chorus »send« Level (→ S.230) und dem PATTERN EFFECTS Chorus »return« Level (→ S.241, 242) abhängt.



000,...,127

## 7. Variation sendet Level



- Dieser Wert setzt das Signal-Level für den »variation effect«-Block. Das numerische Setting ist nur wirksam, falls der Variation-Modus (→ S.242) auf System (siehe unten), gesetzt wird. Vorausgesetzt, daß der Modus »System« ist, können Sie dieses Feature benutzen, um einen anderen »variation effect«-Level für jedes Instrument in dem Kit zu setzen.
- Beachten Sie, daß die tatsächliche Effect-Anwendung auch vom EFFEKT Modus's Variation-Rückkehr Setting abhängt.

- Falls der Variation-Modus »System« ist, variiert der Level für den »variation effect«-Block gemäß dem von Ihnen hier festgelegten Zahlenwert. Jedoch, wenn der Modus »Insertion« ist, dann schaltet eine Setting von 000 den »variation effect« aus, während jeder andere Wert (von 001 zu 127) den Effect anschaltet. (→ S.242 für Information über der Variation-Modus Setting.)



000,...,127

## 8. Pan



- Dieser Wert bestimmt die Instrument-Position für Stereo-Wiedergabe. (Die Position wird in Relation zum linken und rechten Lautsprecher entschlossen.)
- Durch das Setting von Instrument-Positionen, die der Anordnung eines wahren Drum-Kits gleichkommt, können Sie die natürlichsten Effekte erzielen.



Random, Left=63,...,Center,...,Right=63

(wo »Random« immer wenn es gespielt wird, einen zufälligen Wechsel der Instrumenten-Position verursacht.)

## 9. Level



- Dieser Wert setzt die Instrumenten-Lautstärke.



000,...,127

## 10. Pitch fine-tuning



- Diese Settinge unternimmt die Feinstimmung des Instruments, in 1-Cent-Zuwächsen (wo 1 Cent 1/100 Halbtonen entspricht).



-64,...,+00,...,+63

## 11. Pitch coarse-tuning



- Dieser Setting unternimmt eine Grobstimmung des Instruments, in Halbton-Zuwächsen.
- Ein Wert von »00« bewahrt die ursprüngliche Tonhöhe des Instruments (die Tonhöhe, die beim Samplen des Instruments aufgezeichnete wurde).
- Sie können diese Anpassung benutzen, um melodische Toms oder andere Arten von skaliertem Drums-Spiel aufzustellen. Beachten Sie, daß Veränderungen der Tonhöhe Veränderungen in den Instrument Ton-Eigenschaften verursachen können.
- Nach der Grobstimmung, können Sie die Feinstimmung durch das Einstellen des »Feinstimmung«-Wertes wie oben beschrieben anwenden.



-64,...,+00,...,+63

## 12. Filter cutoff, and filter resonance



- Der CUTOFF-Wert bestimmt die Cutoff-Frequenz für den QY700 »low-pass«-Filter. Anpassungen dieses Wertes bewirken im allgemeinen, daß der Sound heller oder dunkeler wird.
- Der RESONANCE-Wert bestimmt die Filter's Resonanz. Sie können diese Anpassung benutzen, um die Obertöne in der Nähe des Cutoff-Punktes zu unterdrücken oder zu akzentuieren. Der Wert ist insbesondere wirksam auf dem »attack«-Teil des Sounds.



Filter-Cutoff     -64,...,+00,...,+63  
Resonanz         -64,...,+00,...,+63

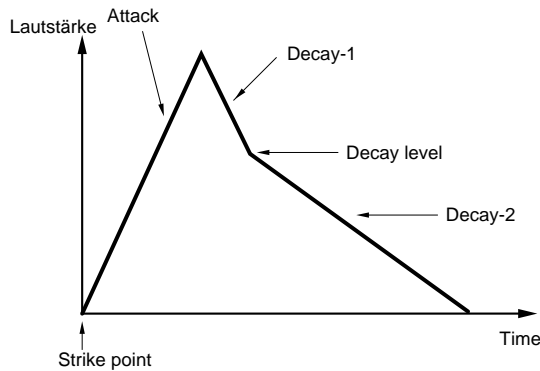


EG attack         -64,...,+00,...,+63  
EG decay-1       -64,...,+00,...,+63  
EG decay-2       -64,...,+00,...,+63

## 13. EG attack, EG decay-1, and EG decay-2

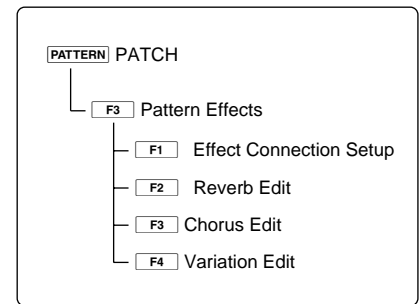
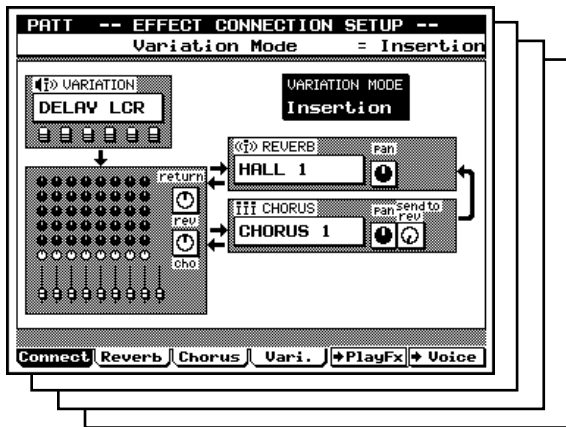


- Diese Werte legen fest, wie die Instrumenten-Lautstärke sich mit der Zeit verändert. Die Lautstärkenentwicklung wird vom Envelope-Generator (EG) kontrolliert. Das folgende Schaubild zeigt die Entwicklungsreihenfolge.



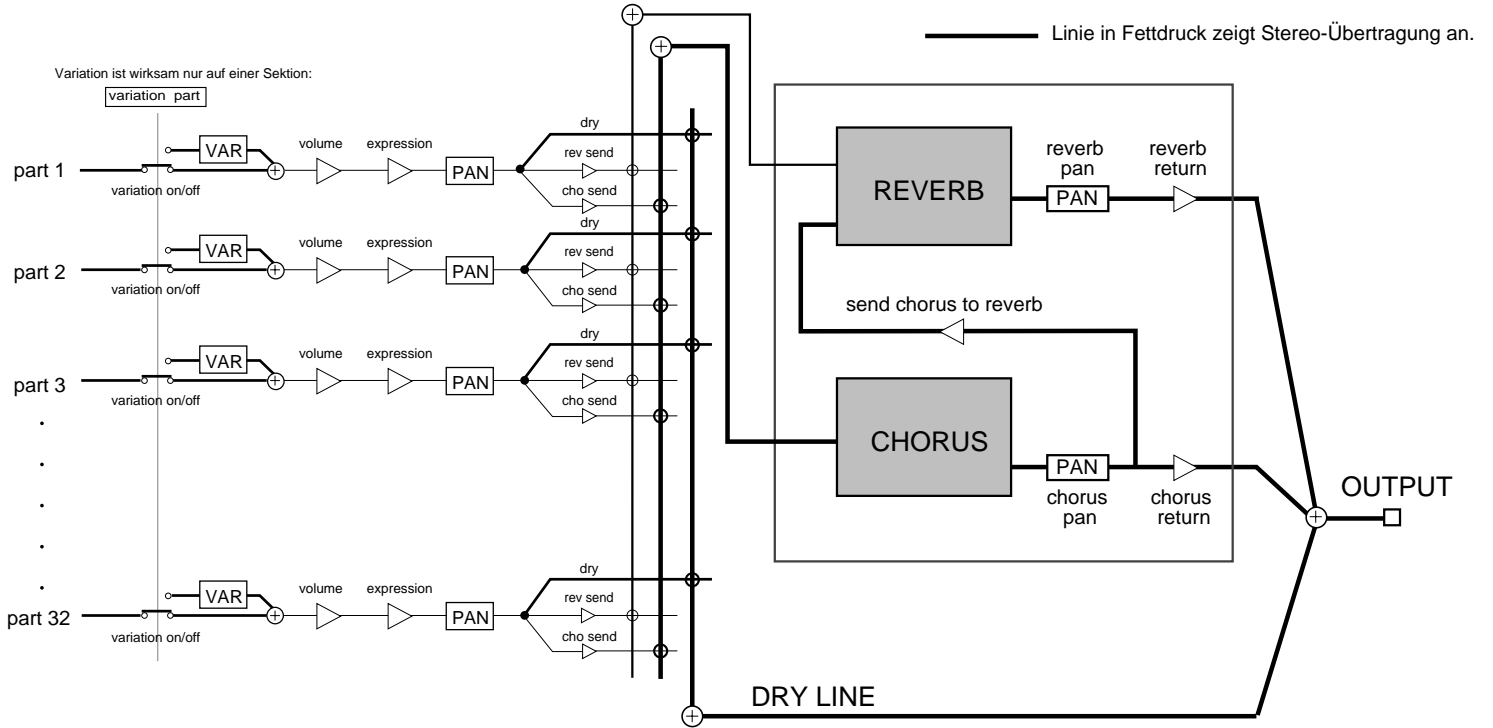
- **ATTACK**  
Dieser Wert bestimmt die Zeit, die ein Sound braucht, um zu seinem Spitze-Volumen aufzusteigen, ausgehend von seinem Initial-Level »0« (im Augenblick, wo die Drum zuerst angeschlagen wird). Beachten Sie, daß übermäßig hohe Werte einen unnatürlichen Sound produzieren können, da der Peak verzögert werden kann bis die »waveform« bereit ihr Ende erreicht hat und darüber hinaus.
- **DECAY-1**  
Dieser Wert bestimmt die Zeit, die der Sound braucht, um von seinem Peak-Level zu dem intern festgesetzten »decay level« zu fallen. (Der »decay level« selbst kann nicht editiert werden.)
- **DECAY-2**  
Dieser Wert bestimmt die Zeit, welche ein Sound braucht, um von dem »decay level« zum Level »0« zu fallen. Höhere Werte verursachen, daß der Sound längere Zeit anhält.
- Beachten Sie, daß einige dieser Settings unwirksam auf bestimmten Instrumenten sind.
- Obwohl es möglich ist, eine SFX-Kit-Voice fürs Editing zu wählen, sind die Edit-Settings auf diesen Voices nicht wirksam.

## 4. Pattern Effects



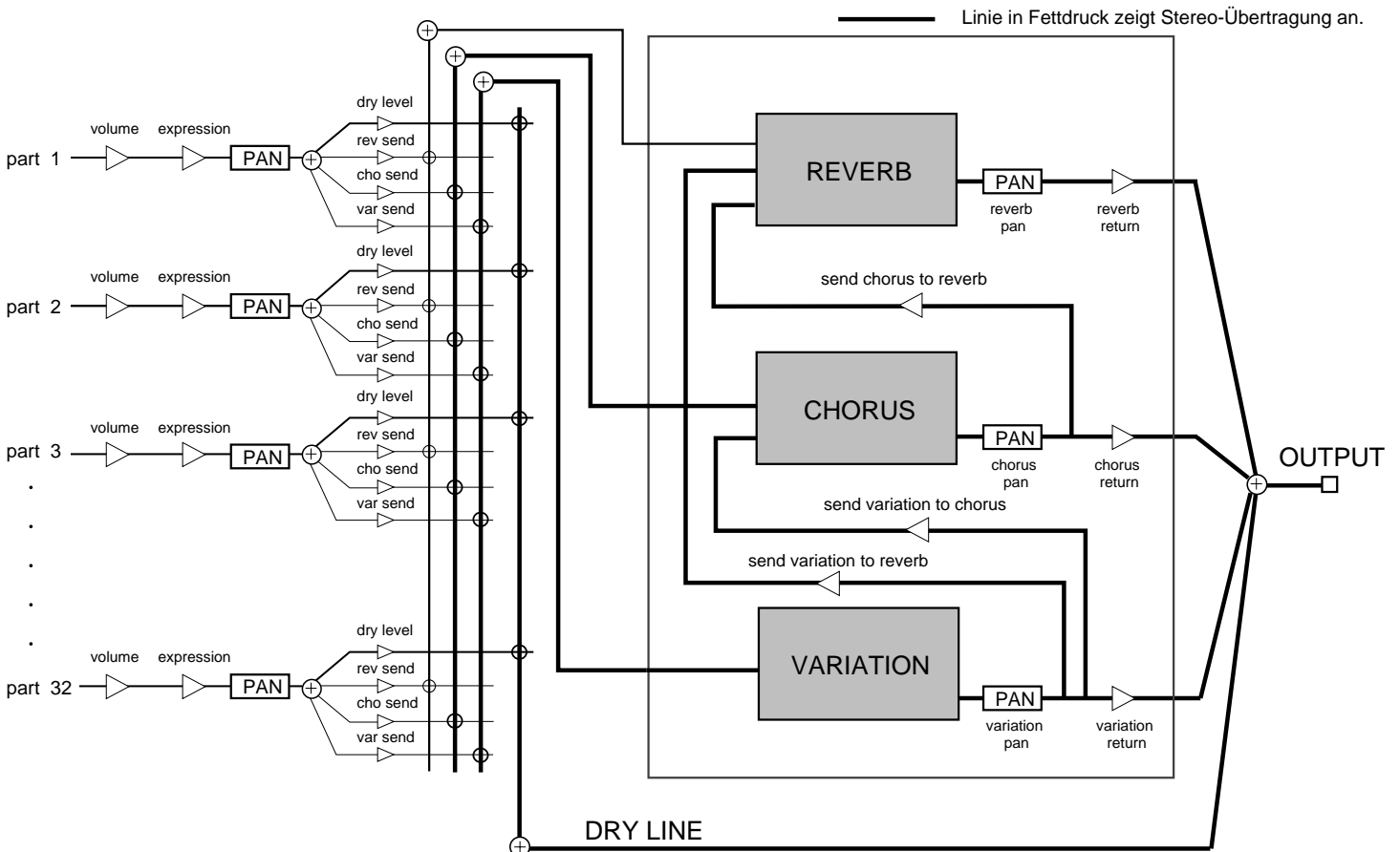
- Sie benutzen den Pattern Effects Submodus, um die auf das Pattern angewandten Effekte auszuwählen und aufzustellen.
  - Der Pattern Effects Submodus umfaßt vier Seiten. Sie erreichen diese Seiten durch Drücken der entsprechenden Funktionstaste ( **F1** , **F2** , **F3** , **F4** ). Beachten Sie, daß Sie zu einem anderen Submodus durch Drücken von **F5** oder **F6** gelangen können.
  - **F1** (Connect) zeigt die Effect-Verbindung-Setting-Seite an. Sie benutzen diese Seite, um die Effect-Verbindung-Konfiguration aufzustellen: den Variation-Modus, den Effect type, den Rückkehr-Level, und so weiter. (→ S.241)
  - **F2** (Reverb) ruft die Reverb Überarbeitung-Seite auf. Diese Seite wählt den Reverb Typ aus und setzt die verschiedenen Reverb Parameter. (→ S.241)
  - **F3** (Chorus) ruft die Chorus-Überarbeitung-Seite auf. Diese Seite wählt den Chorus-Effect-Typ aus und setzt die verschiedenen Chorus Parameter. (→ S.244)
  - **F4** (Vari.) Ruft die »Variation Edit« Seite auf. Diese Seite wählt den »variation effect« auf und stellt ihn auf. (→ S.244)
  - **F5** (→ PlayFx) schaltet Sie in den Play Effects Submodus um, wo Sie die auf die verschiedenen Stile angewendeten Wiedergabe-Effekte festsetzen können. (→ S.212)
  - **F6** (→ Voice) schaltet Sie in den Pattern-Voice-Submodus um, wo Sie das »Voicing« für jeden Stil festsetzen können. (→ S.225.)
- Das *Variation-Modus* Setting (zugänglich von dem Effect-Verbindung-Setting-Bildschirm) entscheidet, wie der QY700 Effect-Verarbeitung handhabt. Die Illustration auf der nächsten Seite zeigt die zwei Möglichkeiten. Für mehr Information, beziehen Sie sich auf Kapitel 1, Seite 48.
  - Die Wiedergabe-Tasten ( **▶** , **■** , **◀** , **◀◀** / **▶▶** ) funktionieren weiter, während Sie die Groove-Settings einstellen, so daß Sie die Ergebnisse Ihrer Veränderungen kontrollieren können während Sie arbeiten..

Wo Variation Modus= Insertion:



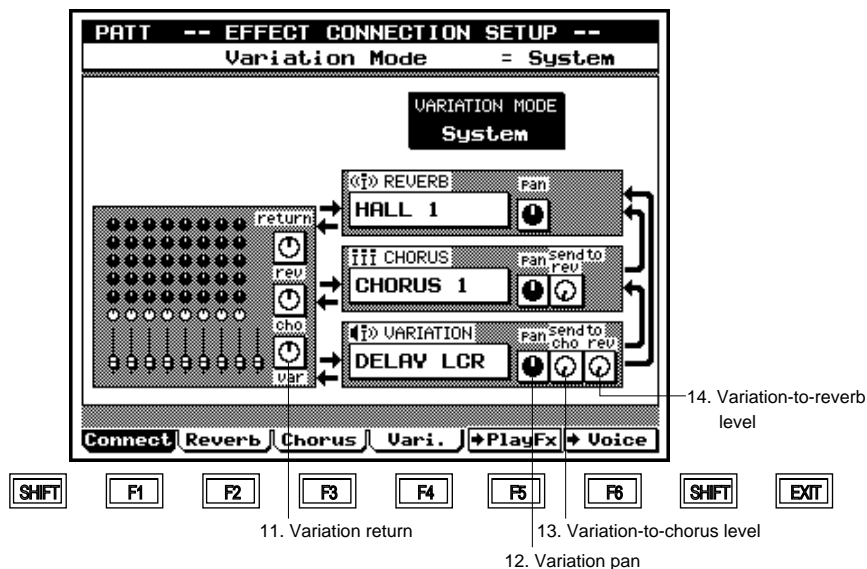
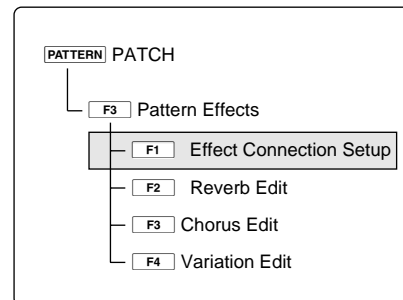
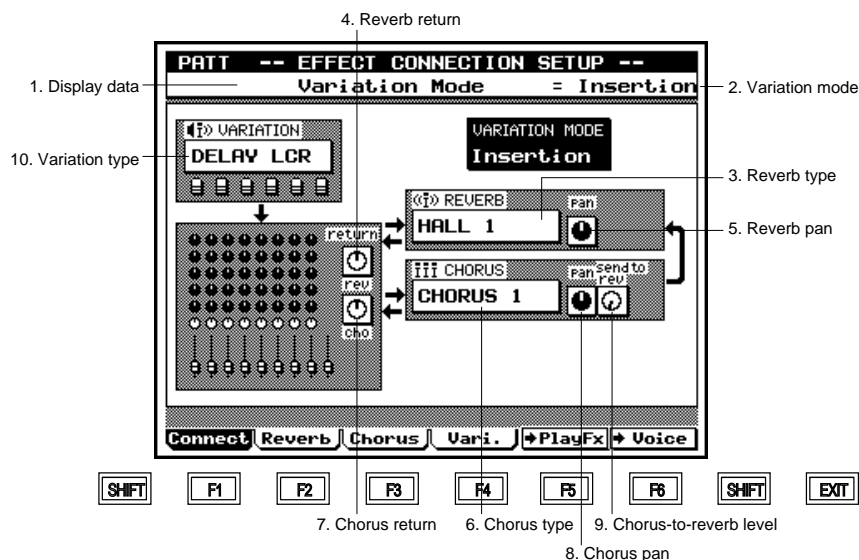
Leicht, aufzustellen, aber weniger flexibel als System-Typ.

Wo Variation Modus= System:



Bietet viel größere Kontrolle, aber schwerer aufzustellen.

## Connection



Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Data display	Nur zum Ablesen	Zeigt den Namen und Wert der vom Cursor selektierten Parameter.	242
2 Variation mode	Insertion, System	Selektiert die Behandlung des »variation-effects«.	242
3 Reverb type	Beliebige aus 11 Typen.	Selektiert den Typ des »reverb-effects«.	242
4 Reverb return	000,....,127	Setzt den Return-Level des »reverb blocks«.	242
5 Reverb pan	Left=63,....,Center,....,Right=63	Setzt die Stereo-Positionierung des Signals aus dem »reverb block«.	242
6 Chorusus type	Beliebige aus 11 Typen.	Selektiert den Typ des »chorus-effects«.	242
7 Chorusus return	000,....,127	Setzt den Return-Level des »chorus blocks«.	242
8 Chorusus pan	Left=63,....,Center,....,Right=63	Setzt die Stereo-Positionierung des Signals aus dem »chorus block«.	242
9 Chorusus-to-reverb	000,....,127	Setzt den Level auf »bus« von »chorus block« nach »reverb block«.	243
10 Variation type	Beliebige aus 43 Typen.	Setzt den Typ des »variation-effects«.	243
11 Variation return	000,....,127	Setzt den Return-Level des »variation-effect blocks«.	243
12 Variation pan	Left=63,....,Center,....,Right=63	Setzt die Stereo-Positionierung des Signals aus dem »variation-effect block«.	243
13 Variation-to-chorus	000,....,127	Setzt Level auf »bus« von »variation-effect block« nach »chorus block«.	243
14 Variation-to-reverb	000,....,127	Setzt Level auf »bus« von »variation-effect bolck« nach »reverb block«.	243



- Die Effect-Verbindung-Setting-Seite wählt den Variation-Modus, und die Pan und Übertragung-Levels für jeden der drei Effecte (Variation, Chorus, und reverb) aus. Sie können es auch benutzen, um die Effect-Typen selbst zu setzen, obwohl diese Settings auch von den entsprechenden Edit-Seiten (→ S.244), zugänglich sind.

1. Am PATCH-Bildschirm, drücken Sie **F3** (Effect).  
▼ Der QY700 tritt in den Pattern-Submodus ein.
2. Wenn nötig, drücken Sie **F1** (Connect), um zu dem Effect-Verbindung-Setting-Bildschirm gelangen.
3. Bewegen Sie den Cursor zu den Parametern, die Sie setzen müssen, und verändern Sie die Werte unter Benutzung des »data dial«, **NO** / **YES**, oder des numerischen Keypads.
4. Wenn Sie bereit sind, zum PATCH-Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie **EXIT**.

- Die Wiedergabe-Tasten (**▶**, **■**, **◀**, **◀▶** / **▶◀**) funktionieren weiter, während Sie die Groove-Settings einstellen, so daß Sie die Ergebnisse Ihrer Veränderungen kontrollieren können während Sie arbeiten..

## 1. Data display

- Die Data-Display-Area zeigt den Namen und den Wert des gegenwärtig ausgewählten Parameters.

## 2. Variation mode

- Dieses Setting legt fest, ob der »variation effect« als ein »Insertion«-Effect oder als ein »System«-Effect gehandhabt wird. (Siehe Illustrationen auf Seite 240.)
- Falls Sie diesen Wert auf »Insertion« setzen, dann können Sie den »variation effect« auf nicht mehr als eine einzelne Sektion anwenden. In diesem Fall, können Sie auch einen zuweisbaren Controller benutzen, um einen der Parameter bezüglich seines Effects in Echtzeit zu kontrollieren.
- Falls Sie den Wert zu »System« setzen, dann operiert der »variation effect« auf die gleiche Art und Weise wie der Chorus und Reverb Effect —, so daß Sie es auf allen Sektionen anwenden können, sowie Werte für »send and return levels« setzen können. Aber in diesem Fall, können Sie keinen Controller benutzen, um den Effect zu kontrollieren.

### Insertion, System

- Insertion: »variation effect« wird als ein Insertion-Effect gehandhabt.
- System: »variation effect« wird als ein System-Effect gehandhabt.

## 3. Reverb type

- Dieser Parameter wählt den reverb Effect-Typ aus.

**NO EFFECT, HALL 1, HALL 2, ROOM 1, ROOM 2, ROOM 3, STAGE 1, STAGE 2, PLATE, WHITE ROOM, TUNNEL, BASEMENT**

## 4. Reverb return

- Dieser Parameter setzt den Signal-Level, das von dem reverb Block zurückgeschickt wird. Sie benutzen dieses Setting, um das Reverb Level für alle Sektionen zur gleichen Zeit anzupassen.

**000,...,127**

## 5. Reverb Pan

- Dieser Parameter setzt die Stereo-Positionierung des Signales von dem reverb Block.

**Left= 63,..., Center,..., Right= 63**

## 6. Chorus Type

- Dieser Parameter wählt den Chorus-Effect-Typ aus.

**NO EFFECT, CHORUS 1, CHORUS 2, CHORUS 3, CHORUS 4, CELESTE 1, CELESTE 2, CELESTE 3, CELESTE 4, FLANGER 1, FLANGER 2, FLANGER 3**

## 7. Chorus return

- Dieser Parameter setzt den Signal-Level, der von dem Chorus-Block zurückgeschickt wird. Sie benutzen dieses Setting, um den Chorus-Level für alle Sektionen zur gleichen Zeit anzupassen.

**000,...,127**

## 8. Chorus-Pan

- Dieser Parameter setzt die Stereo-Positionierung des Signales vom Chorus-Block.

**Left=63,...,Center,...,Right=63**


## 9. Chorus-to-reverb

- Der »Send Chorus to Reverb« Parameter setzt den Signal-Level auf dem Bus von dem Chorus-Block zu dem Reverb-Block.

 001,...,127

## 10. Variation-Typ

- Dieser Parameter wählt den »variation effect«-Typ aus.

 NO EFFECT, HALL 1, HALL 2, ROOM 1, ROOM 2, ROOM3, STAGE 1, STAGE 2, PLATE, DELAY LCR, DELAY L, R, ECHO, CROSSDELAY, ER1, ER2, GATE REV, REVRS GATE, KARAOKE 1, KARAOKE 2, KARAOKE 3, THRU, CHORUS 1, CHORUS 2, CHORUS 3, CHORUS 4, CELESTE 1, CELESTE 2, CELESTE 3, CELESTE 4, FLANGER 1, FLANGER 2, FLANGER 3, SYMPHONIC, ROTARY SP, TREMOLO, AUTO PAN, PHASER 1, PHASER 2, DISTORTION, OVERDRIVE, AMP SIM, 3-BAND EQ, 2-BAND EQ, AUTO WAH


## 11. Variation return (Verfügbar nur wenn Variation Modus= System)

- Dieser Parameter setzt den Signal-Level, der von dem »variation effect«-Block zurückgeschickt wird. Sie benutzen dieses Setting, um den »variation effect«-Level für alle Sektionen zur gleichen Zeit anzupassen.

 000,...,127

## 12. Variation pan (Nur verfügbar falls Variation Modus= System)

- Dieser Parameter setzt die Stereo-Positionierung, des Signals vom »variation effect«-Block.

 Left=63,...,Center,...,Right=63

## 13. Variation-to-chorus (Nur verfügbar falls Variation Modus= System)

- Der »Send Variation to Chorus«-Parameter setzt den Signal-Level auf dem Bus vom »variation effect«-Block zum Chorus-Block.

 000,...,127

## 14. Variation-to-reverb (Nur verfügbar falls Variation Modus= System)

- Der »Send Variation to Reverb« parameter setzt den Signal-Level auf dem Bus vom »variation effect«-Block zum Reverb.

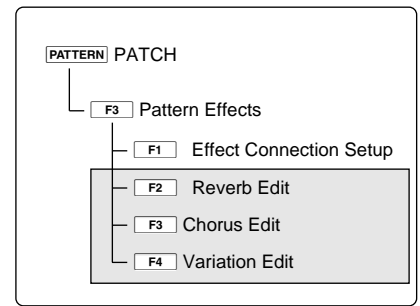
 000,...,127

Reverb Edit, Chorus Edit, and Variation Edit

1. Data display

2. Effect type

3. Effect parameters



1. Data display

2. Effect type

3. Effect parameters

1. Data display

2. Effect type

3. Effect parameters

4. Dry/wet balance

5. Controllable-parameter indicator

6. AC1 control depth

Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Data display	Nur zum Ablesen	Zeigt den Namen und Wert der vom Cursor selektierten Parameter.	245
2 Effect type		Selektiert Typ des Effectes.	245
3 Effect parameters		Verschiedene Parameter-Werte für den selektierten Effect.	245
4 Dry/wet balance (Auf »Variation Edit« Seite, wenn Modus = Insertion)	D63>W.....D=W.....D<W63	Setzt den Ausgleich zwischen »wet sound« (Klang durch »variation effect«) und »dry sound« (ohne effect). Einstellung erscheint nur, wenn der »variation mode« für »Insertion« aktiv ist.	245
5 Controllable parameter (Auf »Variation Edit« Seite, wenn Modus = Insertion)	Nur zum Ablesen	Erscheint neben dem Parameter, der mit »AC1« (Assignable Controller 1) kontrolliert werden kann.	245
6 AC1 control depth (Auf »Variation Edit« Seite, wenn Modus = Insertion)	-64.....+0.....+63	Setzt »AC1 control depth« für kontrollierbare Parameter.	246



- Diese drei Seiten setzen die verschiedenen Parameter für den reverb Effect, Chorus-Effect, und »variation effect« fest.



1. Am PATCH-Bildschirm, drücken Sie **F3** (Effect).  
▼ Der QY700 tritt in den Pattern Effects Submodus ein.
2. Drücken Sie **F2** (Reverb), **F3** (Chorus), oder **F4** (Vari.), um zu der Editing-Seite zu gelangen, um den gewünschten Effect bearbeiten zu können.
3. Bewegen Sie den Cursor zu den Parametern, die Sie setzen müssen, und geben Sie die Werte unter Benutzung des »data dial«, **NO** / **YES**, oder des numerischen Keypads ein.
4. Wenn Sie bereit sind, zu dem Haupt-PATCH-Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie **EXIT**.



- Die Wiedergabe-Tasten (**▶**, **■**, **◀**, **◀▶** / **▶▶**) funktionieren weiter, während Sie die Groove-Settings einstellen, so daß Sie die Ergebnisse Ihrer Veränderungen kontrollieren können während Sie arbeiten..

## 1. Data display



- Die Data-Display-Area zeigt den Namen und aktuellen Wert des Parameters an, der von dem Cursor ausgewählt wird.

## 2. Effect type



- Dieser Parameter wählt den Effect-Typ aus. Beachten Sie, daß Sie diese Werte auch auf dem »Effect Connection Setup«-Bildschirm (→ S.241), betrachten oder verändern können.



- Falls beim Variation-Modus »Insertion« und beim »variation effect« NO EFFECT eingestellt ist, wird der QY700 keinen Sound für die Sektion, deren Variation-Schalter »ON« ist, produzieren.

## 3. Effect parameter



- Diese Werte passen die Operation des ausgewählten Effect-Types an.  
Verfügbare Parameter wechseln gemäß dem Typ ab.

## 4. Dry/Wet balance (Nur auf »Variation Edit«-Seite; nur wenn Modus »Insertion« ist)




- Dieser Parameter setzt das Verhältnis zwischen dem wet sound (der Sound, der den »variation effect« bekommt), und dem dry sound (der Sound, der keinen »variation effect« bekommt).
- Dieser Parameter erscheint, nur falls der Variation-Modus auf »Insertion« gesetzt ist. Die »dry/wet balance« für System-Modus-Operation wird an D32>W befestigt.



D63>W,..., D=W,..., D<W63

## 5. Controllable parameter (Nur auf »Variation Edit«-Seite; nur wenn Modus »Insertion« ist.)



- Dieses  Kennzeichen identifiziert den Parameter, welcher in Echtzeit mit AC1 (Übertragbarer Controller 1) kontrolliert werden kann.
- Dieser Typ von Kontrolle steht nur zur Verfügung, falls der Variation-Modus auf »Insertion« gesetzt wird, und wird nur auf die Sektion angewendet, auf deren Variation-Schalter eingeschaltet ist.

## 6. AC1 control depth

(Nur auf »Variation Edit«-Seite; nur wenn Modus »Insertion« ist.)

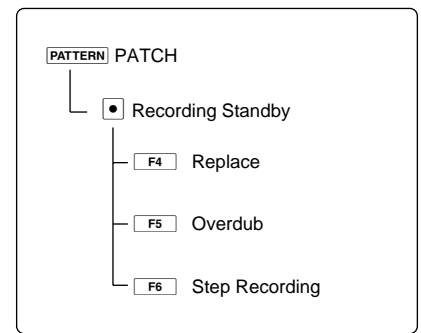
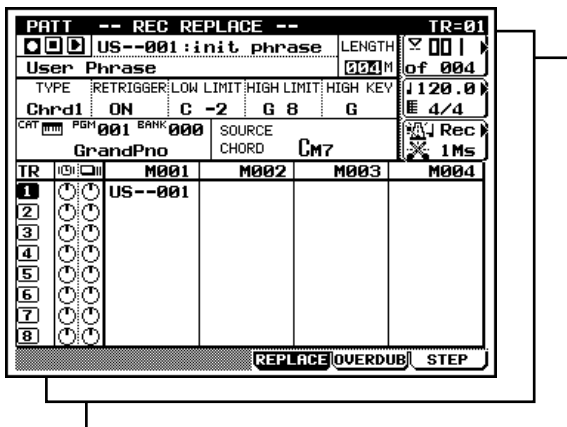


- Dieser Parameter entscheidet wie stark AC1 (Übertragbarer Controller 1) den Wert des kontrollierbaren Parameters beeinflusst.
- Falls Sie die Tiefe auf »0« setzen, hat AC1 keinen Effect. Höhere Größen erhöhen die »sensitivity« der AC1 Kontrolle. Das Zeichen des Settings entscheidet die AC1 Direktionalität: ein positives Zeichen bedeutet, daß die ansteigende Versetzung des AC1 den Wert des kontrollierbaren Parameters erhöht, während ein negatives Zeichen bedeutet, daß die ansteigende Versetzung den Wert reduziert.
- Beachten Sie, daß ein »assignable controller« ein Controller (wie z.B. ein »control wheel«) ist dessen Funktion vom Anwender festgelegt werden kann. Der QY700 stellt zwei übertragbare Controller, AC1 und AC2, zu Verfügung. (Sie wählen die Funktion durch Zuweisen der angemessenen Kontrolle-Zahl zu dem Controller aus. Sie machen diese Zuweisungen mittels »System-Exclusive-Messages«.)
- Beachten Sie, daß diese Setting nur erscheint, falls der Variation-Modus auf »Insertion« gesetzt ist.



