

Inhaltsverzeichnis

Die Autoren	1
Vorwort	3
1. Tyros3 – Die Erfolgsgeschichte geht weiter	5
1.1 Evolution bleibt niemals stehen...	5
1.2 Überblick der zeitlichen Abfolge	8
1.3 Adressen im WWW	10
2. Bereit zum Start – Ready for Take off“	11
2.1 Die wichtigsten Schalter und Werkzeuge	11
2.2 Name eingeben	12
2.3 Sprache einstellen	15
2.4 DIRECT ACCESS	15
2.5 Der „EXIT“-Schalter	17
2.6 Das Hauptdisplay („MAIN“)	18
2.7 Initial Touch – (Anschlagdynamik)	21
2.8 After Touch – Der Druck nach dem Anschlag	23
2.9 Hören – Von Speakers und Headphones	24
2.10 Sehen – Das TFT-Display	25
2.11 Das Metronom	25
2.12 Parameter Lock	26
3. Spielen mit Styles	29
3.1 STYLES auswählen	29
3.2 BALANCE – zur Lautstärke des Styles	36
3.3 SPLIT - Die Tastatur aufteilen	37
3.4 CHORD FINGERING – Akkorde „begreifen“	39
3.5 AI FINGERED - Clevere Bässe für bessere Musik	40
3.6 FINGERED - Einwürfe mit links	44
3.7 SYNC - Synchron starten und stoppen	44
3.8 STYLE SETTING – Persönliche Vorlieben	45
3.9 OTS - Immer auf der sicheren Seite!	49
3.10 OTS LINK: A1 – B2 – C3 – D4	52
3.11 Repertoire – die Songs zum Style	53
3.12 TEMPO – Geschwindigkeit ist keine Hexerei!	53
3.13 Pro und Session - Von farbig bis bunt!	56
3.14 Property	58
3.15 Noch ein paar Tipps zum Spielen mit Styles	59

4.	Voices	60
4.1	Voices und Parts	60
4.2	Voices auswählen	63
4.3	Sweet! – Cool! – Live! – S.Articulation! – S.Articulation2 – Mega Voice!	67
4.4	VOICE SET	71
4.5	POLY / MONO und Portamento	73
4.6	Harmony/Echo	75
4.7	Die digitalen Signalprozessoren (DSP)	83
4.8	Organ und Organ Flutes (Zugriegel)	85
4.9	USER Voices	94
4.10	CUSTOM Voices und VOICE CREATOR	99
5.	Der Music Finder	117
5.1	Grundlagen und Sortierkriterien	117
5.2	Auswählen eines Music Finder-Eintrags	119
5.3	Die Favoriten-Liste	121
5.4	Die Suchfunktion	122
5.5	Music Finder-Einträge bearbeiten	126
5.6	Einen neuen Eintrag erzeugen	128
5.7	Music Finder-Einträge löschen	129
5.8	Datenverwaltung	129
5.9	Music Finder Plus	132
5.10	Liste der KEYWORDS	138
6.	Registrierungen (Registration Memory)	139
6.1	Eine Registrierung erzeugen	139
6.2	Registrierungen benennen	143
6.3	Eine Registrierungsbank auf einen der Laufwerke abspeichern	147
6.4	Registrierungen wieder aufrufen	151
6.5	Die FREEZE-Funktion	155
6.6	Registrierungen mit dem Fuß umschalten	157
6.7	Registrierungen konvertieren	161
7.	Spielen mit Songs (MIDI-Files)	164
7.1	Einen Song auswählen	164
7.2	Bedienfeld SONG – Kontrolle über das MIDI-File	170
7.3	Text im Display – Beim Singen nie wieder auf der Leitung stehen	171
7.4	Score – Noten plus Dirigent	176
7.5	Songspuren ein- und ausschalten	178
7.6	Die richtige Ordnung – Überblick behalten	179
7.7	Programmierbare SONG-Schalter	181
7.8	Die Guide-Funktion – Übung macht den Meister	183
7.9	„With a little help from my“ ...Performance Assistant	184
7.10	SONG SETTING	185

7.11	Die Song-Position-Marker – Sie bestimmen wann das MIDI-File zu Ende ist	186
7.12	SONG AUTO REVOICE	192
7.13	Song und Style gleichzeitig spielen	194
7.14	Einen Song aufnehmen	195
8.	Multi Pads: Jetzt auch mit „synchro“	197
8.1	REPEAT	197
8.2	CHORD MATCH	198
8.3	Der MULTI PAD CREATOR – eigene Pads!	199
8.4	Neue MultiPad- Bänke – sinnvoll kombinieren	200
8.5	Einzelheiten zu CHORD MATCH und REPEAT	202
9.	MIXING CONSOLE: Das Mischpult	204
9.1	Allgemeine Bedienung	204
9.2	VOLUME: Lautstärken der Parts einstellen	207
9.3	PANPOT: Von links bis rechts	208
9.4	VOICE: Neue Sounds zuordnen	208
9.5	FILTER: hell - dunkel	209
9.6	TRANSPOSE: Transponieren	210
9.7	PORTAMENTO: Gleitende Töne	213
9.8	PITCH BEND RANGE: Tonhöhen verbiegen	213
9.9	OCTAVE: Von Bass bis Piccolo	214
9.10	TUNING: Die Feinstimmung	214
9.11	EFFECT: Digitale Signal-Prozessoren (DSP)	214
9.12	EQ: Die digitalen Equalizer	219
9.13	Master Compressor	223
9.14	Die Einzelausgänge (LINE OUT)	224
9.15	Das bequeme Mischpult	226
10.	Das Mikrophon	227
10.1	Welches ist das richtige Mikrophon?	227
10.2	Das Mikrophon richtig aussteuern	229
10.3	Effekte einsetzen	230
10.4	VOCAL HARMONY	233
10.5	Das MICROPHONE Setting	237
10.6	Das TALK-Setting	242
10.7	Mikrophon-Einstellungen abspeichern	244
11.	MIDI	246
11.1	MIDI-Templates auswählen	246
11.2	MIDI-Templates editieren	247
12.	Styles bearbeiten	251
12.1	Was heißt „bearbeiten“?	252

Inhaltsverzeichnis

12.2	Re-Mix: Neue Mischung	253
12.3	Parts löschen	258
12.4	Ein neues Preset-Tempo einstellen	259
12.5	Groove & Dynamics	260
12.6	Neue Styles mit „GROOVE“	262
12.7	DYNAMICS: Betonungen setzen	264
12.8	Neue Styles: Parameter	266
12.9	Style ASSEMBLY – der Style Baukasten	270
13.	Songs aufnehmen und bearbeiten	271
13.1	Songs bearbeiten	273
13.2	Song Creator Step Record	276
14.	USB 2.0 – Highspeed	279
14.1	USB-TO-HOST: Der Computer steuert Tyros3	279
14.2	USB-TO-DEVICE: Zu einem Speichergerät	280
15.	Data Management	283
15.1	Wichtige Begriffe	283
15.2	Mit Dateien umgehen	286
15.3	Ordner und Ebenen	289
15.4	Die Management-Schalter im Überblick	290
15.5	Media: Property und Format	292
15.6	SYSTEM RESET: ...Music Finder importieren	293
16.	Hard Disk Recorder: Audio	294
16.1	Zur Bedienung: Ein MENU mit zwei Seiten	296
16.2	Die erste Audio-Aufnahme	297
16.3	Audio abspielen: BASIC	299
16.4	Audio abspielen mit Playlist	300
16.5	Mehrspuraufnahmen: MAIN und SUB	301
16.6	Audio trimmen: START/END-Punkte setzen	303
16.7	Lautstärken einstellen und abspeichern	304
16.8	WAV-Files exportieren / importieren	305
16.9	Mehr Optionen	306
17.	IDC: Internet Direct Connection	307
18.	DMN: Digital Music Notebook	310
19.	FAQ – Fragen und Antworten	313
20.	Glossar	317

Die Autoren



Reinhold Pöhl, geb. 1959 in Schwandorf i. Bay.,

ist seit Jahren als Experte auf dem Gebiet digitaler Tasteninstrumente bekannt. Seit den Anfängen der Yamaha-Keyboards ist der Musiker in die Entwicklung neuer Modelle involviert. Sein technisches Verständnis der Begleitautomatik und seine musikalische Kreativität im Bereich der Style- und MIDI-File-Programmierung haben maßgeblich zum Erfolg vieler Instrumente beigetragen. Reinhold Pöhl ist Mitautor vieler Praxisbücher, u.a. für die Instrumente PSR-8000, -9000, -3000, -S900, TYROS, Tyros2, und Clavinova. Er hat viele Artikel und Beiträge zum Thema elektronische Musikinstrumente veröffentlicht. Sein Buch „Styles & Patterns“, jetzt auch mit DVD, gilt bereits als Standardwerk zum Thema Begleitautomatik. Weitere Aktivitäten umfassen Komposition und Musikproduktion für Werbung und Film. Einige seiner Musiktitel sind hier zu hören:

<http://www.proudmusiclibrary.com/de/komponist/reinhold-poehl/1/>



Joachim Wolf, geb. 1970 in Freiburg i. Breisgau,

ist mehrfacher Preisträger internationaler Musikwettbewerbe. Seine Schwerpunkte sind die Bühnenpräsentation, die Leitung von Workshops und Seminaren für digitale Tasteninstrumente sowie die musikalische Gestaltung von Styles, MIDI-Files und Registrierungen. Die kompetente Arbeit des Künstlers ist in vielen Keyboard- und Clavinova-Modellen zu erkennen. Als professioneller Musiker und Entertainer ist Joachim Wolf bei etwa 200 Live-Auftritten pro Jahr im In- und Ausland sehr erfolgreich. Sein Talent öffnete ihm dabei schon manche Tür zu Fernseh- und Rundfunkproduktionen. Joachim Wolf ist Mitautor der Praxisbücher für die Instrumente PSR-8000, -3000, S-900, TYROS, Tyros2 und Clavinova. Besuchen Sie Joachim Wolf auf seiner Homepage:

<http://www.joachim-wolf.com>

Das Team

Die beiden Autoren arbeiten seit vielen Jahren erfolgreich zusammen. Ihre Projekte und Auftritte führen sie immer wieder in alle Welt: Nach Japan, in die USA, nach Mexiko, die Vereinigten Arabischen Emirate und natürlich in viele europäische Länder, von Ungarn bis Portugal. Das Leistungsspektrum der beiden Ausnahmemusiker ergänzt sich blendend und deckt die ganze Bandbreite der keyboardorientierten Musikszene ab. Beide haben bei der Entwicklung vieler Instrumente der vergangenen Jahre mitgewirkt. Wir sind deshalb sehr glücklich, dass wir mit Reinhold Pöhl und Joachim Wolf zwei absolute Spezialisten als Autoren für dieses Buch gewinnen konnten.

Vorwort

Liebe Tyros3-Spieler,
verehrte Leser,

herzlichen Dank, dass Sie sich für dieses Praxisbuch entschieden haben.

Wir haben dieses Buch geschrieben, damit Sie mehr Spaß mit Ihrem Tyros3 haben, damit Sie mehr Freude und Erfolg mit Ihrer Musik haben.

Kein Krimi – aber doch etwas für Spürnasen

Das Tyros3 Praxisbuch ist kein lineares Buch. Das bedeutet: Sie müssen die Kapitel nicht streng der Reihe nach durcharbeiten. Jedes Kapitel kann auch als eigenständige Lektion gelesen und verstanden werden, wie bei einem Kochbuch. Sie verderben sich nicht den Spaß, im Gegensatz zu einem Krimi, wenn Sie das letzte Kapitel als erstes anschauen.

Dennoch legen wir Ihnen zur Einführung die Kapitel „2. Bereit zum Start – Ready for take off“, sowie „15. Data Management“ ans Herz. Die Bedienung des Tyros3 ist sehr logisch aufgebaut. Die Steuerung vieler verschiedener Funktionen beruht stets auf den gleichen Schritten. Sie werden das beim Durcharbeiten der einzelnen Themenbereiche merken und das durchgängige Konzept des Instruments schnell schätzen und lieben lernen. Tyros-Spieler kennen dieses erfolgreiche Konzept bereits von TYROS oder Tyros2.

Fremdwörter und Daten-Liste (zum Download)

Fremdwörter sind bei einem modernen Keyboard unumgänglich. Die klassische Musik spricht italienisch – in der Pop-Musik haben sich vor allem englische Ausdrücke durchgesetzt. Wir haben deshalb dem vielfachen Wunsch nach einer Liste der Fremdwörter und Fachbegriffe entsprochen. Sie finden dieses Glossar am Ende des Buchs. Außerdem werden wichtige Begriffe schon innerhalb der einzelnen Kapitel jeweils im Zusammenhang erklärt.

Wir verweisen gelegentlich auf die „Tyros3 Daten-Liste“. Die Datei steht hier zum Download bereit: <http://www.yamaha.co.jp/manual/german/>

Trockene Bedienungsanleitungen machen keinen Spaß, das ist klar. Im Falle der „Tyros3 Daten Liste“ raten wir jedoch mit einem Augenzwinkern: „Keine Angst vorm reinschauen!“: Es lohnt sich!

Ein herzlicher Dank gilt all denen, die uns bei vielen Yamaha-Präsentationen und Workshops wertvolle Anregungen zur Gestaltung dieses Buchs gegeben haben.

Wir wünschen Ihnen beim Lesen viel Spaß, viel Erfolg und viele „Ah – so einfach ist das! – Erlebnisse“!

Mit musikalischen Grüßen,

Reinhold Pöhl und
Joachim Wolf

1. Die Erfolgsgeschichte geht weiter

1.1 Evolution bleibt niemals stehen...

Werfen wir einen Blick zurück, denn ein Instrument wie Tyros3 fällt nicht einfach so vom Himmel. Sehen wir einmal nach, was das Internet hergibt. Eine GOOGLE-Suche zum Begriff „psr-7000“ liefert etwa 14.000 Treffer, mit „psr-8000“ finden sich schon 61.000 Web-Seiten. Mit „psr-9000“ ergoogeln sich 152.000 Einträge im Internet, also mehr als zehnmal so viele, wie mit „psr-7000“. Wenn Sie GOOGLE aber nach „tyros“ suchen lassen, dann liefert die Suchmaschine – ohne die Web-Seiten, auf denen es um die gleichnamige Stadt der alten Phönizier geht, bereits über eine Million Einträge. Zugegeben, im Jahr 1995, als PSR-7000 erstmals in den Musikgeschäften auftauchte, spielte das Internet noch keine so bedeutende Rolle wie heute. Aber die Zahl der Webseiten, auf denen es dieser Tage um „Tyros“ „Tyros2“ und mittlerweile um „Tyros3“ geht, von YouTube bis zur Home-Page des Alleinunterhalters, ist allemal sehr eindrucksvoll.



Yamaha, seit langem der weltgrößte Hersteller von Musikinstrumenten, beschäftigt – die Zahl stammt aus dem Jahr 2003 - über 23.000 Mitarbeiter. Der Hauptsitz der Firma liegt in Japan, genau genommen hier: 10-1, Nakazawa-cho, Hamamatsu Shizuoka 430-8650. Im Bild sehen Sie das „Gebäude Nummer 18“, in dem auch die Entwicklungsabteilung für Tyros3 arbeitete. Hamamatsu ist der Name der Stadt. Shizuoka – ebenfalls eine Stadt und vielen vielleicht noch von der Fußballweltmeisterschaft 2002 bekannt, heißt die Präfektur, vergleichbar einem Regierungsbezirk hier bei uns.

1. Tyros3 – Die Erfolgsgeschichte geht weiter

Gleich in der Nähe ragt auch der berühmte Berg Fuji in den Himmel – die Japaner nennen ihn nicht Fuji-Yama sondern Fuji-San. Und wenn Sie jemals mit dem Zug von Tokyo nach Hamamatsu fahren, dann halten Sie in Fahrtrichtung auf der rechten Seite Ausschau nach dem schneebedeckten Vulkan. Das eingangs erwähnte PSR-7000 kam 1995 auf den Markt, also vor 14 Jahren – eine halbe Ewigkeit, wenn es um elektronische Musikinstrumente oder gar um Computer geht. Mit einem Gewicht von 14,5 kg und 64-Stimmen Polyphonie kostete ein PSR-7000 damals 4790.- DM, also umgerechnet etwa 2550.- €.



Zur gleichen Zeit gab es ein kleineres Instrument, das ebenfalls viel Aufsehen erregte: PSR-620. Das Team, das dieses freche, frische und erfolgreiche PSR-620



entwickelt hatte, bekam auch den Auftrag, den Nachfolger von PSR-7000 zu bauen. Das neue PSR-8000 startete zwar mit dem Handicap, das gleiche Gehäuse wie das PSR-7000 zu benutzen, aber die Sounds und Styles des PSR-8000, die Funktionen und die bequemere Bedienung waren dem PSR-7000 weit überlegen. Nur äußerlich sahen die Instrumente sehr ähnlich aus. Es waren zwei Jahre zwischen PSR-7000 und PSR-8000 vergangen – und in diesen zwei Jahren hatten erneut atemberaubende Fortschritte bei den Computern stattgefunden.



Die Prozessoren wurden immer schneller und die Speicherchips immer günstiger. In den Instrumenten finden sich aber nicht nur standardisierte Bauteile, sondern auch viele spezielle Chips, die Yamaha selbst entwickelt und herstellt – und sogar andere Firmen damit beliefert. Hier gibt es

Informationen, falls Sie einmal solche Bauteile benötigen:
<http://www.global.yamaha.com/products/semiconductors/index.html>

Bei Yamaha spielte nicht nur der technische Fortschritt eine große Rolle, sondern die Firma beschritt auch neue Wege bei der Entwicklung von Musikinstrumenten. Schon zu Zeiten des PSR-6700, also im Jahr 1991, hatte Yamaha eine Gruppe von Musikern aus England, den USA und Deutschland eingeladen, um an der Gestaltung der musikalischen Inhalte mitzuwirken. Aus diesem Kreis war mittlerweile ein leistungsfähiges Team geworden. Die „gai-jin“, also die „Menschen von außen“ – aus japanischer Sicht – kümmerten sich vor allem um zwei Dinge: um den Musical Content, also um die musikalischen Preset-Daten, wie etwa Sounds, Styles, Multi-Pads, OTS, Registrierungen, Demo-Songs usw. und um das User-Interface, also die Bedienung der Instrumente. In Japan gibt es keine Solo-Entertainer wie in Deutschland, Österreich oder der Schweiz. Wie sich in vielen Gesprächen herausstellte, erschien es manchen Entwicklern bei Yamaha zunächst rätselhaft, was die Kunden hier in Europa mit dieser Art von Instrumenten eigentlich anstellen.

Immer wieder kamen neue Musiker und Programmierer nach Japan. Dabei stellte sich heraus, dass in den USA die großen PSR-Keyboards mit Begleitautomatik nicht die gleiche Bedeutung haben wie etwa in Großbritannien oder in Deutschland. Das Content-Team aus Styleprogrammierern, Sound-Designern, Demosong-Komponisten, OTS-Machern usw. entwickelte sich daher immer mehr zu einer europäischen Gruppe – wobei es oft herzlich zu lachen gab, wenn die Kollegen aus England zu den Deutschen als „you in Europe“ sprachen. Unterstützt wurde die internationale Zusammenarbeit durch Diskussionen und regen Austausch mit Produktspezialisten aus weiteren Ländern, wie etwa Frankreich, Spanien, den Niederlanden oder Italien. Yamaha betrieb intensive Marktforschung. Die Entwickler



reisten Mitte der 90er-Jahre um die Welt, besuchten Amerika und Europa, und kamen insbesondere auch nach Deutschland und England. Sie befragten nicht nur die hiesigen Yamaha-Mitarbeiter und Inhaber von Musikgeschäften, sondern gingen da hin, „wo die Musik spielt“. Sie nahmen teil an Treffen von Entertainer-Clubs, setzten sich Abende lang in Tanzlokale, in denen Alleinunterhalter spielten - und machten sich eifrig Notizen. Technischer Vorsprung, wirkungsvolle Marktforschung und die internationale

Zusammenarbeit mit Musikern und Musik-Daten-Programmierern erwiesen sich als sehr erfolgreiches Konzept.

Im Jahr 1999 erschien das PSR-9000, und ein Jahr später die PRO-Version mit 76 Tasten und Steckplätzen für zusätzliche Sound-Boards, aber ohne eigene Lautsprecher. Für einen Saal voller tanzender Gäste war die Leistung des eingebauten Verstärkers und der im Gehäuse untergebrachten Lautsprecher ohnehin viel zu gering- und die Musiker freuten sich über das geringere Gewicht.



Die lange Geschichte der elektronischen Yamaha-Musik-Instrumente hatte im Jahr 1962 begonnen, mit der D2, einer ersten Heimorgel. Die nachfolgende Übersicht zeigt nur die größeren Keyboard-Modelle, die PSS-Instrumente mit kleinen Tasten sind nicht aufgeführt, ebenso wenig verschiedene „Exoten“, wie Umhängekeyboards oder Keyboards mit eingebautem Drucker. Die Liste aller Yamaha-Instrumente, wie Orgeln, Digitalpianos, Synthesizer, Drum-Maschinen, Expander-Module usw. würde wohl ein ganzes Buch füllen – da sind auch noch die akustischen Musikinstrumente, wie die Klaviere und Flügel, Gitarren, Flöten, Trompeten, Saxophone, Vibraphone und Marimbas, SchlagzeugYamaha baut eine Menge Instrumente. Wie in der Liste zu sehen ist, hat Yamaha, was die Modellbezeichnungen betrifft, allerdings recht wenig Phantasie gezeigt. Bis zum Erscheinen von TYROS wurde einfach meist „PSR“ mit verschiedenen Ziffern kombiniert, wobei eine größere Zahl nicht immer ein größeres Instrument benennt.

1.2 Überblick der zeitlichen Abfolge

Jahr Keyboard-Modelle (Auswahl)

1980 **PS-1, PS-2, PS-3**

Diese drei Ur-Keimzellen konnten wir nicht weglassen. Ganze 4 Styles, nämlich Waltz, Swing, Rock und Latin mussten für alles erhalten.

1981 PS-10, PS-20, PS-30

Die Tonerzeugung damals: FM Tone Generator

1982 PS-30B, PS-3(I), PC-100, PS-300

PC stand für „PlayCard“ – ein Notenblatt mit Magnetstreifen!

1983 PC-50, PS-35, PS-35S, PS-55, PS-55S, PC-1000, MK-100

Ein denkwürdiges Jahr: Ab jetzt gibt es MIDI. PS-35 wurde damals von der „Stiftung Warentest“ mit „sehr gut“ bewertet, PS-55 war nicht im Test, weil es nur um Instrumente bis 1500.- DM ging.

1984 **PS-6100**, PCS-500, PS-200, PCS-30, PSR-15

Das PS-6100 steckte im eigenen Transportkoffer.

1985 PSR-40, PSR-50, PSR-60, PSR-70

1986 PSR-11, PSR-21, **PSR-6300**

1987 PSR-22, PSR-32, PSR-12, PSR-80, PSR-90

Neu in den Keyboards: AWM Tone Generator (Sampling System)

1988 PSR-16, PSR-36, PSR-6, DSR-500

1989 PSR-27, PSR-47, PSR-37, PSR-2500, PSR-3500, PSR-4500

Wer erinnert sich noch an die „Roll-Bars“?

1990 PSR-2, PSR-28, PSR-38, PSR-48, PSR-18, **PSR-4600**

Für das PSR-4600 hatte Reinhold Pöhnl zum ersten Mal Preset-Styles programmiert – und die Kollegen schenkten ihm ein Sweatshirt mit der Aufschrift „Polka-Pöhnl“.

1991 PSR-31, PSR-100, PSR-200, PSR-400, PSR-500, **PSR-6700**

Die „MIDI Manufacturers Association“ und das „Japan MIDI Standards Commitee“ definieren den neuen Standard "GM“, „General MIDI“.

- 1992** **PSR-SQ16**, PSR-150, PSR-600, PSR-75, **PSR-5700**
PSR-SQ-16 hatte einen mächtigen Sequenzer, aber keine einziges
Registration-Memory.
- 1993** PSR-310, PSR-410, PSR-510, PSR-1700, **PSR-2700**
Mit PSR-2700 und den kleineren Modellen wurde das IA-Style-System
abgelöst. Das bis heute verwendete, expandierbare File-Format SSF
entstand.
- 1994** **PSR-6000**
Das letzte Instrument mit IA-Styles.
- 1995** PSR-4000, PSR-520, **PSR-620**, PSR-77, **PSR-7000**, PSR-A3
Im PSR-A3 erklingen orientalische Voices und Rhythmen.
- 1996** PSR-190, PSR-220, PSR-230, PSR-78
Thomas Koritke kreiert die erste „Sweet Voice“ – die „Sweet Trumpet“
- 1997** PSR-630, PSR-730, PSR-130, **PSR-8000**
Zur Programmierung der PSR-8000 OTS kommt auch Joachim Wolf mit
nach Japan. Und dieser hatte das Problem, dass er anschließend noch ein
paar Wochen lang auf seinem PSR-7000 spielen musste.
- 1999** PSR-640, PSR-740, **PSR-9000**
Das Wave-ROM des Top-Modells ist 32 MB groß.
- 2000** PSR-GX76, **PSR-9000 Pro**, DJX-II, DJX-IIB
Die „PRO“ ist sogar mit 48 MB Wave-ROM ausgestattet.
- 2001** PSR-1000, **PSR-2000**, PSR-A1000, DGX-500, **TYROS**
Yamaha benennt ein Instrument erstmals nicht mit einer Kombination aus
Ziffern und Buchstaben!
- 2003** PSR-2100, PSR-1100
- 2004** **PSR-3000**, PSR-1500, DGX-305, DGX-205, DGX-203,
22 Jahre sind vergangen seit der Papp-Karte mit Magnetstreifen im PC-100.
Jetzt gibt es USB-to-Device und Internet-Zugang (Internet Direct
Connection). Und die Floppy-Disk ist schon wieder veraltet.
- 2005** PSR-E303, PSR-E203, PSR-A300, **Tyros2**
- 2006** **PSR-S500**, DGX-620, DGX-520, DGX-220, PSR-E403
- 2007** **PSR-S900**, PSR-S700, PSR-E313, PSR-E213, PSR-OR700
- 2008** **Tyros3**, S.Articulation2!, HD-2track, TFT-Display, Zugriegel, ...

1. Tyros3 – Die Erfolgsgeschichte geht weiter

Eingangs war die Rede vom Internet – und jetzt sind viele Instrumente schon selbst mit einer Funktion zum Download von Styles, Songs und anderen Daten ausgestattet. Hier haben wir für Sie eine Reihe interessanter Adressen im Internet zu den Themen „Yamaha“ und „Tyros3“ zusammengestellt.

1.3 Adressen im WWW:

Eine ausführliche Übersicht der Yamaha-Instrumente finden Sie hier:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/english/chron.php>

Die deutsche Tyros3-Homepage, mit Infos, Demos, Movies und Downloads:

<http://www.music-tyros.com/>

Die Yamaha Manual Library: Bedienungsanleitungen zum pdf-Download:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/german/index.php>

Das Forum der Yamaha-Portable-Keyboards-Spieler:

http://www.yamaha-europe.com/UBB_threads/ubbthreads.php

Infos zu allen Yamaha-Instrumenten,
DIGITAL MUSIC NOTEBOOK und
INTERNET DIRECT CONNECTION:



<http://music.yamaha.com/index.html>

<http://services.music.yamaha.com/>

Neue Styles, Songs, Registrierungen ...

<http://downloadshop.yamaha.de/>

Eine Datenbank mit Antworten zu Fragen rund um Yamaha-Instrumente:

<http://knowhow.yamaha.de/>

Infos und DVDs zu den Yamaha-Instrumenten Tyros, Tyros2 und Tyros3.

<http://www.keyboard-seminare.de/>

Viele Tools und Tipps: The Unofficial YAMAHA Keyboard Resource Site

<http://www.jososoft.dk/yamaha/>

Das berühmte PSR-UTI und weitere unschätzbare Tools:

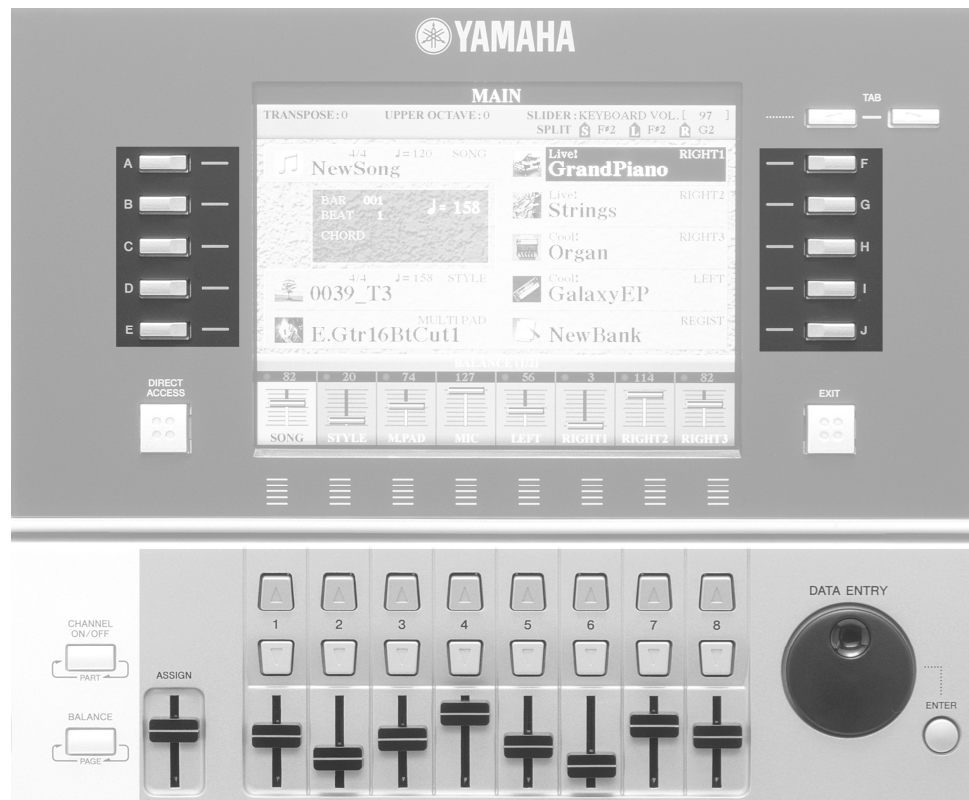
<http://www.heikoplate.de/mambo/>

Wie allgemein üblich: Alles Links ohne Gewähr und ohne jede Mitverantwortung!

2. Bereit zum Start – „Ready for Take Off“

Um Ihre spielerische Leidenschaft und die Vielseitigkeit des Instruments unter „einen musikalischen Hut zu bringen“, möchten wir Ihnen in diesem Kapitel die wichtigsten Schalter und deren Bezeichnungen erläutern. Die Kenntnis dieser Schalter ist eine der Grundlagen für einen sicheren Umgang mit Tyros3. Nehmen Sie sich bitte die Zeit, um mit den grundlegenden Handgriffen vertraut zu werden.

2.1 Die wichtigsten Schalter und Werkzeuge



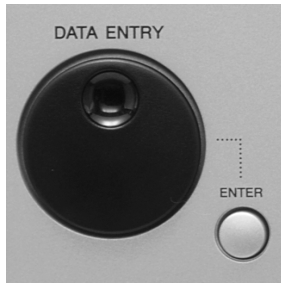
Zu beiden Seiten des Displays befinden sich die Schalter „A bis J“. Jeder Schalter öffnet die Seite des entsprechenden Daten-Typs.

Die Pfeilschalterpaare unterhalb des Displays bezeichnen wir mit „1-8 oben bzw. unten“. Die Funktionen der Schalter hängen von der aktuellen Anzeige im Display ab. Die Bedeutung dieser Schalter ist nicht starr festgelegt, sondern wird durch die Software des Keyboards gesteuert und im Display dargestellt. Auch die Schieberegler unterhalb der Pfeilschalter 1-8 dienen der Regelung der im Display gezeigten Parameter.



Mit den Schaltern „TAB“ (rechts oben, neben dem Display) werden verschiedene Seiten innerhalb des Displays „aufgeschlagen“. Die Pfeile der beiden Schalter zeigen die Richtung an, in die Sie durch das Display „blättern“.

DATA ENTRY – Das Datenrad



Das Datenrad bildet zusammen mit „ENTER“ ein sehr hilfreiches Duo. Mit dem Datenrad werden beispielsweise Styles, Songs (MIDI-Files), Klangfarben (Voices) oder Music Finder-Einträge vorgewählt. Diese werden erst dann tatsächlich aufgerufen, wenn mit „ENTER“ bestätigt wird. In der Praxis ist dies sehr vorteilhaft. Ein Beispiel (von vielen): „Blättern“ Sie, während eines laufenden Songs, bereits ein wenig im Repertoire. Die Pause zwischen zwei Darbietungen wird wesentlich verkürzt, da der nächste Song bereits vorgewählt wurde. Jetzt nur noch „ENTER“ drücken: Der Song wird gewählt. „START“ drücken: Der Song wird gespielt.

Auch bei der Werteänderung verschiedenster Parameter ist das Datenrad eine gute und schnelle Hilfe.

RESET

Bei den meisten Funktionen und Parametern, die über die Schalterpaare „1 bis 8“ bearbeitet werden, führt das gleichzeitige Drücken der Schalter eines Paares zu einem „RESET“. D.h., der ursprüngliche Wert eines Parameters wird wieder aufgerufen. Dies kann entweder die Werkseinstellung sein oder der Wert einer zuvor abgespeicherten eigenen Einstellung.

Übungsbeispiel:

- 1.) Drücken Sie den Schalter „BALANCE“ links unterhalb des Displays.
- 2.) Verringern Sie die Lautstärke eines Styles (Ausgangswert 100), indem Sie den Schalter „2 unten“ drücken oder den Schieberegler darunter nach unten bewegen. Auch das Datenrad kann benutzt werden. Beobachten Sie, wie sich der Wert im Display verändert.
- 3.) Drücken Sie „2 oben“ und „2 unten“ gleichzeitig: Der PRESET-Wert (100) wird wieder hergestellt.

2.2 Name eingeben

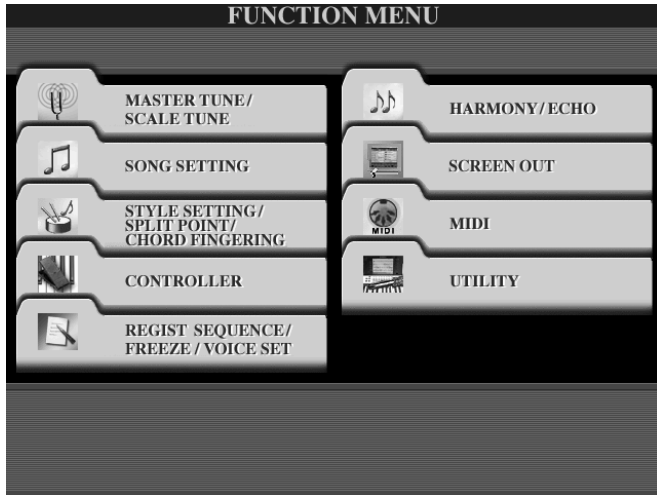
Sie können Ihren Namen im Tyros3 eingeben. Dieser wird im so genannten „System SetUp“ gespeichert und jeweils beim Einschalten des Instruments automatisch angezeigt.

Gehen Sie zum Eingeben Ihres Namens wie folgt vor:

Drücken Sie den Schalter „FUNCTION“. Dieser befindet sich im Bedienfeld „MENU“, rechts neben dem Display.

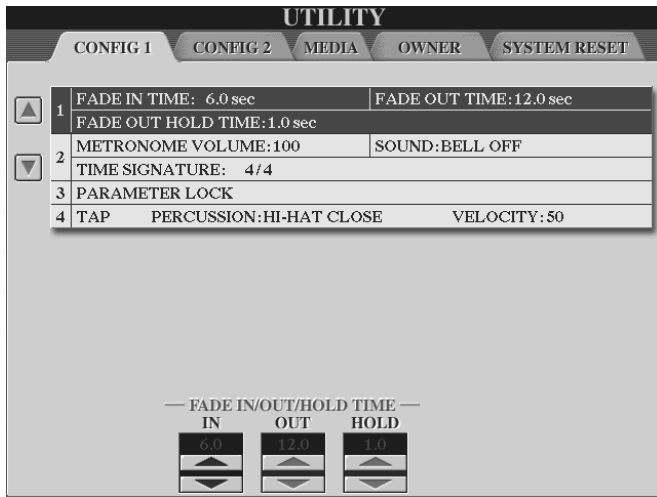
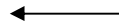


Es erscheint folgendes Display:



Dies ist die oberste Ebene des „FUNCTION MENUS“

Drücken Sie den Schalter „I“, „UTILITY“ rechts neben dem Display:



Dies ist die zweite Ebene des „FUNCTION MENUS“. Sie trägt die Überschrift „UTILITY“. Hier werden „nützliche“ („utility“) Einstellungen vorgenommen und Funktionen ausgeführt.

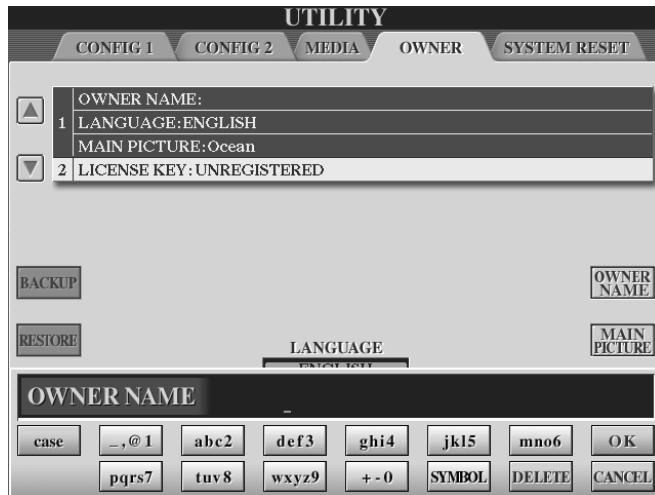
Drücken Sie die Schalter „TAB“, rechts oben neben dem Display, um auf die Menü-Seite „OWNER“ zu gelangen. Diese sieht wie folgt aus:



Drücken Sie den Schalter „I“, „OWNER NAME“, um Ihren Namen einzugeben. („OWNER NAME“ heisst auf Deutsch „Name des Besitzers“.) Es erscheint folgende Display-Seite:



2. Bereit zum Start



Der so genannte „Cursor“ (kleiner waagrechter Strich) zeigt die Position, an der ein Buchstabe oder Zeichen eingegeben werden kann.

Mit den Schaltern 1 bis 8, unterhalb des Displays, werden Buchstaben und Zeichen zur Namenseingabe ausgewählt und gesetzt. Einem Handy gleich, ruft ein Schalter mehrere Buchstaben bzw. Zeichen auf. Beim erstmaligen Drücken des Schalters „3 oben“ setzen Sie ein „A“. Drücken Sie ein weiteres Mal, so setzen Sie ein „B“ usw. Am Ende angelangt wiederholt sich die Reihe der Buchstaben. Kurze Zeit nachdem dem letzten Drücken des Schalters springt der Cursor automatisch eine Position weiter. Auf diese Weise lassen sich sehr bequem Buchstabenfolgen aus ein und der selben Buchstabengruppe bilden. Probieren Sie „ABBA“! Mit dem Schalter „1 oben“ („CASE“) schalten Sie zwischen Groß- und Kleinschreibweise um.

Merke: Kleinbuchstaben brauchen weniger Platz!

Sonderzeichen oder Señor Vögele de Besançon

Sonderzeichen zu einem Buchstaben befinden sich innerhalb der jeweiligen Buchstabengruppe. Accents zum Buchstaben e (è, é, ê usw.) befinden sich in der Buchstabengruppe „DEF3“, Schalter „4 oben“.

Leerzeichen

Drücken Sie den Schalter „2 oben“ einmal, um ein Leerzeichen einzufügen.

Wörter bearbeiten

Durch Drehen am Datenrad werden die einzelnen Positionen bereits geschriebener Buchstaben oder Zeichen mit dem Cursor „angefahren“. Auf diese Weise lassen sich nachträglich Buchstaben oder Zeichen zwischendrin einfügen. Durch Drücken des Schalters „7 unten“ werden Buchstaben und Zeichen wieder gelöscht. Halten Sie den Schalter „7 unten“ eine Weile gedrückt, um alle Buchstaben und Zeichen auf einmal zu löschen.

Wenn alle Buchstaben und Zeichen richtig eingegeben sind, drücken Sie den Schalter „8 oben“ („OK“). Der Name wird nun gespeichert.



„Mein Name“ wird nun in der oberen Zeile des Displays angezeigt.

Tip: Machen Sie sich mit dem Eingeben von Buchstaben und Wörtern ausgiebig vertraut. Bei vielen Gelegenheiten behalten Sie eine wesentlich größere Übersicht wenn Dateien ordentlich benannt werden.

2.3 Sprache einstellen

Ebenfalls auf der Display-Seite „OWNER“ wird die Sprache eingestellt. Viele Aufforderungen und Warnhinweise werden im Display in der Sprache dargestellt, die Sie hier definieren:

Drücken Sie den Schalter „4 oder 5 oben bzw. unten“. Stellen Sie unter „LANGUAGE“ die gewünschte Sprache ein. („GERMAN“ = deutsch)

2.4 DIRECT ACCESS

Die Eingabe des Namens hat gezeigt, dass einige Handgriffe nötig sind, um eine gewünschte Einstellung vorzunehmen. Der Weg zur Menü-Seite „OWNER“ war recht aufwendig. Eine zeitsparende Abkürzung wäre in diesem Fall sehr hilfreich.

Direkter Zugriff spart Zeit!

Diesen Wunsch erfüllt uns Tyros3 prompt:

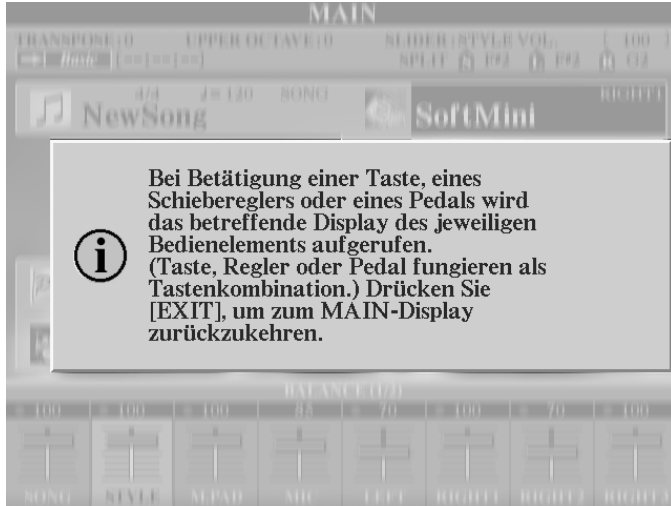
Links unterhalb des Displays befindet sich der Schalter „DIRECT ACCESS“. Dies bedeutet auf deutsch „Direkter Zugriff“. Der Name ist Programm: „DIRECT ACCESS“ bringt Sie direkt zur gewünschten Display-Seite. Der (Um-)Weg über viele Menüs entfällt.

Dies geschieht stets nach folgendem Prinzip:



1.) „DIRECT ACCESS“ drücken. Es erscheint folgende Information:

2. Bereit zum Start



2.) Entsprechenden zweiten Schalter auf dem Bedienfeld, Schieberegler oder angeschlossenes Fuß-Pedal drücken.



Auch das Bewegen der beiden Räder links neben der Tastatur ist möglich.



Wann immer möglich werden wir innerhalb der einzelnen Kapitel auf „DIRECT ACCESS“ zurückgreifen.

Lassen Sie uns zur Übung noch einmal auf die Seite „OWNER“ springen:

- 1.) „DIRECT ACCESS“ drücken.
- 2.) Den Schalter „DEMO“, links auf dem Bedienfeld drücken. Voilà!



+



=

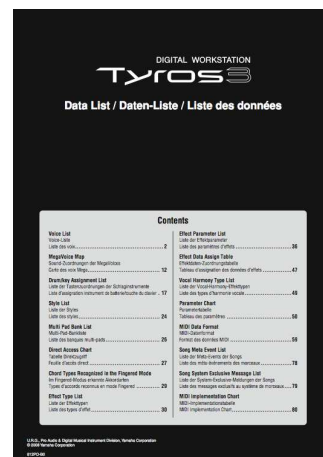


Tip: Die Liste sämtlicher Abkürzungen finden Sie in der Tyros3-Datenliste auf den Seiten 27 und 28.

Laden Sie sich die Datenliste von der Internetseite:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

In den anderen Kapiteln werden wir die Datenliste immer wieder einmal vorschlagen. Wer sie oft braucht drückt sie aus.



Geben Sie den gewünschten Modell-Namen ein und klicken Sie auf „Search“.

Sie werden nicht nur die Data List finden, sondern auch weitere nützliche Anleitungen

Search Results : All Product Groups				
Product Group	Model Name	Manual Name	German	English
Electronic Musical Instruments	TRS-MS02	Owner's Manual	301KB	301KB
Electronic Musical Instruments	Tyros3	Data List	-	508KB
		Installation Guide	247KB	247KB
		MIDI Basics	124KB	142KB
		Owner's Manual	9.924KB	6.211KB
		Reference Manual	20.024KB	9.881KB

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Data List-File und verwenden Sie „Ziel speichern“, um die PDF-Datei herunterzuladen.



2.5 Der „EXIT“-Schalter



Beim Pfad zur Display-Seite „OWNER“ sind wir bei jedem Bedienschritt eine Ebene tiefer ins Menü vorgedrungen. Mit „EXIT“ (rechts unterhalb des Displays) geht man die einzelnen Schritte wieder zurück.

Unabhängig davon, welche Ebene im Display gerade dargestellt wird, gelangen Sie mit „EXIT“ nämlich immer in die nächste höhere Ebene, bzw. das vorangegangene Display. Probieren Sie es bitte aus!

2. Bereit zum Start

Tip: Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und „EXIT“, so gelangen Sie von jeder Ebene der Untermenüs sofort zum Haupt-Display („MAIN“) zurück. Sollten Sie sich also einmal völlig vergaloppiert haben: So geht's nach Hause:



2.6 Das Hauptdisplay („MAIN“)

Das MAIN-Display liefert eine Gesamtübersicht über die wichtigsten Einstellungen am Instrument.

In unserem Beispiel zeigt das MAIN-Display folgende Informationen:



Obere Zeile:

„TRANPOSE: -2“ bedeutet: Jede gespielte Note erklingt, transponiert um zwei Halbtöne, tiefer. (Spiele D, höre C.)

„UPPER OCTAVE: -1“ bedeutet: Die gesamte Tastatur erklingt eine Oktave tiefer. (Spiele C3, höre C2.) Bei eingeschalteter Begleitautomatik und/oder „LEFT VOICE“ betrifft dies nur den oberen Tastaturbereich.

SLIDER: HDR PLAY VOL. [85] bedeutet: Der Schieberegler (engl. „Slider“), ganz links unterhalb des Displays, regelt die Lautstärke (Vol.) wenn eine Audiodatei von der Festplatte gespielt wird (HDR Play). Die Lautstärke zur Zeit ist „85“.

➡ Basic [00:00:00] Mein Audio bedeutet: Es gibt zwei Betriebsarten der Festplatte: „BASIC“ und „PLAYLIST“. In unserem Beispiel ist dies „BASIC“. Dann folgt die Zeitangabe des Audiofiles. Da unser Beispielfile nicht spielt steht die Uhr auf [00:00:00]. Dann folgt der Name des derzeit gewählten Audiofiles. In unserem Beispiel „Mein Audio“.



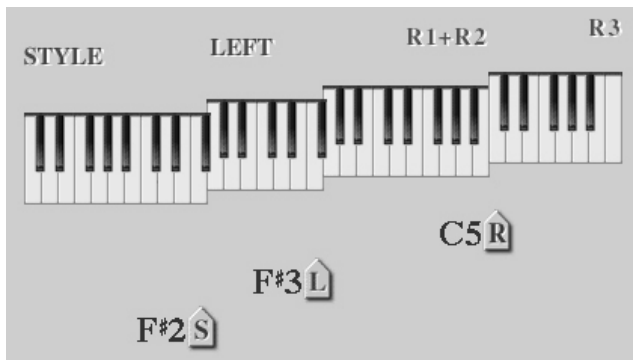
bedeutet: Der Bereich der Begleitautomatik befindet sich einschließlich der Taste F#2 abwärts.



bedeutet: Der Bereich der „LEFT VOICE“ befindet sich einschließlich der Taste F#3 abwärts. Falls die Begleitautomatik an ist, so reicht der Bereich in diesem Beispiel bis einschließlich G2.

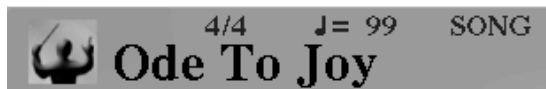


bedeutet: Der Bereich der „RIGHT3-Voice“ befindet sich einschließlich der Taste C5 aufwärts. Ist „RIGHT3“ die einzige eingeschaltete „RIGHT“-Voice, so vergrößert sich der Bereich bis zum nächsten „L“ oder „S“ Splitpunkt.



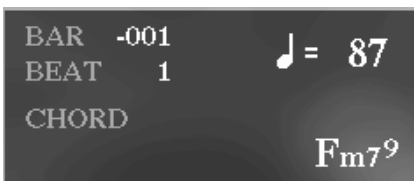
Wenn alle Parts eingeschaltet sind, ist die Tastatur in unserem Beispiel wie auf der Abbildung geteilt.

Linke Hälfte:



(99 Viertelschläge pro Minute).

Neben dem Schalter „A“ sehen Sie den aktuellen Songnamen: „Ode To Joy“, die Taktart (4/4) und das Tempo des Songs



„BAR“ und „Beat“ zeigen jeweils die zeitliche Position des Styles bzw. Songs. In unserem Fall ist dies: Takt („BAR“) -001, Zählzeit („BEAT“) 1. „TEMPO“ zeigt bei laufendem Song (MIDI-File) dessen Tempo und andernfalls (wie hier) das Tempo des aktuell gewählten Styles. Im rechten unteren Eck dieses Bereichs werden, beim Spielen mit einem Style, die gegriffenen Akkorde angezeigt. Bei laufendem Song (MIDI-File) werden die Akkorde des MIDI-Files angezeigt. Beim MIDI-File gilt dies jedoch nur für den Fall, dass die Akkord-Information in Form von so genannten XF-Daten auf dem MIDI-File vorhanden ist!

„BAR“ und „Beat“ zeigen jeweils die zeitliche Position des Styles bzw. Songs. In unserem Fall ist dies: Takt („BAR“) -001, Zählzeit („BEAT“) 1. „TEMPO“ zeigt bei laufendem Song (MIDI-File) dessen Tempo und andernfalls (wie hier) das Tempo des aktuell gewählten Styles. Im rechten unteren Eck dieses Bereichs werden, beim Spielen mit einem Style, die gegriffenen Akkorde angezeigt. Bei laufendem Song (MIDI-File) werden die Akkorde des MIDI-Files angezeigt. Beim MIDI-File gilt dies jedoch nur für den Fall, dass die Akkord-Information in Form von so genannten XF-Daten auf dem MIDI-File vorhanden ist!



Der derzeit gewählte Style ist „80'sSmoothBld“. Die Taktart ist 4/4, das Tempo 87 (Viertelschläge pro Minute).

2. Bereit zum Start



Neben dem Schalter „E“ sehen Sie das derzeit gewählte Multi Pad: „CrashCymbals“.

Rechte Hälfte:



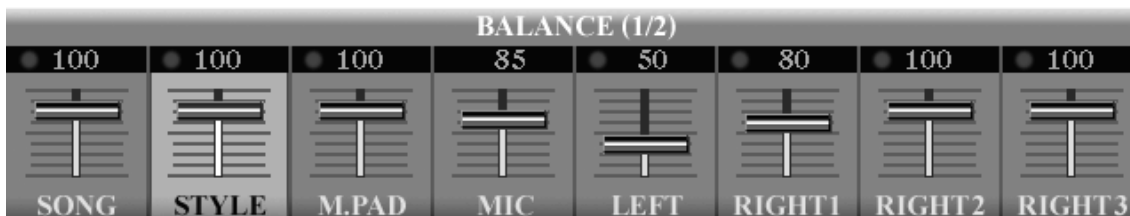
Neben den Schaltern „F“ bis „H“ sehen Sie die Klangfarben der Parts „RIGHT1“, „RIGHT2“ und „RIGHT3“.

Diese sind in unserem Beispiel „WarmSolid“, „FullRocker“ und „EarlyLead“.

Neben dem Schalter „I“ sehen Sie die Klangfarbe des Parts „LEFT“: „PolarisEP“.

Neben dem Schalter „J“ sehen Sie den Namen der aktuellen Registrierungsbank „Meine Bank“, darüber die Nummer und den Namen des derzeit gewählten Speicherplatzes „1: Mein Lied“.

Untere Zeile:



Mit diesem kleinen Mischpult können Sie die Lautstärkepegel der einzelnen Parts unabhängig voneinander einstellen. Benutzen Sie hierzu die Schalterpaare „1 bis 8“. Gleichzeitiges Drücken eines Schalterpaares stellt den Wert zurück auf die Werkseinstellung (RESET).

Tipp: Durch Drücken des Schalters „BALANCE“, links unterhalb des Displays rufen Sie zu jeder Zeit diese kleine Mischpult auf! Mehrmaliges Drücken des Schalters wechselt zwischen den beiden möglichen Seiten.



Wichtig: Die Schalter neben SONG (A), STYLE (D), MULTI PAD (E), RIGHT1 (F), RIGHT2 (G), RIGHT3 (H), LEFT (I) und REGIST (J) arbeiten alle nach dem gleichen Muster:
Sie öffnen (im „MAIN“-Display) die Seite des jeweiligen Daten-Typs. Das Display zeigt dann die Liste der Daten und die Laufwerke (Speicher).

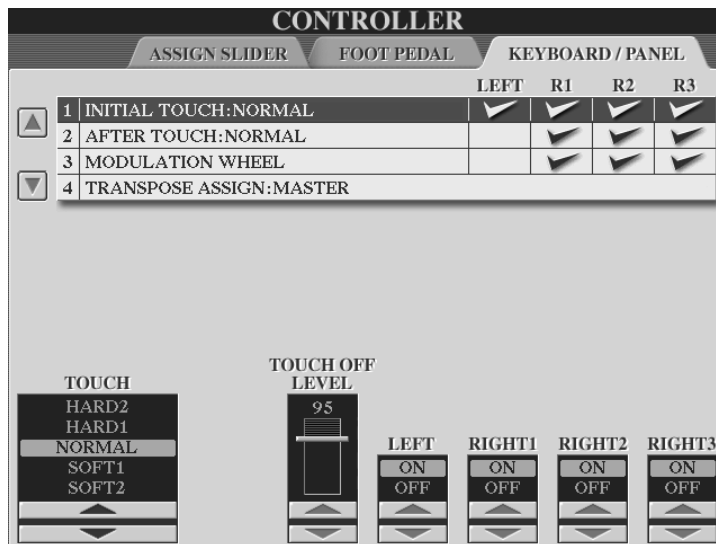
2.7 Initial Touch (Anschlagdynamik)

Die Anschlagdynamik ist ein wichtiges Kriterium, das nicht nur den Unterschied zwischen lauter und leiser Spielweise ermöglicht, sondern auch die typischen Klangcharakteristika der einzelnen Spielstimmen hervorhebt.



Nach dem Einschalten Ihres Keyboards ist die Anschlagdynamik immer an, d.h. das grüne LED über dem Schalter „INITIAL TOUCH“ leuchtet. Die Lautstärke der gespielten Töne ist bei ausgeschalteter Anschlagdynamik, unabhängig von Ihrem Anschlag, gleich laut.

Abräumer oder Softy?



Bei eingeschalteter Anschlagdynamik stehen 5 Dynamikbereiche zur Wahl. Schauen wir uns die entsprechende Menü-Seite einmal genauer an:

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und anschließend „INITIAL TOUCH“.

Es erscheint folgendes Display:

Wählen Sie mit den Schaltern „1 und 2 oben bzw. unten“ zwischen den Dynamikeinstellungen

„HARD2“, „HARD1“, „NORMAL“, „SOFT1“ und „SOFT2“.

Wenn Sie einen eher harten Anschlag haben, so möchten und können Sie den dynamischen Umfang einer Klangfarbe sehr weit nutzen. Bei einer ganz dezent angeschlagenen Taste ist nun tatsächlich beinahe nichts zu hören, während es nur dann richtig laut wird, wenn Sie kräftig in die Tasten greifen. Wählen Sie für diesen Fall: „HARD2“.

Wenn Sie einen eher weichen („soften“) Anschlag haben, so bedeutet dies, dass Sie bereits bei dezenter Spielweise einen deutlich hörbaren Ton erzeugen möchten. Der Dynamikbereich ist natürlich wesentlich enger aber dennoch vorhanden.

2. Bereit zum Start



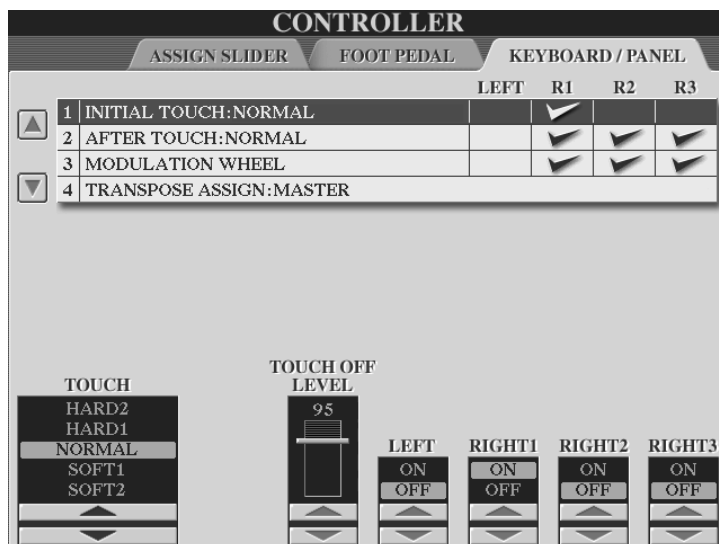
Bei ausgeschalteter Anschlagdynamik regelt „TOUCH OFF LEVEL“ die (fixe) Lautstärke einer Klangfarbe.

Achtung: Gerade bei den aufwendigen Panel-Voices ist es sehr unvorteilhaft die Anschlagdynamik einfach auszuschalten. Diese Voices haben nämlich u.a. einen so genannten „Velocity Switch“, Das heißt, bei unterschiedlichem Anschlag werden bei diesen Klangfarben verschiedene Aufnahmen (Samples) des Originalinstruments benutzt. Im Tonumfang von A2 bis F5 wird etwa bei der Super Articulation-Voice „BigBandSax“ ab der Velocity (Anschlagsstärke) von 109 aufwärts das Sample eines Glissando abwärts hörbar. Stellt man nun die Anschlagdynamik aus und hat beim TOUCH OFF LEVEL einen Wert von 109 oder, so ist dies ständig der Fall und das will man nicht. Ist der Wert ständig niedriger als 109, so kommt man jedoch nie in den Genuss dieser sehr realistischen Saxophonspielart.

Tip: Wenn Sie bisher die Anschlagdynamik Ihres Keyboards eher ausgeschaltet haben, so versuchen Sie es doch einmal mit „**SOFT2**“ oder „**SOFT1**“. Sie brauchen mit dieser Einstellung nicht auf Anschlagdynamik zu verzichten und haben trotzdem auch bei softer Spielweise einen deutlich hörbaren Klang!

Anschlagdynamik für einzelne Parts regeln

Der Schalter „INITIAL TOUCH“ auf dem Bedienfeld schaltet immer alle 4 Parts gleichzeitig aus bzw. an.



Auf der Seite „CONTROLLER“ wählen Sie über die Schalter „5 bis 8 oben bzw. unten“, auf welchen Part der Schalter Einfluss hat. Ein eingeschalteter Part steht auf „ON“ (an) und erhält in der oberen Zeile des Displays ein Häkchen. Ein ausgeschalteter Part steht auf „OFF“ (aus) und erhält in der oberen Zeile kein Häkchen.

2.8 After Touch – Der Druck nach dem Anschlag

Zunächst die Übersetzung: „after“ bedeutet nach, „touch“ bedeutet Berührung, Anschlag;

Mit „After Touch“ bezeichnet man den Druck auf die Taste *nach* erfolgtem Anschlag. Durch diesen Druck können Sie die Klangeigenschaften einer Tyros3-Klangfarbe beeinflussen.

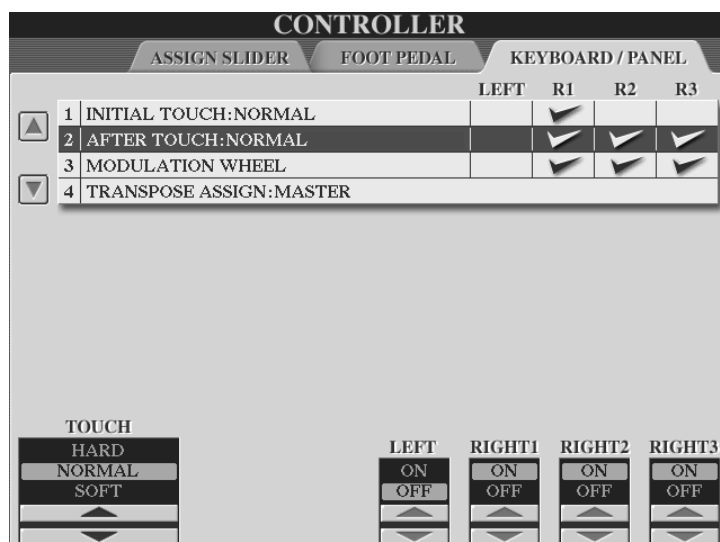
Probieren Sie After Touch mit verschiedenen Klangfarben. Sie werden feststellen, dass sich jede unterschiedlich verhält. Ein Piano etwa reagiert nicht auf After Touch, während „Oxygen“ aus der Kategorie „SYNTH“ eine deutliche Modulation auslöst. Bei der Klangfarbe „BrassShake2“ aus der Voice-Kategorie „BRASS“ ruft der After Touch den für Big Band-Bläser typischen „Shake“-Effekt aus. Dieser ist als weiteres Sample teil dieser so genannten „Super Articulation Voice“.

