

YAMAHA

MUSIKSYNTHESIZER

SY85



BEDIENUNGSANLEITUNG 1
– Einführung –

Der Synthesizer SY85 bietet den außergewöhnlichen YAMAHA AWM-Sound mit verbesserter Qualität und Aussagekraft. Zusätzlich zu dem erstklassigen Klang verfügt der SY85 über sogenannte "Quick Edit Modes", durch deren schnelle und einfache Zugriffsmöglichkeit auf die wichtigsten Parameter der Voice- und Performance-Funktionen die Bearbeitung von Sounds nach Ihren Wünschen ohne aufwendige Arbeit an Details realisiert werden kann. Darüber hinaus stehen Ihnen natürlich alle Parameter zur Verfügung, wenn Sie einen Sound ernsthaft perfektionieren möchten. Für konkurrenzlose Ausdrucksmöglichkeiten auf der Bühne oder im Studio bietet der SY85 ein ausgefeiltes Konzept der gleichzeitigen Kontrolle von acht verschiedenen Parametern in Echtzeit, während Sie spielen — zusätzlich zu den traditionellen Spielhilfen wie Pitch- und Modulationsrädern. Außerdem wurde ein ausgereifter Sequenzer integriert, der den SY85 in eine komplette, musikalische Workstation verwandelt. In bezug auf Sound, Kontrollmöglichkeiten und Produktionsfähigkeit erreicht der SY85 einen einmaligen Standard von Qualität und Leistung.

Wir möchten Sie dringend bitten, dieses Handbuch sorgfältig durchzulesen, um alle Möglichkeiten des SY85 auch wirklich voll ausschöpfen zu können (lesen Sie dazu den Abschnitt "über die Handbücher", Seite 7) und empfehlen Ihnen, das Handbuch an einem sicheren Platz aufzubewahren, falls Sie es später noch einmal benötigen sollten.

HAUPTEIGENSCHAFTEN

● **AWM2-Tonerzeugung**

Nutzt die fortgeschrittene Technologie AWM2 (Advanced Wave Memory) der zweiten Generation mit hervorragendem, naturalistischem Sound und 30-facher Polyphonie.

● **Wellenform-ROM-Speicher hoher Kapazität**

Ein riesiger 6-Megabyte ROM-Speicher enthält die verschiedensten Samples höchster Qualität.

● **Erweiterbarer RAM-Speicher**

Der SY85 wird mit 512 Kilobytes Wellenform-RAM-Speicher geliefert, der für das Laden zusätzlicher Wellenformen von Disketten mit fertigen Samples oder anderer Herkunft benutzt werden kann. Es können bis zu 3 Megabyte zusätzliches RAM installiert werden, wodurch sich die Speicherkapazität drastisch erhöht.

● **256 Voices und 128 Performance-Kombinationen**

4 interne Speicherbänke enthalten 256 einzelne Voices. Voices können für sich gespielt werden, es können aber auch bis zu vier Voices in "Ebenen" kombiniert und in dieser Form als 128 verschiedene Performances gespeichert werden.

● **Weiterentwickelte digitale Filter**

Programmierbare, digitale Filter erlauben eine vielfältige Nachbearbeitung der SY85-Sounds. Ein Resonanz-Parameter (entspricht dem des SY77 bzw. SY99) ist ebenfalls integriert.

● **Effekte höchster Qualität**

Die grundlegende Qualität der Sounds des SY85 wird noch verfeinert durch eine Reihe von programmierbaren Effekten, die in ihrer Güte einigen der besten Effekt-Prozessor-Systemen in nichts nachstehen — im wesentlichen entsprechen die Effekte des SY85 den beeindruckenden Effektmöglichkeiten des SY99.

● **Außergewöhnliche Echtzeit-Kontrolle**

Zusätzlich zu Pitch- und Modulationsrädern und doppelter Kontrollmöglichkeit des Ausgangspegels besitzt der SY85 acht Schieberegler, die der Echtzeit-Kontrolle einer Reihe von Parametern dienen können, während Sie den SY85 spielen. Diese Lösung verleiht Ihnen unschlagbare Ausdrucksfähigkeiten.

● **Einfache Bedienung**

8 Funktionstasten und Schieberegler unterhalb des zweizeiligen 40-Zeichen-Displays erlauben den direkten Zugriff und Einstellung der darüber angezeigten Parameter zur einfachen, intuitiven Bearbeitung. Eine 5x5-Matrix zur Auswahl der verschiedenen Bearbeitungs-Modi verbessert die Bedienungsweise erheblich und erlaubt den schnellen und einfachen Zugang zu allen Edit-Modes des SY85.

● **Sequencer mit 9 Spuren und 10 Songs**

Ausgereifter Sequencer mit allen Funktionen, 8 Standard-Spuren und einer speziellen Rhythmus-Spur. Jeder "Song" verfügt über ein eigenes Multi-Setup mit 16 "Instrumenten". Rhythmus-Parts können als "Patterns" aufgenommen und diese wiederum als Kette aneinandergereiht werden, wodurch eine komplette Rhythmus-Spur gebildet werden kann. Außerdem enthält der SY85 100 Rhythmus-Patterns, die Sie einfach auswählen und in Ihren Kompositionen verwenden können.

● **Weitere Eigenschaften**

- 3,5" Diskettenlaufwerk für flexibles Management und dauerhafte Sicherung der Daten.
- Kartenschächte für externen Speicherplatz.
- Verschiedene Edit-Modes (normal und "Quick Edit").
- Matrix zur Funktionsauswahl erleichtert die Bedienung.
- Anschlagsdynamische, aftertouch-empfindliche Tastatur mit 61 Tasten.
- 2 programmierbare Stereo-Ausgänge.

Inhalt

Vorsichtsmaßnahmen	4
---------------------------------	----------

Über die Handbücher

■ Das Handbuch Einführung (dieses Handbuch)	7
■ Piktogramme	8
■ Das Handbuch Referenz	9

Bedienungselemente und Anschlüsse

■ Oberseite	10
■ Rückseite	15

1. Aufbau und Verkabelung, erste Schritte

■ Verkabelung	17
■ Einschaltvorgang	18
■ Sequenzer-Demo laden und abspielen	18
■ Vorprogrammierte Voice, Performance- und Pattern-Daten laden	20

2. Voices auswählen und spielen

■ Internal-Voices Spielen	21
■ CARD-Voice-Speicher	26
■ Echtzeit-Kontrolle	27
• PITCH BEND WHEEL	27
• MODULATION WHEEL	27
• CONTINUOUS SLIDERS	28
• FOOT CONTROLLER	29
• KEYBOARD AFTERTOUCH	29

3. Der Performance-Modus

■ Interne Performances spielen	30
■ Card-Performance-Speicher	32
■ Eigene Performances erstellen	33
■ Weitere Möglichkeiten	39

4. Bearbeitung von Voices und Effekten.....40

- Weitere Möglichkeiten46

5. Der Sequenzer

- Echtzeit-Aufnahme (Spuren 1 ... 8)47
- Step-Eingabe (Spuren 1 ... 8)52
- Rhythmus-Spur erstellen55
 - INTERNE PATTERNS ANHÖREN55
 - ECHTZEITAUFNAHME EINES NEUEN PATTERN56
 - STEP-EINGABE EINES NEUEN PATTERN58
 - RHYTHMUSSPUR ERSTELLEN60
 - [F5]: "INS" = Einfügen in Rhythmus-Spur62
 - [F6]: "DEL" = Part einer Rhythmus-Spur löschen.....62
 - [F7]: "CPY" = Part einer Rhythmus-Spur kopieren63
 - [F8]: "SCH" = Suche nach Parts in Rhythmus-Spur63

6. Datenmanagement

- Speicherkarten oder Disketten?64
 - MCD64 RAM Cards (Speicherkarten)64
 - Disketten64
- Eine gut organisierte Datenverwaltung anlegen65
- Mehrere Performance-Disks oder-Cards zusammenstellen65
- Möglichkeiten des "MIDI Data Recorders"66

INDEX67

■ Aufstellungsort

Um Verformung, Verfärbung oder ernsthaftere Schäden zu vermeiden, setzen Sie das Gerät folgenden Einflüssen nicht aus:

- Direktem Sonnenlicht (z.B. in der Nähe eines Fensters).
- Hohen Temperaturen (z.B. in der Nähe einer Heizung, unter freiem Himmel oder tagsüber in einem Auto).
- Übermäßiger Feuchtigkeit.
- Überdurchschnittlicher Staubeinwirkung.
- Starken Vibrationen.

■ Stromversorgung

- Schalten Sie das Gerät aus, wenn es nicht in Gebrauch ist.
- Der Stecker des Netzkabels sollte aus der Steckdose gezogen werden, wenn das Gerät für längere Zeit nicht benutzt wird. (Durch Ein- und Ausstecken der Stromversorgung werden alle Einstellungen rückgesetzt. Dies hat zur Folge, daß der RAM-Speicher gelöscht wird.)
- Bei Gewitter sollte ebenfalls der Stecker des Netzkabels aus der Steckdose gezogen werden.
- Vermeiden Sie die Stromversorgung des Gerätes aus der gleichen Steckdose zusammen mit Geräten hoher Leistungsaufnahme wie elektrischen Lüftern oder Heizungen. Vermeiden Sie möglichst auch den Einsatz von Mehrfachsteckern, da deren Verwendung schlechtere Klangqualität oder möglicherweise Schaden verursachen kann.

■ Schalten Sie das Gerät aus, wenn Sie Kabelverbindungen herstellen.

- Um Schäden am Gerät — und an anderen angeschlossenen Geräten — zu verhindern (z.B. einem Verstärker), schalten Sie alle beteiligten Geräte AUS, bevor Sie Audio- oder MIDI-Kabel einstecken oder herausziehen.

■ MIDI-Verbindungen

- Wenn Sie den SY85 mit anderen MIDI-Geräten verbinden, stellen Sie sicher, daß Sie speziell MIDI-taugliche Kabel hoher Qualität verwenden.
- Vermeiden Sie MIDI-Kabel, die eine Länge von mehr als 15 Metern aufweisen. Längere Kabel wirken wie Antennen und können elektrische Störungen aufnehmen, die Datenfehler verursachen.

■ Behandlung und Transport

- Üben Sie niemals übermäßige Gewalt auf die Regler, Funktionstasten und andere Teile des Gerätes aus.
- Ziehen Sie Kabel immer am Stecker, jedoch niemals am Kabel heraus.
- Ziehen Sie alle Kabel heraus, bevor Sie das Gerät bewegen.
- Mechanische Belastungen wie Herunterfallen, Stöße oder das Abstellen schwerer Gegenstände auf dem Instrument können Kratzer, Deformierungen oder schwerere Schäden verursachen.

■ Reinigung

- Reinigen Sie das Gehäuse und das Bedienungsfeld mit einem trockenen, weichen Tuch.
- Bei Belag oder hartnäckigem Schmutz kann ein leicht angefeuchtetes Tuch verwendet werden.
- Benutzen Sie niemals Lösungsmittel wie Benzin oder Alkohol.
- Vermeiden Sie das Abstellen von Objekten aus Vinyl auf dem Instrument (Vinyl kann auf der Oberfläche haften bleiben und die Oberfläche verfärben).

■ Elektrische Störungen

- Dieses Instrument enthält digitale Schaltkreise und kann Empfangsstörungen verursachen, wenn es zu dicht an einem Radio oder Fernseher steht. Falls derartige Störungen auftreten sollten, stellen Sie das Instrument weiter von den betroffenen Geräten entfernt auf.

■ Datensicherung

- Der SY85 enthält eine extrem langlebige Batterie, die den internen Speicherinhalt des Voice-, Performance-, Song- und des nicht-flüchtigen Speichers über den Zeitpunkt des Ausschaltens hinaus erhält. Diese Puffer-Batterie sollte mehrere Jahre halten. Wenn die Puffer-Batterie ausgetauscht werden muß, erscheint beim Einschalten auf der Anzeige die "Nachricht": "Change internal battery!". Wenn das passiert, muß die Puffer-Batterie durch autorisiertes Yamaha-Fachpersonal gegen eine neue ausgetauscht werden. **VERSUCHEN SIE NICHT, DIE BATTERIE SELBST AUSZUWECHSELN!**
- Die Daten des internen Speichers können durch unsachgemäße Behandlung zerstört werden. "Sichern" Sie daher wichtige Daten regelmäßig auf einer Diskette, so daß Sie jederzeit auf diese Daten zurückgreifen können, falls ein Schaden bei den internen Speicher-Daten entsteht. Beachten Sie auch, daß magnetische Felder die Daten auf der Diskette verändern können, es ist daher ratsam, sich eine zweite Sicherungskopie der allerwichtigsten Daten anzufertigen und diese an einem kühlen, sicheren Ort aufzubewahren (d.h. weg von Lautsprechern, Fernsehschirmen, elektrischen Motoren etc.).

■ Behandeln Sie Disketten und das Laufwerk mit Vorsicht

- Verwenden Sie nur 3,5" 2DD-Disketten.
- Biegen oder drücken Sie die Disketten nicht. Öffnen Sie nicht den gefedernten Metallschieber und berühren Sie auf keinen Fall die Oberfläche der dahinter befindlichen Magnetschicht.
- Setzen Sie die Diskette keinen hohen Temperaturen aus (> 52°C), z.B. direktem Sonnenlicht.
- Setzen Sie die Diskette keinen starken Magnetfeldern aus. Magnetische Einflüsse können Daten teilweise oder vollständig löschen und die Diskette unlesbar machen.
- Zum Herausnehmen der Diskette drücken Sie langsam den Auswurfknopf ("Eject") bis zum Anschlag und nehmen sie dann die Diskette mit der Hand heraus.

Es kann passieren, daß die Diskette nicht ganz ausgeworfen wird, wenn der Auswurfknopf zu schnell oder nicht bis zum Anschlag gedrückt wird (der Auswurfknopf bleibt dann halb gedrückt und die Diskette ragt nur wenige Millimeter aus dem Laufwerk). Wenn das passiert, versuchen Sie nicht, die

halb ausgeworfene Diskette herauszuziehen. Jegliche Kraftanwendung in dieser Situation kann sowohl den Laufwerksmechanismus wie auch die Diskette selbst beschädigen. Um eine halb ausgeworfene Diskette herauszunehmen, drücken Sie den Auswurfknopf noch einmal bis zum Anschlag, oder schieben Sie die Diskette zurück in den Schacht und wiederholen den Auswurfvorgang vorsichtig.

- Stecken Sie nichts anderes als Disketten in den Laufwerkschacht. Andere Objekte können das Laufwerk oder die Diskette beschädigen.

■ Reparaturen und Modifikationen

- Im Innern des SY85 befinden sich bis auf die Puffer-Batterie ausschließlich wartungsfreie Bauteile. Das Öffnen und Herumhantieren an den elektronischen Bauteilen kann zu irreparabler Beschädigung oder einem elektrischen Schlag führen. Überlassen Sie jegliche Reparaturen oder Einbauten ausschließlich autorisiertem YAMAHA-Fachpersonal.

■ Fremd-Software

- Yamaha übernimmt keine Verantwortung für Programme, die von dritter Hand für dieses Gerät geschrieben wurden. Bitte richten Sie diesbezügliche Fragen oder Hinweise an die zuständigen Hersteller oder deren Vertretung.

YAMAHA kann für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung oder Bedienung aufgetreten sind, nicht verantwortlich gemacht werden.

Über die Handbücher

Der SY85 wird mit zwei Handbüchern geliefert — **Einführung** und **Referenz**.

■ Das Handbuch Einführung (dieses Handbuch)

Außer einer Übersicht über die Bedienungselemente und Anschlüsse (Seite 10) enthält das Handbuch Einführung sechs Kapitel, mit denen Sie die wichtigsten Vorgänge kennenlernen und sich mit der Bedienung des SY85 vertraut machen können:

1. Installation [Seite 17]

Grundlegende Kabelverbindungen, Einschalten, Demo-Song laden und abspielen und das Laden der vorprogrammierten Voice- und Performance-Daten.

2. Voices auswählen und spielen [Seite 21]

Voices der Speicherbereiche INTERNAL 1, INTERNAL 2 und CARD auswählen und spielen, Einsatz der Echtzeit-Kontrolle.

3. Der Performance-Modus [Seite 30]

Performance-Kombinationen der Speicherbereiche INTERNAL 1, INTERNAL 2 und CARD auswählen und spielen, Performance-Kombinationen programmieren.

4. Bearbeitung von Voices und Effekten [Seite 40]

Schnelles, einfaches Bearbeiten von Voices und Effekten durch den "VOICE-QUICK-EDIT"-Modus.

5. Der Sequenzer [Seite 47]

Aufnehmen und Abspielen von Sequenzen und Patterns.

6. Daten-Management [Seite 64]

Einige Tips zur effektiven Datenverwaltung mit dem SY85.

Wir empfehlen Ihnen, die Tutorials ("Lehrgänge") nacheinander durchzuarbeiten und dabei gleichzeitig die Bedienungsschritte am SY85 nachzuvollziehen. Wenn Sie auf diese Weise alle Tutorials durchgegangen sind, dürften Sie mit der grundsätzlichen Bedienung des SY85 vertraut sein und werden in Zukunft nur noch das Handbuch Referenz benötigen.

■ Piktogramme

Die folgenden einfachen Piktogramme werden im gesamten Handbuch Einführung verwendet, um, wenn nötig, die Aufmerksamkeit auf wichtige Informationen im Text zu lenken. Die Piktogramme erleichtern die Entscheidung, ob ein Textabschnitt sofort gelesen werden muß, oder ob dessen Lektüre auf später verschoben werden kann. Wir hoffen, daß Sie sich so am schnellsten und auf Ihre Weise mit der Bedienung des SY85 anfreunden.



Dieses Piktogramm ist ein warnender Hinweis auf Schäden, Fehlfunktionen oder andere gravierende Probleme, die bei Nichtbeachtung des zugehörigen Textes auftreten können.



Dieses Piktogramm kennzeichnet Informationen, die Sie lesen müssen — z.B. wichtige Bedienungsschritte, die für den richtigen, wirkungsvollen oder einfachen Umgang mit dem SY85 unerlässlich sind.



Das Piktogramm mit dem Lupen-Symbol markiert Informationen, deren Kenntnis nicht unbedingt für die grundsätzliche Bedienung erforderlich ist, die jedoch eine genauere Beschreibung einer Funktion enthalten, das Funktionsprinzip erklären o.ä.. Sie können den so markierten Textabschnitt überspringen, wenn eine genauere Information im Moment nicht benötigt wird.



Tips oder Tricks, die (auf weniger musikalische Weise) die Bedienung vereinfachen oder interessante Wirkungen erzielen, werden durch das Piktogramm mit der Glühbirne hervorgehoben.

■ Das Handbuch Referenz

Das Handbuch Referenz ist ein Grundbestandteil des SY85. Es beschreibt ausführlich alle überhaupt verfügbaren Funktionen im Detail. Das Handbuch Referenz ist in 7 Kapitel aufgeteilt, von denen jedes die verschiedenen Funktionen eines bestimmten Bearbeitungsmodus' oder der Hilfsprogramme beschreibt.

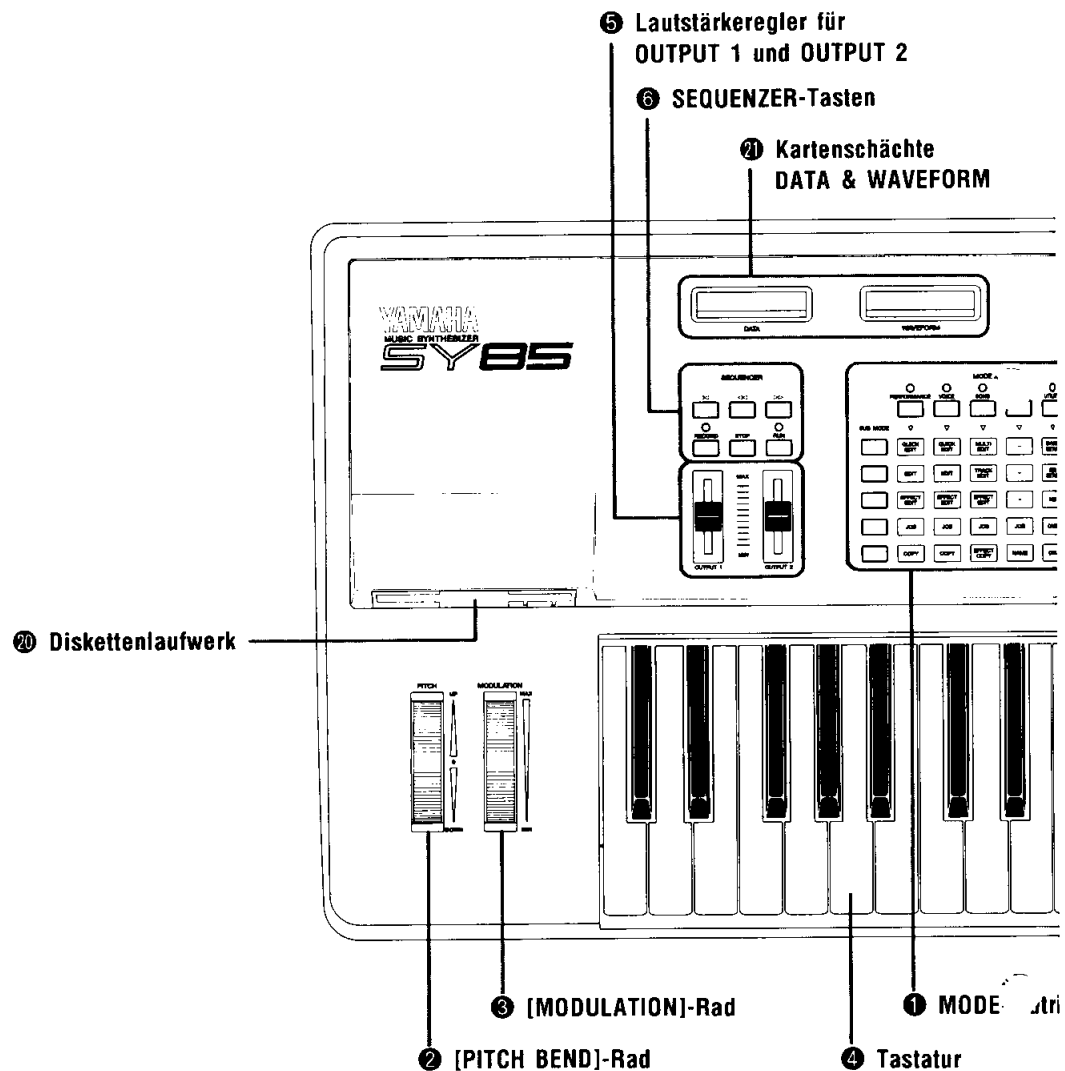
- 1. **Performance-Edit-Modus**[Seite 13]
- 2. **Voice-Edit-Modus**[Seite 57]
- 3. **Drum-Voice-Edit-Modus**[Seite 119]
- 4. **Song-Edit-Modus**[Seite 147]
- 5. **Pattern-Edit-Modus**.....[Seite 201]
- 6. **Utility-Modus**[Seite 209]
- 7. **Wave-Edit-Modus**[Seite 237]

Wenn Sie sich zunächst mit Hilfe des Handbuches Einführung mit der Funktionsweise des SY85 vertraut gemacht haben, müssen Sie nur noch von Zeit zu Zeit das Handbuch Referenz zu Hilfe nehmen, falls Sie eine Funktion noch nie benutzt haben oder, um Ihre Erinnerung an selten benutzte Funktionen wachzurufen.