-64,..., + 0,..., + 63

## 5. Phrase Recording



- Obwohl der QY700 mit vielen Preset-Phrasen ausgestattet ist, ermöglicht er es Ihnen auch, Ihre eigenen User-Phrase aufzuzeichnen. Sie benutzen den Phrase Recording Submodus, um diese Aufnahmen zu machen.
- Der QY700 bietet grundsätzlich zwei Aufnahme-Methoden an: »realtime Recording« und »Step Recording«.
- Mit »Realtime Recording«, operiert der QY700 als ein Tonbandgerät, wobei er die Aufführungs-Daten, beim Spielen aufzeichnet. Dieses gestattet Ihnen, alle Nuancen einer tatsächlichen Aufführung aufzuzeichnen.
- Mit »Step Recording«, geben Sie die Phrase Note für Note ein, beinahe als ob Sie die Noten auf ein Notenblatt schreiben. Dies gestattet Ihnen, komplizierte Phrasen zu schaffen ohne sie in Echtzeit auf dem Keyboard spielen zu müssen.



1. Gehen Sie zu dem PATCH-Bildschirm (→ S.200) und wählen die Phrase-Nr. für die User-Phrase aus, die Sie aufzeichnen wollen. (Die Phrase-Nr. besteht aus der Vorsilbe-US, die von einer Sequenz-Nr. gefolgt wird.)
2. Gehen Sie zu dem »Recording-Standby«-Bildschirm, und setzen Sie die notwendigen Aufnahme-Parameter. (→ S.248)
3. Zeichnen Sie die Phrase auf, indem Sie entweder »Realtime Recording« (→ S.252) oder »Step Recording« (→ S.253) benutzen.
4. Bearbeiten oder modifizieren Sie die Ergebnisse unter Benutzung von Phrase-Überarbeitung (→ S.254) und »Pattern jobs« (→ S.256).
5. Wenn Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind, speichern Sie die aufgezeichnete Phrase auf Diskette. (→ S.307)

## Recording Standby

1. Phrase number; phrase name

2. Phrase length

3. Phrase type

4. Retrigger

5. Low and high limits

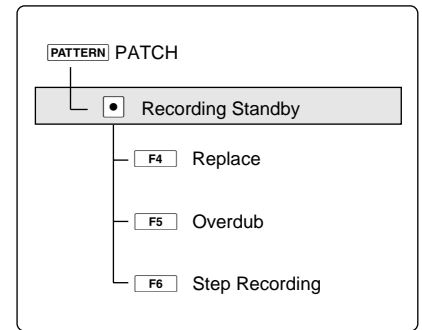
6. High key

7. Voice category, program number, bank number, and voice name

8. Source chord

1. Phrase number

9. Recording mode









Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 Phrase number, name	Nur zum Ablesen	Erkennt die derzeitig selektierte Phrase.	249
2 Length	001,...,256	Setzt Phrasen-Länge mit Taktzahl. (Die Phrasen-Länge kann die Pattern-Länge nicht überschreiten.)	249
3 Phrase type	Mldy1, Mldy2, Chrd1, Chrd2, Baß, Bypas, Para	Selektiert den Phrasen-Typ. (Die Typ-Einstellung entscheidet, wie die Akkord-Umwandlungen behandelt werden.)	249
4 Retrigger	OFF, ON	Selektiert, ob die Phrase moduliert und fortgesetzt wird, wenn der Akkord wechselt während Phrasen-Wiedergabe.	249
5 Low and high limits	Low: C-2,...,G8 High: C-1,...,G8	Tonumfang für den Akkord und die Wiedergabe der umgewandten Phrase. (Töne außerhalb dieses Bereiches werden bei Bedarf oktaviert.)	250
6 High key	C,...,B	Die höchste Taste bei der Aufwärts-Transposition des Grundtones. (Betrifft nur Mldy1, Chrd1, und Baß-Phrase-Typen.)	250
7 Voice category Program number Bank number Voice name	 001,...,128 000,...,127	Selektiert die »Voice« zur Phrase-Wiedergabe.  Zeigt Voice-Namen an.	250
8 Source chord	Akkordtyp und Grundton	Ursprüngliche Tonart (Akkord) der Phrase.	250
9 Recording mode	(REPLACE), (OVERDUB), (STEP)	Selektiert die Aufnahmemethode.	251




- Vor Beginn der tatsächlicher Aufnahme, müssen Sie die relevanten Aufnahme-Parameter am »Recording-Standby«-Bildschirm setzen.



1. Gehen Sie zu dem PATCH-Bildschirm (→ S.200) und wählen die Phrase-Nr. für die User-Phrase aus, die Sie aufzeichnen wollen. (Die Phrase-Nr. besteht aus der Vorsilbe-US, wird von einer Sequenz-Nr. gefolgt wird.)
2. Drücken Sie , um zu dem »Recording-Standby«-Bildschirm zu gelangen.
3. Setzen Sie die Aufnahme-Parameter (Phrase-Länge, retrigger, usw.) und selektieren Sie den Aufnahme-Modus ( (REPLACE),  (OVERDUB), oder  (STEP)).
4. Drücken Sie , um Aufnahme zu beginnen.  
▼ Der PLAY Indikator erscheint (blinkend oder stehend).
5. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie , um Aufnahme anzuhalten und zum PATCH-Bildschirm zurückkehren.
6. Überarbeiten oder modifizieren Sie die Aufnahme-Ergebnisse unter Benutzung von »Phrase-Edit« (→ S.254) und »Pattern Jobs« (→ S.256).
7. Wenn Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind, speichern Sie die aufgezeichnete Phrase auf Diskette (→ S.307).



- Wenn Sie  drücken während Sie im Recording-Standby sind, kehrt der QY700 zu dem PATCH-Bildschirm zurück.

## 1. Phrase-Nr.; Phrase-Name



- Die Phrase wird von ihrer Phrase-Nr. identifiziert. Sie wählen die Nr. am PATCH-Bildschirm (→ S.200) aus.
- Sie können den Phrase-Name-Pattern-Job benutzen, um der Phrase einen willkürlichen Phrase-Name zuzuteilen. (→ S.279)

## 2. Length



- Dieser Parameter setzt die Länge (in Takten) für die Phrase.
- Die höchste Phrase-Länge ist gleichwertig mit der Länge des gegenwärtig ausgewählten Patterns (des »of« Wertes, welcher im oberen rechten Fensterbereich am Display erscheint.)



001,...,pattern length  
(wo höchste Pattern-Länge = 256)

## 3. Phrase-Typ



- Der TYP-Wert wählt die Art von Akkord-Umwandlung aus, die beim Modulieren (Transponieren) der Phrase benutzt wird. Andere Typ-Settings resultieren in anderen Umwandlungs-Ergebnissen, wie folgt.
- Die »Melody Types« (Mldy1, Mldy2) erzeugen verhältnismäßig geringe, feine Veränderungen in dem Wiedergabe-Ton.
- Die Akkord-Typen (Chrd1, Chrd2) erzeugen verhältnismäßig große Veränderungen in dem Wiedergabe-Ton.
- Bei Mldy1 und Chrd1 Transpositionen, wandelt der QY700 zuerst die ursprüngliche Phrase-Linie die gemäß dem Akkord-Typ um, und transponiert dann gemäß dem Akkord-Grundton. Bei Mldy2 und Chrd2 Transpositionen, bleibt der QY700 näher dem ursprünglichen Ton, so daß Akkord-Wechsel etwas glatter sind.
- Der Baß-Typ ist für Baß-Phrasen entworfen. Bei diese Phrasen, produziert der QY700 den Grundton immer an dem Start jedes Akkord-Wechsels. Weiters, ist Transposition immer gemäß dem »On-Bass« oder »Original-Baß« Setting des Ziel-Akkordes (wenn nötig).
- Benutzen Sie das Bypass Setting, wenn Sie nicht wollen das die Phrase umgewandelt wird. In diesem Fall, umgeht die Phrase den Umwandlungs-Prozeß und spielt in ihrem ursprünglichen Ton.
- Der Para (Parallele)-Typ transponiert nur bei Grundton; der Akkord-Typ wird ignoriert. Dies ist nützlich für Phrasen die inbegriffene interne Akkord-Wechsel beinhalten. Weil die Akkordumwandlung in diesem Fall eine unvorhersagbare oder unerträgliche Ergebnisse verursachen kann.



Mldy1, Mldy2, Chrd1, Chrd2, Bass, Bypass, Para

## 4. Retrigger



- Dieses Setting entscheidet, wie die Phrase auf den Akkord-Wechsel reagiert, die geschehen, während die Phrase schon spielt. Falls das Setting OFF ist, schaltet sich die Phrase aus, wenn der Akkord-Wechsel geschieht. Falls das Setting ON ist, transponiert der QY700 die Phrase (in Anlehnung an die Akkord-Umwandlung-Parameter) und setzt die Wiedergabe fort.



OFF, ON



## 5. Low and high limits



- Diese Werte wählen die höchsten und tiefsten Tonhöhen aus, die für Wiederholung einer transponierten Phrase benutzt werden können. Falls die Transposition eine Note produziert, die außerhalb der Grenze ist, verschiebt der QY700 die Note (um eine Oktave), um sie in den Bereich zu bringen.



Low limit      C-2,...,G8  
High limit     C-1,...,G8

## 6. High key



- Dieses Setting legt die höchste Taste fest, welche der Akkord-Grundton haben kann in Folge einer Transposition. Das Setting gilt nur für Phrasen des folgenden Typs: Mldy1, Chrd1, und Bass.
- Um jeden dieser Phrase-Typen zu transponieren, verschiebt der QY700 normalerweise den Grundton um die Zahl von Halbtöne aufwärts, die den Quellen-Grundton und den neuen Grundton trennen. Da eine zu große Verschiebung nach oben bewirken kann, daß die Phrase ihren ursprünglichen Charakter verliert, setzt der QY700 automatisch jede Transposition um eine Oktave nach unten, deren Grundton den hier festgesetzten Wert übersteigen würde.



C,...,B

## 7. Voice category, program number, bank number, and voice name



- Die ersten drei Werte (Voice-Kategorie, Programm-Nr., und Bank-Nr.) wählen die Voice, die zum Spielen der Phrase benutzt wird, aus. Der Bildschirm zeigt den ausgewählten Namen der Voice auch an.
- Die »voice categorie« wählt die allgemeine Voice-Klasse aus, wie gegeben durch den »Bank Select MSB« (the most significant byte of the Bank Select value) aus.
- Die *Programm-Nr.* wählt die Voice innerhalb der Kategorie aus.
- Die Bank-Nr. (oder »Bank Select LSB«) kann benutzt werden, um eine der verschiedenen Voicen auszuwählen, die der Programm-Nr. zugeteilt sind. Dieser Wert gilt einzig und allein hinsichtlich Voices in der »normalen« Kategorie; der Wert ist für alle anderen Kategorie auf »000« fixiert.



Voice category



Die normale Voice (Bank Auswählt MSB= 000).



Die SFX Voice (Bank Auswählt MSB= 064). Dieser Typ von SFX Voice (sound effect voice) hat die gleichen Klangfarbe über den vollen Bereich des Keyboards, aber andere Tasten produzieren den Ton in anderen Höhen (wie mit einer normalen Voice).



Der SFX Kit (Bank Auswählt MSB= 126). Dieser Typ von Voice existiert als ein Sammlung verschiedener Töne, so daß jeder Taste eine andere Art Sound-Effect produziert.



Schlagzeug-Voice (Bank Auswählt MSB= 127). Wie mit dem SFX Kit, produziert jede Taste einen anderen Typ von Drums-Ton. Beachten Sie, daß diese Töne direkt von Editing nicht verändert werden können.

Program-Nr.

001,...,128

Bank-Nr.

000,...,127



- Für mehr Information über Voice und Bank-Settings, siehe Kapitel 1, Seite 43.
- Für eine Auflistung von Voice-Namen, Voice-Zahlen, und Bank-Settings, siehe *Tabellenheft*.

## 8. Source chord (Quelle-Akkord)



- Dieser Wert zeigt die ursprüngliche Tonart der Phrase (Tonart und Akkord-Wert, unter denen die Phrase ursprünglich gespielt wurde). Der QY700 benutzt diesen Wert als die Basis für das Ausführen von Akkord-Umwandlungen auf der Phrase.
- Sie können diesen Wert nur bei Aufnahme einer neuen User-Phrase setzen. Beachten Sie, den Wert korrekt zu setzen, da ein unrichtiges Setting zu unpassenden Transpositionen führen kann.



Akkord-Grundton

C, C<sup>#</sup>, D, E<sup>b</sup>, E, F, F<sup>#</sup>, G, A<sup>b</sup>, A, B<sup>b</sup>, B

(C<sup>#</sup> ist gleichwertig behandelt zu D<sup>b</sup>, usw.)

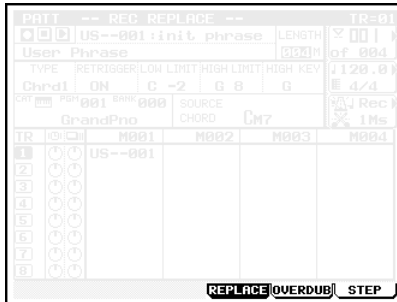
Akkord-Typ

M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7(<sup>b</sup>5), dim, aug, sus4, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), m7(11), 7(<sup>b</sup>5), 7(<sup>#</sup>5), 7(<sup>b</sup>9), 7(<sup>#</sup>9), 7(13), 7(<sup>b</sup>13), 7sus4, 7(<sup>#</sup>11), --- (THRU)



- Für Information über Aufstellen von Akkorden, siehe Kapitel 1, Seite 61.

## 9. Recording mode



- Der QY700 bietet drei verschiedene Phrasen-Aufnahme-Modi an: zwei Echtzeit Modi und einen Stepwise-Modus.
- Der **F4** (REPLACE) Modus nimmt Aufführungs-Daten in Echtzeit auf, wobei er alle Daten, die schon in der Ziel-User-Phrase vorhanden sind, überschreibt. Die neuen Daten ersetzen die vorigen Daten. Diesen Modus verwenden Sie, wenn Sie eine Phrase, mit der Sie nicht zufrieden sind, oder die Sie nicht mehr brauchen, noch einmal bearbeiten wollen. (Siehe nächste Seite.)
- Der **F5** (OVERDUB) Modus — der zweite Echtzeit Modus - nimmt auf die ausgewählte Phrase auf, und berührt dabei nicht die bereits vorhandenen Daten. Die Phrase »loopt« (dt. endlose Wiedergabe) während der Aufnahme, so daß man einen neue Schicht Aufführungs-Daten mit jeder Runde hinzufügen kann, während man die sich ansammelnden Ergebnisse anhören kann. Diese Methode benutzen Sie, um eine komplexe, Multilayer-Phrase zu schaffen. (Siehe nächste Seite.)
- Der **F6** (STEP) Modus erlaubt es Ihnen, Ihre Aufführung aufzuzeichnen, in dem Sie ein »event« nach dem anderen niederschreiben (»writing«). Dieses ist ein nicht-Echtzeit, »stepwise« (schrittweise)-Aufnahme-Methode — ähnlich dem Schreiben musikalischer Aufzeichnungen auf Noten-Blätter. (→ S.253.) Diese Methode unterstützt »overdubbing«, da »events« nicht entfernt werden, es sie denn, Sie löschen sie ausdrücklich.

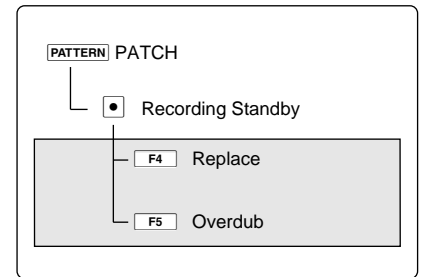
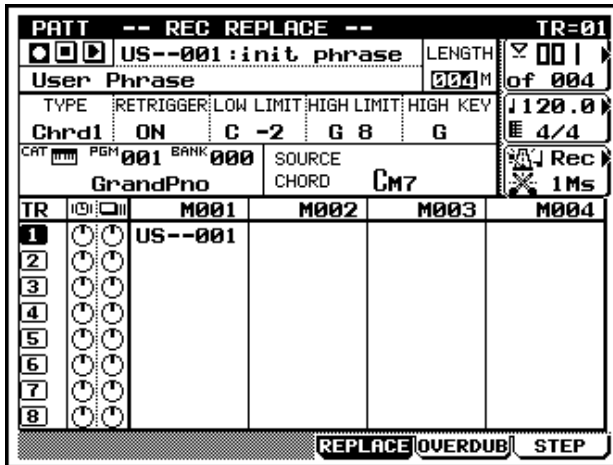


- F4** (REPLACE)
- F5** (OVERDUB)
- F6** (STEP)



- Drücken Sie **F4** (REPLACE), **F5** (OVERDUB), oder **F6** (STEP), um den Aufnahme-Modus auszuwählen.

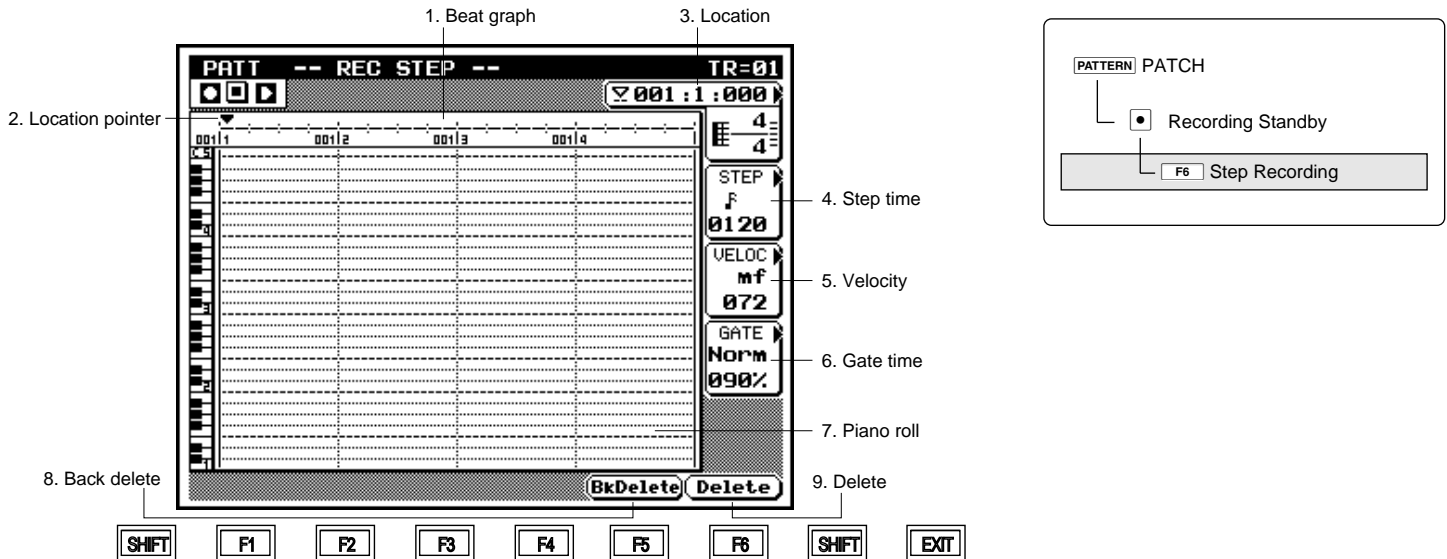
## Realtime Recording



- Sie benutzen diese Aufnahme-Methode, wenn Sie Ihre Phrase in Echtzeit eingeben wollen. Sie können die Phrase direkt entweder an dem Microkeyboard, oder sonst durch ein entferntes MIDI Keyboard oder andere solche MIDI Vorrichtung eingeben. Oder Sie können eine Phrase von einem Computer oder von einem anderen Sequenzer übernehmen (Kopie).
  - Der QY700 bietet zwei Echtzeit Phrasen-Recording-Methoden an: F4 (REPLACE) und F5 (OVERDUB).
  - Sie benutzen die F4 (REPLACE) Methode, wenn Sie eine völlig neue Phrase schaffen wollen oder eine bestehende Phrase überschreiben wollen. Diese Methode löscht alle Daten, die in der ausgewählten Phrase schon existieren.
  - Sie benutzen F5 (OVERDUB), wenn Sie neue Daten auf in der Phrase schon existierenden Daten überschreiben wollen. Dieses gestattet Ihnen, komplexe, Multilayer-Phrasen aufzubauen.
1. StaStarten Sie vom PATCH-Bildschirm, drücken Sie • .
    - Der QY700 zeigt die »Recording-Standby«-Seite an. Der RECORDING-Indikator erscheint.
  2. Drücken Sie F4 (REPLACE) oder F5 (OVERDUB), um die Aufnahme-Methode auszuwählen.
  3. Drücken Sie ▶ , um Aufnahme zu beginnen.
    - ▼ Der PLAY-Indikator beginnt zu blinken. Der QY700 zählt die festgelegte Zahl von Lead-in-Takten (wie vom »COUNT«-Parameter festgelegt) und beginnt dann mit der Aufnahme.
- Der QY700 »loopt« über den Aufnahme-Bereich bis Sie ■ drücken um zu stoppen. So können Sie mehrfach Schichten in einer einzelnen »single session« aufnehmen. Der QY700 beginnt die Aufnahme bei Takt 1 und fährt bis zum letzten Takt der Phrase fort; dann springt er zu Takt 1 zurück und beginnt eine neue Runde.
 

Wenn Sie eine falsche Note eingeben, können Sie diese in einer nachfolgenden Runde entfernen. Dabei drücken Sie SHIFT zusammen mit der selben Noten-Taste - halten Sie beide Tasten nieder wenn die Aufnahme an dem Punkt angelangt, wo die ursprüngliche (falsche) Note eingegeben wurde.
  - 4. Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, drücken Sie ■ , um zum PATCH-Bildschirm zurückzukehren.
- Sie können Pattern-Job »00« (UNDO/REDO) benutzen, um eine gerade gemachte Aufnahme zu löschen. Dieses gestattet Ihnen, Daten, die Sie unabsichtlicherweise überspielt haben, zurückzubekommen (→ S.259.)
  - Vergewissen Sie sich, andere angemessene Parameter (wie z.B. Tempo, Klick-Beat, Klick-Modus, und Count; sieht Seite 78), zu setzen, vor Aufnahme-Beginn.
  - Falls Sie Ihre Aufnahme unter Benutzung des Keyboards eingeben, ist die Velocity für jeder Note auf 88(*f*) gesetzt. Falls Sie getreue Aufnahme von Velocity-Werten wünschen, geben Sie die Daten über ein externes MIDI-Keyboard ein.

## Step Recording



- Sie benutzen diesen Aufnahme-Modus, um eine Note für Note Aufnahme herzustellen. Dabei setzen Sie die passende Werte für die Länge, Velocity usw. fest.
1. Beginnen Sie am PATCH-Bildschirm, drücken Sie .
    - Der QY700 zeigt die »Recording-Standby«-Seite an. Der RECORDING-Indikator erscheint.
  2. Drücken Sie (STEP), um »Step Recording« auszuwählen.
  3. Drücken Sie .
    - ▼ Der PLAY-Indikator erscheint. Der Bildschirm zeigt die Stepwise-Recording-Seite an.
  4. Bewegen Sie den »Location-Pointer« zu der Stelle, wo Sie eine Note einfügen wollen, unter Benutzung von / , des »data dials«, oder des »shuttle dials«. (Um zu einem entfernten Takt zu springen: Drücken Sie [D1], um den Cursor in die Location-Settings Area zu bewegen. Dann geben Sie die Takt-Nr. mit dem numerischen Keypad ein.)
  5. Stellen Sie die Step-Time, Velocity, und Gate-Time ein. Um jeden dieser Werte einzustellen, drücken Sie die entsprechende Taste ( [D2] für Step-Time, [D3] für Velocity, [D4] für Gate-Time), um den Cursor in die Eingabe-Area zu bewegen. Tragen Sie den Wert unter Benutzung des »data dial«, / , oder des numerischen Keypads ein.
  6. Geben Sie jetzt die Note selbst ein. Sie können die Note auswählen, indem Sie entweder das Microkeyboard oder eine externes MIDI Keyboard verwenden. Wenn Sie eine Pause eingeben wollen, drücken Sie die (REST) Taste. Falls Sie einen Bindestrich eingeben wollen, drücken Sie die (TIE) Taste.
  7. Falls Sie eine unrichtige Eintragung machen, können Sie diese wie folgt löschen.
    - Um die zuletzt eingegebene Note zu löschen, drücken Sie (BkDelete). Der Location-Pointer bewegt sich zu der Stelle zurück, an welcher er gewesen war bevor Sie die Note eingegeben haben.
    - Um eine andere Note zu löschen: Bewegen Sie den Location-Pointer an die Stelle der Note, und drücken Sie (DELETE). Der QY700 löscht alle Noten, die an der Stelle beginnen.
  8. Nach Beendigung Ihrer Eingabe drücken Sie , um die Session zu beenden, und zu dem PATCH-Bildschirm zurückzukehren.
    - Beachten Sie bei »Step Recording«, daß die Aufnahme beim Loslassen der Tasten geschieht und nicht wenn Sie die Taste(n) drücken. Das macht es leichter, einen Block-Akkord einzugeben: Sie können die Noten einer nach dem andern aussuchen und sie dann alle zur gleichen Zeit loslassen.
    - Möglicherweise wollen Sie auch nur grobe Velocity-Werte eingeben (wobei Sie, zum Beispiel, nur die *f*, *p*, und *mp* Auswahlen vom numerischen Keypad verwenden). Dann können Sie eine der Pattern Jobs (wie z.B. Crescendo oder »Modify Velocity«) benutzen, um die Werte später anzupassen. (Siehe Erklärungen, die auf Seite 256 anfangen.)
    - Step Recording unterstützt nur die Eingabe von Noten-Daten. Sie können andere Typen von Daten unter Benutzung von der Phrase-Edit-Insert-Funktion hinzufügen.
- Step Recording von Phrasen (PATTERN-Modus) ist im wesentlichen das gleiche wie die Stepwise-Aufnahme von Songs (SONG-Modus). Insbesondere, sind die Aufnahme-Vorgänge und Bildschirm-Parameter die selben. Für weitere Informationen zur Vorgangsweise, beziehen Sie sich auf der Erklärung von Song-Aufnahme, beginnend auf Seite 106.

## 6. Phrase Editing

3. Measure: Beat: Clock count

1. View Filter mark

2. Location

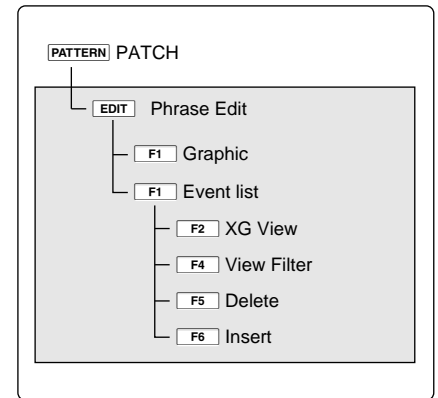
4. Event name

5. Event parameters




Note	GateTime	Velocity
001:1:000	00:005 [f]	100 [ff]
001:1:380	00:005 [f]	100 [ff]
001:2:140	00:005 [f]	120 [fff]
001:3:240	00:005 [f]	120 [fff]
001:3:380	00:005 [f]	100 [ff]
001:4:240	00:005 [f]	100 [ff]
002:1:000	00:005 [f]	100 [ff]
002:1:380	00:005 [f]	100 [ff]
002:3:240	00:005 [f]	120 [fff]
002:3:380	00:005 [f]	100 [ff]
002:4:140	00:005 [f]	100 [ff]
-----	End	-----

Graphic XGView ViewFiltr Delete Insert

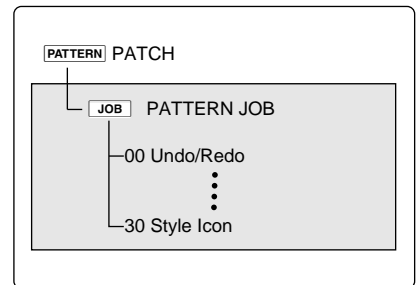
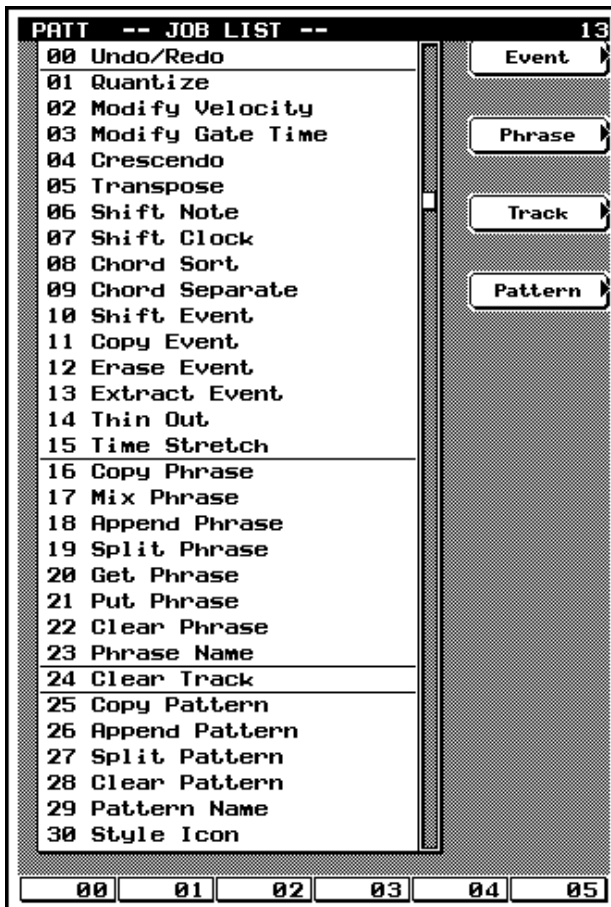
SHIFT F1 F2 F3 F4 F5 F6 SHIFT EXIT



Parameter	Wertebereich	Funktion	Erläutert auf Seite
1 View Filter mark	Nur zum Ablesen	Zeichen erscheint, wenn »View Filter« ON (EIN) ist.	132
2 Location	001,...,999	Zeigt/setzt die Lage des Cursors (mit Takt).	130
3 Measure	001,..., 999	Zeigt/ändert die Zeit des angezeigten Note Events.	131
Beat	1,...,8		
Clock count	000,...,239		
4 Event name	Note, Bend, PC, CC, ChAT, KeyAT, Excl, Tmp	Zeigt/setzt MIDI Event.	131
5 Event parameters	Abhängig auf Event-Typ.	Event-Parameter-Werte.	131

- 
  - Benutzen Sie den PHRASE-EDIT-Submodus, um den Inhalte einer User-Phrase zu bearbeiten. Sie können jedes der MIDI-Events, die eine Phrase bilden, anpassen oder löschen, und Sie können neue Events hinzufügen.
  - Der QY700 bietet zwei verschiedene Editing-Bildschirme an: eine *event list*, und ein *graphic display*. Sie können zwischen diesen Bildschirmen hin und her wechseln in dem Sie **F1** drücken.
  - Die Event-Liste gibt eine Auflistung MIDI-Events der Spur, in der Reihenfolge ihres Auftretens. Jede Eintrag zeigt die zeitliche Positionierung des Events, seinen Namen, und seine numerischen Argumente. Es steht Ihnen frei die Positionierung oder andere Argument-Werte anzupassen. Sie können jedes der Ereignisse löschen, oder neue einfügen.
  - Das graphische Display besteht aus einer »piano-roll«-Sektion und einer »point-graph«-Sektion. Sie können die Event-Werte auf diesem Bildschirm bearbeiten, aber Sie können keine Events einfügen oder löschen. (→ S.135.)
  
- 
  1. Gehen Sie zum PATCH-Bildschirm und wählen die User-Phrase aus, die Sie bearbeiten wollen.
  2. Drücken Sie **EDIT**, um in den PHRASE-EDIT-Submodus (Even-List-Bildschirm), einzutreten.
  3. Bewegen Sie den Cursor zu dem Event, das Sie bearbeiten wollen. Wie folgt, können Sie verschiedene Methoden benutzen.
    - Drücken Sie **[D1]**, um in die Location-Eintrags-Area zu gelangen. Wählen Sie den Takt unter Benutzung des »data dial«, **[NO]** / **[YES]**, oder des numerischen Keypads.
    - Ohne Rücksicht auf die Cursor-Position, können Sie immer den Cursor schnell über den Bildschirm unter Benutzung von »shuttle dial« oder der **[◀]** / **[▶]** Tasten bewegen. Falls Sie den Cursor langsamer mit dem »shuttle dial« bewegen, spielt der QY700 Noten-Events wo sich der Cursor vorbei bewegt.
    - Sie können sich je ein Event hinauf oder hinunter durch Drücken von **[▲]** / **[▼]** bewegen. Wiederum, spielt der QY700 Noten-Events, wenn der Cursor auf ihnen landet.
  4. Wenn Sie ein Event erreichen, das Sie bearbeiten wollen, benutzen Sie **[◀]** / **[▶]**, um den Cursor entlang der Event-Linie zu jedem Wert, den Sie verändern wollen, zu bewegen. Tragen Sie Ihre Veränderungen ein, unter Benutzung des »data dial«, **[NO]** / **[YES]**, oder des numerischen Keypads. Ohne Rücksicht auf die Eintragungsmethode, müssen Sie **[↵]** drücken, um den Wert zu registrieren.
    - ▼ Die neuen Settings werden auf dem Bildschirm blinken, bis Sie **[↵]** drücken, um sie zu registrieren. Falls Sie den Cursor bewegen bevor Sie **[↵]** drücken, werden die ursprünglichen Werte im Wirkung bleiben.
  5. Nach Beendigung des Editing, drücken Sie **EXIT**, um zu dem PATCH-Bildschirm zurückzukehren.
  
- 
  - Falls Sie einen Fehler während des Editing machen, können Sie alle Editing-Veränderungen durch das Ausführen von UNDO Pattern-Job (Job# 00) rückgängig machen. (→ S.259)
  - Für genaue Erklärung des Editing-Vorgangs, beziehen Sie sich auf die Erörterung der SONG EDIT-Funktion, beginnend auf Seite 129. Phrase Editing ist im wesentlichen mit Song-Editing identisch, jedoch mit folgenden Einschränkungen: (a) die Phrase wird nur auf eine Spur aufgenommen, (b) die Phrase kann nicht länger als das Pattern sein, und (c) Phrasen-Editing bietet keine Tempo-Änderungs-Settings an.