Aftertouch richtig spielen – ein Zeitfenster macht's möglich

Beim Ausprobieren des Aftertouch werden Sie recht bald feststellen, dass dieser erst nach einer gewissen Zeit nutzbar ist. Der Grund dafür ist recht einleuchtend: Würde der Aftertouch zeitgleich mit der Anschlagdynamik ausgelöst, so wäre eine Kontrolle beider Spieleigenschaften recht schwierig. Bei harter Spielweise nämlich hörten Sie auch immer sofort den Effekt des Aftertouch. Das will man nicht und deshalb verstreicht nach dem Anschlag eine (wohlgerneht sehr kurze) Zeit bis Aftertouch überhaupt funktioniert. In der Praxis heisst dies stets: Zuerst der Anschlag („Initial Touch“) dann die nachträgliche Klangbeeinflussung („After Touch“)

Ähnlich wie bei INITIAL TOUCH (Anschlagdynamik) können Sie den Effekt jedem Part einzeln zuordnen. Außerdem stehen drei „TOUCH“-Typen zur Wahl: „HARD“, „NORMAL“ und „SOFT“.

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und den Schalter „SUSTAIN“ im Bedienfeld „VOICE EFFECT“. Es erscheint folgendes Display:



Nehmen Sie hier die individuellen Einstellungen für After Touch vor.

2. Bereit zum Start

Achtung: Für „AFTER TOUCH“ gibt es, im Vergleich zu „INITIAL TOUCH“ keinen Bedienfeld-Schalter. Stellen Sie jeden Part auf „OFF“, um den Effekt gänzlich auszuschalten.

2.9 Hören – Von Speakers und Head Phones



Tyros3 ist ein sehr zeitgemäßes Instrument. Stellen Sie sich ein leidenschaftlich vorgetragenes Boogie Woogie-Solo oder die immer und immer wieder aufs neue geübte 4-taktige Passage des Frühlinstimmwalzers vor – und zwar um 01:47 Uhr nachts. – Eben! Das lässt sich nämlich mit einem akustischen Instrument in den meisten Fällen nur sehr schwer bewerkstelligen.



Die Lösung:

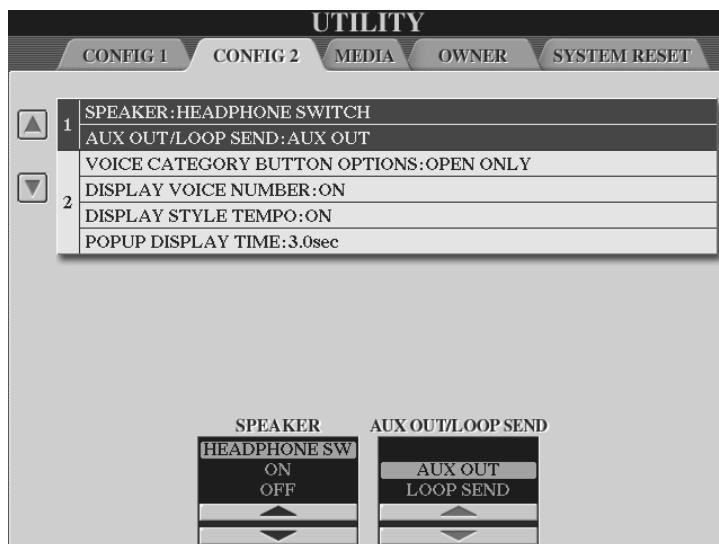
Verwenden Sie einen Kopfhörer (engl. headphone)! Wir empfehlen die Yamaha-Modelle HPE-160 und HPE-170.

Wo wird der Kopfhörer angeschlossen?

Links vorne und unterhalb der Tastatur befindet sich der Anschluss mit der Bezeichnung „PHONES“. Schließen Sie dort Ihren Kopfhörer an. Achten Sie darauf, nur Kopfhörer mit einem ¼-Zoll (6,3mm) Klinkenstecker oder entsprechendem Adapter zu verwenden.

Wann werden beim Anschluss eines Kopfhörers die internen Lautsprecher abgeschaltet?

Drücken Sie den Schalter „DIRECT ACCESS“ und anschliessend den Schalter „STOP“ im Bedienfeld „HARD DISK RECORDER“. Sie erhalten folgendes Display:



Stellen Sie unter „SPEAKER“ mit den Schaltern „3 und 4“ folgende Konfigurationen ein:

„**HEADPHONE SW**“: Beim Einstecken eines Kopfhörers werden die internen Lautsprecher ausgeschaltet.

„**ON**“: Die internen Lautsprecher sind immer an, auch wenn ein Kopfhörer angeschlossen ist.

„**OFF**“: Die internen Lautsprecher sind immer aus, auch wenn kein Kopfhörer angeschlossen ist.

2.10 Sehen – Das TFT-Display

Falls Sie vor Tyros3 stolzer Besitzer eines Tyros2 oder gar eines TYROS waren (oder hatten Sie vorher vielleicht sogar ein PSR-9000 oder 8000?), na ja, egal...

Suchen Sie nicht nach dem LCD Kontrastregler. Diesen braucht man nämlich (Juhu!) nicht mehr. Das absolut hochwertige TFT des Tyros3 ist aus allen Positionen gestochen scharf zu sehen. Sogar im Freien bei sonnigem Tageslicht.

2.11 Das Metronom

Bei vielen Gelegenheiten stellt das Metronom eine große Hilfe dar. Sei es beim Einstudieren neuer Musikstücke oder beim Einsatz mit einem Song oder Style.

Johann Nepomuk Mälzel



erfand (man sagt auf Anraten von Beethoven) um 1815 dieses kleine nützliche Gerät, das fortan nicht mehr aus der Musikwelt wegzudenken war. Ein regulierbares, sicht- und hörbar anschlagendes Pendel ermöglicht es, das Musikstück genau in dem vom Komponisten gewünschten Tempo aufzuführen. Ältere Musikkritik verwendet noch die auf den Erfinder des Geräts bezogene Angabe

M.M. ♩ – 120 (Mälzels Metronom, 120 Viertelschläge pro Minute)



Heutzutage gibt es eine Vielzahl verschiedener Metronome, deren Optik kaum noch an den historischen Urvater erinnert. Die Abbildung zeigt Yamahas ME-100.

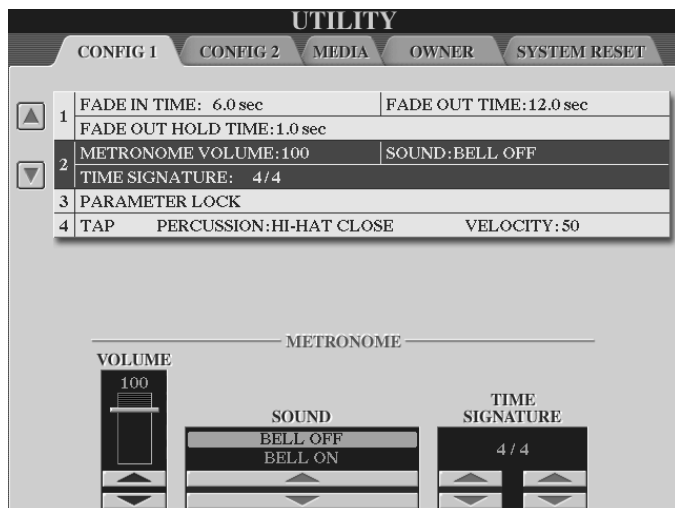


Tyros3 hat ein eingebautes Metronom. Durch Drücken des Schalters „METRONOME“ im Bedienfeld „SONG“ wird es ein- bzw. ausgeschaltet. Das LED blinkt synchron zum hörbaren Taktschlag. Der werksseitige Klang des Metronoms erinnert an das anschlagen des Pendels.

Auch für das Metronom lassen sich bestimmte Parameter einstellen.

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und „METRONOME“. Sie sehen folgendes Display:

2. Bereit zum Start



Drücken Sie das Schalterpaar „2“, um die Lautstärke des Metronoms einzustellen.

Drücken Sie die Schalterpaare „3 bis 5“, um den „SOUND“ des Metronoms einzustellen.

„BELL OFF“ – Alle Zählzeiten gleicher Sound.

„BELL ON“ – Zählzeit „Eins“ betont.

Stellen Sie unter „TIME SIGNATURE“ das gewünschte Taktmaß ein. Mit „EXIT“ geht's (wie immer) zurück.

2.12 Parameter Lock

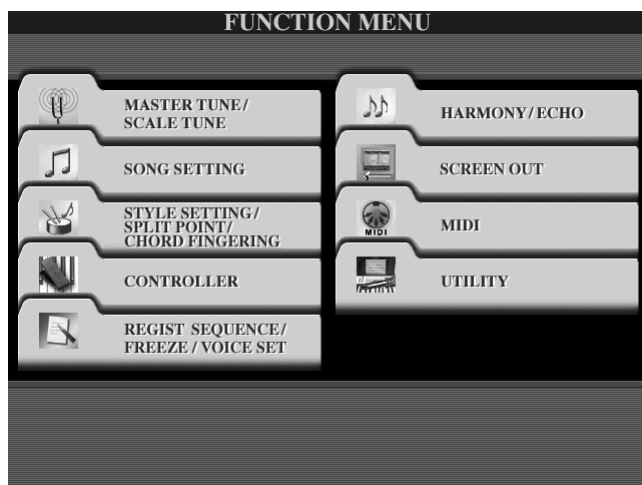
„Parameter Lock“ heisst auf Deutsch „Parameter abschließen“. Parameter die Sie mit dieser Funktion „sperren“, können durch

- Registration Memory
- die One Touch Settings (OTS)
- den Music Finder
- Song-Daten (MIDI-Files)

nicht mehr verändert werden.

Drücken Sie den Schalter „FUNCTION“ links neben dem Display.

Es erscheint folgendes Display:



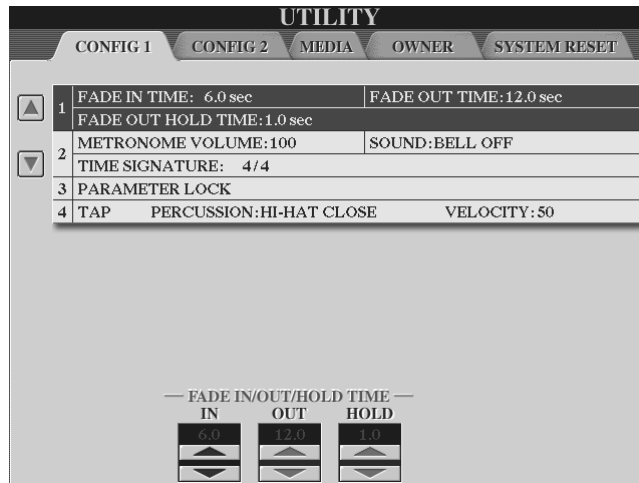
Drücken Sie den Schalter „1“, „UTILITY“ rechts neben dem Display:



Achtung: Wenn Sie nicht sofort das unten abgebildete Display sehen, so drücken Sie die Schalter „TAB“ so oft, bis die Seite „CONFIG1“ erscheint.

Die Seite („Karteikarte“) „CONFIG1“ hat weitere 4 Bereiche.

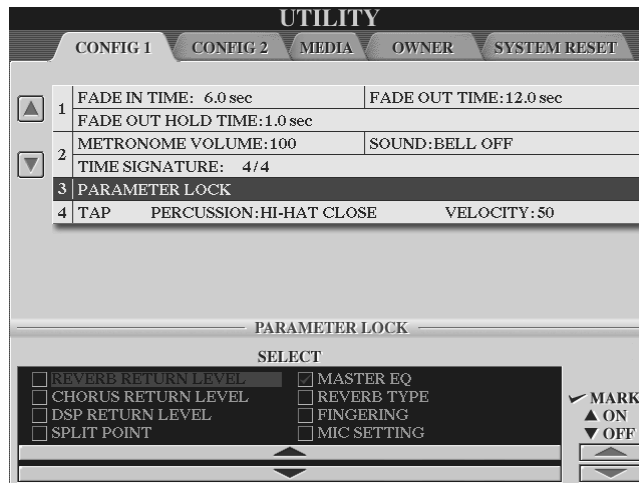
„PARAMETER LOCK“ befindet sich im Bereich „3“.



Drücken Sie die Schalter „A“ bzw. „B“ bis Sie folgendes Display sehen:

Verwenden Sie die Schalter „1 bis 7“, um einen Parameter zu selektieren.

Sperren Sie den Parameter, indem Sie, durch Drücken des Schalters „8 oben“, ein Häkchen setzen.



Geben Sie den Parameter wieder frei, indem Sie, durch Drücken des Schalters „8 unten“, das Häkchen wieder entfernen.

Parameter die auf dieser Seite „gelockt“ werden, können nur noch direkt über die Bedienfeldschalter bzw. auf der entsprechenden Display-Seite geändert werden.

Beispiel: Auf sämtlichen Ihrer Registrierungen ist als Splitpunkt F#2 und als Begleitmodus des Styles „SINGLE FINGER“ eingestellt. Sie hätten nun aber gerne den Splitpunkt bei G#2 und außerdem den Begleitmodus „ALL FINGERED“. Ach ja, und zusätzlich möchten Sie noch ein anderes Mikrophon-Setting global für alle Registrierungen.

So wird's gemacht:

Sperren Sie die Parameter „SPLIT POINT“, „MIC. SETTING“ und „FINGERING“. Ändern Sie nun alle Parameter in den entsprechenden Bereichen. Sie bleiben nun beim Umschalten der Registrierung unberührt. Und dies, obwohl die Registrierung die „alten“ Parameter (noch) enthält. Diese lassen sich wieder aufrufen, indem Sie PARAMETER LOCK für den entsprechenden Parameter wieder ausschalten.

Tipp: Sie wollen den Wert dauerhaft ändern?

Speichern Sie bei gesperrten Parametern die eben aufgerufene Registrierung auf Ihren alten Platz zurück! Durch „PARAMETER LOCK“ werden die „neuen“ Einstellungen übernommen. D.h. sie ersetzen die „alten“ Parameter und bleiben auch nach dem Ausschalten der PARAMETER LOCK-Funktion abrufbar.

PARAMETER LOCK dient in diesem Fall als Werkzeug, um beim globalen Ändern immer der gleichen Parameter für viele Registrierungen Zeit zu sparen.

Sicherlich werden Sie im Laufe der Zeit noch auf viele weitere Einsatzmöglichkeiten von PARAMETER LOCK kommen. Der Experimentierfreude ist keine Grenze gesetzt.

Sind Sie nun neugierig geworden? Auf Styles und Registrierungen? Auf das Mikrofon-Setting oder den Music Finder? – Na dann, nichts wie ans Werk! Die anderen Kapitel warten bereits auf Sie.

3. Spielen mit Styles

Die Begleitautomatik des Tyros3 bietet dem Spieler das Vergnügen, mit dem Sound einer ganzen Band zu spielen: spontan, flexibel, ohne langwierige Proben, ohne Reibereien zwischen den Musikern und ohne hinterher die Gage teilen zu müssen! Tyros3 besticht durch eine umfangreiche Ausstattung mit neuen und neu arrangierten Style-Daten, und durch die musikalische Qualität der Begleitautomatik. Dazu gehören insbesondere die hervorragende Akkorderkennung und der einzigartige AI-Fingered-Modus und die neue Gitarren-NTR.

Zur Auswahl stehen 450 PRESET-Styles. Neue Styles entstehen im CUSTOM STYLE CREATOR des Tyros3. Ein umfangreiches Software-Angebot aus praktisch allen Musikrichtungen erfüllt auch ausgefallene Wünsche. Für viele Titel gibt es spezielle, songbezogene Styles. Werfen Sie einen Blick in den YAMAHA-Software-Katalog oder besuchen Sie den Download-Shop:

<http://downloadshop.yamaha.de/>

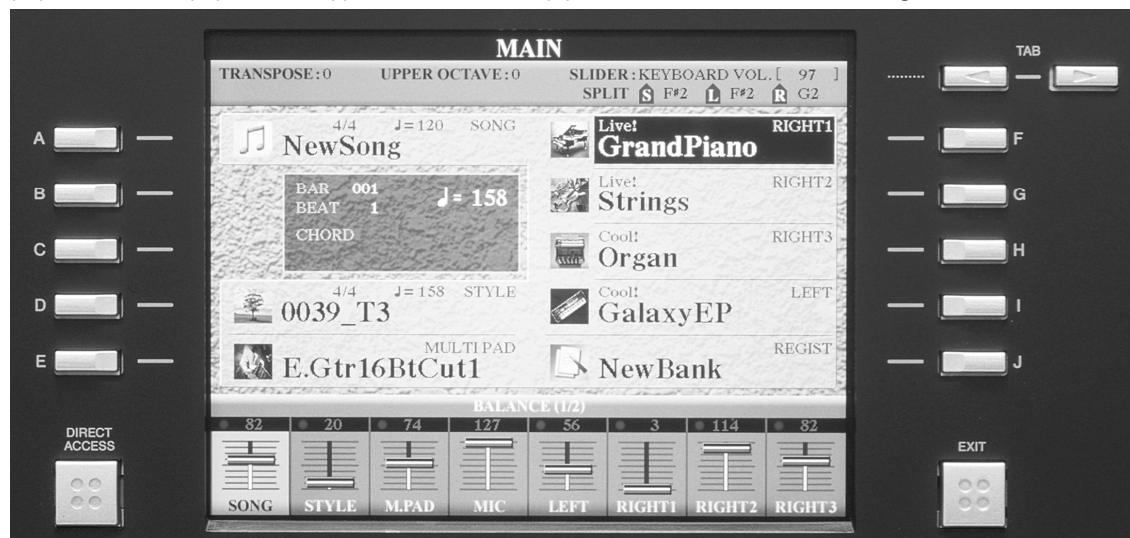
3.1 STYLES auswählen

Es gibt mehrere Wege, einen neuen Style aufzurufen. Je nach Spielsituation und persönlicher Vorliebe bieten sich verschiedene Möglichkeiten an:

Styles „von Hand“ auswählen, über die Hauptseite im Display:

Der Schalter „C“ der MAIN-Seite öffnet die STYLE-Seite.

Die Schalter neben SONG (A), STYLE (C), MULTI PAD (E), RIGHT1 (F), RIGHT2 (G), RIGHT3 (H), LEFT (I) und REGIST (J) arbeiten alle nach dem gleichen Muster:



Jeder Schalter öffnet die Seite des jeweiligen Daten-Typs. Das Display zeigt dann die Liste der Daten und die Laufwerke (Speicher).

Die Style-Kategorie-Schalter auf dem Bedienfeld öffnen ebenfalls die STYLE-Seite.

3. Spielen mit Styles

Die STYLE-Seite: Ansichtssache!

Drücken Sie auf der MAIN-Seite bitte den Schalter „C“.

Das Display zeigt dann die STYLE-Seite. Je nach gewählter Darstellung (VIEW), erscheint der Inhalt entweder in großer Schrift, mit einem Icon vor jedem Eintrag,



oder in dieser kompakten Listenform in kleinerer Schrift:



Schalter „G“ setzt den Cursor an den Anfang der Liste.

Die Schalter „H“ und „I“ blättern seitenweise zurück und vor.

Schalter „J“ setzt den Cursor an das Ende der Liste.

Der „VIEW“-Schalter, (7 oben), wechselt zwischen der Ansicht in Listenform und der Darstellung mit Icons. Ganz oben im Display steht immer der Titel der Seite, hier „STYLE“. Darunter sind die Laufwerke (Speicherbereiche) aufgeführt.

Mit den beiden TAB-Schaltern wählen Sie das gewünschte Laufwerk.

Die Speicherbereiche des Tyros3 arbeiten wie Laufwerke, auch wenn bei PRESET und USER keine beweglichen Teile oder rotierende Scheiben im Spiel sind. Stellen Sie sich einen USB-Stick wie einen externen Speicher vor, oder betrachten Sie einen ROM-Speicher wie ein CD-ROM-Laufwerk.

PRESET

Dieser ROM-Speicher enthält die fest eingebauten PRESET-Styles. Es ist nicht möglich, die Daten im ROM zu löschen oder zu ersetzen. ROM steht für „Read Only Memory“ – ein Speicher nur zum Lesen, nicht aber zum Beschreiben. Editierte, abgeänderte PRESET-Styles können deshalb nur im USER-Speicher oder in einem anderen beschreibbaren Speicher abgelegt werden.

USER

Das ist der Flash-ROM-Speicher für die Styles des Anwenders. Die Styles im USER-Laufwerk bleiben auch nach dem Ausschalten erhalten. Flash-ROM benötigt keinen Strom, um die einmal gespeicherten Daten zu behalten.

HD1

Dieser Eintrag wählt die Festplatte des Tyros3. Wenn die Festplatte in mehrere Partitionen unterteilt ist, dann zeigt das Display rechts neben HD1 noch weitere Laufwerke.

USB1

USB steht für „Universeller serieller Bus“. An der USB-to-Device-Buchse schließen Sie externe Speichermedien an, wie etwa einen USB-Stick oder auch ein USB-Floppy-Disk-Laufwerk.

Wichtig: Die Anzeige der Dateien ist stets „gefiltert“!

Die STYLE-Seite zeigt nicht den kompletten Inhalt eines Laufwerks, sondern ausschließlich die Style-Files. Nur die Daten des entsprechenden File-Typs werden aufgelistet. Auf der STYLE-Seite sind keine MIDI-Songs, Registrierungen oder andere File-Typen zu sehen, auch wenn das gewählte Laufwerk diese Daten enthalten sollte.

Der Anzeigefilter bewirkt, dass stets nur die Dateien im Display stehen, die für die aktuelle Funktion in Frage kommen. Das ist bequem und macht die Verwaltung der Files recht übersichtlich. Ein Ordner der Festplatte ist aber nicht unbedingt „leer“, wenn auf der STYLE-Seite keine Datei angezeigt wird. Das bedeutet nur, dass in diesem Ordner kein Style-File gespeichert ist.

Styles, Ordner, Ebenen, Pfade

Styles können in Ordnern abgelegt werden. (Das gilt auch für alle anderen File-Typen.) Einen Ordner ist in der „großen“ Darstellung immer mit einem Folder-Icon gekennzeichnet. In der Listenansicht steht vor jedem Ordner das Wort „Folder“.

Ordner können wiederum weitere Ordner enthalten. Diese Art der Verwaltung von Daten ist auch bei Computern üblich und sehr praktisch.

Einen Ordner in der Icon-Darstellung öffnen:

Ein Ordner wird einfach dadurch geöffnet, dass man ihn auswählt.

Wenn Sie einen STYLE-Ordner öffnen, dann wählt dieser Vorgang noch keinen neuen Style aus. Sie können also auch während des Spielens schon nach dem passenden Style für das nächste Stück suchen – der aktuelle Style spielt weiter.

3. Spielen mit Styles

Drücken Sie den entsprechenden Schalter (A bis J). Das Display zeigt dann den Inhalt dieses Ordners an. Sie „gehen“ in den Ordner hinein, eine Ebene „tiefer“.



Der Cursor:

Einer der Einträge ist stets rot eingerahmt.

Diese rote Markierung heißt Cursor. Drehen Sie das DATA ENTRY-Rad, um den Cursor zu bewegen.

Ein Druck auf den ENTER-Schalter vollzieht die Auswahl und öffnet den Ordner.

Einen Ordner in der Listendarstellung öffnen:

Schalten Sie mit „VIEW“ zur Listenansicht. Dann sieht die Seite so aus:



Die Schalter mit den Pfeilen, „6 oben“ und „6 unten“ bewegen den Cursor, der in diesem Beispiel gerade auf dem Eintrag „Ballroom“ steht – was aber nicht zu sehen ist, weil sich das Rot des Displays im Graustufenbild hier nicht vom Hintergrund abhebt.

Auch DATA ENTRY steuert den Cursor.

ENTER wählt den markierten Ordner aus und öffnet ihn.

Einen Style in der Listenansicht auswählen:

Das Display zeigt den Inhalt des vorhin geöffneten Ordners. Wir sind eine Ebene „tiefer“ gegangen.



Die Liste zeigt Nummer, Typ und Name des Styles.

Wenn Sie den Cursor mit den Schaltern „6 oben“ und „6 unten“ bewegen, dann erfolgt die Auswahl des Styles sofort, ohne weitere Bestätigung durch ENTER.

DATA ENTRY und ENTER arbeiten wie üblich. Bewegen Sie den Cursor und bestätigen Sie mit ENTER die getroffene Auswahl!

In der Listendarstellung der Styles sind die Zifferntasten des Zehnerblocks aktiviert. Alle Styles haben eine Nummer, Ordner aber nicht.

Die Eingabe der Style-Nummer, gefolgt von ENTER, wählt den Style direkt.

Alle Styles in einem Ordner können durch die Nummer direkt gewählt werden, auch die Styles, die erst weiter unten auf der Liste stehen und nicht im Display zu sehen sind. Der Schalter „CLEAR“ (7 unten) löscht bei Bedarf falsche Eingaben.

Beispiel: 3, 7, ENTER wählt direkt den Style „037, LoveSong“, dessen Nummer auch sofort links oben im Feld CURRENT erscheint. (engl. „current“ = aktuell, jetzt gerade)

Einen Style in der Icon-Ansicht wählen:

Die Seite sieht in der Icon-Ansicht so aus:



Die Schalter „A“ bis „J“ wählen einen Style.

Die oberen Schalter von „1“ bis „5“ wechseln zu den Listen auf P1 bis P5.

Die unteren Schalter „1“ bis „8“ verwalten die Styles:

Tip: Ein Doppelklick bei der Styleauswahl schließt die Style-Liste.

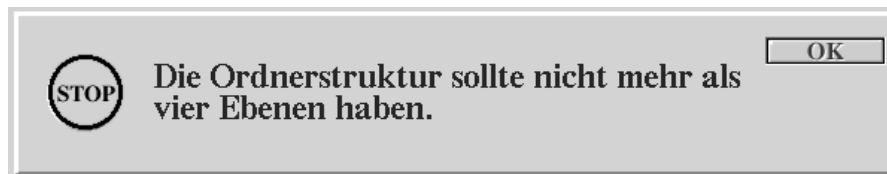
Benennen (abc NAME), verschieben (CUT-PASTE), kopieren (COPY-PASTE), löschen (DELETE), speichern (SAVE), und Ordner anlegen (FOLDER).

DATA ENTRY steuert den roten Cursor, ENTER wählt aus.

Eine Ebene nach oben gehen: UP

Wenn der Inhalt eines Ordners angezeigt wird, dann ist der Schalter „UP“ (8 oben) aktiviert. Mit dem Schalter „UP“ gelangt man eine Ebene „nach oben“. „UP“ verlässt den aktuellen Ordner und zeigt die darüberliegende Ebene an. „UP“ ist somit das Gegenstück zu „Ordner öffnen“. Wenn das Display bereits die oberste Ebene eines Laufwerks zeigt, dann ist der Schalter „UP“ nicht aktiv.

Auf dem USER-Laufwerk können bis zu vier Ebenen angelegt werden.



Die Anzahl der möglichen Ebenen auf den externen Laufwerken ist größer.

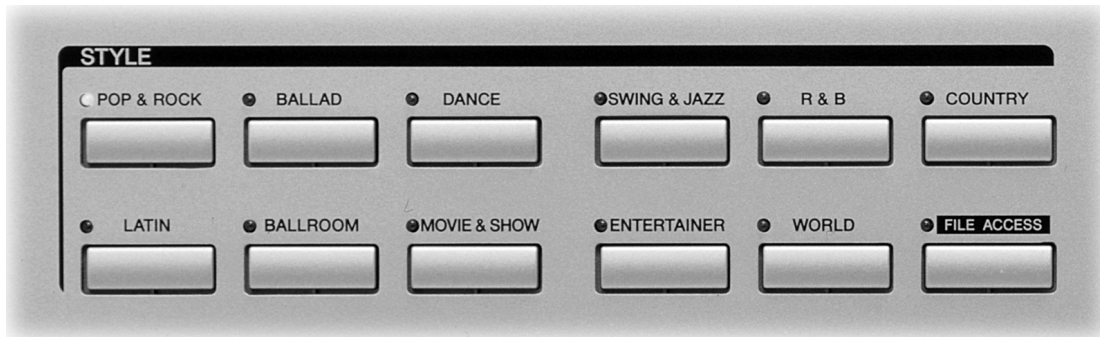
Zusammenfassung: Styles „von Hand“ auswählen

1. Die STYLE-Seite zeigt immer nur Styles oder Ordner – keine Songs oder andere Arten von Daten.
2. Drehen am DATA ENTRY Rad bewegt die rote Cursor-Markierung.
3. ENTER wählt die vom Cursor markierte Datei.
4. In der Icon-Ansicht erfolgt die Auswahl über die Schalter „A“ bis „J“ oder den Cursor (DATA ENTRY und ENTER).
5. In der Listen-Ansicht erfolgt die Auswahl über die Style-Nummer (Zehnertastatur), oder die Pfeiltasten, oder den Cursor (DATA ENTRY und ENTER).
6. Der Schalter „VIEW“ (7 oben) wechselt zwischen Icon- und Listen-Ansicht.
7. Der Schalter „UP“ (8 oben) verlässt den Ordner, geht eine Ebene „nach oben“.
8. Die beiden TAB-Schalter wählen das Laufwerk.

Der gewählte Style kann in einer Registrierung gespeichert und wieder aufgerufen werden. Siehe dazu auch Kapitel 6: „Registrierungen“.

Programmierbare Pfade: entfernte Ordner direkt öffnen

Der Begriff „Pfad“ bezeichnet die genaue Position einer Datei. Wo ist das File? Auf welchem Laufwerk? In welchem Ordner? Steckt dieser Ordner in einem anderen Ordner?... Die ganze Information heißt Pfad, weil sie den „Weg“ zu einem File genau beschreibt.



PRESET-Pfade: Jeder Kategorie-Schalter ist mit einem PRESET-Pfad belegt.

Wenn FILE ACCESS **nicht** gewählt ist, dann öffnen die Kategorie-Schalter den gleichnamigen Ordner auf dem PRESET- Laufwerk, d.h. der Schalter „DANCE“ öffnet den Ordner mit den Dance-Styles, der Schalter „LATIN“ holt die Liste der Latin-Styles ins Display, öffnet also den Ordner „LATIN“ des PRESET-Laufwerks.

Jedem Schalter entspricht ein Pfad.

Diese elf PRESET-Pfade sind fest gespeichert.

Wenn aber FILE ACCESS eingeschaltet ist, dann öffnet jeder der elf Schalter der Style-Kategorien einen programmierbare Pfad zum schnellen Zugriff auf Laufwerke und Ordner.

Tip: Benutzen Sie die programmierbaren Pfade! Das spart eine Menge „Knöpfchendrücken“, geht schneller und ist viel bequemer!

Elf verschiedene Ordner – auch auf verschiedenen Laufwerken - können mit den elf Kategorie-Schaltern direkt geöffnet werden. Jeder Schalter kann einen Pfad speichern und holt dann den Inhalt des entsprechenden Ordner ins Display, auch wenn das Verzeichnis mehrere Ebenen tief „ganz unten“ auf einem externen Laufwerk vergraben ist.

So speichern Sie eigene Pfade:

Der Vorgang ist ganz einfach – aber ein wenig versteckt!

Die Speicherung der Pfade ist nur in der Listen-Ansicht möglich.

1. Öffnen Sie die STYLE-Seite
2. Wählen Sie das Laufwerk und öffnen Sie den gewünschten Ordner. Der aktuelle Pfad zeigt jetzt genau zu diesem Ordner.
3. Wählen Sie mit „VIEW“ die Listen-Ansicht.
4. Drücken Sie am Display den Schalter „E“, MEMORY.
5. Drücken Sie auf dem Bedienfeld den gewünschten Style-Kategorie-Schalter. Fertig!

Wenn FILE ACCESS eingeschaltet ist, dann öffnet der soeben programmierte Style-Schalter den in Schritt 2 ausgewählten Ordner (Pfad).

Ein Beispiel zum Mitmachen:

Der Schalter „DANCE“ soll stets den USB-Stick öffnen und die oberste Ebene der STYLE-Seite auf dem USB-Stick anzeigen (USB1).

So wird es gemacht:

1. Öffnen Sie die STYLE-Seite und schalten Sie mit „VIEW“ zur Listen-Ansicht
2. Wählen Sie mit TAB den Pfad zum Stick USB1
3. Drücken Sie den Schalter „E“, MEMORY. Im Display erscheint diese Meldung:

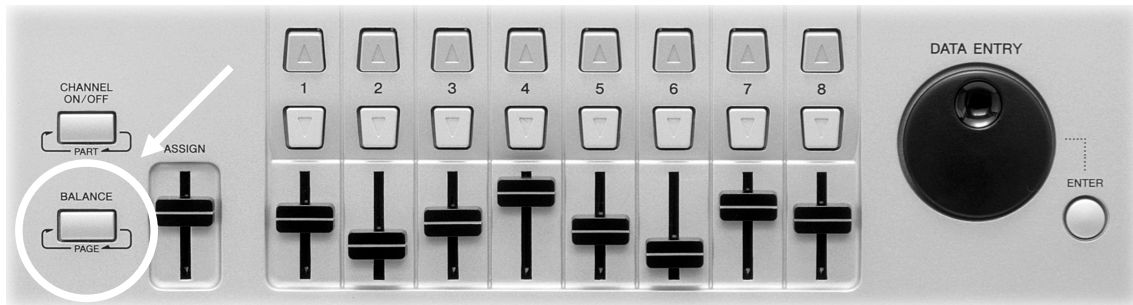


Drücken Sie den Schalter „DANCE“ auf dem Bedienfeld. Der aktuelle Pfad, in diesem Fall der Weg zur obersten Ebene des USB1-Laufwerks, wird gespeichert.

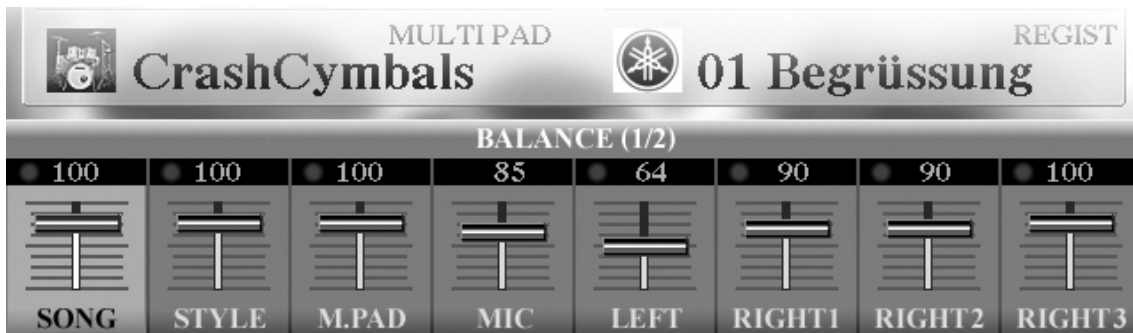
Mit FILE ACCESS öffnet von jetzt an der Schalter „DANCE“ direkt die STYLE-Seite des USB1-Laufwerks.

3.2 BALANCE – zur Lautstärke des Styles

Die Gesamtlautstärke der Begleitautomatik wird so eingestellt:



Holen Sie mit „BALANCE“ das kleine BALANCE-Mischpult ins Display – es gibt 2 Seiten, aber im linken Bereich sehen Sie immer den Regler für STYLE.



Der obere Teil des Displays ist unwichtig. Das BALANCE-Mischpult kann nahezu immer aufgerufen werden, unabhängig von der aktuellen Display-Anzeige.

Stellen Sie dann bei STYLE mit den Schaltern „2 oben“ und „2 unten“ die gewünschte Lautstärke der Begleitautomatik ein. Der Standard-Wert ist „100“.

Wenn Sie in der rechten Hand mit sehr starkem Anschlag spielen, dann werden Sie die Begleitung vielleicht etwas lauter einstellen. Falls Sie lieber ganz ohne Anschlagdynamik spielen, ist Ihnen wahrscheinlich ein Volumen von 90 oder weniger angenehmer.

Tipp: Benutzen Sie BALANCE, um die Lautstärke der Begleitautomatik Ihrem persönlichen Stil anzupassen!

Tipp: Benutzen Sie die Schalter - nicht den Fader – wenn Sie nur kleine Änderungen vorzunehmen möchten. 5 mal tippen ist einfacher und genauer, als das Volumen mit dem Fader um 5 Einheiten zu erhöhen.

Tipp: Benutzen Sie BALANCE nicht dazu, die Lautstärkeunterschiede einzelner Styles auszugleichen! Die PRESET-Styles des Tyros3 sind alle etwa gleich laut. Gut programmierte externe Styles weichen davon auch nicht weit ab. Wenn ein Style zu laut oder zu leise ist, dann passen Sie den Style besser mit Hilfe des STYLE-CREATORS an. Andernfalls springt die Lautstärke, wenn Sie verschieden laute Styles anwählen.

3.3 SPLIT - Die Tastatur aufteilen

Es gibt drei variable Splitpunkte:

„S“ (für STYLE = Akkorderkennung und Begleitautomatik)

„L“ (für LEFT)

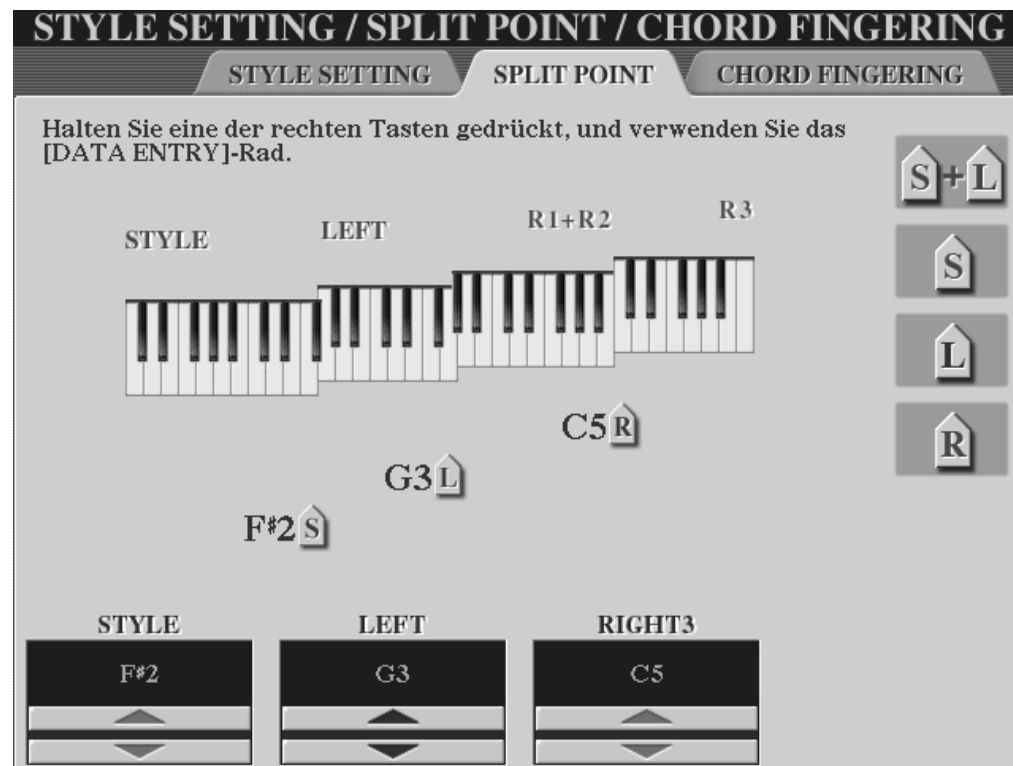
„R“ zum Abtrennen von RIGHT3.

Wenn die beiden Splitpunkte „S“ und „L“ gleich eingestellt sind, dann ist die Tastatur in zwei Abschnitte aufgeteilt.

Der untere Abschnitt der Tastatur steuert die Begleitautomatik und spielt, falls eingeschaltet, mit der LEFT-Voice. Im rechten, oberen Teil wird die Melodie gespielt, mit einer beliebigen Kombination der Parts RIGHT1, 2 und 3.

Der „L“-Split kann nicht tiefer als der „S“-Split eingestellt werden.

Mit drei verschieden eingestellten Split-Punkten erreicht man zum Beispiel diese Aufteilung der Tastatur in vier Abschnitte:



1. Von C1 bis F#2 die Begleitautomatik (STYLE)
2. Von G2 bis G3 der LEFT-Part
3. Von G#3 bis B4 die Parts R1 und R2
4. Von C5 bis C6 der Part R3

Tip: Schalten Sie alle 4 Parts ein, LEFT, RIGHT1, RIGHT2 und RIGHT3 und auch die Begleitautomatik! Dann zeigt das Display die Aufteilung der Tastatur.

Split-Punkte einstellen:

Der „offizielle Dienstweg“ zur entsprechenden Display-Seite lautet:

FUNCTION – Schalter „C“

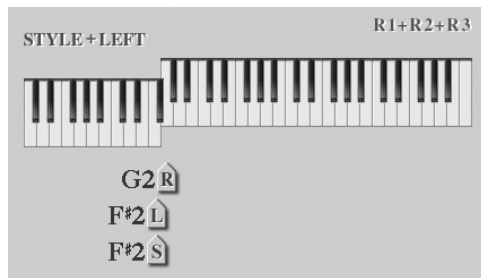
dann erscheint die Seite „STYLE SETTING / SPLIT POINT / CHORD FINGERING“.

Schneller geht es so: **DIRECT ACCESS – RIGHT1** (oder R2, R3 oder LEFT)

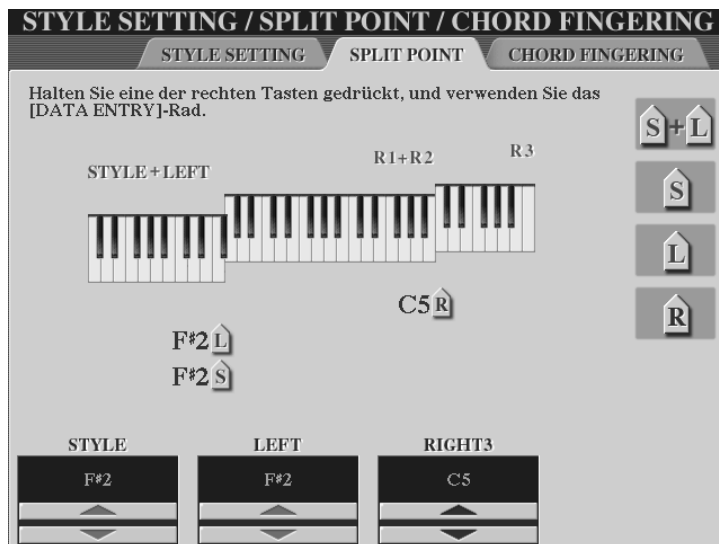
Die vollständige Liste aller DIRECT ACCESS Abkürzungen finden Sie in der Datei tyros3_datalist_en_dl_v10b.pdf auf den Seiten 27 und 28.

Tip: Halten Sie den Schalter „F“ (oder „G“ oder „H“ oder „I“) gedrückt und schlagen Sie die gewünschte Taste an, um den jeweiligen Split-Punkt einzustellen. Das geht schneller als mit dem DATA-ENTRY-Rad.

Tip: Beachten Sie, dass beim „S+L“-Splitpunkt die angeschlagene Taste noch zum Bereich der Begleitautomatik gehört.



Diese Split-Situation ist wohl am häufigsten. Links die Begleitautomatik und der LEFT-Part, rechts die RIGHT-Parts. Stellen Sie dazu den R-Splitpunkt wieder auf die tiefste Taste des oberen Bereichs, hier G2, weil der „S+L“-Split auf F#2 gesetzt ist. Alle OTS basieren auf dieser Art von Split.



Mit dem „abgetrennten“ RIGHT3, das die oberste Oktave belegt, können jetzt z.B. Soundeffekte oder Drum-Sounds gespielt werden – ohne erst ein Multi-Pad zu programmieren.

Allerdings liefern die OTS mit dieser dreigeteilten Tastatur meist wenig brauchbare Ergebnisse.

Tip: Die Split-Punkte werden im Registration-Memory gespeichert, nicht aber im OTS. Die OTS-Daten der Preset-Styles sind aber stets für die STYLE+LEFT // R1+R2+R3 Situation gemacht. Achten Sie deshalb auf die Splitpunkte, wenn Sie OTS einsetzen! Speichern Sie eine Registrierung mit der Standareinstellung, um die Splitpunkte auf Knopfdruck wieder auf die gewünschten Positionen zu setzen.

3.4 CHORD FINGERING – Akkorde „begreifen“

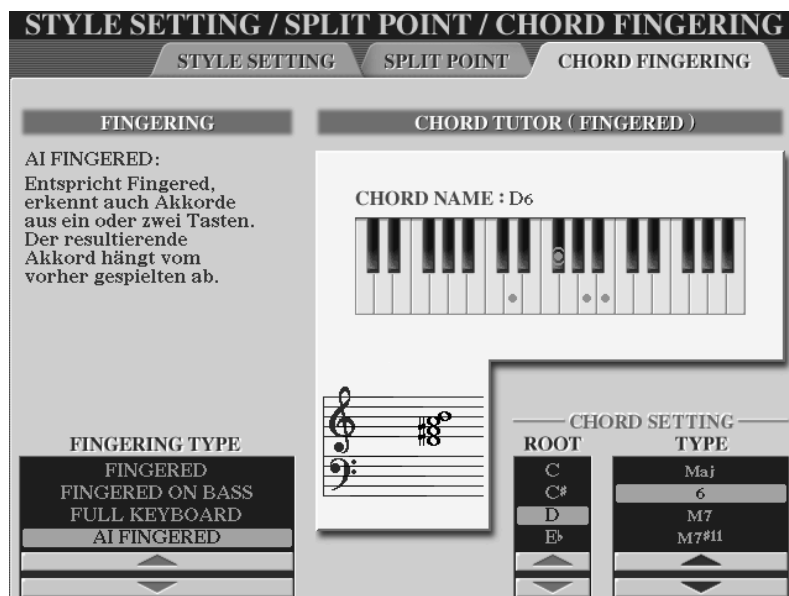
„FINGERING“ bedeutet hier „mit den Fingern greifen, spielen“. Wählen Sie auf dieser Seite, wie Sie die Begleitautomatik spielen möchten.

Mit **DIRECT ACCESS** und **ACMP** (oder AUTO FILL IN) holen Sie die CHORD FINGERING Seite ins Display.

Zur Auswahl stehen folgende Möglichkeiten:

1. SINGLE FINGER, die klassische Ein-Finger-Automatik.
2. MULTI FINGER, eine Mischung aus SINGLE und FINGERED.
3. FINGERED, für gegriffene Akkorde mit drei, vier oder fünf Tasten. Bei zwei gespielten Tasten werden nur die Quinte als „1+5“ und die Oktave als „1+8“ als Akkorde erkannt.
4. FINGERED ON BASS, wie FINGERED, aber die tiefste gespielte Taste wird zum Basston des Akkords.
5. FULL KEYBOARD, die Begleitautomatik reagiert auf die gesamte Tastatur.
6. AI FINGERED, wie FINGERED, aber mit der Möglichkeit, durch Zwei-Finger-Akkorde den Bass zu steuern. Dieses „**Juwel der Begleitautomatik**“ bietet einzigartige Möglichkeiten!
7. AI FULL KEYBOARD, eine Kombination aus FULL KEYBOARD und AI.

Tipp: Der Parameter im Display, der zuletzt „angefasst“ wurde, ist jeweils orangerot markiert. Das DATA ENTRY Rad kann diesen Wert dann verändern. Diese Bedienung ist für nahezu alle Seiten einheitlich.



In der rechten Hälfte des Displays zeigt ein „Tutor“, ein Lehrer, alle unterstützten Akkorde.

Wählen Sie bei CHORD SETTING den Grundton und einen Akkord-Typ. Tyros3 zeigt Ihnen sofort die Noten und das Griffbild des gesuchten Akkords.

Unter FINGERING ist jeweils noch kurz erklärt, wie die Begleitautomatik die Akkorde erkennt.

Tipp: Lernen Sie AI FINGERED kennen – Sie werden es lieben!

3.5 AI FINGERED - Clevere Bässe für bessere Musik

Den Modus „AI FINGERED“ gibt es nur bei YAMAHA. Der große Vorteil von „AI FINGERED“ liegt darin, dass der Spieler den Bass der Begleitautomatik steuern kann. Der Bass spielt bei „AI FINGERED“ nicht immer nur die programmierte Figur, sondern das, was der Spieler will.

Die Spieltechnik dazu ist ganz einfach!

1. Wenn man bei einem Akkord einen der Töne in der Oktave verdoppelt, dann wird dieser Ton zum Basston des Akkords.
2. Wenn man einen Akkord mit nur zwei Tasten greift, dann wird der untere Ton zum Basston.

Im Gegensatz zu „FINGERED ON BASS“ können Sie alle Akkorde „ganz normal“ greifen, in jeder beliebigen Umkehrung. Nur bei den Stellen der Musik, an denen als Bass nicht der Grundton gewünscht ist, kommt die AI-Spieltechnik zum Einsatz.

Beispiele zur AI FINGERED-Spieltechnik

(Der Ton „B“ ist das „weiße H“, „Bb“ steht für das „schwarze B“, das erniedrigte „h“)

Oktavierung:

Wählen Sie z.B. den Pro-Style „ComboBoogie“ der Kategorie R&B mit MAIN C. Spielen Sie dann mit drei Tasten den Akkord D-Dur: Der Bass und das Linke-Hand-Piano des Styles spielen jetzt einen Boogie-Basslauf mit den Tönen D – F# - A – B – D – B – A – F#. Greifen Sie jetzt den D-Dur Akkord mit 4 Tasten, und zwar so: D1, F#1, A1 und D2. Jetzt spielen der Bass und das Piano nur noch den Ton D, aber keinen Basslauf mehr. Die Oktavierung zwingt alle Bass-Töne auf den gedoppelten Ton. Spielen Sie also nur dann mit Oktaven, wenn Sie genau diesen Effekt erreichen möchten.

Quintbass:

Wählen Sie für dieses Beispiel den Style „Live8Beat“ aus „POP & ROCK“ mit der Sektion MAIN A. Viele Musikstücken enthalten die Harmoniefolge F-Dur, C/Bass G, G7, C-Dur. F-Dur, G7 und C-Dur werden „ganz normal“ mit drei Tasten gegriffen. Spielen Sie C/Bass G mit den Tasten G1 und C2. Es erklingt der Akkord C-Dur, aber der Bass und alle weiteren Bass-Spuren spielen die Quinte von C, das G. Die Akkordanzeige schreibt für C / Bass G im Display kurz C/G.

Terzbass:

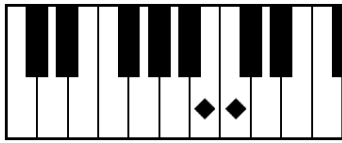
Wir bleiben beim „Live8Beat“. Die Terz im Bass wird genau so einfach gespielt wie zuvor die Quinte. Die Tasten E1 und C2 liefern den Akkord C-Dur mit der Terz E im Bass, kurz C/E. Spielen Sie einmal ein paar Takte lang C-Dur und wechseln dann direkt zu F-Dur. Spielen Sie dann zum Vergleich die Akkord-Folge C-Dur, C/E, F-Dur. Die Terz im Bass macht den Wechsel zum F-Akkord viel farbiger.

Es lohnt sich!

Wer einmal mit AI Fingered gespielt hat, der möchte diese musikalische Kontrolle über die Begleitautomatik nicht mehr missen! Probieren Sie es aus: Ihr Musik klingt besser, wenn Sie dem „Bassisten“ ein wenig helfen! Mit AI FINGERED haben Sie mehr Kontrolle über die Begleitautomatik. Werden Sie zum Chef Ihres Tyros3!

Übersicht der „Zwei-Tasten-Akkorde“ für AI-FINGERED am Beispiel C

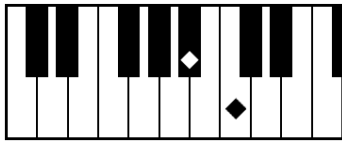
(Mit „B“ ist die weiße Taste „h“ gemeint, „Bb“ steht für das schwarze „b“)



B1 – C2: C mit Bass B, kurz CM7/B oder CmM7/B

Dur oder Moll hängt vom Akkord davor ab!

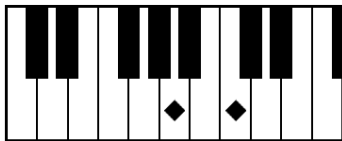
Dieser Akkord ist wichtig für Bassdurchgänge, wie in der Folge C, CM7 / B, Am



Bb1 – C2: C mit Bass Bb, kurz C/Bb oder Cm7/B

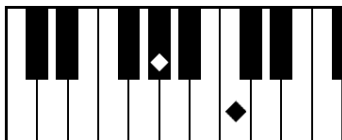
Dur oder Moll hängt vom Akkord davor ab!

Anwendungsbeispiel: die Folge C-Dur – F-Dur
gespielt als C – C/Bb – F/A – F



A1 – C2: liefert den A-moll-Akkord, kurz Am

A-moll kann C-Dur mit Bass A ersetzen.



Ab1 – C2: liefert den Ab-Dur Akkord, kurz Ab



G1 – C2: C mit Bass G (Quintbass)

Dur oder Moll hängt vom Akkord davor ab!

Clever: Gm gefolgt von „G1 – C2“ ergibt C/G,
aber Cm gefolgt von „G1 – C2“ spielt Cm/G!



F#1 – C2: F# mit verminderter Quinte, kurz F#b5

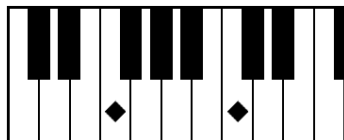
Nach F#-moll entsteht mit F#1 – C2 der Akkord F#dim,
F#-vermindert mit der Moll-Terz.

Die wichtigsten Akkorde davon sind:

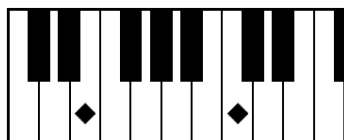
B1 – C2, Bb1 – C2: Die große bzw. kleine Septime geht in den Bass, und

G1 – C2: die Quinte geht in den Bass.

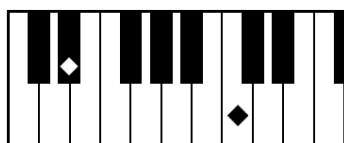
3. Spielen mit Styles



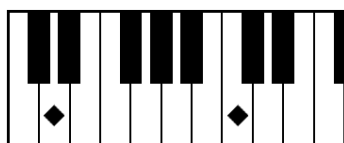
F1 – C2: F-Akkord ohne Terz, kurz F 1+5
F 1+5 spielt die reine Quint, weder Dur noch Moll



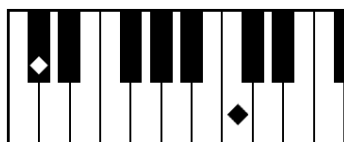
E1 – C2: C-Dur mit Terzbass, kurz C/E
Anwendungsbeispiel: Wechsel von der ersten zur vierten Stufe, wie in der Akkordfolge C-Dur, F-Dur, gespielt als C-Dur, C/E, F-Dur.



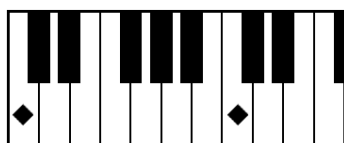
Eb1 – C2: C-moll mit Terzbass, kurz Cm/Eb
Anwendungsbeispiel: Bassdurchgang, wie in der Akkordfolge F-moll, C-moll, D7, G7 gespielt als Fm, Cm/Eb, D7, G7.



D1 – C2: liefert den Akkord D7



Dd – C2: liefert den Akkord DbM7
Db oder C#? Der Name des Akkords richtet sich stets nach der harmonischen „Vergangenheit“, also dem zuvor angeschlagenen Akkord.



C1 – C2: wie einzelne Taste, kurz C 1+8
Das ganze Begleitmuster wird zum Ton C „gefaltet“. Spielen Sie deshalb NICHT „fahrlässig“ in Oktaven!

Die wichtigsten Akkorde dieser sechs Griffe sind:

E1 – C2 und Eb1 – C2, also die C-Akkorde mit der Terz im Bass.

Die „AI FINGERED“-Spieltechnik ermöglicht reizvolle Bassdurchgänge und interessante Basslinien. Dieses musikalische Verhalten der Bassstimmen kann prinzipiell nicht automatisch erfolgen. Erst der Spieler bestimmt die Bassbewegungen und Durchgangstöne, je nach Abfolge der Akkorde im Musikstück.

Der Modus AI FINGERED erweitert die musikalischen Möglichkeiten der Begleitautomatik enorm – ohne dass der Spieler dazu seine Spieltechnik grundlegend ändern müsste. Alle „normalen“ Akkorde werden wie gewohnt gegriffen, ein C-Dur-Akkord also je nach Belieben mit C1-E1-G1, oder E1-G1-C2, oder auch G1-C2-E3 – das macht keinen Unterschied. Aber der Yamaha-Modus AI-FINGERED kann mehr! Auch Akkorde mit „fremden“ Bässen sind ganz bequem spielbar! Mit FINGERED ON BASS kann man den Bass zwar auch steuern – aber dann müssen alle „normalen“ Akkorde in der Grundstellung gegriffen werden, was viel umständlicher ist. AI FINGERED liefert diese Akkorde viel einfacher!

Ein weiteres Highlight von AI FINGERED sind die Akkorde ohne gegriffenen Grundton. Probieren Sie bitte einmal folgende Akkorde aus: „Eb1-A1-D2“ ergibt F7/13, mit „E1-Bb1-D2“ greifen Sie C7/9. Klavierspieler, die „vom Jazz kommen“, lieben diese musikalischen Leckerbissen!

Und weil wir die YAMAHA-Begleitautomatik und insbesondere AI-FINGERED so gut finden, hat einer von uns, Reinhold Pöhn, darüber ein Buch geschrieben:



Das Buch erklärt Funktionen und Spieltechnik der YAMAHA-Begleitautomatik

Wie spiele ich mit Styles? Wie steuere ich den Bass der Begleitautomatik? Wie kann ich Styles selber gestalten?

Drei große Kapitel:

1. Wie funktioniert eine Begleitautomatik?

2. Bessere Bässe: die Spieltechnik zur Yamaha-Begleitautomatik AI Fingered. Das zweite Kapitel enthält die Noten von über 20 Titeln: mit Akkordsymbolen, Griffbildern und Erklärungen zu den harmonischen Abläufen.

3. Die Parameter der programmierbare Begleitautomatik: Styles gestalten und bearbeiten

Die besondere Spieltechnik erlaubt es, den Bass der Begleitautomatik nahezu

vollkommen frei zu steuern, ähnlich dem Bass-Pedal-Spiel auf einer Orgel. Die Musikbeispiele setzen die Theorie in die Praxis um - und machen das Buch damit auch zu einem attraktiven Repertoire-Spielheft.

Styles & Patterns - Die Praxis der Yamaha-Begleitautomatik, PPV-Medien

2. Auflage, 100 Seiten, DIN A4, Paperback, ISBN: 978-3-932275-60-9, EUR 19,00.

Und wer das alles lieber gleich hören und sehen möchte, für den gibt es jetzt auch eine Video-DVD zum Thema Spielen mit AI-FINGERED! Hier finden Sie weitere Infos und Downloads:

http://www.keyboard-seminare.de/Styles_Patterns/Styles_Patterns.html

3.6 FINGERED - Einwürfe mit links

Im Modus „FINGERED“ reagiert die Begleitautomatik nur auf vollständige Akkorde aus drei oder mehr Tönen. Von dieser Regel ausgenommen sind die beiden Zwei-Tasten-Akkorde „1+5“ und „1+8“. Wenn also, von Quinte und Oktave abgesehen, nur ein oder zwei Tasten angeschlagen werden, dann ändert sich die Begleitung nicht; der bis dahin erkannte Akkord wird beibehalten.

Und was kann man damit anfangen?

Die linke Hand kann jetzt zwei musikalische Aufgaben bewältigen:

1. Akkorde greifen: zur Steuerung der Begleitautomatik
2. Mit dem LEFT-Part melodische Einwürfe spielen, wie auf einem zweiten Manual.

Tipp: Wählen Sie für LEFT eine sehr dynamische Klangfarbe, wie etwa „GalaxyEP“. Spielen Sie die Tasten beim Wechsel der Akkorde eher leise. Lassen Sie aber die Einwürfe durch einen stärkeren Anschlag hervortreten.

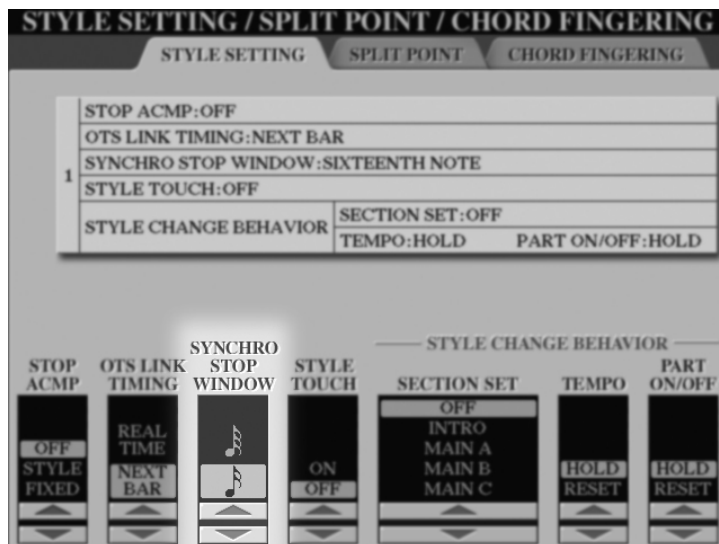
Tipp: Wollen Sie nicht doch lieber mit AI FINGERED spielen?