Jedes Kapitel des Handbuches Referenz besitzt ein eigenes Inhaltsverzeichnis, es dürfte Ihnen daher nicht schwerfallen, die verschiedenen Funktionen schnell und einfach aufzufinden. Alle Funktionen und die meisten Begriffe können auch über das Stichwortverzeichnis am Schluß des Handbuches aufgefunden werden.

Bedienungselemente und Anschlüsse

■ Oberseite



1 MODE-Matrix

Die Tasten [PERFORMANCE], [VOICE], [SONG], [PATTERN] und [UTILITY] entlang der oberen Matrix-Reihe wählen die verschiedenen Bearbeitungsmodi, während die "SUB-MODE"-Tasten die verschiedenen Unter-ebenen innerhalb der Bearbeitungsmodi wählen. Diese Art der Aufteilung ermöglicht einfachen und direkten Zugriff auf alle Modi, ohne daß eine komplizierte, hierarchische Bedienungsweise mit mehreren Unter-Ebenen erforderlich wäre.



Einführung: Seite 21.

Referenz: Seite 8.

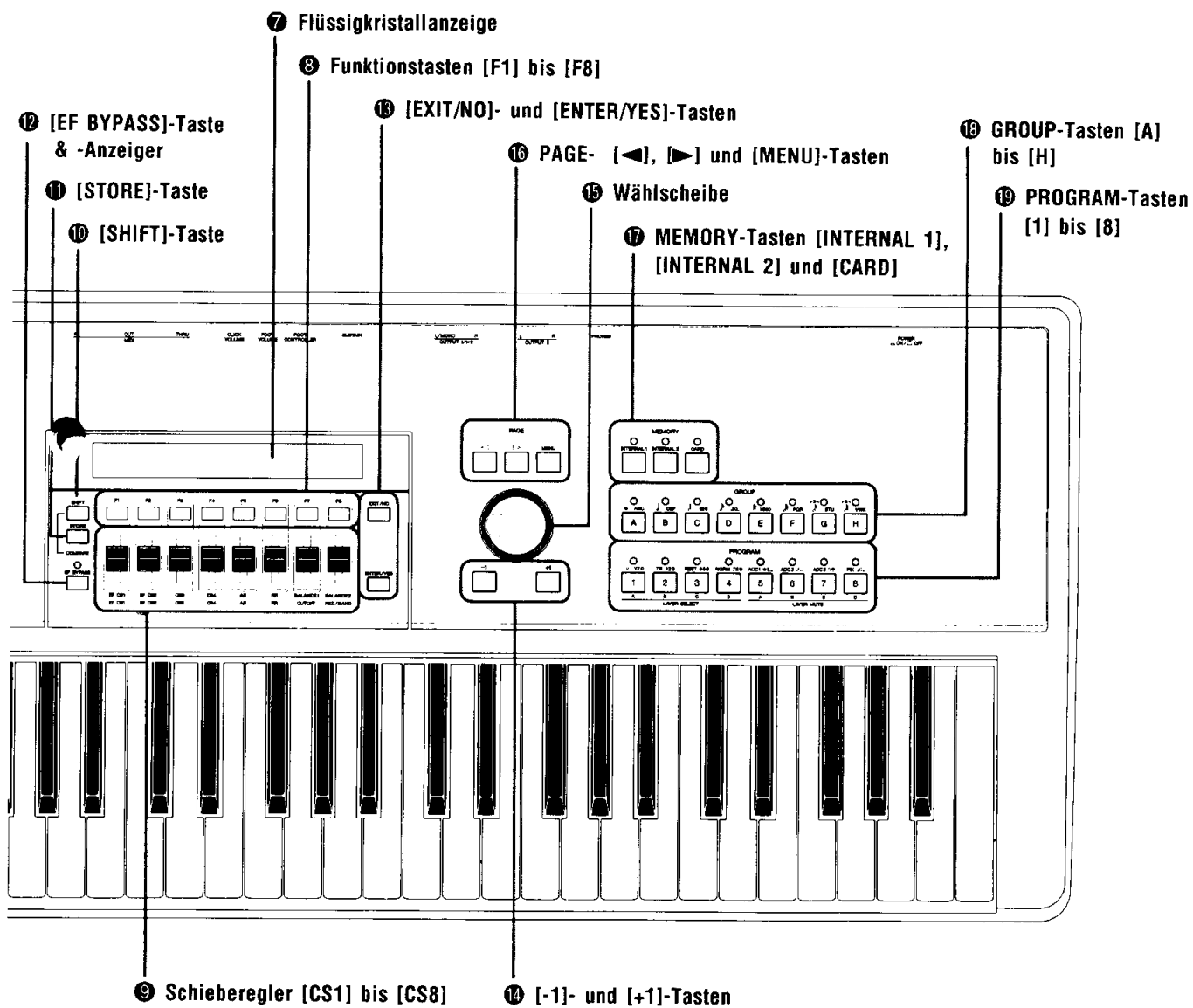
2 [PITCH BEND]-Rad

Dieses selbstzentrierende Pitch-Rad erlaubt weiche Änderungen der Tonhöhe nach oben oder unten



Einführung: Seite 27.

Referenz: Seite 82.



3 [MODULATION]-Rad

Kann den Modulationszielen Tonhöhe, Lautstärke, LFO-Frequenz, EG-Bias und Filterfrequenz zugeordnet werden. Dadurch ist eine Vielzahl von Ausdrucksmöglichkeiten gegeben.



Einführung: Seite 27.

Referenz: Seite 31.

4 Tastatur

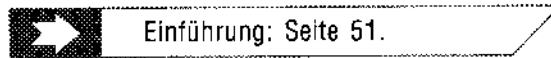
Der SY85 besitzt eine Tastatur mit 61 Tasten, die sowohl anschlagsdynamisch wie auch druckempfindlich ist (Aftertouch) und dadurch eine große Bandbreite persönlichen Ausdrucks zulässt.

5 Lautstärkeregler für OUTPUT 1 und OUTPUT 2

Stellen die Ausgangslautstärke des an den rückseitigen Buchsen OUTPUT 1 und OUTPUT 2 anliegenden Signals sowie das der Kopfhörerbuchse (PHONES) ein.

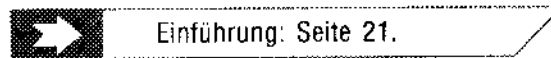
6 SEQUENZER-Tasten

Bedienen die Aufnahme- und Abspielfunktionen des eingebauten Sequenzers.



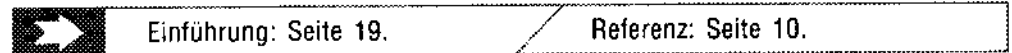
7 Flüssigkristallanzeige

Diese hintergrundbeleuchtete, zweizeilige Flüssigkristallanzeige ("Liquid Crystal Display" = "LCD") mit 40 Zeichen/Zeile zeigt alle wesentlichen Informationen an und ermöglicht dadurch die einfache Bedienung und Programmierung



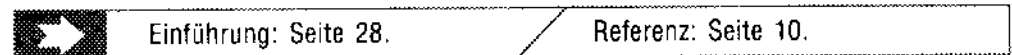
8 Funktionstasten [F1] bis [F8]

Die Wirkung dieser Funktionstasten hängt davon ab, welcher Bearbeitungsmodus angewählt ist. Sie werden dazu benutzt, die Funktion aufzurufen bzw. auszuführen, die gerade in der Anzeige oberhalb der Funktionstaste zu lesen ist, oder einen oberhalb der Funktionstaste dargestellten Parameter für die Änderung auszuwählen (Ein "Parameter" ist ein änder- und speicherbarer Wert).



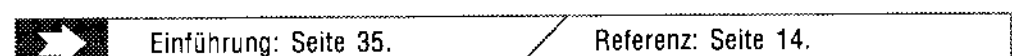
9 Schieberegler [CS1] bis [CS8]

Im Voice- und Performance-Modus können diese Schieberegler zur Echtzeitkontrolle von zuweisbaren Parametern benutzt werden. In den Edit- und Utility-Modi werden diese Regler für die Dateneingabe benutzt. Sie regeln dabei immer den Parameter, der oberhalb des Schiebereglers dargestellt ist.



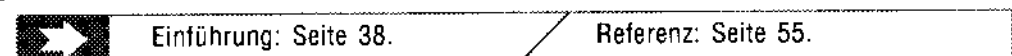
10 [SHIFT]-Taste

Die [SHIFT]-Taste wird manchmal bei der Anwahl von Sekundärfunktionen, -parameter oder -anzeigen benutzt. Außerdem dient diese Taste in Verbindung mit der [STORE]-Taste zum Aufruf des "Compare"-Status



11 [STORE]-Taste

Wird für die Speicherung bearbeiteter Daten auf einen internen oder externen (CARD-) Speicherplatz benötigt. Diese Taste wird auch in Zusammenhang mit der [SHIFT]-Taste zum Aufruf des "Compare"-Status' gebraucht.



12 [EF BYPASS]-Taste & -Anzeiger

Diese Taste wird verwendet, um die "Bypass"-Schaltung vorbei an der digitalen Effektsektion des SY85 zu aktivieren. Wenn die [EF BYPASS]-Anzeige leuchtet, werden die Effekt-Prozessoren umgangen, sind also abgeschaltet.

13 [EXIT/NO]- und [ENTER/YES]-Tasten

Die [EXIT/NO]-Taste wird im allgemeinen zum Verlassen einer Unter-Ebene oder einer Funktion benötigt, während die [ENTER/YES]-Taste eine Unter-Ebene oder eine Funktion aufruft. Diese Tasten dienen auch der Beantwortung des "Are You Sure?"-Dialogs ("Sind Sie sicher?"), der beim Speichern, Löschen oder bei der Initialisierung von Daten erscheint.



Einführung: Seite 27.

Referenz: Seite 9.

14 [-1]- und [+1]-Tasten

Können zum Weiterschalten von Voices, Performances, Songs oder Patterns benutzt werden. Diese Tasten werden ebenfalls bei der Dateneingabe bzw. Werteveränderung in einem der Bearbeitungsmodi des SY85 verwendet.



Einführung: Seite 23.

Referenz: Seite 9.

15 Wählscheibe

Dieses "Dateneingaberad" ermöglicht die schnelle und effektive Suche durch die Vielzahl von Voices oder Performances, wenn Sie z.B. einen Klang suchen, dessen Nummer Sie nicht kennen. Es eignet sich außerdem für große Änderungen von Werten innerhalb eines der Bearbeitungsmodi.



Einführung: Seite 23.

Referenz: Seite 9, 10.

16 PAGE- [◀], [▶] und [MENU]-Tasten

In allen Edit- und Utility-Modi werden diese Tasten für die Anwahl der verschiedenen Anzeigen verwendet. Die PAGE-Tasten [◀] und [▶] blättern jeweils eine Anzeige vor bzw. zurück, während die [MENU]-Tasten das Menü (die Übersicht) aufrufen, von dem aus alle Anzeigen durch eine Nummer direkt erreichbar sind.



Einführung: Seite 19.

Referenz: Seite 8.

17 MEMORY-Tasten [INTERNAL 1], [INTERNAL 2] und [CARD]

Wählen den Speicherbereich — intern 1, intern 2 oder Speicherkarte —, aus dem dann Voices oder Performances selektiert werden können.



Einführung: Seite 21.

Referenz: Seite 14.

18 GROUP-Tasten [A] bis [H]

Außer zur Anwahl von Voice- und Performance-Nummern werden die GROUP-Tasten bei der Eingabe von Zeichen für Voice-, Performance-, Song- und Patternnamen verwendet. Auch dienen sie der Eingabe von Notenlängen bei der Aufnahme mit dem internen Sequenzer.



Einführung: Seite 22.

Referenz: Seite 14.

19 PROGRAM-Tasten [1] bis [8]

Die PROGRAM-Tasten werden in Verbindung mit den MEMORY- und GROUP-Tasten für die Anwahl von Voices und Performance-Kombinationen verwendet. Ebenfalls werden sie bei der Eingabe von Zeichen für Voice-, Performance-, Song- und Patternnamen sowie für das Einfügen von Bögen, Pausen und Akzenten im internen Sequenzer benutzt. Bei der Bearbeitung von Performance-Kombinationen werden sie auch zur Anwahl einer zu bearbeitenden Ebene und für die Stummschaltung einzelner Ebenen benötigt.



Einführung: Seite 22.

Referenz: Seite 14.

20 Diskettenlaufwerk

Das im SY85 eingebaute Diskettenlaufwerk ermöglicht die einfache und wirtschaftliche Sicherung einer unbegrenzten Anzahl von Voice-, Performance-, Sequenzer- und Wellenform-Dateien. Die LED ("Light Emitting Diode" = "Leuchtdiode") unterhalb des Laufwerks zeigt einen gerade erfolgenden Diskettenzugriff an (Versuchen Sie NIEMALS, die Diskette herauszunehmen oder das Gerät auszuschalten, solange die Lampe noch brennt!). Der Auswurfknopf ("Eject") unterhalb des Laufwerks wird zum Auswerfen von Disketten benutzt.



Einführung: Seite 18.

Referenz: Seite 225.

21 Kartenschächte DATA & WAVEFORM

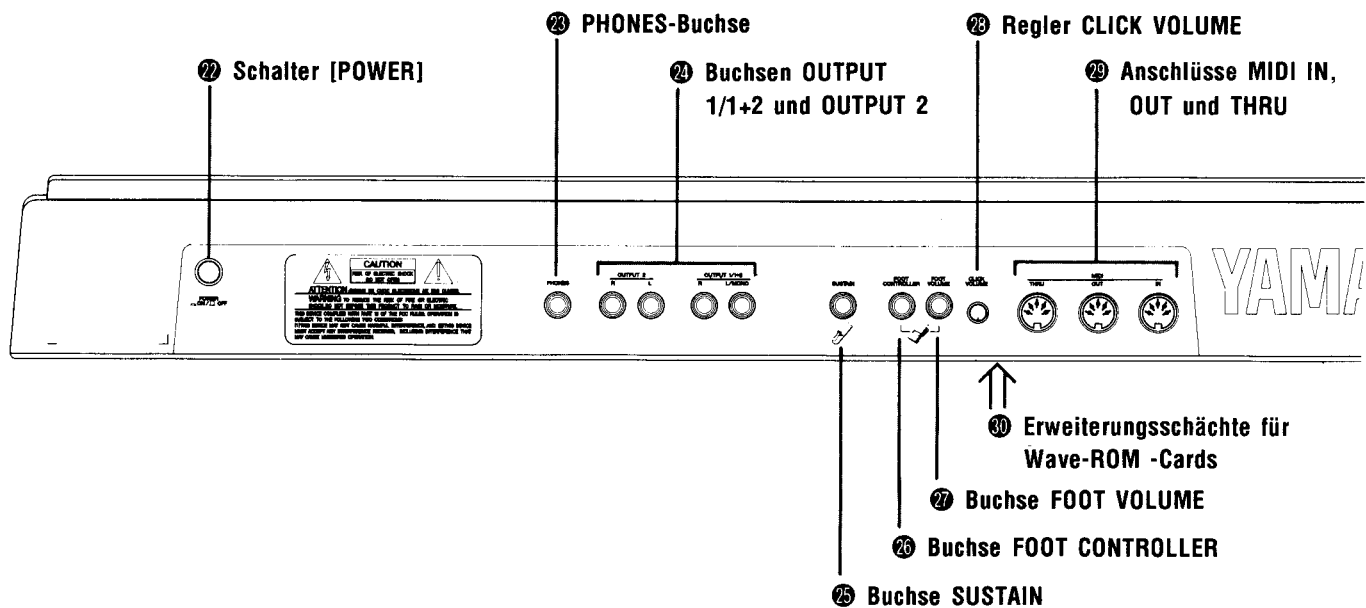
Der Kartenschacht "DATA" akzeptiert Speicherkarten ("Cards") des Typs Yamaha MCD64 für die Speicherung und das Laden von SY85-Voices und -Performances. Er akzeptiert ebenfalls vorprogrammierte Voice/Performance-ROM-Cards. Der Kartenschacht "WAVEFORM" akzeptiert vorprogrammierte ROM-Cards, die Wellenform-Daten für den Gebrauch mit dem SY85 enthalten. Die Daten der Waveform-Cards können in den internen Wellenform-RAM-Speicher des SY85 geladen werden.



Einführung: Seite 64.

Referenz: Seite 250.

■ Rückseite



22 Schalter [POWER]

Schaltet den SY85 ein ("ON") oder aus ("OFF").

➔ Einführung: Seite 18.

23 PHONES-Buchse

Hier kann ein normaler Kopfhörer mit einem 6,3 mm Stereo-Klinkenstecker angeschlossen werden. Sie können dadurch den SY85 hören, ohne daß ein externes Verstärkersystem angeschlossen werden muß.

➔ Einführung: Seite 17.

24 Buchsen OUTPUT 1/1+2 und OUTPUT 2

Dies sind die Stereo-Ausgänge des SY85. Wenn nur die Ausgangsbuchsen OUTPUT 1/1+2 belegt sind, wird das Ausgangssignal von OUTPUT 2 mit dem Ausgangssignal von OUTPUT 1 gemischt und liegt an diesen Buchsen an. Wenn nur ein einziges Kabel an der Buchse L/MONO angeschlossen ist, werden auch linker und rechter Kanal zusammengemischt und liegen an dieser Buchse an (Monaural).

➔ Einführung: Seite 17.

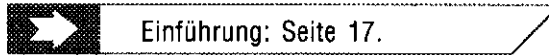
25 Buchse SUSTAIN

Hier kann ein optionales Fußpedal des Typs Yamaha FC4 oder FC5 (Haltepedal) angeschlossen werden, welches wie bei einem akustischen Flügel durch Gedrückt-halten den Abbruch der Töne beim Loslassen der Tasten verhindert.

➔ Einführung: Seite 17.

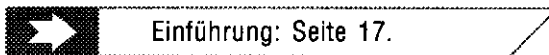
26 Buchse FOOT CONTROLLER

Hier kann ein optionales Fußpedal des Typs Yamaha FC7 oder FC9 zur Kontrolle der Amplituden-, Pitch-, LFO-Frequenz-, EG-Bias- und Filterfrequenz-Modulation angeschlossen werden.



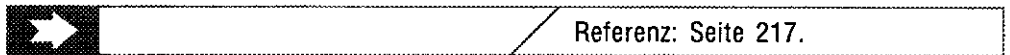
27 Buchse FOOT VOLUME

Hier kann ein optionales Fußpedal des Typs Yamaha FC7 oder FC9 zur Regelung der Lautstärke angeschlossen werden.



28 Regler CLICK VOLUME

Dieser Regler dient zur Einstellung der Lautstärke des Metronomklicks, das der Sequenzer produziert.

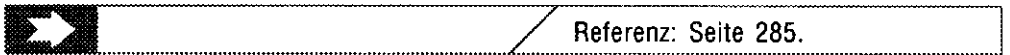


29 Anschlüsse MIDI IN, OUT und THRU

Die MIDI-IN-Buchse empfängt Daten eines externen Sequenzers oder anderen MIDI-Gerätes, welches so den SY85 "spielt", kontrolliert oder Daten übermittelt. Die MIDI-THRU-Buchse leitet lediglich die Daten weiter, die bei der MIDI-IN-Buchse ankommen und erlaubt somit eine Verkettung mehrerer MIDI-Geräte. Die MIDI-OUT-Buchse überträgt alle MIDI-Daten, die vom SY85 erzeugt werden, oder MIDI-Bulk-Daten, wenn Übertragungsfunktionen aktiv sind.

30 Erweiterungsschächte für Wave-ROM -Cards

In diese Schächte können Speichererweiterungskarten eingesteckt werden, mit denen der Wellenformspeicher auf maximal 3 Megabytes erweitert werden kann.



