

# **YAMAHA**



**DIGITAL PROGRAMMABLE ALGORITHM SYNTHESIZER  
SYNTHÉTISEUR NUMÉRIQUE À ALGORITHMES  
PROGRAMMABLES  
DIGITAL PROGRAMMIERBARER ALGORITHMUS  
SYNTHESIZER**

**PERFORMANCE NOTES  
NOTES SUR LES PERFORMANCES  
ANMERKUNGEN ZU DEN PARAMETERN  
FÜR  
FUNKTIONEN UND INSTRUMENTSTIMMEN**

# ANMERKUNGEN ZU DEN 128 INSTRUMENTSTIMMEN

## 1. KLAVIERGRUPPE

Nr.	Instrumentstimmennamenname	Anmerkungen
1	Deep Grand	Mächtiger, würdiger Konzertflügel.
2	Uprt Piano	Erweckt den Eindruck eines Stutzflügels.
3	Honkey Tonk	Schräges Kneipenpiano. Perfekt für Ragtime.
4	Ivory Ebony	Schwarze und weiße Klaviertasten, hohe Töne.
5	Phase Grand	Klavier mit Phaser-Effekt. Spielen Sie einmal eine Ballade.
6	Elec Grand	Klang eines großen elektrischen Konzertflügels.
7	Piano Bells	Eine Glocke kann zusammen mit dem Klavier gehört werden.
8	Acous Elec	Sanftes Piano, dessen Klang zwischen einem akustischen und einem elektrischen Piano liegt.

## 2. E-PIANOGRUPPE

Nr.	Instrumentstimmennamenname	Anmerkungen
1	Old Electro	Typischer E-Pianoklang. Geringe Verzerrung erweckt altmodischen Eindruck.
2	New Electro	Typischer E-Pianoklang, der sich durch Leichtigkeit auszeichnet.
3	High Tines	Klare E-Pianoklänge.
4	Hard Tines	Kräftiger E-Pianoklang mit hörbarem Anschlag.
5	Perco Piano	Spezieller Klangeffekt beim Loslassen der Tasten.
6	Wood Piano	Hölzerner Klavier, das im Klang einer Marimba ähnelt.
7	Vibra Belle	Klang eines metallischen, glockenähnlichen Vibraphons.
8	Piano Brass	Klang eines Ensembles aus Piano und Bläsern.

## 3. ORGELGRUPPE

Nr.	Instrumentstimmennamenname	Anmerkungen
1	Click Organ	Orgelklang mit realistischem Klickton.
2	Jazz Organ	Echte Jazz-Orgel für "cooles" Spiel.
3	Ham <n> Eggs	Mächtige Rock-Orgel.
4	Drawbars	Typischer Orgelklang, der um die 16', 8' und 4' Zugriegel angeordnet ist.
5	Club Organ	Sanfter Orgelklang.
6	<6 tease>	Hohe Töne mit den hohen Zugriegeln. "6 tease" ist ein Ausdruck aus den 60er Jahren.
7	Gentle Pipe	Ernster Orgelklang zusammen mit sanftem Orgelklang.
8	Full Ranks	Orgelklang mit Spezialeffekt beim Loslassen der Tasten.

## 4. STREICHERGRUPPE

Nr.	Instrumentstimmennamenname	Anmerkungen
1	Strings	Hohe Streicherstimmen. In der DUAL-Funktion ausprobieren.
2	Silk Cello	Cooler Celloklang.
3	Orchestra	Tiefer Orchesterklang.
4	Solo Violin	Solo-Violine bei ansteigenden Phrasen etwas unterschiedlich gestimmt.
5	Box Cello	Cello mit nachhaltiger Resonanz.
6	Rich String	Ergreifende Streicher.
7	5th String	Streicher am 5. Intervall.
8	Pizzicato	Streicher in Pizzicato. Durch Stakkatospiel wird der Klang realistischer.

## 5. BRÄSERGRUPPE

Nr.	Instrumentstimmename	Anmerkungen
1	Horns	Warmer Hörnerklang. Kann mit Streichern zu einem Ensemble kombiniert werden.
2	Brite Brass	Heller Bläserklang.
3	Flugel Horn	Realistisches Flügelhorn mit Pfeifenklang, um einen einzigartigen Bläserklang zu erzielen.
4	Trombone	Durch Zuschalten von Portamento wird der Klang noch realistischer.
5	Hard Brass	Harter, mitreißender Bläserklang.
6	Power Brass	Mächtiger Bläserklang für Rhythmusbegleitung.
7	BC1 Horns	Mit dem BC1 realistische Hörnerklänge erzeugen.
8	BC1 Trumpet	Für diesen Trompetenklang ebenso den BC1 verwenden.