## 7. Pattern Jobs



Pattern Job	Zweck	Siehe Seite...
00 Undo/Redo	UNDO: Macht die letzte Bedienung rückgängig. REDO: Macht das letzte UNDO rückgängig.	259
01 Quantize	Quantisiert Note-Events im selektierten Segment der selektierten User-Phrase.	260
02 Modify Velocity	Ändert die Anschlagsstärke im selektierten Segment der selektierten User-Phrase.	261
03 Modify Gate Time	Ändert die Gate-Zeit im selektierten Segment der selektierten User-Phrase.	262
04 Crescendo	Allmählich steigt/sinkt die Anschlagsstärke des selektierten Segmentes.	263
05 Transpose	Transponiert alle Noten des selektierten Segmentes.	263
06 Shift Note	Ersetzt alle Beispiele eines bestimmten Tones durch einen bestimmten Ersatzton eines gekennzeichneten Segmentes.	264
07 Shift Clock	Verschiebt alle Daten (im spezifiziertes Segment) spezifiziertes Zahl von Uhrkreis.	265
08 Chord Sort	Sortiert alle Akkord-Noten (im spezifiziertes Segment) nach der Tonhöhe.	265
09 Chord Separate	Fächert alle Akkorde (im spezifiziertes Segment) in Einzel-Noten, die eine gekennzeichnete Delay-Zeit trennt.	266
10 Shift Event	Ersetzt alle Ereignisse des selektierten Event-Typs (im spezifizierten Segment) durch manch anderen Typ.	267
11 Copy Event	Kopiert alle Events im spezifizierten Segment auf das gekennzeichnete Ziel.	268
12 Erase Event	Löscht alle Events des selektierten Segmentes (und ersetzt sie durch Reste).	269
13 Extract Event	Bewegt Events des spezifizierten Typs vom spezifizierten Segment einer Phrase zum gleichen Segment einer anderen.	269
14 Thin Out	Reduziert Wiederholungen des spezifizierten Event-Typs (im spezifizierten Segment).	271
15 Time Stretch	Verlängert oder kürzt die Dauer des spezifizierten Segmentes.	272
16 Copy Phrase	Kopiert eine Phrase auf das spezifizierte Ziel.	272
17 Mix Phrase	Mischt eine Phrase mit anderen.	274
18 Append Phrase	Fügt eine Phrase an eine andere.	275
19 Split Phrase	Spaltet eine Phrase in zwei.	276
20 Get Phrase	Erzeugt User-Phrase der selektierten Song-Datei.	277
21 Put Phrase	Kopiert User-Phrase in den Song.	278
22 Clear Phrase	Löscht alle Daten der User-Phrase.	279
23 Phrase Name	Weist der User-Phrase einen Namen zu.	279
24 Clear Track	Löscht alle Daten der selektierten Spur, macht das Voice-Setting rückgängig und re-initialisiert die Play Effects.	280
25 Copy Pattern	Kopiert Daten der selektierten Pattern-Spur auf die Ziel-Pattern-Spur.	281
26 Append Pattern	Fügt ein Pattern an ein anderes.	282
27 Split Pattern	Spaltet ein Pattern in zwei.	283
28 Clear Pattern	Löscht alle Daten des selektierten Pattern.	284
29 Pattern Name	Weist Style und Section Namen zu.	284
30 Style Icon	Weist dem derzeitig selektierten Style ein Ikon zu.	285

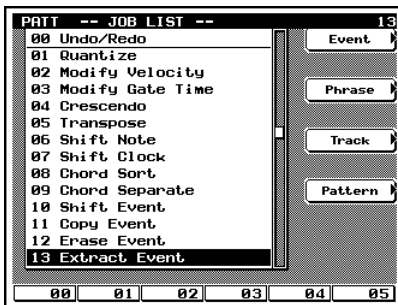




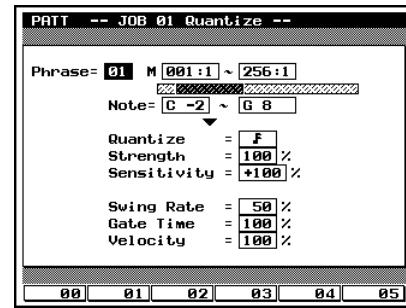
- Sie können die Pattern-Jobs des QY700 benutzen, um verschiedene Operationen auf Phrasen und Pattern auszuführen.
- Wählen Sie den Job von »Job-Menu« unter Benutzung von  ,  , oder des »data dial«. Als eine Alternative, können Sie einen Job durch Eingabe der Job-Nr. über den numerischen Keypad auswählen. Sie können Ihre Auswahl auch unter Benutzung der Funktionstasten treffen, wie unten beschrieben.
- Beachten Sie, daß das Job-Menu zu groß ist, um zu Gänze einen Bildschirm zu passen. Aber Sie können durch die Liste unter Benutzung von  ,  »scrollen«, oder unter Benutzung von »data dial«.
- Das Menu ist, je nach Job-Typ, in vier Gruppen unterteilt: »event-related«, »phrase-related«, »track-related« und »pattern-related«. Durch Drücken der entsprechenden Taste an der Bildschirmseite, können Sie mit dem Cursor zum ersten Job einer dieser Gruppen springen.
  - [D1](Event) ..... springt nach 01 Quantize.
  - [D2](Phrase) ..... springt nach 16 Copy Phrase.
  - [D3](Track) ..... springt nach 24 Clear Track.
  - [D4](Pattern) ..... springt nach 25 Copy Pattern.
- Bei der Fabriks-Default-Einstellung, bewegen die Funktionstasten  bis  Sie automatisch in den Job-Ausführung-Bildschirm für die Jobs »00« bis »05«. Aber Sie können auch jede Funktionstaste neu belegen, so daß Sie auf den Job Ihrer Wahl zugreifen: bewegen Sie den Cursor einfach auf den Job, den Sie zuweisen wollen, halten Sie dann  nieder und drücken die Funktionstaste. Beachten Sie, daß die Funktionstasten-Zuweisungen entlang des unteren Bildschirmendes angezeigt werden.



1. Gehen Sie zu dem PATCH-Bildschirm und wählen Sie das Pattern oder die Phrase aus, die Sie bearbeiten wollen.
2. Drücken Sie  .  
▼ Der Bildschirm zeigt das Job-Menu an.



3. Bewegen Sie den Cursor zum Job, den Sie ausführen wollen, oder geben Sie die Job-Nummer unter Benutzung des numerischen Keypads ein. Dann drücken Sie  , um den Job-Ausführungs-Bildschirm zu öffnen.
- Beachten Sie, daß Sie die Tasten  [D1] bis  [D4] benutzen können, um mit dem Cursor zu verschiedenen Areas auf dem Menu zu springen.



4. Bewegen Sie den Cursor zu verschiedenen Eintragungsstellen auf dem Job-Ausführungs-Bildschirm, und geben Sie die benötigten Werte unter Benutzung des »data dial«,  /  , oder des numerischen Keypads ein.



- Vermeiden Sie es, die  Taste zu drücken, bis Sie bereit sind, den Job auszuführen. Seien Sie besonders vorsichtig bei Benutzung des numerischen Keypads: vermeiden Sie es,  zu drücken, bis Sie die Eingabe aller Werte beendet haben.
5. Wenn Sie alle Werte eingegeben haben und bereit sind, den Job auszuführen, drücken Sie  .  
▼ Der QY700 führt den Job aus. Der Bildschirm zeigt »Executing...« und dann »Completed« an.

6. Drücken Sie  zweimal, um zu dem PATCH-Bildschirm zurückzukehren.

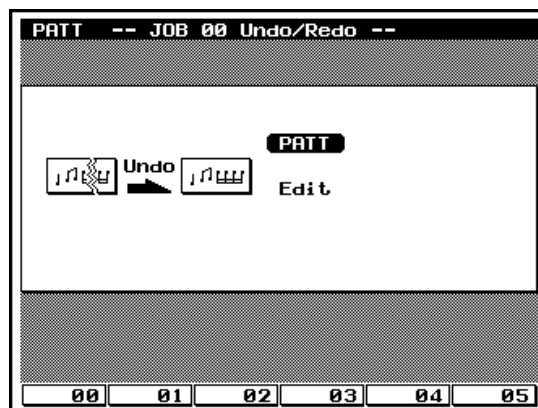


- Falls Sie versuchen, einen Job auf einer leeren Phrase oder leerem Segment auszuführen, gibt Ihnen der Bildschirm eine »No Data« Error-Meldung.. Falls Sie diese Mitteilung sehen, drücken Sie  , um sie zu löschen.
- Sie können Job »00« (Undo/Redo) benutzen, um die Ergebnisse eines Jobs zu löschen, den Sie gerade ausgeführt haben (siehe nächsten Seite). Dieses gestattet Ihnen, eine falsche Job-Operation zu korrigieren. Sobald Sie einen Job rückgängig gemacht haben (»undone«), können Sie ihn nochmal machen (»redo«). In einigen Fällen finden Sie es vielleicht nützlich, einen Job in Folge zu löschen (»undo«) und wiederherzustellen (»redo«). Somit kann man denn die »pre-job« mit der »post-job« Version ihrer Daten vergleichen. (→ S.259.)
- Falls Sie eine Job auswählen, der eine Segment-Bezeichnung erfordert, zeigt der Bildschirm Felder an, in denen man den Start-Punkt und End-Punkt (mit einem »~« Zeichen zwischen den Feldern) festsetzt. Falls Sie wollen, daß die Operation, z.B., bei Takt 5, Schlag 1 beginnt und bei Takt 8, Schlag 4 endet, sieht Ihre Spezifikation wie folgt aus: 005:1~ 008:4.
- Die Anzahl der Schläge pro Takt hängt vom Metrum ab. Falls das Metrum, zum Beispiel, 4/ 4 ist, können Sie beim Spezifizieren des Segmentes einen Schlag-Wert von 1 bis 4 benutzen. Falls die Metrum 8/ 4 ist, dann können Sie den Schlag auf jeden beliebigen Wert zwischen 1 und 8 setzen (da es acht Schläge pro Takt gibt).
- Beachten Sie, daß das Beat-Setting mit dem Takt Setting verbunden ist. Falls Sie das Beat-Setting ständig erhöhen (oder erniedrigen) ändert sich das Takt-Setting entsprechend.



- Vermeiden Sie, den Strom auszuschalten, während ein Job ausgeführt wird (während die »Executing...« Meldung am Bildschirm aufscheint), da dies Ihre aufgenommenen Daten unwiderruflich zerstören kann.

## Job 00 Undo/Redo



- Der UNDO Job macht die Veränderungen rückgängig, die Sie in Ihrer allerletzten Patch-Session, Aufnahme-Session, Editing-Session oder Job gemacht haben und bringt die Daten in ihren vorherigen Zustand zurück. Dieses gestattet Ihnen unabsichtlichen Datenverlust rückgängig zu machen.
- Der REDO Job, der erst verfügbar wird nachdem Sie UNDO ausgeführt haben, macht UNDO rückgängig und stellt die Veränderungen wieder her.
- Der UNDO/REDO job ist wirksam auf PATTERN-Modus-Patch-Session, und auf PATTERN-Modus- und SONG-Modus-Aufnahme-Session, Editing-Session, und Jobs (mit Ausnahme des SONG-NAME und PHRASE-NAME Jobs).
- UNDO job ist wirksam einzig auf den allerletzten Daten Veränderungen. Falls Sie zum Beispiel, eine Recording-Session und dann eine Editing-Session laufen lassen, steht UNDO nur für die Editing-Session zur Verfügung. (Aber beachten Sie daß, falls Sie sich zu einem Aufnahme, Editing, oder Job-Bildschirm bewegen und dann aussteigen, ohne irgendwelche Veränderungen zu machen, zählt dieses nicht als eine Session.)
- Sobald Sie einen UNDO Job ausführen, verändert sich der Job-Name, zu REDO. REDO bleibt wirksam, bis Sie Daten erneut verändern.
- Sie können die selbe Veränderung sooft löschen und wiederherstellen (Undo und Redo) wie Sie wollen (vorausgesetzt, daß Sie keine anderen Veränderungen dazwischen tätigen.) Dieses kann nützlich sein, wenn Sie zwei Versionen Ihrer Daten vergleichen wollen.



- Kontrollieren Sie den JOB »00« Undo/Redo Execution-Bildschirm, um sich zu vergewissern, daß alle Details korrekt sind; drücken Sie dann .
- Als Abkürzung ist es möglich, einen UNDO/REDO Job sofort auszuführen - ohne sich in die entsprechenden Job-Bildschirme zu bewegen - durch Drücken von **SHIFT** + **JOB**. Dieses Feature ist, z.B., von Patch-Bildschirm aus verfügbar.

### 1. UNDO/REDO indication



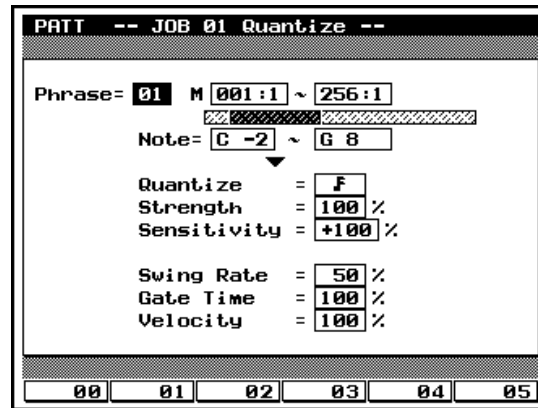
- Der Bildschirm zeigt das Wort Undo oder Redo an, um den gerade verfügbaren Job anzuzeigen.

### 2. UNDO/REDO target



- Die zwei Eintragungen rechts am Bildschirm identifizieren die gegenwärtig verfügbare Daten-Veränderung für UNDO oder REDO. Diese sind die zu allerletzt ausgeführten Daten-Veränderungen in Verbindung mit Editing, Aufnahme, oder eines Jobs. (In dem Beispiel oben, war die kürzlichste Veränderung eine PATTERN-Modus-Editing Veränderung.)

## Job 01 Quantize



- Dieser Job quantisiert »note events« über ein spezifiziertes Segment der spezifizierten User-Phrase. Quantisierung ist der Prozeß des Einstellens des Timings von »note events«, indem man sie zur nächsten Intervall-Grenze (oder quantizing line) zieht. Sie können dieses Feature, zum Beispiel benutzen, um das Timing einer Phrase zu verbessern, das Sie in Echtzeit aufzeichneten.
- Für sämtliche Informationen über die Parameter und Operationen diesen Jobs beziehen Sie sich auf die Erklärung der SONG-Modus-Version des Jobs auf Seite 142. Beachten Sie jedoch die folgenden Unterschiede: der PATTERN-Modus-Job bezieht sich eher auf eine User-Phrase als eine Sequenz-Spur, und die höchste Segment-Länge ist 256 Takte.

### 1. Phrase



- Der Phrasen-Wert wählt die zu quantisierende User-Phrase aus.



01, ..., 99

### 2. Segment and notes



Measure: beat 001:1, ..., 256:8  
Note range C-2, ..., G8

### 3. Quantizing value



f 32stel-Noten-Abstände  
f3 16tel-Triolen-Abstände  
f 16tel-Noten-Abstände  
f3 8tel-Triolen-Abstände  
f 8tel-Noten-Abstände  
f3 Viertel-Note-Triolen-Abstände  
f Viertel-Noten-Abstände  
f3 16tel-Noten und 16tel-Triolen-Abstände  
f3 8tel-Noten und 8tel-Triolen-Abstände

### 4. Strength



000%, ..., 100%

### 5. Sensitivity



-100%, ..., +000%, ..., +100%

### 6. Swing rate



- If quantizing value is ♩, ♪, ♫, or ♫ : 50%, ..., 75%
- If quantizing value is ♩<sub>3</sub>, ♪<sub>3</sub>, or ♫<sub>3</sub> : 66%, ..., 83%
- If quantizing value is ♩<sub>3</sub>, or ♪<sub>3</sub> : 50%, ..., 66%

### 7. Swing gate time



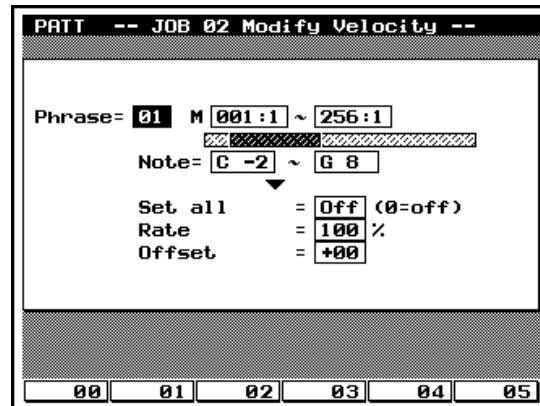
000%, ..., 100%, ..., 200%

### 8. Swing velocity



000%, ..., 100%, ..., 200%

## Job 02 Modify Velocity



- Dieser Job ändert die Velocity-Werte des spezifizierten Notenbereiches (Tonhöhen) im spezifizierten Segment der bezeichneten User-Phrase. Vergessen Sie nicht, daß sich Velocity auf die Kraft bezieht, mit der eine Note angeschlagen wird. Der genaue Effect einer Velocity-Veränderung wechselt gemäß der Voice ab: in den meisten Fällen produziert eine höhere Velocity einen lautereren Ton.
- Unter Benutzung dieses Jobs, können Sie wählen, alle angepeilten Noten auf einen identischen Velocity-Wert zu setzen; oder Sie können auch eine relative (lineare) Anpassung der ursprünglichen Velocity-Werte anwenden.
- Zur Herstellung einer relativen Anpassung, benutzen Sie zwei Parameter: »Rate« und »Offset«. Der Rate-Wert bewirkt eine proportionale Veränderung zum Velocity-Wertes, während der Offset-Wert (welcher nach der Rate-Anpassung angewendet wird) einen festen Wert hinzufügt. Das Verhältnis ist wie folgt:

### 3. Set all



Off (0), 001,...,127

### 4. Rate



000%,...,100%,...,200%

### 5. Offset



99,...,+00,...,+99

Angepaßte gate time = (ursprüngliche gate time × Rate) + Offset.

- Falls das Anpassungs-Ergebnis kleiner als »1« ist, setzt der QY700 den Wert auf »1«. Falls das Ergebnis größer als 127 ist, setzt der QY700 den Wert auf 127.
- Für sämtliche Informationen über Parameter und Operation dieses Jobs, beziehen Sie sich auf die Erklärung der SONG-Modus-Version des Jobs, auf Seite 145. Aber beachten Sie, daß sich der PATTERN-Modus-Job eher auf eine User-Phrase als eine Sequenz-Spur bezieht, und daß die höchste Segment-Länge für eine Phrase 256 Takte ist.

## 1. Phrase



- Der Phrasen-Wert wählt die anzupassende User-Phrase aus.



01,..., 99

## 2. Segment and notes



Measure: beat    001:1,...,256:8  
 Note range      C-2,...,G8

## Job 03 Modify Gate Time

PATT -- JOB 03 Modify Gate Time --

Phrase= 01 M 001:1 ~ 256:1

Note= C -2 ~ G 8

Set all = Off (0=off)

Rate = 100 %

Offset = +0000

00 01 02 03 04 05



- Dieser Job ändert die Gate-Times des festgelegten Notenbereiches (Tonhöhen) im spezifizierten Segment der ausgewählten User-Phrase. Die Gate-Time bezieht sich auf die Notenlänge. Für nicht Perkussive Voices, ist die Gate-Time gleich des tatsächlichen Wiedergabe-Zeitraums.
- Bei Benutzung dieses Jobs können Sie auswählen, alle angepeilten Noten bezüglich einer festgelegten Gate-Time zu verändern; oder Sie können eine relative (lineare) Anpassung der ursprünglichen Gate-Time anwenden.
- Bei Herstellung einer relativen Anpassung, benutzen Sie zwei Parameter: »Rate und Offset«. Der Rate-Wert bewirkt eine proportionale Veränderung der Gate-Time; während der Offset-Wert (welcher nach der Rate-Anpassung angewendet wird) einen festen Wert hinzufügt. Das Verhältnis ist wie folgt:

### 3. Set all



Off (0), 0001,...,9999

### 4. Rate



000%,...,100%,...,200%

### 5. Offset



9999,...,+0000,...,+9999

Angepaßte gate time = (ursprüngliche gate time × Rate) + Offset.

- Falls das Anpassung-Ergebnis kleiner als »1« ist, setzt der QY700 den Wert auf »1«.
- Für sämtliche Informationen über Parameter und Operationen dieses Jobs, beziehen Sie sich auf die Erklärung der SONG-Modus-Version des Jobs, auf Seite 147. Aber beachten Sie, daß der PATTERN-Modus-Job sich eher auf eine User-Phrase als eine Sequenz-Spur bezieht, und das die höchste Segment-Länge für eine Phrase 256 Takte ist.

## 1. Phrase



- The Phrasen-Wert legt die anzupassende User-Phrase fest.



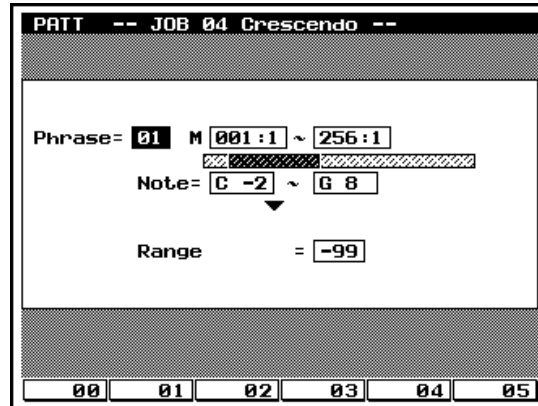
01,...,99

## 2. Segment and notes (M and Note=)



Measure: beat 001:1,...,256:8  
Note range C-2,...,G8

## Job 04 Crescendo



- Sie benutzen diesen Job, um ein Crescendo oder Decrescendo (ein negatives Crescendo) auf den spezifizierten Notenbereich (Tonhöhen) in der spezifizierten User-Phrase anzuwenden. Der QY700 produziert den Effect durch Anwenden einer geringen Velocity-Anpassung (Offset) zu Beginn des Segmentes, wobei der Offset allmählich bis zum Ende des Segmentes zunimmt.
- Für sämtliche Informationen über Parameter und Operationen dieses Jobs, beziehen Sie sich auf die Erklärung des SONG-Modus-Version des Jobs, auf Seite 148. Aber beachten Sie, daß sich der PATTERN-Modus-Job eher auf eine User-Phrase als eine Sequenzer-Spur bezieht, und daß die höchste Segment-Länge für eine Phrase 256 Takte ist.

### 1. Phrase



- Der Phrasen-Wert legt die anzupassende User-Phrase fest.



01,...,99

### 2. Segment and notes



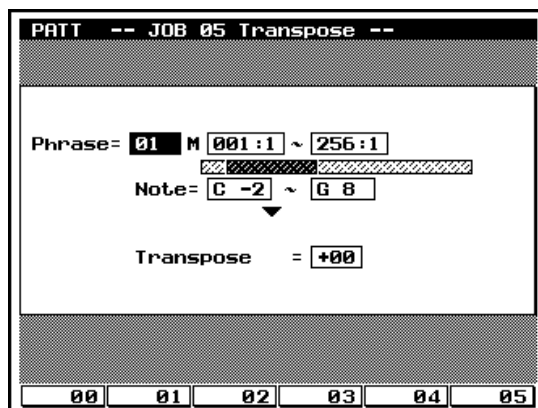
Measure: beat      001:1,...,256:8  
 Note range        C-2,...,G8

### 3. Range



-99,...,+00,...,+99

## Job 05 Transpose



- Sie benutzen diesen Job, um einen spezifizierten Noten-Bereich (Tonhöhen) innerhalb eines spezifizierten Segmentes einer festgelegten User-Phrase zu transponieren. Sie setzen den Transpositions-Level in Halbton-Zuwächsen.

### 1. Phrase




- Dieser Phrasen-Wert wählt die User-Phrase aus.



01,...,99


## 2. Segment and notes (M and Note=)

- Die zwei Felder rechts von dem »M« legen das zutransponierende Phrase-Segment fest. Das erste Feld legt Takt und Schlag für den Anfangspunkt fest; das zweite Feld legt den Endpunkt fest. Die Noten-Felder legen den anzupeilenden Noten-Bereich (Tönhöhen) fest; Noten mit Tönhöhen außerhalb dieses Bereiches sind nicht betroffen.

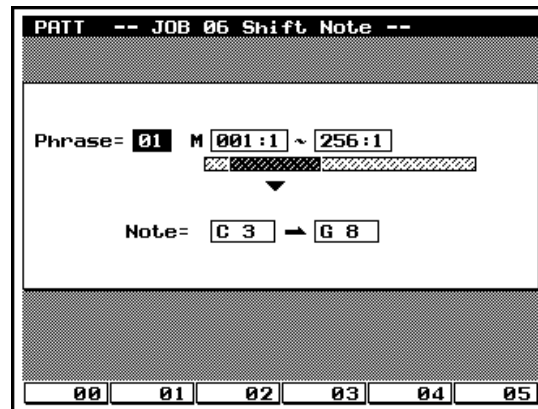
 Measure: beat    001:1,...,256:8  
 Note range        C-2,...,G8

## 3. Transposition amount

- Der Transpositions-Wert legt die Zahl von Transpositions-Intervallen (Halbtöne) fest. Ein Wert von »+12« würde alle angepeilten Noten um genau eine Oktave nach oben transponieren, während ein Wert von »-12« um eine Oktave nach unten transponieren.

 -99,..., + 00,..., + 99

## Job 06 Shift Note



- Dieser Job ersetzt alle Vorkommnisse einer spezifizierten Tonhöhe (innerhalb des ausgewählten Segmentes der ausgewählten User-Phrase) durch eine andere ausgewählte Tonhöhe.


### 1. Phrase

- Der Phrasen-Wert wählt die User-Phrase aus.

 01,..., 99


### 2. Segment and notes (M)

- Die zwei Felder rechts von dem »M« legen das zutransponierende Phrase-Segment fest. Das erste Feld legt Takt und Schlag für den Anfangspunkt fest; das zweite Feld legt den Endpunkt fest.

 Takt: Schlag    001:1,...,256:8


### 3. Source pitch

- Die erste Feld rechts von »Note=« zeigt die zuverändernde Note (Tonhöhe) an. Jedes Vorkommnis dieser Note wird in eine gleichwertige Note der Ziel-Tonhöhe umgewandelt.

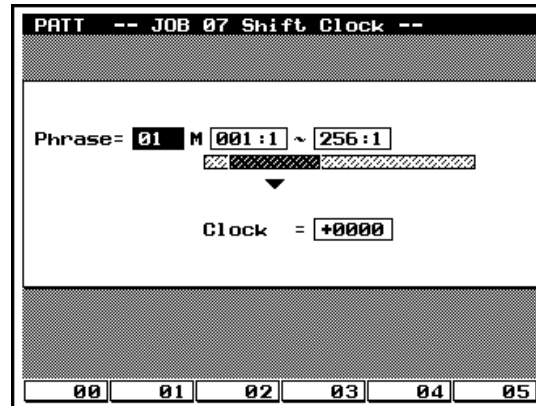
 C-2,..., G8

### 4. Destination pitch

- Die zweite Feld rechts von »Note=« wählt die neue Tonhöhe für die transponierten Noten aus.

 C-2,..., G8

## Job 07 Shift Clock



- Dieser Job führt eine Zeit-Verschiebung aller Daten Events innerhalb des ausgewählten Segmentes der ausgewählten Phrase aus. Die Verschiebung wird in Zuwächsen im Uhrzeigersinn ausgeführt.
- Falls Sie sich einen oder mehrere volle Schläge oder Takte fortbewegen wollen, ist es für Sie leichter, den COPY EVENT Job zu benutzen. Siehe Seite 268.
- Beachten Sie, daß dieser Job niemals ein Event hinter die festgelegten Anfangs-oder Endpunkte bewegt. Jedes Event, daß sich irgendwie hinter diesen Punkt bewegt, wird an die Segment-Grenze gesetzt.

## 1. Phrase



- Der Phrase-Wert wählt die User-Phrase aus.



01, ..., 99

## 2. Segment



- Die zwei Felder rechts von dem »M« legen das zutransponierende Phrase-Segment fest. Das erste Feld legt Takt und Schlag für den Anfangspunkt fest; das zweite Feld legt den Endpunkt fest.



Measure: beat 001:1, ..., 256:8

## 3. Clock cycles

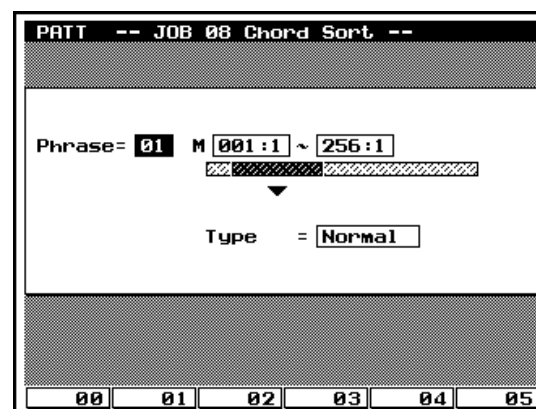


- Der Clock-Wert setzt die Zahl der »clock cycles« für die Datenverschiebung fest. Positive Werte verschieben Events zu dem Ende der Phrase, während negative Events sie zurück verschieben.
- Beachten Sie, daß jeder Takt aus 480 »clock cycles« besteht.



-9999, ..., + 0000, ..., + 9999

## Job 08 Chord Sort




- Dieser Job »sortiert« Akkord-Events (simultane Noten-Events) nach der Tonhöhe. Die Sortierung wird in der Edit-Seite Auflistung angezeigt und bestimmt Separations-Sequenz, welche von CHORD SEPARATE Job verwendet wird.
- Sortieren nach Tonhöhe. Wenn die Noten E3, C3, und G3 alle zur selben Zeit beginnen, paßt der Job die Sequenz zu C3, E3, G3 (wenn das Setting »normal« ist) oder zu G3, E3, C3, (wenn »Reverse«).



**1. Phrase**

- Der Phrasen-Wert wählt die User-Phrase aus.


 01,...,99

**2. Segment**

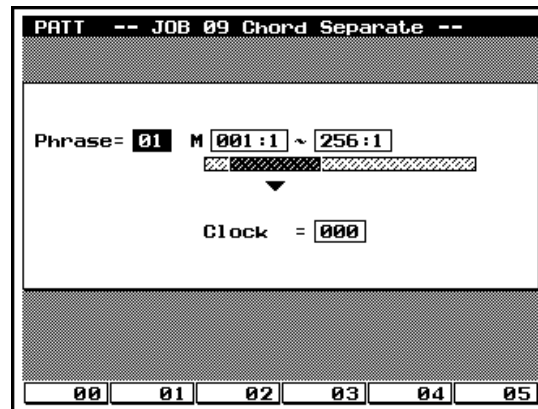
- Die zwei Felder rechts vom »M« legen das Phrase-Segment fest, über welchem Akkord-Sortierung ausgeführt werden sollen. Das erste Feld legt Takt und Schlag für den Anfangspunkt fest; das zweite Feld legt den Endpunkt fest.

 Measure: beat    001:1,...,256:8

**3. Type**

 Normal  
Reverse

Sortiert von niedriger Tonhöhe zu hoher.  
Sortiert von hoher Tonhöhe zu niedriger.

**Job 09 Chord Separate**

- Diese Job gliedert jede Akkord-Formation (innerhalb des spezifizierten Segmentes der spezifizierten Phrase) in ihre einzelnen Noten auf; dabei wird ein spezifizierter Verzögerung zwischen benachbarte Noten gelegt.
- Falls, zum Beispiel, der Clock-Wert auf »30« gesetzt, wird ein Block-Akkord, der aus den Elementen C3, E3, G3 besteht, als ein C3 (im ursprünglichen Timing des Akkordes) gespielt, und wird 30 Zyklen später von einem E3 und weitere 30 Zyklen später von einem G3 gefolgt. Dieses Feature ist nützlich, zum Beispiel, wenn Sie hinauf Gitarre-Akkorde zerlegen wollen.
- Beachten Sie, daß der QY700 Akkord-Pausen wenn notwendig kürzt, um das Spielen über die nächste Takt-Grenze oder in den nächsten Akkord zu vermeiden.

**1. Phrase**

- Der Phrasen-Wert wählt die User-Phrase aus.

 01,..., 99

**2. Segment**

- Die zwei Felder rechts vom »M« legen das Phrase-Segment fest, über welchem Akkord-Zerlegungen ausgeführt werden sollen. Das erste Feld legt Takt und Schlag für den Anfangspunkt fest; das zweite Feld legt den Endpunkt fest.

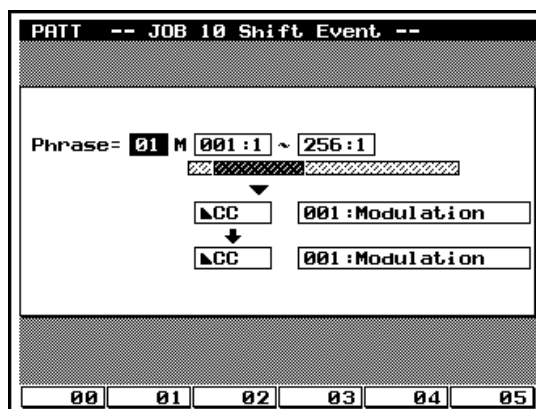
 Measure: beat:    001:1,..., 256:8

**3. Clock cycles**

- Der Clock-Wert legt die Zahl von Clock-Zyklen, die zwischen benachbarten Akkord-Noten eingefügt werden, fest.
- Beachten Sie, daß es 480 Clock-Zyklen pro Schlag gibt.

 000,..., 999

## Job 10 Shift Event



- Dieser Job ersetzt alle Vorkommnisse eines spezifizierten Event-Typs (innerhalb des ausgewählten Segmentes der ausgewählten Phrase) durch einen anderen festgelegten Event-Typ. Obwohl das Event-Typ selbst ersetzt wird, wird das begleitende Argument (Parameter-Wert) beibehalten und auf den neuen Event-Typ angewendet.
- Zum Beispiel, können Sie diese Funktion benutzen, um jedes »breath-controller«-Event in ein »channel-aftertouch«-Event zu verwandeln, wobei die gröÙe des Events unverändert bleibt.

### 1. Phrase

- Der Phrase-Wert wählt die User-Phrase aus.

01, ..., 99

### 2. Segment

- Die zwei Schachteln rechts von dem M wählen das Phrase-Segment aus, über dem die Ersetzungen ausgeführt sind.

Measure: beat: 001:1, ..., 256:8

### 3. Source event

- Die zwei Felder im Zentrum wählen den zu ersetzenden Event-Typ aus.

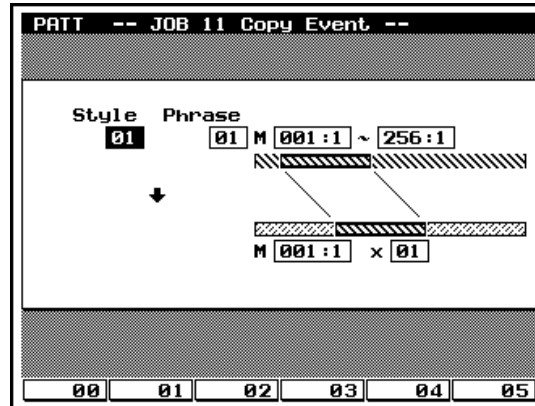
CC	001, ..., 031, 033, ..., 127	Control-change event
CAT		Channel aftertouch
PB MSB		Pitch bend
Note	Note (Velo=64)	Note event (wo das Noten-Nr. Argument beibehalten wird.)
Note	Velo# (Note=C3)	Note event (wo das Velocity Argument beibehalten wird.)