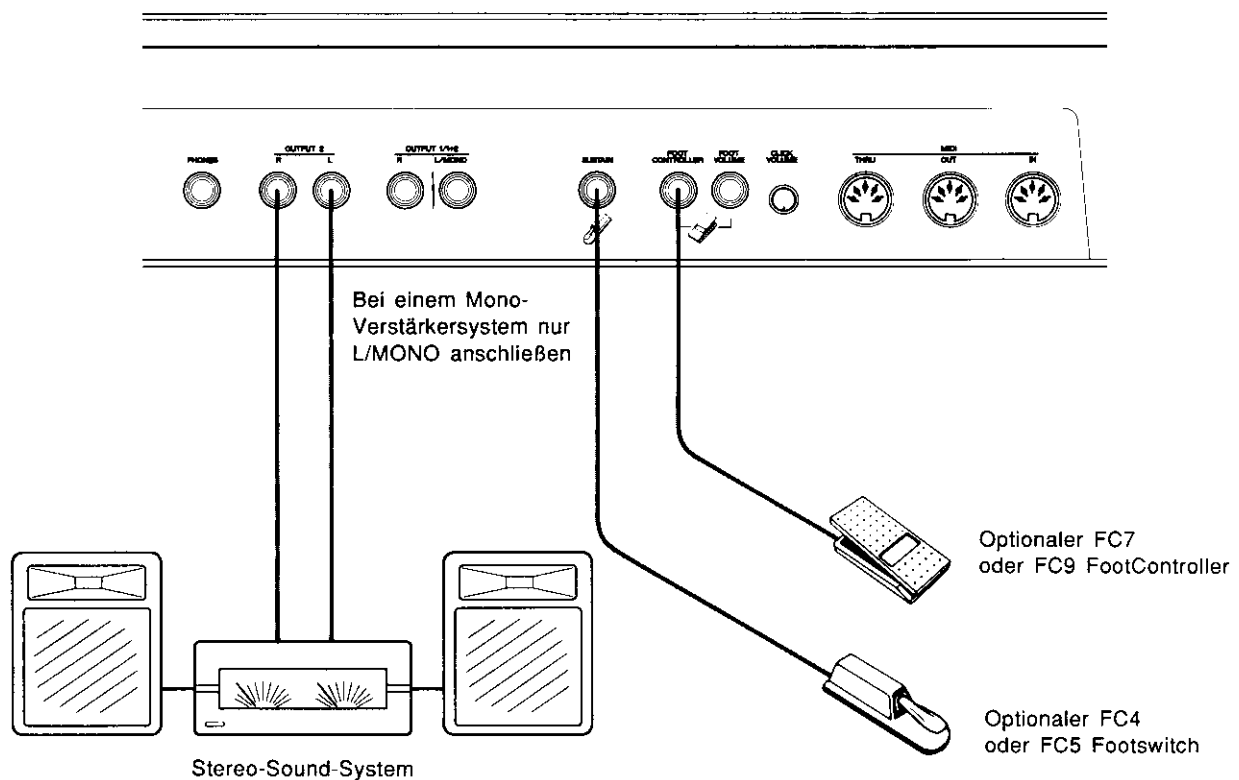
1. Aufbau und Verkabelung, erste Schritte

■ Verkabelung

Das unten abgebildete Diagramm zeigt die wichtigsten Kabelverbindungen für den Einsatz des SY85 als "Stand Alone"-Gerät mit einem Stereo-Sound-System.



Vergewissern Sie sich vor dem Herstellen von Kabelverbindungen, daß sowohl der SY85 als auch das Verstärkersystem ausgeschaltet sind ("OFF").



■ Einschaltvorgang

Es gibt in der Tat einen "richtigen" Weg, ein Verstärkersystem einzuschalten, der die Geräte (und Ihre Ohren!) schont.

1. Stellen Sie sicher, daß vor dem Einschalten die Lautstärke des Verstärkersystems und des SY85 auf Null gestellt sind.
2. Schalten Sie den SY85 ein.
3. Schalten Sie das Verstärkersystem ein.
4. Stellen Sie den Lautstärkeregler des Verstärkersystems auf einen vernünftigen Pegel ein (z.B. 1/4 der Maximaleinstellung).
5. Erhöhen Sie, während Sie den SY85 spielen, langsam die Lautstärke mit den Reglern OUTPUT1 und OUTPUT2, bis die gewünschte Abhör lautstärke erreicht ist.



Der SY85 sendet beim Ein- und Ausschalten automatisch MIDI-Control-Events, die dem aktuellen Control-Status entsprechen. Dies kann Geräte beeinflussen, die an der MIDI-OUT-Buchse des SY85 angeschlossen sind. Wenn der SY85 ausgangsseitig mit anderem MIDI-Equipment verbunden ist, sollte er immer "als erstes" Gerät eingeschaltet und "als letztes" Gerät ausgeschaltet werden.

■ Sequenzer-Demo laden und abspielen

Sobald Sie Ihr SY85-System angeschlossen haben, möchten Sie vielleicht den Demonstrations-Song laden und abspielen, der sich auf der Diskette "DEMO" befindet.



Das Laden der Demo-Daten überschreibt den Sequenz-, Wellenform- und Voice-Speicher; wenn sich also wichtige Daten in diesen Speicherbereichen befinden, vergewissern Sie sich, daß diese Daten auf Diskette gesichert wurden, bevor Sie den Demo-Song laden.

1. Einlegen der Diskette "DEMO"

Legen Sie die Diskette "DEMO" mit dem Metallschieber zuerst und der beschrifteten Seite nach oben in das Laufwerk ein.

2. Hilfsprogrammfunktion "DISK ALL LOAD" anwählen

Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, so daß deren LED leuchtet und drücken dann die SUB-MODE-Taste [DISK] (die unterste SUB-MODE-Taste). Die Anzeige mit dem Eintrag "DISK" in der oberen linken Ecke sollte erscheinen.

```
DISK ALL      <--NEW--*>
[LOAD/SAVE]   Disk=01 + Internal
```

Wenn nötig, drücken Sie einige Male die PAGE-Taste [◀], bis die oben abgebildete Anzeige erscheint. Drücken Sie dann Funktionstaste [F1], um sicherzustellen, daß die Funktion "LOAD" ("Laden") selektiert ist (das Wort "LOAD" sollte in eckigen Klammern stehen).

3. Demo-Daten laden

Drücken Sie einmal die [ENTER/YES]-Taste. Auf der Anzeige erscheint die Frage "Are you sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie erneut die [ENTER/YES]-Taste, um den Ladevorgang zu beginnen.

```
DISK All      <--NEW--*>
               ** BUSY ** Now executing !
```

Während die Daten geladen werden, erscheint auf der Anzeige der Hinweis "*** BUSY ** Now executing !" (BESCHÄFTIGT, Führe Befehl aus!).

4. SONG-Modus aufrufen

Wenn die Daten vollständig geladen wurden (die Laufwerks-LED erlischt), drücken Sie die [SONG]-Taste, um den Song-Modus aufzurufen.

```
SONG PLAY      Meas Tempo Time      (TR1)
  01:Demo      001 120 4/4      [Tch]
```

5. Demo abspielen

Drücken Sie die SEQUENCER-Taste [RUN], um den Song zu starten. Sie können die Wiedergabe jederzeit mit der [STOP]-Taste abbrechen.

6. Diskette auswerfen

Drücken Sie den Auswurfknopf (unterhalb des Diskettenschachtes), um die Diskette auszuwerfen und legen Sie die Diskette an einen sicheren Ort.

■ Vorprogrammierte Voice-, Performance- und Pattern-Daten laden

Obwohl sich die werksseitig vorprogrammierten Voices, Performance-Kombinationen und Patterns bei der Auslieferung im internen Speicher des SY85 befinden, kann es passieren, daß der Speicher oder Bereiche davon gelöscht oder verändert wurden, bevor das Gerät zu Ihnen gelangt ist. Mit der folgenden Funktion können Sie alle vorprogrammierten Daten wieder laden.



Das Laden der vorprogrammierten Daten überschreibt alle im Speicher befindlichen Daten; wenn sich dort also wichtige Daten befinden, vergewissern Sie sich, daß diese Daten auf Diskette gesichert wurden, bevor Sie die Funktion auslösen.

1. Einlegen der Diskette "DATA"

Legen Sie die Diskette "DATA" mit dem Metallschieber zuerst und der beschrifteten Seite nach oben in das Laufwerk ein.

2. Hilfsprogrammfunktion "DISK ALL LOAD" anwählen

Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, so daß deren LED leuchtet und drücken dann die SUB-MODE-Taste [DISK] (die unterste SUB-MODE-Taste). Es sollte die Anzeige mit dem Eintrag "DISK" in der oberen linken Ecke erscheinen.

```
DISK All      <--NEW--*>
[LOAD]SAVE   Disk=01 + Internal
```

Wenn nötig, drücken Sie einige Male die PAGE-Taste [◀], bis die oben abgebildete Anzeige erscheint. Drücken Sie dann Funktionstaste [F1], um sicherzustellen, daß die Funktion "LOAD" ("Laden") selektiert ist (das Wort "LOAD" sollte in eckigen Klammern stehen).

3. Daten laden

Drücken Sie einmal die [ENTER/YES]-Taste. Auf der Anzeige erscheint die Frage "Are you sure?". Drücken Sie erneut die [ENTER/YES]-Taste, um den Ladevorgang zu beginnen.

```
DISK All      <--NEW--*>
** BUSY ** Now executing !
```

Während die Daten geladen werden, erscheint auf der Anzeige der Hinweis "*** BUSY ** Now executing !".

4. Diskette auswerfen

Drücken Sie den Auswurfknopf (unterhalb des Diskettenschachtes), um die Diskette auszuwerfen und legen Sie die Diskette an einen sicheren Ort.

2. Voices auswählen und spielen

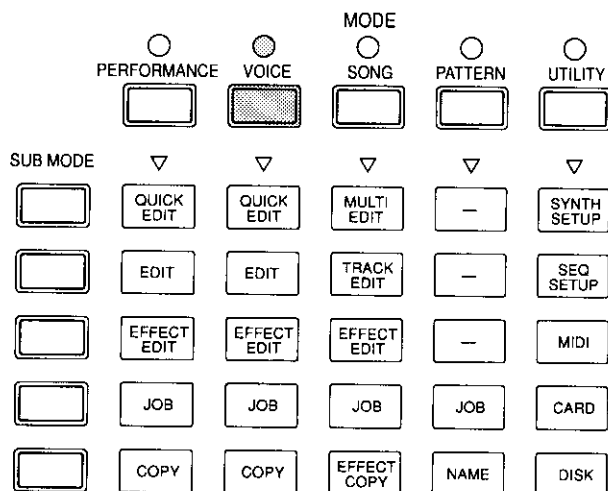
Eines der ersten Dinge, die Sie mit Ihrem SY85 tun möchten ist, einige der hervorragenden Voices zu selektieren und zu spielen ... dieser Abschnitt sagt Ihnen, wie Sie genau das tun können.

■ Internal-Voices spielen

Der SY85 kann drei verschiedene Speicherbereiche ansprechen — INTERNAL 1, INTERNAL 2 und CARD. Beginnen wir einfach mit dem Auswählen und Spielen der internen Voices.

1. Voice-Play-Modus anwählen

Drücken Sie die Taste [VOICE], so daß deren LED leuchtet und die Worte "VOICE PLAY" in der oberen Zeile der LC-Anzeige erscheinen.



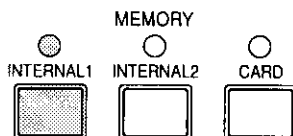
```
VOICE PLAY          I: A1: SP Makro  
Serial EF1: EG Chorus EF2: Rev. Hall1
```



Die Information der unteren Zeile der Anzeige sagt Ihnen den aktuell gewählten Effekt-Modus und, welche Effekte den Effekt-Prozessoren gerade zugeordnet sind. Lesen Sie den Abschnitt über Effekte, ab Seite 254 des Handbuches Referenz, um weitere Informationen darüber zu erhalten.

2. Speicherbereich und Bank der Internal-Voices anwählen

Jede INTERNAL-Speichertaste verfügt über zwei "Banks" mit jeweils 64 Voices. Drücken Sie ein paar Male die MEMORY-Taste [INTERNAL1] und beobachten dabei die Voice-Nummer auf der Anzeige.



Die Voice-Nummer und deren Name erscheinen in der oberen rechten Ecke der Anzeige. Beachten Sie, daß die römisch numerierten, tiefgestellten Zeichen nach dem "I" am Anfang der Voice-Nummer zwischen "I" und "II" umschalten ($I_I \leftrightarrow I_{II}$) jedesmal, wenn die Taste [INTERNAL1] gedrückt wird. Probieren Sie nun das gleiche mit der Taste [INTERNAL2]. Die Anzeige sollte zwischen I_{III} und I_{IV} hin- und herschalten. Dieses sind die Symbole für die internen Voice-Banks 1, 2, 3 und 4:

[INTERNAL 1]

I_I Interne Voice-Bank 1.
 I_{II} Interne Voice-Bank 2.

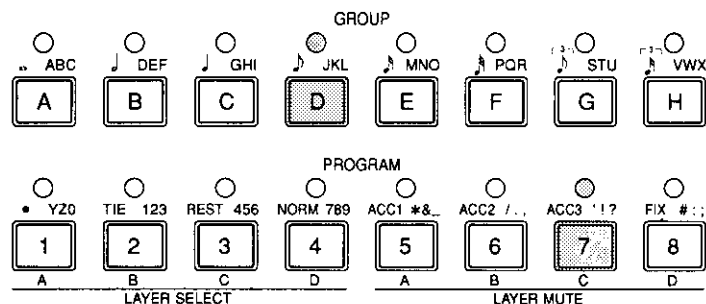
[INTERNAL 2]

I_{III} Interne Voice-Bank 3.
 I_{IV} Interne Voice-Bank 4.

3. Voice selektieren

Nachdem Sie eine interne Voice-Bank selektiert haben, können Sie eine der 64 Voices auswählen, die dort enthalten sind. Die 64 Voices sind wiederum in acht "GROUPS" ("Gruppen") mit je acht Voices unterteilt ($8 \times 8 = 64$). Jede beliebige Voice kann durch Angabe der Gruppe mit den GROUP-Tasten [A] bis [H] und deren Nummer mit den PROGRAM-Tasten [1] bis [8] angewählt werden.

Um zum Beispiel "D7" zu selektieren, drücken Sie zunächst die GROUP-Taste [D], daraufhin die PROGRAM-Taste [7]. Die LED der GROUP-Taste [D] blinkt, bis Sie die PROGRAM-Taste [7] gedrückt und damit den Sound aufgerufen haben.



```
VOICE PLAY                               ID7:ST Violn
Serial EF1:EQ -> Sym EF2:Rev.Hall1
```

Um eine andere Voice innerhalb der selben Gruppe zu selektieren, braucht nur die entsprechende PROGRAM-Taste gedrückt zu werden. Um jedoch eine andere Gruppe zu selektieren, müssen Sie immer jeweils eine GROUP- und eine PROGRAM-Taste drücken. Auf die gleiche Art funktioniert die Anwahl einer anderen MEMORY-Bank – Sie müssen dann eine der MEMORY-Tasten so oft drücken, bis die gewünschte Bank erscheint. Daraufhin blinken die LED's der MEMORY- und GROUP-Tasten. Erst, wenn Sie jetzt eine der PROGRAM-Tasten drücken, wird der Sound aufgerufen. Dadurch kann das Umschalten auf ungewünschte Voices verhindert werden, bevor Sie nicht die richtige Nummer der Voice angegeben haben, die Sie spielen möchten.

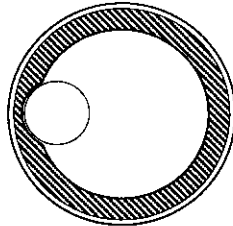
Andere Umschalt-Methoden

- **Die Plus/Minus-Tasten ([+1] und [-1])** eignen sich besonders für kleine, schrittweise Änderungen — z.B. die Anwahl fortlaufend numerierter Voices oder solchen, die nur einige Schritte entfernt liegen.



Drücken Sie kurz die Tasten [-1] oder [+1], um die nächst-tiefere oder die nächst-höhere Voice-Nummer anzuwählen, oder halten Sie eine dieser Tasten gedrückt, um in die entsprechende Richtung “zu laufen”. Die Gruppe (GROUP) schaltet dabei automatisch um, sobald die niedrigste oder höchste Voice einer Gruppe übersprungen wird.

- **Die Wählscheibe** ermöglicht die schnelle und effektive Suche durch die Vielzahl von Voice-Nummern, wenn Sie z.B. eine Voice suchen, deren Nummer Sie nicht kennen. Wie gewohnt, wählen Sie mit den MEMORY-Tasten die Speicherbank und drehen dann die Wählscheibe, während Sie die Anzeige beobachten.



Die Gruppen werden automatisch umgeschaltet, während Sie sich durch die Voices bewegen.

4. Spielen

Spielen Sie die gewählte Voice auf der Klavier-Tastatur des SY85. Wählen Sie eine Reihe von Voices und probieren Sie sie aus. Hier folgt eine gekürzte Liste von Voices für die ersten Spielversuche.

■ Internal Voice-Liste

● Internal Voice 1

Nr.	Voice-Name	Nr.	Voice-Name
A1	SP Makro	E1	SC Wondr
A2	SP Movie	E2	SC Ecko
A3	SP SawSt	E3	SC Perc
A4	SP Poly	E4	SC Clav
A5	SP Sweet	E5	SC Fingr
A6	SP Phaze	E6	SC SPike
A7	SP Abyss	E7	SC Housy
A8	SP Glass	E8	SC Pan
B1	AP Grand	F1	BR Trump
B2	AP Rock	F2	BR Mute
B3	AP Tack	F3	BR Tromb
B4	AP Chors	F4	BR Horn
B5	AP Dance	F5	BR Tuba
B6	AP Touch	F6	BR TpSfz
B7	KY EP1	F7	BR EnsSF
B8	KY EP2	F8	BR TpEns
C1	BA Wood	G1	GT Steel
C2	BA Pitz	G2	GT Dark
C3	BA Fingr	G3	GT Nylon
C4	BA Pick1	G4	GT 12Str
C5	BA Pick2	G5	GT Strt1
C6	BA Frtls	G6	GT Strt2
C7	BA Thump	G7	GT Mute
C8	BA Slap	G8	GT Comp1
D1	ST Power	H1	ME Mello
D2	ST Sectn	H2	ME Orch1
D3	ST Arco	H3	ME Orch2
D4	ST Pizz	H4	ME Kali
D5	ST Deep	H5	ME Hand
D6	ST Sfz	H6	ME Tink
D7	ST Violn	H7	ME OrchR
D8	ST JeanL	H8	DR PTN

● Internal Voice 2

Nr.	Voice-Name	Nr.	Voice-Name
A1	SP Sweep	E1	SC Jrney
A2	SP Space	E2	SC Mute
A3	SP Nasty	E3	SC Metal
A4	SP Smoky	E4	SC Vox
A5	SP Goner	E5	SC Aha!
A6	SP Vizon	E6	SC Topia
A7	SP Slow	E7	SC Wires
A8	SP Sqare	E8	SC Vocal
B1	KY EP3	F1	BR Tpts
B2	KY EP4	F2	BR Stab
B3	KY EP5	F3	BR Toto
B4	KY EP6	F4	BR Rezz
B5	KY EP7	F5	BR Saw
B6	KY EP8	F6	BR SawSF
B7	KY EP9	F7	BR Wow
B8	KY EP10	F8	BR Swell
C1	BA Syn1	G1	GT Harm
C2	BA Syn2	G2	GT Strt3
C3	BA Syn3	G3	GT Dist
C4	BA Syn4	G4	GT Warm
C5	BA Syn5	G5	GT Comp2
C6	BA Syn6	G6	GT Wah
C7	BA Syn7	G7	GT Feed
C8	BA Syn8	G8	GT Jazz
D1	ST Sizzl	H1	ME Voics
D2	ST Brite	H2	ME Tomi
D3	ST Thin	H3	ME Soro
D4	ST Dark	H4	ME Grind
D5	ST Synth	H5	ME Gizmo
D6	ST Anlog	H6	ME Bottl
D7	ST Combo	H7	ME Templ
D8	ST Tron	H8	DR Zones

● Internal Voice 3

Nr.	Voice-Name	Nr.	Voice-Name
A1	SP Paddy	E1	SC Synnr
A2	SP Nehan	E2	SC Digi1
A3	SP Wine	E3	SC Bari
A4	SP Hyper	E4	SC Sqiff
A5	SP Big	E5	SC Bell
A6	SP Exita	E6	SC Digi2
A7	SP Freqs	E7	SC Rezz
A8	SP Mello	E8	SC Digi3
B1	KY EP11	F1	BR Syn1
B2	KY EP12	F2	BR Syn2
B3	KY Clav1	F3	BR Syn3
B4	KY Clav2	F4	BR Syn4
B5	KY Hrpsi	F5	WN Tenor
B6	KY Acrdn	F6	WN Alto
B7	KY Cali1	F7	WN Sopr
B8	KY Cali2	F8	WN Bari
C1	BA Syn9	G1	SE Rain
C2	BA Syn10	G2	SE Star
C3	BA Syn11	G3	SE BDup
C4	BA Syn12	G4	SE Templ
C5	SL Digi	G5	MI Ride
C6	SL Lead	G6	SE Alert
C7	SL Saw1	G7	BR East
C8	SL Saw2	G8	BR Tooth
D1	TP Timp	H1	SE Indus
D2	TP Glock	H2	SE Chou
D3	TP Hands	H3	SE Demon
D4	TP Mrmba	H4	SE Dropr
D5	TP Steel	H5	SE Wind
D6	TP Tubal	H6	SE Rezo
D7	TP Vibes	H7	SE Noize
D8	TP Xylo	H8	DR GMIDI

● Internal Voice 4

Nr.	Voice-Name	Nr.	Voice-Name
A1	CH Aah	E1	FI Blue1
A2	CH Ooh	E2	FI Kalim
A3	CH Ghost	E3	FI Sitar
A4	CH Vespa	E4	FI Harp
A5	CH Vocod	E5	FI DulcM
A6	CH Pure	E6	FI DulcD
A7	CH Quire	E7	FI Dudel
A8	CH Breth	E8	FI Blue2
B1	OR JazB	F1	WN Pan
B2	OR Perc	F2	WN Clari
B3	OR Smoke	F3	WN Basso
B4	OR Dist	F4	WN Oboe
B5	OR Cheap	F5	WN Picc
B6	OR Click	F6	WN Recor
B7	OR Pipes	F7	WN Flute
B8	OR Airy	F8	WN Breth
C1	SL Squar	G1	FI Lip
C2	SL Sync	G2	WN SaxSF
C3	SL Cutty	G3	SE Heli
C4	SL Hamma	G4	MW EGBia
C5	SL Pulse	G5	AT EGBia
C6	SL Dist	G6	MI EPNP
C7	SL Lyle	G7	MI Hiss
C8	SL Whisl	G8	MI Crash
D1	TP SynDr	H1	SE Gobln
D2	TP Loggy	H2	SE Up&Up
D3	TP Angle	H3	SE S&H
D4	TP Bambu	H4	SE Hyena
D5	TP Syn	H5	SE It
D6	TP Siam	H6	SE Hell
D7	TP Tinkl	H7	SE Pops
D8	TP Agone	H8	DR Efect

Beachten Sie, daß die Voices für leichteres Auffinden in Gattungen unterteilt sind. Die Gattung (oder Kategorie) der Voice ist durch zwei Großbuchstaben vor dem Voice-Namen wie folgt gekennzeichnet:

AP	Akustisches Klavier ("Acoustic Piano")
OR	Orgel
KY	"Keyboard"
BR	Blechbläser ("Brass")
ST	Streicher
BA	Bass
GT	Gitarre
WN	Holzbläser ("Wind")
FI	Folk-Instrument
CH	Chor
TP	Chromatische Perkussion ("Tuned Perc.")
SP	Synthesizer-Fläche ("Synth Pad")
SC	Synthesizer-Begleitung ("Synth Comp")
SL	Synthesizer-Lead
ME	Musikalischer Effekt
SE	Sound-Effekt
DR	Schlagzeug ("Drums")
MI	Diverse Instrumente ("Miscellaneous")
AT	After Touch
MW	Modulation Wheel

Eine detailliertere Liste von Voices befindet sich im Anhang des Handbuchs Referenz (Seiten 306-309).