3.7 SYNC - Synchron starten und stoppen

SYNC-START und SYNC-STOP dienen zum bequemen Starten und Stoppen der Begleitautomatik. Diese Funktionen sind seit Jahren bewährt – und beliebt!

Tyros3 bietet ein einstellbares Zeitfenster für **SYNC STOP**.

Holen Sie mit „DIRECT ACCESS“ und „SYNC STOP“ die folgende Seite ins Display:



Stellen Sie den Notenwert bei „SYNCHRO STOP WINDOW“ so ein, wie es Ihrer Spielweise entspricht:

Wenn Sie die Akkorde KÜRZER als den eingestellten Notenwert spielen, dann stoppt die Begleitautomatik.

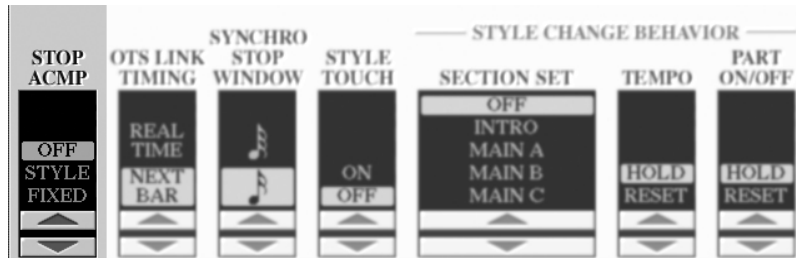
Wenn Sie aber die Tasten LÄNGER aushalten, dann spielt die Begleitautomatik weiter, auch wenn Sie alle Tasten loslassen.

Wenn das „SYNCHRO STOP WINDOW“ auf „OFF“ steht, dann stoppt die Begleitautomatik beim Loslassen der Tasten. Es spielt dann keine Rolle mehr, wie lange die Akkorde zuvor ausgehalten wurden.

3.8 STYLE SETTING – Persönliche Vorlieben

Die Seite STYLE SETTING enthält noch weitere Einträge zur Anpassung des Tyros3 an persönliche Wünsche und Vorlieben.

STOP ACMP



Die Einstellung bei STOP ACMP legt fest, wie das ACCOMPANIMENT, also die Begleitautomatik, klingt, wenn sie gestoppt ist – und Akkorde angeschlagen werden.

Drei Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

1. OFF

Wenn die Begleitautomatik gestoppt ist, dann erzeugen angeschlagene Tasten keinen Ton. (Es geht hier um die Begleitautomatik, nicht um den LEFT-Part!)

Die gespielten Akkorde werden erkannt – aber die Begleitautomatik erzeugt keine Töne. Die MULTI PADS, die Funktionen HARMONY und insbesondere VOCAL HARMONY reagieren aber auf die gegriffenen Akkorde. Man kann also mehrstimmig singen, mit Unterstützung durch VOCAL HARMONY, obwohl die Begleitautomatik noch nicht gestartet wurde.

2. STYLE

Jetzt erklingen angeschlagene Akkorde (bei gestoppter Begleitautomatik) mit der PAD-Voice des aktuellen Styles. Der Basston wird mit der BASS-Voice des Styles wiedergegeben.

Diese Einstellung ist nur dann empfehlenswert, wenn man unbedingt mit den Voices des jeweiligen Styles spielen möchte. Der Klang des Akkordes und des Basstones hängt von der Anschlagstärke ab. Wenn im Style, was oft der Fall ist, im BASS eine Mega-Voice vorkommt, dann ist es nicht ganz einfach, den Klang und die Lautstärke zu kontrollieren. Die Mega-Voices werden ja mit steigender Anschlagstärke nicht immer lauter, sondern wechseln auch den Grundklang, wie etwa von offener zu gedämpfter Saite. Für eine einfache Begleitung mit lange ausgehaltenen Akkorden und Basstönen bietet sich deshalb eher die dritte Einstellung an:

3. FIXED

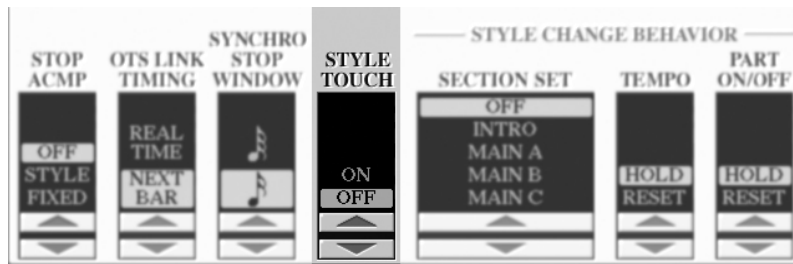
„Fixed“ steht für „fest eingestellt“, „immer gleich“. Bei dieser Einstellung erklingt der Akkord mit einem Streicherklang, der Bass spielt mit einer Bassgitarre. Damit lässt sich auch gut üben – wenn man noch ohne Rhythmusbegleitung spielen möchte.

Tipp: Zum Üben „ohne Rhythmus“ oder für Musikstücke im freien Tempo gibt es auch einen ganz neuen Style: „EtherealMovie“ in „MOVIE&SHOW“.

3. Spielen mit Styles

Ein weiterer Eintrag der STYLE SETTING Seite erlaubt die Auswahl zwischen

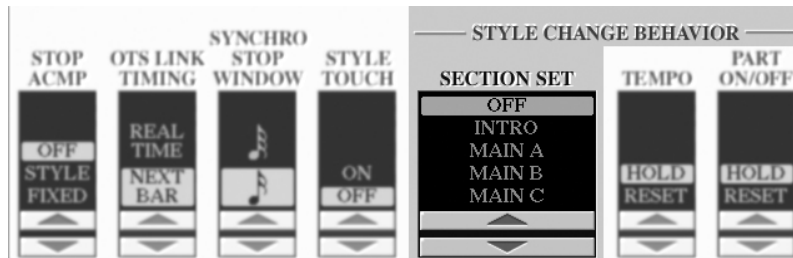
STYLE TOUCH ON oder STYLE TOUCH OFF



„TOUCH“ steht für Anschlag oder Anschlagstärke.

Wenn STYLE TOUCH auf „ON“ steht, dann reagiert die Begleitautomatik darauf, wie die Akkorde angeschlagen werden. Stark, hart angeschlagene Akkorde erhöhen die Lautstärke der Begleitautomatik. Bei nur sanft oder leicht gespielten Akkorden erklingt auch die Begleitung leise. Diese Einstellung ist – unserer Meinung nach – mit Vorsicht zu verwenden. Üblicherweise kommen in der Begleitung, im Bass, im Schlagzeug, keine großen Schwankungen in der Lautstärke vor. Dynamik und Abwechslung der Begleitautomatik entstehen eher durch verschiedene MAIN-Sektionen und den geschickten Einsatz der FILL-Ins. Wenn die Begleitung ständig „pumpt“, die Lautstärke sich bei jedem Akkordwechsel ändert, dann klingt das meist nicht „echt“ oder gar musikalisch, sondern eher nach einem nervösen Fuß auf einem ungeschickt eingestellten Schwellerpedal.

SECTION SET

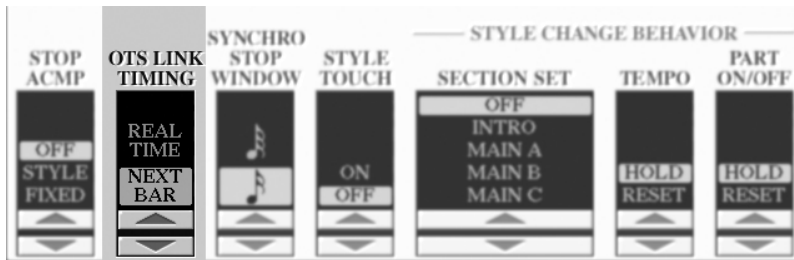


Die Einstellungen bei STYLE CHANGE BEHAVIOUR bestimmen das Verhalten (=behaviour) bei der Anwahl eines neuen Styles.

Legen Sie mit SECTION SET fest, ob ein neu gewählter Style immer eine bestimmten Sektion, wie INTRO 3, MAIN A, B, C oder D, aufrufen soll. Wenn der Wert bei SECTION SET auf OFF steht, dann erfolgt keine automatische Auswahl der Sektion – was uns persönlich lieber ist. (Oder wollen Sie immer nur Intro III?)

Tipp: Das Registration Memory speichert die aktuelle Sektion des Styles, einschließlich INTRO oder FILL IN. Auch der Status von SYNC START und SYNC STOP wird im Registration Memory abgelegt.

OTS LINK TIMING



Die OTS-Link-Funktion verknüpft die vier OTS mit den vier MAIN-Sektionen des Styles. Wenn OTS-Link, rechts neben dem ACMP-Schalter, aktiviert ist, dann wird bei einem Wechsel der MAIN-Sektion automatisch auch das entsprechende OTS aufgerufen. Die Einstellung bei OTS-LINK-Timing bestimmt nun, wie dieser OTS-Wechsel ausgeführt wird:

1. REAL TIME

Real Time bedeutet Echtzeit, im Sinne von „sofort“ oder auch „gleichzeitig“. Sobald Sie auf einen der Schalter MAIN A, B, C oder D drücken wird unmittelbar das entsprechende OTS 1, 2, 3 oder 4 ausgewählt. Der Wechsel erfolgt sofort, unabhängig von der Zählzeit des Taktes.

2. NEXT BAR

Next Bar steht für „im nächsten Takt“. Der Wechsel zu einem neuen OTS erfolgt nicht immer sofort, sondern erst zu Beginn des nächsten Taktes.

Tipp: Der Wechsel auf ein neues OTS sollte möglichst nicht erfolgen, solange noch Töne ausgehalten werden. Das neue OTS kann ja ganz andere Effekte oder Volumeneinstellungen enthalten – und dann entstehen unschöne Übergänge. Der perfekte Wechsel, trotz lang ausgehaltener Noten, gelingt aber immer, wenn Sie zwischen verschiedenen Parts, wie etwa RIGHT1 und RIGHT2, umschalten.

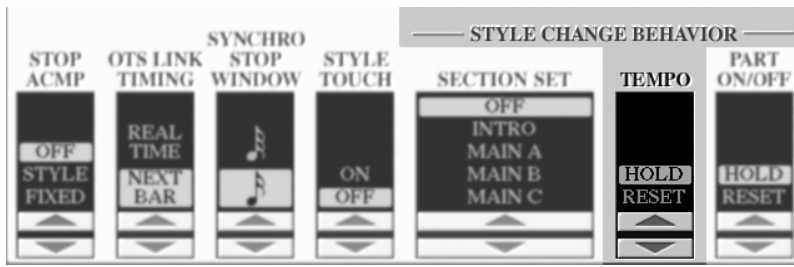
Tipp: Achten Sie auf die rote LED neben dem Schalter für die Funktion OTS-LINK! Sobald Sie den MUSIC FINDER benutzen, wird OTS-LINK automatisch eingeschaltet – und bleibt eingeschaltet. Stellen Sie deshalb sicher, dass OTS-LINK nur dann eingeschaltet ist, wenn Sie das auch wirklich möchten!



OTS-LINK: Der kleine Schalter mit der grossen Wirkung befindet sich zwischen dem ACMP- und dem AUTO FILL IN-Schalter.

3. Spielen mit Styles

TEMPO HOLD / RESET

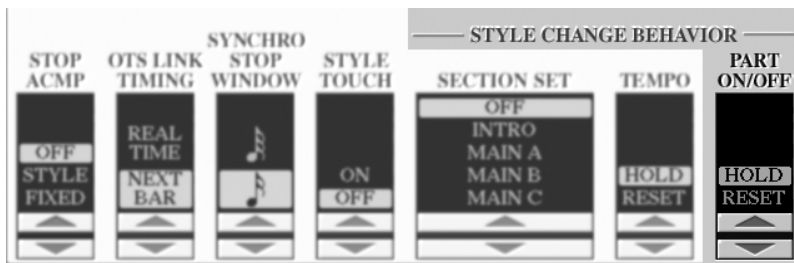


Legen Sie fest, wie sich das Tempo der laufenden Begleitautomatik bei einem Stylewechsel verhalten soll.

HOLD: das Tempo ändert sich nicht, wenn Sie bei laufender Begleitautomatik einen neuen Style auswählen. Diese Einstellung ist z.B. dann sinnvoll, wenn Sie innerhalb eines Musikstücks zwischen verschiedenen Styles umschalten.

RESET: jeder neue Style ruft sein eigenes Preset-Tempo auf, auch bei laufender Begleitautomatik! Wenn Sie eine Reihe neuer Styles schnell „durchprobieren“ möchten, dann ist diese RESET-Einstellung praktisch, da jeder Style sofort mit dem richtigen Tempo weiterspielt.

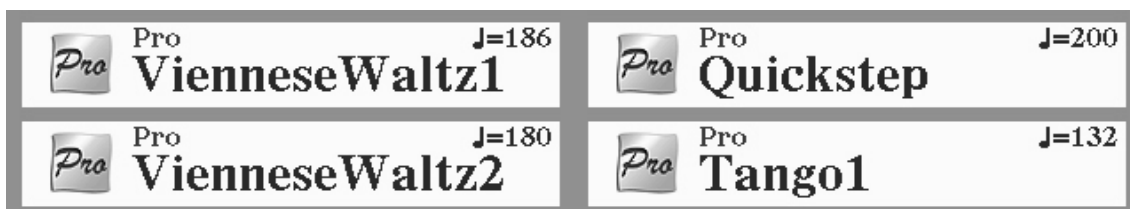
PART ON/OFF



HOLD: Die Auswahl eines neuen Styles verändert nichts am ON-OFF-Status der Parts, d.h. ausgeschaltete Parts bleiben ausgeschaltet. Achten Sie bei dieser Einstellung darauf, dass im nächsten INTRO III nicht wichtige Parts fehlen und das Intro nur mit „halber Kraft“ abspielt.

RESET: Wenn Sie manuell einen neuen Style auswählen, dann werden alle Parts automatisch eingeschaltet. Wenn Sie sich eine „kleine Bestzung“ eingestellt haben, also etwa nur RHY2, BASS und CHD1, dann spielen plötzlich wieder alle Parts, sobald ein neuer Style manuell angewählt wird.

Anzeige des Preset-Tempos in der Icon-Ansicht der Listen



Sehr hilfreich ist auch die Anzeige des Preset-Tempos in den Style-Listen – die es aber nur bei den PRESET-Styles gibt. Die Anzeige kann im FUNCTION-Menü, Eintrag UTILITY, Seite CONFIG 2 ein- bzw. abgeschaltet werden.

3.9 OTS – Immer auf der sicheren Seite!

OTS steht für One Touch Setting, also für Einstellungen, für fertige Registrierungen, die mit einem einzigen Schaltvorgang abgerufen werden – und damit stehen Sie allemal auf der sicheren Seite. Jeder Preset-Style des Tyros3 verfügt über vier OTS, d.h. für jeden Style im Tyros3 sind bereits vier passende Registrierungen voreingestellt. Ein Team aus erfahrenen Musikern spielte und programmierte viele Wochen lang und erstellte die eintausendachthundert Registrierungen.

In diesen Einstellungen steckt eine Menge Arbeit – bitte bedienen Sie sich!

OTS aufrufen:

Drücken Sie einfach auf das gewünschte OTS!

Wenn für einen Style OTS-Daten vorhanden sind, dann leuchten die Schalter grün. Alle Preset-Styles sind mit vier OTS ausgestattet.



Der Schalter des aktuell aufgerufenen OTS leuchtet rot-orange.

Und falls der Style keine OTS mitbringt oder nicht über alle 4 OTS verfügt, dann sind die „leeren“ Plätze auch nicht beleuchtet.

Nachgeladene, externe Styles enthalten nicht automatisch OTS.

Wichtig: Was ist wo? Was gehört wozu?

1. Die vier OTS „gehören“ zum jeweiligen Style – nicht zu irgendeinem Registration Memory.
2. Die OTS der Styles sind im jeweiligen Style enthalten und müssen deshalb nicht extra geladen werden.
3. In den OTS sind u.a. die Einstellungen für die Parts (RIGHT 1, 2, 3 und LEFT), sowie die MULTI PAD Bank gespeichert – aber **nicht** das TEMPO, die Lautstärke der Begleitautomatik und auch NICHT die Lage der Splitpunkte.
4. TRANSPOSE und CHANNEL ON/OFF sind ebenfalls unabhängig von OTS.
5. FREEZE funktioniert auch mit OTS: Je nach FREEZE-Setting bleiben deshalb die Einstellungen für LEFT und MULTI PAD erhalten, auch wenn ein OTS eines neuen Styles aufgerufen wird.
6. OTS speichert somit weniger Informationen als das Registration Memory – und ist dadurch sehr vielseitig einzusetzen: die individuellen Einstellungen wie SPLIT, TRANSPOSE, die aktuelle Sektion des Styles oder das Tempo werden von OTS nicht verändert.

Die genaue Beschreibung aller Daten, die in OTS gespeichert werden, finden Sie – Sie ahnen es schon – in der Tyros3 Data List ab Seite 50. Da steht im Detail, was gespeichert wird und wo es gespeichert wird. Sehen Sie dazu in der Spalte „OTS“ nach, ob dort ein Kreis für „Ja“, oder ein X für „Nein“ steht.

3. Spielen mit Styles

Tipp: Sehen Sie vorher nach, was Sie erwartet! Verschaffen Sie sich zuerst einen Überblick, welche Voices und Kombinationen die OTS eines Styles jeweils „mitbringen“. Drücken Sie entweder, nach der Wahl des neuen Styles, nacheinander die vier OTS und sehen Sie sich die Registrierungen im Display an. So gewappnet sind Sie vor Überraschungen sicher und können die OTS viel gezielter einsetzen! Oder rufen Sie OTS INFO auf!

OTS INFO: vorher wissen was dahinter steckt

In der Icon-Ansicht der STYLE-Seite des Tyros3 gibt es einen neuen Schalter:



OTS INFO holt diese Seite ins Display, hier am Beispiel des Styles „ZitherPolka“:

OTS INFORMATION

STYLE NAME

Pro 4/4 J=114

ZitherPolka

OTS1	OTS2
R1 Zither1	R1 GermanClarinet
R2 Steirisch	R2 ConcertGuitar
R3 ConcertGrand	R3 Violin
L Strings mf	L Strings mf

OTS3	OTS4
R1 Steirisch	R1 GermanClarinet
R2 FrenchMusette	R2 FrenchMusette
R3 Hackbrett	R3 Zither1
L Strings mf	L Strings mf

Jetzt sehen Sie die Einstellungen der 4 OTS. Die dunkle Schrift zeigt an, dass der entsprechende Part eingeschaltet ist, also z.B. R1 mit Zither1 im ersten OTS. Alle Parts sind passend eingestellt, aber nicht immer auch schon eingeschaltet, was Sie an der hellen Schrift erkennen, wie z.B. im OTS3 bei R3 mit Hackbrett. Ein aktuell gewähltes OTS ist orangefarben umrahmt.

Tip: Spielen Sie nicht nur mit den Sounds, die OTS beim ersten Aufruf liefert. Schalten Sie auch auf die anderen Parts, wie R2 und R3 um, denn in den OTS sind alle Parts fertig registriert.

Eigene OTS gestalten und abspeichern:

Tyros3 verwaltet die OTS nicht als eigenständige Dateien. Die OTS sind im jeweiligen Style enthalten. Dadurch wird der Umgang mit OTS einfacher und bequemer: es ist nicht notwendig, die OTS separat abzuspeichern oder zu laden.

OTS steht damit auch bei externen Styles von USER-Laufwerken oder der Festplatte zur Verfügung – wenn die Styles bereits OTS-Daten enthalten.

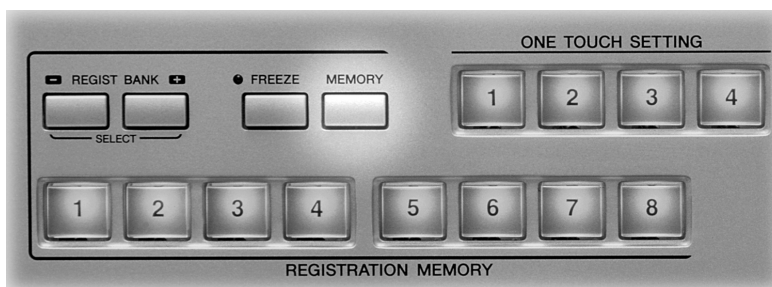
Wichtig: wo „wohnt“ OTS?

1. Die OTS-Daten sind Teil des Styles! Daraus folgt:
2. Wenn die OTS-Daten verändert werden, dann ist der Style verändert worden. Um also die neuen OTS dauerhaft zu speichern, muss deshalb
3. der Style neu gespeichert werden!

So speichern Sie eigene OTS:

Gestalten Sie das neue OTS, stellen Sie die gewünschten Voices und Lautstärken ein, wählen Sie eine passende MULTI PAD Bank. Bedenken Sie dabei, dass die Werte für TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE im OTS nicht gespeichert werden. Wenn Sie etwa die Oktav-Lage einer Voice verändern möchten, dann benutzen Sie dazu den Parameter OCTAVE in der MIXING CONSOLE – nicht die UPPER OCTAVE Einstellung!

Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, dann drücken Sie den Schalter MEMORY, genau so wie beim Abspeichern eines REGISTRATION MEMORY.



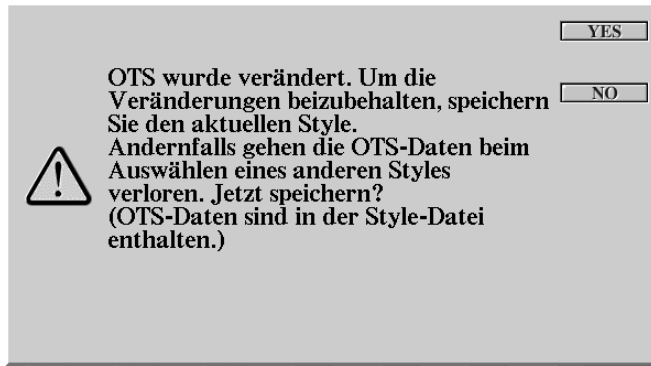
Das Display zeigt jetzt eine Seite mit weiteren Einzelheiten für REGISTRATION MEMORY – nicht aber für OTS. Es sind hier keine weiteren Einstellungen notwendig.

Drücken Sie zum Speichern den gewünschten OTS-Schalter!

Die aktuelle Einstellung ist jetzt im OTS-RAM, einem flüchtigen Speicher, abgelegt. Zur dauerhaften Sicherung muss der Style – der ja die neuen OTS enthält – gespeichert werden.

Tyros3 weist Sie auf diesen Umstand sofort hin: Im Display erscheint die Abfrage, ob der Style mit dem neuen OTS jetzt gleich gespeichert werden soll. Der „Hintergrund“, die aktuelle Display-Seite, spielt dabei keine Rolle.

3. Spielen mit Styles



Diese Abfrage erscheint gleich nach dem Speichern eines OTS.

Antworten Sie mit „NO“, wenn Sie noch weitere OTS neu gestalten möchten – das spart Zeit!

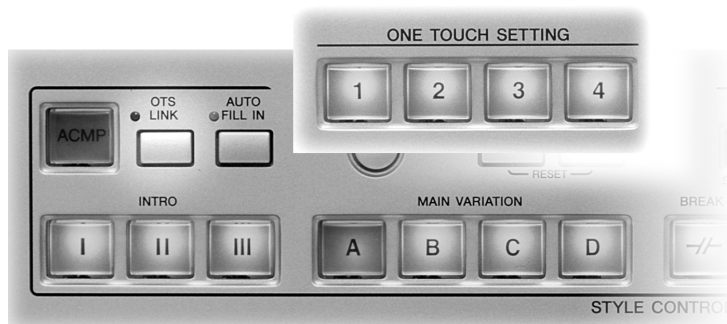
Wenn schließlich alle 4 OTS des Styles Ihren Vorstellungen entsprechen, dann sollten Sie auf den Schalter „YES“ drücken, um jetzt den Style mit den neuen OTS auch tatsächlich zu speichern.

Wählen Sie zuerst den Speicherort: ein Laufwerk wie USER, ein USB-Laufwerk oder eine Partition der Festplatte, wie etwa HD1! Legen Sie den „Pfad“ fest, unter dem der Style gespeichert werden soll! Drücken Sie „SAVE“! Geben Sie dem Style ggf. noch einen (neuen) Namen und drücken Sie auf den Schalter OK „8 oben“ um zu speichern. Fertig! Der soeben gespeicherte Style enthält die neuen OTS!

Falls die Einzelheiten zum Speichern eines Styles nicht klar sind, dann sehen Sie bitte zusätzlich im Kapitel 12 „Styles bearbeiten“ nach.

3.10 OTS LINK: A1 – B2 – C3 – D4

Die OTS LINK Funktion verknüpft die vier OTS mit den vier MAIN-Sektionen des Styles – siehe auch OTS LINK TIMING im Abschnitt 3.8 STYLE SETTING.



So reizvoll OTS LINK auch sein kann, in bestimmten Situationen ist es sicherer, die Funktion OTS LINK auszuschalten! Wenn Sie gerade dabei sind, neue Registrierungen oder OTS zu programmieren, dann sollte OTS LINK besser

deaktiviert sein. Sonst kann es passieren, dass Sie gerade mit der „besten Registrierung der Welt“ spielen und vor lauter Begeisterung auf MAIN D wechseln – und weg ist sie, die beste Registrierung der Welt.

Achten Sie darauf, dass OTS LINK sich auch einschaltet, sobald Sie den MUSIC FINDER benutzen!

Wenn OTS LINK aktiviert ist, dann „holt“ sich ein **neuer Style** oder eine **neue MAIN-Sektion** automatisch auch das entsprechende OTS.

Ein manuell gewähltes OTS hat dagegen keinen Einfluss auf die Sektion des Styles.

3.11 Repertoire – die Songs zum Style

Bei 450 Preset-Styles ist es nicht mehr ganz einfach, zu einem bestimmten Song gleich den passenden Style im Kopf zu haben. Aber da hilft der MUSIC FINDER weiter, siehe Kapitel 5. Die neue „Repertoire“-Funktion stellt den Zusammenhang zwischen Songs und Styles in der umgekehrten Richtung her:



Wenn Sie auf den Schalter REPERTOIRE drücken, dann starten Sie ein Makro, also eine automatische Abfolge von Befehlen.

Dieses Makro ruft den MUSIC FINDER auf und startet eine

Suche nach allen Einträgen mit dem aktuell gewählten Style. Anschließend erscheint das Ergebnis im Display: eine Liste von Songs für diesen Style.

Sie können diesen Vorgang innerhalb des MUSIC FINDERs auch manuell durchführen. Mit REPERTOIRE aber geht es viel schneller und bequemer.

Da mit REPERTOIRE die SEARCH Funktion des MUSIC FINDERs aufgerufen wird, schaltet sich auch OTS-Link ein. Vergessen Sie also nicht, den OTS-Link bei Bedarf wieder zu deaktivieren!

Die REPERTOIRE Funktion gibt es nur in der Icon-Ansicht der Style-Listen. In der Listendarstellung erscheint dafür beim Schalter F die Funktion PROPERTY, die Informationen zur Filegröße und zu den Laufwerken liefern kann. Weitere Einzelheiten finden Sie bei 3.14 PROPERTY.

3.12 TEMPO – Geschwindigkeit ist keine Hexerei!

Alle „automatischen Musikbausteine“, wie Styles, Songs oder MULTI PADs, laufen mit dem eingestellten TEMPO ab. Tyros3 unterscheidet zwischen dem Tempo des Styles und dem Tempo für die Wiedergabe von Songs.

Die beiden TEMPO-Werte werden auf der MAIN-Seite in „Schlägen pro Minute“ angezeigt, hier im Bild 152 bpm für den Song, und 94 bpm beim Style.



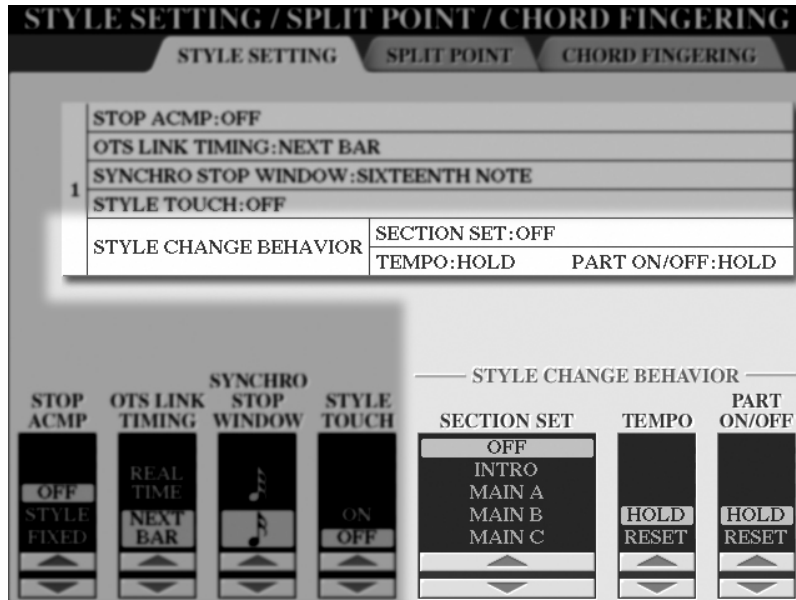
Der einstellbare Bereich beginnt bei unsäglich langsamen 5 Schlägen pro Minute und reicht hoch bis zum absurd schnellen Tempo von 500 bpm! Damit ist wohl alles abgedeckt, was jemals in Frage kommen könnte!

bpm = beats per minute,
= Schläge pro Minute

3. Spielen mit Styles

Zur Eingabe oder Festlegung des TEMPO-Wertes gibt es mehrere Möglichkeiten:

Jeder Style besitzt ein PRESET-Tempo: ein langsamer Walzer etwa „läuft“ mit 90 bpm, bei einem Quickstep sollte das Tempo aber auf dem Wert 200 stehen. Wenn die Begleitautomatik gestoppt ist, dann ruft jeder neu angewählte Style auch sein PRESET-Tempo auf. Bei laufender Begleitautomatik kommt es darauf an, wie das „Style Change Behaviour“ bei Tempo eingestellt ist.

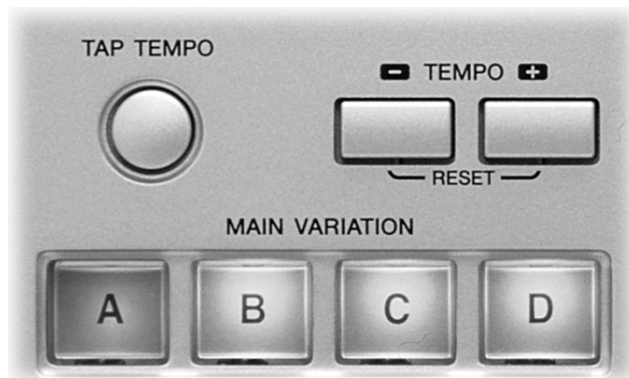


Mit DIRECT ACCESS und einem der TEMPO-Taster holen Sie die STYLE SETTING Seite ins Display. Mit „RESET“ wird das Tempo beim Wechseln eines Styles während der Wiedergabe zurück auf das Preset-Tempo gesetzt. Wenn „HOLD“ eingestellt ist, dann wird das aktuelle Tempo beibehalten.

Siehe auch oben: STYLE-SETTING

Ein MIDI-File, ein Song, enthält ebenfalls eine oder mehrere Tempo-Informationen. Der Song steuert das Tempo.

Die manuelle Eingabe des gewünschten TEMPO-Wertes erfolgt mit den Schaltern „TEMPO -“ und „TEMPO +“, sowie mit dem DATA ENTRY Rad und dem Schalter ENTER:



Sobald Sie einen der Plus-Minus-Schalter betätigen, erscheint folgendes kleine Feld im Display – unabhängig vom aktuellen „Hintergrund“, und natürlich mit dem aktuellen Tempo.

Drücken Sie zur Eingabe des neuen Wertes auf die Schalter „TEMPO -“ oder „TEMPO +“.



Oder drehen Sie das DATA ENTRY Rad bis der gewünschte Wert erreicht ist und schließen Sie die Eingabe mit ENTER ab!

Drücken Sie die beiden Schalter „TEMPO -“ und „TEMPO +“ gleichzeitig, um das Tempo auf den aktuellen PRESET-Wert zurückzustellen (RESET).

TAP TEMPO: 1-2-3-4!

Stellen Sie das gewünschte TEMPO „nach Gefühl“ ein: geben Sie mit dem Schalter TAP TEMPO das neue Tempo vor! Üblicherweise ertönt dabei ein Hi-Hat -Becken, aber Sie können als TAP TEMPO Klang auch jedes andere Instrument des Schlagzeugs verwenden.

Zum Starten – wenn die Begleitautomatik (oder der Song) noch gestoppt ist:

Tipp: Drücken Sie – im gewünschten Tempo – vier mal den Schalter TAP TEMPO. Nur der dritte und vierte Schlag bestimmen das neue Tempo! Die ersten beiden Schläge sind nur zum „eingrooven“ – damit Schlag 3 und 4 dann möglichst genau erfolgen.

Wenn der Style (oder Song) bereits läuft:

Tipp: Jetzt genügen zur Tempo-Eingabe bereits zwei Schläge!

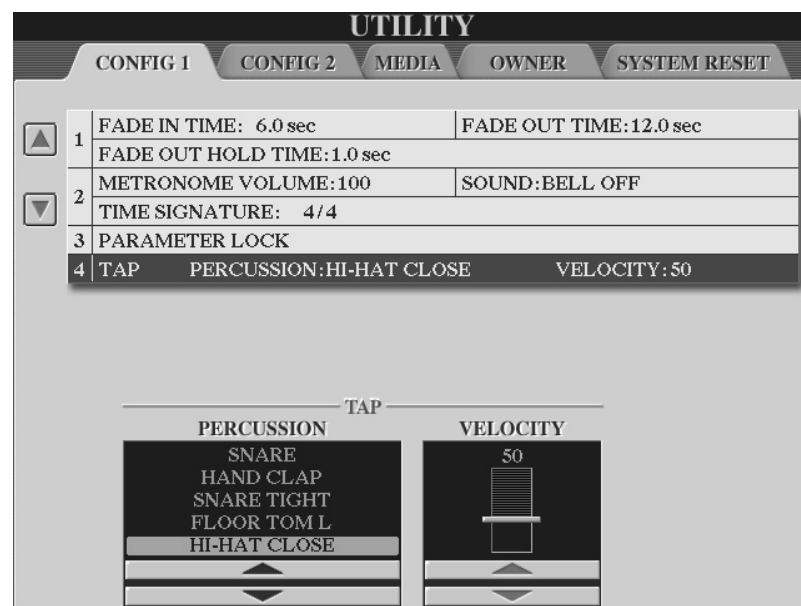
Und noch ein TEMPO-Tipp:

Wenn Sie ein zweites Mal auf die ENDING-Taste drücken, dann wird jedes ENDING mit „Ritardando“ abgespielt, wird also langsamer. Manche ENDINGS enthalten bereits programmierte Tempoänderungen, meist eben ein Ritardando zum Ende hin. Hier ist also etwas Vorsicht geboten, damit nicht ein „doppeltes“ Ritardando das Tempo zu sehr verringert und sich das ENDING „endlos“ in die Länge zieht.

So stellen Sie das TAP TEMPO Instrument ein:

Drücken Sie DIRECT ACCESS und dann TAP TEMPO!

Ohne weitere Umwege oder Menus erscheint sofort diese Anzeige im Display:



Die Schalter „2“ bis „4“ bestimmen das Instrument für TAP TEMPO ertönen. Oder Sie drehen zur Auswahl einfach das DATA ENTRY Rad, sobald die Pfeile unter der Liste orangefarbt markiert sind. Rechts daneben stellen Sie die Anschlagstärke ein. Der TAP TEMPO Schalter ist ja nicht anschlagdynamisch – deshalb geben Sie hier ein, wie stark der Anschlag erfolgen soll.

TAP TEMPO Instrument RESET:

Falls Sie sich „verirrt“ haben und schnell wieder zur Standardeinstellung zurück wollen, hilft der bewährte alte Trick: „plus“ und „minus“ gleichzeitig drücken!

Mit Schalter „3 oben“ und „3 unten“ gleichzeitig ist wieder das Hi-Hat eingestellt!

Mit „5 oben“ und „5 unten“ springt der Wert sofort wieder auf 50, wie gehabt.

3.13 Pro und Session - Von farbig bis bunt!

Die Einträge in den Listen der Preset-Styles zeigen den Style-Namen, das Preset-Tempo und ein Label, und zwar „Pro“ oder „Session“. Auf der ersten STYLE-Seite der Kategorie „Movie&Show“ ist zu sehen:



„BaroqueConcerto“ ist, neben anderen, als Session-Style gekennzeichnet.

„MovieSoundtrack“ und weitere Styles tragen das Label „Pro“.

In der Icon-Ansicht steht auch die Funktion „REPERTOIRE“ zur Verfügung: Songs für den aktuellen Style auf Knopfdruck!

Die Listenansicht zeigt das Style-Label vor dem Style-Namen:



In der Listen-Ansicht liefert der Schalter „PROPERTY“ weitere Informationen zur File-Größe des Styles und zum Speicherplatz des Laufwerks.

Was bedeuten diese Bezeichnungen „Pro“ oder „Session“?

Die Labels „Pro“ und „Session“ geben an, ob die MAIN- und FILL-Sektionen harmonische Verzierungen enthalten. Die Unterscheidung betrifft also nicht die INTROs oder ENDINGs, sondern nur die Spiel-Sektionen MAINs und FILLs.

Mit „Qualität“ hat diese Unterscheidung nichts zu tun: ein Sportwagen ist nicht „besser“ als eine Limousine, ein Schwerlastler, ein Pferd oder eine Rakete. Es kommt darauf an, wo man hin will und was man dabei transportieren möchte.

1. „Pro“-Styles

Diese Styles bieten harmonisch perfekte Spielbarkeit – weitestgehend.

Die Begleitautomatik des Tyros3 erkennt weit über dreißig Akkordarten, also etwa „dur“, „moll“, „sus4“, „aug“ usw., – und diese Akkorde werden von den MAIN- und FILL-Sektionen der „Pro“-Styles ganz präzise in eine rhythmische Begleitung umgesetzt.

Da wird nichts weggelassen: wenn Sie „G-7/9“ greifen dann erklingt auch „G-7/9“. Und es kommt auch nichts dazu: wenn Sie „A-moll“ anschlagen dann spielt die Begleitautomatik auch genau „A-moll“ – und nicht „A-moll7“ oder „A-moll add9“ oder eine andere harmonische Verzierung oder Zugabe. Bei reinem DUR mag schon einmal die Sexte im Bass auftauchen – aber das war es auch schon. PRO-Styles reproduzieren – mit nur wenigen Ausnahmen – immer nur die gewünschte Harmonie.

Die PRO-Styles sind, um bei dem Vergleich in der Überschrift zu bleiben, farbig, und zwar ein-farbig: alle „Farben“, alle Akkorde werden genau so abgespielt, wie der Spieler greift. Der Spieler selbst hat die Kontrolle über die harmonischen Feinheiten – und im Modus AI FINGERED auch über die Bewegung der Bassspuren. Die PRO-Styles entwickeln kein harmonisches Eigenleben. Sie „gehören“ nur den gegriffenen Akkorden. Für den Spieler, der weiß was er will, sind PRO-Styles die perfekte Band unter den Fingern seiner linken Hand.

2. „Session“-Styles

„Session“-Styles sind, harmonisch betrachtet, nicht farbig sondern bunt.

Die „Session“-Styles enthalten eingebaute harmonische Variationen: das reicht von einzelnen, zusätzlichen Tönen, die im gegriffenen Akkord gar nicht vorkommen, bis hin zu ausgewachsenen Akkordprogressionen, also ganzen Akkordfolgen.

Selbst wenn der Spieler „nur“ einen einfachen Akkord, wie etwa C-DUR, greift, kann das klingende Ergebnis bereits ein harmonisch buntes Allerlei in der näheren Umgebung von C-DUR sein. Diese Extraportion an harmonischer „Würze“ kann aber auch stören – je nach harmonischem Zusammenhang. Für harmonisch aufwendige Songs mit schnellen Akkordwechseln sind „Session“-Styles deshalb weniger geeignet – und auch nicht vorgesehen.

Vergleichen wir dazu zwei zumindest ähnliche, verwandte Styles, einmal „Session“, einmal „Pro“. In der Kategorie R & B finden Sie diese zwei Boogie-Styles, den „Swingin´Boogie“ („Session“) und den „Pro“-Style „ComboBoogie“, auf den Seiten P2 bzw. P5.

Swingin´Boogie – „Session“

Spielen Sie mit „Swingin´Boogie“ MAIN C einen einfachen Septim-Akkord, wie etwa F7. Der Akkord F7 besteht aus den Tönen F, A, C und Eb. Der SESSION-Style liefert aber eine harmonisch ausgeschmückte Begleitung, in der auch die Töne G, G#, D vorkommen. Obwohl Sie „nur“ reines F7 gegriffen haben ertönt bereits die Harmonie F-7/9/13 mit weiteren „Farbtupfern“. Der SESSION-Style kann sich gut „entfalten“, wenn keine schnellen, komplizierten Akkordwechsel erfolgen. Ein einfaches 12-Takte-Blues-Schema – und alles ist gut! Session-Styles unterstützen auch nicht immer alle Akkordarten.

3. Spielen mit Styles

Im Vergleich dazu der

„Pro“-Style „ComboBoogie“:

Im Falle des Akkordes F7, wieder mit der Sektion MAIN C gespielt, liefert der Style exakt die Harmonie F7. Vom BASS bis zu PHRASE 2 kommen nur die Töne F, A, C und Eb vor – eben genau die Töne des Akkordes F7. Der „Pro“-Style reagiert ausschließlich auf die Akkordeingaben des Spielers. Schnelle Akkordwechsel und farbige Harmonien – jetzt von Hand gegriffen! – werden umgehend in eine Begleitung umgesetzt. Der Spieler selbst spielt und kontrolliert alle „Farben“! Der Style ist uneingeschränkt spielbar, auch ein moll-Boogie (Hummelflug – Bumble-Boogie) ist kein Problem. Wenn Sie F1-A1-C1-F2 greifen, also einen Akkord mit Oktave, dann zwingen Sie alle Bass-Noten auf diesen gedoppelten Grundton. Der Bass und alle weiteren Bass-Parts spielen keine Walking-Figur mehr – so lange, bis Sie wieder einen „normalen“ Akkord spielen – siehe AI-Fingering, bessere Bässe.

Im Tyros3 gibt es viel mehr „Pro“- als „Session“-Styles. Eine ganze Reihe ursprünglich als „Session“ programmierter Styles wurde wieder zu „Pro“-Styles „umgebaut“ – weniger automatische Verzierungen aber dafür einwandfreie Spielbarkeit! Eine Entscheidung, die wir, die Autoren, allemal gut finden!

3. 14 Property

In der Listenanzeige der Styles (und auch bei Voices, Songs und anderen Daten) sehen Sie rechts oben beim Schalter „F“ den Eintrag „PROPERTY“, was soviel wie „Eigentum“ oder „Charakteristik“ bedeutet.

Wählen Sie für dieses Beispiel bitte einen Style auf dem USER-Laufwerk oder der Festplatte aus.

Ein Druck auf „F“ öffnet dieses Fenster:



„DRIVE NAME“ zeigt den Namen des Laufwerks.

Bei „ALL SIZE“ sehen Sie, wie groß dieses Laufwerk insgesamt ist.

Der noch freie Speicherplatz ist bei „FREE AREA“ angegeben.

„NAME“ ist der Name der Datei, hier der Style „Sternenfox.STY“.

Den Pfad, also den genauen Ort, an dem die Datei gespeichert ist, sehen Sie bei „FOLDER“, in diesem Beispiel ist es der Ordner „2008 XT2 STY RP“, in den ich alle Styles ablege, die ich im Jahr 2008 für den Yamaha-downloadshop programmiert habe. Die Größe der Datei, hier 31,44 KBytes steht bei „FILE SIZE“. Der Schalter „OK“ schließt das PROPERTY-Fenster – wie üblich.

3.15 Noch ein paar Tipps zum Spielen mit Styles

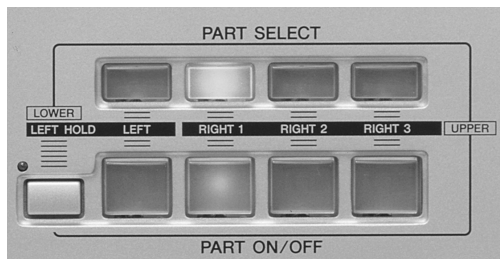
1. Legen Sie zuerst fest, wo Sie neue Styles ablegen – und erstellen Sie erst dann die passenden Registrierungen. Andernfalls „findet“ die Registrierung die Styles nicht!
2. Die PRESET-Styles erscheinen in den Listen in einer festgelegten Reihenfolge, die nichts mit den Namen der Styles zu tun hat. Die Listen der Styles auf anderen Laufwerken sind aber alphabetisch sortiert. Benennen Sie deshalb die eigenen Styles so, dass sie in der gewünschten Reihenfolge angezeigt werden – stellen Sie dem Namen z.B. eine laufende Nummer voran.
3. Auch wenn im „STYLE CHANGE BEHAVIOUR“ das TEMPO auf „HOLD“ eingestellt ist – sich das Tempo bei einem Stylewechsel bei laufender Begleitautomatik also nicht ändert – können Sie das Preset-Tempo des neuen Styles jederzeit mit den beiden Tempo-Schaltern abrufen.
4. Beachten Sie, dass die Styles die Effekte REVERB, CHORUS einen der DSPs steuern. Wenn Sie während der Wiedergabe eines SONGs einen neuen Style anwählen, dann kann der SONG plötzlich anders klingen, weil die Auswahl des Styles auch die Einstellung der Effekte verändert.
5. Benutzen Sie die OTS zur Gestaltung eigener Registrierungen! Sie brauchen ein Brass-Ensemble mit Trompeten? Sehen Sie in den OTS der Big-Band-Styles nach, kopieren Sie die Settings und justieren Sie dann bei Bedarf die Einzelheiten. Oft sind die OTS mit anderen Effekten als den in Voice-Set festgelegten Einstellungen programmiert.
6. Setzen Sie ein INTRO auch einmal als „Zwischensolo“ ein – die Intros sind auch bei laufender Begleitautomatik nutzbar, nicht nur am Anfang eines Stücks. Bei Bedarf kann ein Intro aber auch jederzeit mit einem FILL abgebrochen werden – mit FILL oder BREAK kommt man auch aus einem versehentlich gedrückten ENDING wieder zur MAIN-Sektion zurück.
7. Die FILLs sind auch als kurze Intros zu gebrauchen – stets genau einen Takt lang und im Unterschied zu INTRO I spielen mehr Parts als nur das Schlagzeug.
8. Setzen Sie „Cancel“ ein – natürlich wieder mit AI-FINGERED! Drei unmittelbar benachbarte Tasten erzeugen den Akkordtyp „Chord Cancel“: alle Spuren, mit Ausnahme der RHY-Parts, werden ausgeschaltet, nur das Schlagzeug spielt weiter. Bei den meisten Styles ertönt auch ein Crash-Becken. Wenn ein Zuhörer meint, dass das Instrument ja „von ganz alleine“ spielt, dann greifen Sie kurz Chord-Cancel und nehmen die Hände weg von der Tastatur – dann wird auf der unbedarfte Zeitgenosse sehen und hören, dass Sie alles unter Kontrolle haben!
9. Machen Sie sich Notizen! Bei 450 Preset-Styles und vielen weiteren nachgeladenen Styles auf Festplatte und USB-Stick ist es keine Schande, wenn man nicht alle Rhythmen auswendig parat hat. Drucken Sie sich die Style-Liste aus, siehe pdf-Data-List Seite 24 und 25.
10. Geben Sie sich einen Ruck und fangen Sie an, endlich mit AI FINGERED zu spielen, wenn Sie es nicht eh schon tun. ☺

4. Voices

Die Klangfarben des Tyros3 heißen „VOICES“. „Voice“ bedeutet auf Deutsch „Stimme“, was hier richtiger Weise mit „Spielstimme“ (oder „Klangfarbe“) übersetzt werden muss. Diese Spielstimmen sind die Protagonisten dieses Kapitels. Wir werden uns mit Ihren Eigenschaften und den Kombinationsmöglichkeiten ausführlich befassen.

4.1 Voices und Parts

Für das manuelle Spiel stehen Ihnen 4 Parts zur Verfügung:



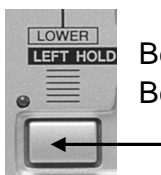
„RIGHT1“, „RIGHT2“ und „RIGHT3“ sind die Parts für den oberen Tastatur-Bereich („UPPER“). „LEFT“ ist der Part für den unteren Tastatur-Bereich („LOWER“).

„RIGHT“ bedeutet rechts, „LEFT“ bedeutet links.

Die Parts werden mit den Schaltern in der unteren Reihe ein- und ausgeschaltet („PART ON/OFF“). Der Schalter eines eingeschalteten Parts leuchtet rot. Ein ausgeschalteter Part leuchtet nicht.

LEFT HOLD

Schalten Sie „LEFT HOLD“ („links halten“) ein, um das Erklingen der Voice des „LEFT“-Parts zu verlängern oder dauerhaft zu halten. Ein Piano etwa klingt nach einiger Zeit aus, während ein Flächensound dauerhaft zu hören ist.



Bei eingeschalteter „LEFT HOLD“-Funktion leuchtet die grüne LED.

Bei ausgeschalteter „LEFT HOLD“-Funktion leuchtet sie nicht.

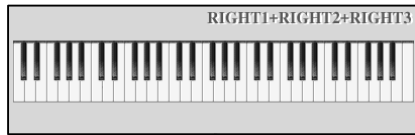
Splitpunkt = Teilungspunkt

Die Tastatur-Bereiche der Parts „UPPER“ und „LOWER“ richten sich nach den Split-Punkten der Begleitautomatik und des „LEFT“-Parts. Innerhalb des „Upper-Parts“ gibt es einen weiteren Splitpunkt für den Part „RIGHT3“.

„split“ bedeutet „teilen“. Der Splitpunkt ist der Punkt, der die Tastatur in unterschiedliche Bereiche aufteilt.

Zunächst konzentrieren wir uns ausschließlich auf die Teilungsmöglichkeiten zwischen „UPPER“ und „LOWER“ Parts. Der Splitpunkt für den Part „RIGHT3“ bleibt also erst einmal unberücksichtigt und damit benutzen alle drei „UPPER“-Parts den gleichen Tastaturabschnitt!

Folgende Möglichkeiten gibt es:



Die Begleitautomatik und der „LEFT“-Part sind ausgeschaltet. Die „UPPER“-Parts benutzen den gesamten Tastatur-Bereich.



Die Begleitautomatik ist ausgeschaltet. Der „LEFT“-Part ist eingeschaltet und benutzt den Tastatur-Bereich links vom Splitpunkt (F#3). Die „UPPER“-Parts benutzen den Tastatur-Bereich rechts vom Splitpunkt.

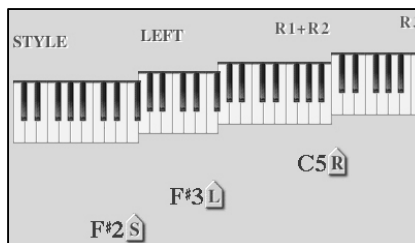


Die Begleitautomatik ist eingeschaltet und benutzt den Tastatur-Bereich links vom Splitpunkt (F#2). Der „LEFT“-Part ist ausgeschaltet. Die „UPPER“-Parts benutzen den Tastatur-Bereich rechts vom Splitpunkt.



Die Begleitautomatik ist eingeschaltet und benutzt den Tastatur-Bereich links vom Splitpunkt (F#2). Der „LEFT“-Part ist eingeschaltet und benutzt den Tastatur-Bereich zwischen den Splitpunkten F#2 und F#3. Die „UPPER“-Parts benutzen den Tastatur-Bereich rechts vom Splitpunkt F#3.

Und noch ein Splitpunkt für „RIGHT3“

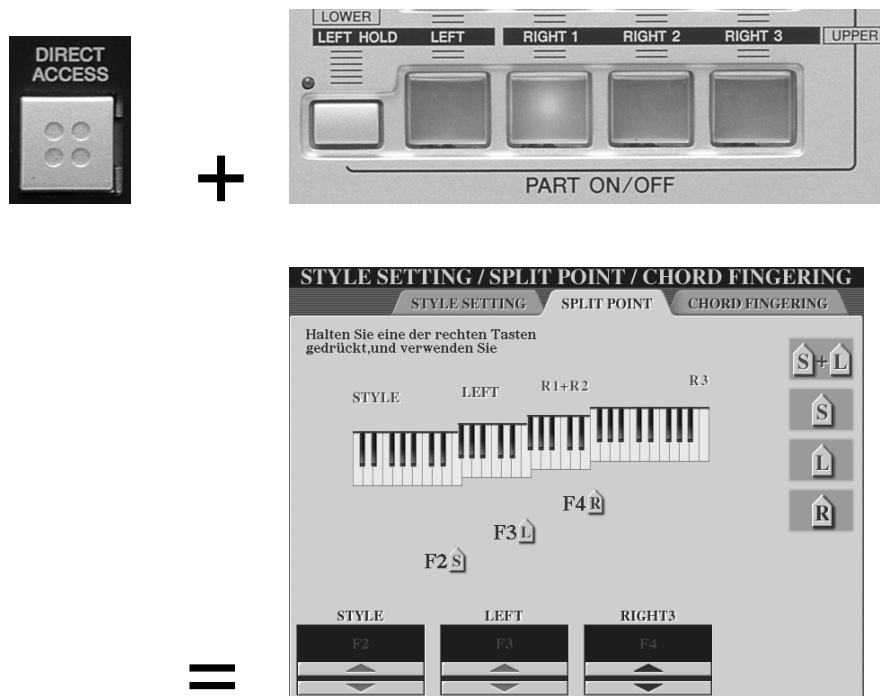


Wer die Tastatur noch einmal teilen möchte, dem steht ein weiterer Splitpunkt zur Verfügung. Dieser kann innerhalb des Tastaturbereichs für „UPPER“ den Part „RIGHT3“ von den beiden anderen „UPPER“-Parts „Right1“ und „RIGHT2“ trennen. „RIGHT3“ liegt dann immer oberhalb. Die Teilungspunkte für „STYLE“ und „LEFT“ bleiben davon unberührt:

Obiges Beispiel zeigt die mögliche Unterteilung der Tastatur in maximal 4 Abschnitte mit den Splitpunkten „F#2“ (STYLE), „F#3“ (LEFT) und „C5“ (RIGHT).

Einstellen der Splitpunkte

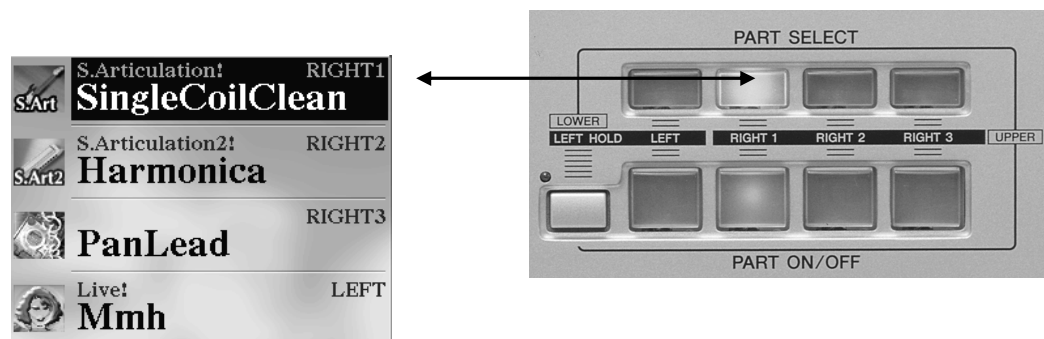
Das Einstellen der Splitpunkte wurde in Kapitel „3.3 Split“ ausführlich erklärt. An dieser Stelle deshalb nur die Abkürzung zur „SPLIT POINT“-Seite:



Parts selektieren

Um die Voice und weitere Einstellungen eines Parts zu verändern, muss der entsprechende Part selektiert sein. Dies gilt auch dann, wenn man die Einstellungen eines Parts lediglich anzeigen möchte.

Über den „PART ON/OFF“-Schaltern befinden sich die „PART SELECT“-Schalter. Es kann immer nur ein Part selektiert sein. Deshalb leuchtet in der oberen Reihe auch immer nur ein einziger Schalter grün; nämlich der des selektierten Parts. Der selektierte Part wird im „MAIN“-Display invertiert dargestellt.



Parts lassen sich innerhalb des „MAIN“-Displays auch durch die jeweiligen Display-Schalter „F bis I“ selektieren. Dabei „folgt“ der entsprechende „PART SELECT“-Schalter der Auswahl am Display.

Wenn ein Part eingeschaltet wird (untere Reihe, Schalter leuchtet rot), dann „folgen“ ihm auch der grün leuchtende Schalter der oberen Reihe („PART SELECT“) und die Invertierung im „MAIN“-Display.

Beispiel: Drücken Sie nacheinander die Schalter „PART SELECT“ für die verschiedenen Parts oder die Schalter „F bis I“ innerhalb des „MAIN“-Displays. Sie können beobachten, dass je nach selektiertem Part verschiedene LEDs der VOICE-Kategorien aufleuchten. (Dies gilt natürlich nur für den Fall, dass die Parts auch mit Voices unterschiedlicher Kategorien belegt sind.)

Tip: Nehmen Sie sich Zeit und machen Sie sich mit der Funktionsweise der Part-Schalter vertraut. Ein sicherer Umgang mit diesen Schaltern spart später wieder Zeit!

4.2 Voices auswählen

Nachdem Sie sich mit den Parts ein wenig vertraut gemacht haben, wird es nun Zeit diesen Parts auch einmal neue Voices zuzuordnen.

Das Prinzip des Auswählens von Daten haben wir sehr ausführlich in Kapitel „3.1 – Styles auswählen“ behandelt. Wir werden in diesem Kapitel, darauf aufbauend, die Besonderheiten bei der Auswahl von Voices erklären.

Alle werden aus einem Topf bedient

„Alle“ sind die 4 Parts („RIGHT1“, „RIGHT2“, „RIGHT3“ und „LEFT“).

Der „Topf“ ist das Bedienfeld „VOICES“, bzw. der Ordner „VOICE“.

„PART SELECT“ bestimmt wer gerade „bedient“ wird.



Zum Öffnen einer Voice-Kategorie gibt es zwei Möglichkeiten:

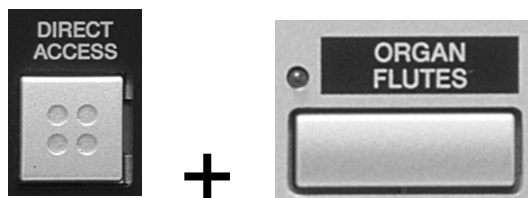
Möglichkeit A:

Selektieren Sie den Part, dessen Voice-Kategorie Sie öffnen möchten durch Drücken eines der „PART SELECT“-Schalter. Drücken Sie anschliessend einen der Schalter im Bedienfeld „VOICE“. (s. Abbildung oben)

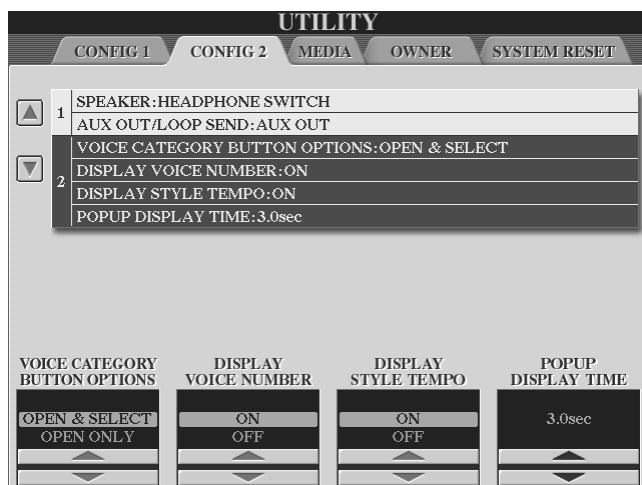
Achtung: Beim Öffnen einer Voice-Kategorie über den Bedienfeld-Schalter gibt es zwei definierbare Auswahloptionen. Diese lassen sich wie folgt einstellen:

4. Voices

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und den Voice-Kategorie-Schalter „CUSTOM VOICE“:



Sie sehen folgendes Display:



Benutzen Sie die Pfeilschalter „1“ und „2“.

„OPEN & SELECT“ → Der Voice-Kategorie-Schalter öffnet die Kategorie und wählt die zuletzt gewählte Voice dieser Kategorie.

„OPEN ONLY“ → Der Voice-Kategorie-Schalter öffnet die Kategorie ohne eine Voice dieser Kategorie zu wählen.

Möglichkeit B:

Innerhalb des „MAIN“-Displays öffnen die Schalter „F bis I“ die Voice-Kategorie, dies geschieht nach folgendem Prinzip:

Schalter einmal drücken: Der Part wird selektiert (invertierte Schrift). Den gleichen Schalter ein zweites Mal drücken. Der Ordner der Voice-Kategorie wird geöffnet. Ist ein Part bereits selektiert genügt also ein einmaliges Drücken des Schalters.