### 4. Destination event

- Die zwei Felder am Bildschirmende setzen den Event-Typ, welcher den »source«-Event ersetzt, fest.

CC	001, ..., 031, 033, ..., 127	Control-change event
CAT		Channel aftertouch
PB MSB		Pitch bend (das LSB-Argument ist auf »00« gesetzt.)
Note	Note (Velo=64)	Note event (das ursprüngliche Argument gibt die neue Noten-Nr. an; Velocity = 64; Gate-Time = 108.)
Note	Velo# (Note=C3)	Note event (das ursprüngliche Argument gibt die neue Velocity an; die neue Note = C3; Gate-Time = 108.)

## Job 11 Copy Event



- Dieser Job kopiert ein festgelegtes Segment einer ausgewählten User-Phrase in eine andere Area der selben Phrase.
- Es ist auch möglich, mehr als eine Iteration des Segmentes zu kopieren. Falls Sie, z.B., drei Iterationen auswählen, wird das Segment drei Mal kopiert, wobei die Kopien aufeinander gelegt werden.

### 1. Style

- Der Style-Wert wählt den Stil aus, der die gewünschte Phrase enthält

### 2. Phrase

- Der Phrase-Wert wählt die User-Phrase aus.

### 3. Source segment

- Der obere »M« Wert wählt die Phrasen-Area aus, die Sie kopieren wollen.


### 4. Start point of destination

- Der untere »M« Wert wählt den Anfangspunkt des Kopieziels aus

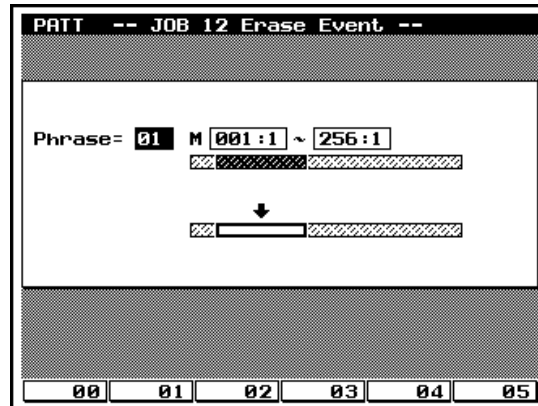
 Measure:beat    001:1,...,256:8

### 5. Copy iterations

- Der letzte Eintrag auf der Seite setzt fest, wie oft das Segment kopiert wird.

 01,...,99

## Job 12 Erase Event



- Dieser Job löscht alle Daten von dem spezifizierten Segment der festgelegten User-Phrase, und ersetzt die Daten durch »rests« (Pausen), (so daß das Segment keinen Ton mehr gibt).

### 2. Segment



- Die zwei Felder rechts von dem »M« wählen das zu löschende Phrase-Segment aus.



Measure: beat 001:1,...,256:8

### 1. Phrase

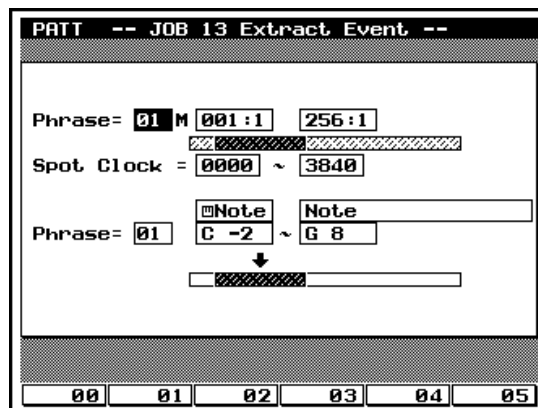


- Der Phrasen-Wert wählt die User-Phrase aus.



01,..., 99

## Job 13 Extract Event



- Dieser Job bewegt alle Beispiele spezifizierter Event-Daten von einem ausgewählten Segment einer User-Phrase zu dem gleichen Segment auf einer anderen User-Phrase. Nach der Operation, existieren die angepeilten Events in dem Quelle-Segment nicht mehr.
- Sie können das »Spot Clock«-Setting benutzen, um nur jene Events anzusprechen, die innerhalb eines bestimmten Intervalls aller Takte des Segments vorkommen.. Zum Beispiel, können Sie wählen, nur die Events zu extrahieren, die zwischen zweitem und drittem Schlag jedes der angepeilten Takte fallen.

- Falls Daten an der Ziel-Seite schon existieren, werden die extrahierten Daten und bestehende Daten gemischt.
- Sie können diesen Job auch benutzen, um die spezifizierten Event-Daten vom Quellen-Segment zu löschen, ohne sie zu einem Ziel zu übertragen. (Das können Sie durch das Setzen des zweiten Phrase-Wertes auf »Off« tun.)

### 1. Source phrase



- Der erste Phrasen-Wert legt die Quellen-Phrase (user phrase) fest.



01,...,99

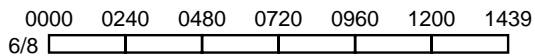
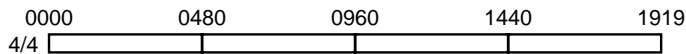
## 2. Source segment

- Die zwei Felder rechts vom »M« legen Quellen-Segment fest.

 Measure: beat 001:1,...,256:16

## 3. Spot clock


- Der Spot-Clock-Wert wählt das Interval jedes Taktes, aus welchen Daten extrahieren sind, aus.
- Das Interval wird durch Clock-Zyklen festgesetzt, wo jeder Takt bei Kreislauf »0000« anfängt. Es gibt 480 Zyklen pro Viertel-Note.
- Zum Beispiel, angenommen, das Metrum ist 4/4. In diesem Fall, falls Sie Daten nur von der ersten Hälfte jedes Taktes extrahieren wollen, setzen Sie den Bereich auf 0000~ 0959. Falls Sie nur diese Events kopieren wollten, die genau auf den vierten Schlag fallen, setzten Sie den Bereich auf 1440~1440.



 0000,..., 3840

## 4. Destination phrase


- Der zweite Phrasen-Wert wählt die Ziel-Phrase (User-Phrase) aus.

 Off, 01,...,32

Off	Kein Ziel. (nur löschen)
01,...,32	wählt die Ziel-Phrase aus.

## 5. Event


- Das dritte Paar Felder (an dem Zentrum des Bildschirms) wählt den zu extrahierenden Event-Typ aus.

 Note, PC, PB, CC (000,...,127, All), CAT, PAT, EXC

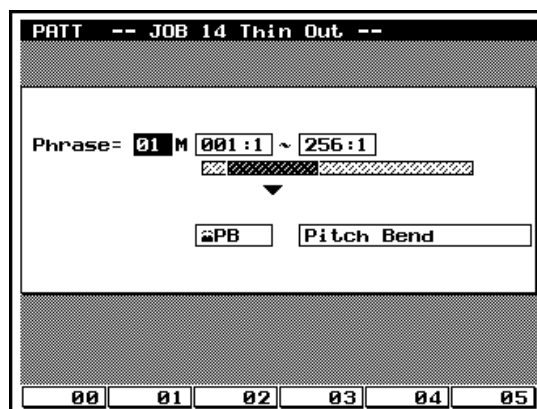
Note	Note events (C-2 ~ G-8, All)
PC	Program change
PB	Pitch bend
CC(000,...,127,All)	Control change (Jeder einzelne »control-change message«-Typ 000 bis 127, oder alle »control-change messages«)
CAT	Channel aftertouch
PAT	Polyphonic aftertouch
EXC	System exclusive

## 6. Argument range

- Die untersten zwei Felder wählen auf dem Bildschirm den Argument-Bereich aus. Der QY700 extrahieren nur jene Events, deren Argumente innerhalb des spezifizierten Bereiches fallen.
- Falls Sie, zum Beispiel, Note-Events extrahieren, können Sie dieses Setting benutzen, um die Extraktion auf alle »note events« innerhalb eines bestimmten Tonhöhe-Bereiches (zum Beispiel, C3 auf C4) zu begrenzen. Beim Extrahieren von Programm-Change-Events können Sie die Extraktion auf Events mit einem bestimmten Programm-Nr.-Bereich begrenzen.
- Beachten Sie, daß der EXC Event-Typ keinen Argument-Range-Wert annimmt.
- Die unten angeführten Werte zeigen die Maximal-Bereiche an. In allen Fällen können Sie einen kleineren Bereich setzen. Beachten Sie, daß der erste Wert des Bereiches kleiner bzw. gleich dem zweiten Wert sein muß.

 C-2~ G8 Maximal-Bereich für Note-Events.  
 -8192~ + 8191 Maximal-Bereich für »pitchbend«-Events.  
 000~ 127 Maximal-Bereich für alle anderen als Note und »pitch bend« Event-Typen.

## Job 14 Thin Out



- Benutzen Sie diesen Job, um wiederholte Vorkommnisse eines spezifizierten nicht Note-Events innerhalb des bezeichneten Segmentes einer ausgewählten User-Phrase zu entfernen. Der Zweck ist Reduktion des Daten-Volumens und Schaffung neuen Speichers.
- Insbesondere entfernt der Job jedes Vorkommnis eines Events in Areas, wo der Event innerhalb von 60 Clock-Zyklen wiederkehrt. Der Job entfernt keinen Event, welcher von vorigen Event durch mehr als 60 Clock-Zyklen getrennt ist.

### 1. Phrase

- Der Phrasen-Wert wählt die Ziel-Phrase aus.

01, ..., 99

### 2. Segment

- Die zwei Felder rechts vom »M« wählt die auszudünnende Phrasen-Area.

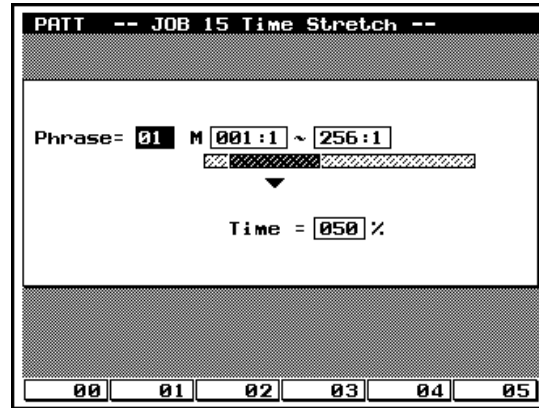
Measure: beat 001:1, ..., 256:16

### 3. Event

- Das untere Paar der Felder wählt den angepeilten Event-Typ aus.

PB, CC (000, ..., 127, All), CAT, PAT	
PB	Pitch bend
CC(000, ..., 127, All)	Control change (Jeder einzelne »control-change message«-Typ 000 bis 127, oder alle »control-change messages«)
CAT	Channel aftertouch
PAT	Polyphonic aftertouch

## Job 15 Time Stretch



- Dieser Job erweitert oder verdichtet das Timing über das ausgewählte Segment der ausgewählten User-Phrase.
- Die Operation beeinflusst alles Event-Timing, Note-Step-Times, und Note-Gate-Times.

## 1. Phrase



- Der Phrasen-Wert wählt die Ziel-Phrase aus..



01, ..., 99

## 2. Segment



- Die zwei Felder rechts vom »M« wählen das Ziel-Segment der Phrase aus.



Measure: beat 001:1, ..., 256:8

## 3. Time

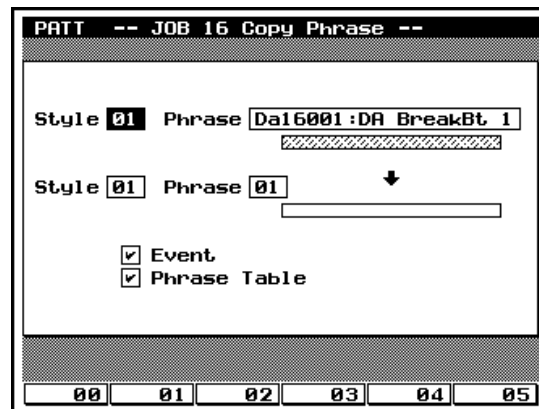


- Der Zeit-Wert setzt das »magnification/compression« Verhältnis fest.



050%, ..., 200%

## Job 16 Copy Phrase



- Dieser Job kopiert eine ausgewählte Phrase (entweder User-Phrase oder Preset-Phrase) zur festgelegten User-Phrase.
- Der Quellen-Seiten-Stil-Parameter ist nur bedeutungsvoll, falls Sie von einer User-Phrase kopieren.
- Falls die Ziel-Phrase noch nicht existiert, wird sie dieser Job schaffen. Falls es existiert, wird der Job ihre ursprünglichen Daten löschen.

## 1. Source style



- Der erste Style-Wert wählt den Stil aus, der die zu kopierende User-Phrase enthält. Der Wert ist nur bedeutungsvoll, wenn Sie eine User-Phrase kopieren; der QY700 ignoriert das Setting, wenn Sie eine Preset-Phrase kopieren.



01,...,64

## 2. Source phrase



- Der erste Phrasen-Wert wählt die zu kopierende Phrase aus.



Jede beliebige Preset-Phrase oder User-Phrase »01« bis »99«

## 3. Destination style



- Der zweite Stil-Wert legt den Stil fest, der die Ziel-Phrase beinhaltet.



01,...,64

## 4. Destination phrase



- Der Zweite Phrase-Wert wählt die Ziel-Phrase (User-Phrase) aus.



01,...,99

## 5. Data type



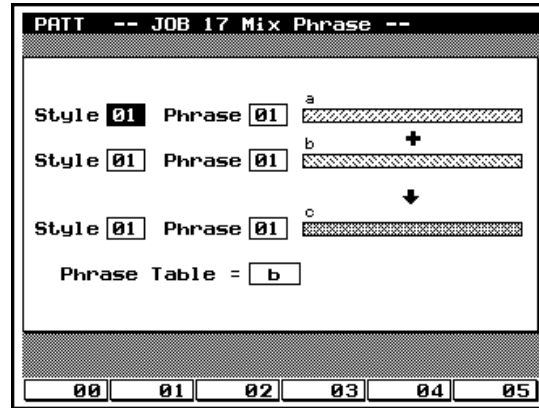
- Die letzte zwei Objekte auf dem Bildschirm ermöglichen Ihnen, den anzupeilenden Daten-Typ auszuwählen, angesprochen zu sein. Sie können ein oder beide Typen wählen, in dem Sie ein »checkmark« in das (die) entsprechende Feld(er) setzen.
- Falls Sie Event auswählen, kopiert der Job alle Event-Daten von der Quelle zum Ziel.
- Falls Sie Phrase-Table auswählen, kopiert der Job den Inhalt der Seite des Quelle-Phrase-Tables in den Bestimmung-Phrase-Tabelle.



- Kopieren Sie den entsprechenden Daten-Typ.
- Kopieren Sie diesen Daten-Typ nicht.



## Job 17 Mix Phrase



- Dieser Job mischt alle Daten von zwei gewählten User-Phrasen in die zweite dieser Phrasen.

### 1. Source style

- Der erste Stil-Wert wählt den Stil aus, der die Source-Phrase (Phrase »a«) enthält.

01,...,64

### 2. Source phrase (Phrase »a«)

- Der erste Phrasen-Wert wählt die Quellen-Phrase aus. Dieses ist die Phrase, die die in die Ziel-Phrase zu mischenden Daten enthält. Nach dem Mischen bleibt der Inhalt der Quellen-Phrase unverändert.

01,...,99

### 3. Destination style

- Der zweite Stil-Wert wählt den Stil aus, der die Ziel-Phrase (Phrase »b«) enthält.

01,...,64

### 4. Destination phrase (Phrase »b«)

- Der zweite Phrasen-Wert wählt die Ziel-Phrase aus. Der ursprüngliche Inhalt dieser Phrase wird gemischt mit dem Inhalt von Phrase »a«.

01,..., 99

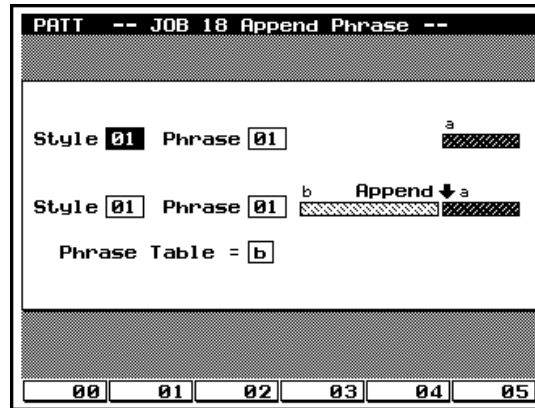
### 5. Phrase Table source

- Das letzte Objekt auf dem Bildschirm ermöglicht es Ihnen, auszusuchen, welche Phrasen-Tabelle für die Ziel-Phrase benutzt wird. Auf Ihren Wunsch kopiert der QY700 die Phrasen-Tabelle-Daten von der Quelle-Phrase zu dem Ziel. Falls Sie »b« wählen, bleibt die Phrasen-Tabelle an der Ziel-Seite unverändert.

a, b

- a Benutzen Sie Tabellen-Daten von Phrase »a«.
- b Benutzen Sie Tabellen-Daten von Phrase »b«.

## Job 18 Append Phrase



- Dieser Job hängt den Inhalt einer ausgewählten User-Phrase (Phrase »a«) auf das Ende einer anderen User-Phrase (Phrase »b«). Nach Vollendung der Arbeit, bleibt Phrase »a« unverändert.
- Falls Sie versuchen, Daten anzuhängen, so daß Phrase »b« länger als 256 Takten (die maximale Phrasen-Länge) werden würde, gibt der QY700 die »Illegal Input«-Meldung und der Job wird nicht ausgeführt.

### 1. Source style

- Der erste Stil-Wert wählt den Stil aus, der die Quelle-User-Phrase (Phrase »a«) beinhaltet.

0101 1101 01, ..., 64

### 2. Source phrase (Phrase »a«)

- Der erste Phrasen-Wert wählt die Quelle-Phrase (User-Phrase) aus. Nach Beendigung des Jobs bleibt der Inhalt der Quellen-Phrase unverändert.

0101 1101 01, ..., 99

### 3. Destination style

- Der zweite Stil-Wert wählt den Stil aus, der die Ziel-Phrase (Phrase »b«) beinhaltet.

0101 1101 01, ..., 64

### 4. Destination phrase (Phrase »b«)

- Der zweite Phrasen-Wert wählt die Phrase aus, an welche die Quellen-Phrase angehängt ist.

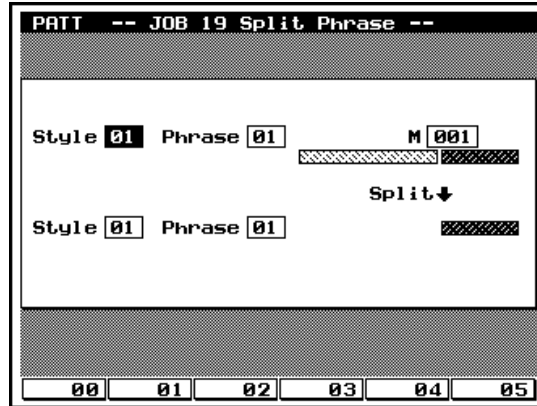
0101 1101 01, ..., 99

### 5. Phrase-Table-Source

- Das letzte Objekt auf dem Bildschirm ermöglicht Ihnen, auswählen, welche Phrasen-Tabelle für die Ziel-Phrase benutzt wird. Auf Ihren Wunsch kopiert der QY700 die Phrasen-Tabelle-Daten von der Quelle-Phrase zu dem Ziel. Falls Sie »b« wählen, bleibt die Phrasen-Tabelle an der Ziel-Seite unverändert.

0101 1101 a, b  
 a Benutzen Sie Tabellen-Daten von Phrase »a«.  
 b Benutzen Sie Tabellen-Daten von Phrase »b«.

## Job 19 Split Phrase



- Dieser Job spaltet eine ausgewählte User-Phrase in zwei User-Phrasen.
- Dieser Job spaltet die Phrase am ersten Schlag des spezifizierten Taktes. Der anfängliche Teil der Phrase (bis zur Spaltung) bleibt an seiner ursprünglichen Stelle, während der Rest der Phrase sich zum spezifizierten Ziel bewegt.
- Der Job überschreibt alle Daten, die schon in der Ziel Phrase existieren.
- Der Phrasen-Tabelle der ursprünglichen Phrase wird zur Ziel-Phrase kopiert.

### 5. Destination phrase

- Der zweite Phrase-Wert wählt das Spaltungs-Ziel aus.
- 01, ..., 99

### 1. Source style

- Der erste Stil-Wert wählt den Stil aus, der die zu spaltende Phrase beinhaltet.

01, ..., 64

### 2. Source phrase

- Der erste Phrasen-Wert wählt die zu spaltende User-Phrase aus.

01, ..., 99

### 3. Split point

- Der »M«-Wert wählt den Takt aus, an welchem die Phrase gespalten ist. Dieses wird der Anfangs-Punkt der Ziel-Phrase.

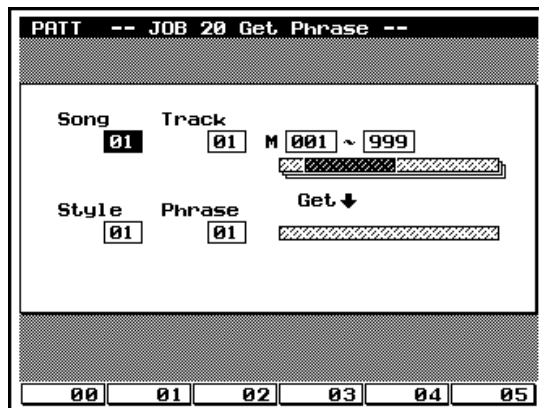
001, ..., source-phrase length

### 4. Destination style

- Der zweite Stil-Wert wählt den Ziel-Stil aus.

01, ..., 64

## Job 20 Get Phrase



- Diese Job schafft eine User-Phrase von einem spezifizierten Segment von Song-Daten aus. Im speziellen, kopiert er ein Segment von Sequenz-Spur-Daten aus einem Song in die festgelegte Ziel-Phrase.
- Der QY700 setzt das Metrum für die neue Phrase fest. Dieses Metrum ist gleich dem Metrum, welches im Anfangstakt des Quellen-Segments aufgenommen wurde. (Beachten Sie, daß der Wert des Metrums sich auf die ganze Phrase bezieht. Änderung des Metrums, welche innerhalb nachfolgender Takte des Quellen-Segments geschehen werden ignoriert.)
- Maximale Phrasen-Länge ist 256 Takte. Falls Sie versuchen, ein Segment zu kopieren, das länger als 256 Takte ist, erscheint auf dem Bildschirm »Illegal Input«-Meldung, und der Job wird nicht ausgeführt.
- Der Job überschreibt alle in der Ziel Phrase bereits existierende Daten.
- Der Job kopiert keine Voice und Tempo-Settings.

### 1. Source song

- Der Song-Wert wählt den Song aus, der die Quellen-Daten beinhaltet.

0101 1101 00, ..., 20

### 2. Source track

- Der Spur-Wert wählt die Sequenz-Spur aus, die die Quellen-Daten enthält.

0101 1101 01, ..., 32

### 3. Segment

- Der »M« Wert wählt das Quellen-Segment, durch seinen Lage (in Takten) auf der Quellen-Spur, aus. Der erste Wert gibt den Anfangstakt; der zweite Wert gibt den abschließende Takt.

0101 1101 Initial measure: 001, ..., 999  
 Final measure: 001, ..., 999  
 (where final measure - initial\_measure ≤ 256, and final measure ≥ initial measure)

### 4. Destination style

- Der Stil-Wert wählt den Stil aus, der die neue User-Phrase beinhalten wird.

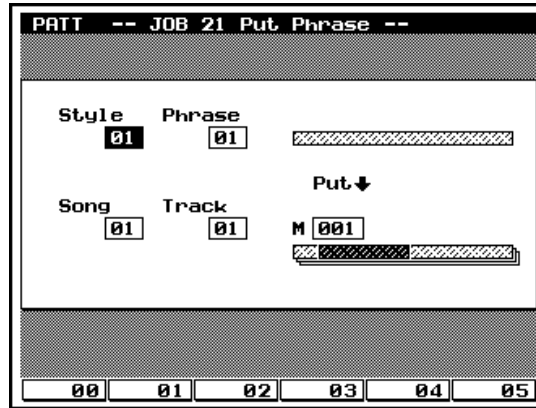
0101 1101 01, ..., 64

### 5. Destination phrase

- Der Phrasen-Wert setzt die Phrase-Nr. für die Ziel-User-Phrase.

0101 1101 01, ..., 99

## Job 21 Put Phrase



- Dieser Job kopiert eine ausgewählte User-Phrase in eine spezifizierte Area eines ausgewählten Songs. Dort bereits vorhandene Daten werden gelöscht.
- Sie wählen die Quellen-Phrase durch ihren Stil und Phrase-Nr. aus. Sie wählen das Ziel durch Song-Nr., Spur-Nr., (Sequenz-Spur), und Takt-Nr. (Lage auf Spur) aus.
- Der Job kopiert nicht Metrum, Voice, oder Tempo-Settings. Das Metrum der Phrase hat keinen Einfluß auf die Kopie.

### 1. Source style



- Der Stil-Wert wählt den Stil aus, der die Quellen-Phrase beinhaltet.



01, ..., 64

### 2. Source phrase



- Der Phrase-Wert wählt die zu kopierende User-Phrase aus.



01, ..., 99

### 3. Destination song



- Der Song-Wert wählt den Ziel-Song aus.



01, ..., 20

### 4. Destination track



- Der Spur-Wert wählt die Sequenz-Spur aus, auf die die Phrase kopiert werden soll.



01, ..., 32

### 5. Track location

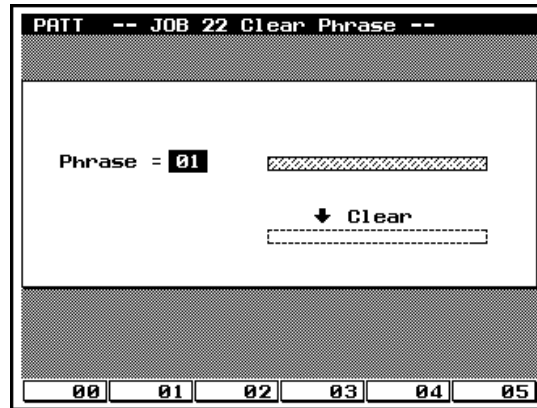


- Der »M« Wert wählt den Anfangstakt, auf der Sequenz-Spur für die Kopie aus.



001, ..., 999

## Job 22 Clear Phrase



- Dieser Job löscht alle Daten von der ausgewählten User-Phrase, und reinitialisiert der Phrase-Tabelle.

### 1. Phrase

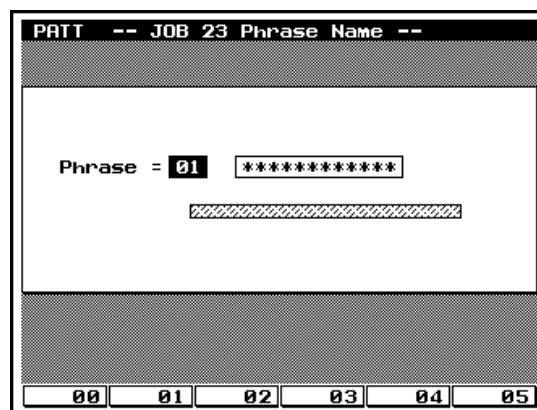


- Der Phrase-Wert wählt die zu löschende User-Phrase aus.



01, ..., 99

## Job 23 Phrase Name



- Sie benutzen diesen Job, um den Namen für einen (nicht-leere) User-Phrase zu setzen oder zu verändern. Der Name kann bis zu 12 Buchstaben lang sein.

### 1. Phrase



- Der Phrase-Wert wählt die zu benennende User-Phrase aus. Einer leeren Phrase können Sie keinen Namen zuteilen. Falls Sie eine leere Phrase auswählen, erscheint ein »String« von Sternchen (\*\*\*\*\*). in der Namen-Eintrags-Area.



01, ..., 99

## 2. Phrase name

- Geben Sie den Phrasen-Namen in den Eintragungs-Bereich rechts von der Zahl ein.



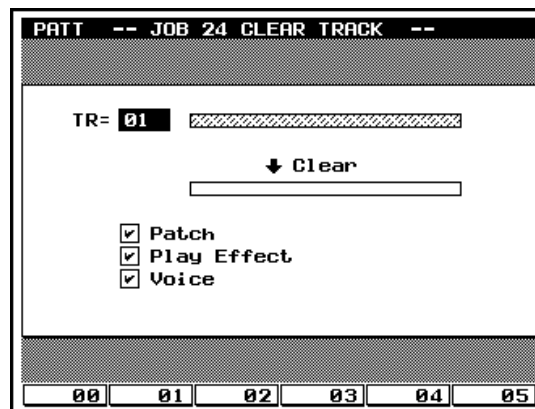
Mögliche Zeichen:

0,...,9, a,...,z A,...,Z » ' ^ ( ) < + > @ | \ \_ ! ?  
# \$ % & \* + - / , . : ; Leertaste



1. Bewegen Sie den Cursor in die Eintragungs-Area.
2. Benutzen Sie das numerische Keypad und die Mikrotastatur, um jeden Buchstaben einzugeben. Benutzen Sie die  und  Tasten, um den Cursor nach Bedarf nach links und rechts zu bewegen.
  - Für Informationen darüber, wie man Buchstaben eingibt, beziehen sich auf Kapitel 1, Seite 53.
3. Wenn Sie die Nabemseingabe beendet haben, drücken Sie  zweimal, um zu dem PATCH-Bildschirm zurückzukehren. Bewegen Sie den Cursor auf die Phrasen-Eintrag in der Matrix, und kontrollieren Sie, daß der Name korrekt in der Daten-Ausstellungs-Area erscheint..
  - Beachten Sie, daß Sie  nicht drücken müssen, um den Namen einzugeben.

## Job 24 Clear Track



- Dieser Job löscht alle Daten (des ausgewählten Types) von der ausgewählten Pattern-Spur, oder von allen Pattern-Spuren.



- Löschen Sie den entsprechenden Daten-Typ.
- Löschen Sie diesen Daten-Typ nicht.

## 1. Spur



- Das »TR« Setting wählt die zu löschende Spur aus.



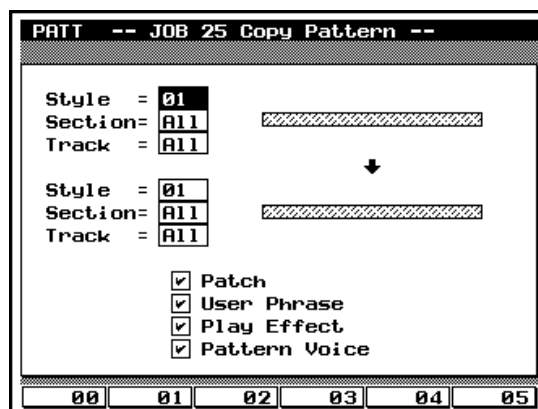
01,..., 16, Alle

## 2. Daten tippen



- Kontrollieren Sie das Feld, welches den (die) Daten-Typ(en) enthalten, die Sie löschen wollen.
- Falls Sie Patch auswählen, löscht der Job alle Daten, die in der Spur aufbewahrt werden.
  - Falls Sie Play-Effect auswählen, löscht der Job alle Play-Effect-Setting auf dieser Spur.
  - Falls Sie Voice auswählen, löscht der Job das Pattern-Voice-Setting der Spur.

## Job 25 Copy Pattern



- Diese Arbeit kopiert alle Daten (eines ausgewählten Types) von (einer) ausgewählten Quelle-Spur(en) zu (einer) ausgewählten Pattern-Spur(en). Sie können Spur-Daten von einer einzelnen Sektion eines ausgewählten Stiles, oder von allen Sektionen des Stiles kopieren.
- Das Kopie-Operation-überschreibt alle zuvor auf der (den) Zielspur(en) existierenden Daten.

### 1. Source style, section, and track



- Die ersten drei Settings wählen die Quelle-Spur(en) aus.
- Falls Sie Sektion oder Spur auf »All« setzen, wird der QY700 den Wert des entsprechenden Ziels zu »All« automatisch setzen. (Falls Sie ein »All«-Setting in eine Zahl oder einen Buchstabe verändern, setzt der QY700 automatisch die »All« Settings an der Ziel-Seite außer Kraft.)



Style            01,...,64  
Section         A,...,H, All  
Track            1,...,16, All

### 2. Destination style, section, and track



- Die zweite Settings Gruppe wählt die Ziel-Spur(en) aus.
- Wiederum, falls Sie Sektion oder Spur auf »All« setzen, wird der QY700 automatisch den Wert des entsprechenden Quelle auf »All« setzen. (Falls Sie ein »All«-Setting in eine Zahl oder einen Buchstabe verändern, setzt der QY700 automatisch die »All« Settings an der Quellen-Seite außer Kraft.)



Style            01,...,64  
Section         A,...,H, All  
Track            1,...,16, All

### 3. Daten type



Kontrollieren Sie das (die) Feld(er), welche(s) den (die) zu kopierenden Daten-ty(p)en beinhalten.

- Wählen Sie »Patch«, um Phrase-Settings von der (den) ausgewählten Spur(en) zu kopieren.
- Wählen Sie »User Phrase«, um eine User-Phrase von der (den) ausgewählten Spur(en) zu kopieren.
- Wählen Sie »Play Effect«, um (das) Spur-Play-Effect-Setting(s) zu kopieren.
- Wählen Sie »Voice«, um (das) Pattern-Voice Setting(s) zu kopieren.

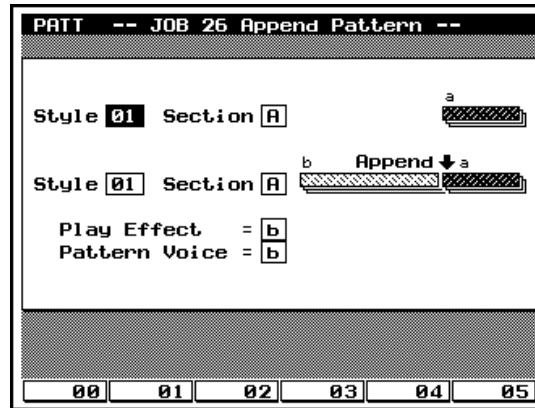


- Kopieren Sie den entsprechenden Daten-Typ.
- Kopieren Sie diesen Daten-Typ nicht.

5



## Job 26 Append Pattern



- Dieser Job hängt, eine Kopie des ausgewählten User-Patterns (Pattern »a«) auf das Ende einer anderen User-Patterns (Pattern »b«). Nach Vollendung der Arbeit, bleibt das ursprüngliche Pattern »a« unverändert.
- Falls Sie versuchen, Daten anzuhängen, so daß Pattern »b« länger als 256 Takte werden würde, zeigt der QY700 die »Illegal Input«-Meldung an, und führt den Job nicht aus.