Wenn Sie bis jetzt noch nichts hören: Vergewissern Sie sich, daß Ihr Verstärkersystem eingeschaltet ist und der Lautstärkeregler mindestens etwas aufgedreht ist. Vergewissern Sie sich außerdem, daß die Ausgangsregler OUTPUT 1 und OUTPUT 2 am SY85 aufgedreht sind. Prüfen Sie alle Verbindungen sorgfältig.

■ CARD-Voice-Speicher

Der CARD-Voice-Speicher ist eine optionale Speicherkarte des Typs Yamaha MCD64, oder eine vorprogrammierte Voice-Card, die im Kartenschacht "DATA" am SY85 eingesteckt ist. Speicherkarten eignen sich besonders für externe Speicherung und Transport von Voices, die Sie oder andere geschaffen haben. Sie können auch Sätze zusammengehöriger Voices auf verschiedenen Karten ablegen. Eine MCD64-Speicherkarte kann vier Bänke mit jeweils 64 Voices speichern — insgesamt also 256 Voices pro Card.

CARD-Voice-Nummern wird ein "C" vorangestellt. Die vier Bänke können mit der MEMORY-Taste [CARD] in Kreisfolge umgeschaltet werden:

... **C_I** → **C_{II}** → **C_{III}** → **C_{IV}** → **C_I** ...

Einzelne Voices können dann über die GROUP- und PROGRAM-Tasten (oder den Plus/Minus-Tasten; oder der Wählscheibe) in der gleichen Weise umgeschaltet werden, wie schon für die INTERNAL-Voices beschrieben.



Es muß eine korrekt formatierte Yamaha MCD64-Speicherkarte (oder eine entsprechende vorprogrammierte Voice-Card) im Kartenschacht "CARD" eingesteckt sein, bevor der CARD-Speicher angewählt werden kann. Anderenfalls erscheint bei der Anwahl des CARD-Speicherbereiches die Anzeige "Data card not ready!" (Speicherkarte nicht bereit). Falls dies passiert, drücken Sie die [EXIT/NO]-Taste, um in den Voice-Play-Modus zurückzuschalten.

■ Echtzeit-Kontrolle

Der SY85 verfügt über eine Reihe von Kontrollelementen (Controller), die für die musikalische Echtzeit-Kontrolle eingesetzt werden können. Einige davon, wie z.B. das Pitch-Rad, haben eine festgelegte Funktion, während andere einer Vielzahl von Parametern, wie z.B. Amplituden-, Tonhöhen- und Filter-Modulation oder der direkten Beeinflussung von Effekt-Parametern zugeordnet werden können.

Jede Voice hat ihren eigenen, individuellen Satz von Controller-Zuordnungen, so daß alle Einstellungen, die Sie im Voice-Edit-Modus tätigen (siehe Handbuch Referenz) nur für die aktuelle Voice gelten.

● PITCH BEND WHEEL

Die Bewegung des Pitch-Rades nach vorn (weg vom Körper) verstimmt die Tonhöhe der gespielten Noten nach oben, während eine Bewegung des Pitch-Rades in die entgegengesetzte Richtung die Tonhöhe nach unten verstimmt. Das Pitch-Rad zentriert sich von selbst, so daß es beim Loslassen wieder in die Mittelposition (und damit auf die normale Tonhöhe) springt.



Die maximale Auswirkung der Tonhöhenverschiebung kann mit Hilfe der Funktion "PITCH", beschrieben auf Seite 82 des Handbuches Referenz, eingestellt werden.

● MODULATION WHEEL

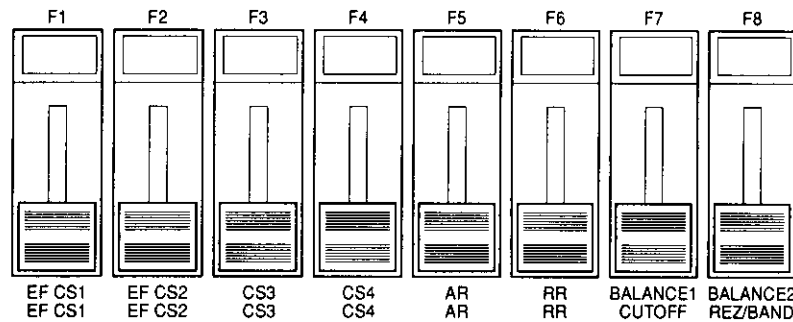
Die Bewegung des Modulationsrades nach vorn (weg vom Körper) erhöht die Tiefe der für die aktuelle Voice eingestellten Modulationsart. Das Modulationsrad bleibt immer in der eingestellten Position, so daß Sie die einmal eingestellte Modulationstiefe beibehalten können, während Sie weiter-spielen.



Das Modulationsrad kann die Lautstärke, die Tonhöhe, die LFO-Frequenz, den Parameter EG-Bias sowie die Filter-Grenzfrequenz kontrollieren. Die Zuordnung einer, mehrerer oder aller Modulationsarten kann mit Hilfe der Parameter, die auf Seite 83 des Handbuches Referenz beschrieben sind, unabhängig für jede Voice programmiert werden.

● CONTINUOUS SLIDERS

Jeder der Schieberegler unterhalb der LC-Anzeige des SY85 — [CS1] bis [CS8] — hat im Voice-Modus eine spezielle Echtzeit-Kontrollfunktion. Die Funktionen der Schieberegler im VOICE-Modus sowie im PERFORMANCE-Modus (siehe nächster Abschnitt) werden durch die weiße Beschriftung angezeigt.



[CS1] EF & [CS2] EF sind der Beeinflussung spezifischer Effekt-Parameter zugeordnet. Die Effekte werden von den beiden Effekt-Prozessoren des SY85 erzeugt: EFFECT 1 (beeinflusst durch [CS1]) und EFFECT 2 (beeinflusst durch [CS2]).

Sie können die Nachhallzeit, Chorus-Tiefe oder -Geschwindigkeit, oder jeden beliebigen anderen Parameter beeinflussen, der eine interessante Echtzeit-Änderung bei dem selektierten Effekt produziert. Obgleich Grundeinstellungen bzw. Zuordnungen bereits ab Werk für die Voices vorprogrammiert wurden, können diese durch die Control-Parameter im Voice-Effect-Edit-Modus, beschrieben auf Seite 110 des Handbuches Referenz, nach Ihren Bedürfnissen eingestellt werden. Lesen Sie auch den Abschnitt über Effekte, beginnend auf Seite 254 für Informationen zum Effekt-System.

[CS3] & [CS4] können fast jedem Voice-Parameter zugeordnet werden. Obgleich Grundeinstellungen bzw. Zuordnungen schon werksseitig für die Voices vorprogrammiert wurden, können diese durch die CS3 und CS4-Parameter im Voice-Edit-Modus, beschrieben auf Seite 89 und 91 des Handbuches Referenz, nach Ihren Wünschen eingestellt werden.

[CS5] AR regelt die Attack-Rate des Amplituden-Hüllkurvengenerators und erzeugt dadurch je nach Wunsch schnelleren bzw. langsameren Attack.

[CS6] RR regelt die Release-Rate des Amplituden-Hüllkurvengenerators und erzeugt dadurch je nach Wunsch schnelleren bzw. langsameren Release.

[CS7] CUTOFF beeinflusst die "Cutoff"-Frequenz (Grenzfrequenz) des digitalen Filters und ermöglicht dadurch den intuitiven Einsatz von Sweep- oder Wahwah-Effekten.

[CS8] REZ/BAND erhöht oder verringert den Resonanzanteil des Filters und erzeugt dadurch einen mehr oder weniger dünnen oder warmen Klang. Höhere Resonanzwerte beeinflussen auch die akustische Wirkung des CUTOFF-Reglers [CS7].



Effekt- und Voice-Änderungen, die über die Schieberregler im Voice bzw. Performance-Modus durchgeführt wurden sind nicht permanent und werden vom SY85 nicht gespeichert.

● FOOT CONTROLLER

Ein optionales Fußpedal des Typs Yamaha FC-7 oder FC-9, welches in die rückwärtige Buchse "FOOT CONTROLLER" eingesteckt wird, kann über die Funktion "Foot Controller Depth im Voice-Edit-Modus, beschrieben auf Seite 85 des Handbuches Referenz, ebenso wie das Modulationsrad der Beeinflussung von Lautstärke, Tonhöhe, LFO-Frequenz, dem Parameter EG-Bias sowie der Filter-Grenzfrequenz zugeordnet werden.

● KEYBOARD AFTERTOUCH

"Aftertouch" ("Nachdruck" bzw. nachträglicher Druck auf die Tastatur) wird oft zur Kontrolle eines Vibrato-Effektes verwendet: Je stärker Sie auf die Tastatur drücken (nach dem Anschlagen), desto stärker ist der Vibrato-Effekt. Dadurch wird es möglich, ein Vibrato zu erzeugen, ohne z.B. das Modulationsrad betätigen zu müssen. Aus dem gleichen Grund wird Aftertouch auch für die Pitch-Modulation eingesetzt. Viele der mitgelieferten, internen Voices haben bereits voreingestellte Aftertouch-Zuordnungen (siehe Liste der Voices auf Seite 306-309), Sie können jedoch mit Hilfe der Funktion "Aftertouch Depth" im Voice-Edit-Modus, beschrieben auf Seite 87 des Handbuches Referenz, beliebige andere Parameter zuordnen.

3. Der Performance-Modus

Der Performance-Modus des SY85 ermöglicht die Kombination von bis zu vier Voices in "Performance-Kombinationen" (performance" = Auftritt, Aufführung"), die die Fähigkeiten des Gerätes um einiges erweitern. Es können bis zu 128 Performances im internen Speicher gespeichert und auf die selbe Weise wie die Voices wieder abgerufen werden. Bevor Sie lernen, eigene Performances zu erstellen, sollten Sie erst einmal einige der im SY85 schon vorhandenen Performances anwählen und spielen.

■ Interne Performances spielen

Der SY85 besitzt drei Speicherbereiche — INTERNAL 1, INTERNAL 2 und CARD.

1. Performance-Modus anwählen

Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE], so daß deren LED leuchtet und die Worte "PERFORMANCE PLAY" in der oberen Zeile der LC-Anzeige erscheinen.

```
PERFORMANCE PLAY           I A1:CO Dream  
Parallel EF1:EQ -> Rev1 EF2:Cho & Rev
```



Die Information der unteren Zeile der Anzeige sagt Ihnen den aktuell gewählten Effekt-Modus und, welche Effekte den Effekt-Prozessoren gerade zugeordnet sind. Lesen Sie den Abschnitt über Effekte, ab Seite 254 des Handbuchs Referenz, um weitere Informationen darüber zu erhalten.

2. Speicherbereich und Bank der Internal-Performances selektieren

Jede INTERNAL-Speichertaste verfügt über eine Bank mit 64 Performances. Diese sind die Symbole für die internen Performance-Banks 1 und 2:

[INTERNAL 1]

I₁Interne Performance-Bank 1.

[INTERNAL 2]

I₂Interne Performance-Bank 2.

3. Performance selektieren

Nachdem Sie eine interne Performance-Bank selektiert haben, können Sie eine der 64 Voices auswählen, die dort enthalten sind. Die Anwahl erfolgt auf die gleiche Weise wie bei den Voices (lesen Sie bitte ab Seite 21 für die Anwahl von Voices).

4. Performance spielen

Spieren Sie die gewählte Performance auf der Klavier-Tastatur des SY85. Bei einigen werden Sie mehrere, in "Layers" (Ebenen) übereinandergelegte Voices hören, bei anderen können Sie eine Tastaturteilung ("Split") feststellen, bei der die Voices nebeneinander auf der Tastatur angeordnet sind. Wählen Sie eine Reihe von Performances und probieren Sie sie aus. Hier folgt eine gekürzte Liste von Performance für die ersten Spielversuche.

■ Interne Performance-Liste

● Interne Performance 1

Nr.	Voice-Name
A1	CO Dream
A2	KY Piano
A3	SP Aztec
A4	SC Wyrz
A5	CH Choir
A6	BA Pick1
A7	ST Rosin
A8	BR Stab
B1	CO Soire
B2	OR Bee
B3	SP Lush
B4	SC Rude
B5	CH Breth
B6	BA Swap
B7	ST Octvs
B8	BR Pro5
C1	CO Orch
C2	KY Digi1
C3	SP Faery
C4	SC Talk
C5	CH OohAh
C6	BA Pick2
C7	ST Pitz
C8	BR Sfz
D1	CO Sable
D2	KY Roady
D3	SP Slide
D4	SC Klav
D5	CH Vespa
D6	BA -Fret
D7	ST Rings
D8	BR Forte

Nr.	Voice-Name
E1	CO Jazzr
E2	OR Gimme
E3	SP Lite
E4	SC Buzz
E5	CH Munch
E6	BA Rezzo
E7	ST Dark
E8	BR Saw
F1	CO E.S.P
F2	KY Elek
F3	SP Stars
F4	SC Snaps
F5	CH Abyss
F6	BA Mini
F7	ST 2002
F8	BR Obie
G1	CO Pnooh
G2	OR Nave
G3	SP Ace
G4	SC Point
G5	CH Comet
G6	BA Guppy
G7	ST Big
G8	BR Fatti
H1	CO Inca
H2	KY Funky
H3	SP Vekta
H4	SC Pizza
H5	CH Oral
H6	BA Doom
H7	ST Tron
H8	BR Swell

● Interne Performance 2

Nr.	Voice-Name
A1	CO Ncert
A2	KY Loud
A3	SP Carol
A4	SL Mitey
A5	ME Orion
A6	GT Amped
A7	SE Rolls
A8	WN Tenor
B1	CO DXStr
B2	OR Sine
B3	SP Venus
B4	SL Chick
B5	ME Glitz
B6	GT Strat
B7	SE C-tar
B8	WN Sacks
C1	CO Stass
C2	KY Digi2
C3	SP Whino
C4	SL L7
C5	ME Honto
C6	GT Phunk
C7	SE Xeno
C8	WN Alto
D1	CO Megin
D2	KY Jerry
D3	SP Hinx
D4	SL Eazy
D5	ME Mars
D6	GT Rock
D7	SE Storm
D8	WN Panic

Nr.	Voice-Name
E1	CO Gospl
E2	OR Cheap
E3	SP Pluto
E4	SC Clank
E5	ME Ecko
E6	GT Harm
E7	SE Zoom
E8	BR Reeds
F1	CO Ethos
F2	KY PnoMW
F3	SP Synth
F4	FI Santo
F5	ME Alien
F6	GT El12
F7	SE Delay
F8	BR Lips
G1	CO Kings
G2	KY Calio
G3	SP Anlog
G4	SC Wind
G5	ME Spark
G6	GT 12Str
G7	SE Flies
G8	BR Miles
H1	CO Happi
H2	KY Digi3
H3	SP Arpeg
H4	TP Bells
H5	ME Hit
H6	GT Acstc
H7	SE Hero
H8	BR Fanfr

Zusätzlich zu den auf Seite 26 beschriebenen Voice-Kategorien, gibt es für den Performance-Modus eine "CO" -Kategorie (Combination).

■ CARD-Performance-Speicher

Genau wie für Voices wird als CARD-Performance-Speicher ebenfalls eine optionale Speicherkarte des Typs Yamaha MCD64 (oder eine vorprogrammierte Voice-Card) verwendet, die im Kartenschacht "DATA" am SY85 eingesteckt ist. Eine MCD64-Speicherkarte kann zwei Bänke mit jeweils 64 Performances speichern — insgesamt also 128 Performances zusätzlich zu den 256 Voices pro Card.

CARD-Performance-Nummern wird ein "C" vorangestellt. Die beiden Bänke können mit der MEMORY-Taste [CARD] hin- und hergeschaltet werden:

... C_I → C_{II} → C_I ...

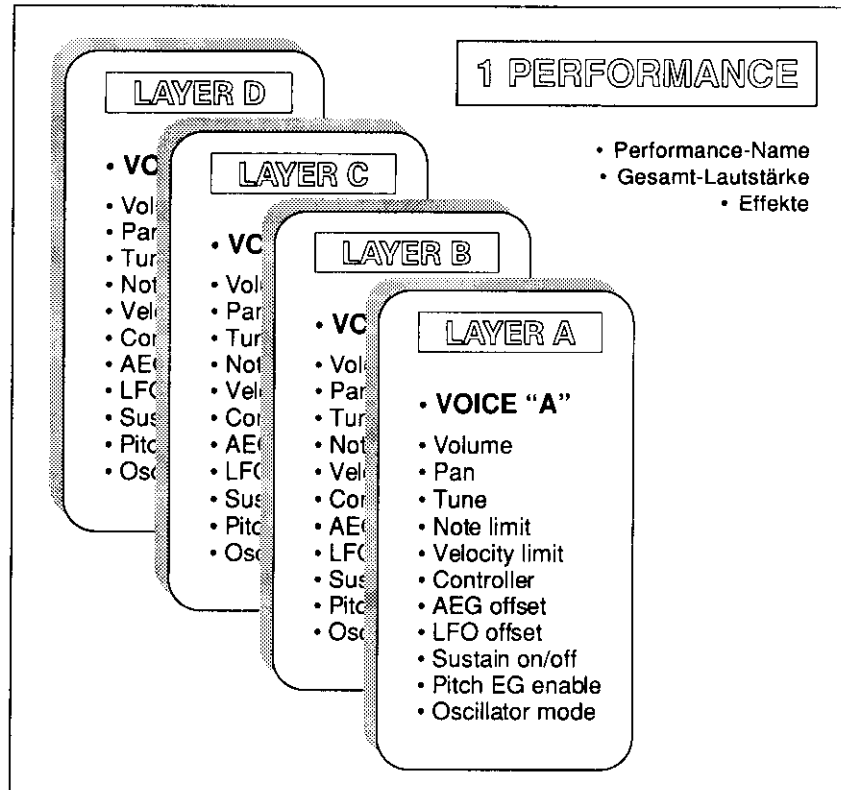
Einzelne Performances können dann über die GROUP- und PROGRAM-Tasten (oder den Plus/Minus-Tasten; oder der Wählscheibe) in der gleichen Weise umgeschaltet werden, wie schon für die INTERNAL-Voices und -Performances beschrieben.



Es muß eine korrekt formatierte Yamaha MCD64-Speicherkarte (oder eine entsprechende vorprogrammierte Voice-Card) im Kartenschacht "CARD" eingesteckt sein, bevor der CARD-Speicher angewählt werden kann. Anderenfalls erscheint bei der Anwahl des CARD-Speicherbereiches die Anzeige "Data card not ready!" (Datenkarte nicht bereit). Falls dies passiert, drücken Sie die [EXIT/NO]-Taste, um in den Performance-Play-Modus zurückzuschalten.

■ Eigene Performances erstellen

Eine einzige Performance kann ein, zwei, drei oder vier "Ebenen" ("layers" = "Ebenen, Schichten") besitzen, die jeweils über eine eigene Voice und andere wichtige Eigenschaften verfügt.

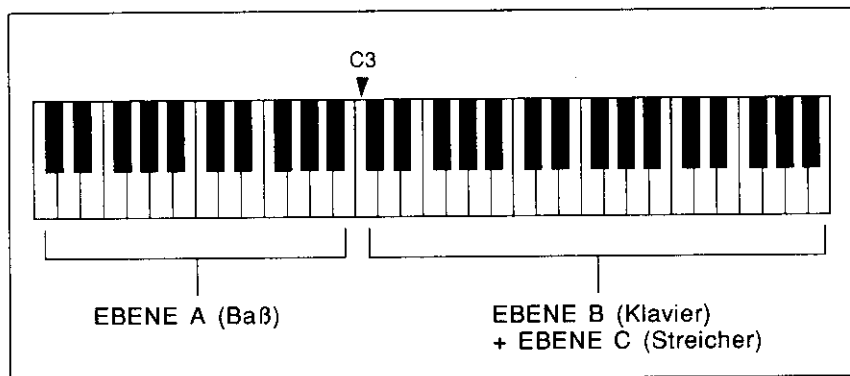


Zusätzlich zu den Parametern für jede einzelne Ebene können für jeweils eine Performance noch übergreifende Parameter wie Lautstärke, Effekt-Zuweisung und Name programmiert werden.

Die Ebenen können durch Festlegung der Tastaturlage (Splitpunkte) gleichzeitig auf verschiedenen Bereichen der Tastatur gespielt werden, oder sich beliebig überlappen. Auch ist es möglich, einen "Velocity-Switch"-Effekt zu erzielen, indem die Ebenen verschiedenen Velocity-Bereichen zugeordnet werden. So kann z.B. bei weicherem Anschlag die eine Ebene erklingen, bei stärkerem Anschlag erklingt dann eine andere Voice (alternativ oder zusätzlich).

● Beispiel

Um eine Performance mit 3 Ebenen zu erstellen, bei der Sie einen Bass-Sound auf den unteren beiden Oktaven und einen Klavier- und einen Streicher-Sound auf den oberen Oktaven spielen können, müssen Sie die folgenden Schritte ausführen.



Obwohl wir an dieser Stelle nicht im entferntesten alle Features des SY85 ausnutzen, wird Ihnen diese Übung eine Vorstellung von den Bearbeitungsvorgängen im Performance-Modus vermitteln.