Ein Beispiel: (Möglichkeit A, „OPEN ONLY“)

Dem Part „RIGHT1“ sei zu Beginn unseres Beispiels eine Piano-Voice zugeordnet. Nun soll für diesen Part eine Gitarre eingestellt werden:

1. Selektieren Sie den Part „RIGHT1“
2. Drücken Sie im Bedienfeld „VOICE“ den Schalter „GUITAR“.

Es erscheint folgendes Display:



Momentan ist noch keine Voice dieser Kategorie ausgewählt. Der Kategorie-Schalter öffnet lediglich den Ordner „Guitar“. Der Voice-Kategorie-Schalter der zurzeit noch gewählten „PIANO“-Voice für Part „RIGHT1“ leuchtet. Der Voice-Kategorie-Schalter „GUITAR“ blinkt.

3. Wählen Sie durch Drücken des Schalters „A“ die Voice „ConcertGuitar“. Nun wird diese im Display invertiert dargestellt:



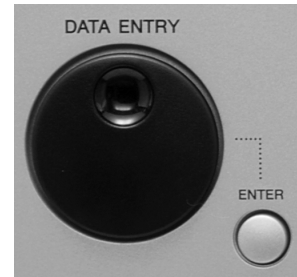
Derzeit werden auf dem Display die ersten 10 Gitarren auf der ersten Seite der Gitarren-Kategorie angezeigt. Drücken Sie den Schalter „2 oben“ um auf Seite 2 zu gelangen. Dort stehen Ihnen weitere 10 Voices zur Auswahl.

Zu Ihrer steten Orientierung sehen Sie unterhalb der Voice-Liste das Ordner-Symbol mit der Bezeichnung „Guitar“. Dieses zeigt an, welcher Kategorie die derzeit gelisteten Voices angehören. Darunter stehen die einzelnen Seiten „P1 bis P3“ und noch weitere „Next“ zur Auswahl.

4. Voices

Listenansicht

4. Drücken Sie den Schalter „7 oben“, „VIEW“.
Es erscheint folgendes Display:



Das Display zeigt nun eine Liste der Voices 1 bis 15.

Das Ordnersymbol links unterhalb der Liste zeigt, dass wir uns immer noch in der Kategorie „Guitar“ befinden. Es handelt sich jedoch um eine andere Ansicht der Daten (Voices) dieser Kategorie. Voice Nr. 001 „S.Articulation! ConcertGuitar“ wird invertiert dargestellt. Sie ist derzeit gewählt.

Benutzen Sie das Schalterpaar „6 oben und unten“, um die Voices „eine nach der anderen“ anzuwählen. Benutzen Sie „DATA ENTRY“, um einzelne Sounds „anzufahren“ (dargestellt durch einen roten Rahmen) und drücken Sie „ENTER“ um einen Sound auszuwählen.

Sie werden feststellen, dass die Voice-Kategorie „GUITAR“ 73 (!) Voices beinhaltet.

Benutzen Sie die Zehnertastatur, um eine Voice direkt anzuwählen.

Hinweis: Innerhalb des Voice-Ordnern können, im Vergleich zu den Styles, keine Pfade programmiert werden. Die Funktion „MEMORY“ ist deshalb in der Listenansicht nicht vorhanden.

Durch mehrmaliges Drücken des Schalters „7 oben“ („VIEW“) können Sie stets und je nach Belieben zwischen den beiden Listenansichten umschalten.

Demo

Innerhalb beider Ansichten steht die „DEMO“-Funktion zur Verfügung. Drücken Sie den Schalter „8 unten“, um für die gewählte VOICE ein kurzes Hörbeispiel in der jeweils passenden Stilistik zu starten.

5. Mit „EXIT“ gelangen Sie wieder zurück zum MAIN-Display, das nun die gewählte Voice („ConcertGuitar“) für den Part „RIGHT1“ anzeigt.

4.3 Sweet! - Cool! - Live! - Super Articulation! – Super Articulation2! - Mega Voice!

Viele der Panel-Voices tragen ein sogenanntes „Label“, das sie besonders auszeichnet oder hervorhebt.

Sweet!-Voices:

Diese Voices bieten aufregend realistische Sounds akustischer Solo-Instrumente, wie etwa Trompete, Posaune, Saxophon, Klarinette, Flöte, Pan-Flöte, Oboe und weitere. Sweet!-Voices bestehen aus extrem langen Samples (digitalisierte Originalaufnahmen). Die Modulation, das Vibrato des Klangs, wird bei den Sweet!-Voices nicht künstlich erzeugt. Beim Spielen von Sweet!-Voices ist die ursprüngliche Tongebung und Ausdrucksform des jeweiligen Originalinstruments zu hören.

Cool!-Voices:

Besonders aufwändige Voices aus dem Bereich der elektrischen oder elektronischen Instrumente, wie etwa E-Pianos, E-Gitarren oder Orgeln, tragen das Prädikat „Cool!“ – oftmals mit mehreren Dynamic-Layers, also verschiedenen Samples, je nach Anschlag.

Live!-Voices:

Die Live!-Voices klingen besonders „lebendig“, weil sie aus großen Stereo-Samples und mehreren Lagen dynamischer Samples zusammengesetzt sind, wie etwa das Live!-ConcertGrand Piano.

Besonders erwähnenswert sind auch die Live!-Drum-Kits. Die ungeheure Dynamik dieser Schlagzeuginstrumente wird ebenfalls durch dynamische Sample-Layer erreicht. Je nach Anschlagstärke (Velocity) erklingen verschiedene Samples, wie etwa leicht, mittel oder hart angeschlagene Snare-Drum. Herausragend sind auch die extrem lange und sauber ausklingenden Becken. Insbesondere die Begleitautomatik und die Wiedergabe der Songs (MIDI-Files) profitieren von diesen Live!-Kits.

MEGA-Voices:

Die Gruppe der MEGA-Voices umfasst Voices mit ganz besonderen Eigenschaften. MEGA-Voices sind „vertikal“, also vom Anschlag abhängig, aus einer Vielzahl dynamischer Sample-Layer aufgebaut, welche die verschiedenen Spielweisen eines Instruments wiedergeben. Bei einer MEGA-Voice-Gitarre reicht das von Klängen wie „open-string“ in dynamischen Variationen, „muted“, „dead“ bis zu „hammer-on“ und weiteren Gitarrenspezialitäten.

In „horizontaler“ Richtung schließen MEGA-Voices auch „slide“-Effekte und andere instrumententypische Geräusche ein. Diese Effekt-Sounds finden Sie oberhalb von C6, also einem Bereich des Tonumfangs, der zum „normalen“ Spielen niemals gebraucht wird. MEGA-Voices kommen vorzugsweise nur in Styles oder MIDI-Files – also programmierten Daten - zum Einsatz und sind für das manuelle Spiel auf der Tastatur weder geeignet noch vorgesehen.

Super Articulation Voices

Spielbare Varianten als Weiterentwicklung der Mega Voice-Technologie finden sich unter dem Label „Super Articulation!“ (z.B. „S.Articulation Saxophone“ aus der Kategorie „Saxophone“.) Diese Voices verhalten sich wie die natürlichen Vorbilder. Der Klang der Instrumente hängt u.a. davon ab, ob Sie „legato“ oder „staccato“ spielen, ob Sie nach einer Phrase absetzen, oder wie groß die gespielten Intervalle sind. Dabei erfordern die Super-Articulation-Voices keine besondere Spieltechnik. Spielen Sie einfach los – und die Technologie im Tyros3 erledigt die Einzelheiten!

Super Articulation2 Voices

Ein besonderes Bonbon in Sachen Klangfarben bietet sich dem begeisterten Musiker beim Spielen einer Super Articulation2 Voice. Bei diesen Klangfarben kommt Yamahas neueste Technologie „AEM“ zum Einsatz. Diese liefert besonders ausdrucksvolle Samples der charakteristischen Spielweisen des jeweiligen Originalinstruments. Beim Spielen einer Super Articulation2 Voice bieten sich völlig neue Möglichkeiten Tonhöhen zu beugen, in Töne elegant hineinzugleiten, Töne in verschiedenster Weise miteinander zu verbinden oder ihnen am Ende verschiedenste Klangnuancen als Abschluss des gespielten Tons hinzuzufügen. Unterschiedliche Spielweise (staccato, legato) fügt der Voice verschiedene Artikulationseffekte hinzu. Unterschiedlich angeschlagene Intervalle rufen ebenfalls unterschiedliche und beeindruckend realistische Samples ab. Auch die Dauer der gespielten Noten spielt eine Rolle beim Wiedergeben der AEM-Samples. Jede der Super Articulation2 Voices hat eine für dieses Instrument typische Vibrato-Einstellung, die über das Modulationsrad verändert werden kann. Auch für Super Articulation2 Voices gilt letztendlich: Nicht nachdenken, losspielen und staunen über den unglaublichen Realismus!

Yamahas AEM-Technologie

Wenn Sie auf einem Klavier spielen, erzeugt das Anschlagen der Taste „C“ eine eindeutige Note C mit relativ unveränderlichem Klang. Wenn Sie jedoch auf einem Blasinstrument spielen, kann ein einziger Fingergriff je nach Atemstärke, Notenlänge, Hinzufügung von Trillern oder Beugeeffekten und weiteren Spieltechniken mehrere verschiedene Klänge erzeugen. Außerdem werden zwei aufeinander folgende Noten („C“ und „D“ etwa) nahtlos aneinander gereiht und erklingen nicht getrennt voneinander wie bei einem Klavier.

AEM (Articulation Element Modeling) ist die Technologie zur Simulation dieser Instrumenteneigenschaften. Während des Spiels werden in Echtzeit aus riesigen Mengen an Sample-Daten die am besten geeigneten Klang-Samples ausgewählt. Sie werden nahtlos verbunden und wiedergegeben – genau wie es auf einem echten akustischen Instrument der Fall wäre.

Diese Technologie zum nahtlosen Verbinden verschiedener Samples ermöglicht die Anwendung eines realistischen Vibratos. Herkömmlicherweise wird der Vibrato-Effekt bei elektronischen Musikinstrumenten angewendet, in dem die Tonhöhe periodisch verschoben wird. Die AEM-Technologie geht einen Schritt weiter, indem sie während Ihres Spiels in Echtzeit die gesampelten Vibrato-Waveforms analysiert und zerlegt und die zerlegten Daten nahtlos zusammenfügt. Wenn Sie beim Spielen von Super Articulation2-Voices (die die AEM-Technologie verwenden) das Modulationsrad betätigen, können Sie die Tiefe des Vibratos steuern und dabei gleichzeitig seinen realistischen Klang bewahren.

Die Articulation Schalter



Beim Spielen mit Super Articulation und Super Articulation2 Klangfarben sollten Sie unbedingt auch die neuen Articulation-Schalter links neben der Tastatur einsetzen.

Bei **Super Articulation** Voices rufen die Schalter „ART.1“ und „ART2“ jeweils unterschiedliche Artikulationseffekte auf:

Zwei Beispiele aus der Gitarrenabteilung:

- 1.) → Wählen Sie die Voice „S. Articulation! ConcertGuitar“
→ Drücken Sie die Schalter „ART1“ und „ART2“, um unterschiedliche Klopfgeräusche zu hören. Das Spielen auf der Tastatur ist bei diesem Beispiel nicht unbedingt notwendig, wenngleich auch nicht verboten.
- 2.) → Wählen Sie die Voice „S. Articulation! SmoothJazzGtr“
→ Spielen Sie die Klangfarbe auf der Tastatur, zunächst ohne dabei den „ART1“-Schalter zu drücken und anschliessend bei gedrücktem Schalter. Bei diesem Beispiel hört man den Effekt (der harmonischen Obertöne) nur wenn man gleichzeitig drückt „ART1“ drückt und dabei spielt.

Bei **Super Articulation2** Voices können die Schalter „ART.1“ und „ART2“ noch weitaus mehr! Sie dienen bei diesen Voices nämlich dazu, den gespielten Ton mit verschiedenen Anfangs- und Endsamples zu kombinieren.

Ein Beispiel aus der Klarinettenabteilung:

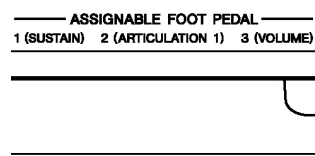
- Wählen Sie die Voice „S.Articulation2! Clarinet“
- Spielen Sie einen Ton und lassen Sie ihn wieder los
- Drücken Sie einen der Articulation-Schalter und spielen Sie erneut einen Ton. Der Anfang war nun anders.
- Spielen Sie einen Ton und drücken Sie, während der Ton noch gehalten wird, einen der Articulation-Schalter. Lassen Sie nun den Ton los. Das Ende war nun anders.
- Beide Spielarten können auch miteinander kombiniert werden: Z.B.: „ART2“-Schalter drücken – Ton anschlagen und halten – „ART2“-Schalter erneut drücken – Ton loslassen.

Die Farben der Schalter zeigen Ihren Status an

KEINE FARBE	→	Es steht kein Artikulationseffekt zur Verfügung
GRÜN	→	Es steht ein Artikulationseffekt zur Verfügung
ROT	→	Schalter gedrückt - Artikulationseffekt

4. Voices

Fuß-Pedale



Wenn Sie (vor lauter Spielen) Ihre Hände einmal nicht freihaben sollten, um die Artikulation-Schalter zu drücken, dann Legen Sie die Funktionen doch einfach auf die Fuß-Pedale. Schließen Sie hierfür die entsprechenden Pedale an der dafür vorgesehen Stelle auf der Rückseite des Keyboards an:



Verwenden Sie die Yamaha-Pedale FC-5 oder FC-4.



Spielen Sie „S.Articulation Saxophone“ und lassen Sie den Saxophonisten kräftig Luft holen!

Mehr Expressivität

Verleihen Sie Ihren Klangfarben und Ihrem gesamten Spiel noch mehr Ausdruck und Dynamik, indem Sie ein FC-7 Fuß-Pedal anschließen.

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und bewegen Sie anschliessend das Pedal. Stellen Sie nun über die Pfeilschalter 1-8 ein, welcher Part mit dem Schweller geregelt wird („ON“) und welcher nicht („OFF“).



Information



Die Details zu jeder einzelnen Voice finden Sie in der „INFORMATION“ zu jeder Voice. Wählen Sie hierfür die Icon-Ansicht und drücken Sie den Schalter „6 oben“.

Mit „OK“ (Schalter „F“) oder „EXIT“ geht's wieder zurück.

4.4 VOICE SET

Tyros3 verfügt über verschiedene Arten von Voices, die sich unter anderem durch ihren Aufbau und Ihren Zweck unterscheiden. Werfen wir einen Blick auf die oberste Ebene der Voice-Gruppen auf dem Preset-Laufwerk. Drücken Sie in der Icon-Ansicht den Schalter „8 oben“, „UP“:



Die VOICE-Gruppen

- die **PANEL** Voices: Die ersten 15 Ordner der obersten Ebene des Preset-Laufwerks beinhalten die Panel Voices. Für jeden Ordner gibt es einen entsprechenden Schalter auf dem Bedienfeld VOICE.
- die **ORGAN FLUTES** (Orgelflöten, Zugriegel) haben eine Sonderstellung innerhalb der Panel-Voices: Auch Sie besitzen einen eigenen Schalter auf dem VOICE-Bedienfeld.
- die **LEGACY** Voices: Diese Voice-Gruppe kann nur, wie eben geschehen, über „UP“ erreicht werden. Warum gibt es den Legacy-Ordner? - Um die Voice-Ordner der Panelvoices übersichtlich zu gestalten wurden viele überalterte Klangfarben ausgemustert, jedoch nicht gelöscht. Wenn Sie also mal das Banjo2 „von damals“ suchen. Im Legacy-Ordner werden Sie fündig.
- die **EXPANSION** Voices: Sie besitzen einen eigenen Schalter auf dem VOICE-Bedienfeld. Werksseitig sind hier keine Klangfarben vorhanden, wohl aber der Platz auf den später Custom- oder Premium-Voices geladen werden können.
- die **GM&XG** und **GM2**-Voices: Diese Voice-Gruppen können nur, wie eben geschehen, über „UP“ erreicht werden. In diesem Ordner findet sich dann auch der gute alte Hubschrauber wieder.
- die **USER** Voices: Bearbeitete Voices, gespeichert auf einem beschreibbaren Laufwerk („USER“, „HD“ oder „USB“). Für den direkten Zugriff auf das zuletzt benutzte beschreibbare Laufwerk gibt es den Schalter „USER DRIVE“ auf dem VOICE-Bedienfeld. (Auf dem PRESET-Laufwerk gibt es logischerweise deshalb keinen gleichnamigen Ordner.)

Panel Voices

Die Panel Voices sind die wichtigsten und besten Voices des Tyros3. Alle Eigenschaften der Panel Voices sind dafür optimiert, auf der Tastatur des Tyros3 gespielt zu werden. Sämtliche Panel Voices verfügen über ein individuelles „VOICE SET“.

Was bewirkt VOICE SET?

Eine „nackte“ Voice, *ohne* jegliche Effekte, *ohne* die typischen Einstellungen für die Charakteristik des Instruments und ohne Equalizer, ist wie ein Weihnachtsbaum ohne Dekoration.

Die vielen Einstellungen, die Tyros3 für eine Voice zulässt, liessen sich niemals in „Echtzeit“ und schon gar nicht auf der Bühne vornehmen. Stellen Sie sich nur einmal folgende Situation vor:

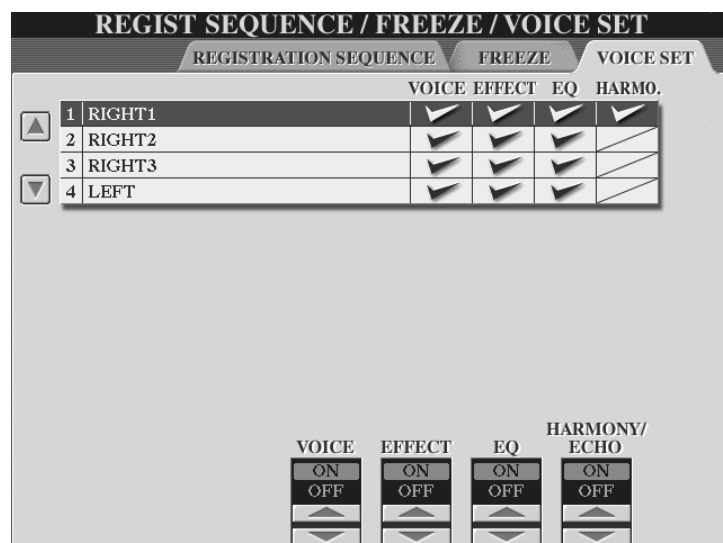
Sie haben gerade einen Wiener Walzer gespielt und möchten nun mal ein bisschen „aufs Gas“ drücken. Ihre Zwischenansage könnte etwa so lauten:

„Liebe Hochzeitsgäste, ich werde jetzt ein bisschen verzerrte Gitarre spielen, muss aber erst noch den Verzerrer-Effekt einstellen, ach ja und die Oktav-Lage möchte ich auch gleich noch ändern, so! Nun brauch' ich aber ein wenig mehr Hall! Ach ne, einen ganz anderen Hall-Typen und von dem dann mehr. Warten Sie bitte einen Moment, ich möchte g'rade noch schnell den EQ einstellen. Hm, Chorus wäre eigentlich auch nicht schlecht. Poly oder Mono? So jetzt geht's aber gleich rund hier! Noch ein bisschen HARMONY. Ach ne, aber nicht den Effekt vom Wiener Walzer. „ROCK DUET wäre eigentlich besser“. Oder „1+5“?...

Dieses Szenarium ist natürlich nur ein böser Alptraum aus dem wir bitte sofort wieder erwachen! Denn VOICE SET übernimmt die ganze Arbeit für Sie.

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und den Schalter „PART SELECT“ des Parts RIGHT1.

Mit jedem Aufrufen einer Panel-Voice in einem der vier Parts wählt „VOICE SET“ die passenden Einstellungen für:



- die Oktavlage, sowie die Eigenschaft „POLY“ oder „MONO“. („VOICE“).
- den Effekt (DSP) und die dazugehörigen Einstellungen des Parts, sowie die Stärke von Reverb und Chorus. („EFFECT“)
- die Equalizer-Einstellung des Part Eqs. („EQ“)
- den HARMONY-Typ. („HARMO.“) Dies gilt nur für den Part „RIGHT1“

Mit den Schaltern „A und B“ können Sie zwischen den Voice Sets der vier Parts wählen. Mit den Schalterpaaren „4 bis 7“ können Sie die einzelnen Komponenten von VOICES SET an- und ausschalten. Ein Häkchen bedeutet dabei „an“. Der An- und Aus-Schalter für „HARMONY/ECHO“ steht Ihnen nur beim Voice Set des Parts „RIGHT1“ zur Verfügung.

Kurz gefasst:

Wenn Sie sich um all die oben erklärten Einstellungen einer VOICE nicht kümmern möchten, so lassen Sie VOICE SET ***immer*** eingeschaltet!

Wann wird VOICE SET ausgeschaltet?

Schalten Sie die einzelnen Komponenten von VOICE SET aus, wenn Sie verschiedene, für einen bestimmten Part ausgewählte, Voices mit immer der gleichen Einstellung ausprobieren möchten.

Beispiel: Schalten Sie „EFFECT“ des Parts „RIGHT1“ im Voice Set aus. (Kein Häkchen). Wählen Sie verschiedene andere Voices für diesen Part, die nun immer den Effekt *der* Voice benutzen, die *vor* dem Ausschalten von „EFFECT“ zuletzt gewählt war.

4.5 POLY / MONO und Portamento

Beim Auswählen einer Panel-Voice meldet sich diese für den entsprechenden Part, automatisch entweder polyphon, (mehrstimmig, „POLY“) oder monophon (einstimmig, „MONO“) spielbar.

Pianos, Strings oder die Voices der Kategorie „CHOIR“ sind beispielsweise allesamt polyphone Voices. Einige Voices der Kategorie „SYNTH“ sind monophon spielbar.

Wer mit welcher Einstellung daherkommt entscheidet (wie wir wissen) „VOICE SET“. Schalten Sie für einen Part zwischen „POLY“ und „MONO“ um, indem Sie den Schalter „MONO“ im Bedienfeld „VOICE EFFECT“ drücken.



Portamento

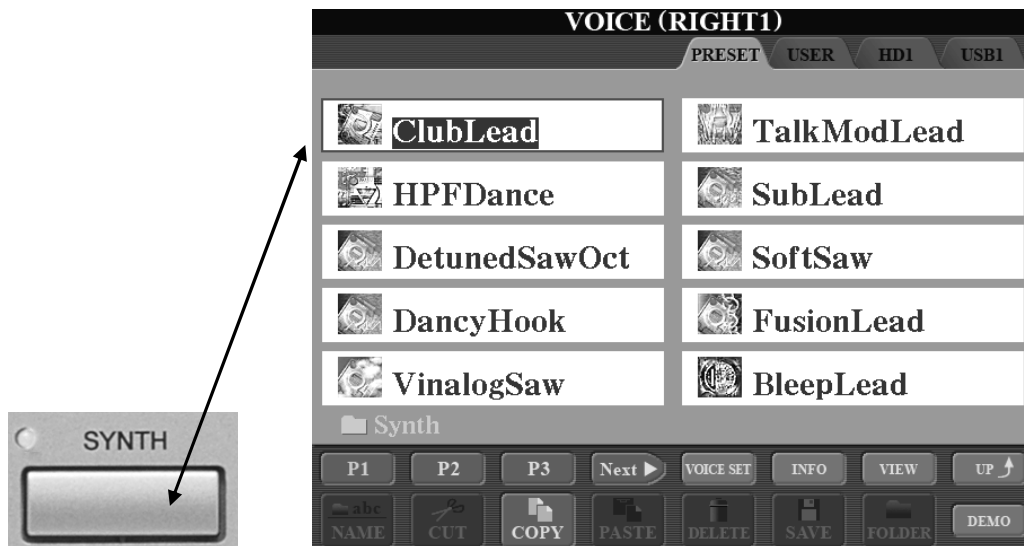
Bei gebunden (legato) gespielten Noten wird die Tonhöhe jeder neuen Note „gleitend“ erreicht. Diesen Effekt nennt man „Portamento“. Die Geschwindigkeit dieser stufenlosen Tonhöhenänderung nennt man „Portamento Time“ (Portamento Zeit.)

Um den Effekt hören zu können muss die Voice „MONO“ geschaltet sein.

Ein Beispiel

Wählen Sie für den Part „RIGHT1“ die Voice „ClubLead“ aus der Kategorie „SYNTH“.

4. Voices



Schalten Sie die Begleitautomatik und den LEFT-Part aus. Drücken Sie die tiefste Taste (C1). Halten Sie sie gedrückt und drücken Sie die höchste Taste (C6).

Was Sie nun hören ist „Portamento vom feinsten“!

Tip: Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und anschliessend den Schalter „MONO“. Sie sehen die Seite „TUNE“ der „MIXING CONSOLE. Benutzen Sie die Schalter „5 bis 8“ oder das Datenrad, um die „Portamento Time“ zu ändern.



Tip: Kombinieren Sie monophone Parts mit polyphonen Parts. Etwa eine Trompete als monophone Voice kombiniert mit vollen Bläsern.

Nein, nein, das brauchen Sie nicht von Grund auf neu zu machen: Wählen Sie in der Style-Kategorie „Swing & Jazz“ den Style „OrchBigBand1“. Wählen Sie „One Touch Setting“ 4. Selektieren Sie den „RIGHT1“-Part. Stellen Sie die „BigBandTrumpet“ auf „MONO“. Fertig! Beim mehrstimmigen Spielen ist nun von Zeit zu Zeit der Portamento-Effekt des Trompeters zu hören, während alle anderen in der Big Band „sauber“ spielen.

Auch die „Trombone“ (Posaune) macht als monophone Solo-Voice sehr viel Spaß und Synthies wie etwa „WireLead“ sowieso!

4.6 Harmony/Echo

Nicht immer ist man in der Lage, mehrstimmige Bläsersätze oder einen in Oktaven gegriffenen Piano- oder Gitarrenpart in „Echtzeit“ zu spielen. Außerdem besteht für das Spielen eines Akkordes in weiter Lage mit einer Hand eine rein technische Grenze. Um dennoch die gesamte harmonische Vielseitigkeit des Tyros3 voll auszunutzen, gibt es den Effekt „HARMONY/ECHO“.

Harmony im VOICE SET

Wie wir im Abschnitt „VOICE SET“ gesehen haben, ist „HARMONY/ECHO“ Teil des Voice Sets. Allerdings nur für den Part „RIGHT1“. Das macht auch Sinn, denn ausgehend von der HARMONY/ECHO-Einstellung der RIGHT1-Voice, werden die anderen, je nach Einstellung, beeinflusst.

Was bewirkt die Harmony-Funktion?

HARMONY/ECHO bietet prinzipiell zwei verschiedene Effekttypen. Zum einen die, die einer einzelnen Melodiestimme, entsprechend dem manuell oder von einem MIDI-File erzeugten Akkord, harmonische Töne hinzufügen. Wir bezeichnen diese Typen hier als „echte Harmony Effekte“ Vielen Electone- (also Orgel-) Spielern dürfte diese Funktion auch noch unter dem Begriff M.O.C. (Melody On Chord) bekannt sein.

Außerdem gibt es Effekte, die dem Melodieton verschiedene Echo- Trill- und Tremolo-Effekte hinzufügen.

Drücken Sie den Schalter „HARMONY/ECHO“ im Bedienfeld „VOICE EFFECT“, um den Effekt ein- bzw. auszuschalten.



Tip: Sie können „HARMONY/ECHO“ auch bequem per Fuß-Pedal ein- und ausschalten. Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und einen der Fuß-Pedale. Wählen Sie nun unter „FUNCTION“ „HARMONY/ECHO“ aus.

4. Voices

Die einzelnen Harmony Typen

Drücken Sie „DIRECT ACCES“ und „HARMONY/ECHO“ um die 17 Effekttypen aufzurufen. Es erscheint folgendes Display:



Benutzen Sie die Schalterpaare „1 bis 3“ um zwischen den einzelnen Effekttypen auszuwählen. Zu jedem gewählten Effekt wird jeweils eine Grafik im Display gezeigt, die bereits vermuten lässt, was der Effekt „kann“.

Unterhalb der Grafik stehen Ihnen weitere Funktionen zur Verfügung. Nicht jede Funktion ist für jeden der Effekte relevant. Eine Funktion, die auf den Effekt keinen Einfluss hat wird ausgeblendet und ist demzufolge auch nicht mehr einstellbar. In unserem Beispiel

steht die Funktion „SPEED“ nicht zur Verfügung.

Übersicht zunächst über die „echten Effekttypen“:

Die weißen Noten stellen die tatsächlich gespielten Tasten dar, die schwarzen Noten zeigen die von HARMONY erzeugten Töne. Alle Beispiele verwenden den C-Dur Akkord.

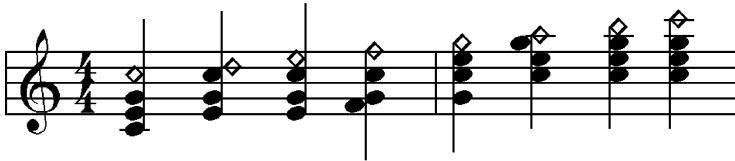
„**STANDARD DUET**“ erzeugt eine Zweitstimme. Die von Ihnen gespielte Stimme ist die Oberstimme. DUET klingt beinahe mit jeder Voice zufriedenstellend.



„**STANDARD TRIO**“ liefert zur Melodiestimme die zweite und dritte Stimme. Verwenden Sie diesen Effekt, um aus einer String-Voice ein Streicherensemble zu schaffen.



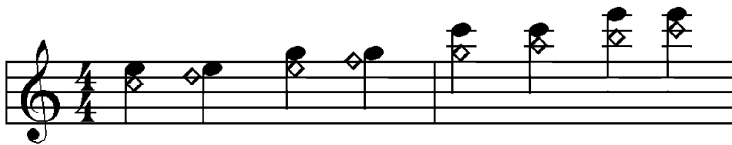
„**FULL CHORD**“: Aus den nunmehr drei Streichern machen Sie vier, indem Sie diesen Effekt wählen.



„**ROCK DUET**“: Zur Harmonisierung werden nur der Grundton C und die Quinte G verwendet. Die zweite Stimme spielt niemals eine Terz oder eine Septime. Dieser Harmony-Typ ist sehr gut geeignet für Gitarren, als DSP einen „Distortion“-Effekt benutzen („Guitar Hero“) – oder für Hörner die zur Jagd blasen.



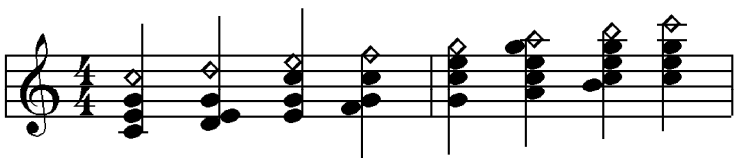
„**COUNTRY DUET**“: eignet sich besonders gut für Country- und Western-Stücke. Ihrer gespielten Note wird bei diesem Effekt eine Zweitstimme beigefügt, welche aber oberhalb der Melodiestimme erklingt. Probieren Sie diesen Effekt mit Gitarrensounds wie etwa „PedalSteel“ aus. Auch Piano-Voices klingen interessant mit diesem Effekt. Bruce Hornsby lässt grüssen!



„**COUNTRY TRIO**“: Die tatsächlich gespielte Note liegt zwischen den beiden durch HARMONY erzeugten Noten.



„**BLOCK**“: Dieser Effekt erzeugt zusätzlich zur gespielten Note bis zu vier weitere Stimmen. Der tiefste Ton ist stets die Sub-Oktave der Melodiestimme. Die Anzahl der zusätzlichen Stimmen (3 oder 4) kann variieren.



4. Voices

„**4-WAY CLOSE1**“: ähnlicher Effekt wie BLOCK, aber stets vierstimmig in der engen Lage.

„**4-WAY CLOSE2**“: ebenfalls vierstimmig in der engen Lage. Der Unterschied zu BLOCK oder 4-WAY CLOSE1 besteht darin, dass dieser HARMONY-Typ unaufgefordert auch „farbige“ Noten erzeugt. Bei gespieltem C-Dur-Akkord fügt 4-WAY-CLOSE z.B. zu vielen Melodietönen eine Sexte hinzu



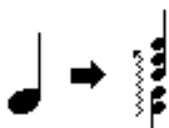
„**4-WAY OPEN**“: vierstimmiger Effekt, aber in der weiten Lage. Dieser Effekt eignet sich sehr gut in Verbindung mit Piano und E-Piano-Voices. Probieren Sie auch die „Pizzicato-“ Strings mit diesem Effekt aus.

„**1 + 5**“: Dieser Effekt liefert konsequent zu jeder gespielten Note eine reine Quinte. Dieser diatonisch nicht gebundene Effekt eignet sich besonders gut für Synthesizersounds und diese vor allem im Techno- und Electronic-Bereich. Probieren Sie ihn auch in Verbindung mit „Gothic Vox“ aus der Voice-Kategorie CHOIR aus.

„**OCTAVE**“: Dieser Effekt verdoppelt alle gespielten Töne eine Oktave tiefer. Je nach Stilrichtung werden manche Instrumente in Oktaven gespielt. Wählen Sie diesen Effekt in Verbindung mit der „JazzGuitar“, um den typischen Wes Montgomery-Sound zu erhalten. Für Tango- oder Salsa-Piano leistet die Funktion ebenfalls gute Dienste. Oder wie wäre es mit einer symphonischen Streicherlinie? Achtung: Vermeiden Sie es, selbst Oktaven anzuschlagen, da es sonst zu unschönen gedoppelten Noten kommt!

„1 + 5“ und „OCTAVE“ sind keine „echten“ HARMONY-Effekt, da sie auf harmonischen Informationen eines Akkordes nicht angewiesen sind.

„**STRUM**“: Wenn ein Gitarrist einen Akkord anschlägt, so gleitet seine Hand in einem Schwung über die einzelnen Saiten. Dabei werden die einzelnen Töne des



Akkordes, die ja jeweils durch eine andere Saite erzeugt werden, sehr kurz hintereinander gespielt. Dieses Phänomen nennt man „Strumming“. Der STRUM-Effekt ahmt genau dieses Strumming nach. Dies bedeutet jedoch nicht, dass man ihn nur für Gitarren-Voices

einsetzen darf. Die erzeugten Töne entsprechen der gleichen Harmonisierung wie bei BLOCK. Der Effekt ist also wieder auf eine Akkordinformation angewiesen. Die Geschwindigkeit der „perlenden“ Akkorde hängt vom aktuellen Tempo ab. Bei langsamen Jazz-Balladen dient STRUM sehr wirkungsvoll als „Bar-Pianist-Simulator“. Probieren Sie auch mal die Harfe („Harp“) mit Tempo 30 aus.

„**MULTI ASSIGN**“: Oder: „Oberstimme Trompete, Unterstimme Klarinette“

Dieser Effekt ist kein HARMONY-Effekt im eigentlichen Sinne und ein ECHO schon gar nicht. Er geniesst vielmehr eine Sonderstellung. Zunächst ein Beispiel:

In einer typischen Oberkrainer-Besetzung spielt die Trompete sehr häufig die Erststimme, die Klarinette die Zweitstimme. Stellt man nun beim Part RIGHT1 eine Trompete und bei RIGHT2 eine Klarinette ein, so ist dies nur *solange* absolut authentisch, wie man genau *einen* Ton spielt. (Die Soloinstrumentalisten eines Duos spielen jeweils den gleichen Ton.) Spielt man jedoch ein Intervall (z.B. eine Terz, C3 und E3), so ist das Hörergebnis wohl in Ordnung, nicht aber vergleichbar mit einem Trompeten-Klarinetten-Duo. Denn die Trompete spielte nun die Töne C und E, sowie die Klarinette ebenfalls. Trompete wie Klarinette sind von Natur aus aber beide Soloinstrumente, also nur monophon spielbar.

Wählen Sie nun den HARMON/YECHO-Typ „MULTI ASSIGN“: Wenn Sie jetzt wieder auf der Tastatur spielen, so erklingt bei nur *einem* gespielten Ton *nur* die Trompete (und dies obwohl die Klarinette *auch* eingeschaltet ist), bei zweistimmiger Spielweise klingt als zweite Stimme die Klarinette dazu. Beim Terz-Intervall unseres obigen Beispiels wird das E3 nun ausschliesslich von der Trompete, das C3 ausschliesslich von der Klarinette gespielt.

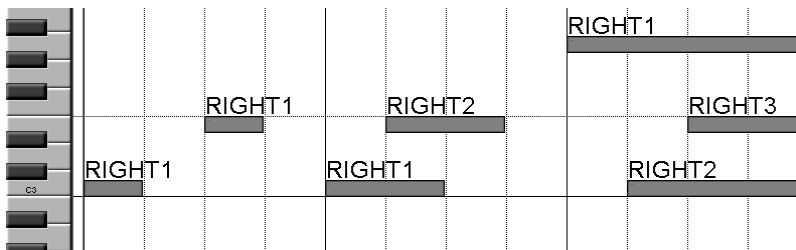
Wenn Sie nun dem Part RIGHT3 eine weitere Voice zuordnen, so lässt sich die Stimmentrennung bis auf drei Instrumente ausbauen.

Moment mal?...

Nach welchen Regeln funktioniert das?

MULTI ASSIGN weist den gespielten Tasten gemäss einfacher Regeln verschiedene Parts zu. Die Parts müssen dazu eingeschaltet sein!

Die Zuordnung der Parts erfolgt nach der zeitlichen Reihenfolge und NICHT(!) nach deren Tonhöhe.



Diese Matrix-Darstellung ist „von links nach rechts“ zu lesen. Die Länge der Balken entspricht der Notenlänge.

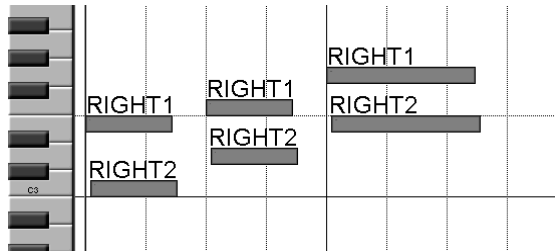
Die erste angeschlagene Taste trifft immer den Part mit der kleinsten Nummer, in diesem Fall RIGHT1. Immer wenn alle Tasten losgelassen werden, beginnt die Nummerierung von neuem.

Die zweite Taste wird dem nächsten Part zugeordnet, in diesem Fall RIGHT2.

4. Voices

Wenn zu bereits zwei ausgehaltenen Tasten noch eine dritte angeschlagen wird, dann wird diese dritte Taste auf den letzten noch verbliebenen Part RIGHT3 umgeleitet.

Es können maximal drei Tasten gespielt werden, nämlich genau eine Taste pro Part. In unserem Beispiel des Trompeten-Klarinetten-Duos muss die Trompete also immer einen kleinen Tick vor der Klarinette angeschlagen werden:



Tip: Bei MULTI ASSIGN stehen die Eingabewerte für VOLUME, SPEED und ASSIGN nicht zur Verfügung. Regeln Sie die Lautstärke der einzelnen Voices über VOLUME des Mischpults im MAIN-Display.

Probieren Sie Ihr „selbst gestricktes“ Trompeten-Klarinetten-Duo am besten mit den Styles „**OberPolka1**“ oder „**OberWalzer1**“ aus der Style-Kategorie „WORLD“ aus.

Tip: Bei MULTI ASSIGN lässt sich, wie wir gesehen haben, *nicht* definieren, welcher Part die Oberstimme und welcher die Unterstimme sein soll. Der Vorteil: Dieser Umstand bedeutet aber auch, dass nach Anschlagen der ersten Stimme die Zweit- bzw. Drittstimme sowohl oberhalb als auch unterhalb der Erststimme gespielt werden kann. Beziehen Sie diese Erkenntnis in Ihr Üben mit ein, um schneller das optimale Spielgefühl zu erhalten. Es klingt z.B. auch sehr schön, wenn Sie die Trompete (Erststimme) liegen lassen und darunter mit der Klarinette spielen.

MIDI-Effekte

Bei den letzten drei Effekten von HARMONY/ECHO handelt es sich um Effekte, die auf einem „MIDI-Event“ basieren.

„**ECHO**“: Wählen Sie diesen Effekt, um ein Echo der angeschlagenen Note zu erhalten. Setzen Sie ihn z.B. für Piano oder E-Piano ein, um ein „Echo-Piano“ à la Robert Miles zu erhalten. Außerdem passt Echo auch bei fast allen Solo-Synthesizer-Voices. Die Geschwindigkeit des Echoeffekts, bezogen auf das Tempo des aktuell gewählten Styles, stellen Sie mit „SPEED“ ein. Der Wert **4** bedeutet, dass die Noten als Viertel-Noten wiederholt werden. **6** entspricht einem Echo in Viertel-Triolen. **8** bzw. **12** repetiert die angeschlagene Note als Achtel bzw. Achtel-Triole. Das Echo wird nach loslassen der gespielten Note leiser.



„**TREMOLO**“: Dieser Effekt repetiert angeschlagene Töne entsprechend der „**SPEED-Werte**“ **8, 12, 16, 32** als Achtel-, Achtel-Triolen, 16-tel- und 32-tel-Noten. Der Hauptunterschied zu ECHO besteht darin, dass Töne nur solange wiederholt werden, wie Sie die Tasten auch gedrückt halten. Außerdem klingt der Wiederholeffekt immer gleich laut. (Bei ECHO nimmt die Lautstärke „nach hinten“ ab.)



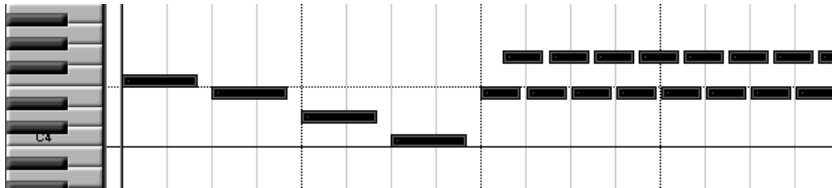
„**TRILL**“: Bei einer gespielten Note ertönt die Voice nur einmal. Sobald Sie mehr als eine Note spielen, setzt der Trill-Effekt ein. Schnelle, bewegte Passagen können einstimmig und damit ohne Effekt gespielt werden. Länger ausgehaltene zweistimmige „Ruhepunkte“ werden mit dem Trill-Effekt verziert. Sehr schön klingt „TRILL“ auch mit vielen Perkussioninstrumenten, wie z.B. „Marimba“ (siehe Style „Tijuana“ aus der Stylekategorie „ENTERTAINER“, OTS 1). Für die Geschwindigkeit des TRILL-Effekts stehen Ihnen hier die **SPEED-Werte 12, 16, 24** und **32** zur Verfügung, was Achtel-Triolen, 16-tel-, 16-tel-Triolen und 32-tel entspricht.



Wenn beispielsweise folgende Passage gespielt wird,

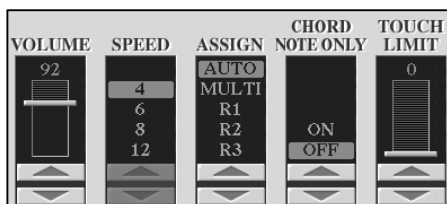


dann ergibt das mit „TRILL“ bei „SPEED 32“ folgende Töne:



Zwei ausgehaltene Tasten werden durch schnell abwechselnd angeschlagene Töne ersetzt.

Regeln der HARMONY/ECHO-Effekte



„**VOLUME**“ regelt die Lautstärke des HARMONY/ECHO-Effekts. Dies trifft für alle Effekttypen mit Ausnahme von „MULTI ASSIGN“ zu. Der Wert „0“ ist gleichbedeutend mit „kein Effekt“.

„**SPEED**“ regelt die Geschwindigkeit der Effekte „ECHO, TREMOLO und TRILL“. Für alle anderen Effekttypen wird der Regler ausgeblendet.

4. Voices

„**ASSIGN**“ legt fest, ob und wie der HARMONY/ECHO-Effekt auf die jeweils eingeschalteten Parts wirkt.

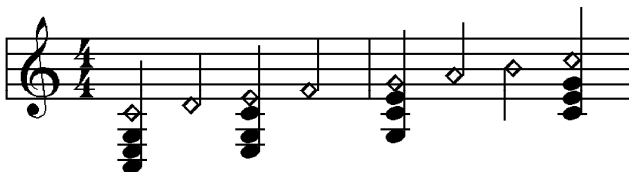
„ASSIGN AUTO“: Der HARMONY-Effekt benutzt jeden, aber jeweils nur einen einzigen der drei Parts RIGHT1, RIGHT2 oder RIGHT3. Falls mehrere Parts gleichzeitig eingeschaltet sind, gewinnt automatisch immer der mit der kleinsten Nummer. (RIGHT1 vor RIGHT2 vor RIGHT3).

„ASSIGN R1, R2, R3“: Diese Einstellung ordnet den HARMONY-Effekt einem ganz bestimmten Part zu. Das ist sehr vorteilhaft, um, im Vergleich zu „ASSIGN AUTO“, keine bösen Überraschungen zu erleben. Rufen Sie bitte den Style „OrchestraSwing2“ aus der Style-Kategorie „Swing & Jazz“ auf. Wählen Sie OTS 4. Spielen Sie bei gedrücktem Akkord eine Streicherpassage. Der HARMONY-Effekt ist dem Part „R1“ zugeordnet. Obwohl HARMONY immer eingeschaltet bleibt kann nach der mehrstimmigen Streicherpassage („Right1 und 2“) ein Trompetensolo (Right3“) ohne den HARMONY-Effekt gespielt werden. Dies wäre mit „ASSIGN AUTO“ nicht möglich gewesen.

„ASSIGN MULTI“: Die vom HARMONY-Effekt erzeugten Töne werden auf die eingeschalteten Parts verteilt. Ein Beispiel: Der Effekt STANDARD TRIO erzeugt zur tatsächlich gespielten Taste eine zweite und eine dritte Stimme. Wenn bei ASSIGN der Wert Multi eingestellt ist, dann wird die zweite Stimme auf den Part RIGHT2 und die dritte Stimme auf den Part RIGHT3 umgeleitet. Vorausgesetzt, dass RIGHT2 und RIGHT3 auch eingeschaltet sind. Die Priorität der Zuordnung erfolgt immer in der Reihenfolge RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3. Die erste Stimme (also die tatsächlich gespielte Taste) wird von dem Part mit der kleinsten Nummer gespielt, also mit RIGHT1, wenn RIGHT1 eingeschaltet ist. Die zweite und dritte Stimme wird dem nächsten Part, oder falls vorhanden bzw. eingeschaltet, den nächsten beiden Parts zugeordnet.

Aufgepasst: „**MULTI**“ ist eine Einstellung für „**ASSIGN**“ und kann zusammen mit allen harmonisierenden Effekttypen eingesetzt werden. Im Gegensatz dazu ist der TYPE „**MULTI ASSIGN**“ ein eigenständiger Effekt, der nichts mit DUET oder TRIO zu tun hat.

„**CHORD NOTE ONLY**“: Wenn der Parameter auf „ON“ steht, dann wird nur *den* Melodietönen HARMONY-Effekte beigelegt, *die im AKKORD* vorkommen:



„**TOUCH LIMIT**“: Der Wert bei TOUCH LIMIT bestimmt die unterste Schwelle der Anschlagstärke für den HARMONY-Effekt. Beim Wert „0“ werden alle gespielten Noten mit HARMONY versehen. Stellen Sie den Wert auf z.B. „60“, so wird der HARMONY-Effekt nur ab einer Anschlagstärke von „60 aufwärts“ hörbar.

Tip: Die „FREEZE“-Funktion von „REGISTRATION MEMORY“ kann die Änderung des Harmony-Effekts einfrieren. („DIRECT ACCESS“ + „FREEZE“, anschliessend Häkchen bei HARMONY setzen.) Bei eingeschalteter FREEZE-Funktion ändert sich der Harmony-Effekt beim Umschalten auf einen anderen Speicherplatz oder OTS nicht mehr.

4.7 Die digitalen Signalprozessoren (DSP)

Bitte keine Sorge! Wir werden an dieser Stelle nicht übermäßig technisch werden!

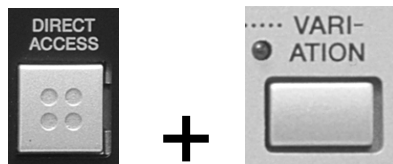
Aber soviel ist klar:

Kein Super Sound ohne Super Effekte!

Tyros3 ohne die DSPs wäre wie James Bond ohne „Q“ und dessen Trickkiste!

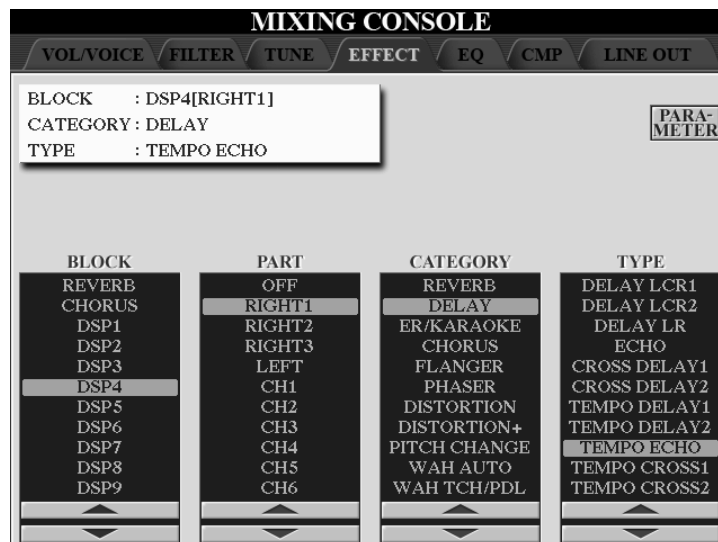
Der mächtigen DSP-Blöcke bei Tyros3 sorgen dafür, dass für jeden der vier Voice Parts mindestens 3 Effekte zur Verfügung stehen:

Schauen wir uns die Effekte einmal genau an: Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und „DSP VARIATION“ im Bedienfeld „VOICE EFFECT“.



Sie sehen den Bereich der „MIXING CONSOLE“, der die Effektblöcke zeigt:

In der linken unteren Ecke sehen Sie die Effekt-Blöcke. →



4. Voices

- Die beiden oberen Effekte „REVERB“ (Hall) und „CHORUS“ sind sogenannte SYSTEM-Effekte. Sie „bedienen“ jeden Part.
- „DSP1“ bedient den Style oder das MIDI-File. DSP1 kann als SYSTEM-Effekt oder als sogenannter INSERTION-Effekt geschaltet werden. INSERTION-Effekte stehen exklusiv für einen einzigen Part zur Verfügung.

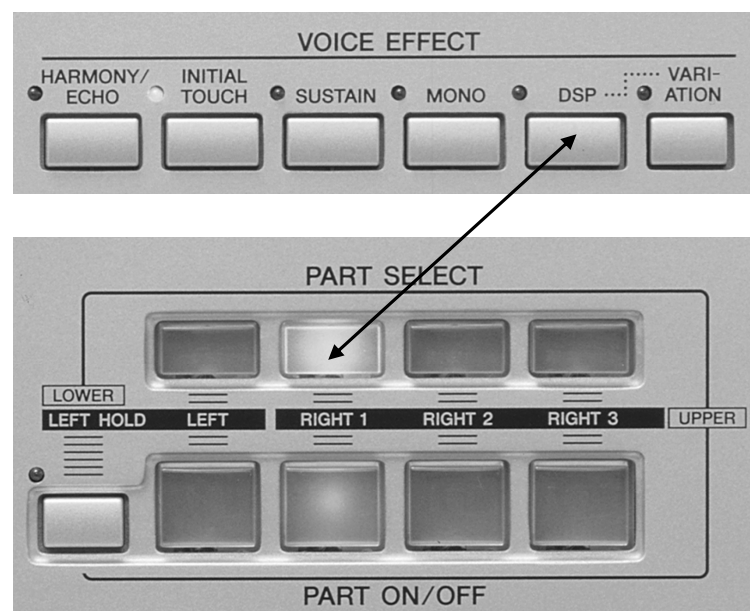
Die restlichen DSPs sind reine „INSERTION“-Effekte:

- „DSP 2“ bis „DSP 6“ können frei einem einzelnen Parts zugeordnet werden. (Übrigens auch alle vier einem einzigen Part.)
- „DSP7“ bedient das Mikrophon.
- „DSP 8“ und „DSP 9“ bedienen den Style.

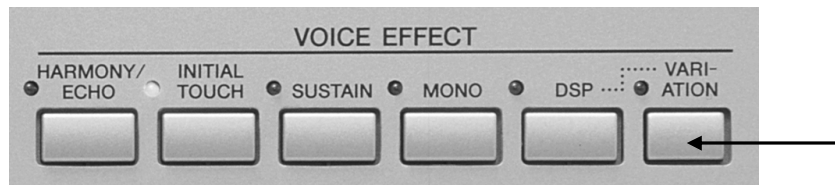
VOICE SET ruft den passenden Effekt auf

Sollten Sie die obigen Begriffe wie „SYSTEM“-Effekte, „INSERTION“-Effekte, oder „Send Level“ ein wenig abgeschreckt haben, (nach dem Motto: „Ich will ja schliesslich spielen und nicht programmieren!“) so lässt sich zusammenfassend folgendes über die DSPs der Voices sagen:

1. VOICE SET ruft zu jeder Panel Voice die passenden Hall- und Chorus-Einstellungen auf. Ausserdem einen passenden DSP und dessen Einstellungen. Sie brauchen sich also beim Aufrufen einer Panel-Voice um nichts weiter zu kümmern.
2. Der DSP lässt sich über den Schalter „DSP“ im Bedienfeld „VOICE EFFECT“ an- und ausschalten. Der Schalter schaltet immer genau den Effekt des Parts aus, der gerade selektiert ist.



3. Der Schalter „DSP VARIATION“ bietet zu jedem Effekt eine passende Variation. Dies werden wir, wenn es im nächsten Abschnitt um die Zugriegel-Orgel geht, noch genauer betrachten.



Neugierig geworden?

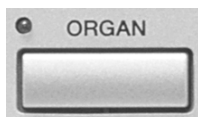
Sollten Sie die obigen Begriffe wie „SYSTEM“-Effekte, „INSERTION“-Effekte, oder „Send Level“ jedoch neugierig gemacht haben, (nach dem Motto: „Das klingt ja spannend! Da würd’ ich gerne mehr erfahren!“) so möchten wir Sie gerne zum Kapitel 9, „MIXING CONSOLE: Das Mischpult“ einladen.

4.8 Organ und Organ Flutes (Zugriegel)

Verwandeln Sie Tyros3 in eine Orgel (engl. „Organ“). Nicht zuletzt von Mozart als „Königin der Instrumente“ bezeichnet, findet sich die Orgel in Form vieler (zum Teil aufwendig gesampelter) Tyros3-Voices wieder. Schlüpfen Sie in den schwarzen Frack eines Konzertorganisten oder wandeln Sie auf den „groovig coolen“ Spuren bekannter Jazzgrößen.

Bei Tyros3 stehen gleich zwei Voice-Kategorien zur Wahl. In den folgenden Beispielen ordnen wir die gewählten Voices jeweils dem Part „RIGHT1“ zu.

ORGAN



Drücken Sie den Schalter „ORGAN“ im Bereich „VOICE“ auf dem Bedienfeld:

In dieser Kategorie stehen Ihnen Preset-Orgelsounds aus den unterschiedlichsten Stilrichtungen und in den unterschiedlichsten „Größen“ zur Verfügung.

Organicum punctum – Point d’orgue

Machen Sie sich die Funktion „SOSTENUTO“ zu nutze, in dem Sie bei Kirchen- bzw. Konzertorgelwerken den Orgelpunkt mit dem Pedal fixieren, während Sie sich im oberen Tastaturbereich „frei bewegen“. So geht’s: „DIRECT ACCESS“ + Fuß-Pedal → Funktion „SOSTENUTO“ wählen → Fertig! Bachs Toccata in F-Dur (BWV 549) steht also auch am Tyros3 nichts im Wege.

Tip: Die „Accomp“-Organs auf Seite 2 der Organ-Kategorie passen ideal als Voice für den Left-Part!

4. Voices

ORGAN FLUTES – Zugriegel

Besonders die Zugriegelorgel mit Ihrem unverwechselbaren „Sinus-Sound“ begeistert Musiker bis in die heutige Zeit. Die Organ Flutes des Tyros3 haben eine gewisse Sonderstellung innerhalb der VOICES. Im Vergleich zu den Preset-Organ-Voices handelt es sich bei den „ORGAN FLUTES“ um eine 9-chörige Zugriegel-Orgel mit 3-chöriger Perkussion.



Drücken Sie den Schalter „ORGAN FLUTES“ im Bereich „VOICE“ auf dem Bedienfeld.

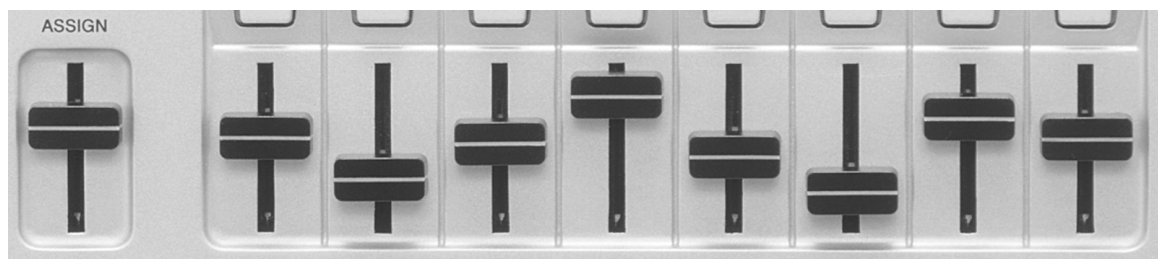
Es erscheint folgendes Display:



Dies ist die Seite „FOOTAGE“ (engl. Fußlagen). Sie ist eine von drei Seiten, die das „VOICE SET“ der „ClassicJazz!“-Orgel darstellen (siehe Display-Überschrift).

Zugriegel zum Anfassen

Die Schieberegler des Tyros3 sind in vielerlei Hinsicht eine Wucht. Aber jetzt kommen Sie zur vollendeten Blüte. – Jetzt werden Sie zu richtigen Zugriegeln:



9 Schieberegler → 9 Zugriegel → Legen Sie los!

Merke: Der Schieberegler „ASSIGN“ bewegt den 16'-Regler im „FOOTAGE“-Display. Die Regelung der ihm zugeordneten Funktion ist dann nicht mehr möglich.

20 PRESET Organ Flute Settings

Drücken Sie den Schalter „I“, „PRESET“. Es erscheint folgendes Display:



Sie sehen den Inhalt des Laufwerks mit den „PRESET“-Zugriegelorgeln.

Drücken Sie die Display-Schalter, um die einzelnen Presets auszuwählen.

Mit „FOOTAGE“, Schalter „5 oben“ geht es zurück zur „VOICE SET“-Seite „FOOTAGE“.

Schauen wir uns die Seite „FOOTAGE“ noch einmal genauer an:



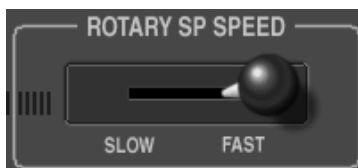
Mit den Schaltern „A“ und „B“ wählen Sie zwischen zwei Orgeltypen: „**VINTAGE**“ (klassisch, althergebracht, kultig) und „**SINE**“ (Sinus) stehen zur Wahl. Der Sound der SINE-Orgel ist glatter und weicher als der raue, „schmutzigere“ Sound der VINTAGE-Orgel.



Mit dem Schalter „F“ schalten Sie den „VIBRATO“-Effekt aus („**OFF**“).

Mit dem Schalter „G“ schalten Sie ihn an („**ON**“).

Durch Drücken des Schalters „H“ wählen Sie zwischen drei Stärken des Vibrato-Effekts.



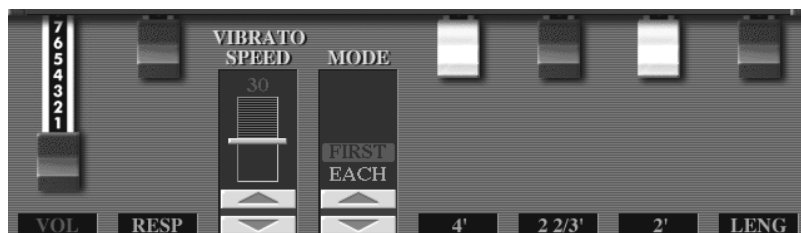
Durch Drücken des Schalters „C“ wechseln Sie zwischen langsam rotierendem Lautsprecher („**SLOW**“) und schnell rotierendem Lautsprecher („**FAST**“).

Dieser, einer Orgel nachgeahmte, Schalter regelt bei Tyros3 die „DSP VARIATION“. Voice Set wählt für die ORGAN FLUTE-Voice als DSP einen „Rotary Speaker Effekt“, also den Effekt eines sich drehenden Lautsprechers. „DSP Variation“ schaltet zwischen langsam und schnell hin- und her.

VOLUME und ATTACK

Drücken Sie den rechten „TAB“-Schalter oder den Schalter „ORGAN FLUTES“ erneut, um auf die zweite Seite des Organ Flute Voice Sets zu gelangen. Diese hat die Überschrift „**VOLUME/ATTACK**“:

Der obere Bereich des Displays ist unverändert. In der unteren Zeile stehen Ihnen weitere Regler zur Verfügung:



VOL (VOLUME) bestimmt die „interne“ Lautstärke der aktuellen Orgeleinstellung. Der Wert ist unabhängig von der Part-

Lautstärke. Er dient vor allem dem Abgleich verschieden lauter Zugriegelkombinationen.

„**RESP**“ (RESPONSE) regelt die Einschwingzeit, das Anschwingen (Hüllkurve) des Orgelklangs.