### 1. Quelle-Pattern (Pattern »a«)

- Die ersten Stil- und Sektion-Settings wählen das Quelle-Pattern aus.

Style            01,...,64  
Section          A,...,H

### 2. Destination pattern (pattern »b«)

- Die zweiten Stil- und Sektion-Settings wählen das Pattern aus, zu dem das Quelle-Pattern benachbart ist.

Style            01,...,64  
Section          A,...,H

### 3. Play Effect selection

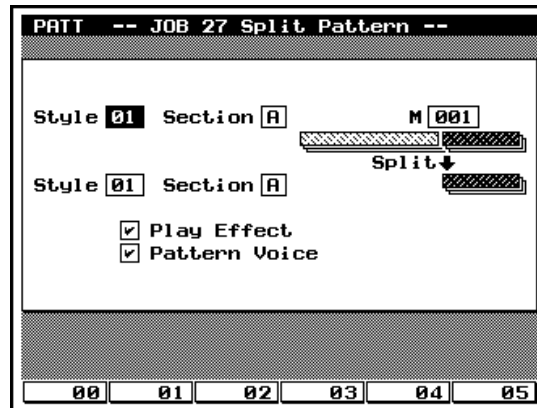
- Der »Play Effect« Eintrag ermöglicht Ihnen, auszuwählen, welche Play-Effect-Settings auf das Ziel-Pattern angewendet werden. Falls Sie »a« wählen, kopiert der QY700 die Play-Effects von der Quelle-Phrase zu der Ziel-Phrase. Falls Sie »b« wählen, bleiben die ursprünglichen Play-Effect-Settings der Ziel-Seite in Kraft.

- a, b
- a Benutzen Sie Play-Effects von Pattern »a«.
  - b Behalten Sie Play-Effects von original Pattern »b« bei.

### 4. Pattern-Voice-Auswahl

- Der Pattern-Voice-Eintrag ermöglicht Ihnen auswählen, welche Pattern-Voices, auf das Ziel-Pattern angewandt werden.
- a, b
- a Benutzen Sie Pattern-Voices von Pattern »a«.
  - b Behalten Sie Pattern-Voices von original Pattern »b« bei.

## Job 27 Split Pattern



- Dieser Job spaltet ein ausgewähltes Pattern in zwei Pattern.
- Dieser Job spaltet das Pattern am ersten Schlag des spezifizierten Takt. Der anfängliche Teil des Patterns (bis zum gespaltenen Punkt) bleibt in seiner ursprünglichen Lage, während der Teil, der beginnt, nachdem der gespalte Punkt bewegt wird, das Ziel-Pattern wird. (Falls keine Phrasen nach dem gespaltenen Punkt anfangen, wird das Ziel-Pattern leer.)
- Der Job überschreibt all schon im Ziel Existieren Daten gestaltet.

### 1. Source pattern

- Die ersten Stil und Sektions-Settings wählen das zu spaltende Pattern aus.

Style 01,...,64  
Section A,...,H

### 2. Split point

- Der »M« Wert wählt den Takt aus, an dem das Pattern gespalten wird. Dieses wird der Anfangs-Punkt der Ziel-Phrase.

001,...,source-pattern length

### 3. Destination pattern

- Die zweiten Stil und Sektions-Setting wählen die neuen Lage für den Teil der Pattern aus, der an dem gespaltenen Punkt beginnt.

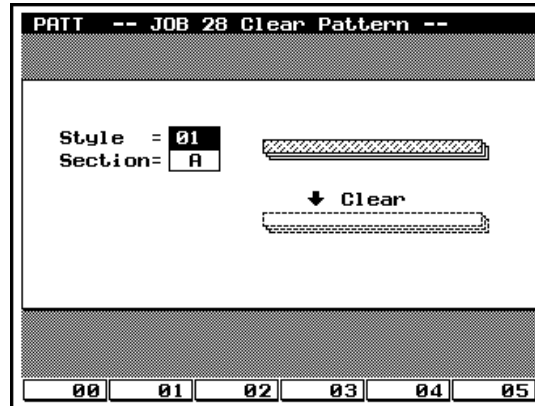
Style 01,...,64  
Section A,...,H

### 4. Play Effect and Pattern Voice copy

- Die letzten zwei Eintragungen auf dem Bildschirm ermöglichen Ihnen, auszuwählen, ob Sie die Play-Effect und Pattern-Voice-Setting der Quelle zur Ziel-Seite kopieren, bei Herstellung der Spaltung.

Includieren Sie die entsprechenden Daten.  
 Includieren Sie die entsprechenden Daten nicht.

## Job 28 Clear Pattern



- Dieser Job löscht alle Daten von dem (den) ausgewählten Pattern(en).
- Falls Sie Stil auf »All« setzen, führt der Job eine »total deletion« (gesamte Streichung) - alle Sektionen aller Stile werden entfernt. In diesem Fall, reinitialisiert der Job auch, alle Play-Effect und Pattern-Voice-Settings für alle Stile.
- Beachten Sie, daß es nicht möglich ist, eine gesamte Streichung rückgängig zu machen (UNDO). Vergewissern Sie sich, daß Sie wirklich alle Pattern löschen wollen, bevor Sie eine »Style = All« Streichung vornehmen.
- Falls Sie Stil auf einen Zahlenwert und Sektion auf »All« setzen, löscht der Job alle Sektionen (alle Pattern) innerhalb des ausgewählten Stiles. Auch werden alle Play-Effect und Pattern-Voice-Setting für diesen Stil reinitialisiert. (Falls Sie einen Fehler mit diesem Typ von Streichung machen, können Sie diesen durch UNDO-Durchlauf beheben.)

### 1. Style and section

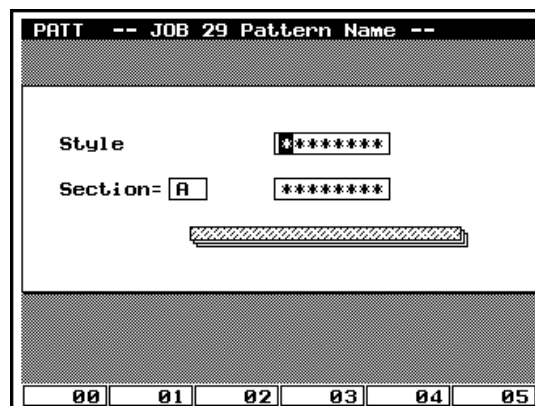


- Die Stil und Sektions-Werte wählen das (die) zu löschenden Pattern(s) aus.
- Falls Sie Stil auf »All« setzen, ist Sektion zwangsläufig auf »All«.



Style            01,...,64, All  
Section         A,...,H, All

## Job 29 Pattern Name



- Sie benutzen diesen Job, um den Stil-Namen und Sektion-Namen für den gegenwärtig ausgewählten Stil zu setzen oder verändern.
- Maximallänge für diese Namen ist acht Zeichen.

## 1. Stil-Name

- Wenn der Bildschirm zum ersten Mal erscheint, zeigt der Stil-Eintrag den Namen des gegenwärtig ausgewählten Stiles. Wenn notwendig, können Sie überschreiben um einen neuen Namen kreieren.

Mögliche Zeichen:  
 0,...,9, a,...,z A,...,Z » ' ^ ( ) < + > @ | \ \_ ! ?  
 # \$ % & \* + - / , . : ; Leertaste

## 2. Section

- Sie können das Sektion-Settings (in der viereckigen Feld) benutzen, um die zu benennende Sektion auszuwählen.

A,...,H

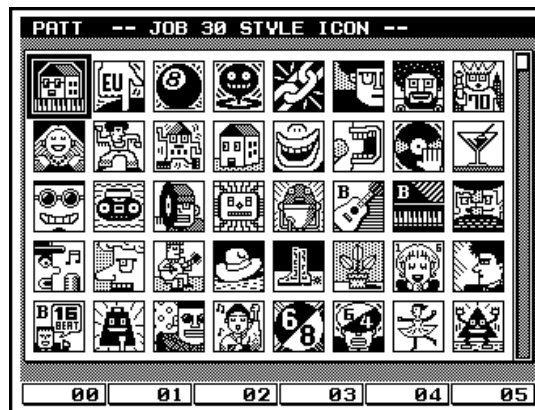
## 3. Pattern name

- Nach Auswählen des Sektion, bewegen Sie den Cursor in die rechteckige Area rechts, und geben Sie den Pattern-Namen ein oder verändern Sie ihn wenn notwendig.

Mögliche Zeichen:  
 0,...,9, a,...,z A,...,Z » ' ^ ( ) < + > @ | \ \_ ! ?  
 # \$ % & \* + - / , . : ; Leertaste

1. Bewegen den Cursor in die Namen-Eintragungs-Area für den Namen, den Sie setzen wollen.
2. Benutzen Sie das numerischen Keypad und die Mikrotastatur um jedes Zeichen einzugeben. Sie können die  und  Tasten benutzen, um den Cursor nach Bedarf nach links und rechts zu bewegen.
  - Für Information darüber, wie man Zeichen eingibt, beziehen sich auf Kapitel 1, Seite 53.
3. Wenn Sie Eingabe der Namen beendet haben, drücken Sie  zweimal um zu dem PATCH-Bildschirm zurückzukehren. Sie können dann kontrollieren, ob die Namen korrekt erscheinen.
  - Beachten Sie, daß Sie  nicht drücken müssen, um den Namen einzugeben.

## Job 30 Style Icon



- Sie benutzen diesen Job, um das Ikon für den gegenwärtig ausgewählten Stil zu verändern. Sie können aus 160 Ikonen wählen.
- Bewegen Sie den Cursor zu dem gewünschten Ikon, drücken Sie dann .



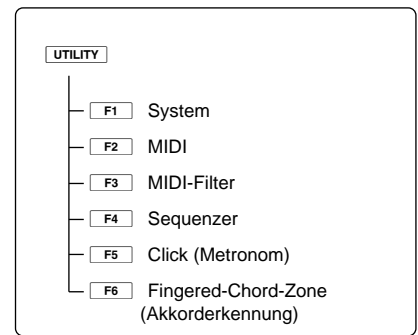
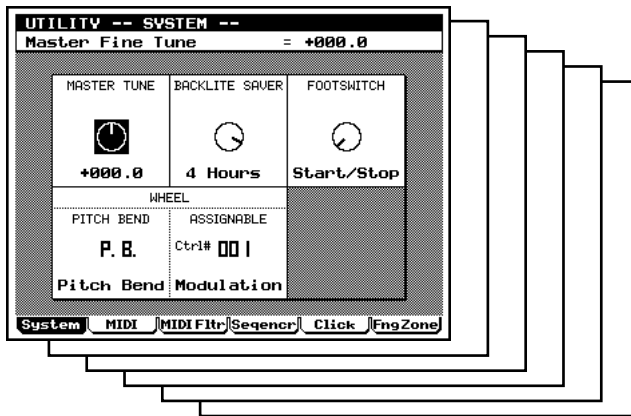
# Kapitel 6. Utility-Modus

Dieses Kapitel beschreibt den Utility-Modus.

Im Utility-Modus können Sie Systemeinstellungen und MIDI-bezogene Einstellungen vornehmen.

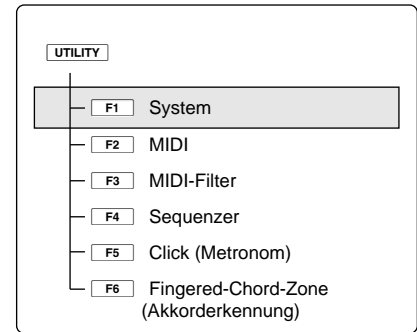
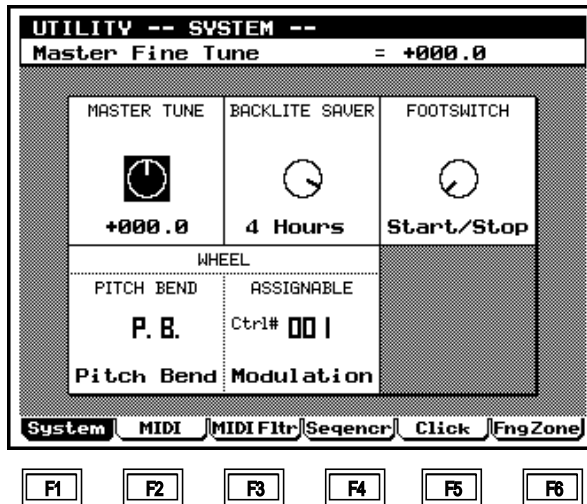
Über den Utility-Modus .....	288
1. System .....	289
2. MIDI .....	291
3. MIDI-Filter .....	293
4. Sequenzer .....	295
5. Click (Metronom) .....	297
6. Fingered-Chord-Zone (Akkorderkennung) ...	299

## Über den Utility-Modus



- Im Utility-Modus können Sie Systemeinstellungen und MIDI-Einstellungen vornehmen.
- Der Utility-Modus besitzt keine "oberste" Ebene oder Page, die immer erschiene, wenn die MODE-Taste gedrückt wird. Es erscheint immer die zuletzt angewählte Page.
- Der Utility-Modus verfügt über sechs Subpages, die durch Drücken der Funktionstasten **F1** – **F6** erreicht werden können.
  - Durch Drücken von **F1** (System) erreichen Sie die System-Page. (→ S.289)
  - Durch Drücken von **F2** (MIDI) erreichen Sie die MIDI-Page. (→ S.291)
  - Durch Drücken von **F3** (MIDI Fltr) erreichen Sie die MIDI-Filter-Page. (→ S.293)
  - Durch Drücken von **F4** (Seqenchr) erreichen Sie die Sequenzer-Page. (→ S.295)
  - Durch Drücken von **F5** (Click) erreichen Sie die Click-Page. (→ S.297)
  - Durch Drücken von **F6** (FngZone) erreichen Sie die Page »Fingered Chord Zone«. (→ S.299)
- Die im Utility-Modus vorgenommenen Einstellungen bleiben durch die interne Batterie über den Zeitpunkt des Ausschaltens hinaus erhalten.

## 1. System



- Hier können Sie die Einstellungen für die systembezogenen Parameter vornehmen, z. B. die Gesamtstimmung und Controller-Einstellungen.

1. Drücken Sie **UTILITY**.  
▼ Die Kontrollleuchte oberhalb **UTILITY** leuchtet auf, und Sie gelangen in den Utility-Modus.
2. Drücken Sie **F1** (System), um die System-Page zu erreichen.
3. Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter, den Sie einstellen möchten.
4. Benutzen Sie **NO / YES**, das Datenrad oder die Zifferntastatur und **ENTER**, um den Wert einzustellen.

### 1. Gesamtstimmung (Master Tune)

- Dieser Parameter stellt die Gesamtstimmung des QY700 in Schritten von 0,1 Cents ein.
- Die Tonhöhe von Drum-Voices kann hier nicht eingestellt werden. (→ S.182)
- Ein Cent ist ein Hunderstel eines Halbtons.

**0101 1101** -102.4 – +000.0 – +102.3

### 2. Automatische Abschaltung der Hintergrundbeleuchtung

- Diese Funktion schaltet die Hintergrundbeleuchtung des Displays automatisch aus, wenn das Gerät für bestimmte Zeit eingeschaltet war und in dieser Zeit keine Bedienung erfolgt ist.
- Wie alle fluoreszierende Lichtquellen hat die Hintergrundbeleuchtung des QY700 eine begrenzte Lebensdauer. Abschalten des Geräts in längeren Arbeitspausen verlängert diese Lebensdauer. Trotzdem gibt es Situationen, in denen das Gerät eingeschaltet ist und für längere Zeit nicht benutzt wird. Für diese Fälle können Sie mit der Funktion »Backlite Saver« das Gerät so einstellen, daß sich die Hintergrundbeleuchtung automatisch nach der angegebene Zeit abschaltet.

**0101 1101** Off, 1 Hours, 2 Hours, 3 Hours, 4 Hours, 5 Hours, 6 Hours, 7 Hours, 8 Hours



### 3. Fußschalter (Footswitch)



- Hiermit wird die Funktionsweise des an der rückseitigen Buchse FOOT SW angeschlossenen Fußschalters eingestellt.



Start/Stop, Section, Sustain, Sostenuto

Start/Stop	Jedes Mal, wenn der Fußschalter gedrückt wird, wird der Song oder das Pattern abwechselnd gestartet oder gestoppt.
Section	Jedes Mal, wenn der Fußschalter gedrückt wird, wird die Section des Patterns in der Reihenfolge A – H weitergeschaltet.
Sustain	Alle Noten, die gespielt werden, während der Fußschalter gedrückt ist, werden ausgehalten, bis der Fußschalter losgelassen wird.
Sostenuto	Alle Noten, die gehalten wurden, bevor der Fußschalter gedrückt wurde, werden ausgehalten, bis der Fußschalter losgelassen wird.

### 4. Spielhilfen: Pitch-Bend-Rad, Assignable Controller



- Diese Einstellungen legen die MIDI-Nachrichten fest, die ausgegeben werden, wenn das PITCH-Rad und die zuweisbare Spielhilfe (der ASSIGNABLE Controller) auf der Oberseite des QY700 bewegt werden.
- Das das PITCH-Rad automatisch beim Loslassen selbsttätig auf Mittelposition zurückkehrt, eignet es sich naturgemäß für die Kontrolle der Tonhöhe (Pitch).
- Der zuweisbare Controller (ASSIGNABLE) hat eine Raste in der mittleren Position.



OFF, P.B., Ctrl#001 – 119, CAT, VEL, TMP

OFF

Das Rad hat keine Funktion.

P.B. (Pitch Bend)

Das Rad sendet Pitch-Bend-Nachrichten.

Ctrl#001 (Modulation) – 119 (ContrlChng)

Das Rad sendet Controller-Nachrichten. Sie können die MIDI-Control-Nummer einstellen. Ctrl#32 kann nicht gewählt werden.

CAT (Ch After)

Das Rad sendet Channel-Aftertouch-Nachrichten.

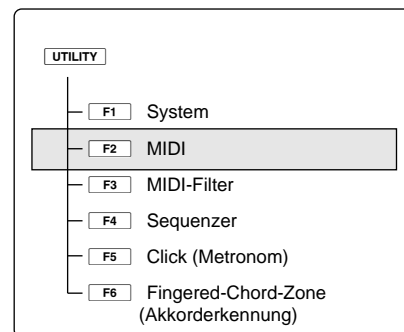
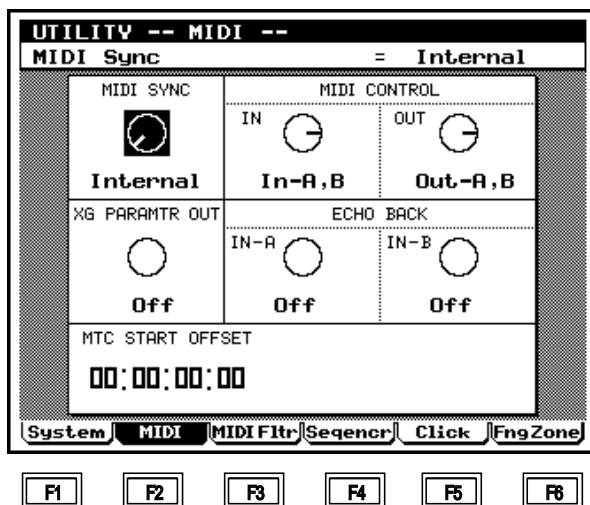
VEL (Velocity)

Das Rad sendet Anschlagsdynamik (Velocity).

TMP (Tempo)

Das Rad sendet Tempo-Daten.

## 2. MIDI



- Auf der MIDI-Page können Sie MIDI-bezogene Einstellungen für den QY700 einstellen.

1. Drücken Sie **UTILITY**.  
▼ Die Kontrollleuchte oberhalb **UTILITY** leuchtet auf, und Sie gelangen in den Utility-Modus.

2. Drücken Sie **F2** (MIDI), um die MIDI-Page zu erreichen.

3. Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter, den Sie einstellen möchten.

4. Benutzen Sie **NO** / **YES**, das Datenrad oder die Zifferntastatur und **ENTER**, um den Wert einzustellen.

### 1. Synchronisation (MIDI-Sync)

- Hier können Sie wählen, ob der QY700 zu seiner eigenen, internen Clock synchronisiert, oder ob er sich nach einer MIDI-Clock oder MIDI-Time-Code (MTC) von der Buchse MIDI IN richtet.
- Sie müssen diese Einstellungen vornehmen, wenn Sie den QY700 zu externen MIDI-Geräten synchronisieren möchten.
- In der Einstellung Internal benutzt der QY700 die eigene, interne Clock. Wählen Sie diese Einstellung, wenn der QY700 das einzige Gerät ist oder als Master in ein System verwendet wird, das über MIDI-Clock-Nachrichten synchronisiert wird.
- Durch die Wahl von MIDI-A oder MIDI-B wird der QY700 durch MIDI-Clock-Nachrichten gesteuert, die am MIDI IN-A oder MIDI IN-B empfangen werden. Wählen Sie diese Einstellung, wenn der QY700 als Slave (passiv synchronisiert) mit anderen Geräten laufen soll.  
Diese Einstellung benutzen Sie, wenn Sie den QY700 zu einem externen MIDI-Gerät synchronisieren möchten.

- In der Einstellung MTC:MIDI-A oder MTC:MIDI-B synchronisiert der QY700 zu MTC-Nachrichten, die am MIDI IN-A oder MIDI IN-B empfangen werden. Gleichzeitig sendet er MMC-Nachrichten (MIDI Machine Control) an dem entsprechenden MIDI OUT (MIDI OUT-A für MTC:MIDI-A, MIDI OUT-B für MTC:MIDI-B).
- MTC ist eine Abkürzung für MIDI Time Code. Dies ist eine Art von Timecode, die über ein MIDI-Kabel zwischen MIDI-Geräten ausgetauscht werden kann. MTC besitzt die Maßeinheiten »Stunden:Minuten:Sekunden:Bilder«. Der QY700 gibt keinen MTC aus. Wenn Sie zu MTC synchronisieren möchten, benötigen Sie ein Gerät, das MTC senden kann wie z. B. den MD4 von Yamaha.
- MMC ist eine Abkürzung für MIDI Machine Control. Dies ist ein Protokoll für die Steuerung z. B. einer Bandmaschine von einem MIDI-Sequenzer aus. Wenn am Sequenzer Funktionen wie Start/Stop oder Zurück-/Vorspulen ausgelöst werden, geht der entsprechende Befehl automatisch auch an die MMC-kompatible Bandmaschine, so daß dort die Wiedergabe des Songs von der gleichen Position aus erfolgt wie beim Sequenzer.
- Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie den QY700 als Slave für die MTC-Synchronisation benutzen, oder, wenn Sie den QY700 zusammen mit einem externen Gerät wie einer MMC-kompatiblen Mehrspurmaschine benutzen.



Internal, MIDI-A, MIDI-B, MTC:MIDI-A, MTC:MIDI-B

## 2. Realtime-Nachrichten (MIDI Control In/Out)



- Diese Einstellungen bestimmen, ob die MIDI-Nachrichten Start, Stop, Continue Start, Song Position/Pointer und MIDI-Clock gesendet oder empfangen werden (die MIDI-Clock wird nur gesendet).
- Mit »MIDI Control In« wird der Empfang eingestellt; »MIDI Control Out« wählt die Einstellung »Senden«.



### MIDI Control In

Off, In-A, In-B, In-A,B

Off

Es werden keine Nachrichten empfangen.

In-A, In-B

Es werden nur Nachrichten einer der beiden Buchsen MIDI IN-A oder MIDI IN-B empfangen.

In-A,B

Es werden Nachrichten an beiden Buchsen MIDI IN-A und MIDI IN-B empfangen.

### MIDI Control Out

Off, Out-A, Out-B, Out-A,B

Off

Es werden keine Nachrichten empfangen.

Out-A, Out-B

Die Nachrichten werden an nur einer der beiden Buchsen MIDI OUT-A oder MIDI OUT-B gesendet.

Out-A,B

Die Nachrichten werden an beiden Buchsen MIDI OUT-A und MIDI OUT-B gesendet.

## 3. XG-Parameter Out



- Wenn im Voice-Modus oder im Effekt-Modus Parameterwerte geändert werden, bestimmt diese Einstellung, ob die Änderungen in Echtzeit an den MIDI-Ausgängen als MIDI-Daten gesendet werden sollen.
- Wenn Sie den QY700 zusammen mit einem weiteren XG-Tongenerator verwenden, können in dieser Einstellung die Voice- und Effekt-Parameter des externen XG-Tongenerators vom QY700 aus gesteuert werden.



Off, Out-A, Out-B, Out-A,B

Off

Es erfolgt keine MIDI-Ausgabe.

Out-A, Out-B

Die MIDI-Ausgabe erfolgt an der Buchse MIDI OUT-A **oder** MIDI OUT-B.

Out-A,B

Die MIDI-Ausgabe erfolgt an den Buchsen MIDI OUT-A **und** MIDI OUT-B.

## 4. MIDI-THRU (MIDI Echo Back In-A/In-B)



- Die Echo-Back- oder MIDI-THRU-Funktion sorgt dafür, daß Daten, die an einer der MIDI-IN-Buchsen empfangen wurden, an einer MIDI-OUT-Buchse wieder gesendet werden.
- MIDI Thru A wählt Echo Back für Daten, die an der Buchse MIDI IN-A empfangen wurden; MIDI Thru B für Daten, die an der Buchse MIDI IN-B empfangen wurden.
- Wenn Sie die MIDI-OUT-Anschlüsse des QY700 als MIDI-THRU-Anschlüsse benutzen möchten, wählen Sie Thru A, Thru B oder Thru A,B.
- Wenn Sie ein externes MIDI-Keyboard und externe MIDI-Tonerzeuger benutzen, um auf dem QY700 Spuren aufzunehmen, wählen Sie RecMonitor.
- Wenn Sie die Buchsen MIDI IN und MIDI OUT des QY700 an ein einziges externes MIDI-Gerät anschließen möchten, wählen Sie Off.



Off, Thru A, Thru B, Thru A,B, RecMonitor

Off

Die Echo Back ist ausgeschaltet.

Thru A, Thru B

Echo Back wird für die MIDI-Buchse OUT-A bzw. OUT-B aktiviert.

Thru A,B

Echo Back wird für beide MIDI-Buchsen OUT-A und -B aktiviert.

RecMonitor

Echo Back wird entsprechend der Out-Channel-Einstellungen der Ausgänge OUT-A und OUT-B der Keyboard-Spur oder der Aufnahmespur automatisch umgeschaltet.



- Systemexklusive Nachrichten von 128 Bytes oder länger werden nicht weitergeleitet.

## 5. Startverzögerung (MTC Start Offset)



- Wählt eine Verzögerung zwischen dem Empfang von MIDI Time Code und dem Startzeitpunkt des Sequenzers in Stunden:Minuten: Sekunden:Frames.
- Wenn Sie zu einer MTC-kompatiblen Bandmaschine o. ä. synchronisieren, können Sie mit dieser Einstellung erreichen, daß die Song-Wiedergabe gleichzeitig beginnt.



Stunden:Minuten: Sekunden:Frames

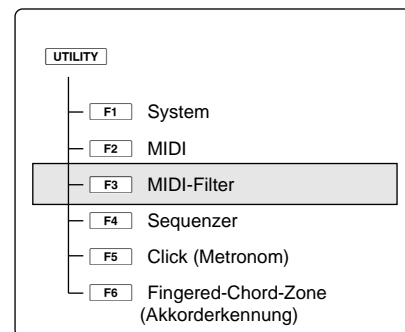
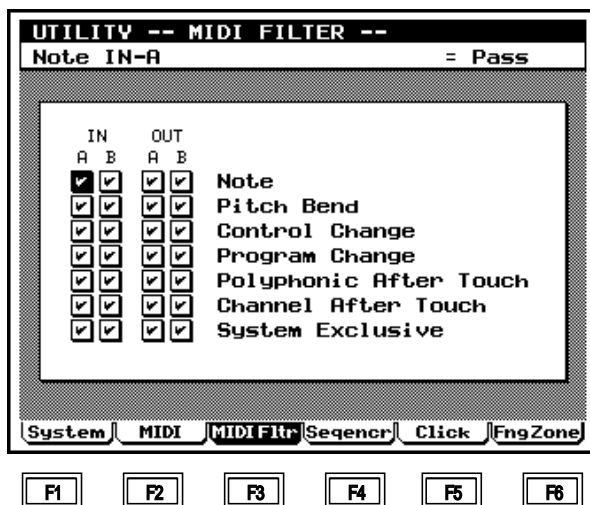
Hours 00 – 23

Minutes 00 – 59

Seconds 00 – 59

Frames 00 – 29

## 3. MIDI-Filter



- Mit den MIDI-Filter-Einstellungen können Sie angegebene MIDI-Eventtypen aus dem MIDI-Datenstrom filtern, der am MIDI IN empfangen oder am MIDI OUT gesendet wird.
- Die Einstellungen des MIDI-Filters wirken sich auf die Aufnahme und die Wiedergabe im Sequenzer aus. Sie haben keine Auswirkungen auf die Tonerzeugung.
- Im Display wird angezeigt, ob die entsprechenden MIDI-Eventtypen durchgelassen oder gefiltert werden.
  - (Cut) Das angegebene MIDI-Event kann nicht passieren.
  - (Pass) Das angegebene MIDI-Event kann passieren.



1. Drücken Sie **UTILITY**.
  - ▼ Die Kontrollleuchte oberhalb **UTILITY** leuchtet auf, und Sie gelangen in den Utility-Modus.
2. Drücken Sie **F3** (MIDIFltr), um die MIDI-Filter-Page zu erreichen.
3. Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter, den Sie einstellen möchten.
4. Mit **[NO]** / **[YES]** oder dem Datenrad stellen Sie den Wert ein.

### 1. Note



- Legt fest, ob MIDI-Note-On- und -Note-Off-Nachrichten passieren können oder nicht.
- MIDI-Note-On-Nachrichten werden erzeugt, wenn eine Note auf der Tastatur gedrückt wird, die Note-Off-Nachricht folgt, wenn die Note wieder losgelassen wird. Wenn diese MIDI-Nachrichten gefiltert werden, wird kein Ton ausgegeben.

### 2. Pitch Bend



- Legt fest, ob MIDI-Pitch-Bend-Nachrichten passieren können oder nicht.
- MIDI-Pitch-Bend-Nachrichten werden erzeugt, wenn das PITCH-Rad bewegt wird. Diese Events ändern die Tonhöhe in meist unhörbaren Schritten.

### 3. Control Change



- Legt fest, ob MIDI-Controller-Nachrichten passieren können oder nicht.
- MIDI-Controller-Nachrichten übertragen viele verschiedene Informationen, darunter Modulation, Panorama und Lautstärke.

#### 4. Program Change



- Legt fest, ob MIDI-Programmwechsel sowie der Controller »Bank Select« (MSB und LSB) passieren können.
- Mit den beiden Events »Program Change« und »Bank Select MSB« und »Bank Select LSB« können bei MIDI-Geräten Voices oder andersartige Programmplätze umgeschaltet werden.

#### 5. Polyphonic After Touch



- Legt fest, ob polyphone After-Touch-Nachrichten passieren können oder nicht.

#### 6. Channel Aftertouch



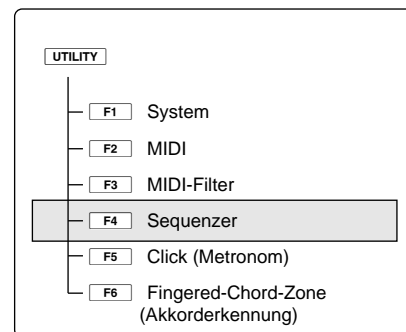
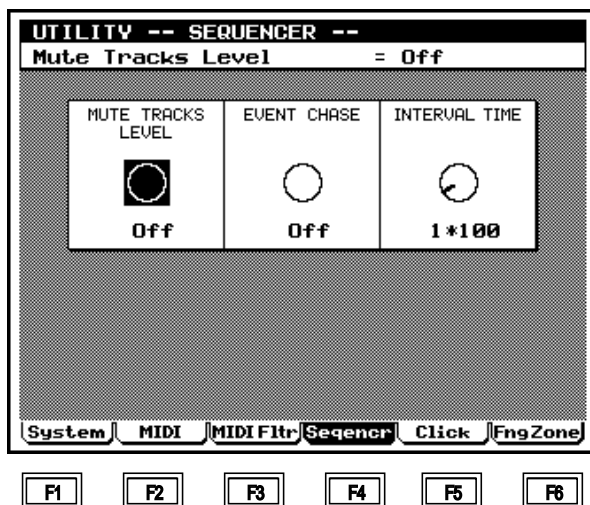
- Legt fest, ob Channel-After-Touch-Nachrichten passieren können oder nicht.

#### 7. System Exclusive



- Legt fest, ob MIDI-System-Exclusive-Nachrichten passieren können oder nicht.
- Systemexklusive Nachrichten werden benutzt, um den Tongenerator rückzusetzen und interne Parameter einzustellen.

## 4. Sequenzer



- Hier stellen Sie die Setup-Parameter des Sequenzer ein.
1. Drücken Sie **UTILITY**.  
▼ Die Kontrollleuchte oberhalb **UTILITY** leuchtet auf, und Sie gelangen in den Utility-Modus.
  2. Drücken Sie **F4** (Seqenchr), um die Sequencer-Page zu erreichen.
  3. Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter, den Sie einstellen möchten.
  4. Benutzen Sie **[-] / [YES]**, das Datenrad oder die Zifferntastatur und **[OK]**, um den Wert einzustellen.

### 1. Stummschaltungspegel (Mute Track Level)

- Diese Einstellung gibt an, auf welche Lautstärke eine Spur gesetzt wird, wenn sie stummgeschaltet wird.
- Auf den hier eingestellten Wert werden alle Spuren gebracht, wenn eine Spur auf Solo geschaltet wird.

- 0101 1101** Off, 01% – 99%
- Off Die Spur erklingt überhaupt nicht.
- 01% – 99% Die Lautstärke (Volume) wird auf den angegebenen Prozentsatz verringert.  
Die Lautstärke bei Stummschaltung ist: (Originallautstärke) × (Mute-Track-Level-Wert).