1. Performance selektieren

Rufen Sie den Performance-Modus auf und selektieren eine beliebige Performance aus dem Speicherbereich INTERNAL, wie im vorangegangenen Abschnitt beschrieben.

2. Gewählte Performance initialisieren

Vergewissern Sie sich, daß die PERFORMANCE-LED leuchtet. Drücken Sie dann die SUB-MODE-Taste [JOB] und drücken daraufhin die PAGE-Taste [▶] einige Male, bis die Anzeige "PERFORMANCE JOB Initialize" erscheint.

```
PERFORMANCE JOB Initialize
                        [EDIT] LVR
```

Drücken Sie die Funktionstaste [F6], um sicherzustellen, daß die gesamte Performance initialisiert wird (die eckigen Klammern sollten den Eintrag "EDIT" markieren, der sich oberhalb der Taste [F6] befindet). Drücken Sie anschließend [ENTER/YES].

```
PERFORMANCE JOB Initialize
Are you sure ?         [EDIT] LVR
```

Beantworten Sie die Rückfrage "Are you sure?", indem Sie erneut die Taste [ENTER/YES] betätigen. "Completed!" erscheint nach ein paar Sekunden, wenn der Initialisierungs-Job beendet ist.

```
PERFORMANCE JOB Initialize
Completed !           [EDIT] LVR
```

3. LAYER-Bearbeitung im Performance-Edit-Modus anwählen

Drücken Sie die SUB-MODE-Taste [EDIT]. Dadurch gelangen Sie in den Performance-Edit-Modus. Benutzen Sie sodann die PAGE-Tasten [◀] und [▶], um die Anzeige "LAYER" aufzurufen (wenn diese nicht schon zu sehen ist).

```
LAYER
Hit [ENTER]
```

Wenn Sie diese Anzeige sehen, drücken Sie die [ENTER/YES]-Taste, um den "LAYER"-Bearbeitungsmodus aufzurufen.

4. Voices für jede Ebene auswählen

Wenn bei Aufruf des Performance-Edit-Modus die Anzeige "LAYER Voice Number" nicht gleich erscheint, drücken Sie die PAGE-Taste [◀] so oft, bis sie erscheint (siehe nächsten Hinweis).

```
LAYER Voice Number      <SP Makro>ABCD
A=I,A1      B=I,A1      C=I,A1      D=I,A1
```

Die den Ebenen zugeordneten Voice-Nummern werden entlang der unteren Zeile der Anzeige dargestellt. Nach der Initialisierung ist die Voice "I,A1" allen Ebenen zugeordnet.

Drücken Sie die Funktionstaste [F2], um den Cursor auf die Voice-Nummer der Ebene "A" zu bewegen (beachten Sie, daß der Voice-Name in Klammern in der oberen Zeile der Anzeige erscheint). Benutzen Sie dann den Schieberegler [CS2] (oder eine beliebige andere Methode), um die Voice "I,C1" (BA Wood) zu selektieren.

Drücken Sie dann die Funktionstaste [F4], um die Voice-Nummer der Ebene "B" anzuwählen und den Schieberegler [CS4] oder eine beliebige andere Methode, um die Voice "I,B1" (AP Grand) zu selektieren.

Drücken Sie daraufhin die Funktionstaste [F6], um die Voice-Nummer der Ebene "C" anzuwählen und den Schieberegler [CS6] oder eine beliebige andere Methode, um die Voice "I,D1" (ST Power) zu selektieren.

Drücken Sie schließlich die Funktionstaste [F8], um die Voice-Nummer der Ebene "D" anzuwählen und betätigen, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, die Taste [-1], um Ebene D abzuschalten ("off").

```

LAYER Voice Number      <----->ABC-
A=1C1      B=1B1      C=1D1      D=off

```



Die PAGE-Tasten [◀] und [▶] können gewöhnlich dazu benutzt werden, die verschiedenen Anzeigen in allen Edit-Modes aufzurufen. Es gibt jedoch noch einen anderen Weg, der unter Umständen der direktere ist. Um beispielsweise die Anzeige "LAYER Voice Number" aufzurufen, drücken Sie die Taste [MENU] und benutzen entweder die Wählscheibe oder die Plus/Minus-Tasten, um den Eintrag "1:Voice Number" auszuwählen, und bestätigen Sie die Wahl mit der [ENTER/YES]-Taste.

5. Lautstärke jeder Ebene einstellen

Drücken Sie die PAGE-Taste [▶], um die Anzeige "LAYER Volume" aufzurufen.

```

LAYER Volume           <----->ABC-
127█      127█      98█      ----

```

Sie können jetzt die Schieberegler [CS2], [CS4] und [CS6] zum Einstellen der Lautstärke der entsprechenden Ebenen A, B und C benutzen. Der einstellbare Bereich ist "1" bis "127", wobei "127" maximale Lautstärke bedeutet. Die Balken rechts der Wertefelder zeigen den Lautstärkepegel an — je höher der Balken, desto größer die Lautstärke.

Stellen Sie zunächst nur die Lautstärke der Ebene C mit Hilfe des Schiebereglers [CS6] auf "98" ein. Beachten Sie, daß für Ebene D der Parameter nicht erscheint, da diese Ebene ausgeschaltet wurde.



Zusätzlich zum Gebrauch der Schieberegler können diese und die meisten anderen Parameter auch zunächst durch Drücken der darunter befindlichen Funktionstaste selektiert und dann entweder mit der Wählscheibe (für größere Änderungen) oder mit den Plus/Minus-Tasten (für schrittweise Änderungen) eingestellt werden.

6. Panorama-Position jeder Ebene einstellen

Drücken Sie die PAGE-Taste [▶], um die Anzeige "LAYER Pan" aufzurufen.

```

LAYER Pan L.....R      <----->ABC-
+0      -15      +15      ---

```

Benutzen Sie den Schieberegler [CS4], um den Pan-Parameter für Ebene B auf "-15" und [CS6], um den Pan-Parameter für Ebene C auf "+15" zu stellen. Dadurch wird die Klavier-Voice leicht nach links, die Strings-Voice leicht nach rechts bewegt und somit ein breiterer, mehr räumlicher Klang erzielt. Die Bass-Voice bleibt in der Mitte — "+0". Beachten Sie auch hier bei der Bewegung der Schieberegler die graphische Darstellung der Panorama-Position in der oberen Zeile der Anzeige.

7. Jede Ebene (ver)stimmen

Drücken Sie die PAGE-Taste [▶], um die Anzeige "LAYER Tune" aufzurufen.

```
LAYER Tune >NtShft<      <----->ABC-  
+12  +0  +0  +0  +0  +0  ---  --
```

Da die Bass-Voice zu tief erklingt, wenn sie nur auf den zwei unteren Oktaven gespielt wird, stimmen wir diese eine Oktave nach oben. Benutzen Sie den Schieberegler [CS1] um den Parameter "NtShft" ("Note Shift") der Ebene A auf "+12" zu stellen.

8. Tastaturlage ("Note Limit") jeder Ebene einstellen

Drücken Sie die PAGE-Taste [▶], um die Anzeige "LAYER Note Limit" aufzurufen.

```
LAYER NoteLimit >Lo<      <----->ABC-  
C2 ~ B2  C3 ~ G8  C3 ~ G8  --- ~---
```

Obwohl die Parameter "Note Limit Low" und "Note Limit High" auch über die entsprechenden Schieberegler oder die anderen Methoden bearbeitet werden können, gibt es hier einen einfacheren Weg. Drücken Sie die Funktionstaste [F2], um die obere Tastaturgrenze der Ebene "A" anzuwählen und, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, spielen Sie die Taste B2 auf der Tastatur. Drücken Sie anschließend die Funktionstaste [F3], um die untere Tastaturgrenze der Ebene "B" anzuwählen und, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten, spielen Sie die Taste C3 auf der Tastatur. Wiederholen Sie diesen Vorgang für die Ebene C, um deren untere Tastaturgrenze ebenfalls auf C3 einzustellen.



Obwohl die untere Tastaturgrenze für Ebene A ("C-2") sowie die oberen Tastaturgrenzen der Ebenen B und C ("G8") außerhalb des Tastaturbereiches liegen, wird Ihre Performance dadurch nicht nachteilig beeinflusst, Sie müssen die Einstellung dieser Werte also nicht ändern.

9. Performance spielen

Probieren Sie die neue Performance auf der Tastatur aus. Beim Spielen sollten Sie auf den unteren beiden Oktaven (C1 bis B2) nur die BA Wood-Voice hören, auf den oberen drei Oktaven (C3 bis C6) sollte die Kombination der AP Grand- und ST Power-Voices erklingen.

Die Funktion "COMPARE"

Die "COMPARE"-Funktion erlaubt den Vergleich der bearbeiteten Performance mit der ursprünglichen Performance. Um den "COMPARE"-Status aufzurufen, drücken Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste die Taste [STORE]. Die PERFORMANCE-LED blinkt, und Sie hören die Performance, wie sie vor der Initialisierung und der Bearbeitung geklungen hat.

Drücken Sie die [EXIT/NO]-Taste, um aus dem COMPARE-Status und damit zurück zu der von Ihnen neu erstellten Performance zu gelangen.

10. Ändern Sie die Parameter nach Ihren Wünschen

Da Sie nun wissen, was die eingestellten Parameter bewirken, gehen Sie zurück und verändern die Werte erneut, um eine Performance zu erstellen, die Ihren musikalischen Vorstellungen entspricht. Betätigen Sie dafür zunächst die PAGE-Tasten [◀] und [▶], um zu den verschiedenen Anzeigen zu gelangen.

11. Speichern Ihrer Performance

Wenn Sie mit dem Klang Ihrer Performance zufrieden sind, können Sie diese wie folgt auf einen beliebigen Programmplatz im internen Speicher ablegen:

Drücken Sie die [STORE]-Taste.

```
PERFORMANCE STORE      LayerA:<BA Wood >
To  ♪A1:CO Dream      ♪C1u ♪B1u ♪D1u off
```

Wählen Sie nun den Speicherplatz, auf den Sie die neue Performance speichern möchten, indem Sie eine der Auswahlmethoden für Performances anwenden (z.B. die MEMORY-, GROUP- und PROGRAM-Tasten).

```
PERFORMANCE STORE      LayerA:<BA Wood >
To  ♪D7:SE Storm      ♪C1u ♪B1u ♪D1u off
```

Drücken Sie [ENTER/YES].

```
PERFORMANCE STORE      Are you sure ?
To  ♪D7:SE Storm      ♪C1u ♪B1u ♪D1u off
```

Drücken Sie erneut [ENTER/YES].

```
PERFORMANCE STORE      Completed !
To  ♪D7:SE Storm      ♪A1u ♪A1u ♪A1u off
```

Wenn die Daten gespeichert wurden, erscheint in der Anzeige kurzzeitig der Kommentar "Completed!", der SY85 schaltet daraufhin zurück in den Performance-Play-Modus.



Wenn Sie vor dem Speichern durch Drücken der Tasten [EXIT/NO] oder [PERFORMANCE] in den Performance-Play-Modus zurückschalten, erscheint der invertierte Buchstabe "E" rechts der Performance-Nummer, um anzuzeigen, daß die Performance editiert, aber nicht gespeichert wurde. Sie können dann immer noch die STORE-Funktion aufrufen und wie oben beschrieben vorgehen. Wenn Sie in diesem Moment jedoch eine andere Performance aufrufen, sind die eingestellten Daten verloren. Beachten Sie auch, daß die Daten der Performance, die sich auf dem Programmplatz befindet, auf den Sie die neue Performance gerade speichern, ebenfalls überschrieben werden.



Sie können vor dem Speichern die Funktion "Performance Name" aufrufen, beschrieben auf Seite 25 des Handbuches Referenz, um Ihrer Performance einen anderen als den vorhandenen Namen zu geben.

■ Weitere Möglichkeiten ...

Wenn Sie jetzt schon die vielen anderen Möglichkeiten ausprobieren möchten, die der SY85 für die Programmierung von Performances bereithält, lesen Sie bitte das Kapitel "PERFORMANCE-EDIT-MODUS" des Handbuches Referenz (Seite 13).

4. Bearbeitung von Voices und Effekten

Für den ernsthaft interessierten Musiker bzw. Sound-Designer bietet der SY85 eine ausgedehnte Vielfalt von Parametern, die eine extrem genaue Einstellung der Sounds ermöglichen. Sämtliche Parameter sind im Handbuch Referenz im Kapitel "VOICE-EDIT-MODUS", beginnend auf Seite 57 aufgeführt. Für Spezialisten empfehlen wir daher die eingehende Lektüre des genannten Kapitels, bevor umfangreiche Bearbeitungen der Voices unternommen werden. Auch das Effektsystem mit zwei Prozessoren ist recht komplex und erlaubt feinste Einstellungen für jede einzelne Voice. Einzelheiten des Effektsystems werden ebenfalls im Handbuch Referenz ab Seite xx ausführlich beschrieben. Im folgenden wird zunächst die schnelle und einfache Erstellung einer neuen Voice mit Hilfe des "Quick-Edit"-Modus' beschrieben.

1. Voice auswählen

Wählen Sie eine beliebige Voice aus dem Speicherbereich INTERNAL über eines der im Abschnitt 2 dieses Handbuches beschriebenen Verfahren, während Sie sich im Voice-Play-Modus befinden.

```
VOICE PLAY          I A1:SP Makro
Serial EF1:EG Chorus EF2:Rev.Hall1
```

2. QUICK EDIT

Drücken Sie die SUB-MODE-Taste [QUICK EDIT], um den Voice-Quick-Edit-Modus aufzurufen.

3. WAVE-Parameter wählen und einstellen

Wenn die Anzeige "QED WAVE" nach Aufruf des Quick-Edit-Modus nicht erscheint, benutzen Sie zur Anwahl die PAGE-Tasten [◀] und [▶].

```
QED WAVE)Group      Number
                   01:Piano   P001:Piano
```

Diese Parameter bieten eine schnelle und einfache Methode, AWM-Wellenformen für die selektierte Voice einzustellen und die Parameter des Amplituden-Hüllkurvengenerators auf musikalisch sinnvolle Werte zu setzen.

Für die schnelle und einfache Selektion der Preset-Wellenformen des SY85 wählt der Parameter "Group", einstellbar über [CS2], 16 verschiedene Gattungen bzw. "Groups" aus, die wiederum jeweils eine gewisse Anzahl Wellenformen enthalten. Diese werden über den Parameter "Number" angewählt.

QuickEdit-Wave-Groups

1: Piano	Akustische Klaviere, Flügel
2: Key	Andere "Keyboards"
3: Brass	Blechblasinstrumente
4: Wind	Holzblasinstrumente
5: Strings	Streichinstrumente
6: A.Guitar	Akustische Gitarren
7: E.Guitar	Elektrische Gitarren
8: Bass	Akustische u. elektrische Bässe
9: Folk	Ethnische Instrumente
10: Synth	Synthesizer-Sounds
11: Choir	Chor und menschliche Stimme
12: Tperc	Idiophone (gestimmte Perkussionsinstrumente)
13: Drum	Schlagzeug
14: Perc	Perkussionsinstrumente
15: SE	"Sound Effects"
16: Osc	Oszillator-Grundwellenformen

Wenn eine Instrumentengattung ausgewählt wurde, benutzen Sie [CS5], um die Wellenform auszuwählen, die in der aktuellen Voice verwendet werden soll. Die Tasten [INTERNAL 1], [INTERNAL 2] und [CARD] können zur Auswahl des Speicherbereiches benutzt werden, aus dem die gewünschte Wellenform ausgesucht wird. Eine vollständige Liste aller internen Wellenformen finden Sie im Anhang des Handbuches Referenz (Seite 310).

4. Parameter des Amplituden-Hüllkurvengenerators auswählen und einstellen

Betätigen Sie die PAGE-Tasten [◀] und [▶], bis die Anzeige "QED AEG Type" auftaucht.

```
QED AEG>Type           Atk  Sus  Rel  Vel
1:Piano                63  --  27  +3
```

Anstatt zahllose "Level"- und "Rate"-Werte über die einzelnen Parameter des Amplituden-Hüllkurvengenerators einstellen zu müssen, kann mit den folgenden Parametern aus einer Reihe voreingestellter Hüllkurven gewählt werden, deren Attack-, Sustain- und Release-Charakteristik dann immer noch nach Ihren Wünschen verändert werden kann.

[CS1] wählt entweder den aktuell eingestellten Hüllkurvengenerator oder eine von 21 Preset-Hüllkurven für die aktuelle Voice.

QuickEdit Hüllkurvenarten

0:-----	aktuelle Einstellungen des AEG's
1:Piano	Akustisches Klavier
2:Brass	Blechbläser
3:SfzBrass	Blechbläser (sforzando)
4:SynBrass	Blechbläser (Synth)
5:StFast	Streicher (schneller Attack)
6:StSlw/Pd	Streicher (langsamer Attack, "Teppich")
7:E.Bass	Elektrischer Bass
8:SynBass1	Synthesizer Bass 1
9:SynBass2	Synthesizer Bass 2
10:Organ	Orgel
11:Guitar	Gitarre
12:Pluck1	Zupfinstrument 1
13:Pluck2	Zupfinstrument 2
14:SynPad	Synthesizer-"Teppich"
15:SynComp	Synthesizer (Begleitung)
16:Percusiv	Perkussiv
17:S.Ideal1	Hüllkurve Typ 1
18:S.Ideal2	Hüllkurve Typ 2
19:S.Ideal3	Hüllkurve Typ 3
20:S.Ideal4	Hüllkurve Typ 4
21:Init	Initialisierte Hüllkurve (Grundstellung)

[CS5] wählt die Attack-Rate der selektierten Hüllkurve. Der Wert "63" erzeugt den schnellsten Attack, der Wert "0" den langsamsten Attack. [CS6] wählt den Sustain-Level der aktuellen Hüllkurve, [CS7] die Release-Rate der aktuellen Hüllkurve.

[CS8] bestimmt die Empfindlichkeit, mit der sich die Lautstärke der aktuellen Voice durch die Anschlagstärke (Dynamik) ändert. Positive Werte ("+") erzeugen größere Lautstärke bei größerer Anschlagstärke, d.h. je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto lauter ist der Klang. Der größtmögliche Wert "+7" erzeugt die größten Lautstärkeänderungen bei unterschiedlichen Anschlagstärken. Negative Werte ("-") bewirken das Gegenteil: geringere Lautstärke bei stärkerem Anschlag. Bei der Einstellung "+0" erfolgt keine Lautstärkeänderung.

5. FILTER-Parameter auswählen und einstellen

Betätigen Sie die PAGE-Tasten [◀] und [▶], bis die Anzeige "QED FILTER Type" auftaucht.

```
QED FILTER>Type          Coff Reso Vel
                   1:VeloSoft  115   0  +27
```

Obwohl der SY85 ein komplexes, digitales Filtersystem besitzt, das über eine Vielzahl von Parametern sehr feinfühlig programmiert werden kann, ist über die vereinfachten Quick-Edit-Parameter eine schnelle und effektive Einstellung des Filters gewährleistet.

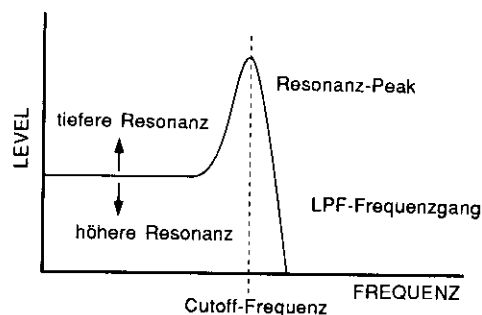
[CS3] wählt entweder den aktuell eingestellten Filter oder eine von 15 Preset-Filtertypen für die aktuelle Voice. Die Filtertypen sind:

QuickEdit Filtertypen

0:-----	Aktuelle Einstellungen des Filters
1:Velosoft	Anschlagsempfindlich, weicher Filterbereich
2:Velowide	Anschlagsempfindlich, weiter Filterbereich
3:Velohard	Anschlagsempfindlich, harter Filterbereich
4:VeloReso	Anschlagsempfindlich, Resonanz
5:SynBass1	Synthesizer Bass 1
6:SynBass2	Synthesizer Bass 2
7:SynBass1	Synthesizer Bass 3
8:SynBass2	Synthesizer Bass 4
9:Sweep	"Sweep"-Frequenzfilter
10:SlowAtak	Filter mit langsamem Attack
11:LPF_Init	Initialisierter LPF
12:HPF_Init	Initialisierter HPF
13:BPF_Init	Initialisierter BPF
14:BEF_Init	Initialisierter BEF
15:Thru	Kein Filter

[CS6] wählt die Cutoff-Frequenz des selektierten Filters (0 ... 127). Niedrige Werte erzeugen eine tiefere Cutoff-Frequenz, hohe Werte erzeugen eine höhere Cutoff-Frequenz. Wenn der Filter-Typ "Thru" gewählt ist, kann keine Cutoff-Frequenz eingestellt werden; in der Anzeige erscheint "---" anstelle des Parameters.

[CS7] wählt den Resonanz-Anteil des Filters (00 ... 99). Dieser Parameter entspricht dem Effekt des "Resonanz"-Reglers bei analogen Synthesizern, d.h. er bestimmt die Höhe einer Resonanzspitze an der Cutoff-Frequenz. Höhere Resonanzwerte produzieren eine größere Spitze und reduzieren gleichzeitig die Bandbreite des Filters, indem ein schmales Band von Frequenzen nahe der Cutoff-Frequenz durchgelassen wird. Wenn ein anderer Filter-Typ als "LPF" gewählt ist, kann keine Resonanz eingestellt werden; in der Anzeige erscheint "---" anstelle des Parameters.



[CS8] bestimmt die Empfindlichkeit, mit der sich die Cutoff-Frequenz des Filters im Verhältnis zu der Anschlagstärke (Velocity) ändert. Der Wertebereich erstreckt sich von -63 bis +63. Positive Werte (“+”) erzeugen eine höhere Cutoff-Frequenz bei größerer Anschlagstärke, d.h. je stärker eine Taste angeschlagen wird, desto höher die Cutoff-Frequenz. Der größtmögliche Wert “+63” erzeugt die größten Frequenzänderungen bei unterschiedlichen Anschlagstärken (größte Empfindlichkeit). Negative Werte (“-”) bewirken das Gegenteil: tiefere Cutoff-Frequenz bei stärkerem Anschlag. Bei der Einstellung “+0” erfolgt keine Änderung der Cutoff-Frequenz.