Benutzen Sie die Schalter „1“ und „2“, um die Werte zu ändern.

„**VIBRATO SPEED**“ regelt die Geschwindigkeit (Speed) des Vibratos. Der Vibrato-Effekt muss eingeschaltet sein.

MODE“ bezieht sich auf die 3-chörige Perkussion der Orgel. Wählen Sie aus zwei Modi:

„**EACH**“: Jede angeschlagene Taste erklingt mit Perkussion

„**FIRST**“: Nur „neu angeschlagene“ Tasten erhalten die Perkussion. Legato (gebunden) oder überlappend gespielte Noten erklingen ohne Perkussion.

Die 3-chörige Perkussion der Orgel wird ebenfalls über Zugriegel eingestellt.

Mischen Sie Ihrer Orgel auf diese Weise Perkussion bei.

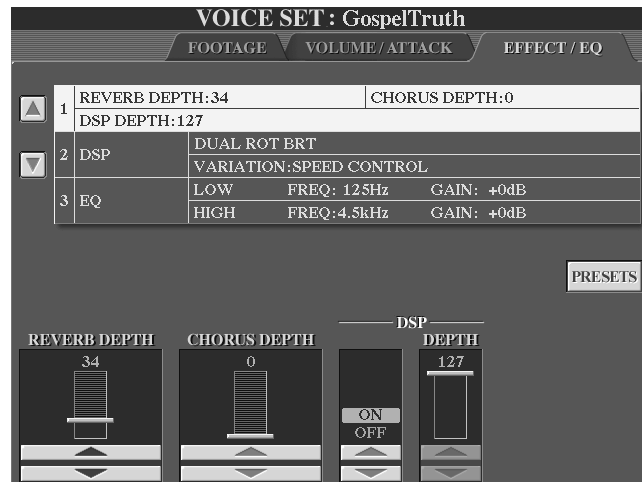
„**LENG**“ stellt die Länge (Length) der Perkussion ein. Diese wird auch als Abschwingzeit bezeichnet.

EFFECT/EQ

Drücken Sie den rechten „TAB“-Schalter oder den Schalter „ORGAN FLUTES“ erneut, um auf die dritte des Organ Flute Voice Sets zu gelangen. Diese hat die Überschrift „**EFFECT/EQ**“:

Die dort in drei Abschnitten angezeigten und veränderbaren Einstellungen entsprechen in fast allen Parametern der gleichnamigen Seite, die das Voice Set auch für die übrigen (also „NICHT-Organ Flute-) Voices anbietet.

Durch Drücken der Schalter „A“ und „B“ wählen Sie zwischen den drei Bereichen.



Der jeweils gewählte Bereich zeigt dessen aktuelle Werte weiß hinterlegt.

Die Werte selbst werden in der unteren Zeile des Displays verändert.

„PANEL SUSTAIN“ steht für die Organ Flutes nicht zur Verfügung.

Bereich 1:

„**REVERB DEPTH**“: Regelt die Stärke (Depth) des Hall-Effekts. Es handelt sich dabei um den Send-Level des Effekts. Dieser kann auch in der MIXING CONSOLE eingestellt werden.

„**CHORUS DEPTH**“: Regelt die Stärke (Depth) des Chorus-Effekts. Auch dieser Send-Level-Wert kann über die MIXING CONSOLE geregelt werden.

„**DSP**“: Schalten Sie den Effekt der ORGAN FLUTES mit „DSP ON“ ein und mit „DSP OFF“ aus. Der Bedienfeldschalter „DSP“ im Bereich „VOICE EFFECT“ hat die gleiche Funktion.

„**DSP DEPTH**“: Mit „DSP DEPTH“ wird eigentlich der DSP-Send-Level, also der Anteil des Effektsignals eingestellt. Man spricht auch von „Dry/Wet-Verhältnis“ (Verhältnis zwischen trockenem und Effekt-Signal).

Dies entspricht der Seite „EFFECT“ der MIXING CONSOLE. In unserem Fall ist als DSP einer der Rotor-Effekte eingestellt. Dieser ist ein INSERTION-Effekt. Bei Insertion-Effekten wird das gesamte Effektsignal durch den Effektprozessor geleitet. Da es kein „trockenes“ Signal mehr gibt, ist der Begriff Send-Level gegenstandslos. Der Regler „DEPTH“ verliert seine Bedeutung und wird deshalb im Display nur noch „ausgeblendet“ dargestellt.

4. Voices

Bereich 2:



Das Display zeigt den DSP-Typen der Orgel und die Parameter der DSP-Variation.

Wählen Sie unter „**CATEGORY**“ die Effektkategorie.

Für die Orgel ist sinniger Weise der Rotary-Speaker-Effekt gewählt.

Wählen Sie unter „**TYPE**“ einen der Rotary-Typen.

Über „**VARIATION ON**“ schalten Sie die Effekt-Variation ein, über „**OFF**“ schalten Sie sie aus. Der

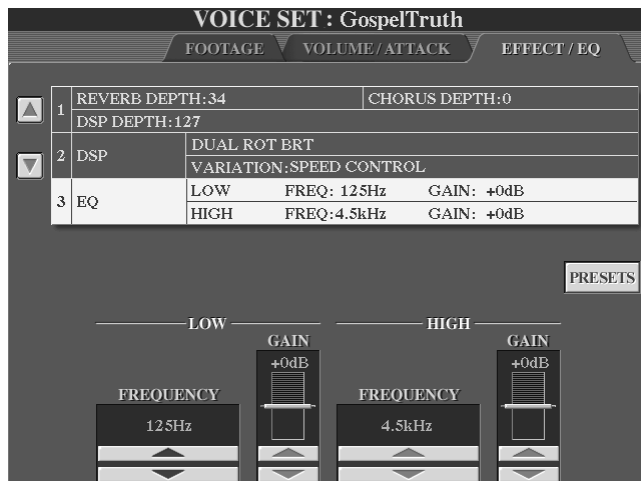
Bedienfeldschalter „DSP VARIATION“ im Bereich „VOICE EFFECT“ hat die gleiche Funktion.

Stellen Sie hier den Status ein, mit dem sich die bearbeitete Zugriegel (nach dem Abspeichern) beim Wiederaufrufen meldet. (VOICE SET) und verwenden Sie zum Schalten in „Echtzeit“ den Bedienfeldschalter.

„**PARAMETER**“ zeigt den, für die Orgel relevanten, Effektparameter. Der angezeigte Parameter ändert sich in Abhängigkeit vom gewählten Effekt-Typ. In unserem Beispiel heisst der Parameter „**SPEED CONTROL**“ und steht für die Geschwindigkeit des rotierenden Lautsprechers. Der Wert für diesen Parameter wird unter „**VALUE**“ eingestellt.

Bereich 3:

Durch Drücken des Schalters „B“ gelangen Sie in den Bereich mit der Bezeichnung „**EFFECT/EQ**“. Stellen Sie hier den parametrischen 2-Band-Equalizer ein.



„**FREQUENCY LOW**“ (die Mittenfrequenz des tieferen Bandes) kann in einem Bereich von 32 Hz bis 2.0 kHz eingestellt werden.

„**FREQUENCY HIGH**“ (die Mittenfrequenz des oberen Bandes) kann in einem Bereich von 500 Hz bis 16 kHz eingestellt werden.

Die beiden „**GAIN**“-Werte geben an, wie stark die Mittenfrequenz jedes Bandes angehoben oder abgesenkt wird. In diesem Bereich wird die Dämpfung oder Anhebung in der Einheit dB angezeigt, in der MIXING CONSOLE wird genau der gleiche Sachverhalt durch die Zahlenwerte von 0 bis 127 ausgedrückt.

Die eigene Lieblings-Orgel abspeichern

- Drücken Sie den Schalter „I“, „PRESETS“.
- Wählen Sie über „TAB“ eines der beschreibbaren Laufwerke „USER“, „HD“ oder „USB“. In unserem Fall „USER“. Dieses beinhaltet derzeit noch keine VOICES.



Achtung: Wie wir unter anderem aus Kapitel 3 wissen, heisst dies nicht, dass das USER-Laufwerk überhaupt keine Daten enthält. Es lässt sich lediglich mit Sicherheit sagen, dass es keine *Voice-Daten* enthält

- Vergewissern Sie sich, dass Sie in der Icon-Ansicht sind und drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SAVE“.



Löschen Sie durch dauerhaftes Drücken des Schalters „7 unten“, („DELETE“) den bisherigen

Namen. Vergeben Sie nun einen eigenen Namen - in unserem Beispiel „Meine Orgel“. Dies geschieht auf die gleiche Weise, wie Sie bereits Ihren Namen im Keyboard eingegeben haben (siehe Kapitel 2, „Bereit zum Start“).

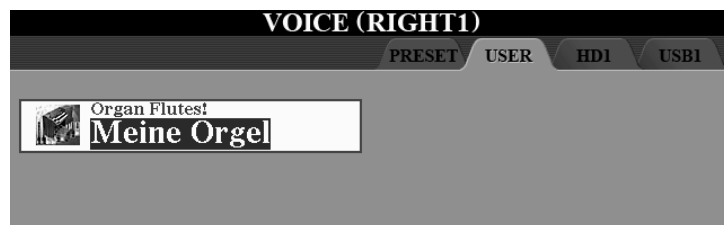
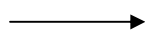
- Drücken Sie „8 oben“, „OK“.

Durch das Abspeichern der veränderten Zugriegelorgel haben Sie eine sogenannte „USER-VOICE“ produziert. Im nächsten Abschnitt werden wir die „USER“-Voices am Beispiel anderer Klangfarben noch einmal unter die Lupe nehmen!

„Meine Orgel“ wieder aufrufen

Drücken Sie den Schalter „USER DRIVE“ auf dem Bedienfeld „VOICE“, um den Ordner „VOICE“ auf dem Laufwerk „USER“ zu öffnen. Denn genau dorthin haben wir „Meine Orgel“ gespeichert.

Und da ist sie!

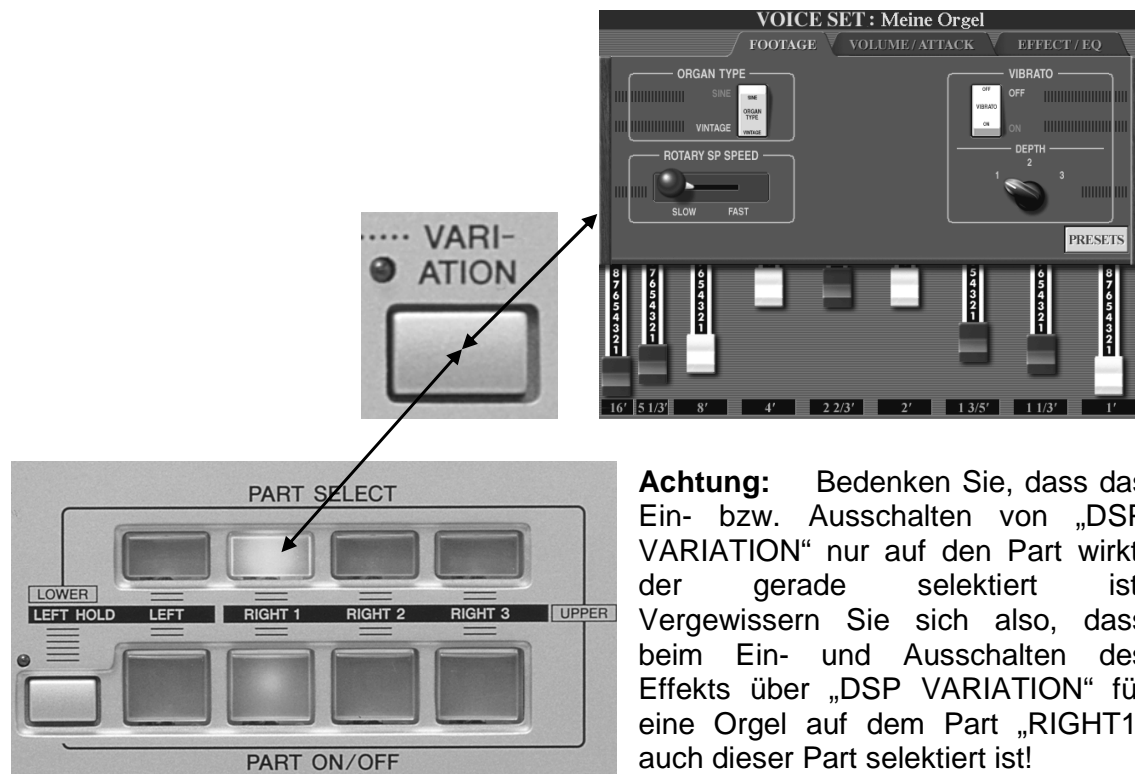


Rotary Speaker mit dem Fuss-Pedal schalten

Orgeln ist erst richtig schön, wenn man den Effekt eines rotierenden Lautsprechers während des Spielens in wechselnden Geschwindigkeiten einsetzt. Ohne diesen Rotor-Effekt ist der legendäre Orgelsound ohnehin kaum denkbar. Als eine der ersten hat die Firma Leslie große Orgelkabinette gebaut, in denen drehbar gelagerte Lautsprecher unter Ausnutzung des Doppler-Effekts eine akustisch äußerst komplexe, musikalisch jedoch sehr angenehme Modulation aus Lautstärkeschwankungen, Änderungen der Tonhöhe und Phasenverschiebung erzeugten. Es dauerte einige Jahre, bis die Leistungsfähigkeit der digitalen Signalprozessoren so weit entwickelt war, diesen „mechanischen“ Effekt realistisch nachzubilden. Selbst heute spricht man landläufig vom „Leslie-Effekt“, was allerdings ein geschützter Markenname ist.

Wie wir bereits gesehen haben, sorgt bei Tyros3 der DSP, also der digitale Effekt-Prozessor für den Effekt eines rotierenden Lautsprechers („Rotary Speaker“)

Sobald Sie auf der Zugriegel-Display-Seite „FOOTAGE“ den Schalter „C“ drücken, so verlangsamt sich bei „Meiner Orgel“ der rotierende Lautsprecher. Ein erneutes Drücken lässt die Geschwindigkeit wieder anschwellen. Ausser dem virtuellen Hebel, der im Display von rechts nach links umgelegt wird, schaltet sich auch die LED im Bereich „VOICE EFFECT“ an bzw. aus. Auf diese Art lässt sich dieser Effekt auch zu- und abschalten, wenn Sie nicht auf der Zugriegel-Display-Seite sind.



„DSP VARIATION“ mit dem Fuß schalten

Richtig bequem wird der Einsatz des „Rotary Speaker-Effekts“, wenn Sie ihn mit Hilfe eines Fuß-Schalters ein- und ausschalten.

1. „DIRECT ACCESS“ drücken
2. Fuß-Pedal drücken

Sie sehen folgendes Display:
Wählen Sie unter „FUNCTION“ die Funktion „DSP VARIATION“.

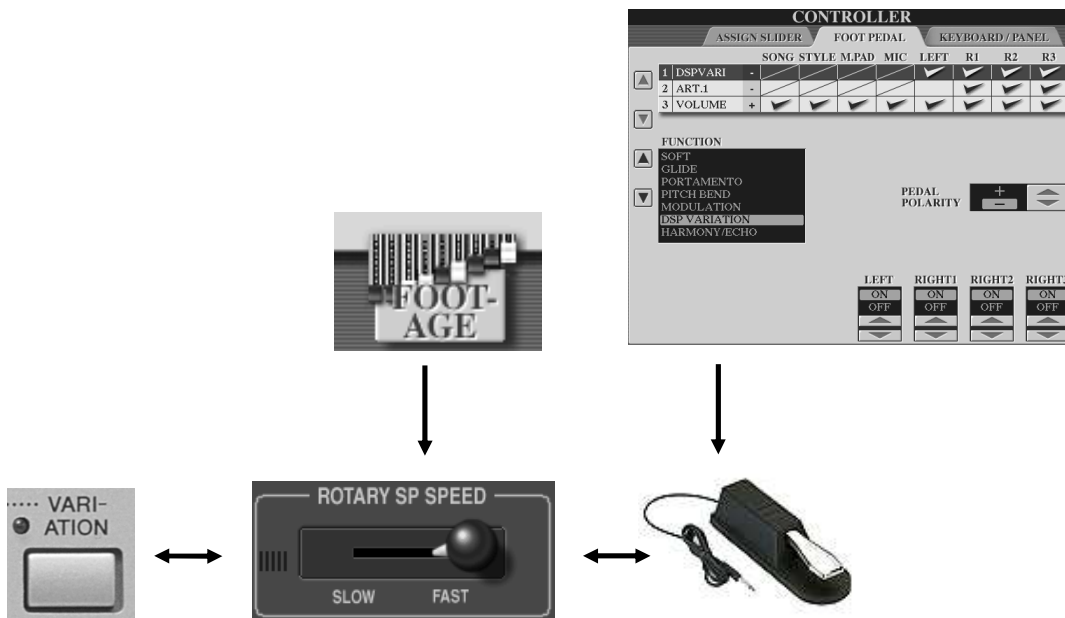
Polarität

Unter „PEDAL POLARITY“ ändern Sie gegebenenfalls die Polarität des Pedals.



Achtung: Im Vergleich zum Umschalten der „DSP VARIATION“ auf dem Bedienfeld, schaltet das Fuß-Pedal die DSP VARIATION für alle 4 Parts („RIGHT1“, „RIGHT2“, RIGHT3“ und „LEFT“) gleichzeitig an bzw. aus. (Unabhängig davon, welcher Part durch „PART SELECT“ gerade selektiert ist.) Stellen Sie in der unteren Zeile des Displays ein, wenn durch Betätigen des Fuß-Pedals nur *ein* bestimmter Part geschaltet werden soll werden soll.

Merke: Das Beispiel der Zugriegel-Orgel hat gezeigt: „DSP VARIATION“ lässt sich auf verschiedene Weisen schalten:



...Tipp: Tyros3 wartet mit einer Vielzahl von exzellent eingestellten Orgel-Settings und Kombinationen auch mehrerer Parts auf. Lassen Sie sich durch die OTS besonders der „Organ“-Styles inspirieren. Speziell in der Style-Kategorie „Ballroom“ gibt es viele interessante Vertreter. Aber auch „OrganCombo“ aus der Kategorie „SWING & JAZZ“ kann sich hören lassen.

4.9 USER Voices

Am Beispiel „Meiner Orgel“ im vorigen Abschnitt haben Sie gelernt:

Eine Voice mit bearbeitetem (verändertem) „VOICE SET“ kann auf einem der beschreibbaren Laufwerke „USER“, „HD“ oder „USB“ als sogenannte „USER-VOICE“ gespeichert werden. Für den Zugriff auf diese Laufwerke gibt es einen Bedienfeld-Schalter mit der Aufschrift „USER DRIVE“. Wird dieser gedrückt, so greift er auf den Ordner zu, in dem die zuletzt verwendete USER-Voice gespeichert ist. USER-Voices müssen also nicht zwingend auch auf dem USER-Laufwerk liegen!

Das Voice Set der „ORGAN FLUTES“ wird automatisch durch Drücken des Schalters „ORGAN FLUTES“ aufgerufen. Bei allen anderen (nicht ORGAN FLUTE-) Voices ruft in der Icon-Ansicht der Schalter „5 oben“ das „VOICE SET“ auf. Da man etwa bei einer Gitarre oder einem Saxophon keine Zugriegel braucht, stehen hier andere änderbare Parameter für diese Voice zur Verfügung. Wählen Sie jeweils mit „TAB“ die entsprechenden Displayseiten und ändern Sie die Werte mit den Pfeilschaltern, dem Datenrad oder den Schiebereglern ab.

In unserem Beispiel betrachten wir das Voice Set der „WarmSolid“-Gitarre:
Drücken Sie in der Icon-Ansicht „VOICE SET“:

Sie sehen folgendes Display:

Tipp: Für alle VOICE SET-Seiten gilt: Mit der Funktion „COMPARE“ (Schalter „D“) vergleichen Sie zwischen dem ursprünglichen und dem bearbeiteten Setting.

Die erste Seite „COMMON“ bietet folgende Parameter an:

„**VOLUME**“: Stellt die Lautstärke der aktuell bearbeiteten Voice ein.

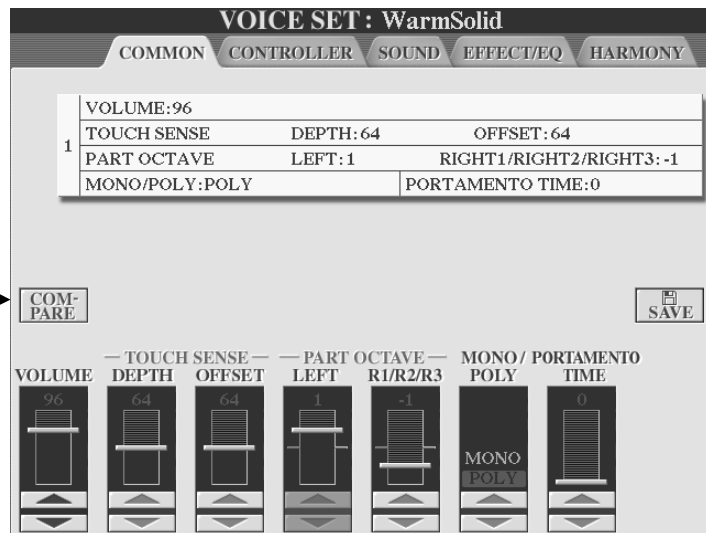
„**TOUCH SENSE DEPTH**“: bestimmt das Ausmaß, mit dem die Anschlagsstärke die Voice beeinflusst.

„**TOUCH SENSE OFFSET**“: bestimmt den Lautstärkebereich, über den die Anschlagsstärke wirksam ist.

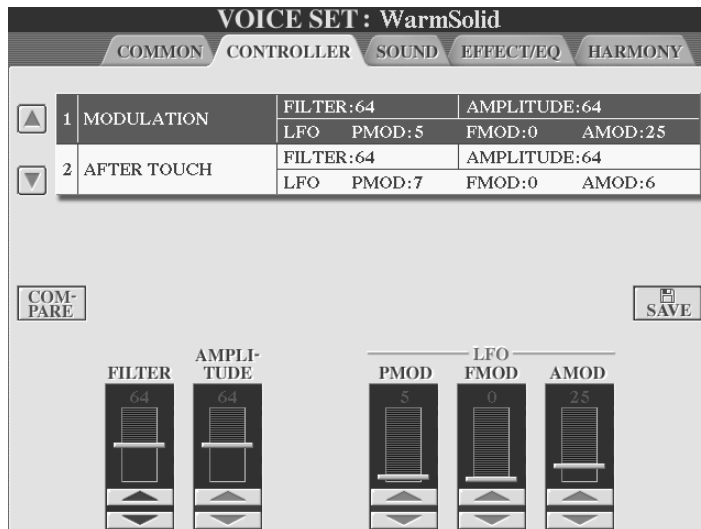
„**PART OCTAVE**“: Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice. Welcher der beiden Regler aktiv ist hängt davon ab, welchem Part die zu bearbeitende Voice zugeordnet ist. In unserem Beispiel ist dies der Part „R1“. Der Regler „LEFT“ ist demzufolge inaktiv.

„**MONO/POLY**“: bestimmt, ob die Voice monophon oder polyphon spielbar sein soll.

„**PORTAMENTO TIME**“: Stellt die Portamento-Zeit ein. (für den Fall das „MONO“ gewählt ist.)



Schalten Sie mit „TAB“ auf die nächste Seite. Sie sehen folgendes Display:



Stellen Sie auf dieser Seite die Intensität ein, mit der entweder das MODULATIONRAD oder der AFTERTOUCHE die folgenden Parameter beeinflussen soll:

„**FILTER**“: Regelt die Intensität der „Cutoff Frequency“ des Filters. Dieser wird auf der nächsten Seite eingestellt.

„**AMPLITUDE**“: Bestimmt die Lautstärke von MODULATION oder Aftertouch.

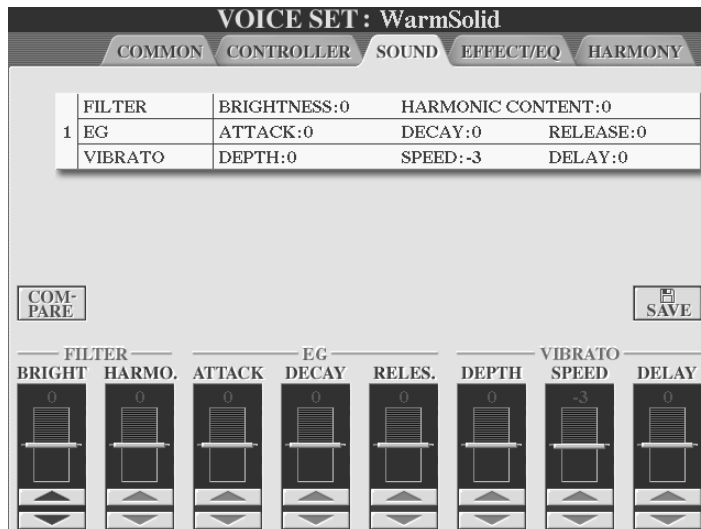
„**LFO PMOD**“: Bestimmt die Tonhöhenmodulation (Vibrato-Effekt).

„**LFO FMOD**“: Bestimmt die Modulation der Filterfrequenz (Wah Wah Effekt).

„**LFO AMOD**“: Bestimmt die Amplitudenmodulation (Stärke des Tremolo Effekts)

Benutzen Sie die Schalter „A und B“, um die Parameter für das Modulations-Rad und für AFTERTOUCHE einzustellen.

Schalten Sie mit „TAB“ auf die nächste Seite. Sie sehen folgendes Display:



„**FILTER**“: Bei einem Filter werden bestimmte Frequenzbereiche durchgelassen bzw. blockiert. „**BRIGHTNESS**“ bestimmt die „Cutoff Frequency“, also den wirksamen Bereich des Filters. „**HARMONIC CONTENT**“ Bestimmt die Anhebung im Bereich der Cutoff Frequency, die bei „**BRIGHTNESS**“ eingestellt wurde.

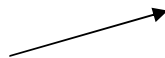
„**EG**“: Der Envelope Generator (EG, Hüllkurvengenerator) bestimmt den zeitlichen Verlauf verschiedener Aspekte des Klangs. „**ATTACK**“ legt fest, wie schnell die Voice ihre maximale Lautstärke erreicht. Je höher der Wert, desto langsamer der Attack. „**DECAY**“ legt fest wie schnell die Voice den Haltepegel erreicht. Je höher der Wert, desto langsamer das Decay. „**RELEASE**“ legt fest, wie schnell die Voice bis auf Null ausklingt. Je höher der Wert, desto langsamer klingt die Voice aus.

4. Voices

„**VIBRATO**“: „**DEPTH**“ bestimmt die Stärke des Vibrato-Effekts. „**SPEED**“ bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts. „**DELAY**“ bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibrato-Effekts.

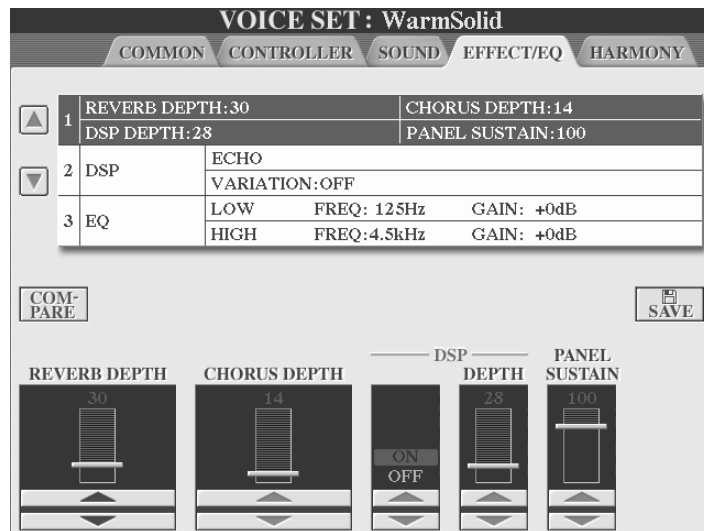
Schalten Sie mit „TAB“ auf die nächste Seite. (Diese Seite kennen Sie bereits. Sie ist bis auf die Funktion „**PANEL SUSTAIN**“ identisch mit der gleichnamigen Voice Set-Seite der „**ORGAN FLUTES**“.) Sie sehen folgendes Display:

Durch Drücken der Schalter „A“ und „B“ können Sie zwischen den drei Bereichen umschalten:



Der jeweils gewählte Bereich zeigt dessen aktuelle Werte schwarz hinterlegt.

Die Werte selbst werden in der unteren Zeile des Displays verändert.



Bereich 1:

„**REVERB DEPTH**“: Regelt die Stärke (Depth) des Hall-Effekts. Es handelt sich dabei um den Send-Level des Effekts. Dieser kann auch in der MIXING CONSOLE eingestellt werden.

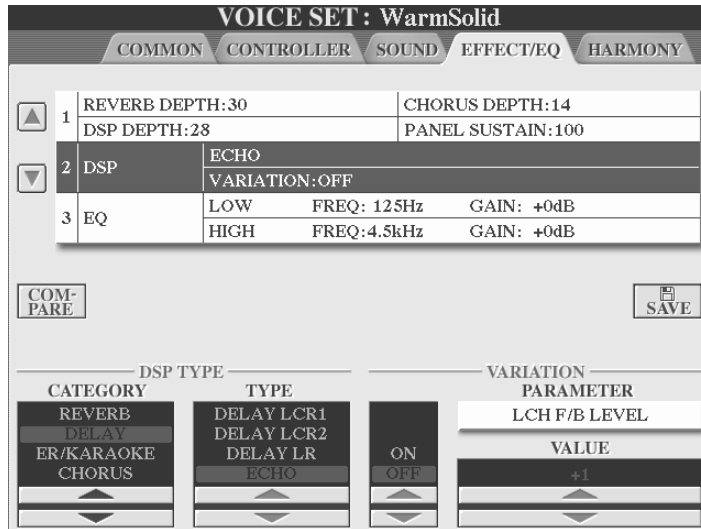
„**CHORUS DEPTH**“: Regelt die Stärke (Depth) des Chorus-Effekts. Auch dieser Send-Level-Wert kann über die MIXING CONSOLE geregelt werden.

„**DSP**“: Schalten Sie den Effekt der bearbeiteten Voice mit „**DSP ON**“ ein und mit „**DSP OFF**“ aus. „**DSP DEPTH**“: stellt den Anteil des Effektsignals ein.

„**PANEL SUSTAIN**“: bestimmt den Haltepegel der Voice wenn „**SUSTAIN**“ im Bedienfeld „**VOICE EFFECT**“ eingeschaltet ist.



Bereich 2:



Das Display zeigt den DSP-Typen der Gitarre und die Parameter der DSP-Variation.

Wählen Sie unter „**CATEGORY**“ die Effekt-Kategorie. Bei der langen Liste der wählbaren Effekte ist dies ein hilfreiches Werkzeug, um mit System an das Ausprobieren verschiedener Effekte heranzugehen.

Wählen Sie unter „**TYPE**“ den Effekt-Typ.

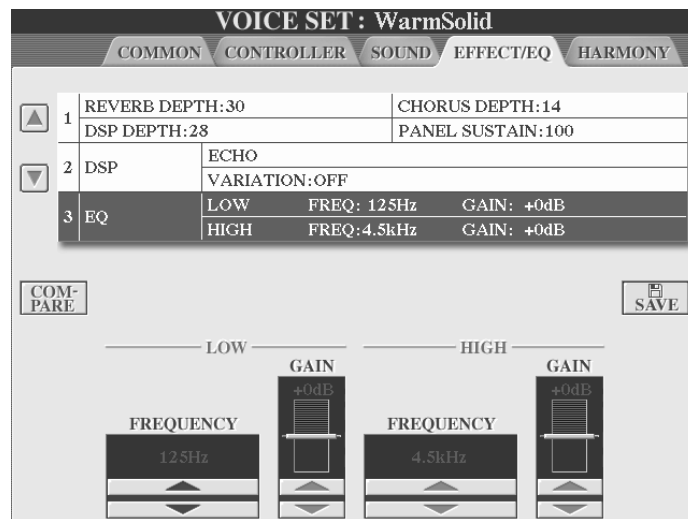
Tip: Die Liste aller Effektypen finden Sie in der „Datenliste“ auf den Seiten 32 bis 35. Keine Angst vorm Ausprobieren! Wenn Sie sich einmal „vergaloppiert“ haben sollten: Drücken Sie eines der Schalterpaare 1 bis 8 gleichzeitig und der ursprüngliche Wert des Parameters ist wieder da.

Über „**VARIATION ON**“ schalten Sie die Effekt-Variation ein, über „**OFF**“ schalten Sie sie aus. Der Bedienfeldschalter „DSP VARIATION“ im Bereich „VOICE EFFECT“ hat die gleiche Funktion.

„**PARAMETER**“ zeigt den für den Effekt relevanten Parameter. Der angezeigte Parameter ändert sich in Abhängigkeit vom gewählten Effekt-Typ. Der Wert für diesen Parameter wird unter „**VALUE**“ eingestellt.

Bereich 3:

Durch Drücken des Schalters „B“ gelangen Sie in den Bereich mit der Bezeichnung „EFFECT/EQ“. Hier steht Ihnen ein parametrischer 2-Band-Equalizer zur Verfügung, den Sie auch in der MIXING CONSOLE finden. In diesem Bereich kann jedoch auch die sogenannte Mittenfrequenz jedes Bandes eingestellt werden. Die Mittenfrequenz gibt an, welche Frequenz des betreffenden Bandes am stärksten angehoben bzw. gedämpft wird.



4. Voices

„**FREQUENCY LOW**“ (die Mittenfrequenz des tieferen Bandes) kann in einem Bereich von 32 Hz bis 2.0 kHz eingestellt werden.

„**FREQUENCY HIGH**“ (die Mittenfrequenz des oberen Bandes) kann in einem Bereich von 500 Hz bis 16 kHz eingestellt werden.

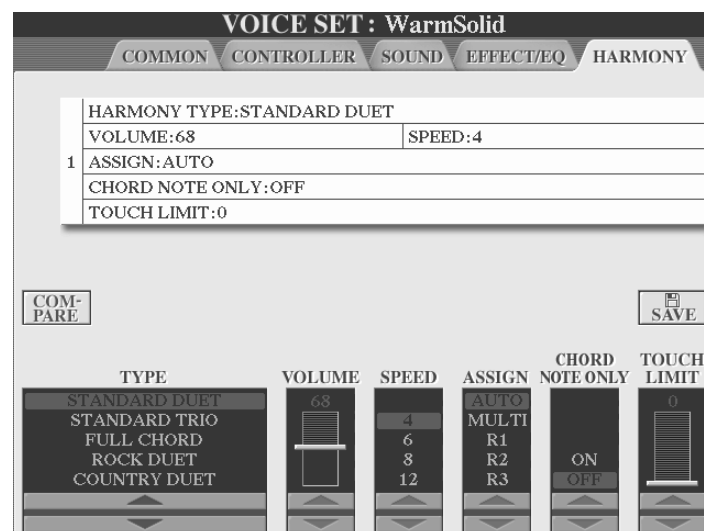
Die beiden „**GAIN**“-Werte geben an, wie stark die Mittenfrequenz jedes Bandes angehoben oder abgesenkt wird. In diesem Bereich wird die Dämpfung oder Anhebung in der Einheit dB angezeigt, in der MIXING CONSOLE wird genau der gleiche Sachverhalt durch die Zahlenwerte von 0 bis 127 ausgedrückt.

Der Q-Faktor

Die Frequenzen in der Umgebung der Mittenfrequenz werden natürlich auch beeinflusst. Das Mass, in dem die Dämpfung bzw. Anhebung oberhalb und unterhalb der Mittenfrequenz abnimmt, wird als Q-Faktor bezeichnet.

Der Q-Faktor dieses Part-EQs ist fest eingestellt und kann nicht verändert werden.

Schalten Sie mit „TAB“ auf die letzte Seite. Sie sehen folgendes Display:



Die letzte Seite „HARMONY“ dürfte Ihnen gleich bekannt vorkommen. Bearbeiten Sie auf dieser Seite das HARMONY/ECHO-Voice Set.

Abspeichern als USER-VOICE

...wie bei „Meiner Orgel“ – Hier die Kurzanleitung:

- Drücken Sie den Schalter „I“, „SAVE“.
- Wählen Sie eines der beschreibbaren Laufwerke „USER“, „HD“ oder „USB“.
- Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SAVE“.
- Vergeben Sie einen neuen Namen (z.B. „Meine Gitarre“).
- Drücken Sie „8 oben“, „OK“.

4.10 CUSTOM Voices und VOICE CREATOR

Zunächst einige allgemeine Dinge:

Merke: Für die Bearbeitung von Voices an Tyros3 gilt vereinfacht gesprochen:
VOICE SET macht die USER-Voice!
VOICE Creator macht die CUSTOM VOICE!

Der Voice Creator des Tyros3 stellt einige nützliche Werkzeuge bereit. Diese dienen zur Erstellung komplett neuer Voices. Hierfür benötigen Sie Audio-Dateien.

Was sind Audio-Dateien?

Audiodateien enthalten digitalisierte Audioinformationen: Eine Wellenform eines Naturinstruments, eine gesprochene oder gesungene Stimme, ein Drumloop, ein Geräusch und vieles mehr.

Welches sind die gängigen Formate von Audio-Dateien?

WAV → ist das Dateiformat (vor allem) der Windows-Computer-Plattform.
 Diese Dateien haben die Extension „.wav“

AIFF → ist das Dateiformat (vor allem) der Apple-Macintosh-Computerplattform.
 Diese Dateien haben die Extension „.aiff“

Tyros3 kann genau diese beiden Formate importieren! Jedoch...

Achtung: Tyros3 erkennt die Erweiterung „AIFF“ nicht!. Ändern Sie diese gegebenenfalls in „AIF“.

Mono / Stereo

Audiodateien können in Mono oder Stereo vorliegen

Sample Size – Wortbreite, Auflösung

Üblich sind die Wortbreiten 8 Bit, 16 Bit und 24 Bit

Sample Rate – Sample Frequenz

Üblich sind 11 kHz; 22 kHz; 44,1 kHz; 48 kHz; 88 kHz und 96 kHz

Die CD als Beispiel

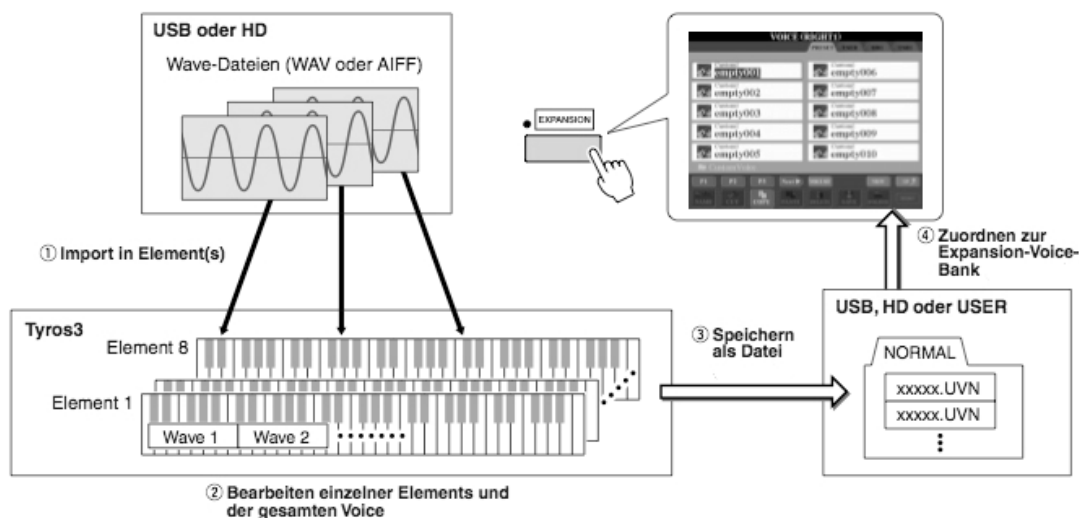
Der CD in Ihrem Wohnzimmerschrank entsprechen die Werte 16 Bit; 44,1 kHz; Stereo. Übrigens genau das Format, das Tyros3 beim Hard Disk Recording selbst verwendet bzw. verarbeiten kann.

Wichtig: Der Tyros3-**Hard Disk Recorder** importiert und exportiert ausschließlich 16 Bit; 44,1 kHz; Stereo-Dateien.
 Der **Voice Creator** liest auch alle anderen o.g. gängigen Formate. Samples mit einer anderen Auflösung als 16 Bit werden nach dem Laden allerdings automatisch in 16 Bit konvertiert!

Machen Sie sich zunächst mit den unterschiedlichen Begriffen vertraut:

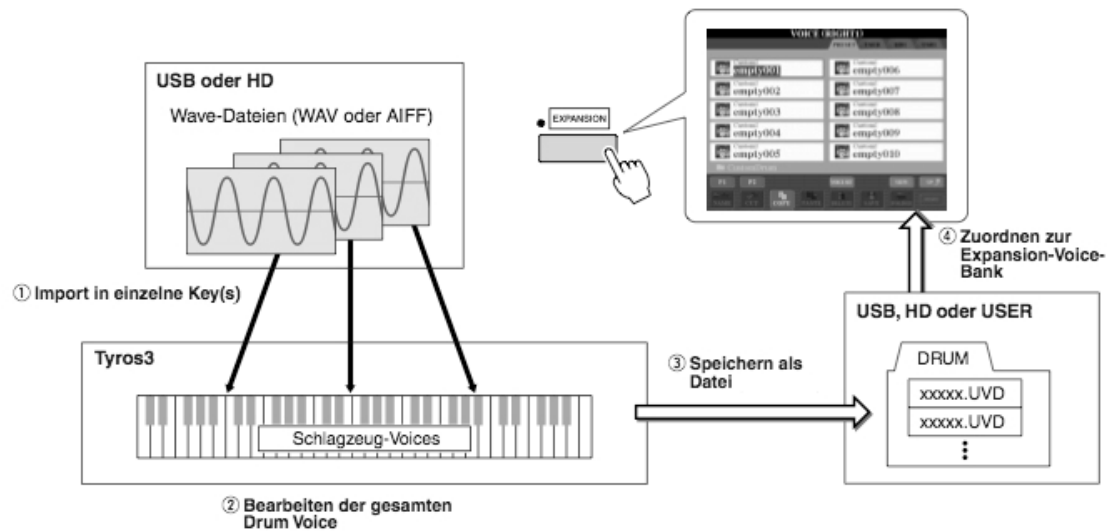
Audio-Datei (Wave-Datei): Verschiedene Wave-Dateien können durch Datenimport zu einer „**NORMALEN** „**CUSTOM VOICE**“ oder zur einer „**CUSTOM DRUM**“-VOICE „zusammengebastelt“ werden. Die CUSTOM VOICE kann aus bis zu 8 Elementen bestehen. Bei der CUSTOM DRUM Voice werden die Waves den einzelnen „KEYS“ (Tasten) zugeordnet.

CUSTOM VOICE:



Custom-Voice-Datei: Nach der Bearbeitung im „VOICE CREATOR“ des Tyros3 wird die Custom-Voice-Datei abgespeichert und kann anschliessend der sogenannten Custom-Voice-Bank zugewiesen (engl. „assign“) werden. Nun ist sie über die Tyros3-Tastatur spielbar und hat außerdem eine genaue MIDI-Adresse. Custom Voices haben die Extension „.UVN“

Custom-Voice-Bank: 128 Custom-Voice-Plätze stehen auf der Custom-Voice-Bank zur Verfügung. Custom Voices, die der Custom-Voice-Bank zugeordnet sind, werden beim Einschalten des Instruments automatisch geladen.

CUSTOM DRUM:**Custom-Drum-Datei:**

Nach der Bearbeitung im „VOICE CREATOR“ des Tyros3 wird die Custom-Drum-Datei abgespeichert und kann anschliessend der sogenannten Custom-Drum-Bank zugewiesen (engl. „assign“) werden. Nun ist sie über die Tyros3-Tastatur spielbar und hat außerdem eine genaue MIDI-Adresse. Custom Voices haben die Extension „.UVD“

Custom-Drum-Bank:

20 Drum- (Schlagzeug-) Plätze stehen auf der Custom-Drum-Bank zur Verfügung. Custom Drum-Dateien, die der Custom-Drum-Bank zugeordnet sind, werden beim Einschalten des Instruments automatisch geladen.

Die Premium Voices:

Premium Voices sind Klangfarben, die Sie als registrierter Tyros3-Spieler von der Yamaha-Internet-Seite www.music.yamaha.com laden und mit Ihrem Tyros3 verwenden können.

Wie viele Wave-/ bzw. AIFF-Dateien kann ich maximal importieren?

4096 Mono Dateien oder 2048 Stereo-Dateien! Dabei ist ein Audioloop pro Datei möglich!

RAM-Speicher

Custom Voices, die der Custom-Voice-Bank zugeordnet sind, werden bei jedem Einschalten des Instruments automatisch in den RAM-Speicher geladen. Werksmäßig stehen 4MB zur Verfügung. Rüsten Sie durch den Einbau von optionalen 168-poligen DIMMs auf bis zu 1GB nach. Verwenden Sie beispielsweise Yamahas Speicherbausteine mit 2 x 256 MB, um schon ordentlich viele Custom Voices zu verwalten. Fragen Sie Ihren Händler!

Welcher Custom-Voice-Typ sind Sie?

Der „Spielertyp“, der nicht viel Basteln und Probieren will? Vielmehr wollen Sie auf bereits programmierte Custom-Voices zugreifen, die Sie Ihrer Custom-Voice-Bank dann zuordnen.

ODER:

Der „Programmierertyp“, der eigene Audiofiles importieren und dadurch eigene Custom-Voices erstellen und abspeichern möchte?

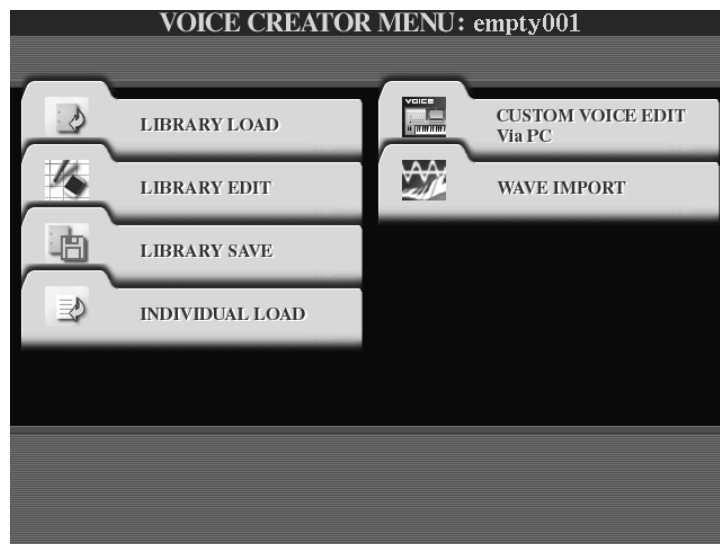
Für beide Typen werden wir nun exemplarisch ein Übungsbeispiel veranstalten, bei dem Sie den Voice Creator Schritt für Schritt kennen lernen.

Beispiel „Spielertyp“

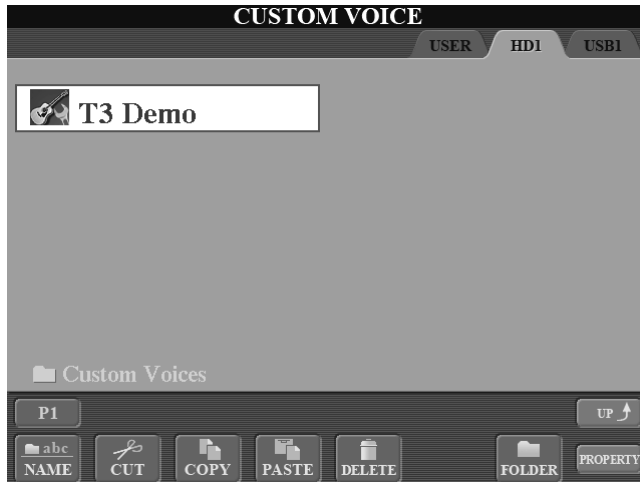
Speichererweiterung und Festplatte erforderlich!

- 1.) Wir gehen bei diesem Beispiel von einer gekauften Custom-Voice-Datei im .UVN-Format aus.
- 2.) Kopieren Sie die Custom-Voice-Datei auf einen USB-Stick.
- 3.) Verbinden Sie den USB-Stick mit der „USB-to-device“-Buchse.
- 4.) Drücken Sie den Schalter „VOICE CREATOR“ im Bedienfeld „MENU“, rechts neben dem Display.

Sie sehen folgendes Display:



- 5.) Drücken Sie den Schalter „D“, „INDIVIDUAL LOAD“. Es erscheint die, für Sie als mittlerweile geübter „Praxisbuch-Anwender“, vertraute Datenwelt mit den Laufwerken. Kopieren Sie nun die Custom-Voice-Datei vom USB-Stick auf die Festplatte. („COPY“ → Datei wählen → „OK“ → Ziellaufwerk „HD“ wählen → „PASTE“ → Fertig!)



In unserem Beispiel kopieren wir die Custom Voice „T3 Demo“ in den (vorher angelegten) Ordner „Custom Voices“ auf der Festplatte.

- 6.) Wählen Sie die Datei durch Drücken des Display-Schalters aus. Es erscheint Die Custom Voice-Bank mit den 128 Breichen. Freie Bereiche heißen „emptyxxx“.
- 7.) Wählen Sie einen beliebigen freien Bereich aus. In unserem Beispiel ist dies „empty041“.
- 8.) Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „ASSIGN“ (zuordnen).
- 9.) Vergeben Sie gegebenenfalls einen neuen Namen. Übersichtlicher ist es, den Namen der Custom Voice zu behalten, also nicht zu verändern. Vermeiden Sie Umlaute!
- 10.) Drücken Sie „8 oben“, „OK“. Die Custom Voice wird nun dem gewählten Platz zugeordnet und in den RAM-Speicher geladen. Verlassen Sie den Voice Creator („DIRECT ACCESS“ + „EXIT“)



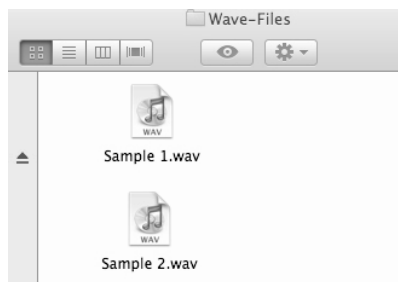
4. Voices

- 11.) Drücken Sie den Schalter „EXPANSION“ auf dem Bedienfeld „VOICE“. Wählen Sie gegebenenfalls den Ordner „Custom Voice“. Die Custom Voice ist nun wähl- und spielbar.



Beispiel „Programmierertyp“

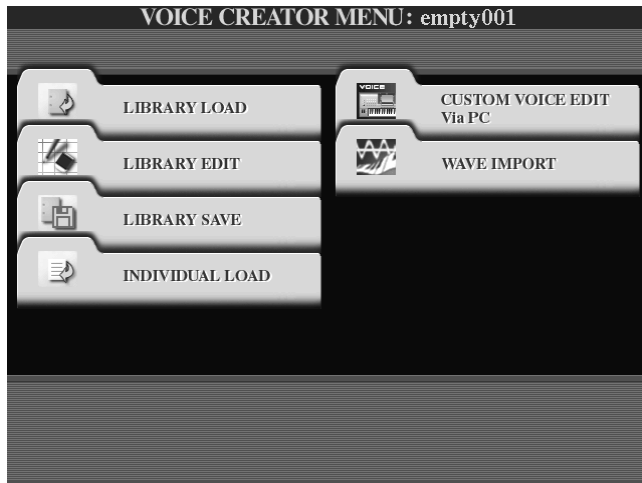
- 1.) Kopieren Sie zwei Wave-Dateien (Extension „WAV“) auf ein USB-Speichergerät. In unserem Fall ist dies ein USB-Stick.



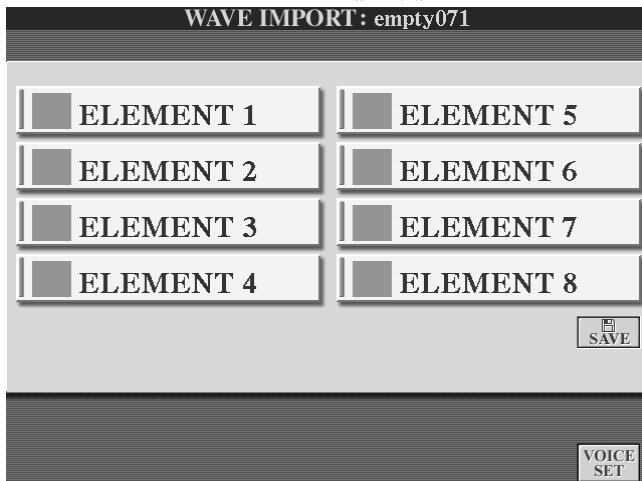
- 2.) Verbinden Sie den USB-Stick mit einer der USB-to-device-Buchsen am Tyros3.
- 3.) Drücken Sie den Schalter „EXPANSION“ auf dem Bedienfeld „VOICE“. Öffnen Sie den Ordner „Custom Voice“ und wählen Sie einen freien Platz. In unserem Beispiel „empty71“.



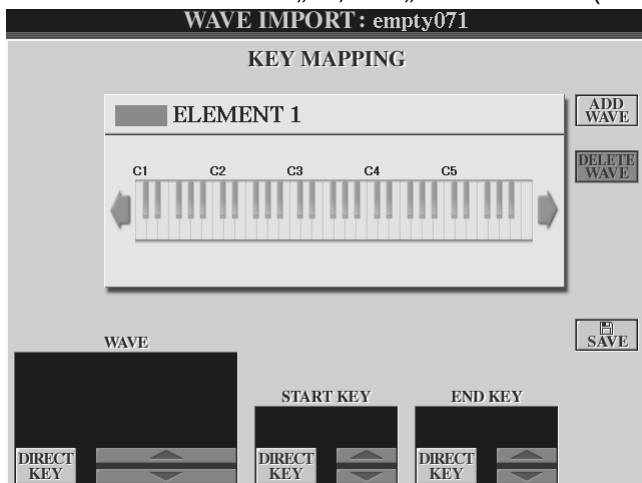
4.) Drücken Sie den Schalter „VOICE CREATOR“ im Bedienfeld „MENU“, rechts neben dem Display. Sie sehen folgendes Display:



5.) Drücken Sie den Schalter „G“, „WAVE IMPORT“. Es folgt dieses Display:



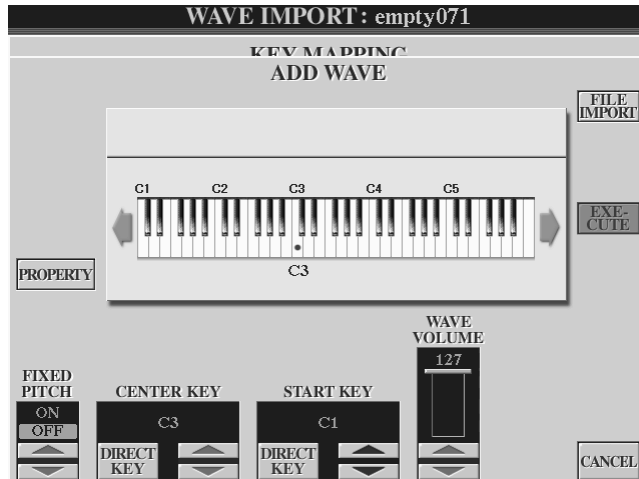
6.) Drücken Sie Schalter „A“, um „ELEMENT1“ (von 8 möglichen) zu wählen:



Sie sehen nun das „KEY MAPPING“ (Die Tastenbelegung) für Element1. Den Tasten sind noch keine Waves zugeordnet.

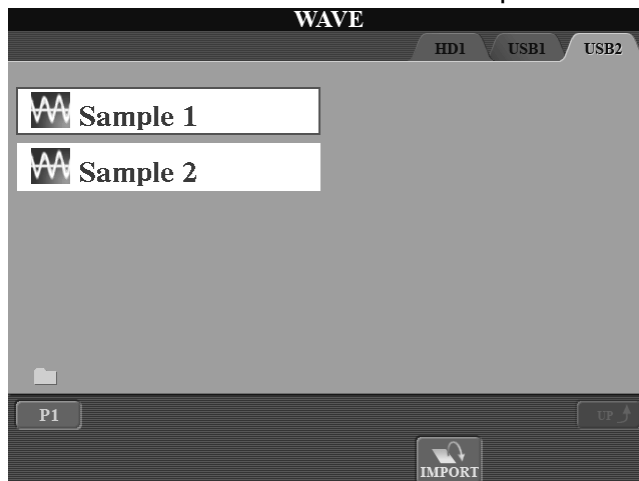
4. Voices

7.) Drücken Sie Schalter „F“, „ADD Wave“

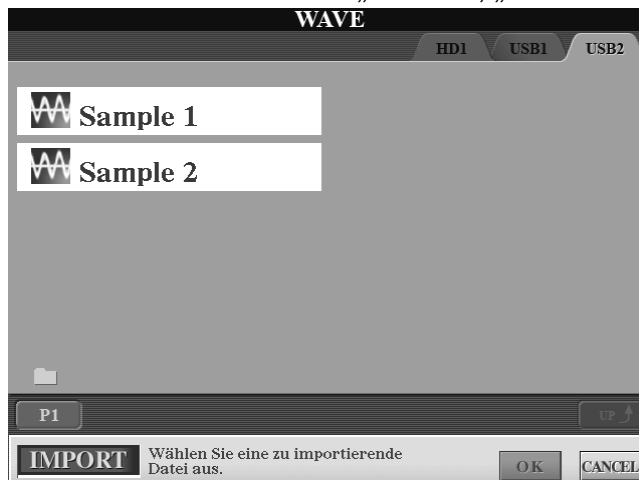


8.) Drücken Sie Schalter „F“, „FILE IMPORT“

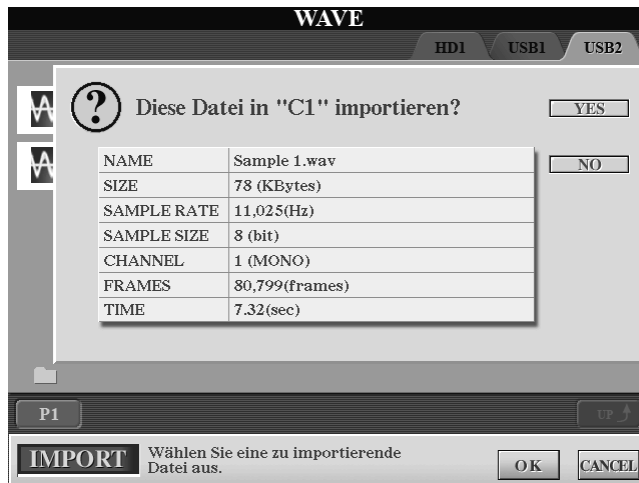
9.) Wählen Sie den Ordner mit den Sample-Dateien auf Ihrem USB-Stick.



10.) Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „IMPORT“.



- 11.) Wählen Sie die Datei „Sample 1“ und drücken Sie „7 unten“, „OK“.



Wie Sie der Display-Information entnehmen handelt es sich bei unserem ersten Sample um ein vergleichsweise „mageres“ File:

78 KB

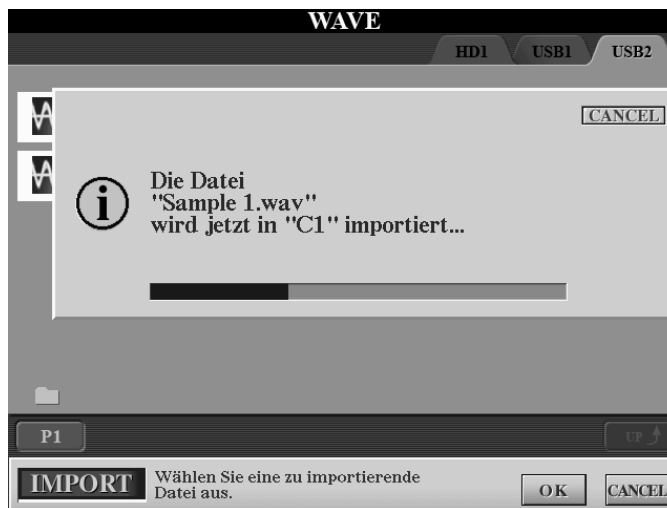
11 kHz

8 Bit

Mono

Das ganze 7,32 Sekunden lang

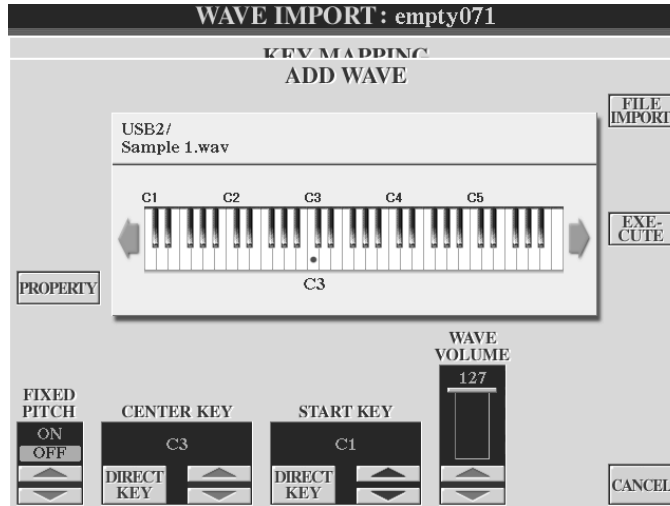
- 12.) Drücken Sie Schalter „F“, „YES“.