## 6. GEZUPFTE GRUPPE

Nr.	Instrumentstimmename	Anmerkungen
1	Pluk Guitar	Gitarre mit etwas schwächeren Höhen.
2	Brt Guitar	Kräftig gezupfte Gitarre mit "comping"-Effekt.
3	Soft Harp	Sanfte Harfe.
4	Sitar	Exotischer Sitarklang.
5	Jazz Guit	Akustische Jazzgitarre.
6	Old Banjo	Banjo für Blue Grass Musik. Sollte schnell gespielt werden.
7	Kotokoto	Klang eines japanischen Koto. Mit Hilfe des Tonhöhenmodulationsrades die Nuancen herausholen.
8	Folk Guit	Folk-Gitarre. Sollte im Arpeggio-Stil wie die Akkordbegleitung bei einer Gitarre gespielt werden.

## 7. "COMPING"-GRUPPE

Nr.	Instrumentstimmename	Anmerkungen
1	Easy Synth	Echter Synthesizerklang.
2	Easy Clav	Klavichordklang. Kombination der rechten und linken Manualhälfte ist der Schlüssel.
3	>>WOW<<	Wah-Wah Synthesizerklang.
4	Metal Keys	Der Ton wandert bei gedrückter Taste.
5	Cheeky	Gedämpfter Synthesizerklang mit Tastenklicks.
6	Rubber Band	Klang eines angeschlagenen Gummibandes.
7	Pick Pluck	Starker Anschlag und Dämpfung bei Tastenfreigabe.
8	S/H synth	Ton ändert sich bei gedrücktgehaltener Taste.

## 8. PERCUSSION-GRUPPE

Nr.	Instrumentstimmename	Anmerkungen
1	Glocken	Charmanter Glockenspielklang. Klingt in hohen Tonlagen am besten.
2	Hamarimba	Marimba ähnlicher Klang.
3	Steel Drums	Klang von Steel Drums. Gut als Fill-in.
4	Tube Bells	Rohrglockenklang.
5	Temple Gong	Gongklang. Erweckt ein Ethno-feeling.
6	Mamarimba	Ein anderer Marimba ähnlicher Klang. Die Hüllkurve ist etwas kürzer.
7	Good Vibes	Vibraphon mit realistischem Tremolo.
8	Bells Bells	Big-Ben Glockenklang.

## 9. PERCUSSION-GRUPPE (2)

Nr.	Instrumentstimmename	Anmerkungen
1	Electro Tom	Elektronischer Tom-Tom-Klang.
2	Timpani	Klang von Kesselpauken. Mit Hilfe von Stakkato kann eine nachhaltige Resonanz erzielt werden.
3	Breakin	Percussion mit kurzer Hüllkurve. Gut für interessante Melodien.
4	Xylo Snare	Percussion mit Xylophon ähnlichem Klang und gleichzeitig gespielter Snare-Drum.
5	Synballs	Klang von Ride-Becken. Enthält den Anklang eines Synthesizers.
6	Hand Drum	Bongoklang.
7	Clock Werks	Uhrlicken. Versuchen Sie abwechselnd mit zwei verschiedenen Intervallen zu spielen.
8	Heifer Bell	Ähneln geschlagenem Kuhglockenklang.

## 10. LEAD SYNTHESIZERGRUPPE

Nr.	Instrumentstimmename	Anmerkungen
1	Heavy Synth	Angemessen schwerer Synthesizerklang.
2	Harmo Solo	Mundharmonikaklang. Der Anschein eines abweichenden Klanges kann mit Hilfe von Tonhöhenmodulation erzielt werden.
3	Feed Lead	Lead-Synthesizer mit Rückkopplung.
4	Mono Lead	Monophoner Lead-Synthesizer. Beim Legatospiel kann Portamento zugeschaltet werden.
5	Hollow Lead	Hölzerner Synthesizerklang mit hörbarem Anschlag.
6	Lyrilyn	Ausdrucksstarker Lead-Synthesizer.
7	Schmooh	Sanfter Lead-Synthesizer, der den Eindruck einer Frauenstimme erweckt.
8	Huff Talk	Synthesizerklang mit Gesprächsklang.

## 11. ANDERE KEYBOARDGRUPPE

Nr.	Instrumentstimmename	Anmerkungen
1	Harpsi Low	Cembalo in den unteren Tonlagen.
2	Harpsi Hi	Cembalo mit hohen Tonlagen.
3	Fuzz Clav	Klavichord mit Verzerrereffekt. Sollte hart gespielt werden.
4	Clear Clav	Leichtes Klavichord. Ein swingender Rhythmus klingt besonders gut.
5	Mute Clav	Gedämpftes Klavichord.
6	Squeeze Box	Einfacher Melodieklang. Perfekt für Chansons.
7	Celeste	Müncher Impressionen.
8	Circus Time	Zirkusklänge. Sollte mit möglichst einfachen Akkordfolgen gespielt werden.