6. LFO-Parameter auswählen und einstellen

Betätigen Sie die PAGE-Tasten [◀] und [▶], bis die Anzeige “QED LFO” auftaucht.

QED LFO)	Type	Speed	Depth
	vibrato	64	64

In dieser Darstellung sind die wichtigsten LFO-Parameter für die schnelle und einfache Einstellung vereinfacht zusammengefaßt.

[CS3] legt fest, ob der LFO Vibrato- (Pitch-Modulation), Tremolo- (Amplituden-Modulation) oder WahWah-Effekte (Filter-Cutoff-Modulation) erzeugen soll. Die aktuellen Einstellungen der LFO-Parameter (siehe Seite 78 des Handbuches Referenz) werden durch die Einstellung “-----” ausgewählt.

[CS5] wählt die Geschwindigkeit (“Speed”) des LFO’s (0 ... 99). “0” entspricht der langsamsten Einstellung und erzeugt eine LFO-Speed von ungefähr 0 Hertz. Die schnellste Einstellung von 99 erzeugt eine LFO-Speed von ca. 25 Hz.

[CS6] wählt den maximalen Anteil der Amplituden- (Tremolo), Pitch- (Vibrato) oder Cutoff-Frequenz-Modulation (Wahwah) für die aktuelle Voice. Die Einstellung “0” bewirkt keine Modulation, während die Einstellung “127” eine maximale Modulation erzeugt.

7. Effekt-Typ und -Balance auswählen und einstellen

Betätigen Sie die PAGE-Tasten [◀] und [▶], bis die Anzeige “QED LFO” auftaucht.

QED EFFECT)	Type	Wet	Balance
25:EG Chorus	01:Rev.Hall1		50%

Der SY85 verfügt über ein hochwertiges, komplexes Effekt-System, welches durch die auf dieser und der nächsten Anzeige dargestellten Parameter einfach eingestellt werden kann.

[CS1] wählt einen der 90 Effekt-Typen des SY85 für den ersten Effekt-Prozessor (EFFECT 1), [CS4] wählt einen Effekt-Typ für den zweiten Effekt-Prozessor (EFFECT 2). Lesen Sie ab Seite 254 des Handbuches Referenz für Informationen zu Einzelheiten des Effekt-Systems.

[CS8] regelt die Balance zwischen Direkt-Anteil und dem Effekt-Anteil für das Ausgangssignal an den Buchsen “OUTPUT 1” bzw. “OUTPUT 2”. Die Einstellung “100” bewirkt den maximalen Effekt-Anteil.

8. Haupt-Effektparameter auswählen und einstellen

Betätigen Sie die PAGE-Tasten [◀] und [▶], bis die Anzeige "QED EF PARAM" auftaucht.

```
QED EF PARAM) < 1:Cho > )Mod.Freq [Hz](  
100 Freq 1.2 70 +0 +0 0.8 100
```

Diese Anzeige ermöglicht den direkten Zugriff zu den vier wichtigsten Parametern der beiden gerade ausgewählten Effekte (1 & 2). Die vier "Effect 1"-Parameter werden mit [CS1] bis [CS4] eingestellt, die vier "Effect 2"-Parameter werden mit [CS5] bis [CS8] bearbeitet. Der Name des entsprechenden Effekts sowie dessen Parameter werden in der oberen Zeile der Anzeige dargestellt, sobald einer der Parameter bearbeitet wird.

Die jeweiligen Effekt-Parameter sind von Effekt-Typ zu -Typ verschieden (genauere Informationen siehe Seite 274 des Handbuches Referenz).

9. Spielen

Spielen Sie Ihre neue Voice auf der Tastatur (Sie können die Voice natürlich auch während der Bearbeitung jederzeit spielen, um das Hörergebnis zu kontrollieren).

Die Funktion "COMPARE"

Die "COMPARE"-Funktion erlaubt den Vergleich der bearbeiteten Voice mit der ursprünglichen Voice. Um den "COMPARE"-Status aufzurufen, drücken Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste die Taste [STORE]. Die VOICE-LED blinkt, und Sie hören die Voice, wie sie vor der Bearbeitung geklungen hat.

Drücken Sie die [EXIT/NO]-Taste, um aus dem COMPARE-Status und damit zurück zu der von Ihnen neu erstellten Voice zu gelangen.

10. Speichern Ihrer Voice

Wenn Sie mit dem Klang Ihrer Voice zufrieden sind, können Sie diese wie folgt auf einen beliebigen Programmplatz im internen Speicher ablegen:

Drücken Sie die [STORE]-Taste.

```
VOICE STORE           To  
                      #A1:SP Makro
```

Wählen Sie nun den Speicherplatz, auf den Sie die neue Voice speichern möchten, indem Sie eine der Auswahlmethoden für Voices anwenden (z.B. die MEMORY-, GROUP- und PROGRAM-Tasten).

```
VOICE STORE           To  
                      #D7:ST Combo
```

Drücken Sie [ENTER/YES].

VOICE STORE	To
Are you sure ?	!D7:ST Combo

Drücken Sie erneut [ENTER/YES].

VOICE STORE	To
Completed !	!D7:ST Combo

Wenn die Daten gespeichert wurden, erscheint in der Anzeige kurzzeitig der Kommentar "Completed!", der SY85 schaltet daraufhin zurück in den Voice-Play-Modus.



Wenn Sie vor dem Speichern durch Drücken der Tasten [EXIT/NO] oder [VOICE] in den Voice-Play-Modus zurückschalten, erscheint der invertierte Buchstabe "E" rechts der Voice-Nummer, um anzuzeigen, daß die Voice editiert, aber nicht gespeichert wurde. Sie können dann immer noch die STORE-Funktion aufrufen und wie oben beschrieben vorgehen. Wenn Sie in diesem Moment jedoch eine andere Voice aufrufen, sind die eingestellten Daten verloren. Beachten Sie auch, daß die Daten der Voice, die sich auf dem Programmplatz befindet, auf den Sie die neue Voice gerade speichern, ebenfalls überschrieben werden.



Sie können vor dem Speichern die Funktion "Voice Name" aufrufen, beschrieben auf Seite 95 des Handbuches Referenz, um Ihrer Voice einen anderen Namen zu geben.

■ Weitere Möglichkeiten ...

Wenn Sie jetzt die vielen anderen Möglichkeiten ausprobieren möchten, die der SY85 für die Programmierung von Voices bereithält, lesen Sie bitte das Kapitel "VOICE-EDIT-MODUS" des Handbuches Referenz (Seite 57).

5. Der Sequenzer

Der Sequenzer des SY85 hat 8 "normale" Spuren und eine spezielle Rhythmus-Spur. Jede normale Spur kann ein "Instrument" steuern. Welche Spur welches Instrument steuert, wird durch das sog. "Multi-Setup" bestimmt, das die Instrumente- und MIDI-Kanal-Zuordnungen enthält (siehe weiter unten). Normalerweise werden die Spuren 1 bis 8 den entsprechend nummerierten MIDI-Kanälen zugeordnet, so daß die Spuren 1 bis 8 auch die Instrumente mit den Kanälen 1 bis 8 steuern. Spur 9, die Rhythmus-Spur, spielt eine Folge von Rhythmus-"Patterns" ("Muster") — die 100 intern im SY85 gespeicherten Preset-Rhythmus-Patterns oder die von Ihnen im PATTERN-Modus aufgenommenen Patterns.

Der Sequenzer des SY85 kann bis zu 10 verschiedene "Songs" im Speicher halten, die beliebig ausgewählt und aufgenommen, bearbeitet oder abgespielt werden können. Fertige Songs können zur Aufbewahrung auch auf Diskette gespeichert werden.

Bei der Benutzung des Sequenzers gibt es grundsätzlich zwei verschiedene Arten der Aufnahme — in Echtzeit oder Schritt ("Step")-Eingabe. Beide Methoden werden im folgenden beschrieben.

■ Echtzeit-Aufnahme (Spuren 1 ... 8)

Die Echtzeitaufnahme erlaubt das direkte, spontane Einspielen von der Tastatur aus — mit Ihrem persönlichen Timing, Ihrer Dynamik, sonstiger Spielweise und allen Controller-Bewegungen, die Sie während des Aufnahmevorgangs vollführen. Diese Art der Aufnahme entspricht im Prinzip weitgehend der konventionellen Tonbandaufnahme. Es ist die beste Methode für musikalische Passagen, die Sie ohne allzugroße Mühe und in einem Durchgang auf der Tastatur spielen können, und für solche, bei denen Sie das natürliche, menschliche "Feeling" erhalten möchten.

1. Song-Modus aufrufen und eine Song-Nummer wählen

Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Modus aufzurufen.

```
SONG PLAY      Meas  Tempo Time   (TR1)
02:InitSong    001   120  4/ 4   [Tch]
```

Der SY85 kann bis zu 10 verschiedene "Songs" gleichzeitig im Speicher halten. Benutzen Sie [CS1], um eine Song-Nummer von 1 bis 10 auszuwählen. Wenn dies der erste Song ist, den Sie aufnehmen, ist "1" wohl die naheliegendste Wahl.

Wahlweise MIDI-Sende-Kanal jeder Spur einstellen

Dieser Bedienungsschritt ist nur erforderlich, wenn Sie die Voreinstellung der Sende-Kanal-Nummern ändern möchten, bei der die Spuren 1 bis 8 auch auf den jeweiligen MIDI-Kanälen 1 bis 8 senden.

Drücken Sie [F8], um die Anzeige "Track Transmit Channel" aufzurufen.

```
Track Transmit Channel
  1   2   3   4   5   6   7   8
```

Hier können Sie festlegen, auf welchem MIDI-Kanal (1 ... 16) jede der acht normalen Sequenzerspuren sendet. Die Funktionstasten [1] bis [8] entsprechen den Spuren 1 bis 8. Drücken Sie eine Funktionstaste, um den Cursor auf den MIDI-Channel-Parameter der gewünschten Spur zu bringen und bewegen dann den entsprechenden Schieberegler (z.B. [CS3] für Spur 3). Der MIDI-Sendekanal für die Rhythmus-Spur (Spur 9) kann mit [CS8] bei gehaltener [SHIFT]-Taste eingestellt werden (beachten Sie, daß oberhalb von [CS8] der Eintrag "RH9 " erscheint, wenn Sie die [SHIFT]-Taste drücken). Der Kanal der Rhythmus-Spur ist normalerweise auf 16 eingestellt.



Diese Funktion ist wichtig, wenn Sie den Sequenzer des SY85 zur Steuerung externer Tonerzeuger benutzen, die eine bestimmte Kanalaufteilung erfordern.

2. MULTI-Setup für den selektierten Song programmieren

Jeder "Song" im SY85 besitzt ein individuelles "Multi-Setup", in welchem 16 Voices jeweils 16 "Instrumente" zugeordnet sind. Jedes Instrument wird über den ihm zugehörigen MIDI-Kanal gesteuert.

Drücken Sie die SUB-MODE-Taste [MULTI EDIT] und benutzen die PAGE-Tasten [◀] und [▶], um zu der Anzeige "MULTI Voice Select" zu gelangen. In dieser Anzeige können die Voices ausgewählt werden, die von den Kanälen des Multi-Setups gespielt werden.

```
MULTI Voice Select 1- 8      <SP Makro>
P1A1 P1A1 P1A1 P1A1 P1A1 P1A1 P1A1 P1A1
```

Es sind jeweils nur acht Voice-Nummern zur Zeit in der Anzeige dargestellt. Benutzen Sie die PAGE-Tasten [◀] und [▶] bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um zwischen den Multi-Instrumenten "1 ... 8" und "9 ... 16" umzuschalten. Die gerade gewählte Voice-Gruppe wird in der oberen Zeile der Anzeige dargestellt.

Nachdem Sie durch Drücken einer Funktionstaste den Cursor auf das zu bearbeitende Instrument bewegt haben, können Sie mit eben dieser Funktionstaste zwischen PERFORMANCE- oder VOICE-Speicher umschalten ("P" oder "V" am Anfang einer Voice-Nummer). Benutzen Sie dann die [INTERNAL 1], [INTERNAL 2] oder [CARD]-Tasten, um den Speicherbereich auszuwählen, aus dem die Voice selektiert werden soll und daraufhin die GROUP- und PROGRAM-Tasten für die Anwahl der gewünschten Voice. Die Voices der aktuellen Speicherbank können auch für jeden Kanal direkt durch die zugehörigen Schieberegler, die Wählscheibe oder die Plus/Minus-Tasten gewählt werden. Internal- und Card-Voices können nicht gemischt verwendet werden.

Die Voices können bei gehaltener [SHIFT]-Taste durch die Plus/Minus-Tasten einzeln ein- ([+]) und ausgeschaltet ([-]) werden.

Der Name der gerade selektierten Voice erscheint in der oberen rechten Ecke der Anzeige.



Zur schnelleren und einfacheren Lokalisierung von Voices für Multi-Zuordnung besteht über die "MULTI Voice Select"-Anzeige durch Drücken der SUB MODE [COPY]-Taste Zugang zu einer "voice search"-Funktion.

3. "Record"-Parameter im SONG-Modus einstellen

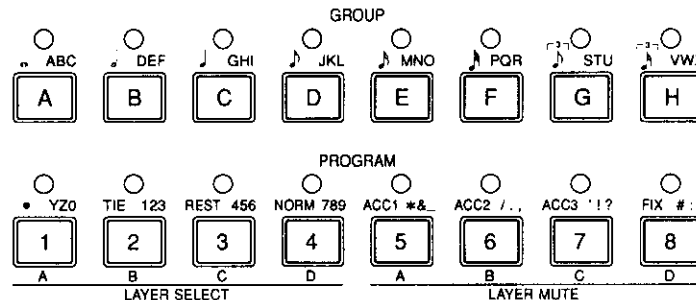
3-1 "Record"-Modus aufrufen.

Drücken Sie [SONG] oder [EXIT], um in den Song-Modus zurückzuschalten und daraufhin die SEQUENCER-Taste [RECORD], um den Record-Standby-Modus aufzurufen. Die rote [RECORD]-LED leuchtet.

```
SONG RECORD    Meas Tempo Time -----  
OVER          001  120  4/ 4
```

3-2 Aufnahmespur wählen

Die GROUP-Tasten [A] bis [H] entsprechen den Sequencer-Spuren 1 bis 8, die PROGRAM-Taste [1] wählt die Rhythmus-Spur an (die Rhythmus-Spur wird im einzelnen im Abschnitt "Rhythmus-Patterns und die Rhythmus-Spur" beschrieben). Wenn der Song-Modus aufgerufen wurde, leuchten die LEDs derjenigen Spuren, die schon aufgenommene Daten enthalten, grün. Die aufzunehmende Spur kann durch eine der GROUP-Tasten angewählt werden; die LED dieser Spur leuchtet dann rot.



Wenn die gewünschte Aufnahme-Spur selektiert ist, erklingt beim Spiel auf der Tastatur das in dem aktuellen Multi-Setup zugeordnete Instrument.

3-3 Aufnahme-Modus wählen

Benutzen Sie [CS1], um den gewünschten Record-Modus auszusuchen. Die Aufnahmemodi sind:

- **OVER** (Real-time Overdub)
Die neu aufgenommenen Daten (Noten, Pitch etc.) werden zusätzlich zu dem vorhandenen Material aufgenommen ("over" = "über"), das Ergebnis ist also eine Kombination aus dem vorhandenen und dem neuen Material.
- **REPL** (Real-time Replace)
Neu aufgenommenes Material ersetzt ("replace") alle vorhandenen Daten. Das vorhandene Material wird also gelöscht und durch die neue Einspielung ersetzt.

- **STEP**

Der "STEP"-Aufnahmemodus wird im Abschnitt "Step-Aufnahme" auf Seite 52 beschrieben.

- **PUNC** (Real-time Punch-In)

Der "Punch-In"-Modus ermöglicht die Aufnahme eines vordefinierten, musikalischen Abschnittes im Replace-Modus, ohne das Material vor oder hinter den definierten Positionen zu löschen. Die Bedienung dieses Modus ist die gleiche wie bei den anderen Modi, nur werden vor dem Einspielvorgang die Taktpositionen angegeben, zwischen denen die Replace-Aufnahme erfolgen soll. Wenn Sie statt "OVER" oder "REPL" den "PUNC"-Modus wählen, erscheint die folgende Anzeige:

```
SONG RECORD   Meas Tempo Time -----  
PUNC 001~001 001 120 4/4
```

Benutzen Sie vor der Aufnahme die Schieberegler [CS2] und [CS3], um jeweils die "Punch-In"- und "Punch-Out"-Taktnummern anzugeben. Die anderen Parameter dieser Anzeige können auf die gleiche Weise eingestellt werden, wie bei der Replace- oder Overdub-Aufnahme.

Wenn die Aufnahme gestartet wird, spielt der Sequenzer die Spur ab bis zu dem Punch-In-Punkt und schaltet auf Aufnahme, bis der Punch-Out-Punkt erreicht ist. In der Zeit zwischen den beiden Punkten können Sie das gewünschte Material aufnehmen. Wenn nach dem Punch-Out-Punkt noch Daten vorhanden sind, werden diese bis zum Ende der Sequenz abgespielt.

3-4 Tempo für die Aufnahme wählen

Benutzen Sie [CS5], um das Tempo einzustellen, mit dem Sie aufnehmen möchten. Das Tempo kann von 30 bis 240 BPM ("beats per minute" = Schläge pro Minute) eingestellt werden.

3-5 Taktmaß wählen

Benutzen Sie [CS6], um das Taktmaß des aufzunehmenden Songs einzustellen. Das Taktmaß ist nur einstellbar, wenn der selektierte Song "leer" ist und keine Daten enthält. Lesen Sie im Handbuch Referenz den Abschnitt "SONG LÖSCHEN", Seite 179, wenn Sie einen oder alle Songs löschen möchten.

Wahlweise Start-Takt wählen

Bevor Sie die Aufnahme beginnen, können Sie mit [CS4] den Takt wählen, von dem aus Sie aufnehmen möchten, falls die Spur schon aufgenommene Daten enthält.

4. Drücken Sie [RUN] zum Start der Aufnahme

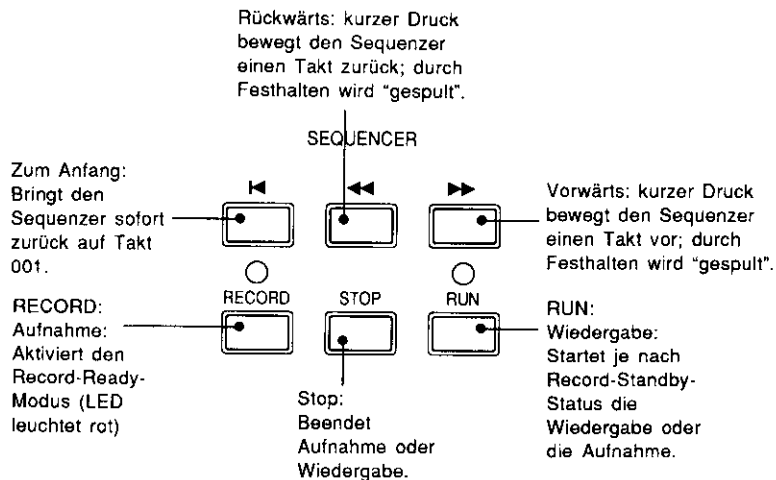
Drücken Sie Taste [RUN] und beginnen die Aufnahme nach dem dann erklingenden Vorzähler von zwei Takten. Der Vorzähler wird als negative Schlagzahlen visuell auf der Anzeige dargestellt — wenn z.B. das Taktmaß 4/4 gewählt ist, beginnt die Anzeige bei “-8”, wenn 8/8 gewählt ist, beginnt die Anzeige bei “-16”, usw.. Der “Klick”-Sound des Metronoms erklingt ebenfalls, wenn die Einstellungen der Funktion “CLICK-MODE” richtig gewählt sind (siehe Handbuch Referenz, Seite 217) und der rückseitige Lautstärkeregler für den Klick ([CLICK VOLUME]) aufgedreht ist. Nach dem Vorzähler bzw. während des Aufnahmevorgangs zählen die Taktzahlen aufwärts. Die LED der Taste [RUN] blinkt im Aufnahmetempo — bei jedem Taktbeginn rot und jedem Schlag grün.

5. Zum Beenden der Aufnahme [STOP] drücken

Wenn die Aufnahme einer Passage der selektierten Spur beendet ist, drücken Sie die Taste [STOP] zur Beendigung der Aufnahme. Sowohl die LED der [RUN]- wie auch die der [STOP]-Taste erlöschen, auf der Anzeige erscheint kurzzeitig der Hinweis “Executing!” und der SY85 schaltet zurück in den Sequencer-Play-Modus.

6. Aufnahme überprüfen

Sie können sich jetzt die aufgenommene Passage anhören, indem Sie die SEQUENCER-Taste [◀] (zum Anfang; siehe Abbildung) drücken, um zum ersten Takt zurückzugehen und daraufhin die [RUN]-Taste betätigen. Sie können ebenfalls die Tasten “Vorwärts” und “Rückwärts” zum Anfahren eines bestimmten Taktes benutzen und die Aufnahme ab dort anhören.



Die Wiedergabe stoppt automatisch am Ende der aufgenommenen Sequenz oder kann jederzeit durch die [STOP]-Taste angehalten werden.



Während der Wiedergabe einer Passage können die Schieber [CS1] bis [CS8] zur Einstellung der Lautstärke der entsprechenden Multi-Instrumente 1 bis 8 gebraucht werden. Da der Schieber auf dem “Tempo”-Parameter steht, können auch die Wählscheibe sowie die [-1]- und [+1]-Tasten zur Einstellung des Tempos während der Wiedergabe benutzt werden.

7. Nächsten Abschnitt aufnehmen

Wenn Sie mit der Aufnahme zufrieden sind, gehen Sie zurück zu Schritt 3-2 und selektieren eine weitere Spur und setzen die Aufnahme fort. Wiederholen Sie den Prozeß, bis Ihre Komposition fertig ist. Für schwierige Spuren können Sie auch das Tempo verringern oder den STEP-Modus benutzen, siehe weiter unten.