Das Wave-File wird nun importiert. Je größer die Datei desto länger die Ladezeit. Der Blaue Balken zeigt das Verhältnis der bereits verstrichenen Zeit und der noch verbleibenden Ladezeit. Der Vorgang lässt sich jederzeit durch „CANCEL“ abbrechen. Unser Beispielfile flutsch geradewegs durch!

4. Voices

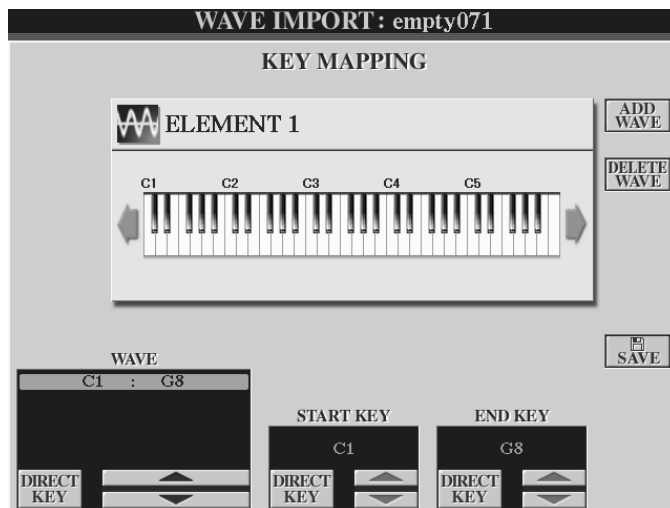
- 13.) Stellen Sie folgende Parameter für das importierte Sample ein:



- „**FIXED PITCH ON**“: Die Tonhöhe des Samples ist auf allen Tasten gleich.
- „**FIXED PITCH OFF**“: Die Tonhöhe nimmt rechts vom „CENTER KEY“ zu (höher), links davon ab (tiefer).
- „**CENTER KEY**“: Definiert die Originaltonhöhe wenn „FIXED PITCH“ auf „OFF“ steht.
- „**START KEY**“: Definiert die tiefste spielbare Taste.
- „**WAVE VOLUME**“: Die Lautstärke des Samples

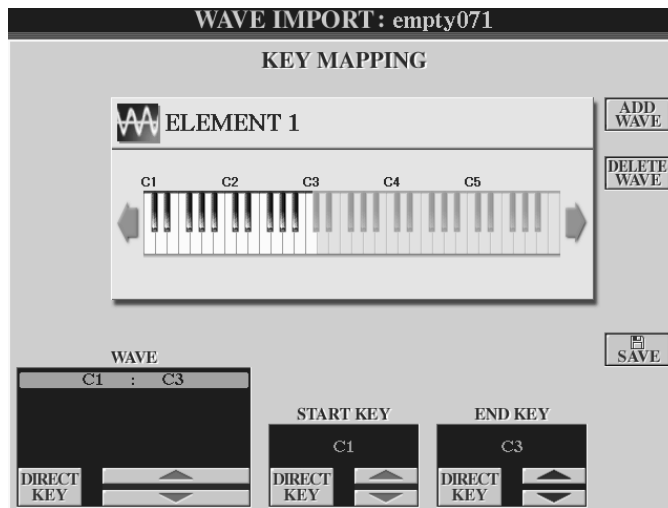
Das Verändern der Werte funktioniert in gewohnter Weise über die Pfeilschalter oder das Datenrad oder: „DIRECT KEY“ gedrückt halten und Taste auf dem Keyboard anschlagen.

- 14.) Drücken Sie Schalter „H“, „EXECUTE“:

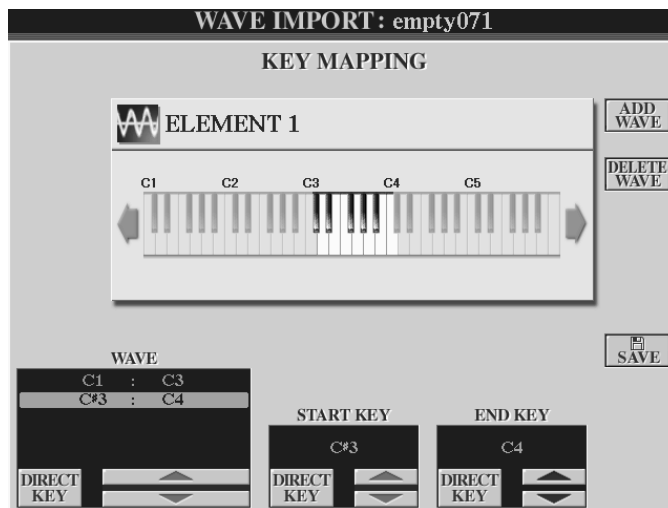


Sie sehen nun erneut das „KEY MAPPING“. Die bisher einzige Wave dieses Elements ist auf der Tastatur spielbar von C1 bis G8. Der spielbare Bereich lässt sich ausweiten oder einschränken durch die Werte „START KEY“ (Anfangstaste) und „END KEY“ (Endtaste) in der unteren Zeile. Der „WAVE“-Parameter ist inaktiv. Er steht sinngemäß erst ab zwei und mehr Waves zur Verfügung.

- 15.) Definieren Sie für unsere Sample 1 den Bereich C1 bis C3.



- 16.) Fügen Sie dem Element1 nun nach dem gleichen Verfahren (wie bei „Sample 1“) die Datei „Sample 2“ hinzu: Schalter „F“, „ADD WAVE“ → Schalter „F“, „FILE IMPORT“ → Schalter „6 unten“, „IMPORT“ → Datei auswählen → Schalter „7 unten“, „OK“ → Schalter „F“, „YES“ → Schalter „H“, „EXECUTE“ → „KEY MAPPING“:



In unserem Beispiel reicht das Sample 1 von C1 bis C3, das Sample 2 von C#3 bis C4. Der „WAVE“-Parameter ist nun aktiv und wählt die jeweiligen Waves. „DELETE WAVE“, Schalter „G“ zum einzelner Waves des „KEY MAPPINGS“.

- 17.) Nun werden wir unser Werk speichern. Drücken Sie Schalter „J“, „SAVE“. Sie sehen folgendes Display:

4. Voices

VOICE SIZE (KB)	1	WAVE COUNT	3
WAVE SIZE (MB)	1	WAVEFORM COUNT	1

SAVE to Storage — STEP 1

Speichern Sie die erstellte / bearbeitete Voice.
Wenn diese Voice nicht gespeichert ist, wird sie beim Ausschalten des Instruments gelöscht.

ASSIGN to Custom Voice Bank — STEP 2

Weisen Sie die gespeicherte Voice der Custom-Voice-Bank zu.
Danach können Sie die bearbeiteten Voices am Instrument verwenden.

PC #071 empty071

Folgen Sie den Anweisungen im Display:

- 18.) „STEP1“: Drücken Sie den Schalter „G“, „SAVE FILE“: Beschreibbares Laufwerk wählen → Schalter „6 unten“, „SAVE“ → Namen vergeben → Schalter „8 oben“, „OK“.

Achtung: Vermeiden Sie wenn möglich das „USER“-Laufwerk, da es mit seinen verhältnismäßig winzigen 3,16 MB für Custom Voices nicht ausreicht!

- 19.) „STEP2“: Schalter „J“, „ASSIGN BANK“ → Bereich wählen → Schalter „6 unten“, „ASSIGN“ → Name nicht verändern → „8 oben“, „OK“ → Fertig!

- 20.) Mit „EXIT“ den Voice Creator verlassen.

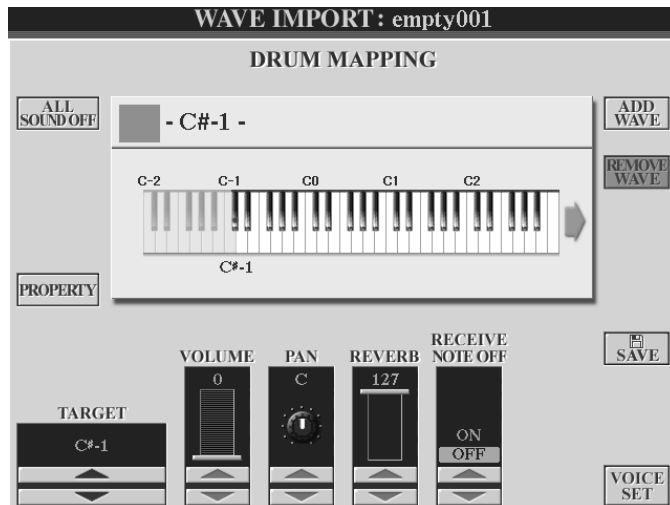
„Meine Custom Voice“ ist nun über den Schalter „EXPANSION“ im Ordner „CUSTOM VOICES“ zu finden, dort wähl- und somit spielbar:



Merke: Auch bei Custom Voices können die Parameter des „VOICE SET“ verändert werden. Anschließend werden Sie (nach gleicher Definition wie bei allen anderen Voices) als „USER“-Voice gespeichert.

Custom Voice – Custom Drum

Das Verfahren beim Erstellen eigener Drum-Mappings läuft fast identisch. Die Möglichkeit Elements zu wählen entfällt. Die Seite DRUM MAPPING sieht wie folgt aus:



ALL SOUND OFF → schaltet alle Sounds aus

PROPERTY → zeigt das gleichnamige Display

REMOVE WAVE → löscht die importierte Wave. Wenn Sie die Voice-Erstellung auf Grundlage einer bestehenden Drum Voice begonnen haben, erklingt die Taste wieder wie im Original.

TARGET → wählt eine Taste (Key) zur Bearbeitung aus

VOLUME → stellt die Lautstärke ein

PAN → stellt die Stereoposition ein: 0 (zufällig), 1 (Links)–64 (Mitte)–127 (Rechts); Wenn der Schalter „DSP“ eingeschaltet ist, ist Panorama in der Einstellung „0“ ausgeschaltet.

REVERB → stellt den angewendeten Reverb-Effekt ein

RECEIVE NOTE OFF → bestimmt, ob die ausgewählte Taste (Key) Note-Off-Events empfängt oder ignoriert. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist (ON), werden Note-Off-Events empfangen. Falls hier „OFF“ eingestellt ist, werden Note-Off-Events nicht empfangen.

LIBRARY SAVE / LOAD

Mittlerweile dürften Sie im Umgang mit den verschiedensten Voice-Dateien vertraut sein. Zum Schluss eine Übung, um ganze Bibliotheken (engl. „Library“) von Custom Voices zu speichern und zu laden.

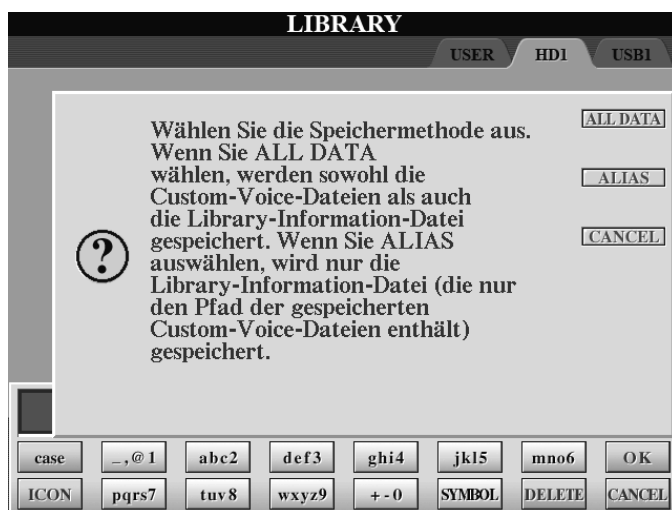
4. Voices

Drücken Sie im „VOICE CREATOR MENU“ den Schalter „C“, „LIBRARY SAVE“:
Wählen Sie die zu speichernden Dateien aus und drücken Sie anschließend „OK“.

Wählen Sie ein beschreibbares Laufwerk und gegebenenfalls einen Ordner. In unserem Beispiel der Ordner „Custom Voices“ auf dem Laufwerk „HD1“.

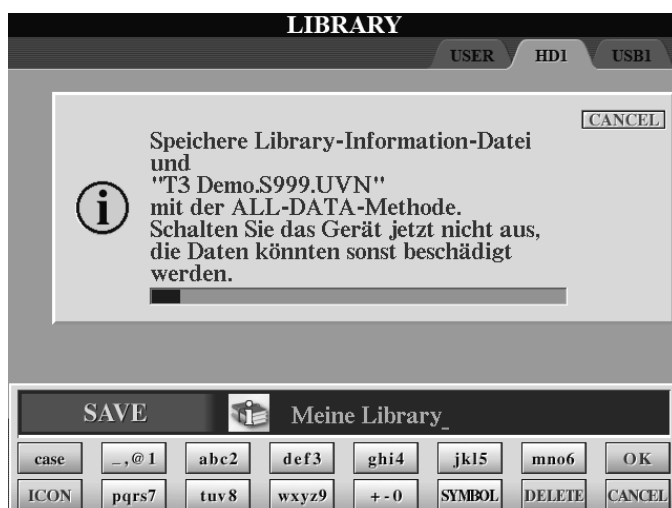


Drücken Sie „SAVE“.
Vergeben Sie einen Namen und drücken Sie „OK“:



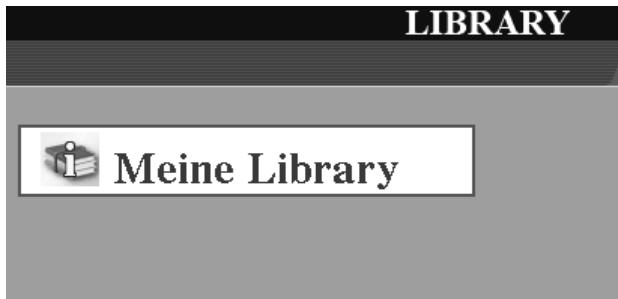
Die Anweisung im Display ist eindeutig! Entscheiden Sie sich!
In unserem Beispiel wollen wir sowohl die Custom Voices als auch die Library-Information-Datei speichern.

Also drücken Sie „ALL DATA“.



Library wieder laden

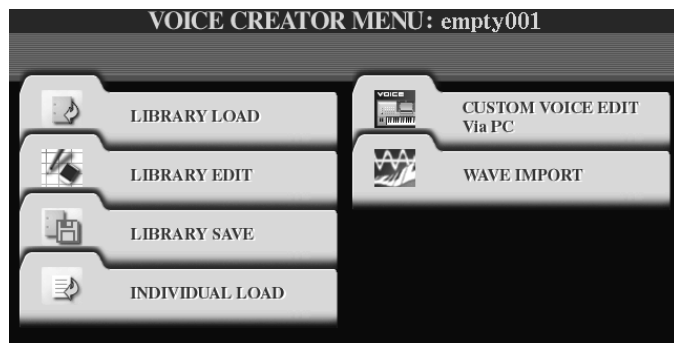
Drücken Sie „LIBRARY LOAD“ im „VOICE CREATOR MENU“, um „Meine Library“ später wieder zu laden:



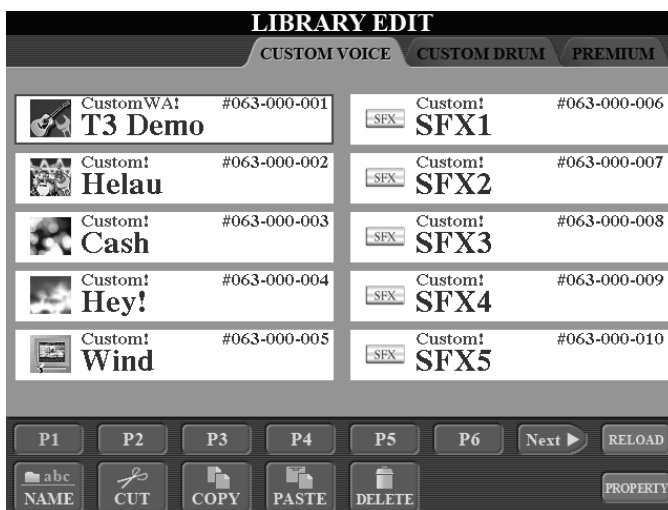
Library-Datei wählen → Mit „YES“ bzw. „YES ALL“ bestätigen → Ladevorgang nicht unterbrechen → Fertig!

LIBRARY EDIT

Drücken Sie im „VOICE CREATOR MENU“ den Schalter „B“, „LIBRARY EDIT“



Wählen Sie über „TAB“ die Register „NORMAL“, „DRUM“ oder „PREMIUM“.



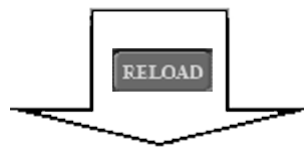
Verwenden Sie die bekannten Werkzeuge, um die Custom Voices der Bank neu zu organisieren und umzubenennen.

Merke: Die Seite „PREMIUM“ ist für Voices reserviert, die Sie von der Yamaha-Website im Internet erworben haben. Die Voices auf der Premium-Seite können nicht bearbeitet sondern nur gelöscht werden!

„**RELOAD**“: Drücken Sie diese Funktion, wenn Verknüpfungen zwischen Custom Voice und Bank nicht mehr gültig sind, um eine Custom Voice neu zu laden. *Wann kommt das vor?* – Etwa, wenn eine Custom Voice auf dem USB-Stick gespeichert ist und der USB-Stick nicht mehr angesteckt ist: Tyros3 versucht nun, nach dem Einschalten, die Custom Voice vom USB-Stick zu laden. Das geht aber nicht, denn der Stick steckt ja gar nicht drin. Später wird beim entsprechenden Voice-Namen der Voice Bank die Meldung „Not Found!“ („Nicht gefunden“) angezeigt. Im Custom Voice Bank Edit-Display sieht das dann so aus:



Und jetzt? – Stecken Sie den USB-Stick an, drücken Sie „RELOAD“ und laden Sie die Custom Voice neu.



Dieses Beispiel zeigt, dass es am vorteilhaftesten ist, Custom Voices auf der Festplatte zu speichern!

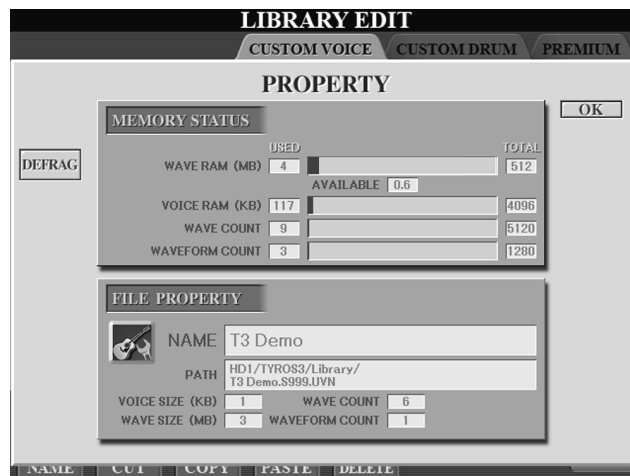
„**PROPERTY**“ ruft den Gesamt-Speicherstatus und die Dateieigenschaft einer Custom Voice auf:

Memory Status = Speicherstatus

Drücken Sie den Schalter „B“, um die DIMMs zu defragmentieren.

Mit „F“, „OK“ bzw. „EXIT“ geht's wie immer zurück.

WAVE RAM: Speichergröße der optional installierten DIMMs. Nach der Installation der DIMMs ist der vorinstallierte Speicher (4 MB) ungültig, und Sie können nicht darauf zugreifen. Durch Optimieren der DIMMs können Sie eventuell die Speicherkapazität erhöhen (je nachdem, wie fragmentiert die Audio-Dateien sind).



VOICE RAM: Größe des internen Speichers für die Expansion-Voices. Dieser Speicher lässt sich nicht erweitern. Maximal stehen 4.096 KB zur Verfügung.

WAVE COUNT: Die Gesamtzahl der Wave-Dateien. Maximal stehen 5.120 Mono- bzw. 2.560 Stereo-Dateien zur Verfügung.

WAVEFORM COUNT: Die Gesamtzahl der Waveforms. Der Begriff Waveform bezieht sich auf eine Reihe von Wave-Zuweisungsinformationen. Maximal stehen 1.280 Waveforms zur Verfügung.

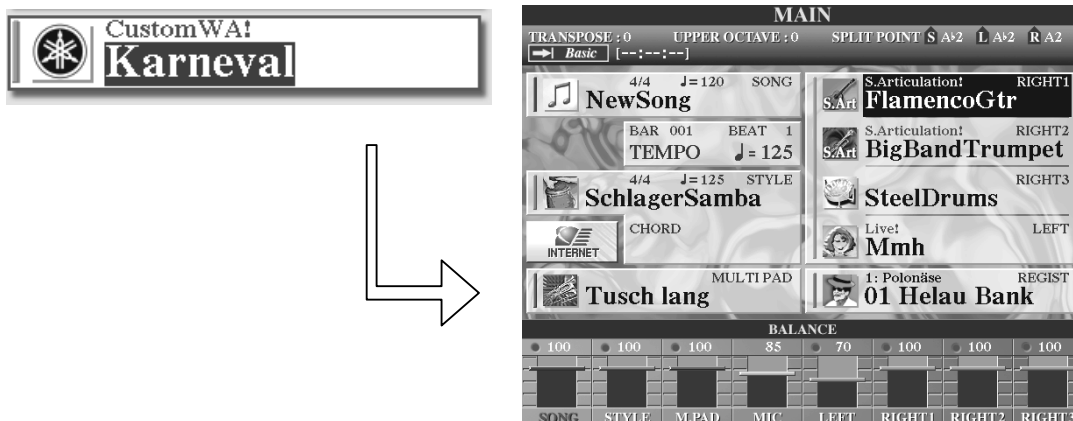
Custom Voices im Multi Pad...

...Ja, auch das geht! Den Multi Pads haben wir ein eigenes Kapitel gewidmet. Hier an dieser Stelle der folgende...

...Tipp: Verwenden Sie bei der Erstellung von neuen Multi Pads im „MULTI PAD CREATOR“ Custom Voices. Ein gesampelter Tusch zu Karneval auf den Multi Pads und man ist fein raus. Damit's funktioniert muss selbstverständlich die Custom Voice der Custom Voice Bank zugeordnet sein und darf den (ihr dort zugewiesenen) Platz nicht mehr verlassen. Das Multi Pad greift nämlich via MIDI auf genau *den* Platz der Custom Voice Bank und gibt's dort keine Custom Voice, so gibt's auch keinen Tusch und das will man nicht!

Wie? – Sie wollen den Tusch nicht selber basteln? – Da hilft nur eins:

Yamahas „Sample CD Vol.1“ ... genau, die gab's mal für Tyros2:
Besorgen → Daten konvertieren → Reinladen → Loslegen → Helau!



...Ach so, jetzt möchten Sie natürlich wissen, wie man Tyros2-Custom Voices konvertiert:

So geht's:

Besuchen Sie (genau, Sie vermuten richtig) die Yamaha-Internet Seite www.music.yamaha.com. Laden Sie sich dort als registrierter Anwender das File Converter Programm gratis herunter. Folgen Sie den Anweisungen des Programms, um unterschiedlichste Datentypen zu konvertieren.

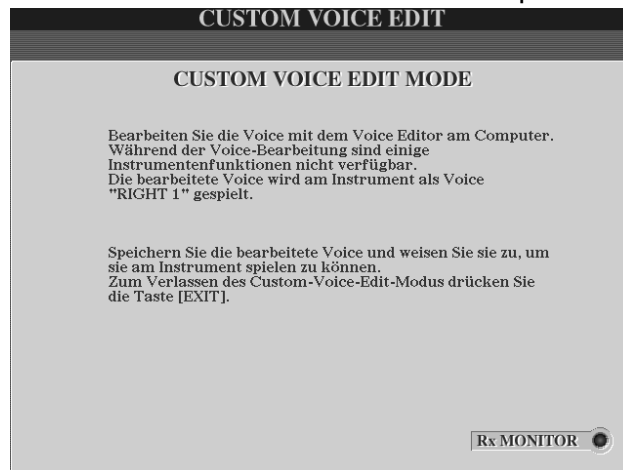
Was muss man sonst noch wissen? – VOICE EDITOR

Im Lieferumfang Ihres Tyros3 liegt eine CD-ROM. Sie beinhaltet unter anderem das leistungsstarke PC-Programm „VOICE EDITOR“. Mit diesem Programm lassen sich Voices sehr umfangreich bearbeiten! Eine ausführliche Dokumentation des Programms befindet sich ebenfalls auf der CD-ROM.

Tyros3 und PC müssen via USB miteinander verbunden sein!

Und so wird's gemacht:

1. Schalten Sie den Computer und danach den Tyros3 ein.
2. Starten Sie Voice Editor auf dem Computer.



Auf dem Instrument wird das Display „Custom Voice Edit Mode“ (Modus zum Bearbeiten von Custom-Voices) angezeigt. Voice Editor kann nur verwendet werden, wenn dieses Display angezeigt wird.

Wenn dieses Display nicht erscheint, drücken Sie den Schalter „VOICE CREATOR“ und anschliessend „CUSTOM VOICE EDIT via PC“, um es aufzurufen.

3. Bearbeiten Sie die Voice-Parameter am Computer, um eine eigene Voice zu erstellen.
4. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, wählen Sie das Menü „SAVE & ASSIGN“ im Voice Editor, um die bearbeitete Voice auf Tyros3 zu speichern und zuzuweisen.
5. Schließen Sie Voice Editor.
6. Wählen Sie die bearbeitete Voice mit dem „EXPANSION“-Schalter aus und spielen Sie sie.

5. Der Music Finder

Das Repertoire eines Musikers ist das Herzstück seines Auftritts. Ob im Wohnzimmer oder beim Gala-Abend: Ein gut gepflegtes Repertoire hat noch keinem je geschadet. Wichtig ist, dass Ihr Repertoire jedem Anlass gerecht wird. Verbunden damit sind die Fragen:

- Was spiele ich zum Diner?
- Was auf der Weihnachtsparty?
- Wie kann ich auf Wünsche schnell reagieren?
- Wächst mein Repertoire?
- Passt es sich auch modernen Trends an?

Der Music Finder hilft

- bei der Suche nach einer passenden Einstellung für einen bestimmten Titel.
- bei der Suche nach Titeln eines bestimmten Genres wie etwa „Country“.
- bei der Suche nach bestimmten Schlüsselwörtern
- beim alphanumerischen Sortieren des Repertoires.

Hinweis: Innerhalb dieses Kapitels gehen wir stets vom Werkszustand des MUSIC FINDERS aus.

5.1 Grundlagen und Sortierkriterien



Drücken Sie den Schalter „MUSIC FINDER“ rechts oben, neben dem Datenrad.

Achtung: Durch Drücken des Schalters wird „OTS LINK“ im Bereich „STYLE CONTROL“ automatisch eingeschaltet. Sollten Sie dies nicht wünschen, stellen Sie die Funktion „von Hand“ wieder aus.

Es erscheint folgendes Display:

5. Der Music Finder

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
2 Nights In A Big City	40'sBigBand	4/4	90
40th Symphony	PopClassics	4/4	124
41st Symphony	ClassicalMenuet	3/4	122
60 Second Waltz	VienneseWaltz1	3/4	240
69 Summers Long	PowerRock	4/4	130
A Boy From The Country	Bluegrass	2/4	150
A Bridge To Cross Troubled ~	PowerBallad	4/4	78
A Bright & Guiding Light	EasyListening	4/4	76
A Cosy Life In Italy	OrganBallad	4/4	88
A Day's Difference	70'sTVTheme	4/4	126
A Divorce In The Country	CountrySwing2	4/4	126
A Feeling Of Love Tonight	MovieBallad	4/4	68
A Fire Lighter	Unplugged1	4/4	118
A Great Way To Spend Toni~	OrchJazzBallad	4/4	72

RECORDS

Ein einzelner Eintrag im Music Finder wird als „RECORD“ bezeichnet. Die Anzahl sämtlicher Music Finder Einträge wird im rechten unteren Teil des Displays angezeigt. In unserem Fall stehen unter „NUMBER OF RECORDS“ 1850 Einträge zu Buche.

Listendarstellung

Innerhalb des Music Finders gibt es 4 Listendarstellungen. In unserem Beispiel zeigt das Display die Liste „ALL“. Das bedeutet, dass der gesamte Inhalt des Music Finders (also alle 1850 Einträge) aufgelistet wird. Das Display zeigt immer 14 aufeinanderfolgende Einträge einer Liste. In der Spalte „MUSIC“ wird der Musiktitel angezeigt. Die Spalte „STYLE“ zeigt den Style, den der Musiktitel verwendet. Die Spalte „BEAT“ enthält die Information über die Taktart des Musiktitels. Die Spalte „TEMPO“ zeigt das Tempo des jeweiligen Titels an.

Sortierkriterien

Eine Liste des Music Finders kann jeweils nach 4 Kriterien sortiert werden. Diese 4 Kriterien entsprechen den 4 Spalten der Liste und sind dem zu Folge: „MUSIC“, „STYLE“, „BEAT“ und „TEMPO“. Drücken Sie den Schalter „F“ um zwischen den einzelnen Sortierkriterien auszuwählen.

In unserem obigen Beispiel wird die Liste alphanumerisch sortiert nach Musiktitel angezeigt. Unter „SORT BY“ (Sortieren nach) steht „MUSIC“. Drücken Sie den Schalter „F“ einmal, um folgendes Display zu erhalten:

MUSIC FINDER					
ALL		FAVORITE	SEARCH 1	SEARCH 2	
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO		
2 Nights In A Big City	40'sBigBand	4/4	90	SORT BY STYLE	
Another Day We'll Meet	40'sBigBand	4/4	92	SORT ORDER ASCENDING	
I'm Bad At Starting	40'sBigBand	4/4	82	ADD TO FAVORITE	
It's A Band At Last	40'sBigBand	4/4	82	TEMPO LOCK OFF	
Moonlight Mood	40'sBigBand	4/4	82	MUSIC FINDER+	
My Mood Is Sentimental	40'sBigBand	4/4	82	NUMBER OF RECORDS 1850	
See The Pyramids?	40'sBigBand	4/4	82		
Sentimental Band	40'sBigBand	4/4	82		
Starry Night Story	40'sBigBand	4/4	80		
Sweetie	40'sBigBand	4/4	82		
This Trip Is Sentimental	40'sBigBand	4/4	88		
What? Is This New?	40'sBigBand	4/4	82		
White Dover Cliffs	40'sBigBand	4/4	86		
Van Maas Land	6-8March	6/8	120		

MUSIC STYLE SEARCH

1 FILES RECORD EDIT

2

In diesem Beispiel sind nun sämtliche Einträge nach Styles sortiert.

Von A – Z, von Z – A!

MUSIC FINDER					
ALL		FAVORITE	SEARCH 1	SEARCH 2	
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO		
Serre Colle	Zouk	4/4	118	SORT BY STYLE	
My Rival	Zouk	4/4	118	SORT ORDER DESCENDING	
Zither Polkas	ZitherPolka	4/4	114	ADD TO FAVORITE	
This Song Is Something!	WorshpPowerB~	4/4	72	TEMPO LOCK OFF	
Hand Of A Potter	WorshpPowerB~	4/4	72	MUSIC FINDER+	
You Must Remember This	WorshipSlow	4/4	74	NUMBER OF RECORDS 1850	
Worship Fire	WorshipSlow	4/4	75		
Pull Me Closer	WorshipSlow	4/4	72		
O God, Change My Heart	WorshipSlow	4/4	90		
No One Like You	WorshipSlow	4/4	64		
My Knee Is Bowed	WorshipSlow	4/4	79		
My Heart I Give You	WorshipSlow	4/4	77		
Life The Lords Name On High	WorshipSlow	4/4	84		
Breathe In The Country Air	WorshipSlow	4/4	67		

MUSIC STYLE SEARCH

1 FILES RECORD EDIT

2

Durch Drücken des Schalters „G“ wird zwischen aufsteigender („ASCENDING“) und absteigender („DESCENDING“) Sortierordnung umgeschaltet.

Drücken Sie ausgehend von unserem obigen Beispiel den Schalter „G“:

Sämtliche Music Finder Einträge werden nun Sortiert nach Style-Namen alphanumerisch absteigend dargestellt.

5.2 Auswählen eines Music Finder-Eintrags

Zur Auswahl eines Music Finder-Eintrags stehen verschiedene Werkzeuge zur Verfügung.

Ein Werkzeug ist das DATA ENTRY-Rad, das wie bei der Auswahl von Styles oder Voices funktioniert: Durch Drehen des Rads werden Listeneinträge vorselektiert, die dann durch Drücken von „ENTER“ ausgewählt werden. Diese Funktion ist vor allem im Live-Betrieb vorteilhaft, um spontane Medleys zu gestalten.

Drehen Sie ausgehend von unserem obigen Beispiel im Uhrzeigersinn am Datenrad bis Sie den Eintrag „Fruehlingsstimmen“ erreicht haben. Drücken Sie ENTER:

5. Der Music Finder



Was leistet der MUSIC FINDER?

Der MUSIC FINDER

- wählt den passenden Style zum gewünschten Musiktitel.
- wählt das passende Tempo.
- schaltet die Begleitautomatik (ACMP) an.
- schaltet „SYNC START“ an.
- Ruft im Falle von „OTS LINK ON“ eines der 4 OTS auf.

Was leisten Sie?

- Sie, als Spieler
- spielen den gewünschten Titel mit der Begleitautomatik
 - wählen für zusätzliche Einstellungen weitere OTS des Styles

In der unteren Zeile des Displays stehen Ihnen zur Anwahl eines Music Finder-Eintrags weitere Schalter zur Verfügung:



1. 2. 3.

1. Benutzen Sie das Schalterpaar „1“, um innerhalb der Spalte „MUSIC“ an den jeweils ersten neuen Anfangsbuchstaben der Spalte zu gelangen. Die aktuell gewählten Sortierkriterien spielen dabei keine Rolle.
2. Benutzen Sie die Schalterpaare „2 und 3“, um die Einträge der Liste „Zeile für Zeile“ anzuwählen.
3. Benutzen Sie die Schalterpaare „4 und 5“, um innerhalb der Spalte „STYLE“ an den jeweils ersten neuen Style der Spalte zu gelangen.

TEMPO LOCK

Neben dem Schalter „I“ befindet sich die Funktion „TEMPO LOCK“. (Tempo sperren). Wie die Übersetzung bereits vermuten lässt: Die eingeschaltete Funktion behält das Tempo des zuletzt gewählten Eintrags (vor der Sperrung) bei. Drücken Sie den Schalter „I“, um das Tempo zu sperren (ON) oder nicht zu sperren (OFF).

In der Praxis ist es sinnvoll das Tempo zu sperren, wenn bei einem Medley in Verbindung mit einer flotten Tanzrunde keine Temposchwankungen sein sollen.

5.3 Die Favoriten-Liste

Die „ALL“-Liste des Music Finders ist mit Ihren 1850 Einträgen für den schnellen Zugriff nicht wirklich gut geeignet. Um nun die persönliche Favoriten kompakter verwalten zu können bietet der Music Finder eine weitere Liste mit der Bezeichnung „FAVORITE“ an.

Wir werden nun in unserem Beispiel den „Frühlingsstimmen-Walzer“ in diese Favoriten-Liste einfügen.

Drücken Sie den Schalter „H“, „ADD TO FAVORITE“ (Zur Favoritenliste hinzufügen). Es erscheint folgendes Display:



Bestätigen Sie durch Drücken des Schalters „G“.

Drücken Sie den rechten „TAB“-Schalter, um auf die Liste mit der Bezeichnung „FAVORITE“ zu gelangen:

5. Der Music Finder



Der Eintrag „Fruehlingsstimmen“ befindet sich nun auch in der Favoritenliste.

Legen Sie nun nach dem gleichen Verfahren all die Musiktitel auf der Favoritenliste ab, auf die Sie schnell und häufig zugreifen möchten.

Die Liste lässt sich auf die gleiche Weise sortieren und verwalten wie die „ALL“-Liste.

5.4 Die Suchfunktion

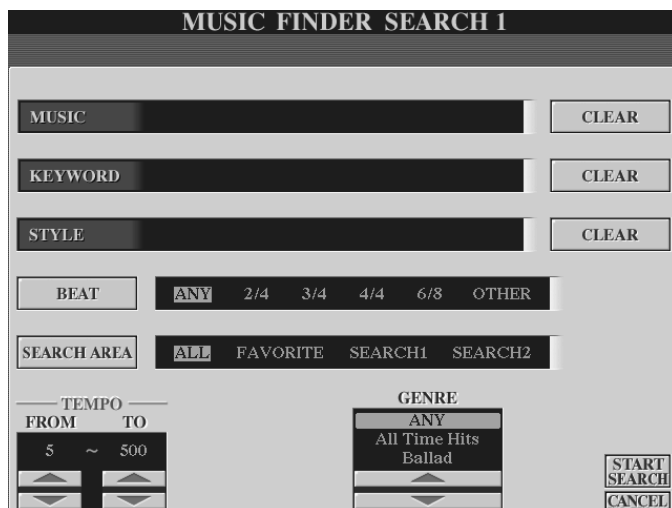
Durch Drücken der Schalter „6 oben“ und „6 unten“ können Sie die Suchfunktion („SEARCH“) des Music Finders aufrufen. Diese Funktion steht Ihnen auf allen 4 Listenansichten zur Verfügung.



Der Schalter „6 oben“ wählt die Suche 1 („SEARCH 1“)

Der Schalter „6 unten“ wählt die Suche 2 („SEARCH 2“)

Drücken Sie den Schalter „6 oben“, „SEARCH 1“. Es erscheint folgendes Display:



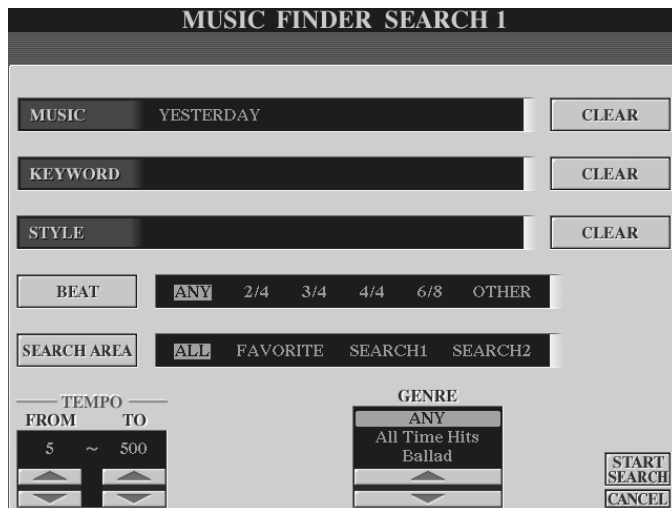
5.4.1 Einen Musiktitel suchen

Drücken Sie den Schalter „A“. Im unteren Bereich des Displays öffnet sich das Eingabefeld um einen bestimmten Titel einzugeben.



In unserem Beispiel suchen wir nach einem Eintrag für einen Musiktitel mit dem Wort „Yesterday“ und geben deshalb den Suchbegriff „YESTERDAY“ ein. Prinzipiell genügt bereits die Eingabe weniger Buchstaben oder nur eines Wortes, wie in unserem Fall. Die Unterscheidung zwischen Groß- und Kleinschreibweise spielt keine Rolle.

Bestätigen Sie die Eingabe mit Schalter „8 oben“, „OK“.



Durch Drücken der Schalter „CLEAR“ im rechten Bereich des Displays können Sie Suchbegriffe wieder löschen.

Das Display sagt nun folgendes über unsere Suche aus:

Wir suchen einen Musiktitel, der das Wort „Yesterday“ beinhaltet.

Wir suchen in allen Taktarten (BEAT: „ANY“).

Wir durchsuchen die Gesamtliste des MUSIC Finders (SEARCH AREA: „ALL“).

Wir suchen innerhalb des gesamten Tempobereichs (TEMPO: „FROM 5 TO 500“).

Wir suchen in allen musikalischen Genres (GENRE: „ANY“)

Drücken Sie nun den Schalter „8 oben“, „START SEARCH“, um die Suche zu starten.

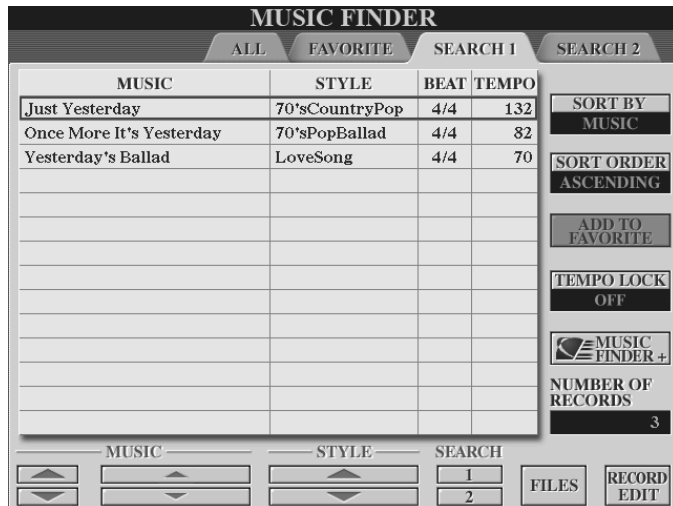
Nach einigen Sekunden springt der Music Finder automatisch auf die Liste „SEARCH1“:

Merke: Die Liste „SEARCH1“ beinhaltet das Suchergebnis der SEARCH1-Funktion.

Die Liste „SEARCH2“ beinhaltet das Suchergebnis der SEARCH2-Funktion.

Beide sind funktionell gleichberechtigt!

5. Der Music Finder



Von hier aus können Sie den Music Finder Eintrag anwählen und auch in die Favoritenliste einfügen.

5.4.2 Schlüsselwörter

Jeder Music Finder-Eintrag beinhaltet verschiedene Schlüsselwörter. Ein Schlüsselwort kann als Suchkriterium dienen. Schlüsselwörter können Begriffe wie „GERMAN“, für deutsche Titel, aber auch Zahlen, wie „60“ für die Epoche der 60er Jahre sein.

Drücken Sie erneut „SEARCH1“ und löschen Sie durch Drücken des Schalters „F“, „CLEAR“ den Begriff „YESTERDAY“.

Drücken Sie nun den Schalter „B“ und geben Sie als „KEYWORD“ (Schlüsselwort) die Zahl „60“ ein. Stellen Sie als weiteren Suchfilter den Wert bei „BEAT“ auf „6/8“.

Drücken Sie nun den Schalter „8 oben“, „START SEARCH“, um die Suche zu starten.



Das Ergebnis beinhaltet 22 Einträge der 60er-Jahre, im 6/8-Takt. Diese werden in der „SEARCH 1“-Liste dargestellt.

Tipp: Die Liste aller Keywords (Schlüsselwörter) finden Sie am Ende dieses Kapitels.

5.4.3 Welcher Titel passt zu einem bestimmten Style?

Die Liste der „6/8-Sechziger-Jahre-Titel“ möchten wir in unserem Beispiel behalten und verwenden deshalb für unsere weitere Suche die „SEARCH 2“-Funktion.

Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SEARCH 2“. Diesmal werden wir Titel zu einem bestimmten Style suchen. Dies ist gerade dann sehr hilfreich, wenn man sein Keyboard erst seit kurzem besitzt und noch nicht zu jedem Style ein passendes Liedlein kennt.

Drücken Sie den Schalter „C“



Es erscheint folgendes Display:

Das Display zeigt die Ordner der Style-Kategorien auf dem Preset-Laufwerk.

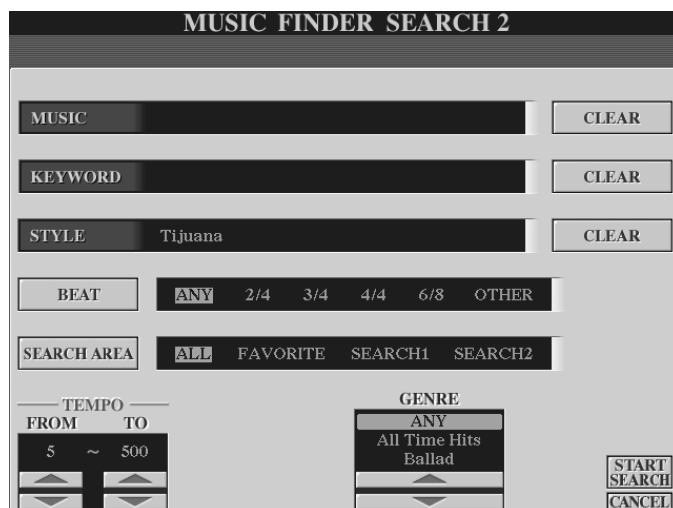
Wählen Sie aus dem Ordner „Entertainer“ den Style „Tijuana“ aus und drücken Sie „EXIT“:



Tipp: „Doppelklicken“ des Styles schaltet gleich wieder zurück zur SEARCH-Seite und spart das Drücken von „EXIT“.

Das SEARCH 2-Display sieht nun wie folgt aus:

Drücken Sie den Schalter „8 oben“ um die Suche nach allen Musiktiteln zu starten, die mit dem Style „Tijuana“ gespielt werden können.



5. Der Music Finder

Das Ergebnis wird auf der Liste „SEARCH 2“ dargestellt:

The screenshot shows the 'MUSIC FINDER' application window. At the top, there are tabs for 'ALL', 'FAVORITE', 'SEARCH 1', and 'SEARCH 2'. The 'SEARCH 2' tab is active. Below the tabs is a table with columns for 'MUSIC', 'STYLE', 'BEAT', and 'TEMPO'. The table contains five rows of search results:

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
Acapulco Swings In The 20s	Tijuana	4/4	200
Flea From Spain	Tijuana	4/4	200
Mexican Trumpet	Tijuana	4/4	180
So What Is Not Old?	Tijuana	4/4	196
Taxi In Tijuana	Tijuana	4/4	200

To the right of the table are several control buttons: 'SORT BY MUSIC', 'SORT ORDER ASCENDING', 'ADD TO FAVORITE', 'TEMPO LOCK OFF', 'MUSIC FINDER+', and 'NUMBER OF RECORDS 5'. At the bottom, there are input fields for 'MUSIC', 'STYLE', and 'SEARCH', along with 'FILES' and 'RECORD EDIT' buttons.

Wählen Sie „Taxi in Tijuana“!

Tip: Der Schalter „REPertoire“ im Style-Display setzt die Suche nach Titeln für einen Style automatisch in Gang und ist damit die elegantere Lösung, wenn man Repertoire für einen bestimmten Style sucht!

5.4.4 Titel aus einem bestimmten Genre

Lassen Sie die Eingabefenster „MUSIC“, „KEYWORD“ und „STYLE“ unausgefüllt und stellen Sie das gewünschte musikalische Genre, wie etwa „Christmas“, ein.

The screenshot shows the 'MUSIC FINDER SEARCH 1' dialog box. It has three input fields: 'MUSIC', 'KEYWORD', and 'STYLE', each with a 'CLEAR' button. Below these are 'BEAT' (with options: ANY, 2/4, 3/4, 4/4, 6/8, OTHER) and 'SEARCH AREA' (with options: ALL, FAVORITE, SEARCH1, SEARCH2). At the bottom, there are 'TEMPO' controls (FROM 5, TO 500) and 'GENRE' controls (BigBand, Christmas, Classical). There are also 'START SEARCH' and 'CANCEL' buttons.

Als Suchergebnis werden nun alle Musiktitel zum Thema Weihnachten („Christmas“) angeboten.

5.5 Music Finder-Einträge bearbeiten

Wir bleiben beim zuletzt gewählten Eintrag „Taxi in Tijuana“. Dieser soll nun bearbeitet, also verändert werden.

Drücken Sie den Schalter „8 oben oder unten“, „RECORD EDIT“. Es erscheint folgendes Display:

Das Display zeigt nun sämtliche Informationen, aus denen der Eintrag besteht.

The screenshot shows the 'MUSIC FINDER RECORD EDIT' interface. At the top, the title 'MUSIC FINDER RECORD EDIT' is displayed. Below it, there are several input fields and buttons:

- MUSIC:** 'Taxi In Tijuana' with a 'CLEAR' button.
- KEYWORD:** '60,brass,tijuana' with a 'CLEAR' button.
- STYLE:** 'Tijuana' with a 'CLEAR' button.
- BEAT:** A row of buttons for '2/4', '3/4', '4/4' (selected), '6/8', and 'OTHER'. A 'DELETE RECORD' button is to the right.
- FAVORITE:** A row with 'ON' and 'OFF' (selected) buttons. A 'NEW RECORD' button is to the right.
- TEMPO:** A numeric field showing '200' with up/down arrows.
- SECTION:** A list of sections: 'INTRO 1', 'INTRO 2', 'INTRO 3', 'MAIN A', 'MAIN B', 'MAIN C'. A right-pointing arrow is between 'INTRO 3' and 'MAIN A'.
- GENRE:** A list of genres: 'Instrumentals', 'Jazz', 'Latin'. A right-pointing arrow is below 'Latin'.
- At the bottom right, there are 'GENRE NAME', 'OK', and 'CANCEL' buttons.

Ein neues Schlüsselwort vergeben

Drücken Sie den Schalter „B“, „KEYWORD“, um eigene Schlüsselwörter zu vergeben. Es erscheint das Eingabefenster, das bereits die drei werksseitigen Schlüsselwörter beinhaltet.

Die einzelnen Schlüsselwörter werden jeweils durch ein Komma von einander getrennt. Setzen Sie also ein Komma und Ihr persönliches Schlüsselwort. Z.B.: „msw“ (**m**ein **s**chlüssel **w**ort).

Bestätigen Sie die Eingabe mit „OK“ (Schalter „8 oben“).

Tip: Vergeben Sie eigene Schlüsselwörter, um ganz zielgerichtet bestimmte Titellisten aufzurufen. Die Schlüsselwörter dienen auch ganz hervorragend dazu, innerhalb einer bestimmten Gruppe von Einträgen noch feiner zu filtern. Z.B.: Innerhalb aller 6/8-Sechziger-Jahre-Titel genau *die* zwei, auf die es *Ihnen* ankommt.

Neue Genres anlegen

Durch Drücken des Schalters „7 oben oder unten“ können Sie neue Genres anlegen.

Tip: Legen Sie Genres wie etwa „Hochzeit“, „Fasching“ oder „Après Ski“ an.

Tempo ändern

Benutzen Sie das Schalterpaar 1, um das Tempo eines Eintrags zu ändern.

Style Sektionen vorwählen

Benutzen Sie das Schalterpaar 2 und 4, um Style-Sektionen zu definieren, die der Music Finder-Eintrag aufrufen soll.

Einen Eintrag aus der Favoritenliste entfernen



Durch Drücken des Schalters „E“ können Sie definieren, ob ein Eintrag der Favoritenliste angehören soll („FAVORITE ON“) oder nicht („FAVORITE OFF“). Einträge die durch die Funktion „ADD TO FAVORITE“ der Favoritenliste hinzugefügt wurden, können hier wieder entfernt werden und anders herum. In der „ALL“-Liste bleibt der Eintrag selbstverständlich erhalten.

Bestätigen der Änderung oder Abbruch

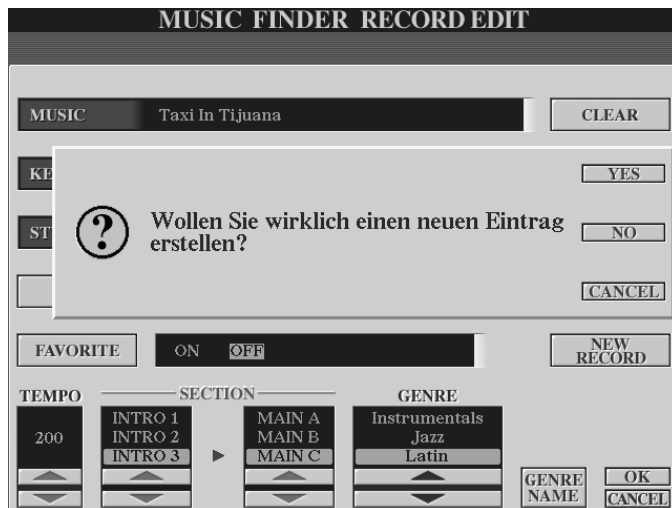
Drücken Sie den Schalter „8 oben“ und bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“), um die vorgenommenen Änderungen dauerhaft abzuspeichern.

Drücken Sie den Schalter „8 unten“, um „RECORD EDIT“ zu verlassen ohne die Änderungen abzuspeichern

5.6 Einen neuen Eintrag erzeugen

Über die Funktion „NEW RECORD“ können Sie einen neuen Eintrag erzeugen. Sämtliche Änderungen werden nun als eigenständiger Eintrag abgespeichert. Der ursprüngliche Eintrag bleibt ebenfalls erhalten. Die Anzahl der Gesamteinträge vergrößert sich somit um einen Eintrag.

Drücken Sie den Schalter „J“, „NEW RECORD“. Es erscheint folgendes Display:



Bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“).

Tip: Sie können auch USER-Styles für einen Music Finder-Eintrag verwenden. Gehen Sie wie folgt vor:

- 1.) Style aufs USER-Laufwerk kopieren.
- 2.) „RECORD EDIT“ aufrufen.
- 3.) Schalter „C“ Style drücken.
- 4.) Mit „TAB“ aufs USER-Laufwerk zugreifen.
- 5.) USER-Style auswählen.
- 6.) Doppelklick USER-Style oder mit „EXIT“ zurück zur RECORD EDIT-Seite.
- 7.) Sämtliche anderen Informationen des Eintrags eingeben („MUSIC, KEYWORD“ etc.).
- 8.) Neuen Dateneintrag abspeichern. („NEW RECORD“)

5.7 Music Finder-Einträge löschen

Wählen Sie den Eintrag aus, den Sie löschen möchten.

Drücken Sie innerhalb der Displayseite „RECORD EDIT“ den Schalter „I“, „DELETE RECORD“. Es erscheint folgendes Display:



Bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „F“)

Achtung: Ein Eintrag der auf diese Weise gelöscht wird geht unwiederbringlich verloren!

5.8 Datenverwaltung

Innerhalb einer Music Finder Datei können maximal 2500 Einträge erstellt werden.

5. Der Music Finder

Der Music Finder verwaltet sämtliche Einträge einschliesslich der zusätzlich erstellten Einträge in einer einzigen Datei. Die Music Finder Dateien gehören zur Gruppe der „SYSTEM FILES“ (System Dateien).

Wählen Sie eine der vier Listenansichten.

Drücken Sie den Schalter „7 oben oder unten“, um folgendes Display zu sehen:



5.8.1 Abspeichern der eigenen Music Finder Datei

Wählen Sie eines der beschreibbaren Laufwerke aus. In unserem Beispiel wählen wir das „USER“-Laufwerk.

Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SAVE“ und vergeben Sie einen neuen Namen

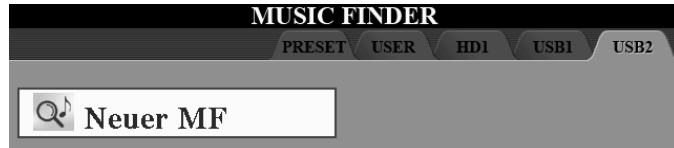


Bestätigen Sie mit „OK“ (Schalter „8 oben“), um die Datei auf dem Laufwerk abzuspeichern.

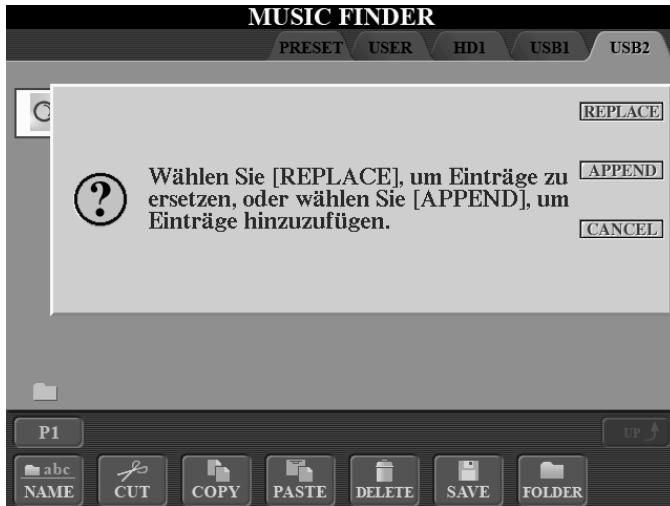
5.8.2 Laden einer neuen Music Finder Datei

Wählen Sie das Laufwerk, von dem die Daten geladen werden sollen. In unserem Beispiel laden wir die neuen Music Finder Daten von einem USB-Stick. Dieser ist an der USB-Schnittstelle angeschlossen:

Wählen Sie die zu ladende Datei.
(In unserem Beispiel durch Drücken des Schalters „A“.)



Es erscheint folgendes Display:



„REPLACE“ (Schalter F) ersetzt die aktuellen Music Finder Daten gegen die neuen.

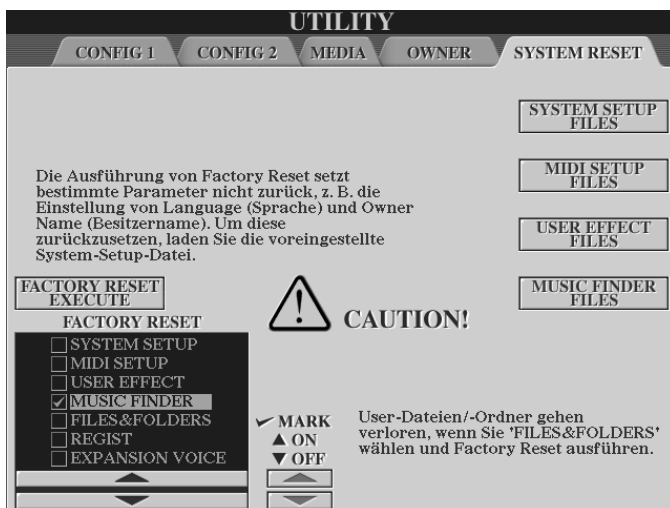
„APPEND“ (Schalter G) ergänzt die aktuellen Music Finder Daten um die neuen. Die Summe der Einträge beider Dateien darf jedoch 2500 nicht überschreiten.

„CANCEL“ (Schalter H) bricht den Vorgang ab.

5.8.3 Die Music Finder Werksdaten wieder aufrufen

Die Werksdaten des Music Finders sind auf dem Laufwerk „PRESET“ gespeichert und können von dort jederzeit geladen werden. Außerdem bietet die Seite „SYSTEM RESET“ im „UTILITY“-Menu ebenfalls die Möglichkeit den Music Finder in den Werkszustand zu bringen:

Links unten auf der „SYSTEM RESET“-Seite befindet sich der Bereich „FACTORY RESET“ (Zurücksetzen auf Werkseinstellung).



Setzen Sie ein Häkchen bei „MUSIC FINDER“ und drücken Sie den Schalter „D“. Bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“). Der Music Finder lädt nun die Werksdaten die auf dem PRESET-Laufwerk abgelegt sind.

5.9 Music Finder Plus

1850 Records (Einträge) sind eine ganze Menge. Aber die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr Lieblingstitel nicht dabei ist, ist immer noch relativ hoch. Die Lösung: MUSIC FINDER PLUS!

Weitere Records aus dem Internet herunter laden!

Ergänzen Sie Ihren Music Finder durch weitere Einträge, die Sie aus dem Internet herunterladen. Wie geht das?



Ihr Instrument verfügt über einen eingebauten LAN-Port. Schließen Sie dort Ihr LAN-Kabel an! (Wireless funktioniert bei entsprechender Hardware selbstverständlich ebenso!)

Tip: Wenn Sie detailliertere Informationen zum Thema „Keyboard und Internet“ erhalten möchten, lohnt auch ein Blick auf die Website:

<http://music.yamaha.com/homekeyboard>



Drücken Sie den Schalter „MUSIC FINDER“.

MUSIC FINDER			
ALL FAVORITE SEARCH 1 SEARCH 2			
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
2 Nights In A Big City	40'sBigBand	4/4	90
40th Symphony	PopClassics	4/4	124
41st Symphony	ClassicalMenuet	3/4	122
60 Second Waltz	VienneseWaltz1	3/4	240
69 Summers Long	PowerRock	4/4	130
A Boy From The Country	Bluegrass	2/4	150
A Bridge To Cross Troubled ~	PowerBallad	4/4	78
A Bright & Guiding Light	EasyListening	4/4	76
A Cosy Life In Italy	OrganBallad	4/4	88
A Day's Difference	70'sTVTheme	4/4	126
A Divorce In The Country	CountrySwing2	4/4	126
A Feeling Of Love Tonight	MovieBallad	4/4	68
A Fire Lighter	Unplugged1	4/4	118
A Great Way To Spend Toni~	OrchJazzBallad	4/4	72

MUSIC
 ASCENDING

 OFF

 NUMBER OF RECORDS: 1850

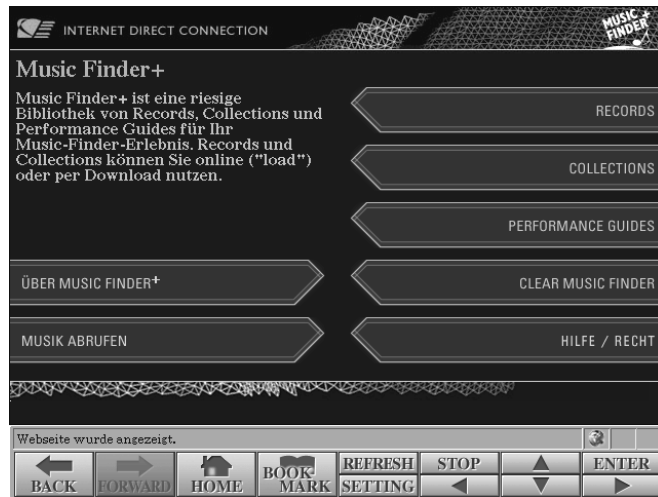
MUSIC: [up/down] STYLE: [up/down] SEARCH: [1] [2] FILES RECORD EDIT

Drücken Sie den Schalter „J“, „MUSIC FINDER +“



Ihr Keyboard wird nun per IDC (Internet Direct Connection) mit Yamahas Music Finder Plus-Seite verbunden. Sie sehen folgendes Display:

Drücken Sie Schalter „D“, um Informationen zum Music Finder Plus zu erhalten.