## 12. HOLZBLÄSERGRUPPE

Nr	Instrumentstimmename	Anmerkungen
1	Claranette	Erweckt das hohle Gefühl einer Klarinette.
2	Bassoon	Beste Ergebnisse beim Spielen in mittleren und tiefen Tonlagen. Klang eines Fagotts.
3	Pan Floom	Panflöte.
4	Lead Reed	Klang einer einfachen Panflöte.
5	Mono Sax	Monophones Saxophon. Bei Legatospiel kann Portamento zugeschaltet werden.
6	Flute Wood	Realistischer Flötenklang mit hörbarem Atem.
7	<BC1> Sax	Saxophon mit BC1 steuern. Ohne BC1 kann kein Ton erzeugt werden.
8	BC1 Hrmnca	Mundharmonika mit BC1. Ohne BC1 kann kein Ton erzeugt werden.

### 13. BASS-GRUPPE

Nr.	Instrumentstimmename	Anmerkungen
1	Solid Bass	Sanfter Klang eines Kontrabasses. Phrasenspiel versuchen.
2	Pluck Bass	Geschlagener Baß mit hörbarem Anschlag.
3	Synthe Bass	Baßklang für Funk-Musik. Guter Einsatz des Tonhöhenänderungsgrads erforderlich.
4	Mono Bass	Monophoner Baß. Bei Legatospiel kann Portamento zugeschaltet werden.
5	Flap Bass	Synthetischer Baßklang. Anstieg ist sehr funky.
6	Elec Bass	E-Baß mit hoher Tonlage.
7	Uprt Bass	Hölzener Baß. Realistischer Saitengefühl.
8	Fretless	Bundloser Baß. Tonhöhenänderung macht den Klang realistischer.

### 14. KLANGEFFEKTGRUPPE

Nr.	Instrumentstimmename	Anmerkungen
1	Racing Car	Klang rasender Autos. Je länger die Tasten gedrückt werden, desto lauter heulen die Motoren auf.
2	Helicopter	Hubschrauberklang. Tastenfreigabe erweckt Gefühl des Abhebens.
3	Alarm Call	Klang eines Weckers.
4	Ghosties	Etwas komische Geister.
5	Dopplar FX	Realistischer Dopplereffekt. Klang nähert sich beim Drücken der Tasten und entfernt sich beim Loslassen.
6	Storm Wind	Gewittersturm.
7	Space Talk	Gespräch im All. Interessanter Effekt beim Loslassen der Tasten.
8	Birds	Vogelgezwitscher. Sehr entspannend.

### 15. KLANGEFFEKTGRUPPE (2)

Nr.	Instrumentstimmename	Anmerkungen
1	Diesel	Klang eines starken Dieselmotors.
2	Hole in 1	Loch auf einen Putt beim Golfwettbewerb.
3	<<Smash>>	Mehrere Tasten zugleich drücken. Hört sich wie zerbrechendes Glas an.
4	FM SQUARE	Viereckwelle, die mit Hilfe zweier Operatoren erzeugt wird. Wird zum Erzeugen von Holzbläserstimmen eingesetzt.
5	FM PULSE	Gleiche Impulswelle. Dient zum Erzeugen des Klangs gezupfter Saiten.
6	FM SAW TOOTH	Sägezahnwellen. Für Streicher- und Bläserstimmen.
7	LFO NOISE	Skaliertes, gestimmtes Geräusch.
8	PINK NOISE	Rosa Rauschen zur Erzeugung verschiedener Klangeffekte.

### 16. KLANGEFFEKTGRUPPE (3)

Nr.	Instrumentstimmename	Anmerkungen
1	Wind Bells	Klang lauter Glocken. Perfekt zum Simulieren von Windglöckchen.
2	Synvox	Synthesizerklang. Tonleiter spielen und zum "Singen" bringen.
3	Punk Funk	Funky Synthesizerklang. Kann sogar als Baßstimme verwendet werden.
4	Whistling	Realistisches kratziges Pfeifen. Es kann etwas Portamento hinzugefügt werden.
5	Voices	Realistisch klingende menschliche Stimmen. Kann zum Erzeugen eines Choeffekts verwendet werden.
6	Zing Plop	Interessanter melodischer Percussion-Effekt kann bei Verwendung als Synthesizer-Percussion hervorgerufen werden.
7	Valve Plop	Eine andere Art von Synthesizer-Percussion. Kurzer Rhythmus wegen kurzer Hüllkurve.
8	Mars to ??	Harte Ansprache bei Tastenfreigabe.

SINCE 1887  **YAMAHA**  
NIPPON GAKKI CO., LTD. HAMAMATSU, JAPAN