■ Step-Eingabe (Spuren 1 ... 8)

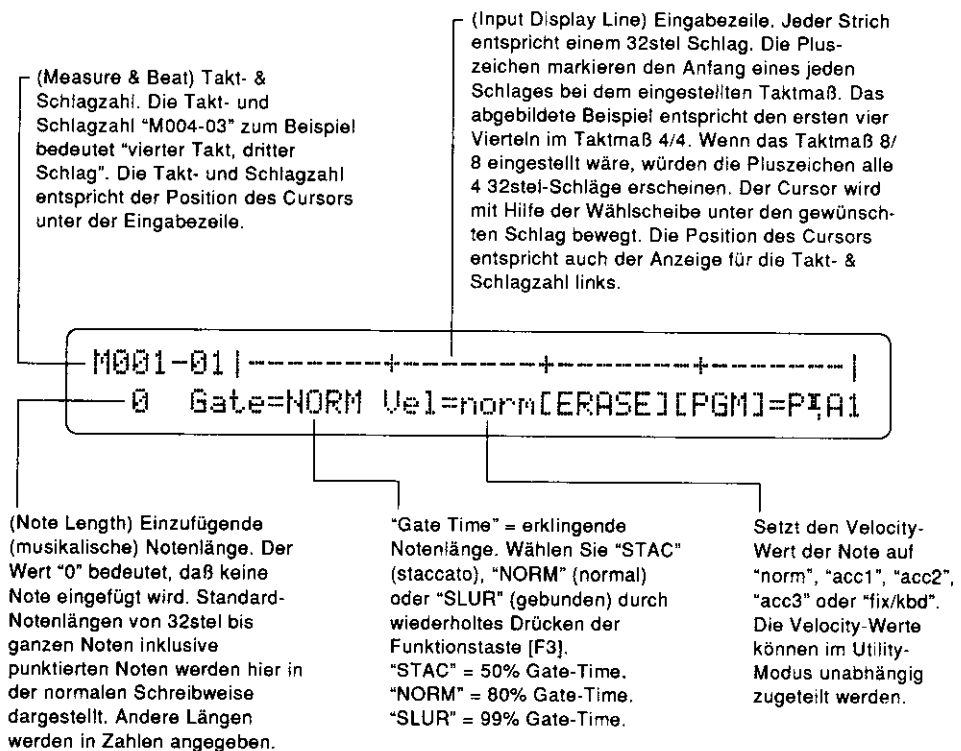
“Step-Recording” (“Schritt-Aufnahme”) erlaubt die schrittweise Eingabe von Passagen Note-für-Note, Pause-für-Pause, ohne daß Sie den entsprechenden Abschnitt auf der Tastatur spielen müssen. Dieses Verfahren eignet sich besonders für die Eingabe von Partituren bzw. geschriebenen Noten, oder für Passagen, die so schnell oder so komplex sind, daß sie nicht “in Echtzeit” gespielt werden können.

1. Step-Record-Modus selektieren

Der Sequencer-Record-Modus wird wie im Abschnitt “Echtzeit-Aufnahme” beschrieben aufgerufen (siehe oben). Anstatt “REPL” oder “OVER” wählen Sie “STEP”. Sie können auch ein Taktmaß eingeben, wenn noch nichts aufgenommen wurde.

2. [RUN] drücken

Drücken Sie die Taste [RUN], um die Anzeige der Step-Eingabe aufzurufen.



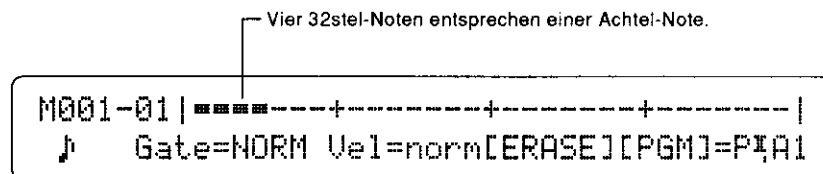
3. Gate-Time und Velocity einstellen

Benutzen Sie die Funktionstaste [F3], um die Gate-Time der ersten einzufügenden Note einzustellen: "STAC" für kurze, abgehackte Noten, "NORM" für Noten normaler Länge, oder "SLUR" für gebundene, ineinander übergehende Noten.

Die Velocity der einzufügenden Noten wird über die PROGRAM-Tasten [4], [5], [6], [7] und [8] ausgewählt, die jeweils den Platzhaltern "norm", "acc1", "acc2", "acc3" oder "fix/kbd" entsprechen. Die Werte der Platzhalter "acc1" bis "acc3" können in der Anzeige "SEQUENCER SETUP" im Utility-SEQ-SETUP-Modus festgelegt werden. Dieser Vorgang wird auf Seite 220 des Handbuchs Referenz beschrieben. Wenn der Parameter "Fix" auf "kbd" gestellt ist, erscheint "kbd" beim Drücken der Taste FIX (PROGRAM-Taste [8]), die Noten werden dann mit der Velocity eingefügt, mit der sie auf der Tastatur ("keyboard") gespielt wurden.

4. Musikalische Notenlänge eingeben

Wählen Sie die musikalische Notenlänge der ersten Note durch Drücken der entsprechenden GROUP-Taste (die Standard-Werte sind oberhalb der GROUP-Tasten aufgedruckt) oder mit Hilfe der Plus/Minus-Tasten. Die der Notenlänge entsprechende Anzahl von 32stel-Noten-Segmenten wird auf der Anzeige nachempfunden. Wenn Sie z.B. Achtelnoten im Taktmaß 4/4 wählen, sieht die Anzeige ungefähr so aus:



● Punktirte Noten

Drücken der PROGRAM-Taste [1] ("DOT" = "Punkt") addiert zu der aktuellen Note deren halben Wert. Wenn das Ergebnis eine Standard-Notenlänge besitzt, wird es als punktierte Note dargestellt. Anderenfalls wird die Länge als Zahlenwert angezeigt.

● Triolen

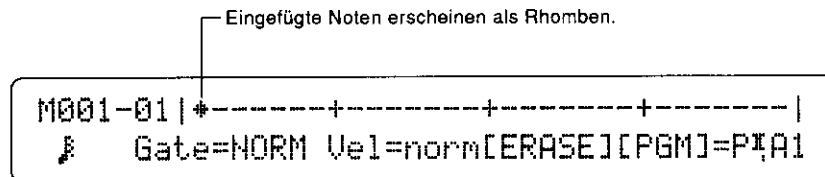
Achtel- und Sechzehnteltriolen können jeweils über die GROUP-Tasten [G] und [H] eingefügt werden. Wenn eine Standard-Note dargestellt ist, erscheint der Eintrag "-3-" rechts der Note, während Zahlenwerte durch 1,5 geteilt werden (x 2/3). (Da Triolen sich zu dritt den Platz von zwei Noten teilen müssen, besitzen sie nur zwei Drittel des ursprünglichen Notenwertes.) Um auf Standard-Notenlängen herauszukommen, müssen Sie Triolen immer in Gruppen von 3, 6, 9, 12 oder anderen Vielfachen von 3 einfügen.

● Bindebögen (Noten verbinden)

Drücken Sie die Taste TIE (GROUP-Taste [2]) direkt nach der Eingabe einer Note, um sie mit der nachfolgenden Note zu verbinden. Durch Bewegungen des Cursors in der Zeit bis zur Eingabe der nächsten Note kann die Bindebogen-Funktion ausgesetzt werden.

5. Noten und Pausen einfügen

Wenn Sie die gewünschte Notenlänge angegeben haben, spielen Sie die einzufügende Note auf der Tastatur. Diese erscheint als Rhombus (♦) in der Eingabezeile. Der Cursor bewegt sich daraufhin an den Anfang der nächsten Note.



Drücken Sie die Taste REST (PROGRAM-Taste [3]), wenn Sie statt einer Note eine Pause der angegebenen Länge einfügen möchten.

6. Bis zum Ende der Passage fortfahren

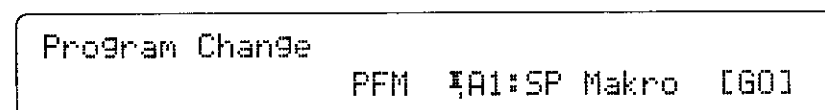
Wiederholen Sie Schritte 3 bis 5, bis alle gewünschten Noten eingefügt sind. Sie können den Cursor mit Hilfe der Wählscheibe vor und zurück bewegen und Noten an beliebigen Stellen einfügen — sogar auf anderen Noten, um Akkorde zu erzeugen. Die SEQUENCER-Tasten [◀◀] und [▶▶] können für taktweises Spulen verwendet werden.

● Noten löschen

Um eine Note zu löschen, bewegen Sie den Cursor unter die Note und drücken Funktionstaste [F6] unterhalb des Eintrags [ERASE] in der Anzeige. Die rhombenförmige Notenmarkierung verschwindet. Wenn die Markierung einen Akkord darstellt, wird der ganze Akkord gelöscht.

● Voices innerhalb der Spur umschalten

Sie können innerhalb der Spur zu beliebigen Zeitpunkten auf andere Voices umschalten, indem Sie einen Programmwechselbefehl (Program Change) eingeben. Nachdem Sie den Cursor in der Record-Edit-Anzeige auf die gewünschte Position bewegt haben, drücken Sie [F7].



Benutzen Sie den Schieberegler [CS4] und wählen "PFM" für das Umschalten auf eine Performance oder "VCE", um auf eine Voice umzuschalten. Wählen Sie die Performance oder die Voice auf die gewohnte Art und Weise, drücken [F8] (unterhalb des Eintrags "[GO]" in der Anzeige) und fügen damit den gewünschten Programmwechsel ein (oder drücken Sie die [EXIT/NO]-Taste, um den Einfügevorgang abubrechen und in die Anzeige der Step-Eingabe zu gelangen). Die Anzeige schaltet zurück zur Step-Eingabe und ein "p" erscheint an der Stelle, an der Sie den Programmwechsel eingefügt haben. Programmwechsel können wie Noten durch die [ERASE]-Taste gelöscht werden.

7. [STOP] drücken

Wenn die Spur fertig ist, drücken Sie [STOP], um zurück in den Song-Play-Modus zu gelangen. Drücken Sie nun die [RUN]-Taste, um die eingegebene Sequenz anzuhören.

■ Rhythmus-Spur erstellen

Mit dem Sequenzer des SY85 ist die Erzeugung von Rhythmus-Spuren durch Aneinanderreihen von Rhythmus-"Patterns" (Muster) sehr einfach und effektiv. Der SY85 besitzt einen Speicher für insgesamt 100 Rhythmus-Spuren. Darin sind bereits 100 Rhythmen einer Vielzahl musikalischer Stilrichtungen vorprogrammiert. Sie können diese Patterns verwenden, so wie sie sind, sie verändern, oder völlig neue Patterns nach Ihren Vorstellungen aufnehmen (die vorprogrammierten Rhythmen können jederzeit von der mitgelieferten Diskette wieder geladen werden).

● INTERNE PATTERNS ANHÖREN

1. [PATTERN] drücken

Drücken Sie die Taste [PATTERN], um den Pattern-Modus aufzurufen.

```
PATTERN PLAY  Meas Tempo Time
I00w:Funk    U    1 120 4/4
```

2. Pattern wählen

Benutzen Sie [CS] (oder, wenn sich der Cursor unterhalb der Pattern-Nummer befindet, eine beliebige andere Möglichkeit der Dateneingabe), um eine Pattern-Nummer auszuwählen (00 ... 99). Der Name des Pattern erscheint rechts der Nummer. Der Buchstabe rechts des Pattern-Namens zeigt an, ob es ein Vers- ("V"), Fill-In- ("F") oder Refrain- ("Chorus"; "C") Pattern ist. Die Zahl unterhalb des Eintrags "Meas" zeigt an, wie lang das Pattern in Takten ist (1 ... 4). [CS5] (unterhalb "Tempo") kann für die Angabe des Tempos benutzt werden. Der Wert unterhalb "Time" stellt das Taktmaß des angewählten Pattern dar.



Es werden jeweils drei Variationen für die meisten der vorprogrammierten Patterns angeboten (Strophe, Fill-In und Refrain), sodaß Sie komplette Songs mit minimalem Arbeitsaufwand erstellen können.

3. Gewähltes Pattern abspielen

Drücken Sie die SEQUENCER-Taste [RUN], um das gewählte Pattern zu starten. Das Pattern läuft in ständiger Wiederholung, bis die [STOP]-Taste gedrückt wird. Während das Pattern läuft, können Sie ein anderes Pattern wählen, dieses erklingt dann erst nach Ablauf des aktuellen Pattern (in der Zwischenzeit blinkt die neue Pattern-Nummer).

● ECHTZEITAUFNABME EINES NEUEN PATTERN

1. Pattern-Nummer wählen

Wählen Sie im Pattern-Modus die Nummer eines Pattern, welches Sie verändern oder neu aufnehmen möchten.

Wahlweise Aktuelles Pattern löschen

Wenn Sie ein neues Pattern von Grund auf neu erstellen möchten, müssen Sie zunächst das existierende Pattern löschen. Drücken Sie dazu die SUB-MODE-Taste [JOB] und rufen Sie mit Hilfe der PAGE-Tasten [◀] und [▶] die Anzeige "PTN JOB Clear Pattern" auf.

```
PTN JOB Clear Pattern      Ptn
[P]TN] ALL KEY <Funk    U> I00w
```

Drücken Sie [F1], so daß der Eintrag "PTN" durch eckige Klammern markiert ist. Dies bedeutet, daß ein einzelnes Pattern gelöscht wird. Wenn nötig, benutzen Sie [CS6], um das zu löschende Pattern anzuwählen und daraufhin Taste [ENTER/YES].

```
PTN JOB Clear Pattern      Are you sure ?
[P]TN] ALL KEY <Funk    U> I00w
```

Bestätigen Sie die Rückfrage "Are you sure?" durch erneutes Drücken der [ENTER/YES]-Taste, wenn Sie das Pattern löschen wollen, oder drücken Sie [EXIT/NO], um die Operation abzubrechen.

2. Aufnahme-Parameter des Pattern einstellen

2-1 RECORD-Modus aufrufen.

Drücken Sie die SEQUENCER-Taste [RECORD], um den Record-Standby-Modus aufzurufen. Die rote [RECORD]-LED leuchtet.

```
PATTERN RECORD Meas Tempo Time Qntz Vel
REAL PTH=I00    1 120  4/ 4  1/4 norm
```

2-2 Aufnahme-Modus wählen.

Benutzen Sie [CS1], um den gewünschten Record-Modus auszusuchen. Die Aufnahmemodi sind:

● REAL (Real-time Overdub)

Neu aufgenommenes Material wird zusätzlich zu dem vorhandenen Material aufgenommen ("over" = "über"), das Ergebnis ist also eine Kombination aus dem vorhandenen und dem neuen Material.

● STEP

Der "STEP"-Aufnahmemodus wird im Abschnitt "Step-Aufnahme" auf Seite 58 beschrieben.

2-3 Nummer des aufzunehmenden Pattern wählen.

Stellen Sie (wenn nötig) mit [CS3] die gewünschte Pattern-Nummer ein.

2-4 Taktnummern eingeben.

Benutzen Sie [CS4], um die Länge des Pattern in Takten einzustellen (1 ... 4).

2-5 Aufnahmetempo einstellen.

Benutzen Sie [CS5], um das Tempo einzustellen, mit dem Sie aufnehmen möchten. Das Tempo kann von 30 bis 240 BPM ("beats per minute" = Schläge pro Minute) eingestellt werden.

2-6 Taktmaß wählen.

Benutzen Sie [CS6], um das Taktmaß des aufzunehmenden Songs einzustellen. Das Taktmaß ist nur einstellbar, wenn der selektierte Song "leer" ist und keine Daten enthält.

2-7 Quantisierung einstellen.

Benutzen Sie [CS7], um die Quantisierung des aufzunehmenden Pattern einzustellen. Die verfügbaren Quantisierungswerte sind: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/24 und 1/32. Die Quantisierung kann auch abgeschaltet werden ("off"), wenn Sie die maximale Auflösung benötigen.

2-8 Velocity-Wert eingeben.

Die Velocity der einzufügenden Noten wird über die Tasten "NORM" (PROGRAM [4]), "ACC1" - "ACC3" (PROGRAM [5] - [7]) und "FIX" (PROGRAM [8]) eingegeben. Die Velocity-Werte der Akzente "ACC1" bis "ACC3" können in der Anzeige "SEQUENCER Accent" im UTILITY-SEQ-SETUP-Modus festgelegt werden. Dieser Vorgang wird auf Seite 220 des Handbuches Referenz beschrieben. Wenn der Parameter "Fix" auf "kbd" gestellt ist, erscheint "kbd" beim Drücken der Taste FIX (PROGRAM [8]), die Noten werden dann mit der Velocity eingefügt, mit der sie auf der Tastatur ("keyboard") gespielt wurden.

3. Zum Start der Aufnahme [RUN] drücken.

Drücken Sie die Taste [RUN] und beginnen Sie die Aufnahme. Die LED der Taste [RUN] blinkt im Aufnahmetempo — bei jedem Taktbeginn rot und bei jedem Schlag grün.

4. Record (Aufnahme)

Beim Aufruf des PATTERN-Modus wird die der Sequenzer-Rhythmus-Spur zugeordnete Voice automatisch selektiert. Während das Metronom (oder existierende Pattern-Daten) erklingt, wird alles, was Sie auf der Tastatur spielen, aufgezeichnet. Sie müssen natürlich nicht alles auf einmal aufnehmen. Das Pattern wird im Kreis immer wieder abgespielt, Sie können dann z.B. mit der Bassdrum beginnen, im nächsten Durchlauf dann die Snare, Becken usw. aufnehmen, bis das Pattern komplett ist.

● Noten löschen

Um während der Aufnahme Noten zu löschen, drücken Sie die [SHIFT]-Taste (dabei leuchtet der Eintrag "ERASE" in der unteren linken Ecke der Anzeige auf) und spielen die entsprechende Taste desjenigen Instruments auf der Tastatur, welches Sie löschen möchten.



Während der Aufnahme können Tempo, Quantisierung oder Velocity beliebig geändert werden.

5. [STOP] zur Beendigung der Aufnahme drücken.

Wenn das Pattern fertig aufgenommen wurde, drücken Sie die [STOP]-Taste, um die Aufnahme zu beenden. Die LEDs der [RUN]- und der [RECORD]-Tasten erlöschen und der SY85 schaltet zurück in den Pattern-Play-Modus.

6. Aufnahme des Pattern überprüfen

Sie können das aufgenommene Pattern nun anhören, indem Sie die SEQUENCER-Taste [RUN] drücken.



Sie können jetzt auch die Funktion "PATTERN-NAME" benutzen (Seite 207 des Handbuchs Referenz), um Ihrem Pattern einen eigenen Namen zu geben.

● STEP-EINGABE EINES NEUEN PATTERN

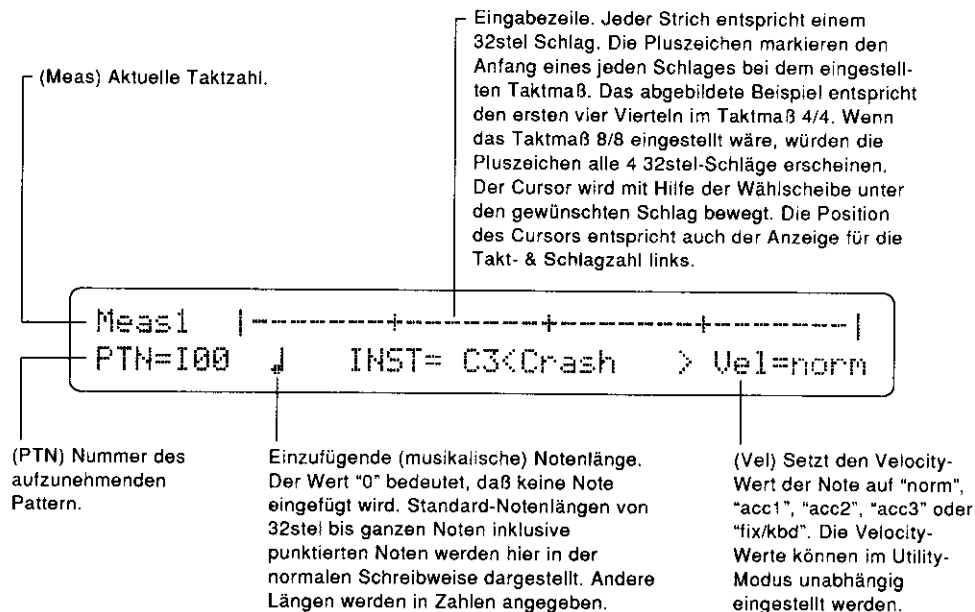
Die Schritt-Eingabe im Pattern-Modus entspricht in der Bedienung der Schritt-Eingabe im Song-Modus.

1. Step-Record-Modus auswählen

Der Aufruf des RECORD-Modus entspricht dem unter "ECHTZEIT-AUFNAHME EINES NEUEN PATTERN" beschriebenen Verfahren. Statt des "REAL"-Modus wählen Sie "STEP" für die Schritt-Eingabe, alle anderen Parameter wie erforderlich.

2. [RUN] drücken

Drücken Sie die Taste [RUN], um die Anzeige für die Schritt-Eingabe aufzurufen.



3. Velocity einstellen

Die Velocity der einzufügenden Noten wird über die PROGRAM-Tasten [4], [5], [6], [7] und [8] ausgewählt, die jeweils den Platzhaltern "norm", "acc1", "acc2", "acc3" oder "fix/kbd" entsprechen. Die Werte der Platzhalter "acc1" bis "acc3" können in der Anzeige "SEQUENCER SETUP" im Utility-SEQ-SETUP-Modus festgelegt werden. Dieser Vorgang wird auf Seite 220 des Handbuches Referenz beschrieben. Wenn der Parameter "Fix" auf "kbd" gestellt ist, erscheint "kbd" beim Drücken der Taste FIX (PROGRAM-Taste [8]), die Noten werden dann mit der Velocity eingefügt, mit der sie auf der Tastatur ("keyboard") gespielt wurden.