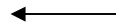


Einzelne Records herunterladen

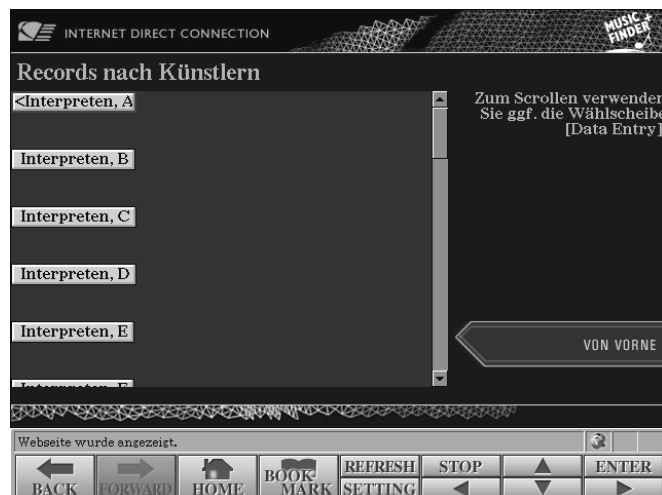
Drücken Sie im obigen Display Schalter „F“, um nach einzelnen Records zu suchen. Sie sehen folgende Display:



Auf der rechten Seite des Displays stehen Ihnen verschiedenen Suchoptionen zur Verfügung. In unserem Beispiel suchen wir nach „Künstler“ und drücken deshalb den Schalter „H“:



Nun geht es alphabetisch weiter. In unserem Beispiel suchen wir nach ABBA und drücken den Schalter „A“:



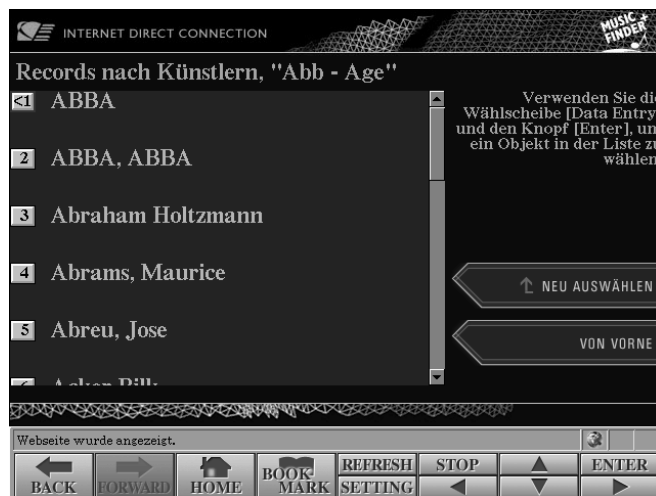
5. Der Music Finder

Sie sehen nun folgendes Display:

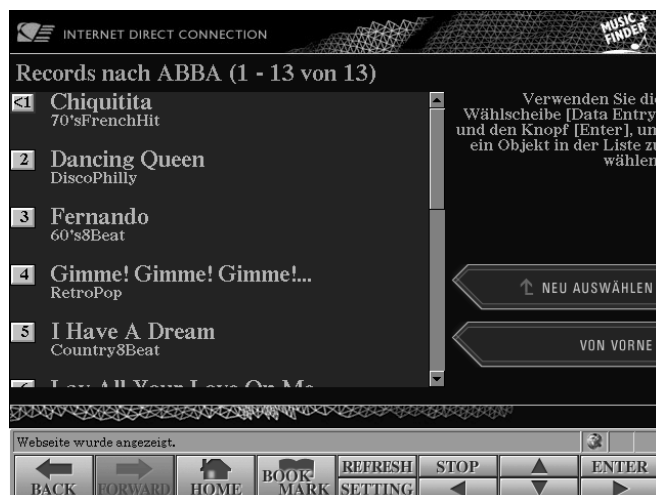
Wir drücken nochmals den Schalter „A“:



Wer sagt's denn... „ABBA“ steht gleich an der ersten Position. Und deshalb drücken wir nochmals „A“:



Von den 13 möglichen Titeln entscheiden wir uns für Nummer 5 „I Have A Dream“ und drücken deshalb den Schalter „E“:

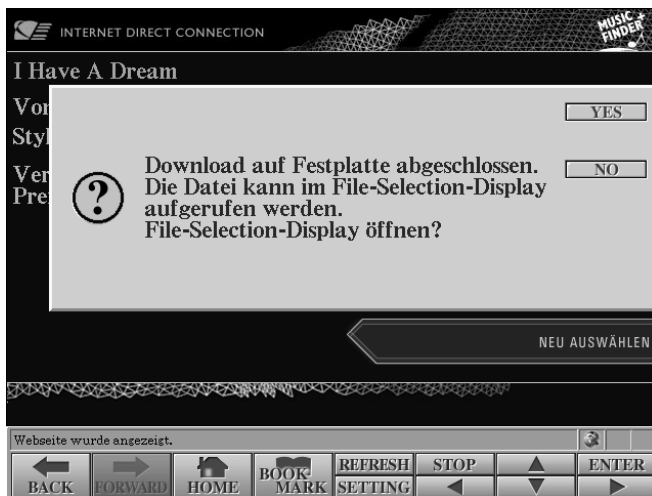




Drücken Sie nun den Schalter „F“, um die Einstellungen für das Spielen dieses Titel zu laden. (Laden bedeutet in diesem Fall: Das Keyboard wird entsprechend eingestellt, es wird aber kein Music Finder Record heruntergeladen.

Falls Sie den Titel als Music Finder Record herunterladen möchten drücken Sie Schalter „G“, wie in unserem Beispiel.

Nach einer kurzen Ladezeit sehen Sie folgendes Display:



Drücken Sie Schalter „F“, „YES“.



Sie sehen nun eine Music Finder –Datei mit dem Namen des Musiktitels. Technisch gesehen handelt es sich dabei um eine „ganz normale“ MF-Datei, die nur einen einzigen Titel beinhaltet.

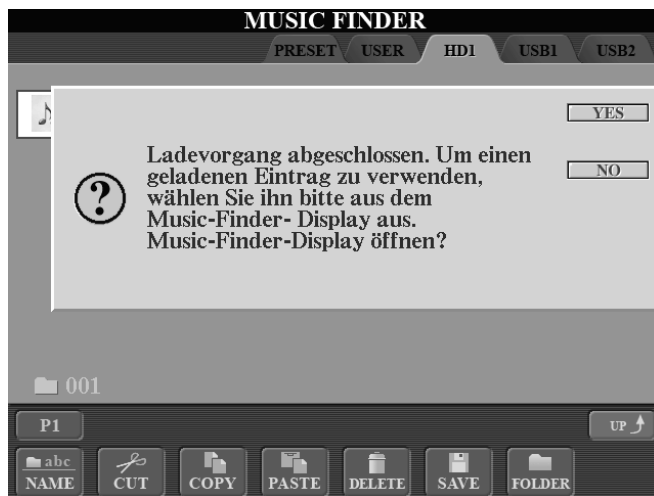
Drücken Sie (in unserem Beispiel) Schalter „A“.

Sie sehen folgendes Display:

5. Der Music Finder



Drücken Sie Schalter „G“, um den Titel an Ihre Music Finder Datei anzuhängen:



Bestätigen Sie mit Schalter „F“, „YES“.

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
I Have A Dream	Country8Beat	4/4	106
I Have 4 Brothers To Play Ja~	Bebop	4/4	240
I Found Something To Remin-	FastBossa	4/4	166
I Fancy You	LoungePiano	4/4	72
I Dream Of This Girl	EnglishWaltz	3/4	118
I Don't Want Nobody	70'sDisco1	4/4	112
I Do Believe That Flowers Gr~	12-8Ballad	6/8	72
I Can't Live Without You	PowerBallad	4/4	66
I Can't Give	TradPiano,Jazz	4/4	123
I Can't Bear More Than This	PopBossa1	4/4	168
I Can Only See You	6-8SlowRock1	6/8	74
I Believe In Music And Love	16BeatBallad1	4/4	78
I Aspire To Be A Hippy	DiscoTeens	4/4	162
I Am Like You In Germany	SchlagerPop	4/4	132

NUMBER OF RECORDS: 1851

Wie Sie sehen beinhaltet unsere Music Finder Liste nun einen Eintrag mehr, nämlich insgesamt 1851!

Tip: Unter Collections können Sie auch gleich ganze Zusammenstellungen von Records herunterladen!

Wie ging noch gleich die Melodie?

Drücken Sie auf der Music Finder+ Startseite den Schalter „H“, „PERFORMANCE GUIDES“

Lassen Sie sich online die Melodie vorspielen. Wenn Sie diese dauerhaft herunterladen möchten: Bitteschön, für nur 1.95\$ ist das möglich.

Ihr Keyboard spielt Ihnen die Melodie zum Music Finder-Record vor. „SCORE“ zeigt die Noten:

TEMPO ♩=106 **SCORE : I Have A Dream** PAGE 1/2

1 2 3 4

I have a

F7 Bb

5 6 7 8

dream, a song to sing, to help me

LEFT OFF RIGHT ON CHORD ON LYRICS ON NOTE OFF COLOR OFF SIZE MEDIUM SET UP

Stöbern Sie nun ein wenig im Music Finder Plus. Wir sind sicher, dass Sie eine Menge interessanter Einträge finden werden und Ihr Repertoire dadurch wächst und wächst...

Tip: Lesen Sie unbedingt auch die Seite „HILFE / RECHT“! Dort stehen viele weitere Informationen, sowie Tipps und Tricks zur Verfügung.

Zusammenfassung: MUSIC FINDER+ → GENIAL!

5.10 Liste der KEYWORDS

00	club	ireland	saxophone
20	colors	irish	scandinavia
30	comedy	israeli	schlager
40	country	italian	scotland
50	cowboy	italy	scottish
60	cuban	japan	sheffield
70	dance	japanese	show
80	detroit	jazz	shuffle
90	disco	latin	slaves
accordion	dixieland	line dancing	soaps
america	duets	liverpool	soul
american	dutch	lola	spain
anthem	english	march	spanish
arabic	ethnic	memories	spy
australian	euro	mexican	standard
ballad	family	movie	strings
ballads	fiddler	music hall	surfing
band	flower power	musical	svensk
baroque	folk	musicals	swedish
beer	france	nickelodeon	swing
bigband	french	opera	synth
bossa	funk	orchestra	synthesizer
bossa nova	german	orchestral	theatre
boy band	germany	organ	tijuana
boy bands	girl	panflute	traditional
brass	glam	patriotic	trumpet
brit	gospel	piano	turkish
british	greece	pirate	tv
canadian	greek	pop	ukulele
car	guitar	pub songs	unplugged
chart	gypsy	r&b	usa
children	hawaiian	ragtime	vienna
childrens	holiday	reggae	viennese
chillout	holland	rock	waltz
christmas	hymns	roman	western
cigars	ibiza	russia	wool
clarinet	iceberg	russian	worship
classic	idol	salvation	yorkshire
classical	instrumental	sam	

6. Registrierungen (Registration Memory)

In den vorangegangenen Kapiteln haben wir bereits einige Einstellungen am Instrument vorgenommen bzw. geändert. Dazu gehörten das Auswählen von Voices (Klangfarben), Styles, die Belegung der Fuß-Pedale mit verschiedenen Funktionen und vieles mehr. Sowohl beim täglichen Musizieren zu Hause als auch im Musikunterricht, im Proberaum oder gar auf der Bühne, wäre es undenkbar, vor jedem zu spielenden Titel mehrere Sekunden oder gar Minuten zu verschwenden, um jedes Mal alles wieder genau für „diesen Titel“ einzustellen. Ihr Publikum (und vielleicht sogar Sie selbst) wären sicherlich bereits eingeschlafen, ehe Sie auch nur die Hälfte Ihres Repertoires dargeboten hätten.

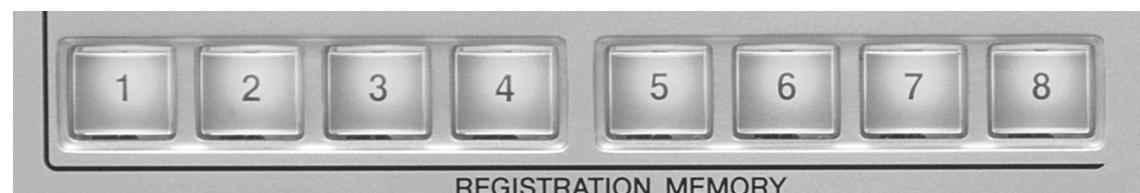
„REGISTRATION MEMORY“ hilft bei der Arbeit und macht diese zum Vergnügen: Speichern Sie eine Vielzahl Ihrer Einstellungen als Registrierungen auf einem der beschreibbaren Laufwerke (USER, HD oder USB.) Machen Sie die vielen Handgriffe zum richtigen Einstellen des Keyboards einmal, speichern Sie diese und rufen Sie später alles mit einem Knopfdruck wieder auf.

6.1 Eine Registrierung erzeugen

Ein Blick auf das MAIN-Display:



Links neben dem Schalter „J“ sehen Sie den Bereich „REGIST“ (REGISTRATION). Wenn Sie Tyros3 zum aller ersten Mal einschalten oder nach einem „Factory Reset“, steht an dieser Stelle „NewBank“. Die 8 Speicherplätze zum Abspeichern von Registrierungen sind dann ebenfalls leer.



6. Registrierungen

Registrierung

Jeder der 8 Schalter des „REGISTRATION MEMORY“ hat Zugriff auf einen Speicherplatz. Dieser kann mit jeweils einer Registrierung belegt werden.

Speicherbank

Die Speicherplätze „1“ bis „8“ des Registration Memorys bilden eine sogenannte Speicherbank.

Das Abspeichern von Registrierungen auf einem der beschreibbaren Laufwerke erfolgt in eben diesen Bänken. Dabei ist es unerheblich, wie viele der Speicherplätze („1“ bis „8“) tatsächlich mit Registrierungs-Daten belegt sind. Gespeichert wird immer die ganze Bank!



Drücken Sie den Schalter „MEMORY“ oberhalb der Speicherschalter:

Sie sehen folgendes Display:

Welche Daten sollen als Registrierung gespeichert werden?



Im unteren Bereich des Displays befindet sich der Bereich „GROUP SELECT“ (Gruppe auswählen). Definieren Sie hier, welche Daten-Gruppen als Registrierung abgespeichert werden sollen.

In unserem Beispiel befindet sich vor jeder Datengruppe ein Häkchen. D.h., es sind alle Datengruppen zum Abspeichern vorgesehen.

Durch Drücken der Schalterpaare „2 bis 7“ werden die einzelnen Positionen angesteuert. Verwenden Sie den Schalter „8 unten“, um ein Häkchen zu entfernen und dadurch auf das Abspeichern dieser Daten zu verzichten. Verwenden Sie den Schalter „8 oben“, um ein Häkchen zu setzen und dadurch die gewählten Daten abzuspeichern.

Die Datengruppen:

SONG	→ um den Pfad zu einem Song zu speichern: Gespeichert wird der Pfad, also der Weg zum Song. Der Song selbst muss auf einem der Laufwerke PRESET, USER, HD oder USB abgelegt sein.
STYLE	→ um den Pfad zu einem Style zu speichern. Gespeichert wird der Pfad, also der Weg zum Style. Der Style selbst muss auf einem der Laufwerke PRESET, USER, HD oder USB abgelegt sein.
VOICE	→ um den Pfad zu den Voices „RIGHT1, 2, 3“ und „LEFT“ zu speichern. Gespeichert wird jeweils der Pfad, also der Weg zu den Voices. Diese müssen auf einem der Laufwerke PRESET, USER, HD oder USB abgelegt sein.
MULTI PAD	→ um den Pfad zu einem Multi Pad zu speichern. Gespeichert wird der Pfad, also der Weg zu einer Multi Pad-Datei. Diese muss auf einem der Laufwerke PRESET, USER, HD oder USB abgelegt sein.
HDR	→ um den Pfad zu einer Audiodatei zu speichern. Gespeichert wird der Pfad, also der Weg zur Audiodatei. Diese muss auf der Festplatte (Laufwerk HD) abgelegt sein.
HARMONY	→ um den Voice Effekt „HARMONY/ECHO“ und dessen Status (an/aus“) zu speichern
TEMPO	→ um ein bestimmtes Tempo für einen Song oder Style zu speichern
PEDAL	→ um die Funktionen der maximal 3 Pedale zu speichern
TEXT	→ um den Pfad zu einer Textdatei mit der Extension „.txt“ zu speichern. Gespeichert wird der Pfad, also der Weg zur Textdatei. Diese muss auf einem der Laufwerke USER, HD oder USB abgelegt sein.
SLIDER	um die Funktion zu speichern, die dem Schieberegler „ASSIGN“ zugeordnet ist
TRANSCOPE	→ um die Transponierung zu speichern
SCALE	→ um verschiedene Skalen zu speichern. Gespeichert werden die Parameter der Seite „SCALE TUNE“ des „FUNCTION MENU“.
MIC SETTING	→ um bestimmte Parameter und Effekte des Mikrofons zu speichern. Anmerkung: Ja, die lieben Querverweise! Und wir wissen, dass diese beim geneigten Leser sehr unbeliebt sind. In diesem Fall geht's mal wieder nicht anders: Lesen Sie zu diesem Thema unbedingt das Kapitel „10 Das Mikrofon“!
LINE OUT	→ um die Parameter der gleichnamigen Seite der Mixing Console zu speichern

Alles auf einmal abspeichern

Setzen Sie bei jeder Daten-Gruppe ein Häkchen, wenn Sie bei einer Registrierung stets alle im REGISTRATION MEMORY speicherbaren Einstellungen des Instruments abspeichern möchten!

6. Registrierungen

Sonderfall HDR



Tipp: Setzen Sie bei „HDR“ nur dann ein Häkchen, wenn Sie auch ganz bewusst eine Audiodatei aufrufen möchten. Die Festplatte ruft dann nicht unnötiger Weise Audiodateien auf, die nicht gebraucht werden, deren Aufrufen jedoch eine gewisse, wenn auch kurze, Zeit braucht.

Wenn eine Audiodatei auf der Festplatte gewählt ist, so wird der Name dieser Audiodatei in der oberen Zeile des MAIN-Displays angezeigt. Der Befehl, diese Audiodatei über den gespeicherten Pfad aufzurufen, kann dann innerhalb der Registrierung gespeichert werden. In unserem Beispiel heisst die Audiodatei „Audiodatei 01“.



Input Filter (nicht alle Daten speichern)

Filtern Sie nach belieben die Datengruppe heraus (kein Häkchen), die nicht gespeichert werden soll.

Beispiel:

Setzen Sie nur bei „VOICE“ ein Häkchen, so werden auch nur die Voices gespeichert. In der Praxis bedeutet das: Sie wählen Ihre Styles oder Songs „von Hand“ und rufen jeweils Ihre Lieblings-Voices über das Registration Memory auf.

Registrierungsplatz mit Daten belegen (Registrierung erzeugen)

Nachdem Sie „MEMORY“ als erstes gedrückt haben, drücken Sie nun einen der 8 „REGISTRATION MEMORY“-Schalter:






In unserem Beispiel ist dies der Schalter „1“. Er leuchtet nun rot. Dies bedeutet, es befindet sich eine Registrierung auf Speicherplatz „1“. Da es die bisher einzige ist, ist sie auch gleichzeitig ausgewählt.

Ändern Sie nun die momentane Einstellung, indem Sie z.B. eine andere Voice wählen.

Drücken Sie erneut den Schalter „MEMORY“ und anschliessend den „REGISTRATION MEMORY“-Schalter „2“:

Nun leuchtet *dieser* rot. Dies bedeutet, es befindet sich nun ebenfalls eine Registrierung auf Speicherplatz „2“. Das rote Leuchten des Schalters bedeutet: Speicherplatz „2“ ist ausgewählt. Der Schalter des Speicherplatzes „1“ leuchtet nun grün. Dies bedeutet: Speicherplatz „1“ beinhaltet eine Registrierung, die jedoch momentan *nicht* ausgewählt ist.

Zusammenfassend sagen die Farben der Schalter des „REGISTRATION MEMORY“ folgendes über den Status der Registrierungen aus:

Taste leuchtet NICHT		Registrierungsplatz ist LEER
Taste leuchtet GRÜN		Registrierungsplatz ist belegt aber NICHT ausgewählt
Taste leuchtet ROT		Registrierungsplatz ist belegt UND ausgewählt

Tip: Auch Fill ins, Breaks oder Intros und Endings können als Registrierung abgespeichert werden. Auf diese Weise können Sie beim Umschalten auf eine neue Registrierung automatisch ein Fill In erzeugen.

Auch der An-/Aus-Status von „SYNC START“ und „SYNC STOP“ kann in den Registrierungen gespeichert werden.

6.2 Registrierungen benennen

Sowohl jeder einzelne Registrierungsplatz als auch die ganze Registrierungsbank können benannt werden. Wie immer gilt: Halten Sie stets Ordnung durch sinnvolles Benennen Ihrer Daten (hier also Registrierungen).

Die REGIST BANK Schalter



Ein wichtiges Werkzeug beim Umgang mit Registrierungen sind die Schalter „REGIST BANK -“ und „REGIST BANK +“. Diese finden Sie links neben den Schaltern des REGISTRATION MEMORY.

Drücken Sie beide Schalter gleichzeitig oder im MAIN-Display den Schalter „J“ rechts neben dem Display.

6. Registrierungen

In beiden Fällen erscheint eines der folgenden Displays:



In unseren Abbildungen sehen Sie jeweils das USER-Laufwerk (Flash-ROM). Mit den Schaltern „TAB“ werden die anderen Laufwerke gewählt. Mit dem Schalter „7 oben“, „VIEW“ schalten Sie zwischen den beiden möglichen Ansichten um. Auf dem USER-Laufwerk haben wir in den vorigen Kapiteln bereits andere Datentypen wie etwa „Voices“ abgespeichert. Diese werden jedoch derzeit nicht angezeigt, da wir den USER-Speicher über den Zugang Registrierungsbank aufgemacht haben. Dies bedeutet für Tyros3: Es werden auch nur registrierungsrelevante Daten angezeigt. Und das sind in unserem Beispiel derzeit (noch) keine!

Merke: Wundern Sie sich nicht! - Da keine werksseitigen Registrierungen gespeichert sind steht beim Datenmanagement von Registrierungen das Laufwerk „PRESET“ nicht zur Verfügung!

Einzelne Registrierung benennen

Jede Registrierung kann benannt und mit einem kleinen Symbol (Icon) versehen werden.

Drücken Sie den Schalter „8 unten“, „EDIT“. Sie sehen folgendes Display auf:

In unserem Beispiel sind alle 8 Speicherplätze belegt. Beim Abspeichern auf den einzelnen Plätzen wurde jeweils der Name „NewRegist“ (Neue Registrierung) vergeben.

Alle 8 Plätze zusammen bilden die Registration Bank mit dem Namen „New Bank“ (Neue Bank).

Drücken Sie den Schalter „1 unten“, „NAME“.



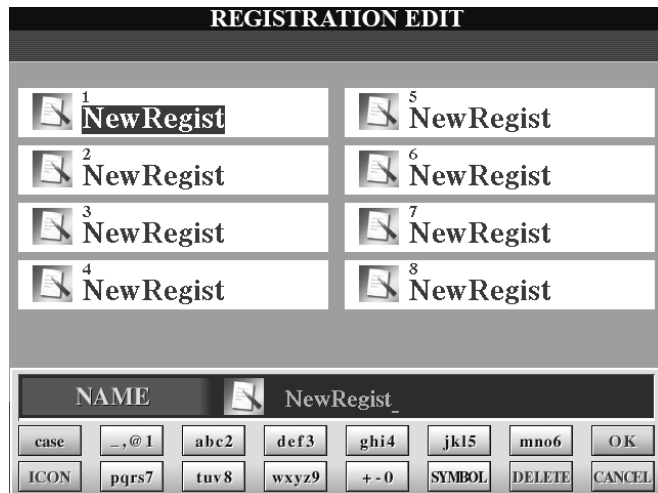
Es erscheint folgendes Display:

Wählen Sie die Registrierung aus, die Sie benennen möchten. Benutzen Sie dazu die Display-Schalter links und rechts neben dem Display.

Drücken Sie anschliessend „OK“ („7 unten“).



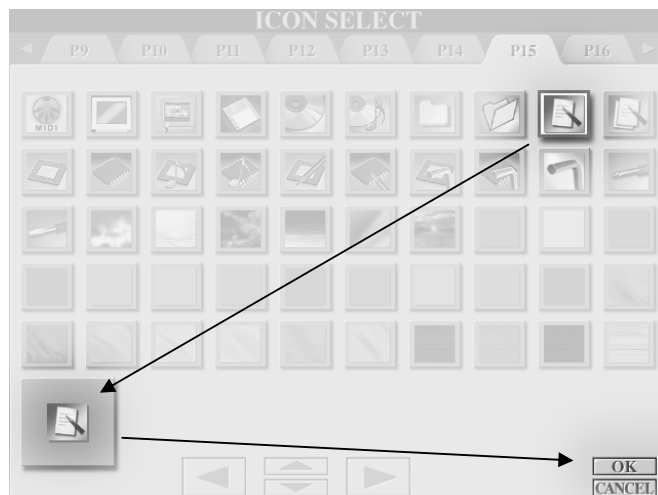
Drücken Sie den Schalter „1 unten“, „ICON“, um ein Symbol auszusuchen:



Das derzeit gewählte Symbol ist umrahmt und wird links unten im Display dargestellt.

Benutzen Sie die Display-Schalter oder die Cursor (Pfeilschalter 3 bis 5) in der unteren Zeile des Displays, um neue Symbole auszuwählen.

Mit „TAB“ schalten Sie zwischen den einzelnen Seiten um. 893 Icons stehen zur Wahl. Bedienen Sie sich!



Drücken Sie „OK“, um das umrahmte Symbol (Icon) auszuwählen.

6. Registrierungen

Vergeben Sie nun einen Namen und bestätigen Sie wieder mit „OK“:



Die Registrierung Nummer 1 hat ihr eigenes Symbol und ist benannt mit „Meine Registr.“. →

Verfahren Sie auf die gleiche Weise mit allen anderen Registrierungen.



Registrierungen löschen

Das Werkzeug „DELETE“, Schalter „5 unten“, dient zum Löschen einer Registrierung.

So geht's:

- Schalter „5 unten“, „DELETE“ drücken
- Zu löschende Registrierung(en) über Display-Schalter auswählen
- Schalter „7 unten“, „OK“ drücken
- Mit Schalter „F“ „YES“ bestätigen
- Fertig!

Drücken Sie den Schalter „8 oben“, um „REGISTRATION EDIT“ zu verlassen.

Achtung: Bedenken Sie folgendes: Die im obigen Beispiel erzeugten Registrierungen befinden sich zurzeit nur im Arbeitsspeicher des Instruments. Dieser ist gepuffert, das heisst beim Ausschalten von Tyros3 gehen die Daten nicht verloren. Um jedoch weitere Registrierungsbanken erzeugen zu können muss die aktuelle Speicherbank des Arbeitsspeichers auf einem der beschreibbaren Laufwerke dauerhaft abgespeichert werden. Der Arbeitsspeicher kann dann für die neuen Daten genutzt werden.

6.3 Eine Registrierungsbank auf einem der Laufwerke abspeichern

Eine Speicherbank mit 8 Speicherplätzen wäre bei weitem zu wenig und alles andere als zeitgemäß. Tyros3 vermag dutzende, hundert ja sogar tausende solcher Speicherbänke anzulegen. Im Vergleich zu anderen Instrumenten können nämlich so viele Speicherbänke angelegt werden, wie auf dem beschriebenen Laufwerk Speicherplatz vorhanden ist. Bei den Vorgängermodellen vor TYROS gab es jeweils eine begrenzte (!) Anzahl von Speicherbänken.

Speicherbank anlegen



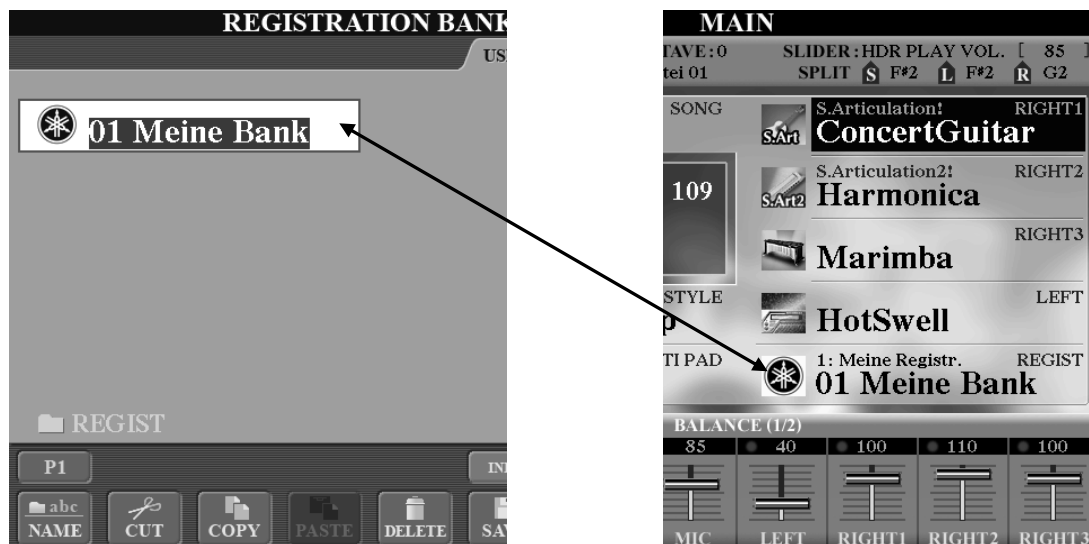
Drücken Sie die „REGIST BANK“ Schalter gleichzeitig oder im MAIN-Display den Schalter „J“ rechts neben dem Display.

- Wählen Sie eines der beschreibbaren Laufwerke - in unserem Fall „USER“.
- Wählen Sie über „VIEW“ die Icon-Ansicht (nicht die Listenansicht)
- Drücken Sie den Schalter „6 unten“, („SAVE“), um eine Speicherbank anzulegen.
- Wählen Sie ein Icon und vergeben Sie einen Namen.



In unserem Beispiel soll die Registrierungsbank „01 Meine Bank“ heißen.

- Bestätigen Sie Ihre Eingabe durch den Schalter „8 oben“ („OK“).
- Die Registrierungsbank wird nun im User-Speicher angezeigt.
- Drücken Sie „EXIT“, um zum MAIN-Display zurückzugelangen.
- Unter „REGIST“ wird nun „01 Meine Bank“ angezeigt.



6. Registrierungen

Die Speicherplätze der (unter „REGIST“ angezeigten) Speicherbank bleiben so lange verfügbar, bis sie eine andere Speicherbank laden, einen „Factory Reset“ machen oder die einzelnen Speicherplätze löschen oder überschreiben. Legen Sie nun nach der gleichen Vorgehensweise weitere Bänke an.

Tipp: Wir gehen davon aus, dass die zuletzt verwendete Speicherbank vorbildlich als Datei auf einem beschreibbaren Laufwerk abgespeichert wurde. Von dort kann sie also jederzeit wieder aufgerufen werden. Sie ist also für „alle Zeiten“ gesichert.

Um nun weitere Speicherplätze zu belegen, werden die „alten“ (auch wenn sie grün oder rot leuchten) einfach überschrieben: „MEMORY“ drücken → Speicherplatz auswählen. Was vorher auf dem Speicherplatz war ist dann weg! Genauer gesagt: Es wurde durch die neuen Einstellungen ersetzt. Das ist ja auch nicht schlimm, denn die Speicherbank mit den „alten“ Daten ist ja für „alle Zeiten“ auf einem der beschreibbaren Laufwerke gesichert. Und wir arbeiten ja gerade im Arbeitsspeicher. Dass der „alte“ Registration Bankname noch angezeigt wird ist ebenfalls nicht schlimm. Wichtig ist nur, die auf diese Weise erzeugte „neue“ Registrierungsbank später wieder vorbildlich unter *neuem* Namen auf einem der beschreibbaren Laufwerke zu sichern!

Und nun zum eigentlichen Tipp in dieser Angelegenheit.

Wenn es Sie stört, das beim Erzeugen „neuer“ Speicherplätze die „alten“ noch grün oder rot leuchten, dann gehen Sie bitte wie folgt vor, wohlgemerkt immer vorausgesetzt, die „alte“ Speicherbank (mit Ihren 8 Speicherplätzen) wurde vorbildlich auf einem der beschreibbaren Laufwerke gesichert:

- Drücken Sie beide Schalter „REGIST BANK“ gleichzeitig
- Drücken Sie den Schalter „8 unten“, „EDIT“
- Drücken Sie den Schalter „5 unten“, „DELETE“
- Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „ALL“
- Drücken Sie den Schalter „7 unten“, „OK“
- Drücken Sie Schalter „G“ rechts neben dem Display „YES ALL“
- Jetzt sind alle Speicherplätze leer, was dem ein oder anderen für das Abspeichern neuer Speicherplätze optisch sehr hilfreich sein mag! Der Name der „alten Speicherbank bleibt bei dieser Vorgehensweise erhalten.

Über einen Factory Reset geht es natürlich auch, dann verschwindet auch der „alte“ Bankname:

- Drücken Sie „FUNCTION“
- Drücken Sie Schalter „I“, „UTILITY“
- Drücken Sie die „TAB“-Schalter bis zur Seite „SYSTEM RESET“
- Setzen Sie links unten ein Häkchen **NUR!!!** Bei „REGIST“
- Drücken Sie Schalter „D“ „FACTORY RESET EXECUTE“
- Drücken Sie Schalter „G“, „YES“
- „REGISTRATION MEMORY“ ist nun wieder in Jungfräulichem Zustand, wie nach dem aller ersten Einschalten!

ACHTUNG: Verwenden Sie die „SYSTEM RESET“ Seite nur, wenn Sie im Umgang mit Daten geübt sind. Auf der System Reset-Seite kann auch vieles für immer gelöscht werden. Das Warnschild auf dieser Seite kommt nicht von ungefähr! Also bitte unbedingt Vorsicht und im Zweifel lieber noch mal das Kapitel Datenmanagement lesen!

Tipp: Behalten Sie die Übersicht, indem Sie verschiedene Ordner anlegen. Benutzen Sie auch andere Laufwerke, um Daten abzuspeichern. Die eingebaute Festplatte oder Speichergeräte, die Sie an der USB-to-device-Buchse anschließen haben in der Regel eine höhere Speicherkapazität als das „USER“-Laufwerk, das mit seinen 3,16 MB eher klein ist.

Merke: Tyros3 kann pro Ordner bzw. Speicherebene maximal 500 Dateien und/oder Ordner verwalten.

Beispiel:

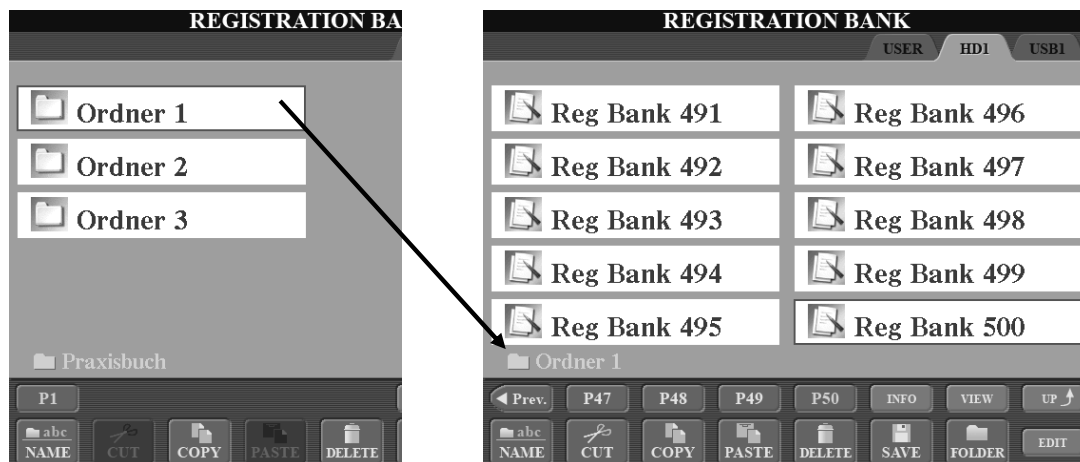
Sie möchten 1017 Registrierungsbanke abspeichern? - Bitteschön:

Legen Sie 3 Ordner an.

Im ersten Ordner sind die Registrierungsbanke 001 bis 500.

Im zweiten Ordner sind die Registrierungsbanke 501 bis 1000.

Im dritten Ordner die Registrierungsbanke 1001 bis 1017.



Tipp: Stellen Sie dem vergebenen Namen eine Nummer vorne an, nach der die Auflistung der Banke automatisch sortiert wird. Wollen Sie weniger als 100 Registrierungsbanke pro Ordner speichern, so reichen zwei Ziffern.

6. Registrierungen

Beispiel:



Das Beispiel zeigt den Inhalt des Ordners mit der Bezeichnung „Auftritt“. Dieser befindet sich auf dem Laufwerk „HD1“ (also auf der Festplatte). Die Registrierungsbanken sind durchnummeriert. Ein Icon unterstützt das schnelle Wiedererkennen.

Drücken Sie den Schalter „7 oben“, „VIEW“, um auf die Listenansicht zu wechseln:



In der Listen Ansicht werden 15 Registrierungsbanken angezeigt. In dieser Ansicht können Registrierungsbanken auch über die Zehnertastatur eingegeben werden. So geht's:

→ Über die Pfeilschalter Nummer eintippen → Den Schalter „ENTER“ neben dem Datenrad drücken → Fertig!

Tip: Bei Tyros3 gibt es, wie wir gelernt haben, keine festgelegte Anzahl von Registration Banken. Sie können also sehr „grosszügig“ mit Registration Banken umgehen. Wenn Sie etwa sämtliche Registrierungen in einer Liste darstellen möchten, so speichern Sie pro Bank jeweils nur eine Registrierung ab und benennen die Bank wie die Registrierung bzw. wie das zu interpretierende Lied. Das Ergebnis: Eine Registrierung pro Bank → Liedname als Bankname → Listendarstellung → Anwahl über Zehnertastatur → Registration Memory-Platz wählen → Fertig!

6.4 Registrierungen wieder aufrufen

Wie die vorigen Abschnitte gezeigt haben: Die Registrierungen sind in Bänken zusammengefasst. Aufgerufen werden immer Registrierungsbanke. Diese beinhalten maximal 8 Registrierungen.

Registrierungsbank aufrufen

Wieder benötigen wir die zwei praktischen Schalter „REGIST BANK +“ und „REGIST BANK -“



Drücken Sie beide Schalter gleichzeitig.

Wählen Sie das gewünschte Laufwerk und gegebenenfalls den gewünschten Ordner.



In diesem Beispiel befinden wir uns auf der Festplatte im Ordner mit der Bezeichnung „Mein Ordner“.

Wählen Sie mit den Schaltern „A“ bis „J“ die gewünschte Bank aus. Die ausgewählte Bank wird dann invertiert dargestellt. Die Daten dieser Bank werden in den Arbeitsspeicher des Instruments kopiert.



Mit den einzelnen Schaltern („+“ und „-“) können die Registrierungsbanke nacheinander durchgeschaltet werden. Dies funktioniert unabhängig vom aktuell angezeigten Display und immer innerhalb eines Ordners.

6. Registrierungen



Tipp: Rufen Sie ganz bequem die nächste Registrierungsbank auf, während Sie noch eine Registrierung der alten Bank spielen. Erst beim Drücken einer der Registrierungsplätze (Schalter „1 bis 8“) der neuen Bank wird auch die nächste Registrierung geladen. Fließende Übergänge von einer Bank zur nächsten sind damit kein Problem!

Registrierung aufrufen

Drücken Sie die REGISTRATION MEMORY-Schalter, um die einzelnen Registrierungen über das Bedienfeld aufzurufen.

EDIT

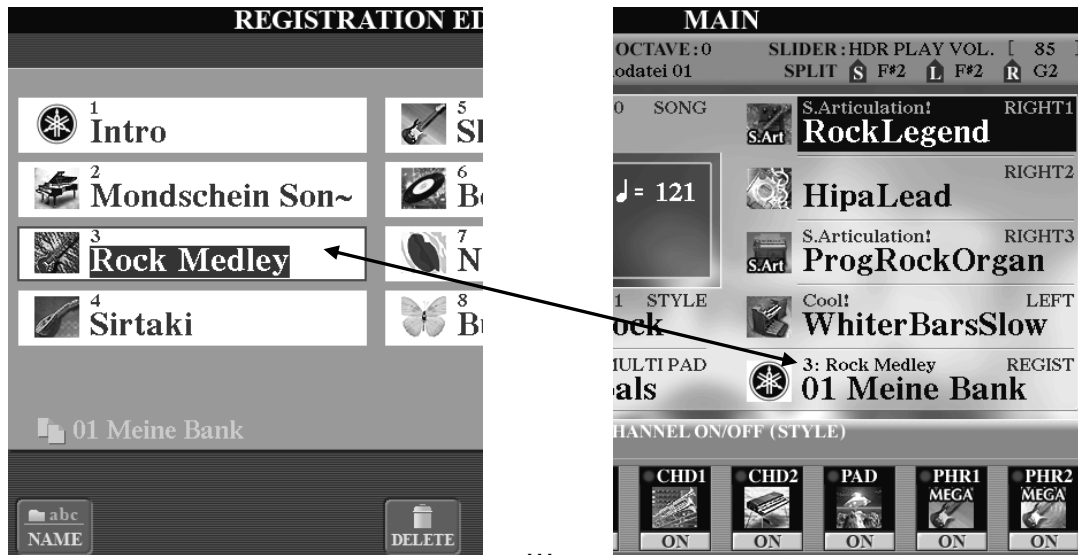
Drücken Sie im Display „REGISTRATION BANK“ den Schalter „8 unten“, „EDIT“, um die Namen und Symbole der einzelnen Registrierungen der aktuell gewählten Bank darzustellen. Noch schneller geht es natürlich über „DIRECT ACCESS“ plus einen der Schalter „REGIST BANK“:



Im REGISTRATION EDIT-Display werden die einzelnen Registrierungen über die Display-Schalter „A bis D“ und „F bis I“ aufgerufen.

Drücken Sie „UP“ (aufwärts), um zur Darstellung der Registrierung Bänke zurückzukehren.

Wenn die Registrierung einer Speicherbank ausgewählt wird, so erscheint der Name der Registrierung im MAIN-Display oberhalb des Banknamens. In unserem Beispiel wählen wir die Registrierung auf Speicherplatz 3, „Rock Medley“, Diese befindet sich auf der Speicherbank mit dem Namen „01 Meine Bank“.



Wie oft sollte man abspeichern?

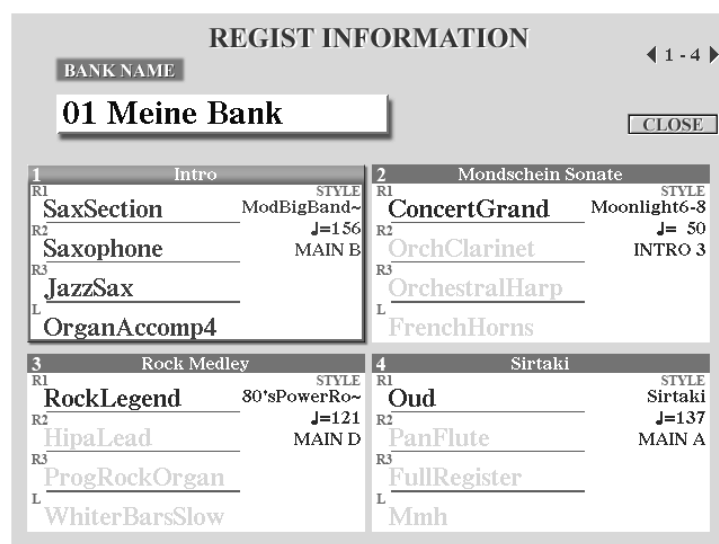
Speichern sie lieber zu oft als zu selten! Nichts ist schlimmer als ein Datenverlust nach stundenlangem Einstellen.

REGIST INFORMATION

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und einen der Registration Memory-Schalter 1-8, so gelangen Sie direkt zum Display „REGIST INFORMATION“.

Verschaffen Sie sich auf dieser Seite den Gesamtüberblick über die Belegung der einzelnen Speicherplätze einer Bank.

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und einen der Schalter 1-4, um die erste Seite („1-4“) zu sehen:



6. Registrierungen

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und einen der Schalter 5-8, um die zweite Seite („5-8“) zu sehen:

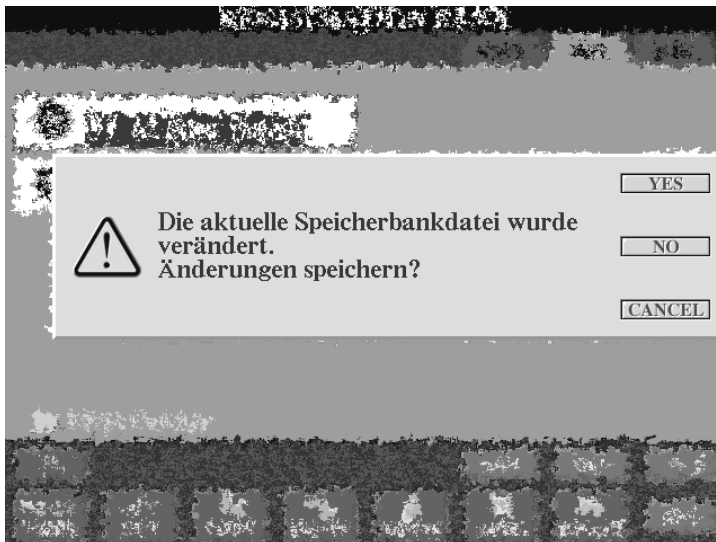
The screenshot shows a screen titled "REGIST INFORMATION" with a navigation bar at the top containing "BANK NAME" and "5 - 8". Below the title, the bank name "01 Meine Bank" is displayed in a highlighted box, with a "CLOSE" button to its right. The main area is divided into four quadrants, each representing a different registration page (5, 6, 7, 8). Each quadrant lists various instruments and their settings, with the selected item highlighted in orange.

Page	Instrument	Style
5	Shadow Guitar	
R1	VintageOpen	60'sGuitarP~
R2	ChorusSolid	J=128 MAIN C
R3	GrowlSax	
L	Mmh	
6	Boney M.	
R1	Spiccato	DiscoHouse
R2	Strings f	J=126 INTRO 2
R3	FusionLead	
L	WhiterBars	
7	N.Y., Rio, Tokio	
R1	BigBandBrass	LatinPartyP~
R2	SilverTrumpet	J=109 INTRO 1
R3	AccentBrass	
L	HotSwell	
8	Butterfly	
R1	Steirisch	70'sFrenchHit
R2	MutedTrumpet	J= 85 MAIN A
R3	Trumpet	
L	NylonPad	

Die TAB-Schalter schalten ebenfalls zwischen den Seiten hin und her. Der jeweils gewählte Speicherplatz wird orange umrahmt dargestellt. Ist „REGIST INFORMATION“ einmal geöffnet, schaltet das Auswählen eines Speicherplatzes auch ohne „DIRECT ACCESS“ auf die jeweilige Seite („1-4“ bzw. „5-8“).

Drücken Sie Schalter „F“, „CLOSE“, um „REGIST INFORMATION“ zu verlassen.

Achtung: Wenn Sie an einer bereits bestehenden Registrierungsbank auch nur eine Kleinigkeit verändern (z.B. eine einzelne Registrierung ändern, entfernen oder hinzufügen), so müssen Sie anschliessend wieder abspeichern! Sollten Sie dies einmal vergessen, so werden Sie beim Versuch eine neue Bank aufzurufen automatisch daran erinnert:



Drücken Sie „YES“ und speichern Sie die Registration Bank ab.

Drücken Sie „NO“: Die neue Bank wird gewählt, ohne die vorherige zu speichern.

Drücken Sie „CANCEL“, um den Vorgang abzubrechen und auf der aktuell gewählten Registration Bank zu bleiben.

6.5 Die FREEZE-Funktion

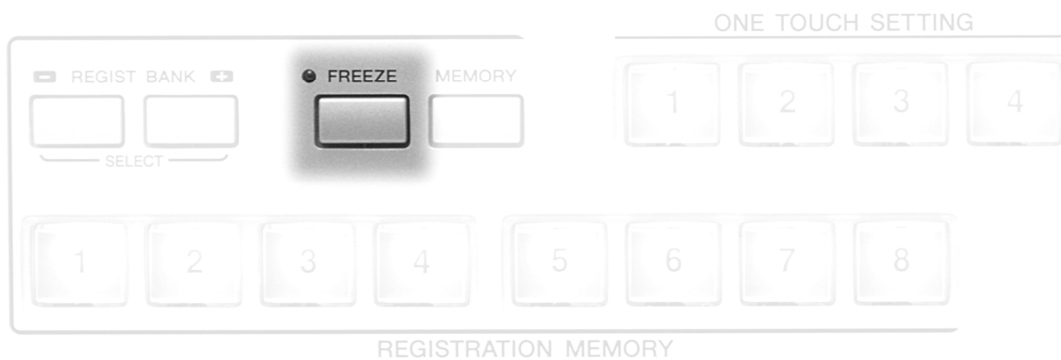
Input-Filter (Eingabe-Filter)

Schon beim Abspeichern Ihrer Einstellungen auf einem Registrierungsplatz konnten Sie entscheiden, welche Daten-Gruppen gespeichert werden sollen und welche nicht:



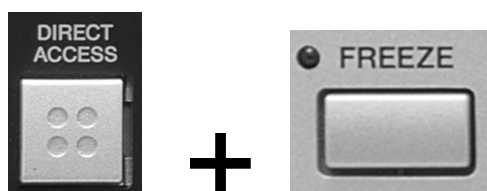
Recall-Filter (Aufruf-Filter)

Beim Aufrufen der Registrierungen können Sie dies ebenfalls. In diesem Fall entscheiden Sie, welche der gespeicherten Daten beim Auswählen eines Registrierungsplatzes aufgerufen werden und welche nicht. Diese Aufgabe übernimmt die „FREEZE“-Funktion. („freeze“ bedeutet einfrieren).



Der FREEZE-Schalter befindet sich auf dem Bedienfeld links neben dem Schalter „MEMORY“. In unserem Beispiel ist die Funktion aus. (Die rote Kontroll-Leuchte ist aus!)

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und den „FREEZE“-Schalter.



6. Registrierungen

Es erscheint folgendes Display:



Definieren Sie auf dieser Seite, welche Datengruppe bei eingeschalteter FREEZE-Funktion aufgerufen wird (kein Häkchen) und welche nicht (Häkchen).

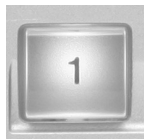
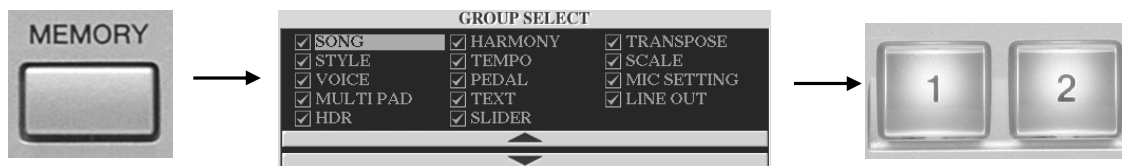
Bedenken Sie bitte folgendes:

Für eine Datengruppe, die gar nicht abgespeichert wurde, ist „FREEZE“ irrelevant, denn Sie kann ohnehin nicht aufgerufen werden! Einem nackten Mann kann man ja bekanntlich auch nicht in die Tasche greifen! (Von einer nackten Dame ganz zu schweigen!)

An dieser Stelle wird klar: Die Einsatzmöglichkeiten des Input Filters (beim Abspeichern) und des Recall Filters (beim Aufrufen) sind vielfältig.

Ein Beispiel (von vielen):

Sie haben beim Abspeichern zweier Registrierungen alle Datengruppen abgespeichert:



Registrierung 1 ruft (unter anderem) folgende Einstellungen auf:
Style: „90's Disco“, aus der DANCE-Kategorie, Tempo 120
Right1: „SuitcaseEP“, Transpose: „0“.



Registrierung 2 ruft (unter anderem) folgende Einstellungen auf:
Style: „Jive“ aus der BALLROOM -Kategorie, Tempo 176
Right1: „BigBandBrass“ (Bläser), Transpose: „+3“.

Beim munteren Spielen mit Ihrer Registrierung 1 gehen Ihnen plötzlich folgende Gedanken durch den Kopf: „Um meinen Disco-Hit noch zu steigern könnte ich jetzt gut die Bläser von Speicherplatz 2 brauchen! – Soll ich sie aufrufen? – Aber nein, das geht ja nicht. Es würde mir ja für meinen Disco-Hit zusätzlich den „falschen“ Style im „falschen“ Tempo aufrufen. Ausserdem habe ich Registrierung 2 um 3 Halbtöne nach oben transponiert. – Mist!“

Frustriert machen Sie eine kurze Pause, trinken eine Tasse Kaffee und blättern in diesem Praxisbuch. – Plötzlich – Ah, die Lösung: FREEZE!

Der letzte Schluck Kaffee und sofort zurück ans Keyboard! Wieder spielen Sie munter mit Ihrer Registrierung 1, als Ihnen erneut diese Gedanken durch den Kopf gehen: „Um meinen Disco-Hit noch zu steigern könnte ich jetzt gut die Bläser von Speicherplatz 2 brauchen! – Soll ich sie aufrufen? – Na klar doch! Aber vorher schalte ich natürlich FREEZE ein.“



Durch Einschalten von FREEZE wird in diesem Beispiel der Style, dessen Tempo und die Transponierung „eingefroren“. Beim Aufrufen von Registrierung 2 werden nur die duften Bläser abgeholt.

Denken Sie sich weitere praktische Kombinationen aus Input- und Recall-Filter aus.

Tip: Im Zweifel lieber zu viel abspeichern und später durch „Freeze“ filtern!

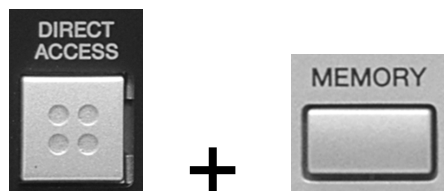
6.6 Registrierungen mit dem Fuß umschalten

Im allgemeinen Spieleifer hat man nicht immer die Hände frei, um Registrierungen umzuschalten. Legen Sie deshalb Ihre persönliche Registrierungsfolge fest und schalten Sie die Registrierungen mit dem Fuß um.

REGISTRATION SEQUENCE

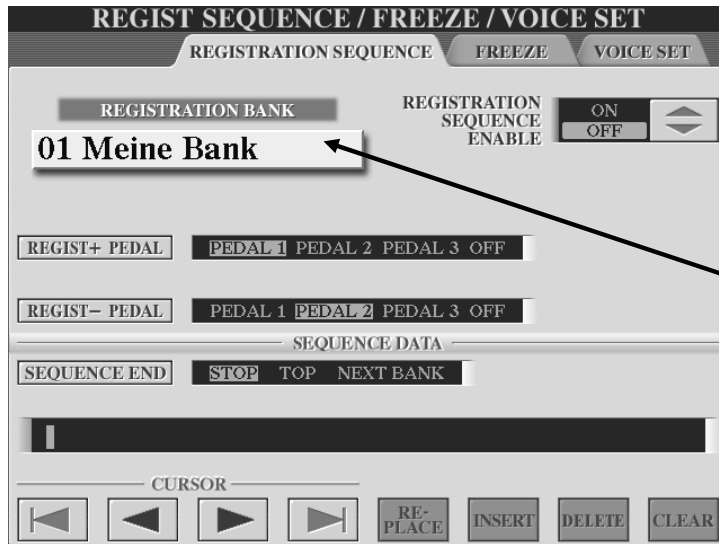
Auf der Seite „REGISTRATION SEQUENCE“ können ganze Ablaufketten in verschiedenen Reihenfolgen programmiert werden.

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und anschliessend den Schalter „MEMORY“



6. Registrierungen

Sie sehen folgendes Display:

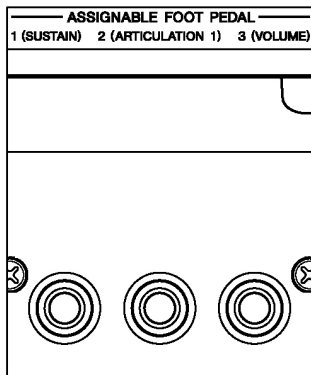


Drücken Sie Schalter „F“, um die Funktion ein- bzw. auszuschalten.

Die derzeit gewählte Registration Bank sehen Sie links oben im Display.

Definieren Sie unter „REGIST+ PEDAL“, das Pedal, das aufwärts schalten soll. Definieren Sie unter „REGIST- PEDAL“ das Pedal, das abwärts schalten soll.

Vorraussetzung fürs gute Gelingen ist selbstverständlich der Anschluss eines oder mehrerer Fuß-Schalter an den Buchsen „ASSIGNABLE FOOT PEDAL“ auf der Rückseite des Keyboardgehäuses.



Verwenden Sie dafür die Yamaha-Fuß-Pedale FC-4 oder FC-5.



Einmal von 1 – 8 durchschalten!

Der An- bzw. Aus-Status der Funktion, sowie die Belegung der Fuß-Pedale werden automatisch im System Setup gespeichert, wenn Sie das Display mit „EXIT“ verlassen.

Wenn unter „SEQUENZ DATA“ nichts eingetragen ist, so wird nach Aufrufen einer Registrierungsbank bei jedem Drücken des Fuß-Pedals „+“ ein Registrierungsplatz aufwärts, bei jedem Drücken des Fuß-Pedals „-“ ein Registrierungsplatz abwärts geschaltet.

Bei eingeschalteter Sequenz-Funktion wird die Sequenz in der obersten Zeile des MAIN-Displays angezeigt.



In unserem Beispiel (keine speziellen Sequenzdaten programmiert) ist die Sequenz fortlaufend von 1 bis 8



Sequenzen programmieren und abspeichern

Auf der Seite „REGISTRATION SEQUENZ“ können Sie unter „SEQUENCE DATA“ Ihre persönliche Reihenfolge (Sequenz) der Registrierungen eingeben.

Beispiel:

Ihr Musikstück hat folgenden Ablaufplan:

- Strophe 1 → Registrierung 1
- Refrain1 → Registrierung 2
- Strophe 2 → Registrierung 1
- Refrain 2 → Registrierung 2
- Ende → Registrierung 3

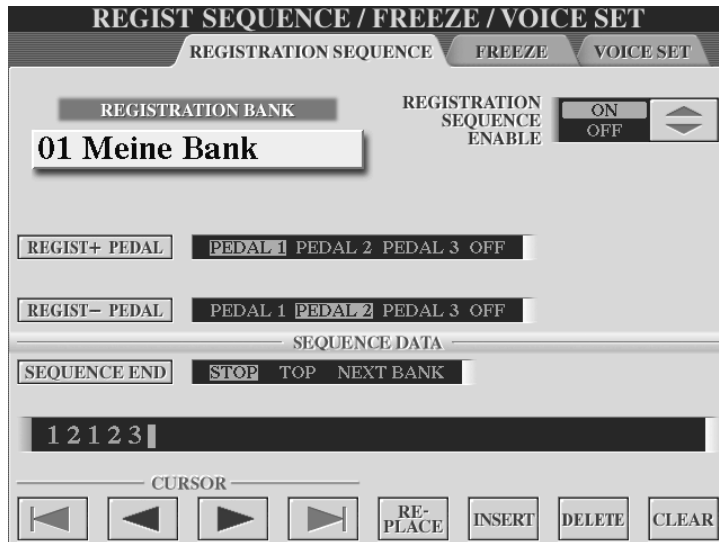
Programmieren Sie Ihre Registrierungs-Sequenz wie folgt:

- 1.) Wählen Sie die erste Registrierung über den REGISTRATON MEMORY-Schalter.
- 2.) Drücken Sie den Display-Schalter „6 unten“, „INSERT“. Die Zahl eins wird eingetragen.
- 3.) Verfahren Sie auf die gleiche Weise mit den übrigen Registrierungen.



6. Registrierungen

Nach den fünf erforderlichen Eingabeschritten sollte das Display wie folgt aussehen:



Die Position innerhalb der Sequenz wird im Eingabefeld durch den sogenannten Cursor dargestellt. Nach jeder durch „INSERT“ eingefügten Zahl rückt auch er eine Position weiter. Benutzen Sie die Schalter „1“ bis „4“, um den Cursor nach links und rechts zu bewegen.

„REPLACE“ ersetzt die Nummer an der Cursor-Position gegen eine neue.

„DELETE“ löscht die Nummer an der Cursor-Position.

„CLEAR“ löscht sämtliche Nummern der Sequenz.

SEQUENCE END oder „Das Ende vom Lied“

Stellen Sie unter „SEQUENCE END“ ein, was nach einmaligem Durchlaufen der Sequenz weiter geschehen soll:

„STOP“: Ein weiteres Drücken des Pedals hat keine Auswirkung mehr.

„TOP“: Die Sequenz startet wieder von vorne.

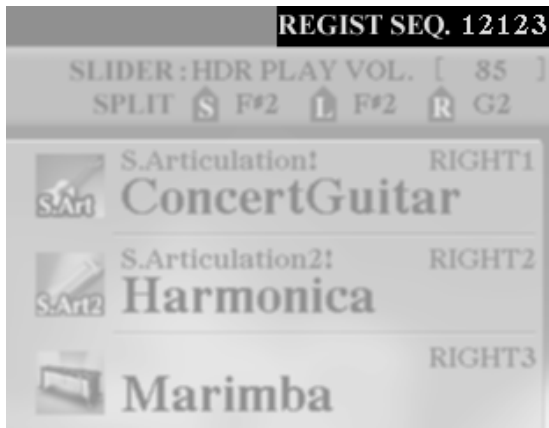
„NEXT BANK“: Die Sequenz wechselt automatisch an den Anfang der nächsten Registration Bank des gleichen Ordners.