### 2. Event Chase

- Wenn die Funktion Event Chase eingeschaltet ist, werden die angegebenen Eventtypen schnell abgespielt, wenn ein Song, ein Pattern oder eine Phrase irgendwo in der Mitte gestartet oder vor- und zurückgespult wird. Dadurch ist gewährleistet, daß Änderungen wie Voice-Anwahl, Pitch- und Controller-Werte etc. an der Startposition immer stimmen.
  - Wenn ein Song oder eine Phrase, in dem (in der) Programmumschaltungen oder Pitch-Bend-Änderungen programmiert wurden, nicht am Anfang gestartet wird, kann es passieren, daß bei der Wiedergabe unerwartete Voices oder verstimmte Töne zu hören sind. Das Problem tritt genau dann auf, wenn der übersprungene Abschnitt des Songs oder der Phrase Events enthält wie Programmumschaltungen oder Pitch-Bend-Events.
  - Wenn die Funktion Event Chase eingeschaltet ist, werden die angegebenen Eventtypen schnell abgespielt, wenn ein Song, ein Pattern oder eine Phrase irgendwo in der Mitte gestartet oder vor- und zurückgespult wird. Es kann beim Starten einige Zeit dauern, bis die Wiedergabe tatsächlich beginnt. Außerdem ist die Vor-/Rückspulgeschwindigkeit verlangsamt.
  - Wenn Event Chase auf ALL eingestellt wird, werden große Mengen von MIDI-Daten am MIDI OUT gesendet, wodurch MIDI-Fehlermeldungen (Error) am empfangenden MIDI-Gerät auftreten können.
- 0101 1101** Off, PC, PC, PB, Ctrl, ALL
- Off Event Chase ist nicht aktiv.
- PC Es werden die Programmwechsel zurückverfolgt
- PC, PB, Ctrl Es werden Programmwechsel, Pitch-Events und Controller zurückverfolgt
- ALL Es werden (außer Noten) alle Events zurückverfolgt

### 3. Intervallzeit



- Wenn systemexklusive Daten (Bulk-Daten) abgespielt werden, die auf einer Sequenzerspur aufgenommen wurden, wird zwischen jeden Datenblock von 1 KB (Kilobyte) der hier angegebene Abstand eingefügt.
- Wenn aufgenommene Bulk-Daten an ein externes MIDI-Gerät zurückgesendet werden, können Einschränkungen der Geschwindigkeit des Datenempfangs MIDI-Datenfehler beim empfangenden Gerät zur Folge haben. Wenn Sie hier eine passende »Datenpause« (Interval Time) programmieren, können die Bulk-Daten mit einer Geschwindigkeit senden, die das externe Gerät verarbeiten kann.
- Bei Sequenzerspuren, wird jede kleinste Einheit systemexklusiver Daten an einer einzelnen Zeitposition aufgenommen. Wenn diese Daten jedoch wiedergegeben werden, fügt die Funktion Interval Time alle 1 KB Daten eine Pause ein. Die Pause wird in Einheiten von 100 ms (1/10 Sekunde) angegeben.
- Wenn am empfangenden Gerät immer noch MIDI-Fehler auftreten sollten, erhöhen Sie die Einstellung der Intervallzeit und übertragen Sie die Daten erneut.

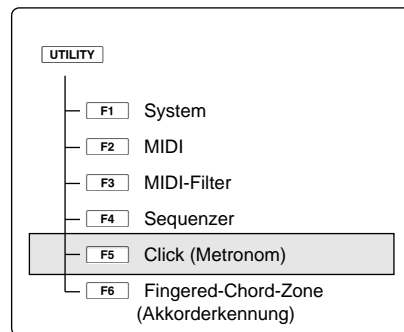
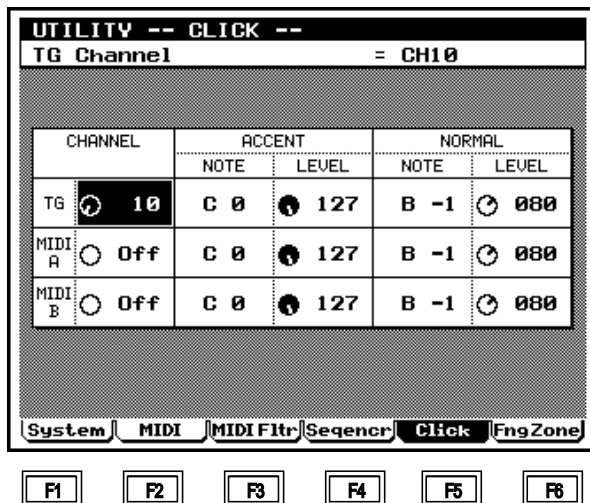


0 – 9 \* 100 (msec)



- Die Einstellungen der Interval Time können zu verzögerter Wiedergabe führen.

## 5. Click



- Hier können Sie Einstellungen für den Click-Sound des Metronoms einstellen, das den Tongenerator des QY700 oder einen externen Tonerzeuger ansteuert.
- Da der QY700 keinen speziellen Tongenerator nur für den Click besitzt, bedeutet die Ausgabe eines Click-Signals nicht notwendigerweise, daß ein Click-Sound zu hören ist. Der Click-Sound hängt außerdem von den Einstellungen im Voice-Modus ab.
- Suchen Sie einen Part, bei dem eine Schlagzeug-Voice selektiert ist, und stellen Sie dann hier dessen Kanal ein, so daß der Part gespielt wird. Geben Sie dann die Note(n) der Drum-Voice an, mit welcher das Metronom erklingen soll.

1. Drücken Sie **UTILITY**.  
▼ Die Kontrollleuchte oberhalb **UTILITY** leuchtet auf, und Sie gelangen in den Utility-Modus.
2. Drücken Sie **F5** (Click), um die Click-Page zu erreichen.
3. Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter, den Sie einstellen möchten.
4. Benutzen Sie **←** / **→**, das Datenrad oder die Zifferntastatur und **↵**, um den Wert einzustellen.

- Die ursprünglichen Einstellungen sind in der Abbildung gezeigt.

## 1. Kanal (Channel)

- Gibt den Part und den Tongenerator an, auf dem der Click wiedergegeben wird.
- Suchen Sie einen Part, bei dem eine Schlagzeug-Voice selektiert ist, und stellen Sie dann hier dessen Kanal ein, so daß der Part gespielt wird.
- Um zu prüfen, ob das Metronom erklingt oder nicht, stellen Sie den Parameter Click Mode (in Song Play) auf "All", so daß der Click immer erklingt. (→ S.72)
- Um Probleme zu vermeiden, stellen Sie den Channel für TG oder MIDI OUT auf "Off", wenn diese nicht für den Click benutzt werden.

- TG:** Off, 01 – 32 Das Metronom wird vom Tongenerator des QY700 erzeugt.
- MIDI A:** Off, 01 – 16 Das Metronom wird von einem externen MIDI-Tongenerator erzeugt, der an der Buchse MIDI OUT-A angeschlossen ist.
- MIDI B:** Off, 01 – 16 Das Metronom wird von einem externen MIDI-Tongenerator erzeugt, der an der Buchse MIDI OUT-B angeschlossen ist.



## 2. Akzentnote/-pegel (Accent Note/Level)

### 3. Normale(r) Note/Pegel (Normal Note/Level)

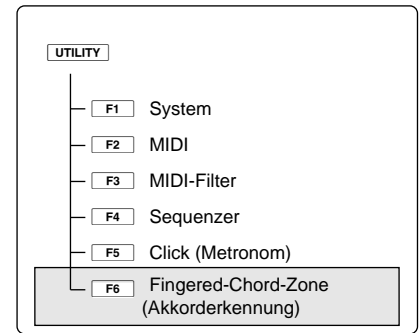
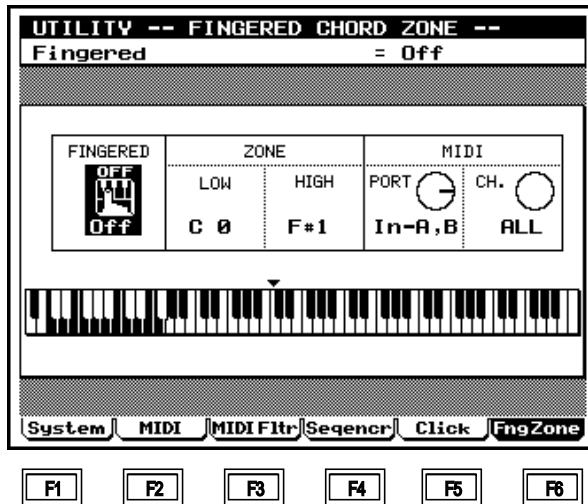


- Mit Accent wird die Note und der Pegel für den jeweils ersten Schlag im Takt angegeben. Mit Normal wird die Note und der Pegel für den zweiten und die folgenden Schläge im Takt angegeben.
- Wenn Sie eine Schlagzeug-Voice für den Click-Sound benutzen, können Sie mit dem Parameter Note Instrumente innerhalb dieser Drum-Voice wählen.
- Für die Zuordnung der Noten zu Instrumenten lesen Sie das getrennt gebundene Tabellenheft.
- Der Parameter Level stellt die Lautstärke per Velocity ein.



Note	C-2 – G8
Level	000 – 127

## 6. Akkorderkennungszone (Fingered Chord Zone)



- Die Akkorderkennung der Begleitautomatik des QY700 heißt »Fingered Chord«, und der Tastaturbereich, in dem die Akkorderkennung stattfindet, heißt »Fingered Chord Zone«.
- Hier können Sie Fingered Chord ein- und ausschalten und die Fingered Chord Zone angeben.



- Drücken Sie **UTILITY**.  
▼ Die Kontrollleuchte oberhalb **UTILITY** leuchtet auf, und Sie gelangen in den Utility-Modus.
- Drücken Sie **F6** (FngZone), um die Page mit der Fingered Chord Zone zu erreichen.
- Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter, den Sie einstellen möchten.
- Benutzen Sie **[-] / [YES]**, das Datenrad oder die Zifferntastatur und **[ ]**, um den Wert einzustellen.

### 1. Fingered Chord



- Legt fest, ob Fingered Chord aktiv ist oder nicht.
- Diese Einstellung ist mit der »Fingered Chord«-Einstellung im Modus »Song Play« und der im Pattern-Modus gekoppelt.



OFF (Off), FINGRD (On)

### 2. Tastaturbereich der Zone (Low/High)



- Die Fingered-Chord-Zone wird durch Festlegung der niedrigsten Note (Low) und der höchsten Note (High) angegeben.
- Fingered Chord funktioniert dann in dem Tastaturbereich zwischen denen bei Low und High eingestellten Noten.
- Noten unterhalb der Low-Note werden für die Funktionen On Bass und Original Bass benutzt.
- Die Einstellung der Zone können Sie mit **[-] / [YES]**, dem Datenrad, der Mikrotastatur des QY700.



Zone Low C-2—G8  
Zone High C-2—G8  
(Zone Low ≤ Zone High)



- Wenn Fingered Chord gewählt ist (FINGRD), ist der Tastaturbereich der für die Fingered-Chord-Funktion reserviert und kann nicht normal gespielt werden.
- Die Einstellungen werden nicht durch die Transpose-Funktion beeinflusst.
- Zu Einzelheiten über Fingered Chord lesen Sie Kapitel 1: »Basic Concepts« (→ S.42)

### 3. MIDI-Buchse/Kanal (MIDI-Port/Channel)



- Wenn sie ein externes MIDI-Keyboard für die Fingered-Chord-Eingabe benutzen möchten, können Sie hier die MIDI-IN-Buchse(n) und den MIDI-Kanal angeben, an der das Keyboard angeschlossen ist.



MIDI Port In-A, In-B, In-A,B  
MIDI Channel ALL, 01—16

# Kapitel 7. Disk-Modus

Dieses Kapitel erläutert den Disk-Modus.

Im Disk-Modus können Daten von einer Diskette gelesen und auf eine Diskette geschrieben werden.

Über Disketten .....	302
Über den Disk-Modus .....	304
1. Save (Speichern) .....	307
2. Load (Laden) .....	310
3. Rename (Umbenennen) .....	312
4. Delete (Löschen) .....	314
5. Format (Formatieren) .....	316

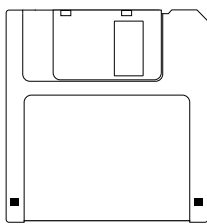
## Über Disketten

Der QY700 beschreibt und liest Disketten, auf denen Sie selbst-erzeugte Daten speichern und mit denen Sie Daten mit anderen Geräten austauschen können. Dieser Abschnitt erläutert die vom QY700 verwendete Diskettenarten und die Handhabung von Disketten.

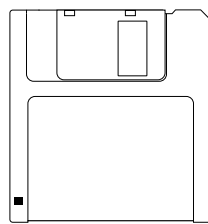
### Diskettenarten

- Der QY700 kann zwei Diskettenarten verwenden: 3,5-Zoll-2HD und 3,5-Zoll-2DD.
- Bevor Dateien auf einer Diskette gespeichert werden können, muß die Diskette formatiert (initialisiert) werden. (→ S.316)
- Der QY700 formatiert 2HD-Disketten auf 1,44 MB (Megabytes) und 2DD-Disketten auf 720 KB (Kilobytes) im MS-DOS-Format. (MS-DOS ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.)

Da dieses Format sowohl im Computerbereich als auch in Yamaha-Produkten und Produkten anderer Hersteller eingesetzt wird, ist so Diskettenkompatibilität gewährleistet.



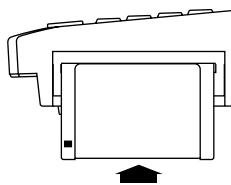
3,5-Zoll-2HD  
1,44 MB



3,5-Zoll-2DD  
720 KB

### Eine Diskette einlegen

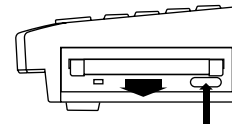
- Legen Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben und dem Schieber nach vorn in das Diskettenlaufwerk.
- Schieben Sie die Diskette vorsichtig ein, bis sie mit einem Klick in die richtige Position einschnappt.



Schieben Sie die Diskette vorsichtig ein, bis sie mit einem Klick in die richtige Position einschnappt

### Eine Diskette entnehmen

- Drücken Sie gefühlvoll die Auswurf-taste, nachdem Sie sichergestellt haben, daß das Diskettenlaufwerk nicht in Gebrauch ist. Überzeugen Sie sich davon, daß die Diskette vollständig ausgeworfen worden ist, und entnehmen Sie sie dem Laufwerk.



Drücken Sie die Auswurf-taste vorsichtig und präzise, und stellen Sie sicher, daß die Diskette vollständig ausgeworfen wurde.

- Falls sich die Diskette innen verhakt hat und nicht korrekt herausgeschoben wird, drücken Sie die Auswurf-taste vorsichtig noch einmal, oder schieben Sie die Diskette wieder ganz hinein und drücken dann nochmals die Auswurf-taste.
- Wenn die Diskettenkontrolleuchte brennt, werden Daten zwischen Diskette und QY700 übertragen. Schalten Sie das Gerät niemals aus, und versuchen Sie niemals die Diskette herauszunehmen, so lange die Diskettenkontrolleuchte brennt. Dabei können Sie nicht nur die Diskette beschädigen, sondern auch das Diskettenlaufwerk.

### Regelmäßige Reinigung der Schreib-Leseköpfe des Diskettenlaufwerks

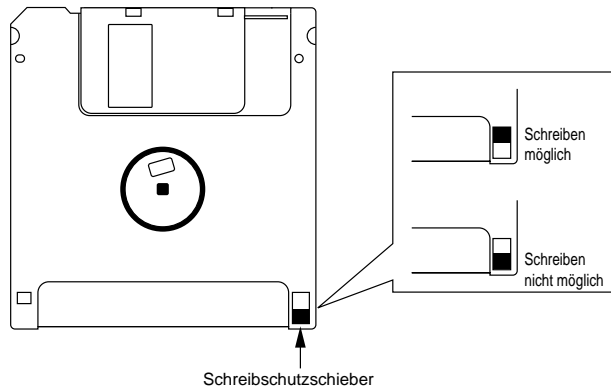
- Diskettenlaufwerke arbeiten mit einem hochpräzisen Magnetkopf. Wenn ein Diskettenlaufwerk lange Zeit im Einsatz ist, verschmutzen die Köpfe von den Magnetpartikeln der Diskette. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, daß beim Lesen oder Schreiben von Daten Fehler auftreten.
- Um das Diskettenlaufwerk in einem guten Zustand zu halten, empfehlen wir, die Köpfe regelmäßig zu reinigen (etwa einmal im Monat).

### Handhabung und Aufbewahrung von Disketten

- Disketten sollten nicht direktem Sonnenlicht oder extremen Temperaturen ausgesetzt oder an übermäßig feuchten oder staubigen Orten verwahrt werden.
- Achten Sie darauf, daß Disketten nicht zu nahe an Objekten gelangen, die ein starkes Magnetfeld erzeugen, wie etwa Fernsehapparate oder Lautsprecher.
- Vor dem Ausschalten des Gerätes sollten Sie die Diskette aus dem Diskettenlaufwerk entfernen. Wenn eine Diskette lange Zeit im ausgeschalteten Gerät liegt, kann die Diskette verschmutzen und Lese-/Schreibfehler verursachen.

## Versehentliches Löschen verhindern

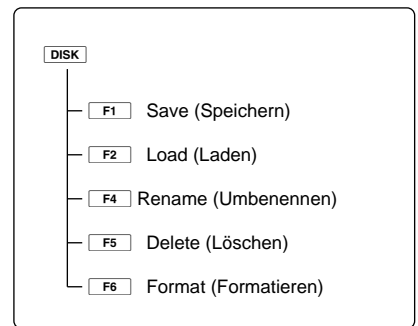
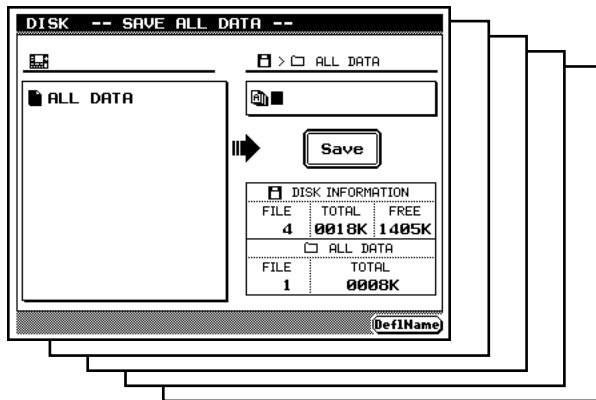
- Disketten haben einen Schreibe­schuttschieber, der dazu verwendet werden kann, versehentliches Löschen von Daten zu verhindern. Schieben Sie den Schreibe­schuttschieber von Disketten, die wichtige Daten enthalten, auf die Schreibschutzposition (das Fenster ist offen), so daß keine Daten auf die Diskette geschrieben werden können.



## Sicherungskopien

- Die Daten auf einer Diskette können durch unvorhergesehene Ereignisse zerstört werden. Falls Sie besonders wichtige Daten haben, die Sie unbedingt behalten wollen, empfehlen wir, daß Sie sich die Zeit zum Anlegen einer Sicherungskopie nehmen.

## Über den Disk-Modus



- Im Disk-Modus können Daten von einer Diskette gelesen und auf eine Diskette geschrieben werden.
- Der Disk-Modus beinhaltet die folgenden fünf Funktionsgruppen, die mit den Funktionstasten  (Save/Sichern)–  (Format/Formatieren) angewählt werden können.

Mit  (Save) können Sie Daten auf einer Diskette speichern. (→ S.307)

Mit  (Load) können Sie Dateien von Diskette laden. (→ S.310)

Mit  (Rename) können Sie einen Dateinamen ändern. (→ S.312)

Mit  (Delete) können Sie eine Datei von Diskette löschen. (→ S.314)

Mit  (Format) können Sie eine Diskette formatieren (initialisieren). (→ S.316)

- Die verschiedenen Funktionen von  –  handhaben 3–5 verschiedene Datenarten. Wählen Sie mit den Cursortasten  (All Data) –  (Song SMF) die passende Datenart an.

Mit  (All Data) werden alle Daten im interner Speicher des QY700 in einer einzigen Datei gespeichert.

Mit  (Style) werden Daten wie die acht Patterns innerhalb eines Styles oder 99 Phrasen in einer einzigen Datei gespeichert.

Mit  (Song) werden die Musikdaten eines Song zusammen mit den Voice- und Effekteinstellungen usw. in einer einzigen Datei gespeichert. Allerdings werden darüberhinaus in den Pages  (Load),  (Rename) und  (Delete) auch ESEQ-Song- und SMF-Song-Dateien gehandhabt.

Mit  (Song ESEQ) werden ausschließlich die Musikdaten eines einzelnen Songs in einer ESEQ-Datei gespeichert.

Mit  (Song SMF) werden ausschließlich die Musikdaten eines einzelnen Songs in einer SMF-Datei gespeichert.

## Vom QY700 verwendete Dateitypen

### 1. All Data (Alle Daten)

- Mit diesem Dateityp werden alle Daten im interner Speicher des QY700 in einer einzigen Datei gespeichert.
- All Data umfaßt die folgenden Daten:

Songs	20
Styles	64
System Setup	1

- Die Song-Daten umfassen die Musikdaten für die Songs 01–20 des Song-Modus, die Voice-Modus- und Effekt-Modus-Einstellungen jedes Songs, und die Einstellungen von Play Effect (Song-Modus) und Out Channel.
- Die Style-Daten umfassen die Daten der acht Patterns jedes Styles ( $64 \times 8 = 512$ ) und 99 User-Phrasen für jeden Style ( $64 \times 99 = 6336$ ). Die Daten für jedes Pattern umfassen zusätzlich zu den Musikdaten die Einstellungen von Play Effect, Pattern Voice und Pattern Effect.
- Das System-Setup enthält die Einstellungen des Utility-Modus.
- Song-Daten, die mit der automatischen Begleitfunktion erzeugt wurden, um Patterns mit dem Song zu koppeln, müssen als All Data gesichert und geladen werden.

## 2. Style

- Style-Dateien enthalten alle Daten in einem Style des Pattern-Modus.
- Style-Dateien enthalten die folgenden Daten.  
Patterns           8 (Sektionen)  
User-Phrasen    99 (User-Phrasen)
- Pattern Daten enthalten zusätzlich zu den Musikdaten auch die Einstellungen für Play Effect, Pattern Voice und Pattern Effect.

## 3. Song

- Song-Dateien speichern alle Daten eines Song des Song-Modus.
- Song-Dateien umfassen die folgenden Daten.  
die im Song aufgenommenen Musikdaten  
Pattern-Spur, Akkordspur und Tempospur-Daten  
Einstellungen von Play Effect und Out Channel  
Voice-Modus-Einstellungen  
Effect-Modus-Einstellungen

## 4. ESEQ-Song

- ESEQ ist ein von Yamaha entwickeltes Sequenzerformat, das von vielen Yamaha-Produkten verwendet wird, wie digitale Musikinstrumente wie QY300 und QS300, Clavinovas und Piano-Modulen. ESEQ-kompatible Modelle können Sequenzdaten per Diskette austauschen. (Wenn Sie planen, Daten mit einem anderen Yamaha-Produkt auszutauschen, empfehlen wir, 2DD-Disketten zu verwenden, um die Kompatibilität der Diskettenlaufwerke sicherzustellen.)
- Song ESEQ speichert ausschließlich die Musikdaten von TR1–TR16 und die Tempospur eines einzelnen Songs im Song-Modus.
- Die Einstellungen von Play Effect, Out Channel, Voice-Modus und Effect-Modus sind in einer ESEQ-Datei nicht enthalten.
- Disketten, die kommerziell für die Verwendung auf einem Clavinova oder Piano-Modulen gedacht sind, sind aus Copyright-Gründen geschützt und können nicht in den QY700 geladen werden.

## 5. SMF-Song

- SMF (Standard MIDI File) ist ein Format für MIDI-Musikdaten, und ist ein Sequenzer-Datenformat, das von vielen Musikinstrument- und Computer-Software-Herstellern verwendet wird. Geräte, die kompatibel zu Standard MIDI File sind, können Sequenzdaten via Diskette austauschen.
- In einem Song SMF wird eine Song-Modus-Datei gespeichert.
- Die Einstellungen von Play Effect, Out Channel, Voice-Modus und Effect-Modus sind in einer SMF -Datei nicht enthalten.
- Der QY700 kann die folgenden zwei Standard-MIDI-File-Varianten verwenden.

### Format 0

Dieses Format kombiniert die Daten von zwei oder mehr MIDI-Kanälen in einer einzigen Spur. In diesem Format werden die Musikdaten von Tr1–Tr16 und die Tempospur des QY700 gespeichert.

Wenn ein Song, in dem Musik auf Tr1–Tr32 aufgenommen worden ist, im Format 0 gespeichert wird, werden beim Speichern alle Daten in Tr17–Tr32 in Tr1–Tr16 eingemischt. Wenn Ihr Song die Spuren 17 und höher verwendet, sollten Sie das Format 1 (siehe unten) zum Speichern verwenden.

### Format 1

Dieses Format ermöglicht eine unbegrenzte Spurenzahl; jede Spur kann Daten mehrerer MIDI-Kanäle enthalten. Dateien in diesem Format speichern die Musikdaten aller Sequenzspuren (Tr1–Tr32) und die Tempospur des QY700. Format 1 ist eine Erweiterung des Format 0. Das bedeutet, daß einige SMF-kompatible Geräte nur Format 0 handhaben können, nicht aber Format 1. Wenn es besonders auf die Kompatibilität ankommt, sollten Songs mit 16 oder weniger Spuren in Format 0 gespeichert werden.



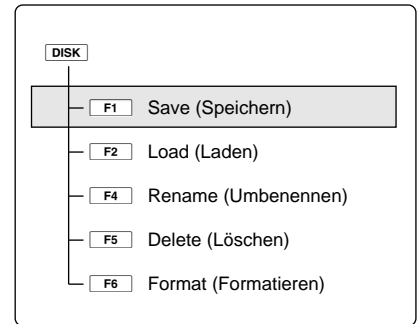
## XG-Header

- Wenn Sie einen Song in den Formaten Song ESEQ oder Song SMF speichern, können Sie mit **F4** (XG HEADR) einstellen, daß beim Speichern ein oder zwei Setup-Takte am Beginn der Musikdaten eingefügt werden. Die Daten von Voice- und Effekt-Modus des QY700, die zur Einstellung des Tongenerators benötigt werden, werden in Form von MIDI-System-Exclusive-Daten in diese Setup-Takte eingefügt.
- Mit dieser Funktion können Sie problemlos Setup-Takte erzeugen, ohne daß tiefere MIDI-Kenntnisse erforderlich sind.
- Am Beginn eines mit einem XG-Header gespeicherten Songs sind die MIDI-Daten enthalten, die den Tongenerator einstellen. Daher kann bei der Wiedergabe des Songs mit einem anderen Sequenzer und einem XG-kompatiblen Tongenerator ohne weiteres dasselbe musikalische Resultat wie mit dem QY700 erzielt werden.
- Wenn eine mit einem XG-Header gespeicherte Datei geladen wird und dann wiederum mit aktivierter XG-Header-Einstellung gespeichert wird, werden die Tongenerator-Einstellungsdaten nochmals am Anfang des Song eingefügt: sie sind dann doppelt vorhanden. Daher sollten Sie vor einem zweiten Speichern der Song-Daten mit dem Song-Job »Delete Measure« die zuerst eingefügten Setup-Takte löschen.
- Wenn eine mit einem XG-Header gespeicherte Datei geladen und wiedergegeben wird, kann sich die Wiedergabe während der Takte 1–2 leicht verzögern. Das liegt daran, daß die eingefügten Setup-Takte Bulk-Daten enthalten. Allerdings hat dies keinen Einfluß auf die Wiedergabe der eigentlichen Song-Daten.
- Wenn eine mit einem XG-Header gespeicherte Datei geladen und wiedergegeben wird, werden alle aktuellen Einstellungen von Voice- und Effect-Modus gelöscht. Wenn Sie die Einstellungen von Voice- und Effect-Modus erhalten wollen, löschen Sie die eingefügten Setup-Takte mit dem Song-Job »Delete Measure«.

## Extensionen der Dateinamen

- Wenn die oben erwähnten fünf Datenarten vom QY700 gespeichert werden, wird dem Dateiname automatisch jeweils eine Extension (drei Zeichen, die die Dateiart anzeigen) angehängt:
  1. All Data            .Q7A
  2. Style               .Q7P
  3. Song                .Q7S
  4. Song ESEQ         .ESQ
  5. Song SMF           .MID

## 1. Save (Speichern)



Datentyp	Display	Einstellungen
[D1] All Data Speichert alle Daten im QY700-Speicher auf Diskette.		1. Geben Sie den Dateinamen an.
[D2] Style Speichert alle Daten in einem Style des Pattern-Modus auf Diskette.		1. Wählen Sie den zu speichernden Style. 2. Geben Sie den Dateinamen an.
[D3] Song Speichert alle Daten in einem Song des Song-Modus auf Diskette.		1. Wählen Sie den zu sichernden Song. 2. Geben Sie den Dateinamen an.
[D4] Song ESEQ Speichert nur die Musikdaten von TR1-TR16 und die Tempospur eines Songs des Song-Modus im ESEQ-Format auf Diskette.		1. Wählen Sie den zu sichernden Song. 2. Schalten Sie den XG-Header ein bzw. aus. 3. Geben Sie den Dateinamen an.
[D5] Song SMF Speichert nur die Musikdaten eines Songs des Song-Modus im SMF-Format auf Diskette.		1. Wählen Sie den zu sichernden Song. 2. Schalten Sie den XG-Header ein bzw. aus. 3. Format 0/1 4. Geben Sie den Dateinamen an.

## 1. Save (Speichern)



- Die Speichern-Funktion schreibt die Daten aus dem internen Speicher auf Diskette.
- Wählen Sie aus den fünf Datenarten diejenige aus, in der gespeichert werden soll. Einzelheiten zu den verschiedenen Dateierarten finden Sie in »Vom QY700 verwendete Dateierarten«. (→ S.304)
- Der Bereich »DISK INFORMATION« (»Informationen zur Diskette«) befindet sich rechts unten auf dem Bildschirm. Dort wird die Gesamtzahl der Dateien auf der Diskette, die Summe der Dateigrößen und der freie Speicherplatz auf der Diskette angezeigt.  
Der Bereich darunter zeigt die Gesamtzahl der Dateien des gewählten Typs auf der Diskette sowie die Gesamtgröße. Beachten Sie diese Informationen beim Speichern Ihrer Daten.
- Bevor eine Diskette zur Datensicherung verwendet werden kann, muß sie zunächst formatiert werden. (→ S.316)
- Wenn der Gesamtumfang der zu sichernden Daten größer ist als der freie Speicherplatz auf der Diskette, erscheint die Meldung »Disk Full« (»Diskette voll«). Wenn dies der Fall ist, löschen Sie nicht benötigte Dateien von der Diskette, und speichern Sie noch einmal.

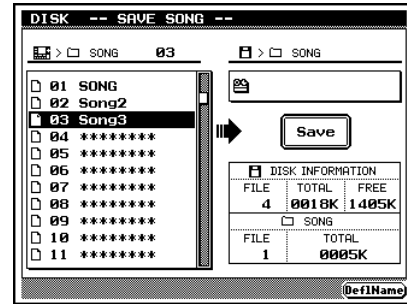


Achten Sie darauf, daß Sie nicht versehentlich wichtige Daten von der Diskette löschen.

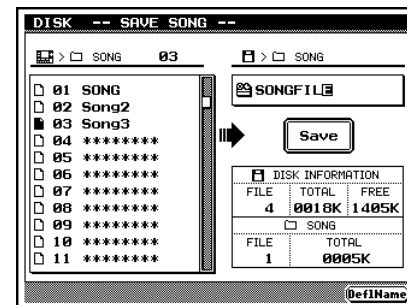


1. Drücken Sie  (Save).  
▼ Die oberste Zeile des Displays zeigt »DISK -- SAVE --« (»Diskette -- Speichern --«) an.
2. Wählen Sie mit  [D1] (All Data) –  [D5] (Song SMF) den Typ der zu sichernden Daten an.  
▼ Die entsprechende Save-Page erscheint.
3. Wenn »Song ESEQ« oder Song SMF als Datentyp gewählt wurde, wählen Sie mit  (XG HEADR), ob ein XG-Header hinzugefügt werden soll oder nicht. Wenn Sie die entsprechende Anzeige mit  (XG HEADR) anwählen, werden beim Speichern ein bis zwei Takte mit Setup-Daten am Beginn der Wiedergabedaten eingefügt. Einzelheiten zum XG-Header finden Sie im Abschnitt »XG-Header« (→ S.306).
4. Wenn »Song SMF« als Datentyp angewählt wurde, wählen Sie mit  (FORMAT0) oder  (FORMAT1) das Format des Standard-MIDI-Files. Einzelheiten zum Format des Standard MIDI File finden Sie im Abschnitt »Vom QY700 verwendete Dateierarten«. (→ S.304)

5. Wählen Sie links auf dem Display den Style oder die Song-Nummer, die Sie speichern wollen.
- Wenn Sie »All Data« speichern, können Sie an dieser Stelle keine Nummer auswählen.



6. Bewegen Sie den Cursor mit der Taste  nach rechts, und geben Sie einen Dateinamen an.
- Mit Hilfe der Dateinamen werden die Dateien auf einer Diskette unterschieden. Es ist nicht möglich, denselben Dateinamen zwei oder mehr verschiedenen Dateien auf derselben Diskette zuzuweisen.
- Einzelheiten zur Eingabe von Buchstaben finden Sie in »Kapitel 1. Grundlegende Konzepte«. (→ S.53)
- Wenn Sie  (DeflName) drücken, wird der Name, der zuvor für den Song oder den Style eingegeben worden war, in den Dateinamen kopiert.
- Wenn Sie auf die Save-Page wechseln, zeigt das Dateinamen-Display den Namen der zuletzt gespeicherten Datei. Das bedeutet, daß ohne vorherige Änderung des Dateinamens bei einem Druck auf  die zuvor gespeicherte Datei überschrieben werden würde.



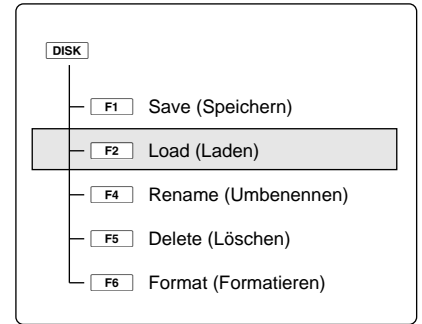
7. Stellen Sie sicher, daß die Einstellungen korrekt sind, und drücken Sie dann .
- ▼ Das Display zeigt dann »Executing...« (»Führe aus...«) an, und die Daten werden gesichert.
- Wenn Daten überschrieben werden sollen, wird eine entsprechende Bestätigung verlangt. Drücken Sie  , wenn Sie tatsächlich speichern wollen. Drücken Sie  zum Abbruch des Speichervorgangs.