4. Musikalische Notenlänge eingeben

Wählen Sie die musikalische Notenlänge der ersten Note durch Drücken der entsprechenden GROUP-Taste (die Standard-Werte sind oberhalb der GROUP-Tasten aufgedruckt) oder mit Hilfe der Plus/Minus-Tasten. Punktierte Noten, Triolen und Bindebögen werden wie im Song-Step-Record-Modus beschrieben eingegeben (siehe Seite 53).

5. Noten einfügen

Wenn Sie die gewünschte Notenlänge angegeben haben, spielen Sie die dem Instrument entsprechende und einzugebende Note auf der Tastatur. Der Cursor bewegt sich daraufhin an den Anfang der nächsten Note.

Auswahl des angezeigten Instruments

Bei der Schritt-Eingabe wird nur ein Instrument zur Zeit dargestellt. Der Name des dargestellten Instruments (und die zugehörige Taste) ist neben dem Eintrag "INST" in der unteren Zeile der Anzeige eingetragen. Um das dargestellte Instrument zu wechseln, drücken Sie dessen Taste auf der Tastatur bei gehaltener [F4]-Taste. Eingefügte Noten erscheinen als Punkt (●), wenn sie genau auf einen musikalischen Schlag fallen, oder ein Kreuz (X), wenn sie etwas neben dem Schlag liegen.

6. Bis zum Ende der Passage fortfahren

Wiederholen Sie Schritte 3 bis 5, bis alle gewünschten Noten eingefügt sind. Sie können den Cursor mit Hilfe der Wählscheibe vor und zurück bewegen und dabei Noten an beliebigen Stellen einfügen — sogar auf anderen Noten.

Noten löschen

Um während der Aufnahme Noten zu löschen, drücken Sie die [SHIFT]-Taste (dabei leuchtet der Eintrag "ERASE" auf) und spielen die entsprechende Taste desjenigen Instruments auf der Tastatur, welches Sie löschen möchten.

7. [STOP] drücken

Wenn das Pattern fertig ist, drücken Sie [STOP], um zurück in den Pattern-Play-Modus zu gelangen. Drücken Sie nun die [RUN]-Taste, um das eingegebene Pattern anzuhören.

● RHYTHMUSSPUR ERSTELLEN

Eine Rhythmus-Spur setzt sich aus verschiedenen "Parts" ("part" = "Teil") zusammen, jeder Part entspricht dabei einem Pattern. Die Pattern-Folge wird im SONG-Play-Modus eingegeben.

Wenn bei selektierter Rhythmus-Spur (Spur 9) der Track-Edit-Modus aufgerufen wird (bzw. wenn im Track-Edit-Modus die Rhythmus-Spur angewählt wird), erscheint folgende Anzeige:

```
SONG EDIT  
Part: 001 ptn *** [INS][DEL][COPY][SCH]
```

In dieser Anzeige können mit [CS2] alle verfügbaren Rhythmus-Parts (001 ... 999) gewählt, das dem Part zugehörige Event über [CS3] geändert und die Parameter dieses Events über [CS4] verändert werden. Die verschiedenen Event-Typen und deren Parameter sind folgende:

● ptn (Pattern-Nummer)

Benutzen Sie den Schieberegler [CS4], um eine beliebige andere Pattern-Nummer (I00 ... I99 oder I00 ... I99) auszuwählen.

-
-
- **||:** (Wiederholung beginnen)
Dieses Symbol stellt den Beginn der Wiederholung einer Folge von Rhythmus-Parts dar. Dieses Event besitzt keinen speziellen Parameter.
 - **:||** (Ende der Wiederholungsschleife {Repeat})
Dem Event “||:” muß immer nach einiger Zeit das Event “:||” folgen, welches das Ende einer Folge von zu wiederholenden Parts anzeigt. Die gewünschte Zahl der Wiederholungen wird über [CS4] eingetragen (x 0 ... x99).
 - **vol** (Lautstärkeänderung)
Dieses Event erzeugt eine Lautstärkeänderung an der selektierten Part. Der [CS4]-Schieber definiert die neue Lautstärkeeinstellung (0 ... 127).
 - **tmp** (Tempowechsel)
Dieses Event zeigt eine Tempoänderung an (Accelerando oder Ritardando), die über eine angegebene Schlagzahl hinweg ausgeführt werden soll. Die Wertfelder oberhalb des Reglers [CS4] definieren die Lautstärkeänderung: Die Zahl links vom Schrägstrich (-99 ... 0 ... +99 oder atmp für “à tempo”) wählt den Wert der Tempoänderung in BPM (“beats per minute” = “Schläge pro Minute”), wohingegen die Zahl rechts des Schrägstriches die Anzahl der Schläge angibt (0 ... 99), die von der “tmp”-Marke an gezählt während der Tempoänderung verstreichen sollen. Die Einstellung “+20/8” zum Beispiel gibt an, daß sich das Tempo innerhalb acht Schlägen (zwei 4/4-Takte) um 20 BPM erhöhen soll. Die Funktionstaste [F4] bewegt den Cursor auf entweder das linke oder das rechte Feld; der Schieberegler ändert den Wert auf dem selektierten Feld.
 - **mark** (Suchmarke)
Hiermit wird eine von 16 Marken gesetzt, die durch die Suchfunktion für die Rhythmus-Spur (siehe Seite 63) gefunden werden können. [CS4] wird für die Angabe des Identifikations-Buchstabens benutzt (A ... P).

Die Funktionstasten [F5] bis [F8] werden für die Bearbeitungsfunktionen der Rhythmus-Spur verwendet:

● [F5]: “INS” = Einfügen in Rhythmus-Spur

```
SONG EDIT Insert Part  
Part:001= ftn ***
```

Diese Funktion wird für das Einfügen neuer Parts in eine existierende Rhythmus-Spur benötigt. Drücken Sie [F5], um die Insert-Funktion der Rhythmus-Spur zu aktivieren, nachdem Sie die gewünschte Stelle in der Hauptanzeige der Rhythmus-Spur angefahren haben. Benutzen Sie dann [CS3] und [CS4], um das einzufügende Event anzugeben. Die verfügbaren Event-Typen und deren Parameter sind die selben wie bereits oben beschrieben. Sobald das einzufügende Event angegeben wurde, drücken Sie die [ENTER/YES]-Taste, um den Einfüge-Vorgang zu beginnen. Es erscheint die Rückfrage “Are you sure?”. Drücken Sie erneut die [ENTER/YES]-Taste, um das Event einzufügen, oder die [EXIT/NO]-Taste, wenn die Operation abgebrochen werden soll.

Wenn das Event eingefügt wurde, zeigt die Anzeige kurzzeitig den Kommentar “Completed!” und schaltet dann zurück in den Rhythmus-Spur-Edit-Modus.

● [F6]: “DEL” = Part einer Rhythmus-Spur löschen

```
SONG EDIT Delete Part  
Part:001= ftn ***
```

Diese Funktion wird benötigt, um einen Part einer Rhythmus-Spur zu löschen. Drücken Sie [F6], um die Löschfunktion der Rhythmus-Spur zu aktivieren, nachdem Sie den zu löschenden Part in der Hauptanzeige der Rhythmus-Spur eingestellt haben. Es erscheint die Rückfrage “Are you sure?” Drücken Sie erneut die [ENTER/YES]-Taste, um den Part zu löschen, oder die [EXIT/NO]-Taste, wenn die Operation abgebrochen werden soll.

Wenn der Part gelöscht wurde, zeigt die Anzeige kurzzeitig den Kommentar “Completed!” und schaltet dann zurück in den Rhythmus-Spur-Edit-Modus.

● [F7]: “CPY” = Part einer Rhythmus-Spur kopieren

```
SONG EDIT Copy Part      from      To
Part:001= Ptn  ***      001~ 001  001
```

Diese Funktion wird für das Kopieren von Parts oder einer Folge von Parts auf eine beliebige Position innerhalb einer Rhythmus-Spur benötigt. Drücken Sie [F7], um die Kopierfunktion der Rhythmus-Spur zu aktivieren. Benutzen Sie dann [CS6], um die Nummer des ersten Parts der Folge anzugeben (001 ... 999) und [CS7], um die Nummer des letzten Parts der Folge anzugeben (001 ... 999). Mit [CS8] geben Sie die Nummer des Parts an, auf welchen die Ursprungs-Parts kopiert werden sollen (001 ... 999). Drücken Sie die [ENTER/YES]-Taste, um den Kopiervorgang zu beginnen. Es erscheint die Rückfrage “Are you sure?”. Drücken Sie erneut die [ENTER/YES]-Taste, um die Kopieroperation auszulösen (dadurch werden so viele Parts von der Einfüge-Position an gelöscht, wie die zu kopierende Folge enthält), oder die [EXIT/NO]-Taste, wenn die Operation abgebrochen werden soll.

Wenn die Parts kopiert wurden, zeigt die Anzeige kurzzeitig den Kommentar “Completed!” und schaltet dann zurück in den Rhythmus-Spur-Edit-Modus.

● [F8]: “SCH” = Suche nach Parts in Rhythmus-Spur

```
SONG EDIT Search Mark
  A      B      C      D      E      F      G      H
```

Diese Funktion ermöglicht das gezielte Anspringen von Marken, die — als “MARK”-Events — im Edit-Modus der Rhythmus-Spur gesetzt wurden. Die [SHIFT]-Taste wird zum Umschalten von Marken A bis H auf I bis G und zurück benutzt. Gesetzte Marken erscheinen in eckigen Klammern. Um die gewünschte Marke anzuspriegen, drücken Sie einfach die Funktionstaste unterhalb des entsprechenden Buchstabens. Es erscheint die Hauptanzeige des Rhythmus-Spur-Edit Modus; der gewünschte Part ist selektiert.

6. Datenmanagement

In diesem Abschnitt geben wir einige Hinweise, wie Sie Ihre SY85-Daten sinnvoll und effektiv organisieren und verwalten können.

Lesen Sie dazu auch das Kapitel "DER UTILITY-MODUS" ab Seite 209 des Handbuches Referenz für ausführliche Informationen zu Card- und Diskettenoperationen.

■ Speicherkarten oder Disketten?

Der SY85 erlaubt die Speicherung von Daten auf 3,5-Zoll-Disketten oder aber auf Yamaha MCD64-RAM-Speicherkarten. Ob Sie lieber Karten oder Disketten verwenden sollten, hängt von Ihren persönlichen Bedürfnissen und Erfordernissen ab.

● MCD64 RAM Cards (Speicherkarten)

RAM-Speicherkarten sind die richtige Wahl, wenn Sie ein Speichermedium für kleinere Mengen von Daten benötigen. Karten stellen auch eine sinnvolle Ergänzung einer Disketten-"Bibliothek" dar — lesen Sie dazu mehr im Abschnitt "Mehrere Performance-Disks oder -Cards zusammenstellen", siehe unten.

[Vorteile]

- Klein und transportfreudig.
- Schnelle Datenübertragung.
- Zuverlässig.

[Nachteile]

- Teurer als Disketten.
- Speichern nur Synthesizer-Daten (unerheblich für die meisten Anwendungen)
- Geringer Speicherplatz.

● Disketten

Es gibt keine Alternative für die Verwendung von Disketten zur Speicherung größerer Datenmengen. Machen Sie Sicherheitskopien wichtiger Daten auf Disketten und bewahren Sie diese an einem sicheren Ort auf.

[Vorteile]

- Klein und transportfreudig.
- Preiswert.
- Großer Speicherplatz.
- Daten können in Ordnern gruppiert werden.
- Alle SY85-Daten können gespeichert werden.

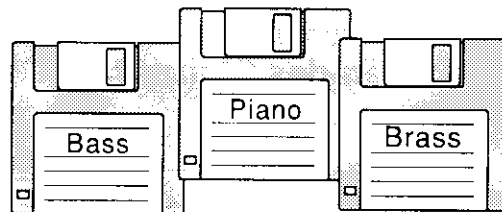
[Nachteile]

- Langsame Übertragungsraten.
- Unsachgemäße Behandlung oder Lagerung (z.B. Magnetfelder) können Datenverluste zur Folge haben.

■ Eine gut organisierte Datenverwaltung anlegen

Es ist erstaunlich, wie schnell man die Übersicht verlieren kann, wenn man welche Version welcher Daten auf welchem Medium gespeichert hatte. Eine gut organisierte "Library" ("Bibliothek") ist daher unerlässlich.

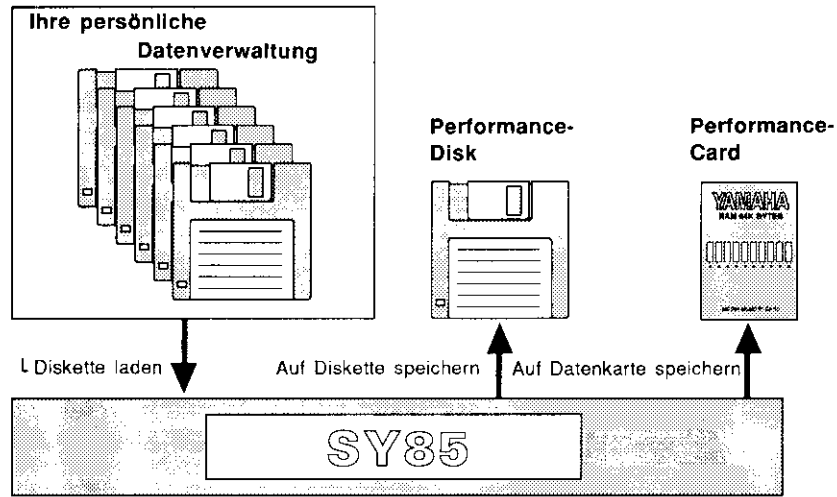
Eine gute Methode ist es, verschiedene Voice- oder Performance-Kategorien auf verschiedenen Disketten (oder zumindest in verschiedenen Dateien) zu speichern. Auf die gleiche Weise ist es ratsam, Voices/Performances und Songs auf verschiedenen Disketten zu halten. Wenn Sie z.B. eine bestimmte Bass-Voice suchen, brauchen Sie nur Ihre "Bass"-Diskette zu laden (vorausgesetzt, die Diskette ist richtig beschriftet) und die gewünschte Voice auszuwählen. Sie können dabei sogar Unter-Kategorien wie "Akustischer Bass", "Fretless Bass", "Slap Bass" usw. bilden. Je umfangreicher Ihre Library ist, desto mehr verschiedene Kategorien bzw. Hierarchien sollten Sie bilden.



■ Mehrere Performance-Disks oder -Cards zusammenstellen

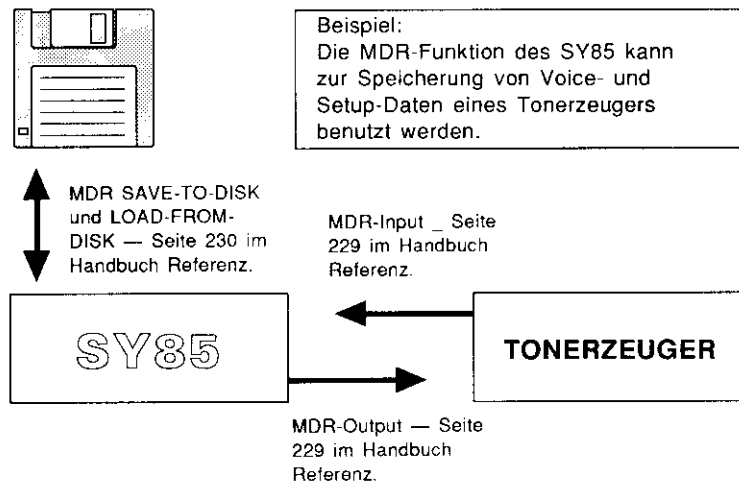
Wenn Sie planen, im Studio oder anderen Situationen zu arbeiten, in denen Sie nicht im Voraus wissen, welche Daten Sie benötigen, ist es ratsam, die gesamte Library mitzunehmen. (In der Tat ist es noch besser, eine Kopie der gesamten Library mitzunehmen und die Originale zu Hause zu lassen, so daß im schlimmsten Fall nicht alle Daten auf einmal verloren sind.) Wenn Sie auf der Bühne oder in Situationen arbeiten bzw. spielen möchten, bei denen Sie ausschließlich auf vorprogrammierte Daten zurückgreifen werden, ist es wesentlich interessanter, verschiedene "Auftritts"-Disketten oder -Karten zu erstellen, die für den Job maßgeschneidert sind.

Idealerweise möchten Sie z.B. bei einem Auftritt in der Lage sein, alle Performances, Voices, Sequenzen, die Sie dort benötigen, auf einmal in den internen Speicher des SY85 laden zu können. Es ist offensichtlich unpraktisch, vor dem Auftritt z.B. Voices einzeln aus der Library laden zu müssen, besonders, wenn die Zeit knapp ist (Stromausfall?). Sie können diese Prozedur einmal in Ruhe zu Hause ausführen, sich aus Ihrer Library alle benötigten Daten zusammenstellen und alles auf ein, zwei Disketten oder Cards speichern.



■ Möglichkeiten des "MIDI Data Recorders"

Zusätzlich zu der Verwaltung SY85-eigener Daten ermöglicht die Funktionsweise des MDR (MIDI-Daten-Recorders) die Datensicherung von anderen MIDI-Geräten auf dem internen Laufwerk des SY85; sowie auch deren Rückübertragung an diese Fremdgeräte. Dadurch kann der SY85 als zentrale Datenverwaltung Ihres gesamten MIDI-Systems dienen.



Lesen Sie den Abschnitt über die MDR-Funktionen ab Seite xx im Handbuch Referenz für weitere Informationen zur Bedienung.

INDEX

A

Aftertouch	29
Amplituden-Hüllkurvengenerator	41
Anzeige (LC-Display)	12, 21
Aufnahmemodus	49
Aufnahmespur	49
Aufnahmetempo	50, 57
Aufstellungsort	4
Anschlagsdynamik	53, 57, 59
Ausgangsbuchsen	15, 17
Ausgangsregler	12

B

Beispiel (Performance)	34
------------------------------	----

C

Card-Performance-Speicher	32
Card-Voice-Speicher	26
Compare	37, 45

D

DATA-Kartenschacht	14
Daten-Management	64
Datensicherung	5
Diskettenlaufwerk	13
Disketten & Laufwerk; Umgang mit	5
Disketten; Vorteile von	64

E

Echtzeit-Aufnahme	47
Echtzeitkontrolle	27
Effekt-Bypass-Taste	12
Effekt-Parameter	45
Effekt-Typ- und -Balance-Parameter	44
Einschaltvorgang	18
Elektrische Störungen	5
ENTER/YES-Taste	12
EXIT/NO-Taste	12

F

Filter-Parameter	42
Fremdsoftware	6
Fußpedal (Anschlußbuchse "Controller")	16, 17, 29
Fußpedal (Anschlußbuchse "Volume")	16
Funktionstasten	12

G

Gate-Time	53
Gebundene Noten	53
Gesamtstimmung (Performance)	37
GROUP-Tasten	13, 22

H

Handbuch Referenz	9
Handbücher; Über die	7

I

Initialisieren (Performance)	34
Instrument-Anzeige; Auswahl der	60
Interne Patterns (Anwahl)	55
Interne Performances (Anwahl)	30
Interne Voices (Anwahl)	21

L

Lautstärke; Einstellung der ... (Performance)	36
Lautstärkeänderung	61
LFO-Parameter	44
Library	65
Löschen (Noten)	54, 58, 60
Löschen (Pattern)	56

M

MEMORY-Tasten	13, 21
MENU-Taste	13
MIDI-Anschlüsse	16
MIDI-Data-Recorders; Möglichkeiten des	66
MIDI-Verbindungen	4
MODE-Matrix	10, 21
Modulationsrad.....	11, 27
Multi-Setup (Instrument)	48

N

Netzschalter	15
Netzteil	4
Note-Limit (Performance)	37
Notenlänge (siehe auch "Gate-Time")	53, 59

O

Overdub-Aufnahmemodus	49
-----------------------------	----

P

PAGE-Tasten	13
Panorama (Performance)	36
Pattern-Aufnahmemodus	65
Patternnummer	60
Pattern; Takte des	57
Pausen	54
Performance-Liste	31
Performance-Modus; Anwahl des	30
Performance-Modus "Edit Layer"	35
Performance; Struktur einer	33
PHONES-Anschlußbuchse	15
Piktogramme	8
Pitch-Bend-Rad	10, 27
Program-Change-Befehl	54
PROGRAM-Tasten	14, 22
Punch-In-Aufnahmemodus	50
Punktierte Noten	53

Q

Quantisierung	57
Quick-Edit	40
Quick-Edit-Filtertypen	43
Quick-Edit-Hüllkurvenarten	42
Quick-Edit-Wellenformgruppen	41

R

RAM-Speicherkarten	64
Real-Time-Aufnahmemodus (Pattern)	56
Regler CLICK VOLUME	16
Reinigung	5
Reparatur & Modifikationen	6
Replace-Aufnahmemodus	49
Rhythmus-Spur	55
Rhythmus-Spur; Part einfügen	62
Rhythmus-Spur; Part kopieren	63
Rhythmus-Spur; Part löschen	62
Rhythmus-Spur (Suchfunktion)	63

S

Schieberegler	12, 28
Sequenz	47
Sequenz-Demo-Song	18
SEQUENCER-Tasten	12, 51
SHIFT-Taste	12
Song-Modus	47
Speichern	38, 45
Spur; MIDI-Sendekanal der	47
Start-Takt	50
Step-Aufnahmemodus	52
Step-Pattern-Aufnahmemodus	58
STORE-Taste	12
Suchen (Marke)	61
SUSTAIN-Anschlußbuchse	15, 17

T

Taktmaß	50, 57
Tastatur	11
Tempowechsel	61
Triolen	53

U

Umgang & Transport 4

V

Velocity 53, 57, 59
Verstärkeranlage 17
Voice-Auswahl (Performance) 35
Voice-Liste 24
Voice-Play-Modus 21
Voices; Bearbeitung von 40
Voices; Kategorien der 26
Volume 61
Vorprogrammierte Daten 20

W

Wave 40
WAVEFORM-Kartenschacht 14
WAVE-RAM-Erweiterungsschächte 16
Wählscheibe 13, 23
Wellenform-Parameter 40
Wiederholungen 61

Plus/Minus-Tasten 13, 23

YAMAHA



YAMAHA CORPORATION
PO Box 1, Hamamatsu, JAPAN
VP58270 JCA1R1CR3RCP Printed in Japan