8. Schließen Sie die Save-Page mit **EXIT** .



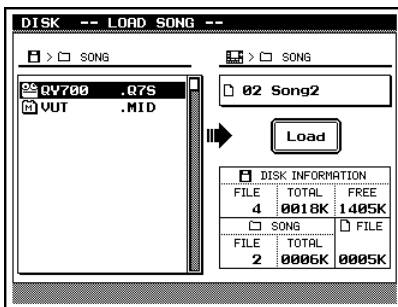
- Beim Speichern eines Styles oder eines Songs werden Speichernummern, unter denen es keine Daten gibt, mit »\*\*\*\*\*« dargestellt. Wenn Sie versuchen, solche Styles oder Songs zu sichern, erscheint die Meldung »No Data« (»Keine Daten«). Es ist dann nicht möglich, die Speichern-Funktion aufzurufen.
- Die Verwendung der Zeichen »\*« und »?« in einem Dateinamen ist nicht möglich.
- Wenn eine Dateiname Zeichen wie Leerzeichen oder Punkte enthält, die unter MS-DOS nicht zulässig sind, können Computer oder andere Geräte diese Datei eventuell nicht lesen. (MS-DOS ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.)

**2. Load (Laden)**



Datentyp		Display	Einstellungen
[D1]	All Data Eine im All-Data-Format des QY700 gespeicherte Datei wird von Diskette in den interner Speicher geladen.		1. Wählen Sie die zu ladende Datei.
[D2]	Style Eine im Style-Format des QY700 gespeicherte Datei wird von Diskette in den interner Speicher geladen.		1. Wählen Sie die zu ladende Datei. 2. Wählen Sie den Style, in den die Daten geladen werden sollen – den Ziel-Style.
[D3]	Song Eine im Song-, ESEQ- oder SMF-Format des QY700 gespeicherte Datei wird von Diskette in den interner Speicher geladen.		1. Wählen Sie die zu ladende Datei. 2. Wählen Sie den Song, in den die Daten geladen werden sollen – den Ziel-Song.

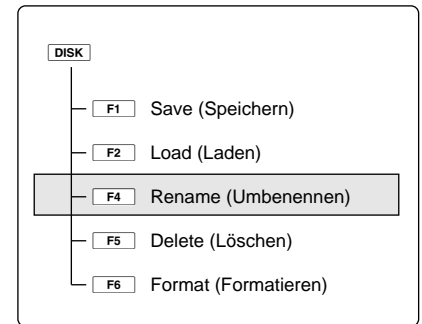
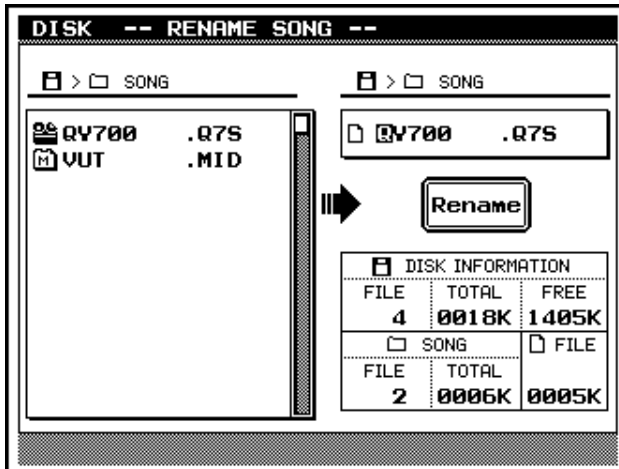
- Die Funktion »Load« (»Laden«) lädt Daten von der Diskette in den QY700.
  - Sie können unter drei Arten von zu ladenden Dateien wählen. Einzelheiten zu den Dateiarten finden Sie in Abschnitt »Vom QY700 verwendete Dateiarten«. (→ S.304)
  - Der Bereich »DISK INFORMATION« (»Informationen zur Diskette«) befindet sich rechts unten auf dem Bildschirm. Dort wird die Gesamtzahl der Dateien auf der Diskette, die Summe der Dateigrößen und der freie Speicherplatz auf der Diskette angezeigt.  
Der Bereich darunter zeigt die Gesamtzahl der Dateien des gewählten Typs auf der Diskette sowie die Gesamtgröße. Beachten Sie diese Informationen beim Speichern Ihrer Daten.
- !
- Wenn eine All-Data-Datei geladen wird, werden die gesamten Daten im Speicher (Songs, Patterns, Phrasen und System-Setup-Daten) überschrieben. Wenn der interne Speicher Daten enthält, die Sie erhalten wollen, speichern Sie sie vor dem Laden anderer Daten auf einer Diskette.
- 📁
1. Drücken Sie  (Load).  
▼ Die oberste Zeile des Displays zeigt »DISK -- LOAD --« (»Diskette -- Laden --«) an.
  2. Wählen Sie mit  [D1] (All Data)– [D3] (Song) den Datentyp an, den Sie laden wollen.  
▼ Die »Load-Execute«-Page (die Page mit den Lade-funktionen) erscheint.
  3. Wählen Sie auf der linken Seite des Displays die Datei, die Sie laden wollen.
4. Bewegen Sie den Cursor mit  auf den Speicher-nummerbereich rechts auf dem Display. Wählen Sie mit  / , dem Datenrad oder der Zifferntasten →  eine Speichernummer als Ladeziel an.
    - Wenn Sie »All Data« laden, erscheint diese Einstell-möglichkeit nicht.
    - Freie Speichernummern werden unter dem Namen »\*\*\*\*\*« dargestellt.
  5. Prüfen Sie die Einstellungen, und drücken Sie dann .  
▼ Das Display zeigt dann »Executing...« (»Führe aus...«) an, und die Daten werden geladen.
    - Wenn mit diesen Daten bereits existierende Daten über-schrieben werden, wird eine entsprechende Bestätigung verlangt. Drücken Sie , wenn Sie tatsächlich laden wol-len. Brechen Sie mit  ab.
  6. Schließen Sie die Page »Load Execute« mit .
- 📁
- Wenn die zu ladenden Daten umfangreicher sind als der freie Speicher, erscheint die Meldung »Memory Full« (»Speicher voll«). Wenn dies der Fall ist, löschen Sie nicht benötigte Daten, und wiederholen Sie den Ladevorgang.



### Funktion »Preplay« (»Probehören«)

- Wenn Sie den Datentyp »Song« gewählt haben, und eine Song-Datei im Standard-MIDI-File-Format 0 markiert ist, können Sie mit  (Preplay) die Datei vor dem Laden anhören.
- Dies ist eine bequeme Möglichkeit zur Prüfung des Datei-inhalts.

## 3. Rename (Umbenennen)







Datentyp	Funktion
[D1] All Data	ändert den Namen einer Datei, die als QY700-All-Data gespeichert wurde.
[D2] Style	ändert den Namen einer Datei, die als QY700-Style-Datei gespeichert wurde.
[D3] Song	ändert den Namen einer beliebigen Datei, also auch von Dateien, die im QY700-Song-, ESEQ- oder SMF-Format gespeichert wurden.



- Diese Funktion ändert den Namen einer auf Diskette gespeicherten Datei.
- Sie können drei Arten von Dateien umbenennen. Einzelheiten zu den verschiedenen Dateiarten finden Sie in »Vom QY700 verwendete Dateierarten«. (→ S.304)
- Wenn Sie »Song« als Dateityp wählen, können Sie auch die Namen von Dateien ändern, die von einem anderen Gerät als dem QY700 gespeichert wurden.
- Der Bereich »DISK INFORMATION« (»Informationen zur Diskette«) befindet sich rechts unten auf dem Bildschirm. Dort wird die Gesamtzahl der Dateien auf der Diskette, die Summe der Dateigrößen und der freie Speicherplatz auf der Diskette angezeigt.
- Der Bereich darunter zeigt die Gesamtzahl der Dateien des gewählten Typs auf der Diskette sowie die Gesamtgröße.



1. Drücken Sie  (Rename).  
▼ Die oberste Zeile des Displays zeigt »DISK -- RENAME --« (»Diskette -- Umbenennen --«) an.
2. Wählen Sie mit  [D1] (All Data)– [D3] (Song) den Dateityp an, den Sie umbenennen wollen.  
▼ Die »Rename-Execute«-Page (Umbenennungsfunktions-Page) erscheint.
3. Wählen Sie auf der linken Seite des Displays die Datei, die Sie umbenennen wollen.

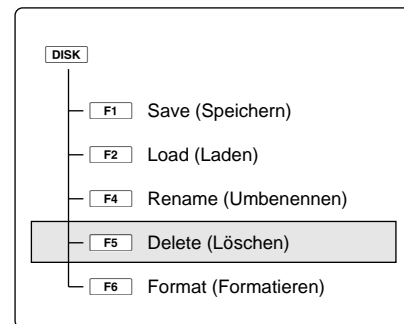
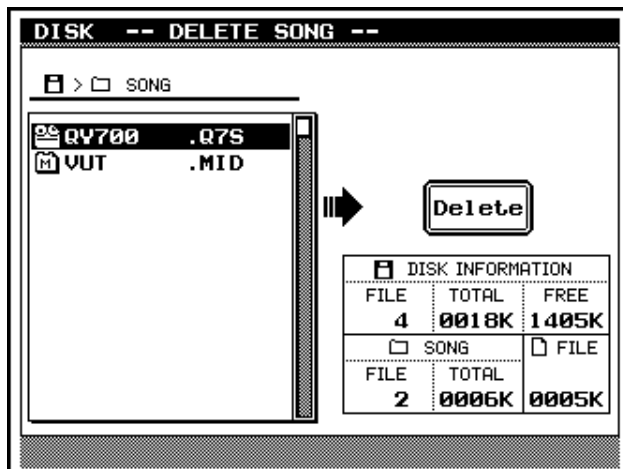
4. Bewegen Sie den Cursor mit  nach rechts, und ändern Sie den Dateinamen.
  - Einzelheiten zur Eingabe von Buchstaben finden Sie in »Kapitel 1. Grundlegende Konzepte«. (→ S.53)
5. Stellen Sie sicher, daß die Einstellungen korrekt sind, und drücken Sie dann .
  - ▼ Das Display zeigt dann »Executing...« an, und der Dateiname wird geändert.
  - Wenn Sie  drücken, ohne zuvor einen Dateinamen angegeben zu haben, wird auf dem Display »Can't Change File Name« (»Dateiname kann nicht geändert werden«) angezeigt, und die Rename-Funktion wird nicht ausgeführt.
6. Schließen Sie die Rename-Execute-Page mit .



- Wenn die Dateinamen-Extension einer ESEQ/SMF-Datei geändert wird, ist es eventuell nicht mehr möglich, die Datei zu laden.



## 4. Delete (Löschen)



Datentyp	Funktion
[D1] All Data	löscht eine Datei, die als QY700-All-Data gespeichert wurde.
[D2] Style	löscht eine Datei, die als QY700-Style-Datei gespeichert wurde.
[D3] Song	löscht eine beliebige Datei, also auch Dateien, die im QY700-Song-, ESEQ- oder SMF-Format gespeichert wurden.



- Delete (Löschen) ermöglicht es, Dateien von Diskette zu löschen.
- Sie können zum Löschen unter drei Arten von Datei wählen. Einzelheiten zu den verschiedenen Dateierarten finden Sie in »Vom QY700 verwendete Dateierarten«. (→ S.304)
- Wenn Sie »Song« als Dateityp wählen, können Sie die Namen von Dateien ändern, die von einem anderen Gerät als dem QY700 gespeichert wurden.
- Der Bereich »DISK INFORMATION« (»Informationen zur Diskette«) befindet sich rechts unten auf dem Bildschirm. Dort wird die Gesamtzahl der Dateien auf der Diskette, die Summe der Dateigrößen und der freie Speicherplatz auf der Diskette angezeigt. Der Bereich darunter zeigt die Gesamtzahl der Dateien des gewählten Typs auf der Diskette sowie die Gesamtgröße. Beachten Sie diese Informationen beim der Entscheidung, welche Dateien zu löschen sind.



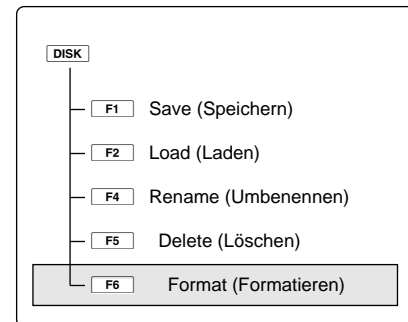
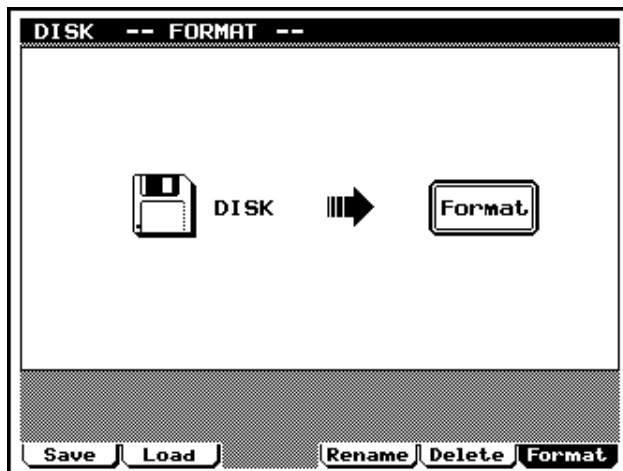
Wenn die »Delete«- (»Löschen«-) Operation ausgeführt worden ist, ist die angegebene Datei unwiderruflich verloren und kann nicht wieder hergestellt werden. Vor der Ausführung dieser Operation sollten Sie ganz sicher gehen, daß Sie die Datei wirklich löschen wollen.



1. Drücken Sie  F5 (Delete).  
▼ Die oberste Zeile des Displays zeigt »DISK -- DELETE --« (»Diskette -- Löschen --«) an.
2. Wählen Sie mit  [D1] (All Data)–  [D3] (Song) den Datentyp an, den Sie löschen wollen.  
▼ Die »Delete-Execute«-Page (Löschfunktions-Page) erscheint.

3. Wählen Sie mit  /  die Datei, die Sie löschen wollen.
4. Überprüfen Sie das Display, und drücken Sie dann  .
  - ▼ Eine Meldung fordert Sie auf, das Löschen zu bestätigen.
5. Drücken Sie  .
  - ▼ Das Display zeigt dann »Executing...« (»Führe aus...«) an, und die Daten werden gelöscht.
  - Falls Sie ohne zu löschen abbrechen wollen, drücken Sie  .
6. Schließen Sie die »Delete Execute«-Page mit  .

## 5. Format (Formatieren)



- Die Formatierfunktion formatiert (initialisiert) eine Diskette.
  - Bevor eine neue Diskette benutzt werden kann, muß sie formatiert werden.
  
- 1. Drücken Sie F6 (Format).
    - ▼ Die Format-Page erscheint.
  2. Legen Sie eine Diskette in das Diskettenlaufwerk ein.
  3. Drücken Sie ↵.
    - ▼ Eine Meldung fordert Sie auf, das Formatieren zu bestätigen.
  4. Drücken Sie + YES.
    - ▼ Das Display zeigt »Executing...« (»Führe aus...«) an, und das Formatieren beginnt. Nach Abschluß des Vorgangs kehren Sie zur Format-Page zurück.
    - Falls Sie ohne zu formatieren abbrechen wollen, drücken Sie - NO.
  
- Der QY700 kann zwei Diskettenarten verwenden: 3,5-Zoll-2HD und 3,5-Zoll-2DD.
  - Der QY700 formatiert 2HD-Disketten auf 18 Sektoren (1,44-Megabyte-MS-DOS-Format) und 2DD-Disketten auf 9 Sektoren (720-Kilobyte-MS-DOS-Format). (MS-DOS ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.)



- Beim Formatieren geht der gesamte bisherige Inhalt der Diskette verloren. Achten Sie darauf, nicht versehentlich eine Diskette mit wichtigen Daten zu formatieren.

# Anhang

1. Technische Daten .....	318
2. Problemlösungen .....	320
3. Fehlermeldungen .....	322
4. Glossar .....	324
5. Index .....	328

## 1. Technische Daten

### Sequenzler-Sektion






















Kapazität	ca. 110.000 Noten
Auflösung	480 Clocks/Viertelnote (1/1920stel Note)
Polyphonie	64 Noten
Tempo	25,0 – 300,0
Aufnahmearten	Echtzeitaufnahme, Punch-Aufnahme, Step-Aufnahme
Spuren	Song: 35 Spuren (TR1 – TR32, Pattern, Chord, Tempo) Pattern: 16 Spuren (TR1 – TR16)
Songs	20 Songs
Patterns	64 User-Styles × 8 Sektionen (512 User-Styles)
Phrasen	3.876 Preset-Phrasen bis zu 99 User-Phrasen für jeden Style
Akkorde	12 × 28 Arten (einschließlich Thru)
Bearbeitung	Voice-Bearbeitung Drum-Setup-Bearbeitung Song-Bearbeitung Phrasen-Bearbeitung
Jobs	Song-jobs: 25 Pattern-jobs: 30
Effekte	Groove Quantize, Clock Shift / Notenlänge / Velocity, Transponierung
Fingersatz-Funktionen	Chord Root, Chord Type, On Bass, Original Bass
Sequenzerformate	QY700-eigenes Sequenzerformat, ESEQ, SMF 0/1

### Tongenerator-Sektion

Type	AWM2-Tongenerator
Polyphonie	32 Noten
Multitimbralität	32 Klangfarben (DVA-dynamische Stimmenzuordnung)
Preset-Voices	Normale Voices 480 Drum-Voices 11
Effekte	3 Systeme (Reverb-Effekt, Chorus-Effekt, Variation-Effekt) Reverb 11 Arten Chorus 11 Arten Variation 43 Arten

### Regler

Ein/Ausschalter (POWER ON/OFF)  
Lautstärkereglern (VOLUME)  
Pitch-Rad  
Zuweisbarer Controller  
Shuttle-Rad  
Datenrad  
Modustasten ( **SONG** , **PATTERN** , **UTILITY** , **VOICE** , **EFFECT** , **DISK** )  
Untermustastentasten ( **EDIT** , **JOB** )  
Funktionstasten ( **F1** – **F6** )  
Direkttasten ( **D1** – **D5** )  
SHIFT × 2, EXIT × 1  
Kontrastregler CONTRAST



	Sequenzertasten (  ,  ,  ,  ,  ,  )
	Locate-Tasten (  ,  )
	Spurtasten (  ,  ,  ,  )
	Dateneingabetasten (  ,  )
	Cursor-Tasten (  ,  ,  ,  )
	Nummerntasten (0 – 9, -), Enter-Taste (  )
	Oktaventasten (  OCT DOWN × 2,  OCT UP × 2 )
	Mikrotastatur (E2 – F4)
	Diskettenlaufwerk
<b>Display (LCD)</b>	320 × 240 Pixel Graphik-LCD (mit CFL-Hintergrundbeleuchtung, einstellbarer Kontrast)
<b>LED-Anzeigen</b>	sechsmall MODE (grün) REC (rot) PLAY (grün) MIDI IN-A (rot), MIDI IN-B (rot), MIDI OUT-A (grün), MIDI OUT-B (grün)
<b>Buchsen</b>	PHONES (Stereoklinke) Nennleistung: +7,0 ± 2 dBm (Ausgangsimpedanz 33 Ohm) OUTPUT (Klinkenbuchse) Nennleistung: +6,5 ± 2 dBm (Ausgangsimpedanz 1 kOhm) FOOT SWITCH (Fußschalter) DC IN (Stromversorgungsbuchse) viermal MIDI (IN-A, IN-B, OUT-A, OUT-B)
<b>Diskettenlaufwerk</b>	3,5 Zoll, Typen: 2HD (MF2HD) und 2DD (MF2DD)
<b>Stromversorgung</b>	Steckernetzteil (PA-5B)
<b>Abmessungen</b>	353 (B) × 305 (T) × 90 (H) (mm)
<b>Gewicht</b>	3,5 kg
<b>Im Lieferumfang enthalten</b>	STYLE & DEMONSTRATION (Diskette) Steckernetzteil (PA-5B) Anleitungen: Referenzanleitung + Tabellenheft

\* Technische Daten und äußere Erscheinung können sich im Interesse der fortlaufenden Verbesserung des Produktes ohne Ankündigung ändern.

## 2. Problemlösungen

Wenn Sie auf Probleme wie "kein Ton" "merkwürdiger Klang" oder "Der Sequenzer funktioniert nicht" stoßen sollten, prüfen Sie bitte folgende Punkte, bevor Sie annehmen, daß das Gerät nicht funktioniert. In vielen Fällen kann das Problem ohne großen Aufwand gelöst werden.

Wenn das Problem nicht gelöst werden kann, wenden Sie sich an einen Yamaha-Händler Ihrer Wahl in Ihrem Land.

Problem	Mögliche Gründe	Lesen Sie auf Seite
Kein Ton	Ist der Lautstärkereger zumindest etwas aufgedreht? .....	(→ S.13)
	Ist die Lautstärke aller Spuren aufgeregelt? .....	(→ S.170)
	Sind die Effekteinstellungen richtig? .....	(→ S.190)
	Ist evtl. Fingered Chord eingeschaltet? .....	(→ S.76)
	Sind Spuren stumm oder auf Solo geschaltet? .....	(→ S.74)
	Ist evtl. der Kanal TO TG ausgeschaltet? .....	(→ S.103)
	Wurden die Lautsprecher angeschlossen? .....	(→ S.19)
	Enthalten die Spuren ungewünschte Volume- oder Expression-Daten? .....	(→ S.129)
Der Klang ist verzerrt	Wurden ungewollte Effekte eingestellt? .....	(→ S.190)
Der Ton ist sehr leise	Wurde die MIDI-Volume oder Expression herabgeregelt? .....	(→ S.170)
Die Tonhöhe entspricht nicht der gespielten Taste		
	Ist die Einstellung Note Shift auf einem anderen Wert als 0? .....	(→ S.175)
	Ist die Einstellung Detune auf einem anderen Wert als 0? .....	(→ S.174)
	Ist die Einstellung Transpose auf einem anderen Wert als 0? .....	(→ S.175)
Noten werden unterbrochen	Überschreitet die Anzahl der gespielten Noten die maximale Polyphonie? .....	(→ S.44)
Die Wiedergabe beginnt nicht, wenn Sie  drücken		
	Enthält der gewählte Song, das Pattern oder die Phrase Daten? .....	(→ S.72, 200, 247)
	Ist die Einstellung MIDI Sync auf einem anderen Wert als "Internal"? .....	(→ S.291)
Die Länge einer Phrase läßt sich nicht ändern		
	Versuchen Sie eventuell, die Länge einer bereits aufgenommenen Phrase zu ändern? .....	(→ S.249)
Der Song stoppt plötzlich während der Wiedergabe		
	Enthält die Pattern-Spur den Style Nr. 65: "End"? .....	(→ S.126)
	Enthält die Pattern-Spur eine Pattern-Section »Connection«  ? .....	(→ S.202)
Die Spur wird nicht bedeutend leiser, wenn sie stummgeschaltet wird		
	Ist der Parameter Mute Track Level im Sequencer-Utility-Modus auf 0 gestellt? .....	(→ S.295)
Wenn Akkorde in der Taktmitte geändert werden, sind diese nicht zu hören		
	Ist Retrigger für diese Phrase ausgeschaltet (Off)?? .....	(→ S.210)
Der Rhythmus oder das Timing der Noten ist anders als aufgenommen		
	Sind Abspielparameter (Play Effects) aktiv? .....	(→ S.82, 214)

## Die Funktion Fingered Chord kann nicht benutzt werden

- Ist Fingered Chord ausgeschaltet? ..... (→ S.76, 204)  
 Spielen Sie wirklich innerhalb der Fingered-Chord-Zone? ..... (→ S.299)

## Ein Diskette, die mit dem QY300 erstellt wurde, kann nicht gelesen werden

- Benutzen Sie eine Diskette des Typs MF2DD? ..... (→ S.302)

## Phrasen oder Patterns, die auf dem QY300 und QS300 erstellt wurden, können nicht im QY700 geladen werden

- Die Patterns und Phrasen des QY700 sind anders strukturiert als die Patterns und Phrasen des QY300 und QS300 und daher nicht kompatibel.

## Das Metronom (der Click) ist nicht zu hören

- Ist der Song-Play-Parameter Click ausgeschaltet? ..... (→ S.78)  
 Ist der Parameter TG Channel auf der Click-Page im Utility-Modus ausgeschaltet? ..... (→ S.297)  
 Ist in der Mixer-Page des Voice-Modus der Part, der den Click spielt, auf die Lautstärke 0 gestellt worden? ..... (→ S.170)

## Wenn der Song startet, verschwinden die Voice- oder Effekt-Einstellungen, die Sie vorgenommen haben

- Enthält der Songanfang Daten, die den Tongenerator zurücksetzen (Reset)? ..... (→ S.129)  
 Wurden Daten, die mit "XG Header" gespeichert wurden, geladen und dann erneut gespeichert? ... (→ S.306)  
 (Die Einstellungen des Voice- und des Effekt-Modus werden durch Control-Events oder systemexklusive Daten in einem Song beeinflusst.)  
 Gelten die Voice-Einstellungen für einen Part, dem eine Pattern-Spur zugewiesen ist? ..... (→ S.47)  
 (Bei einem Part, dem eine Pattern-Spur zugeordnet ist, ändern sich die Voice-Einstellungen immer dann, wenn das Pattern umschaltet.)  
 Ist Pattern-Setup im Song-Modus eingeschaltet? ..... (→ S.73)  
 (Wenn Pattern-Setup eingeschaltet ist, ändern sich die Voice- und Effekt-Einstellungen immer dann, wenn das Pattern umschaltet.)

## Der Speicher ist voll, obwohl einige Songspeicherplätze noch nicht belegt sind

- Gibt es Songs oder Phrasen die sehr viele Daten enthalten? ..... (→ S.53)  
 (Die Speicherkapazität des QY700 (ca. 110.000 Noten) gilt für die Daten aller Songs und Phrasen. Wenn also einige Songs oder Phrasen große Datenmengen enthalten, kann es sein, daß der Speicher voll ist, auch dann, wenn noch Speicherplätze frei sind.)



## 3. Fehlermeldungen

### Bildschirm

#### Illegal Input

Diese Meldung erscheint bei fehlerhafter Bedienung oder Eingaben. Überprüfen Sie Ihre Eingabemethode.

#### Preset Phrase

Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, eine Preset-Phrase zu bearbeiten. Wenn Sie eine Preset-Phrase bearbeiten möchten, müssen Sie diese zuerst auf eine User-Phrase kopieren.

#### No Data

Bei der Ausführung eines Jobs erscheint diese Nachricht, wenn die gewählte Spur bzw. der Spurbereich keine Daten enthält und der Job nicht ausgeführt werden kann. Wählen Sie einen anderen Datenbereich.

#### Time Sig. Mismatch

Im Pattern-Modus erscheint diese Meldung, wenn Sie versuchen, eine Phrase einzugeben, deren Taktmaß ein anderes ist als das des Pattern. Ändern Sie das Taktmaß des Pattern und versuchen Sie es erneut.

#### Exceed Pat Meas

Im Pattern-Modus erscheint diese Meldung, wenn Sie versuchen, eine Phrase einzugeben, die länger ist als die Taktanzahl des Pattern erlaubt. Ändern Sie die Taktanzahl des Pattern und versuchen Sie es erneut.

### MIDI

#### XG Data Error

Diese Meldung zeigt an, daß MIDI-Daten die an den QY700 gesendet wurden, einen Fehler enthalten. Prüfen Sie MIDI-Einstellungen, MIDI-Kabel etc. und senden Sie die Daten erneut.

#### MIDI Buffer Full

Diese Meldung zeigt an, daß der MIDI-Empfangspuffer des QY700 voll ist, und keine weitere Datenverarbeitung möglich ist. Reduzieren Sie die Datenmenge und senden Sie die Daten erneut.

#### XG Adrs Error

#### XG Data Error

#### XG Size Error

#### XG Checksum Error

Diese Meldungen erscheinen, wenn die empfangenen XG-Daten einen Fehler enthalten. Prüfen Sie die Daten und senden Sie sie erneut.

### Laufwerk

#### No Data

Diese Meldung erscheint beim Speichern von Daten auf Diskette, wenn der gewählte Song oder Style keine Daten enthält, und der Speichervorgang nicht ausgeführt werden kann. Wählen Sie einen anderen Song oder Style.

#### No Disk

Diese Meldung zeigt an, daß die Diskette nicht richtig in das Laufwerk des QY700 eingelegt wurde. Legen Sie die Diskette richtig ein.

#### Illegal Format

Diese Meldung erscheint, wenn das Format der Diskette vom QY700 nicht erkannt wird. Prüfen Sie Format und Inhalt der Diskette.

#### Unformat

Diese Meldung erscheint, wenn die Diskette nicht formatiert wurde. Formatieren Sie die Diskette.

#### Bad Disk

Die Diskette ist fehlerhaft. Verwenden Sie eine andere Diskette.

#### Bad File

Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, eine fehlerhafte Datei zu laden.

#### File Not Found

Diese Meldung erscheint beim Laden von Diskette, wenn die angegebene Datei nicht auf der Diskette gefunden werden kann. Legen Sie die richtige Diskette ein und versuchen Sie erneut, die Datei zu laden.

#### Write Protected

Diese Meldung erscheint, wenn der Schreibschutzschieber der Diskette in der Schreibschutzposition steht. Nehmen Sie die Diskette heraus, schließen Sie den Schieber, und führen Sie den Vorgang erneut durch.

#### Disk Full

Diese Meldung erscheint, wenn die Diskette so voll ist, daß eine Datei dieser Größe nicht mehr gespeichert werden kann. Verwenden Sie eine neue Diskette, oder löschen Sie unbenötigte Dateien und beginnen Sie den Speichervorgang erneut.

**Disk Changed**

Diese Meldung erscheint, wenn Sie in einem ungünstigen Moment die Diskette gewechselt haben. Beginnen Sie den Vorgang nochmals von Anfang an.

**Illegal File**

Diese Meldung erscheint beim Laden von Diskette, wenn die angegebene Datei nicht vom QY700 erkannt wird. Prüfen Sie den Inhalt der Datei.

**Can't Change File Name**

Diese Meldung erscheint beim Umbenennen, wenn die Diskette bereits eine Datei mit dem angegebenen Namen enthält. Geben Sie der Datei einen anderen Namen.



**System****Memory Full**

Diese Meldung erscheint, wenn der interne Speicher voll ist. Es kann dann nicht mehr aufgenommen werden, Spur können nicht mehr bearbeitet und Jobs nicht mehr ausgeführt werden, es können keine MIDI-Daten mehr empfangen werden, und es kann auch keine Datei mehr von Diskette geladen werden. Löschen Sie unbenötigte Song-, Pattern- oder Phrasen-Daten, und führen Sie die Operation erneut durch.

**Battery Low**

Diese Meldung erscheint, wenn die interne Pufferbatterie des QY700 leer ist. Wenden Sie sich an eine Yamaha-Fachwerkstatt oder einen Yamaha-Händler in Ihrer Nähe, um die Batterie auszutauschen.

**Andere Meldungen****Can't Undo. Ok? (Y/N)**

Wenn Sie einen Job auslösen, dessen Durchführung den internen Speicher so auslasten würde, daß die Undo-Funktion nicht mehr zur Verfügung stünde, erscheint diese Nachricht. Wenn Sie sicher sind daß Sie diesen Job nachher nicht wieder rückgängig machen möchten, drücken Sie . Für Abbruch der Funktion, ohne den Job auszuführen, drücken Sie . Löschen Sie unbenötigte Song-, Pattern- oder Phrasen-Daten, und führen Sie die Operation erneut durch.



**Executing...**

Diese Meldung erscheint während der Durchführung eines Lade- oder Speichervorgangs oder beim Formatieren. Warten Sie ab, bis diese Nachricht wieder verschwindet.

**Completed**

Diese Meldung erscheint, wenn der aktuelle Vorgang beendet ist. Drücken Sie eine beliebige Taste, so daß die Meldung verschwindet.

**Are you sure? (Y/N)**

Diese Meldung erscheint vor Operationen, deren Ausführung Sie noch bestätigen müssen. Drücken Sie eine der Tasten  oder , um den Vorgang abzubrechen oder auszuführen.

## 4. Glossar

### A

**Aftertouch:** MIDI-Nachrichten, die von einer MIDI-Tastatur gesendet werden, wenn nach dem Anschlagen Druck auf die Tasten angewendet wird.

**Attack time:** Die Zeit, die nach dem Anschlagen einer Note verstreicht, bis die Lautstärke von 0 bis zum Maximum angestiegen ist.

**AWM2-Tonerzeugung:** AWM2 ist eine Abkürzung für Advanced Wave Memory 2. Dies bezeichnet eine Methode der Tonerzeugung, entwickelt von Yamaha, die auf digital aufgenommenen Wellenformen (Waves) basiert. Da sie die komplexen Wellenformen echter, akustischer Instrumente verwendet, ist der Klang besonders realistisch. Durch die eingebauten Digitalfilter erhalten Sie eine präzise Kontrolle über den Klang.

### B

**Banknummer:** Bänke oder »Banks« sind nötig, wenn es z. B. mehr als 128 Voices gibt, für die die 128 Programmnummern nicht ausreichen. Beim QY700 wählt die Banknummer z. B. eine Variation-Voice einer XG-Extension-Bank (die genaue Voice hängt noch von der Programmnummer der Voices der XG Basic Bank ab).

**Beat:** WSchlag – im 4/4-Takt z. B. 1 Viertel, im 6/8-Takt ein Achtel. Ein Schlag ist die rhythmische Einheit eines Taktes und bestimmt, wie der Rhythmus gezählt wird.

**Brilliance:** Ein Parameter, der die Brillanz einer Voice regelt. Die Regelung der Brillanz erfolgt beim QY700 durch Änderung der Cutoff-Frequenz des Filters.

**Bulkdaten:** Eine große Menge systemexklusiver Nachrichten, die eine Sammlung von Daten interner Einstellungen eines Gerätes enthalten.

**Busverbindung:** Eine elektrische Verbindung, die Audiosignale der Parts oder der Blöcke transportiert. Beispiele für Busverbindungen im QY700 sind die Funktionen "SendVar → Cho", "SendVar → Rev" und "SendCho → Rev", sowie der Stereobus, der alle Signale im Gerät zum Stereoausgang zusammenführt.

**Bypass:** Umgehung. Wenn die Effekte des QY700 in der Einstellung des Variation Mode = System benutzt werden, bezieht sich "Bypass" auf die Busverbindung, über den die Ausgänge der Effekte Chorus und Variation in einen weiteren Effekt geführt werden können.

### C

**Chorus:** Ein Effekttyp, der dem Sound Räumlichkeit und Fülle verleiht. Der Effekt verdoppelt und verschiebt das Signal so, als ob mehrere gleiche Instrumente gleichzeitig erklingen.

**Click:** Ein Metronom, das für die Aufnahme oder auch bei der Wiedergabe vom Sequenzer erzeugt wird.

**Clock-Impuls:** Die Einheit der zeitlichen Auflösung. Beim QY700 entspricht ein Clock-Impuls dem 480sten Teil einer Viertelnote.

**Control-Event:** Eine Gruppe von MIDI-Nachrichten, die gesendet werden, wenn ein »Controller« (»Spielhilfe«) wie Modulationsrad, Fußpedal etc. betätigt wird. Jeder Controller besitzt eine eigene Control-Nummer.

**Cutoff:** Englisches Kurzwort für »Grenzfrequenz« eines Filters. Die Frequenzen eines Signals, das einen Filter durchläuft, werden beginnend mit dieser Frequenz zunehmend abgesenkt.

### D

**Decay Time:** Die Zeit, die es dauert, bis der Ton von maximaler Lautstärke auf den Decay-Pegel oder den Sustain-Pegel abgefallen ist.

**Delay:** Ein Effekt (bzw. ein Effektgerät), das ein Audiosignal verzögern kann. Im QY700 befinden sich einige Delay-Effekte unter den Variation-Effekten.

**Depth:** Der Anteil oder die Stärke einer Auswirkung oder eines Effektes.

**Diskette:** Ein universelles Speichermedium, verfügbar für die beiden gängigen Schreibdichten 2DD (720–800k) und 2HD (1440k). Eine Diskette muß für ein Gerät formatiert worden sein, bevor sie mit diesem Gerät verwendet werden kann.

**Dumpout:** Übertragung sehr vieler (z. B. aller) Daten eines Gerätes als MIDI-System-Exclusive-Nachrichten.

**Dry Sound:** Ein Audiosignal, das nicht durch einen Effekt verändert wurde. Normalerweise wird nicht das gesamte Audiosignal durch den Effekt geführt, sondern nur ein Anteil des Signals. Das Endergebnis wird durch Mischung dieses Effektanteils mit dem Direktanteil des Signals (dem Original) gewonnen.

### E

**Echo Back:** Eine Funktion, bei der die MIDI-Daten, die an der Buchse MIDI IN empfangen wurden, über die Buchse MIDI OUT unverändert weitergeleitet werden.

**Echtzeitaufnahme:** Eine Aufnahmemethode, bei der Ihr Spiel in dem Moment aufgenommen wird, in dem Sie spielen, genau wie bei einer konventionellen Mehrspurmaschine. Dabei können musikalischer Ausdruck und Spielnuancen genauestens aufgezeichnet werden.

**Edit:** Der Prozeß der Bearbeitung und Änderung von Daten.

**Effekt:** Ein Gerät oder eine Funktionseinheit, die den Sound bearbeitet und verschiedene Effekte erzeugt. Der QY700 bietet zwei Systemeffekte (Reverb und Chorus) und den Variation-Effekt, der entweder als System-oder als Insertion-Effekt verwendet werden kann.

**Effektanteil:** Das Audiosignal, das durch ein Effektgerät bzw. einen Effektprozessor erzeugt wird. Normalerweise wird nicht das gesamte Audiosignal durch den Effekt geführt, sondern nur ein Anteil des Signals. Das Endergebnis wird durch Mischung dieses Effektanteils mit dem Direktanteil des Signals (dem Original) gewonnen.

**Element:** Ein Block innerhalb des AWM2-Tongenerators, der einen Klang (Sound) erzeugt. Die Voices des QY700 bestehen aus 1 bis 2 Elementen.

**Envelope Generator (EG):** Ein Block, der den Pegel des Tongenerators im zeitlichen Verlauf vom Anschlagen bis zum Loslassen der Taste und Ausklingen des Klanges verändert. Der »AEG« regelt die Lautstärke, der »PEG« regelt die Tonhöhe (Pitch) und der FEG regelt den Filter.

**Event:** Ein einzelnes MIDI-Ereignis (z. B. ein Note On bzw. Note Off, oder ein Programmwechsel) der Daten, aus denen eine Sequenz besteht.

**Exclusive:** Siehe »System Exclusive«.

**Expression:** Ein MIDI-Control-Event, das die Lautstärke eines Parts regelt.

## F

**Filter:** Ein Block, in dem der Klang durch Absenkung eines einstellbaren Frequenzbereiches beeinflusst wird. Der QY700 besitzt Tiefpaßfilter für jedes Element einer Voice. Mit dem Filter können Sie den Klang durch Absenkung dunkler und wärmer einstellen, oder Sie lassen die Frequenzen passieren, wodurch der Klang strahlender, aber auch härter wird.

**Formatting:** Mit dieser Funktion wird eine Diskette in Spuren und Sektoren eingeteilt, so daß das Betriebssystem eines Gerätes die belegten und freien Speicherbereiche erkennen und verwalten kann.

**Fußpedal:** Ein Controller bzw. eine Spielhilfe, mit der der Filter, die Lautstärke, Effekte etc. während des Spiels gesteuert werden kann.

**Floppy disk:** A type of data storage media, available in varieties such as 2DD and 2HD. In order for a device to be able to write and read data to/from a floppy disk, the disk must be formatted appropriately for that device.

**Foot controller:** A control device that can be used to control tone, volume or effects etc. during a performance.

**Formatting:** The action of initializing a floppy disk so that it can be used by a specific device.

## G

**Gate Time (Notenlänge):** Die Zeit, die eine Note klingt (nicht unbedingt gleich dem Notenwert).

**GM:** Eine Spezifikation des MIDI Standards Committee, die das MIDI-Format für Tongenerator u. a. so erweitert, daß sich bestimmte Instrumentengruppen (Voices) zuverlässig auf immer den gleichen MIDI-Kanälen befinden.

**Grundton:** Der Ton, auf dem ein Akkord aufbaut. In der westlichen Musik gibt es 12 Grundtöne.

## H

**Hexadezimal:** Ein Zahlensystem auf der Basis 16, bei denen die Stellen in Einheiten von 16 Ziffern wachsen. Die Buchstaben A–F werden benutzt, um die im Dezimalsystem nicht vorhandenen »Ziffern« 10–15 darzustellen.

## I

**Insertion (Effekt):** Ein Effekt, der im Voice-Modus für einen einzelnen Sound eingesetzt wird, um dessen Klangcharakter mitzubilden. Im Song-Modus wird ein Insertion-Effekt (im Gegensatz zu den System-Effekten) nur auf den angegebenen Part angewendet, d. h. die Wirkung dieses Effekts bleibt auf diesen Part beschränkt.

**Interval Time:** Eine wiederholte Pause, die bei der Übertragung von Bulk-Daten in regelmäßigen Abständen eingefügt wird, um langsameren Geräten den Empfang zu ermöglichen.

## L

**Laden:** Der Lesevorgang von Daten von einer Diskette in den internen Speicher.

**Length:** Der Parameter Length zeigt beim QY700 die Taktanzahl der gewählten Phrase an.

**LFO:** Eine Abkürzung für Low Frequency Oscillator. Dies ist ein Schwingkreis, der ein Signal niedriger Frequenz erzeugt. Das Signal des LFO kann benutzt werden, um die Tonhöhe, die Lautstärke oder den Filter zu modulieren und so Effekte wie Vibrato, Tremolo und Wah zu erzeugen.

**LSB:** Eine Abkürzung für Least Significant Byte. Dies ist das unterste Datenbyte, wenn MIDI-Control-Daten für die Übertragung in zwei Bytes unterteilt werden.

## M

**Master Tune:** Gesamtstimmung – ein Parameter, mit dem die tonale Stimmung des ganzen Instruments eingestellt wird.

**Maximale Polyphonie:** Die maximale Anzahl von Noten, die gleichzeitig gespielt werden können. Der QY700 kann 32 Noten gleichzeitig erzeugen (die jeweils aus einem einzigen Element bestehen). Wenn MIDI-Nachrichten mehr Noten fordern, als die maximale Polyphonie zuläßt, werde die letzten noch klingenden Noten ausgeschaltet, und die neuen Noten werden gespielt.

**Measure:** Takt – die kleinste musikalische, abgeschlossene Einheit, aus der Phrasen, Patterns oder Songs bestehen können. Takte sind immer vollständig (es gibt keine »halben« Takte).

**MDF2:** Produktname des Yamaha MIDI Data Filer 2. Dieses Gerät empfängt Daten für die internen Einstellungen eines MIDI-Gerätes in Form von systemexklusiven Nachrichten und speichert sie auf Diskette.

**MIDI:** Ein Akronym für Musical Instrument Digital Interface, ein Standard für die Datenübertragung zwischen Musikinstrumenten und Peripheriegeräten. Die meisten der heute hergestellten elektronischen Musikinstrumente verfügen über eine MIDI-Spezifikation und haben MIDI-Anschlüsse. Die Instrumente können untereinander verbunden werden, um fernbedient spielbare oder automatisierte Systeme zusammenzustellen.

**MIDI Data Filer:** Ein MIDI-Gerät mit Diskettenlaufwerk, das Daten der internen Einstellungen eines MIDI-Gerätes in Form von systemexklusiven Daten empfangen und auf Disketten speichern kann. Ein Beispiel ist der MDF2 von Yamaha.

**MIDI-Kanal:** Über ein einzelnes MIDI-Kabel können 16 einzelne Kanäle übertragen werden, z. B. die Daten für 16 verschiedene Instrumente. Sende- und Empfangskanal müssen übereinstimmen, damit eine Übertragung stattfindet.

**Modulationsrad:** Ein Controller bzw. eine Spielhilfe, mit der Sie während des Spiels die LFO-Modulation beeinflussen können (die ihrerseits die Lautstärke, den Filter oder die Tonhöhe in verschiedenen Anteilen moduliert).

**MSB:** Eine Abkürzung für Most Significant Byte. Dies ist das oberste Datenbyte, wenn MIDI-Control-Daten für die Übertragung in zwei Bytes unterteilt werden.

**Multitimbraler Tongenerator:** Ein Tongenerator, der mehr als ein Instrument gleichzeitig wiedergeben kann.

**Mute:** Eine Funktion, die eine Spur vorübergehend stummschaltet oder deren Lautstärke reduziert.

## N

**Notenname:** Die Notenbezeichnung einschließlich der Oktavangabe: die Note (C, D, E etc.), ein Kreuz oder ein Leerzeichen (#), und eine Ziffer, die die Oktave anzeigt (z. B. G<sup>#3</sup> = Gis in der kleinen Oktave).

**NRPN:** Eine Abkürzung für Non Registered Parameter Number. Dies ist eine Art von MIDI-Control-Events, die benutzt werden, wenn Sounds über MIDI bearbeitet werden. Mit diesen Parametern können Sie Filter oder EG-Einstellungen bearbeiten, oder die Tonhöhe oder Lautstärke aller Instrumente einer Schlagzeug-Voice einstellen.

## O

**Overdub:** Eine Art der Echtzeitaufnahme, bei der neues Material aufgenommen wird, ohne vorher aufgenommene Events der Spur zu löschen.

## P

**Pan:** Panorama – der Parameter, mit dem Sie die Stereoposition eines Audiosignals einstellen können. (“Pan” oder “Panpot” sind Kurzworte von “Panorama-Potentiometer”.) Die Pan-Parameter bei Voice Edit, Song Play, Multi und Effect Edit sind miteinander gekoppelt.

**Patch:** Eine Page im Pattern-Modus in der Sie Patterns wählen und abspielen können, und durch Zuweisung von Phrasen zu jeder Spur Patterns erstellen können.

**Pattern:** Muster – bei Sequenzern ist ein Pattern ein zeitlich begrenzter Abschnitt mit meist gerader Taktanzahl, der hintereinanderhängt mit anderen oder dem gleichen Pattern einen Song ergibt. Ein Begleit-Pattern besteht aus Schlaginstrumenten, Baß- und Akkordbegleitung, die aus bis zu 16 gleichzeitigen Phrasen zusammengestellt werden kann.

**Parameter:** Ein Parameter ist ein Wert, der unter einem immer gleichen Namen auf einer der verschiedenen Pages aufgeführt ist und dort eingestellt werden kann.

**Phrase:** Dies ist die kleinste musikalische Einheit der Begleitautomatik. Eine Phrase ist z. B. ein Rhythmus, eine Baßlinie oder eine Akkordbegleitung eines Gitarrenparts.

**Pitch Bend:** Ein MIDI-Eventtyp, der die Tonhöhe sehr fein (in ca. 65.000 Schritten) ändern kann.

**Portamento:** Ein Effekt, durch den die Tonhöhe der ersten gespielten Note auf die der nächsten gespielten Note hinübergleitet. Höhere Werte des Parameters »Portamento Time« bewirken eine langsame Änderung; bei der Einstellung 0 klingt der Übergang wie ohne Portamento.

**Position:** Die Stelle innerhalb eines Songs oder einer Spur, bei der Noten eingegeben werden können oder die Wiedergabe gestartet werden kann. Die Position wird als Takt, Schlag, und Clock-Impuls angegeben.

**Programmnummer:** Ein Speicherplatz, der über eine Nummer abrufbar ist (z. B. eine Voice).

**Programmwechsel:** Ein MIDI-Event, das für die Anwahl von Programmplätzen (z. B. Voices) reserviert ist.

**Punch-Aufnahme:** Eine Methode der Echtzeitaufnahme, bei der ein Punch-In- und ein Punch-Out-Punkt angegeben werden kann, so daß die Aufnahme nur diesem zeitlichen Bereich erfolgt.

## Q

**Quantisierung:** Eine Funktion, die das mehr oder weniger ungenaue Timing von Noten oder anderen in Echtzeit aufgenommenen Events korrigiert.

## R

**Release Time:** Die Zeit, die nach dem Loslassen einer Taste bis zum völligen Verklingen des Tons verstreicht.

**Replace:** Eine Methode der Echtzeitaufnahme oder der Punch-Aufnahme, bei der die bestehenden Daten einer Spur gelöscht und durch die neuen Daten ersetzt werden.

**Resonanz:** Ein Parameter, mit dem der Signalpegel im Frequenzbereich der Grenzfrequenz (Cutoff) in Eigenschwingung versetzt und somit angehoben wird. Durch Anhebung der Obertöne in diesem Bereich kann so ein “spitzer” Klang erzeugt werden, der das Instrument dünner, heller und schärfer klingen läßt.

**Reverb:** Hall – ein Effekt, der die akustischen Eigenschaften eines Raumes oder einer Umgebung nachbildet. Der Schall, der unser Ohr erreicht, besteht aus dem Direktsignal und den Reflexionen des Signals in unserer Hörumgebung (Wände, Decken, etc.). »Reverb« erzeugt diese indirekten Reflektionen durch Rechenvorgänge. Einige der Reflektionen im Hallsignal sind als Echo erkennbar, der Begriff “Reverb” bezeichnet jedoch den diffusen Klang vieler vermischter Echos.

**RPN:** Eine Abkürzung für »Registered Parameter Number«. Diese MIDI-Nachrichten werden benutzt, um spezielle Part-Parameter wie Pitch Bend Sensitivity oder Tuning einzustelleng.

## S

**Save:** Dauerhaftes Ablegen einer Datengruppe als Datei auf einem Speichermedium. Die Datengruppe ist z. B. ein Song, eine Voice etc.

**Schrittweise Aufnahme:** Eine Aufnahmemethode, bei der die Noten Schritt für Schritt eingegeben werden. Für jede Note kann die Länge, Velocity, Tonhöhe etc. angegeben werden.

**Section:** Einer von acht Arrangement-Abschnitten eines Styles (Intro, Ending etc.).  
Empfindlichkeit: Der Anteil mit dem eine Eigenschaft eines Klangs (z.B. die Lautstärke) auf eine Eingabe reagiert (z.B. auf die Anschlagstärke).

**Send-Pegel:** Effekthinweg – Der Anteil eines Signals, der an einen Effekt gesendet wird. Das vom Effekt zurückkehrende Signal ist der “Return-Pegel”.

**Sequencer:** Ein Funktionsblock (oder ein Gerät), in dem musikalische Ereignisse in Form von MIDI-Events aufgenommen, bearbeitet, verändert und wiedergegeben werden können.

**Sequenzerspuren:** Digitale Speicherbereiche, in denen zeitliche Abfolgen einzelner MIDI-Events aufgenommen und wiedergegeben werden können.

**SMF:** Siehe Standard MIDI File.

**Song:** Eine musikalische Komposition, die durch Aufnahme von Spieldaten auf einer oder mehreren Spuren entstanden ist.

**Spur:** Ein Datenbereich in dem musikalische Spieldaten in Form von MIDI-Events aufgenommen werden können.

**Standard MIDI File (SMF):** SMF ist eine Abkürzung für Standard MIDI File; ein Format, das den einfachen Austausch von Songdaten zwischen verschiedenen Sequenzern ermöglicht. Die meisten Software- und Hardware-Hersteller bieten Software und Hardware, die Standard MIDI Files lesen und schreiben kann.

**Stereoposition:** Die Position innerhalb eines Hörfeldes, an der ein Instrument gehört wird. Die Position kann mit dem Parameter Pan eingestellt werden.

**Stimmung:** Der Vorgang, die Tonhöhe eines Instruments in sich oder relativ zu anderen Instrumenten abzustimmen, oder der aktuelle Zustand. Die Tonhöhe der Note A3 wird meistens auf 440 Hz bis 442 Hz gestimmt.

**Style:** Stil – Musikstil. Ein Style ist eine Sammlung von acht »Sections« gleichen musikalischen Stils für die Teile eines Songs. (Intro, Fill-In, Ending etc.). Aus den Sections werden die Begleit-Pattern zusammengestellt.

**Sync:** Siehe Synchronisation.

**Synchronisation:** Herstellung von Zeitgleichheit bei Aufnahme oder Wiedergabe von Audio und/oder Videodaten. Dabei wird das Tempo des QY700 mit externen Geräten wie Software-Sequencer oder Rhythmusmaschinen sehr genau abgestimmt.

**System (Effekt):** Ein Effekt, der auf eine Mischung aller Parts angewendet werden kann. Die Mischung wird mit den Parametern »Send Level« eingestellt; die Effektlautstärke mit dem Parameter »Return«. So können beim QY700 Hall (Reverb) und Chorus als Systemeffekte auf alle Parts angewendet werden. Auch der Variation-Effekt läßt sich als Systemeffekt einsetzen.

**Systemexklusive Nachrichten:** Dies ist eine MIDI-Nachricht, die es ermöglicht, das MIDI-Datenformat kurzfristig zu verlassen, so daß herstellerepezifische Daten zwischen Geräten ähnlichen Typs ausgetauscht werden können.

## T

**Tempospur:** Die Spur mit den Daten, die das Wiedergabetempo des Songs bestimmen.

**Tiefpaßfilter:** Ein Filtertyp, der Frequenzen oberhalb einer Grenzfrequenz absenkt. Der Klang wird heller durch Anhebung der Grenzfrequenz, und dunkler, wenn die Grenzfrequenz nach unten verschoben wird.

**Transposition:** Ändern der Tonlage eines Instruments in Halbtonschritten.

**Tremolo:** Ein Effekt, der entsteht, wenn die Lautstärke periodisch geändert wird.

## U

**Utility-Modus:** In diesem Modus können beim QY700 system- oder MIDI-bezogene Einstellungen vorgenommen werden können.

## V

**Variation-Effekt:** Eine der Effektarten des QY700, dessen Verschaltung (Insertion oder System) frei bestimmt, d. h. variiert werden kann. Im Voice-Modus kann dieser Effekt z. B. als Insertion-Effekt für genau eine Voice benutzt werden, um dieser einen speziellen Charakter zu verleihen. Als System-Effekt kann der Effekt auf eine beliebige Mischung aller Voices angewendet werden. Zusätzlich zu Reverb und Chorus ist eine Vielzahl von Effektprogrammen wie Delay, Leslie, Auto Pan, Verstärkersimulation und Auto Wah vorhanden.

**Velocity:** A numerischer Wert, der die Geschwindigkeit oder Kraft repräsentiert, mit der eine Note gespielt wurde.

**Vibrato:** Ein Spieleffekt, der durch periodische Änderungen der Tonhöhe entsteht und z. B. über das Modulationsrad gesteuert wird.

**Voice:** Ein Klang z. B. eines Instruments, der im Tongenerator gespeichert ist und angewählt und gespielt werden kann.

**Volume:** Lautstärke – ein Parameter oder ein MIDI-Controller, der die sog. MIDI-Lautstärke regelt. »Track Volume« stellt die Lautstärke jeder Spur ein; »Master Volume« regelt die Gesamtlautstärke.

## W

**Wah-Effekt:** Ein Effekt, der den Filter periodisch moduliert. Der QY700 erzeugt diesen Effekt mit Hilfe eines LFO-Signals, das die Grenzfrequenz des Filters moduliert.

## X

**XG:** Ein Tongenerator-Format, entwickelt von Yamaha, welches die GM-Spezifikation erweitert und größere Ausdrucksmöglichkeiten bietet. Es ist aufwärtskompatibel und besitzt zusätzliche Definitionen für viele, erst in letzter Zeit wichtig gewordene Parameter wie Effekttyp, Effektanteil etc.

## 5. Index

[ <sup>1</sup> YES] -Taste .....	15
[ <sup>0</sup> NO] -Taste .....	15
2Band EQ (2-Band-Equalizer) .....	192
2DD .....	302, 316
2HD .....	302, 316
3Band EQ (3-Band-Equalizer) .....	192

**A**

Abklingzeit .....	234
AC1 (Zuweisbarer Controller) .....	195, 246
ACCENT-Note .....	298
Akkord siehe »Chord«	
“Akkorde, gebrochen gespielt” .....	221
All Data .....	304
Alternate Group .....	185
AMP SIM .....	192
Anschlagstärke .....	86
ASSIGNABLE WHEEL .....	12, 290
Aufnahme siehe »Recording«	
Aufnahmespur .....	110
Auswurfaste .....	17
Auto Pan .....	192
AUTO WAH .....	192
Automatische Begleitung .....	106

**B**

BBACKLITE SAVER .....	289
Bank-Nummer .....	173
BASEMENT .....	194
Beat Shift .....	207
BEND CNTRL (Pitch Bend Control) .....	181
BkDelete(Back delete) .....	120, 124
Bogen .....	123
Buchse DC IN .....	16

**C**

CAT (Channel Aftertouch) .....	290, 294
CC (Control Change) .....	293
CELESTE .....	191
CHORD .....	70, 110, 127
Chord Root .....	75, 128, 203
Chord Separate .....	152, 266
Chord Sort .....	151, 265
Chord Type .....	75, 128, 203
CHORD-Spur .....	115, 127
Chorus .....	88, 135
Chorus Edit .....	244
Chorus Pan .....	192
Chorus Return .....	192
Chorus Send .....	173, 184
Chorus Type .....	191
Chorus-to-Reverb .....	243
Clear .....	99, 126, 208, 224
Clear All .....	133
Clear Pattern .....	284
Clear Phrase .....	279
Clear Song .....	164
Clear Track .....	162, 280

Click .....	297
Click Beat .....	205
Click Mode .....	205
Clock Shift .....	88, 91
Cnnect (Connection) .....	188, 242
CONTRAST-Regler .....	13
CONTRL (Control Change) .....	137
Control .....	195
Control-Parameter .....	245
Copy Event .....	154, 268
Copy Pattern .....	281
Copy Phrase .....	272
Copy Song .....	140, 164
Copy Track .....	140, 160
CopyTmp(Copy template) .....	89
Count .....	205
Create Measure .....	140, 158
Crescendo .....	148, 263
CROSSDELAY .....	192
Cursortasten .....	15

**D**

Datenrad .....	13
Decay (EG Decay Time) .....	234
Default .....	99, 224
DELAY .....	192
Delete .....	120, 134
Delete Measure .....	124, 159
Detune .....	175
Direkt-Cursortasten .....	13
Direktsignal siehe »Dry«	
Disk-Modus .....	301
DISK-Taste .....	12
Diskettenschacht .....	17
DISTORTION .....	192
DrS1Edit .....	183
DrS3Edit .....	236
DrTabEdit (Drum Table Edit) .....	98, 223
Drum Setup Edit .....	182
Drum-Kit .....	184
Drum-Tabelle .....	95, 220
DRY LEVEL .....	181
DRY/WET .....	195

**E**

ECHO .....	192
ECHO BACK .....	292
EDIT .....	130
EEDIT-Taste .....	14
Effect Type .....	194
EFFECT-Taste .....	12
Effekt-Modus .....	187
Effektparameter .....	195
Effektverschaltung .....	190
EG ATTCK (EG Attack Time) .....	180, 185, 234, 238
EG DCAY1/2 (EG Decay Time 1/2) .....	185
EG DECAY (EG Decay Time) .....	180
EG RLESE (EG Release Time) .....	180
Einfügen .....	130

Element Reserve .....	177
ENTER-Taste .....	15
ER .....	192
Ersatzliste .....	98, 223
Event .....	140
EVENT CHASE .....	295
Event löschen .....	155, 269
Event-Liste .....	135
Exc(systemexklusive) .....	131
Expand Backing .....	162
Expression .....	173
Extract Event .....	155, 269

**F**

Fehlermeldungen .....	322
FILTER CUTOFF .....	179, 185
FILTER RESONANCE .....	179, 185
Fingered-Chord-Zone .....	299
FINGRD (Fingered-Chord-Schalter) .....	76
FLANGER .....	191
FngZone (fingered-Chord-Zone) .....	299
FOOT SW-Buchse .....	16
FOOTSWITCH .....	290
Format .....	316
Format 0 .....	305
Format 1 .....	305
From .....	98
Funktionsbaum .....	34
Funktionstasten .....	13

**G**

GATE REV .....	192
Gate Time .....	123
Gate Time Modifier .....	89, 91
Gesamtstimmung .....	289
Get Phrase .....	277
Glossar .....	324
GM On (GM Mode On) .....	169
Graphik .....	135
Groove .....	84, 214
Groove Gate Time .....	87
Groove Velocity .....	88
Groove-Quantisierung .....	82, 214
Groove-Schablone .....	86
GrovView(Groove View) .....	84

**H**

HALL .....	192
Hall siehe »Reverb« .....	
High-Taste .....	211

**I**

Insert .....	130
INTERVAL TIME .....	296
Inversion Transpose .....	220

**J**

JOB .....	258
JOB-Taste .....	14

**K**

KARAOKE .....	192
Keyboard-Spur .....	74
Kontrolleuchte (Disk) .....	17
Kopieren siehe »Copy« .....	

**L**

Laden .....	310
Lautstärke .....	184
LC-Display .....	13
Load .....	310
LOC-1/2-Tasten .....	14
Loop Off .....	78
Loop On .....	78
“Löschen; siehe »Clear«, »Delete«” .....	
Low/High .....	210
LSB .....	44

**M**

Master Tune .....	289
Metronom siehe »Click« .....	
MIDI .....	291
MIDI CONTROL IN/OUT .....	292
MIDI OUT-A/B: Kanaluordnungen .....	105
MIDI PORT/CHANNEL .....	300
MIDI Sync .....	291
MIDI THRU siehe »Echo Back« .....	
MIDI: Echo Back .....	292
MIDI-Anschlüsse .....	16
MIDI-Datenanzeige .....	13
MIDI-Filter .....	293
MIDI-Sendekanäle .....	103
Mikrotastatur .....	15
Mischen siehe »Mix« .....	
Mischpult (Mixer) .....	171, 227
Mix Phrase .....	274
Mix Track .....	161
MMC .....	21, 291
Modify Gate Time .....	147, 262
Modify Velocity .....	145, 261
Modulation .....	179
Modus-Tasten .....	12
MONO/POLY .....	177
MSB .....	44
MTC .....	21, 291
MTC Start Offset .....	292
MULTI .....	110
Multitrack-Schalter .....	110
MUTE .....	74
MUTE TRACKS LEVEL .....	295
MUTE-Symbol .....	132
MUTE-Taste .....	15

**N**

Netzkabel .....	16
Normal .....	151
NORMAL (Noten) .....	298
Normalize Play Effect .....	163
Note Shift .....	175
Note-Off-Empfang .....	185



Noten .....	293
Notenlänge siehe »Gate Time«	
Notennamen .....	184
Notenwert .....	122

**O**

Oktavtasten .....	15
On-Bass .....	128
Original Bass .....	128
Out Channel .....	104
OUTPUT-Buchsen .....	16
OVERDRIVE .....	192
OVERDUB .....	110, 112, 252

**P**

P.BEND (Pitch Bend) .....	193
P.FX THRU (THRU-Einstellung der Abspielparameter) .....	85
Pan .....	173, 184
Para(Parallel) .....	210
Part Nr. ....	171
PAT(Polyphonic Aftertouch) .....	294
PATCH .....	200
PATT SETUP(Pattern-Setup) .....	73
Pattern anhängen .....	282
Pattern Effects .....	239
Pattern-Jobs .....	256
Pattern-Modus .....	197
Pattern-Spur .....	113, 125
PATTERN-Taste .....	12
Patternlänge .....	204, 210
Patternname .....	202, 284
PC (Program Change) .....	128, 294
PHASER .....	192
PHONES-Buchse .....	16
Phrase anhängen .....	275
Phrase Edit .....	254
Phrase Type .....	210
Phrasen aufnehmen .....	247
Phrasen-Name .....	210
Phrasen-Nr. ....	207, 210
Phrasentabelle .....	209
PhrSolo (Phrase Solo) .....	208
PhrTable (Phrase Table) .....	209
PITCH BEND WHEEL .....	290
Pitch Coarse .....	185
Pitch Fine .....	184
PITCH-Rad .....	12
PLATE .....	192
PLAY-Kontrolleuchte .....	13
PlayFx (Play Effects) .....	81, 213
PORTAMENTO SW(Portamento Switch) .....	179
PORTAMENTO TIME .....	179
Position .....	122, 171, 183
Positionszeiger .....	121
POWER-Schalter .....	8
Problemlösungen .....	320
Programmnummer .....	172
PUNCH .....	110, 118
Punch-Aufnahme .....	118
Punktgraphik .....	136
Put Phrase .....	278

**Q**

Quantisierung .....	140, 142, 260
Quantisierungswert .....	86
Quell-Akkord .....	211

**R**

Realtime Recording .....	112, 252
REC-Anzeige .....	13
Record Mode .....	109, 251
Record Standby .....	108, 248
Release(EG Release Time) .....	234
Rename .....	312
REPLACE .....	110, 112, 252
REST .....	208
Retrigger .....	210
Reverb .....	188, 235
Reverb Edit .....	244
Reverb Pan .....	191
Reverb Return .....	191
Reverb Send .....	173, 184
Reverb Type .....	191
Reverse .....	151
REVRS GATE .....	192
ROOM .....	192
ROTARY SP. (Rotary Speaker) .....	192
Rückseite .....	16

**S**

Save .....	307
Scale time .....	206
Schlagzeug-Set siehe »Drum-Kit«	
Schrittweise Aufnahme .....	253
Section Connection .....	75, 202
Send Chorus to Reverb .....	192
Send Variation to Chorus .....	192
Send Variation to Reverb .....	192
Sequenzler .....	295
Sequenzerspuren .....	112, 120
SetAll .....	133
SFX Kit .....	172
SFX Voice .....	172
SHF/GT/Vel (Shift/Gate Time/Velocity) .....	91
Shift Clock .....	150, 265
Shift Event .....	153, 267
Shift Note .....	150, 264
SHIFT-Taste .....	13
Shuttle-Rad .....	13
SMF .....	305
Solo .....	74
SOLO-Symbol .....	132
SOLO-Taste .....	15
Song aufnehmen .....	106
Song Edit .....	129
Song ESEQ .....	305
Song-Jobs .....	138
Song-Modus .....	69
Song-Name .....	165
SONG-Taste .....	12
Sostenuto .....	290
Split Pattern .....	283

- Split Phrase ..... 276  
 Spur ..... 15  
 Spurstatus ..... 74, 206  
 stac (staccato) ..... 123  
 STAGE ..... 192  
 STEP ..... 110, 120, 127, 253  
 Step Recording ..... 120, 253  
 Step Time ..... 122  
 Stimmung ..... 175  
 Strength ..... 86  
 Stummschaltung siehe »Mute«  
 Style ..... 305  
 Style-Name ..... 202  
 Style-Nummer ..... 202  
 Style-Symbol ..... 285  
 Symbole ..... 6  
 SYMPHONIC ..... 192  
 Synkopen ..... 128  
 System ..... 289
- T**
- Takt ..... 140  
 “Takt, aktueller” ..... 204  
 Taktmaß ..... 102, 111, 204  
 Tastenzuordnungen ..... 185  
 Technische Daten ..... 318  
 TEMPO ..... 70, 110  
 TEMPO Track ..... 117  
 Thin Out ..... 157, 271  
 THRU ..... 85  
 TIE ..... 124  
 Time Stretch ..... 158, 271  
 TO ..... 98  
 Tonhöhe siehe »Pitch«  
 TO TG; Kanaluordnungen ..... 105  
 TRACK DOWN-Taste ..... 15  
 TRACK UP-Taste ..... 15  
 Track View ..... 100  
 Transponierung ..... 79, 94, 96, 219  
 Transporttasten ..... 14  
 Transpose ..... 98, 149, 263  
 TREMOLO ..... 192  
 TrNAME (Track Name) ..... 132  
 TrView ..... 101  
 TUNNEL ..... 194
- U**
- Undo/Redo ..... 141, 259  
 US ..... 207  
 UTILITY ..... 288  
 Utility-Modus ..... 287  
 UTILITY-Taste ..... 12
- V**
- Variation Edit ..... 244  
 Variation Mode ..... 85, 190  
 Variation Pan ..... 192  
 Variation Return ..... 192  
 Variation Send ..... 173, 184  
 Variation Switch ..... 173  
 Variation Type ..... 192
- Variation-Effekte ..... 188, 235  
 Variation-to-Chorus ..... 243  
 Variation-to-Reverb ..... 243  
 VELCTY (Velocity) ..... 137  
 VELCTY SENS DEPTH (Velocity Sensitivity Depth) ..... 178  
 VELCTY SENS OFFST (Velocity Sensitivity Offset) ..... 178  
 VELOC (Velocity) ..... 123  
 Velocity Meter ..... 171  
 Velocity Offset ..... 89, 93  
 Velocity Rate ..... 92, 224  
 Verzerrung ..... 192  
 Verzögerung ..... 192  
 VIBRATO DELAY ..... 180  
 VIBRATO DEPTH ..... 180  
 VIBRATO RATE ..... 180  
 View Filter-Symbol ..... 132  
 ViwFiltr(View Filter) ..... 133  
 VOICE ..... 171  
 Voice Edit ..... 232  
 Voice-Kategorie ..... 171  
 Voice-Modus ..... 167  
 Voice-Programmplatz ..... 85, 105  
 VOICE-Taste ..... 12  
 VoicEdit (Voice Edit) ..... 177, 232  
 Volume ..... 173  
 VOLUME-Regler ..... 13  
 Vorderseite ..... 12  
 Voreinstellung ..... 99, 224  
 Vorzähler ..... 205
- W**
- WHITE ROOM ..... 194
- X**
- XG ..... 5  
 XG header ..... 306  
 XG On (XG system on) ..... 169  
 XG parameter out ..... 292  
 XG View ..... 132  
 XG Viewer mark ..... 132
- Z**
- ZONE LOW/HIGH ..... 299

**YAMAHA**