Drücken Sie „EXIT“, um das Display zu verlassen. Es erscheint folgende Frage im Display:



Bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“).

Betrachten Sie nun das MAIN-Display:



In der obersten Zeile wird rechts die Sequenz angezeigt. Drücken Sie nun die entsprechenden Fuß-Pedale, um die einzelnen Registrierungen durchzuschalten. Die jeweils gewählte wird in der obersten Reihe des MAIN-Displays rot umrahmt.

Achtung: Die Sequenzdaten („SEQUENZ DATA“) sind Teil der Registrierungsbank und müssen mit der entsprechenden Registration Bank abgespeichert werden!

Info: Im MAIN-Display kann die Sequenz durch Drücken der entsprechenden Fuß-Pedale **und** der „TAB“-Schalter in der entsprechenden Richtung durchgeschaltet werden.
In allen anderen Displays funktionieren ausschliesslich die Fuß-Pedale.

6.7 Registrierungen konvertieren

Um Registrations (und noch weitere Datentypen) ältere Yamaha-Modelle für Tyros3 zu konvertieren gehen Sie wie folgt vor.

Besuchen Sie die Internet Seite: www.music.yamaha.com

Hilfreiche Software in nur 3 Schritten:

SCHRITT 1

Zunächst richten Sie ein Konto bei music.yamaha.com ein. Haben Sie bereits ein Konto eingerichtet, so melden Sie sich an.

SCHRITT 2

Danach registrieren Sie Ihren Tyros3. Die Eingabe einer gültigen Produkt-ID während der Registrierung ist hierbei erforderlich.

SCHRITT 3

Wählen Sie nun unter „Mein Yamaha“ „Meine Produkte und Services“. Unter „Downloads“ finden Sie unter anderem die sehr nützlichen File Converter:

6. Registrierungen

Tyros3 FileConverter ver.1.0.0

This application is for users of the Tyros2, and converts Registration Memory, Song, Style(including OTS), Multi Pad, Custom Voice, and Custom Voice Library created on the Tyros2 for use with the Tyros3.

Tyros3 FileConverter ver.1.0.0			
Systemanforderungen:			
<ul style="list-style-type: none">• Windows 2000/XP(except 64bit)/Vista(except 64bit)• 733MHz or faster Intel(R) Processor			
Name	Größe	Typ	Herunterladen
T3_FileConverter_v1.0.0.zip	500 KB	zip	Herunterladen 

Klicken Sie auf „Herunterladen“, um den Tyros3 File Converter auf Ihren Computer zu laden

T2_FileConverter_v1.1.1.zip

This application is for files created on the PSR-9000/9000Pro and TYROS. Please install this version of the Tyros2 File Converter to convert files created on these models into Tyros2 format first. The Tyros3 File Converter can then be used to convert these files for use with Tyros3.

T2_FileConverter_v1.1.1.zip			
Systemanforderungen:			
<ul style="list-style-type: none">• Windows 2000/XP(except 64bit)/Vista(except 64bit)• 733MHz or faster Intel(R) Processor			
Name	Größe	Typ	Herunterladen
T2_FileConverter_v1.1.1.zip	387 KB	zip	Herunterladen 

Klicken Sie auf „Herunterladen“, um den Tyros2 File Converter auf Ihren Computer zu laden

Daten welcher Vorgänger des Tyros3 können konvertiert werden?

9000er-Model → T2 File Converter → T3 File Converter → Tyros3

TYROS → T2 File Converter → T3 File Converter → Tyros3

Tyros2 → T3 File Converter → Tyros3

Mit Hilfe des T2 File Converters lassen sich Registration Daten der 9000er Modelle (.reg-Dateien) oder des TYROS (.rgt-Dateien) ins Tyros2-Format (.rgt) konvertieren. Tyros2-Registraitions werden mit dem T3 FileConverter ins Tyros3-Format (.rgt) konvertiert.

Anmerkung:

TYROS- und Tyros2-Registrierungen können problemlos mit Tyros3 geladen werden. Eine Konvertierung wird jedoch empfohlen.

Folgen Sie dabei jeweils genau den Anweisungen des Coverter-Programms.

Tip: Unter www.music.yamaha.com stehen Ihnen als registrierter Benutzer noch viele weiter nützliche und wichtige Downloads zur Verfügung. Greifen Sie zu!

Tipp: Besuchen Sie den Yamaha Downloadshop und laden Sie sich professionelle Registrierungen verschiedener Künstler herunter. Auch für Tyros3 gibt es bereits das erste **Artist Registration Pack** von einem sympathischen Künstler aus Freiburg:



7. Spielen mit Songs (MIDI-Files)

Spielt der „Live“? – Hat der ein Band drin? – Das spielt ja alles von ganz alleine!

Tja, das MIDI-File wird Land auf Land ab kontrovers diskutiert. Unverzichtbar ist es in der modernen Musikszene allemal. Die Anwendungsmöglichkeiten sind vielschichtig. Dieses Kapitel befasst sich mit den verschiedenen Einsätzen im Bühnen- wie auch im Wohnzimmer-Betrieb.

Song = MIDI-File, MIDI-File = Song

Bei Tyros3 werden die MIDI-Files als „Song“ (engl. für „Lied“) bezeichnet.

Wozu Songs?

Die Vielseitigkeit des Tyros3 besteht gerade darin, sich jeder musikalischen Vorliebe und jedem musikalischen Trend jederzeit anzupassen. Die Geschmäcker sind bekanntlich verschieden und die Hitparaden im Dauerwandel. Software heisst die Lösung: Styles und MIDI-Files können stets aktualisiert werden. Besuchen Sie den Yamaha Downloadshop unter www.downloadshop.yamaha.de!

7.1 Einen Song auswählen

Anwahl via Display

Drücken Sie im MAIN-Display den Schalter „A“.



Dieser öffnet die Song-Seite:

Das Display zeigt die verschiedenen Laufwerke und die Daten des gewählten Laufwerks. Die einzelnen Laufwerke wechseln Sie mit den Schaltern „TAB“.

Für die ersten „Gehversuche“ im Umgang mit MIDI-Files werden wir die Songs verwenden, die Tyros3 werksseitig bereits mitbringt.

Diese befinden sich auf dem PRESET-Laufwerk im Ordner „SampleSongs“.

Die SONG-Seite: Wiedermal Ansichtssache!

Das kennen Sie schon aus den vorigen Kapiteln:

Je nach gewählter Darstellung („VIEW“), erscheint der Inhalt entweder in großer Schrift, mit einem Icon vor jedem Eintrag,



oder in der kompakten Listenform in kleinerer Schrift:



Schalter „G“ setzt den Cursor an den Anfang der Liste.

Die Schalter „H“ und „I“ blättern seitenweise zurück und vor. (Gilt für den Fall, dass mehr als die aktuell angezeigten 16 Zeilen verfügbar sind)

Schalter „J“ setzt den Cursor an das Ende der Liste.

7. Spielen mit Songs (MIDI-Files)

Der „VIEW“-Schalter („7 oben“) wechselt zwischen der Ansicht in Listenform und der Darstellung mit Icons.

Wichtig: Die Anzeige der Dateien ist „gefiltert“!

Die SONG-Seite zeigt nicht den kompletten Inhalt eines Laufwerks, sondern ausschließlich die MIDI-Files (SONGS). Nur die Daten des entsprechenden File-Typs werden aufgelistet. Auf der SONG-Seite sind keine Styles, Registrierungen oder andere File-Typen zu sehen, auch wenn das gewählte Laufwerk diese Daten enthalten sollte.

Der Anzeigefilter bewirkt, dass stets nur die Dateien im Display stehen, die für die aktuelle Funktion in Frage kommen. Das ist bequem und macht die Verwaltung der Files recht übersichtlich. Ein USB-Stick etwa ist aber nicht unbedingt „leer“, wenn auf der SONG-Seite unter „USB“ keine Datei angezeigt wird. Das bedeutet nur, dass auf dem Laufwerk „USB“, also auf dem USB-Stick, kein File mit der Endung „.MID“ gespeichert ist.

MIDI-Files, Ordner, Ebenen, Pfade

MIDI-Files können, wie alle anderen File-Typen auch, in Ordnern abgelegt werden. Ein Ordner ist in der „grossen“ Darstellung immer mit einem Folder-Icon gekennzeichnet. In der Listenansicht steht vor jedem Ordner das Wort „Folder“.

Ordner können wiederum weitere Ordner enthalten.

Einen Ordner in der Icon-Darstellung öffnen:

Ein Ordner wird einfach dadurch geöffnet, dass man ihn auswählt.

Drücken Sie den entsprechenden Schalter („A“ bis „J“). Das Display zeigt dann den Inhalt dieses Ordners an. Sie „gehen“ in den Ordner hinein, gehen eine Ebene „tiefer“.



In unserem Beispiel gibt es auf der obersten Ebene nur einen Ordner. (Schalter „A“)

Einen Ordner in der Listendarstellung öffnen:

Schalten Sie mit „VIEW“ zur Listenansicht. Dann sieht die Seite so aus:



Der Schalter „ENTER“, neben dem Datenrad, wählt den markierten (in diesem Fall einzigen) Ordner aus und öffnet ihn.

Einen Song in der Listenansicht auswählen:

Das Display zeigt den Inhalt des vorhin geöffneten Ordners. Wir sind eine Ebene „tiefer“ gegangen.

Die Liste zeigt die Nummer eines jeden Songs und den Song-Namen.



Einer der Einträge ist stets rot eingerahmt.

Diese rote Markierung heißt Cursor. Drehen Sie das DATA ENTRY-Rad, um den Cursors zu bewegen.

Ein Druck auf den ENTER-Schalter vollzieht die Auswahl.

Wenn Sie den Cursor mit den Schaltern „6 oben“ und „6 unten“ bewegen, dann erfolgt die Auswahl des Songs sofort, falls kein anderer Song gerade gespielt wird.

Das Datenrad und ENTER arbeiten wie üblich: Cursor bewegen und mit ENTER die Auswahl bestätigen!

7. Spielen mit Songs (MIDI-Files)

In der Listendarstellung der Songs sind die Zifferntasten des Zehnerblocks aktiviert. Alle Songs haben eine Nummer. Ordner haben keine Nummer.

Die Eingabe der Song-Nummer, gefolgt von ENTER, wählt den Song direkt.

Alle Songs in einem Ordner können durch die Nummer direkt gewählt werden, auch die Songs, die erst weiter unten auf der Liste stehen und nicht im Display zu sehen sind. Der Schalter „CLEAR“ („7 unten“) löscht bei Bedarf falsche Eingaben.

CURRENT und NEXT

Die Nummer des aktuell gewählten Songs wird im Kasten „CURRENT“ (engl. für „gegenwärtig“) angezeigt. Starten Sie den Song. Wählen Sie mit dem Cursor oder dem Datenrad den nächsten Song bereits vor (roter Rahmen) und drücken Sie „ENTER“. Die Nummer des Songs, der unmittelbar nach dem gegenwärtig gewählten Song abgespielt werden soll steht nun im Kasten „NEXT“. Ausserdem steht „NEXT“ in der entsprechenden Zeile der Songliste:



Drücken Sie den Schalter „8 unten“, „NEXT CANCEL“, um die Vorwahl des nächsten Songs wieder aufzuheben.

Achtung: Einmaliges Drücken von „ENTER“ wählt den nächsten Song vor. Ein weiteres Drücken wählt den vorgewählten Song **sofort!** Dabei wird der Song, der gerade spielt sofort ausgeschaltet. Sollte also einmal das gerade spielende MIDI-File im Bezug auf die Stimmung Ihrer Party ein echter „Rohrkrepieler“ sein, so schalten Sie gleich zum nächsten Titel. Passen Sie dabei den richtigen Zeitpunkt ab, um einen schönen Übergang zu bekommen.

Einen Song in der Icon-Ansicht wählen:

Die Seite sieht in der Icon-Ansicht wie folgt aus:

7. Spielen mit Songs (MIDI-Files)



Die Schalter „A“ bis „J“ wählen einen Song.

Die unteren Schalter „1“ bis „8“ verwalten die Songs:

Benennen (NAME), verschieben (CUT-PASTE), kopieren (COPY-PASTE), löschen (DELETE), speichern (SAVE), und Ordner anlegen (FOLDER).

DATA ENTRY steuert den roten Cursor, ENTER wählt aus.

Eine Ebene nach oben gehen: UP

Wenn der Inhalt eines Ordners angezeigt wird, dann ist der Schalter „UP“ („8 oben“) aktiviert. Mit dem Schalter „UP“ gelangt man eine Ebene „nach oben“. „UP“ verlässt den aktuellen Ordner und zeigt die darüber liegende Ebene an. „UP“ ist somit das Gegenstück zu „Ordner öffnen“.

Wenn das Display bereits die oberste Ebene eines Laufwerks zeigt, dann ist der Schalter „UP“ nicht aktiv.

Auf dem USER-Laufwerk können bis zu vier Ebenen angelegt werden.

Die Anzahl der möglichen Ebenen auf der Festplatte oder etwa einem USB-Stick ist noch viel größer.

Hinweis: In den folgenden Beispielen beschäftigen wir uns mit dem Evergreen „Can't Help Falling In Love“. Wählen Sie diesen Song aus.

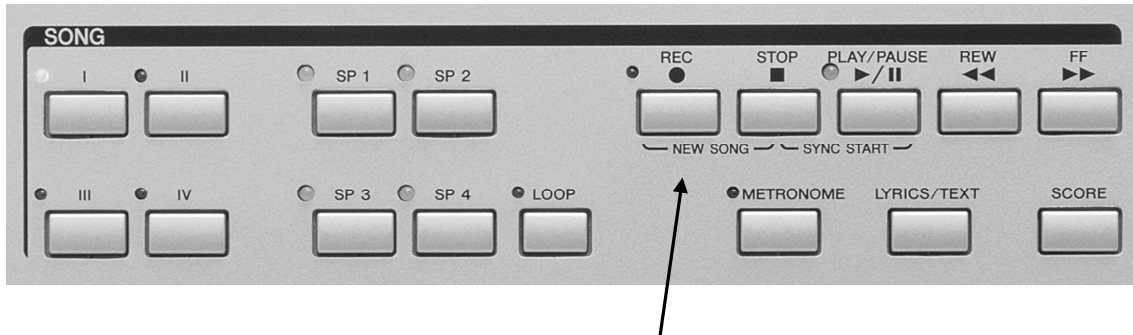
Im MAIN-Display wird unter „SONG“ der Name „Can't Help Falli~“ angezeigt. Das



Zeichen „~“ wird immer dann verwendet, wenn der Songname länger ist und die Darstellungsmöglichkeiten des MAIN-Displays sprengt. Die Taktart ist 4/4 das Tempo 69 (Viertel-Schläge pro Minute).

7.2 Bedienfeld SONG – Kontrolle über das MIDI-File

Im Vergleich zu den Vorgängermodellen aus der Zeit vor der TYROS-Ära, besitzt Tyros3 ein eigenes Kontroll-Bedienfeld. Dieses trägt die Bezeichnung „SONG“ und befindet sich links oben auf dem Keyboardgehäuse.



Betrachten wir zunächst die rechten oberen Bereich

Die Funktionen verhalten sich weitestgehend wie schon bei „den guten alten“ Kassettenrecordern. Die Bedienung geht beinahe intuitiv vonstatten:

Song starten

Drücken Sie den Schalter „PLAY/PAUSE“, um den Song zu starten.

SYNC START

Drücken Sie die Schalter „PLAY/PAUSE“ und „STOP“ gleichzeitig, so beginnt der Song mit dem ersten Tastendruck auf der Keyboardtastatur.

PAUSE

Drücken Sie den Schalter „PLAY/PAUSE“ erneut, um den Song zu unterbrechen. Mit abermals „PLAY/PAUSE“ geht's an der gleichen Stelle wieder weiter.

Song stoppen

Drücken Sie den Schalter „STOP“, um den Song zu stoppen.

FF („Fast Forward“ = schnell vorwärts)

Sobald Sie den Schalter „FF“ drücken erscheint ein kleines Fenster in der Mitte des Displays. Darin sehen Sie die gegenwärtige Song Position, z.B.: „BAR: 24“ (Takt 24). Jeder weitere Druck auf den Schalter springt innerhalb des Songs einen Takt weiter nach vorne. Halten Sie den Schalter gedrückt, um nach vorne zu „spulen“.

REW („Rewind“ = schnell rückwärts)

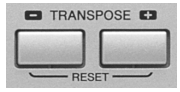
Gleiches gilt für „REW“ aber rückwärts.

TEMPO



Benutzen Sie das Schalterpaar „TEMPO“ um das Tempo eines MIDI-Files zu ändern. Beide gleichzeitig gedrückt stellt das ursprüngliche Tempo wieder her. (RESET)

TRANSPOSE



Benutzen Sie das Schalterpaar „TRANSPOSE“, um den Song zu transponieren (Tonhöhe ändern). Bitte lesen Sie hierzu auch das Kapitel „9.6 Transpose“.

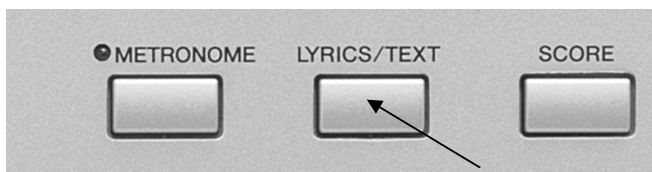
7.3 Text im Display – Beim Singen nie wieder auf der Leitung stehen

Tyros3 kann zwei Arten von Texten im Display darstellen:

1.) Die so genannten „LYRICS“. Dies sind Lyrics-Daten (genannt „Meta Events“) eines MIDI-Files. Diese Textdaten werden synchron zum aktuell gespielten Song (MIDI-File) dargestellt. Einfach ausgedrückt: Kein Song → Kein Text! Songs bei denen keine Lyrics programmiert sind können selbstverständlich auch keine anzeigen! - Also, mit den meisten „0-8-15-Internet-Kunstwerken“ ist da nichts zu holen! – Seriöse Software-Anbieter liefern Ihre MIDI-Files stets mit Lyrics- und sogar Akkord-Daten.

2.) Einfache Text-Dateien (mit der Erweiterung .TXT)

Der Schalter „LYRICS / TEXT“ ruft die entsprechenden Seiten auf:



Achten Sie stets auf die Überschrift des Displays: „TEXT“ oder „LYRICS“. Das Schalterpaar „1“ schaltet zwischen den beiden möglichen Displays hin und her:

7.3.1 Lyrics eines Songs (MIDI-Files)

Achtung: Lyrics werden selbstverständlich nur angezeigt, wenn das MIDI-File die entsprechenden Informationen gespeichert hat.

7. Spielen mit Songs (MIDI-Files)

Vor dem Start des MIDI-Files und ganz am Anfang des Songs werden einige Angaben zum Original gegeben: Musiktitel, Komponist, Texter etc. Außerdem verewigt sich an dieser Stelle auch der Softwareproduzent. In unserem Fall ist dies selbstverständlich die Yamaha Corporation!



Anschliessend erscheint der Text:



In diesem Beispiel zeigt das Display nun die Lyrics unseres Preset-Songs:

Wenn der Song spielt, so wird jeweils die zu singende Wortsilbe andersfarbig hinterlegt.

Ihrem Karaoke-Auftritt steht also nichts mehr im Wege.

Yamahas XF Standard

Yamahas XF-Standard sorgt dafür, dass auch Akkordsymbole als sogenannte „XF META EVENTS“ dargestellt werden

7.3.2 Text-Dateien

Diese am Computer erstellten Textdateien müssen mit der Extension „.txt“ gespeichert werden. Die maximal zulässige Größe einer Datei ist 60KB.



Mit den „TAB“-Schaltern blättern Sie die Seiten der TEXT-Datei um. In diesem Beispiel sehen wir die Seite „1“. Sie ist gleichzeitig die einzige Seite in dieser Ansicht.

Drücken Sie die Pfeil-Schalter „5 oder 6“, um die Tyros3-Laufwerke aufzurufen. Wählen Sie über die TAB-Schalter zuerst ein Laufwerk und dann die zu ladende Text-Datei.

Merke: Text-Files werden stets am Computer erstellt!

Tipps: Verwenden Sie zur Anzeige von Songtexten mit Akkord-Namen nicht-proportionale Schriftarten („FIXED“) Verwenden Sie zur Anzeige von Songtexten ohne Akkord-Namen proportionale Schriftarten („PROPORTIONAL“). Die Wahl erfolgt über die Pfeil-Schalter „3 oder 4“.

Rufen Sie Text-Dateien über das Registration-Memory auf. Setzen Sie hierfür beim Abspeichern einer Registrierung ein Häkchen bei „TEXT“, um die Text-Datei mit der Registrierung zu verknüpfen.

Schalten Sie Lyrics-, Score-, und Text-Seiten mit dem Fuß-Pedal um! So geht's: „DIRECT ACCESS“ drücken → Fuß-Pedal drücken → Über Die Schalter „C“ und „D“ die gewünschte Funktion (z.B. „TEXT PAGE +“) wählen → Fertig!

Merke: „LYRICS“ nur in Verbindung mit einem Song (MIDI-File) einsetzbar!

„TEXT“ unabhängig von Song (MIDI-File) einsetzbar!

TEXT-Dateien sind damit ideal geeignet, um sie auch in Verbindung mit einem Style zu gebrauchen. Der Leitzordner mit Texten gehört damit schon bald der Vergangenheit an. Und noch ein...

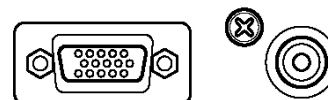
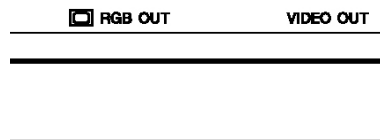
Tipp: Verwenden Sie Text-Dateien auch als Spickzettel für Programmabläufe und ähnliches.

7. Spielen mit Songs (MIDI-Files)

“...und jetzt allllleeeee...!”

Lassen Sie andere teilhaben an Ihrem Sangesglück: Schließen Sie einen Monitor (z.B. Flachbildschirm) an die RGB-Out-Buchse an. Die Auflösung und die Qualität des Bildes sind besser als bei der Verwendung eines Fernsehgerätes und der Video-Out-Buchse, was selbstverständlich auch geht.

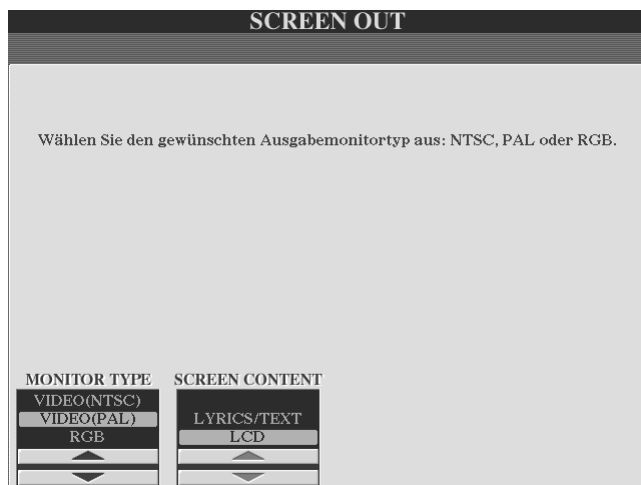
Beide Ausgänge befinden sich auf der Rückseite des Keyboardgehäuses.



Screen-Out einstellen

Drücken Sie den Schalter „FUNCTION“ rechts neben dem Display und anschliessend den Display-Schalter „G“, „SCREEN OUT“.

Es erscheint folgendes Display:



Wählen Sie unter „MONITOR TYPE“ den gewünschten Ausgang.

Für die Ausgabe des Displays am „Video-Ausgang“ wählen Sie „Video NTSC“ bzw. „VIDEO PAL“. Hierzulande ist „PAL“ der übliche Standard. Verwenden Sie in diesem Fall ein Videokabel mit RCA-Stecker.

Für die Ausgabe des Displays am RGB-Ausgang wählen Sie „RGB“. Verwenden Sie ein Kabel mit 15 poligem Mini-D-Sub-Stecker.

Wählen Sie unter „SCREEN CONTENT“ (Bildschirm Inhalt), ob Sie das aktuell gewählte Display ausgeben möchten („LCD“) oder ob Sie, unabhängig vom aktuell gewählten Display, immer die Songtexte ausgeben möchten („LYRICS/TEXT“). Letzteres ist für Karaoke geradezu die Pflichteinstellung.

Tipp: Man hat schon von Entertainern gehört, die beim Auftritt einen kleinen Fernseher oder Monitor als „Spezial-Equipment“ dabei haben. Bis jeder Gast „einen zum besten gegeben hat“ ist die Stimmung auf dem Höhepunkt.

Tipp: Beim Duo-Auftritt: Ein Flachbildschirm dezent auf dem Boden platziert, vielleicht auch stabil in einem Flightcase eingebaut, ist auf der Bühne hübscher als der übliche Notenständer, der (unter der Last des 14 Kilo schweren und im Lauf der Jahre angescherbelten Leitz-Ordners) jeden Moment in die Knie zu gehen droht.

Das Bild zum Lied

Drücken Sie den Schalter „7“ oder „8“, „BACKGROUND“, um einen anderen Hintergrund (Background) für die „LYRICS“- bzw. „TEXT“-Seite zu wählen.

Tipp: Importieren Sie ein 640 x 480 Bitmap, um Ihr ganz individuelles Hintergrundbild einzusetzen. Wie wär's mit einem Foto vom letzten Skiurlaub? Oder einem Bild von Ihrem Liebling? Oder von Ihnen selbst? - Naja, wir wollen's mal nicht übertreiben!



7.4 Score – Noten plus Dirigent

Drücken Sie den Schalter „Score“, rechts neben dem „LYRICS/TEXT“-Schalter, um die Noten eines MIDI-Files darzustellen.

TEMPO ♩=69 SCORE : Can't Help Falling In Love PAGE 1/10

INTRODUCTION

Wise men say only

LEFT OFF RIGHT ON CHORD ON LYRICS ON NOTE ON COLOR OFF SIZE LARGE SET UP

In der unteren Zeile können Sie bestimmte Darstellungsfilter wählen:

„LYRICS“: Schalten Sie den Text an („ON“) bzw. aus („OFF“).

„CHORD“: Schalten Sie die Akkorde an („ON“) bzw. aus („OFF“).

„SIZE“: Stellen Sie die für Sie geeignete Größe der Notendarstellung ein. Vier Größen stehen zur Wahl:

„SMALL“ (klein), „MEDIUM“ (mittelgross), „LARGE“ (gross) und „X-LARGE“ (extra gross)

„COLOR ON/OFF“ macht Noten farbig. Gleicher Notename = gleiche Farbe.

Der Dirigent

Ein kleiner roter Ball hüpfert bei laufendem Song im Rhythmus auf der entsprechenden Zählzeit. Drücken Sie den Schalter „8 oben oder unten“, um das „SET UP“ der Notendarstellung aufzurufen:

Drücken Sie „OK“ (8 oben), um die Einstellungen zu übernehmen. Drücken Sie

LEFT CH	RIGHT CH	KEY SIGNATURE	QUANTIZE	NOTE NAME
AUTO	10	C [♯] /A [♯] m(*7)		A.B.C
1	11	G [♯] /E [♯] m(*6)		Fixed DO
2	12	D [♯] /B [♯] m(*5)		Movable DO
3	13	A [♯] /F [♯] m(*4)		
4	14	E [♯] /C [♯] m(*3)		
5	15	B [♯] /G [♯] m(*2)		

OK CANCEL

„CANCEL“, um die Einstellungen nicht zu übernehmen.

Tyros3 kann maximal zwei Notensysteme darstellen. Die

Notensysteme beziehen ihre Information aus den einzelnen MIDI-Kanälen. Stellen Sie unter „RIGHT CH“ den Kanal ein, dessen Noten bei der Darstellung beider Systeme im oberen System dargestellt werden soll. Stellen Sie unter „LEFT CH“ den Kanal ein, dessen Noten bei der Darstellung beider Systeme im unteren System dargestellt werden soll. In unserem Beispiel „holen“ wir die Melodie von Kanal 15, die Bass-Spur des Songs von Kanal 3. Im Notenbild sieht dies so aus:

TEMPO ♩=69 SCORE : Can't Help Falling In Love PAGE 1/10

Melodie (Kanal 15)

Bass (Kanal 3)

Melodie (Kanal 15)

Bass (Kanal 3)

LEFT ON RIGHT ON CHORD OFF LYRICS OFF NOTE OFF COLOR OFF SIZE LARGE SET UP

Benutzen Sie das Schalterpaar „2“, um die Darstellung des „RIGHT“-Kanals ein- bzw. auszuschalten.

Benutzen Sie das Schalterpaar „1“, um die Darstellung des „LEFT“-Kanals ein- bzw. auszuschalten.

Tip: Bevor Sie wieder einmal stundenlang versuchen ein bestimmtes Piano-Solo rauszuhören: Kanal des Solos unter Set up einstellen, Noten darstellen, abspielen, Applaus ernten, fertig!

Zurück zum SET UP:

LEFT CH	RIGHT CH	KEY SIGNATURE	QUANTIZE	NOTE NAME
AUTO	10	C ^b /A ^b m(*7)		A,B,C
1	11	G ^b /E ^b m(*6)		Fixed
2	12	D ^b /B ^b m(*5)		DO
3	13	A ^b /F ^b m(*4)		Mov- able
4	14	E ^b /C ^b m(*3)		DO
5	15	B ^b /G ^b m(*2)		

OK
CANCEL

Stellen Sie unter „KEY SIGNATURE“ die Darstellungstonart ein.

„QUANTIZE“ quantisiert die darzustellenden Noten. Klingend bleiben die Noten unquantisiert. In unserem Beispiel ist der kleinste darstellbare Wert eine 1/8-Triolen-Note bzw. Pause.

Stellen Sie unter „NOTE NAME“ die gewünschten Notennamen ein. Diese werden dargestellt, wenn Sie auf der Score-Seite „NOTE“ auf „ON“ stellen. Sie haben die Wahl zwischen „A,B,C“ (Notennamen als Buchstaben: C, D, E, F, G, A, B), „Fixed DO“ (C=DO, D=RE, E=MI, F=FA, G=SOL, A=LA, H=SI) und „Movable DO“ (abhängig von eingestellter Tonart: 1. Stufe=DO, 2. Stufe=RE usw.)

7.5 Songspuren ein- und ausschalten

Drücken Sie den Schalter „CHANNEL ON/OFF“ links unterhalb des Displays:

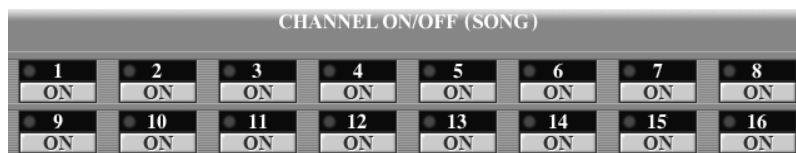


Durch mehrmaliges Drücken werden im Wechsel jeweils

die 8 Parts des aktuell gewählten Styles



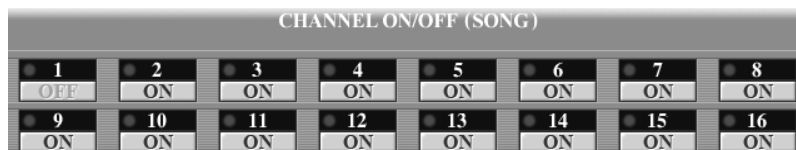
oder die 16 Spuren des aktuell gewählten Songs dargestellt:



In nahezu jedem Display werden die Parts bzw. Kanäle unten „eingebledet“.

Spuren stumm schalten

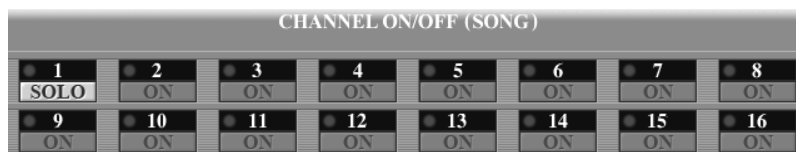
Benutzen Sie die Schalterpaare „1“ bis „8“, um Spuren an- („ON“) bzw. auszuschalten („OFF“).



Schalten Sie die Spur 1 aus, um zum Playback „Can’t Help Falling In Love“ zu spielen oder zu singen.

Solo

Sobald Sie einen Schalter etwas länger gedrückt halten wird die entsprechende Spur Solo geschaltet. Schalten Sie Spur „1“ Solo, um nur den Melodie-Part unseres Songs zu hören.



7.6 Die richtige Ordnung – Überblick behalten

Der „Gelegenheits-MIDI-Filer“ wird sich sicherlich damit begnügen, ab und zu einmal ein Diskettlein einzusetzen, das er brav in den Diskettenschacht seines extra für diesen Zweck gekauften USB-Diskettenlaufwerks einführt, den Song abspielt und das niedliche Datenträgerchen dann anschliessend wieder entfernt. Liebevoll packt er es, zu seinen anderen drei Disketten, in eine kleine Plastikbox, die neulich bei seinem Lieblingssupermarkt um die Ecke im Angebot war. Das Bäcklein nebst Diskettenlaufwerk passt, welches ein praktischer Zufall, wunderbar in die original Tyros3-Tasche von Yamaha und die Welt ist für diesen freundlichen Menschen, zumindest seine musikalische Passion betreffend, in bester Ordnung.

Das andere Szenarium...

Der „König der MIDI-Files“ (oder ist es gar eine „Königin“?) verweist stolz auf eine Sammlung von 7869 Exemplaren. Geht man davon aus, dass dieser Datenmonarch seine hübsche Sammlung (immer noch) auf Disketten pflegt, so drängt sich einem unweigerlich folgende Rechnung auf:

Auf eine HD-Diskette passen über den Daumen 20 MIDI-Files mittlerer Länge. Euer Hochwohl Durchlaucht benötigen also etwas mehr als 393 Disketten. Eine Diskette hat eine Dicke von 3 mm. Der Berg, der sich ,quasi als Burgturm, auf seinem Schreibtisch, dem Keyboardständer oder sonst wo aufbaut ist knapp 1,18m hoch. Das alleine ist schon schlimm genug. Beim ersten amtlichen Boogie Woogie jedoch, wenn das blaue Blut zu kochen beginnt, liegt die Einsturzgefahr bei etwa 100%. – Halt! Das will man nicht!

Die Festplatte muss ran

Wohlgermerkt ist hierbei nicht die Fest-Platte zu königlichen Banketten gemeint. – Nein, nein, die Rede ist von der Festplatte, die bei Tyros3 (im Vergleich zu seinen Vorgängern) bereits werksseitig eingebaut ist.

Wir sprechen ab jetzt über GIGA-Grössen. Um genau zu sein: 80 Gigabyte bringt die Tyros3 Festplatte auf die Datenwaage. Ein Diskettenturm verschwindet auf der Festplatte wie ein Tischtennisball im Olympiastadion. Aber:

Ordnung muss sein!

7869 MIDI-Files an einem Stück wären wenig praktikabel (ganz abgesehen davon, dass Tyros3 pro Ordner nur 500 auflisten kann).

Themen-Ordner anlegen

Legen Sie für bestimmte musikalische Themen oder Genres verschiedene Ordner an. Bedenken Sie, dass ein Ordner wieder einen Ordner enthalten kann usw.

7. Spielen mit Songs (MIDI-Files)

Ein typisches Beispiel:

Ein Ordner heisst: „Weihnachten“. Im Ordner „Weihnachten“ sind weitere Ordner, die da heissen: „Pop-Songs“, „Deutsche Lieder“ und „Instrumentals“.

Ihre Struktur auf der Festplatte könnte etwa so aussehen:



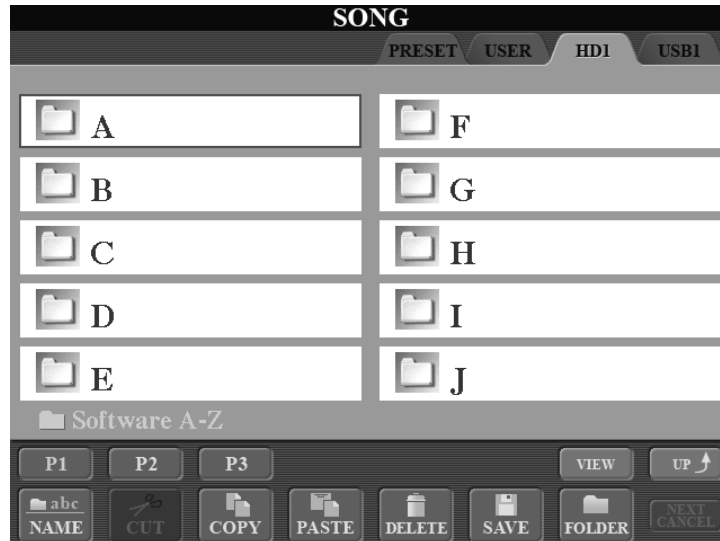
Zehnertastatur einsetzen

Geben Sie den MIDI-Files innerhalb eines Ordners eine Nummer und wählen Sie anschliessend jeden Song über die Zehnertastatur in der Listenansicht der SONG-Seite.

MIDI-Files von USB-Speichergerät auf das USER-Laufwerk, die Festplatte oder ein weiteres USB-Speichergerät kopieren

1. USB-Speichergerät am USB-to-device-Anschluss anschließen.
2. SONG-Seite aufrufen (MAIN-Display, Schalter „A“)
3. Als Laufwerk „USB1“ wählen (Schalter „TAB“)
4. In die Icon-Ansicht gehen („VIEW“)
5. „COPY“ drücken (Schalter „3 unten“)
6. Zu kopierende Songs auswählen (Display-Schalter)
7. „OK“ drücken (Schalter „7 unten“)
8. Ziellaufwerk („USER“, „HD“ oder „USB2“) wählen (Schalter „TAB“)
9. Gegebenenfalls Ziel-Ordner anlegen (Schalter „7 unten“)
10. Gegebenenfalls Ziel-Ordner öffnen (Display-Schalter)
11. „PASTE“ drücken (Schalter „4 unten“)

Tipp: Pflegen Sie neue MIDI-Files einmal in den Ordner auf den Sie hauptsächlich zugreifen und der nach einem bestimmten Thema benannt ist („Party“ etwa). Legen Sie einen Ordner an, in dem weitere 26 Ordner liegen. Jeder dieser Ordner trägt als Namen einen Buchstaben des Alphabets. Pflegen Sie eine zweite Sicherungskopie des Files in den Ordner mit dem jeweiligen Anfangsbuchstaben des Titels. In da wieder zu finden ist ein Kinderspiel!



7.7 Programmierbare SONG-Schalter

Pfad: der Weg zum SONG

Wie wir bereits aus vorigen Kapiteln wissen: Der Begriff „Pfad“ bezeichnet die genaue Position einer Datei. Wo ist das File? Auf welchem Laufwerk? In welchem Ordner? Steckt dieser Ordner in einem anderen Ordner?... Die ganze Information heißt Pfad, weil sie den „Weg“ zu einem File genau beschreibt.

4 Pfade sind direkt wählbar

Links im Bedienfeld „SONG“ befinden sich 4 Schalter:



4 verschiedene Ordner können mit den SONG-Schaltern direkt geöffnet werden. Jeder Schalter kann einen Pfad speichern und holt dann den entsprechenden Ordner ins Display, auch wenn das Verzeichnis mehrere Ebenen tief „ganz unten“ vergraben ist.

7. Spielen mit Songs (MIDI-Files)

Einen Song-Pfad speichern:

Die Speicherung der SONG-Pfade ist nur in der Listen-Ansicht möglich!

1. Öffnen Sie die SONG-Seite. (MAIN-Display Schalter „A“)
2. Wählen Sie das Laufwerk und öffnen Sie den gewünschten Ordner.
3. Wählen Sie gegebenenfalls mit „VIEW“ die Listen-Ansicht.
4. Drücken Sie am Display den Schalter „E“, „MEMORY“.
5. Drücken Sie auf dem Bedienfeld den gewünschten SONG-Schalter.

Fertig!

Fortan öffnet der soeben programmierte Song-Schalter den ausgewählten Ordner.

Ein Beispiel zum Mitmachen:

Der Schalter „IV“ soll stets den Inhalt des Ordners „SampleSongs“ auf dem Preset-Laufwerk anzeigen!

So wird's gemacht:

1. Öffnen Sie die SONG-Seite und schalten Sie mit „VIEW“ zur Listen-Ansicht.
2. Wählen Sie mit „TAB“ den Pfad zum „PRESET“-Laufwerk.
3. Öffnen Sie den Ordner durch Drücken des Schalters „ENTER“.
4. Drücken Sie den Schalter „E“, „MEMORY“. Im Display erscheint folgende Meldung:



5. Drücken Sie den SONG-Schalter „IV“ auf dem Bedienfeld. Der aktuelle Pfad, den Sie gerade gegangen sind, wird gespeichert. Von nun an öffnet der SONG-Schalter „IV“ die SONG-Seite des Presetlaufwerks und zeigt den Inhalt des Ordners „SampleSongs“.

Speichern Sie die gewünschten Pfade auf alle vier Schalter, von „I“ bis „IV“.

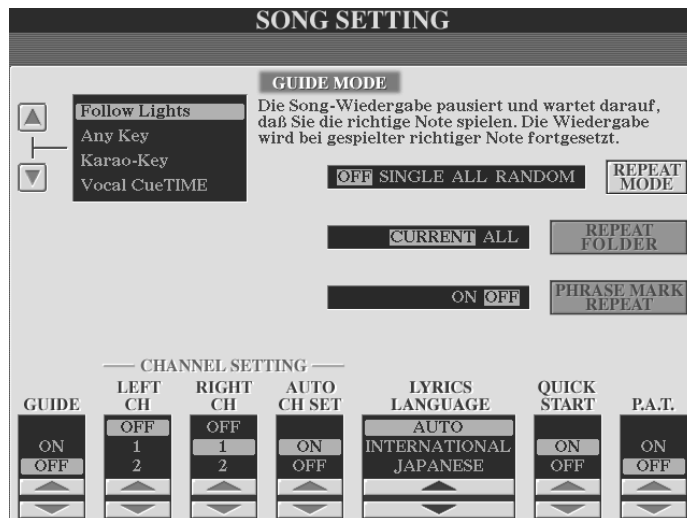
7.8 Die Guide-Funktion – Übung macht den Meister

Auch das Üben will gelernt sein. Meistens „rennt“ einem der Takt davon und man selbst stolpert mehr schlecht als recht hinterher. Die „Guide“-Funktion hilft und macht das Üben zum puren Spaß:

Haben Sie Lust auf eine Übungsstunde? – Na dann los:

5

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und anschliessend den Schalter „SCORE“. Auf diesem Wege kommen Sie direkt zum „SONG SETTING“:



Drücken Sie Schalter „1 oben“, um die „GUIDE“-Funktion anzuschalten.

Schalten Sie auf Notendarstellung. (Schalter „SCORE“)

Starten Sie „Can't Help Falling In Love“ und beobachten Sie den roten Ball. Bei der ersten Melodienote stoppt der Song..

...STOPP!

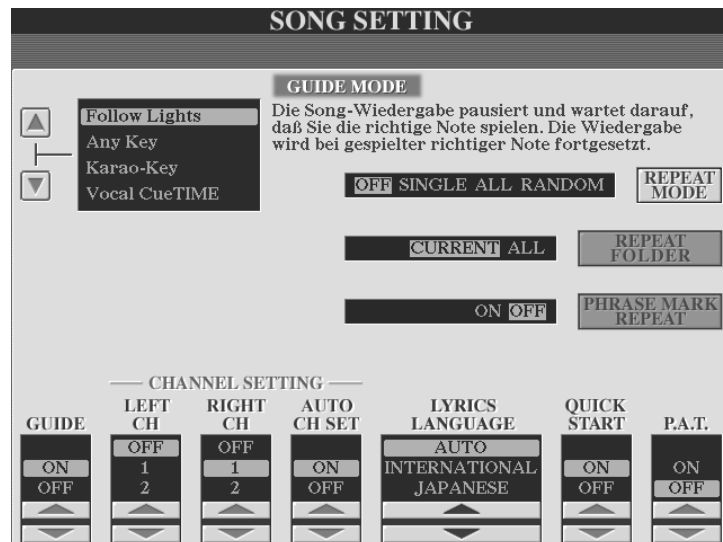
Wise men say only

Die erste zu spielende Note ist Eb3. Erst wenn Sie genau *diese* Note auf der Keyboardtastatur gespielt haben, spielt der Song weiter. Die nächste Note ist Bb3. Spielen Sie diese Note, um weiterzukommen. Probieren Sie auf diese Art das ganze Stück.

7. Spielen mit Songs (MIDI-Files)

Die Guide-Modi

Werfen wir noch mal einen Blick auf die „SONG SETTING“-Seite:



„GUIDE“ führt Sie in 4 möglichen Modi durch Ihre musikalischen Übungen.

Drücken Sie die Schalter „A“ und „B“, um die einzelnen Modi durchzuschalten.

Der jeweils gewählte Modus wird im oberen Teil des Displays erklärt.

Für die Gesangsübungen muss ein Mikrophon angeschlossen sein. Lesen Sie dazu auch Kapitel 10, Das Mikrophon.

Tip: Vergessen Sie nicht, nach den Übungen die „GUIDE“-Funktion wieder auszuschalten. Das nächste Midi-File auf der Bühne könnte sonst unter Umständen mit „bösen Überraschungen“ aufwarten.

7.9 „With a little help from my”...Performance Assistant

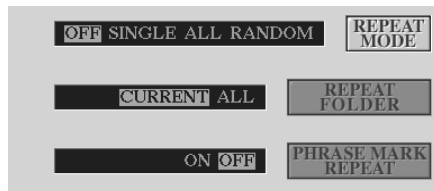
- 1.) Drücken Sie auf der „SONG SETTING“-Seite den Schalter „8 oben“, um die Funktion „P.A.T.“ (kurz für „Performance Assistant Technology“) einzuschalten.
- 2.) Starten Sie einen Song.
- 3.) Spielen Sie beliebig auf der Tastatur.
→ Der Performance Assistant verhindert nun jede „falsche Note“ – Viel Spaß!

Achtung: Voraussetzung für den Erfolg dieser Übung ist, dass der verwendete Song Akkordinformationen enthält! Yamaha-Software bietet diese Informationen innerhalb des XF-Formats an.

7.10 SONG SETTING

Auf der Seite „SONG SETTING“ finden sich, ausser den Guide-Modi und dem Performance Assistant noch weitere nützliche Funktionen:

Wiederholungs-Funktionen



Unter „REPEAT MODE“ wählen Sie einen von 4 Wiederholungs-Modi:

- „OFF“: Keine Wiederholung
- „SINGLE“: Wiederholt den ausgewählten Song mehrfach.
- „ALL“: Wiederholt alle Songs eines Ordners.
- „RANDOM“: Wiederholt alle Songs eines Ordners in zufälliger Reihenfolge.

Ordner-Ketten

„REPEAT FOLDER“:

„CURRENT“: Wenn unter „REPEAT MODE“ „ALL“ oder „RANDOM“ eingestellt ist, so werden die Songs innerhalb des derzeit gewählten Ordners wiederholt.

„ALL“: Wenn unter „REPEAT MODE“ „ALL“ oder „RANDOM“ eingestellt ist, so werden die Songs zunächst innerhalb des derzeit gewählten Ordners wiederholt. Nach dem letzten Song eines Ordners wird der erste Song des nächsten Ordners gespielt, dessen Pfad auf dem nächsten Song-Schalter programmiert ist.

Beispiel:

Song-Schalter „I“ ruft Ihren „Weihnachtsordner“ auf starten Sie einen der Songs. Es werden alle Weihnachtslieder gespielt. Nach dem letzten Titel knöpft sich Tyros3 den Ordner vor, der durch Drücken des Song-Schalters „II“ aufgerufen wird: z.B.: „Instrumentals“, usw.

„PHRASE MARK REPEAT“: Eine „PHRASE MARK“ ist ein bestimmtes (vorprogrammiertes Event“), das einen bestimmten Abschnitt auf dem Song definiert. Die aktivierte Funktion „PHRASE MARK REPEAT“ wiederholt dann diesen Abschnitt. Bei „Can't Help Falling In Love“ ist kein solches Event programmiert, weshalb sich unter „PHRASE MARK REPEAT“ auch nichts einstellen lässt.

QUICK START



Stellen Sie „QUICK START“ (schneller Start) auf „ON“: Sobald Sie einen Song starten beginnt dieser sofort mit der ersten hörbaren Note. Sämtliche anderen Daten, die vor der ersten Note stehen, nicht hörbar aber dennoch ungemein wichtig sind, werden mit der schnellstmöglichen Geschwindigkeit gelesen.

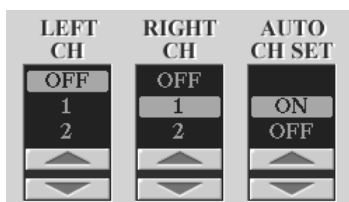
Tip: „QUICK START“ immer auf „ON“. Starten Sie Ihre Songs „auf den Punkt“ mit „SYNC START“ im „SONG“-Bedienfeld.

Songtextdaten deutsch oder japanisch?



Die meisten seriös programmierten MIDI-Files enthalten eine Information darüber, in welcher Sprache der Text auf dem MIDI-File programmiert ist. Stellen Sie deshalb unter „LYRICS LANGUAGE“ auf „AUTO“. In anderen Fällen wählen Sie mit die Regeln der japanischen Sprache („JAPANESE“) der westlichen Sprachen („INTERNATIONAL“)

MIDI-Kanäle



„AUTO CH SET“ sollte auf „ON“ stehen. Somit werden automatisch die richtigen Kanäle gewählt, die den Parts „LEFT“ und „RIGHT“ auf der Lyric-Seite zugeordnet sind. (Vorausgesetzt, diese Information ist auf dem MIDI-File gespeichert.) Wenn hier „OFF“ (aus) eingestellt ist, so können Sie den Kanal für LEFT unter „LEFT CH“, den Kanal für RIGHT unter „RIGHT CH“ einstellen.

7.11 Die Song-Position-Marker – Sie bestimmen wann das MIDI-File zu Ende ist

Vielleicht kennen Sie folgende Situation:

Sie wurden auf einer Familienfeier engagiert. Fleissig mühen Sie sich Stunde um Stunde. Das Abendessen ist vorbei, die Party kann losgehen. Sie denken sich: „Ich hab' doch dieses klasse MIDI-File an Board. Damit werd' ich die mal so richtig aufmischen!“. Sie drücken auf „PLAY“ und ein Feuerwerk der guten Laune röhrt aus Ihren nun etwas lauter aufgedrehten Lautsprechern. – „Wann wird der Funke überspringen?“ fragen Sie sich. Sie bleiben tapfer! Nach 3 Minuten geschieht das geplante: Tante Hannelore zieht Ihren Liebsten auf die Fläche. Das Eis scheint gebrochen. Der Jubilar möchte nun auch ein wenig die Hufe schwingen. Und innerhalb von Sekunden ist die Tanzfläche voll! – Eigentlich eine traumhafte Situation. Nur Sie selbst bemerken, wie Ihnen der Angstschweiss über die Stirn kriecht. Denn Sie wissen genau:

„In 20 Sekunden ist mein „Super-ich-mach-Sie-alle-heiss-MIDI-File“ zu Ende!

Weitere 20 Sekunden später stehen 45 Menschen (20 Paare, 3 erwachsene Solotänzer und 2 Kinder) bereit zur Polonäse und starren Sie entsetzt an, denn aus den Lautsprechern sind bloss noch *Sie* zu hören:

„Äh, tja, liebe Freunde, äh, also, ich starte mal das nächste File!“ – Nur leider finden das nicht mehr alle so witzig! – „Wieso hört der Typ auf, wenn's g'rade losgeht?“ hören Sie manch einen schimpfen.

Ach, was hätten Sie drum gegeben, wenn das Partyglück noch ein wenig länger ange dauert hätte! Eine 20-minütige Mega-Gaudi und Sie wären mit Taschen voller Trinkgeld nach Hause gefahren...

Das muss kein Traum bleiben

Die Lösung heisst:

Song-Position-Marker!

Tyros3 erlaubt es Ihnen, auf jedes Ihrer MIDI-Files bis zu 4 Song-Position-Marker zu setzen. Einmal gesetzt können Sie jederzeit (auch, oder gerade bei laufendem Song) an die durch den Marker „markierte“ Position springen. In unserem obigen Beispiel hätten Sie dann ganz einfach noch mal den Refrain oder den tollen Zwischenteil oder gar beides aufgerufen. Dies hätten Sie ohne weiteres 20 Minuten ausdehnen können.

Wie geht das?

Starten Sie „Can't Help Falling In Love“. Warten Sie, bis der erste Melodieton erklingen ist und drücken Sie „PAUSE“.

TEMPO ♩=69 SCORE : Can't Help Falling In Love PAGE 1/10

fools rush in But

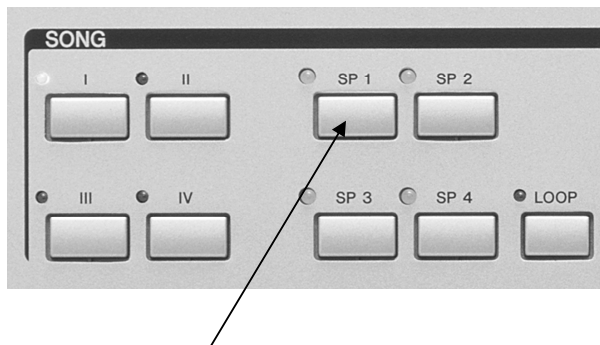
Wise men say only

LEFT OFF RIGHT ON CHORD OFF LYRICS ON NOTE OFF COLOR OFF SIZE LARGE SET UP

Der kleine rote Ball befindet sich nun innerhalb des Taktes 3.

7. Spielen mit Songs (MIDI-Files)

Drücken Sie nun im Bedienfeld „SONG“ zweimal schnell hintereinander den Schalter „SP1“ (Song-Position1).



Im Display erscheint für kurze Zeit die Meldung:

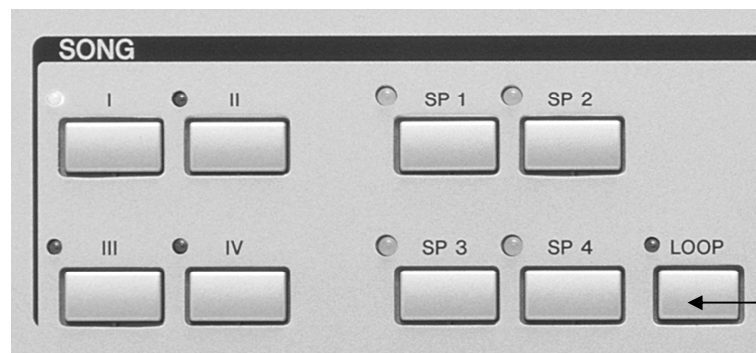


Anschliessend leuchtet die LED des „SP1“-Schalters rot.

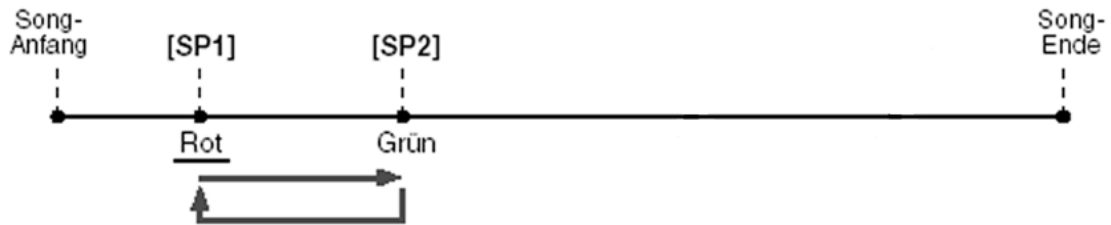
Drücken Sie den Schalter „STOP“, um an den Anfang des Songs zurückzuspringen. Der rote Ball steht nun wieder ganz am Anfang des Songs. Die LED des „SP1“-Schalters leuchtet nun grün.

Drücken Sie den „SP1“-Schalter einmal. Der rote Ball springt nun unmittelbar auf die Zählzeit „eins“ und damit genau auf das Wort „Wise“. Drücken Sie Start und beginnen Sie genau mit dem Ton Eb3 („Wise“).

Setzen Sie den nächsten Song-Position-Marker an den Anfang des Taktes 11, „Shall“.



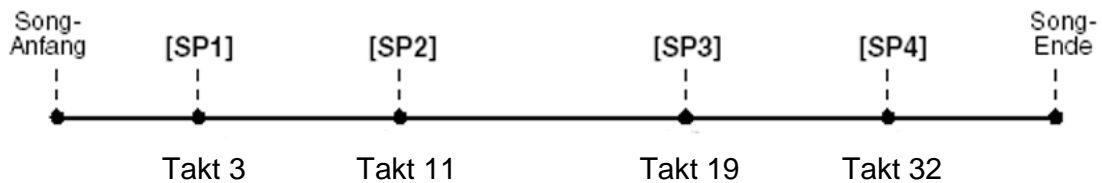
Drücken Sie den Schalter „LOOP“ und starten Sie den Song von vorne.



Der Song spielt nun die Takte 1 bis einschliesslich 10 und springt dann wieder auf 3. Dies geschieht fließend. Sobald Sie „LOOP“ wieder ausschalten gibt es wieder einen Takt 11.

Setzen Sie zur Übung noch zwei weitere Song-Position-Marker.

Beispiel:



Fassen wir zusammen:

1. Schnelles Doppeldrücken auf einen der Song-Position-Schalter setzt einen Song-Position-Marker auf das MIDI-File. Die Marker werden immer zurück auf die letzte Zählzeit „eins“ gesetzt. Anders ausgedrückt: Der rote Ball muss sich während des Doppeldrückens innerhalb des Taktes befinden, auf dessen Anfang Sie den Song-Position-Marker setzen wollen. Dies funktioniert auch bei laufendem Song!
2. Einmaliges Drücken auf einen der Song-Position-Schalter ruft die Position die Sie in Schritt 1 markiert haben wieder auf, springt also unmittelbar bei der nächsten Zählzeit „eins“ auf diesen Takt. Bei laufendem Song gilt: Der rote Ball muss sich innerhalb des Taktes befinden, der der letzte vor dem Sprung zur Song-Position-Markierung sein soll.
3. Farbenlehre:
 Der „SP“-Schalter leuchtet nicht: Es ist *kein* Song-Position-Marker gesetzt.
 Der „SP“-Schalter leuchtet grün: Es *ist* ein Song-Position-Marker gesetzt.
 Der „SP“-Schalter leuchtet rot: Der Song spielt auf der Zeitachse rechts vom Song-Position-Marker dieses (rot leuchtenden) „SP“-Schalters und links vom Song-Position-Marker des nächst höheren grün leuchtenden „SP“-Schalters.
4. Bei eingeschaltetem „LOOP“-Schalter wiederholt („loopt“) der Song die Takte zwischen zwei aufeinanderfolgenden Song-Position-Markern.

7. Spielen mit Songs (MIDI-Files)

Wo lebt der Song-Position-Marker?

Sämtliche Marker sind als sogenannte Marker-Events Bestandteile des MIDI-Files. Wenn Sie Song-Position-Marker dauerhaft aufs MIDI-File „brennen“ wollen, so müssen Sie das MIDI-File nach getaner Arbeit neu abspeichern. Wenn Sie nicht abspeichern, so erinnert Sie Tyros3 beim Versuch einen neuen Song aufzurufen daran:



Drücken Sie „YES“, um den modifizierten Song auf einem der beschreibbaren Laufwerke abzuspeichern.

Drücken Sie „NO“, um den neuen Song aufzurufen, ohne den alten abzuspeichern.

Drücken Sie „CANCEL“, um den Vorgang abzubrechen.

Achtung: Da es sich bei unserem Beispiel-Song um eine werksseitig geschützte Datei handelt, kann der Song nur auf dem USER-Laufwerk abgespeichert werden!

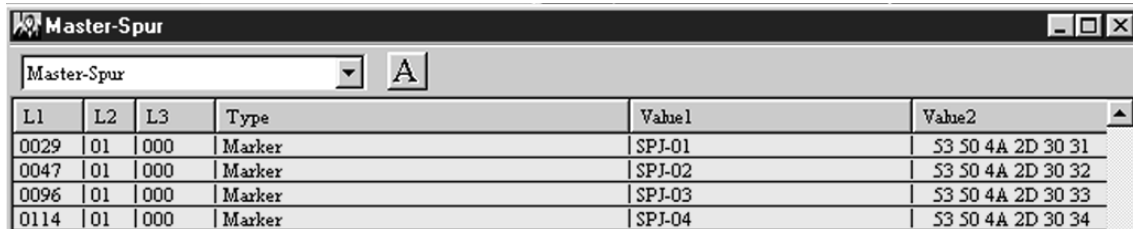
Tip: Die 4 Song-Position Marker von „Can't Help Falling in Love“ werden auf der „SYS/EX.“-Seite des SONG CREATORS dargestellt und können dort auch bearbeitet werden.



Yamaha-Software

Spezielle TYROS- und Tyros3-MIDI-Files von Yamaha werden mit bereits gesetzten Song-Position-Markern geliefert. Das ist sehr praktisch.

Song-Position-Marker im Sequenzer-Programm



L1	L2	L3	Type	Value1	Value2
0029	01	000	Marker	SPJ-01	53 50 4A 2D 30 31
0047	01	000	Marker	SPJ-02	53 50 4A 2D 30 32
0096	01	000	Marker	SPJ-03	53 50 4A 2D 30 33
0114	01	000	Marker	SPJ-04	53 50 4A 2D 30 34

Die vier Marker „SPJ-01“ bis „SPJ-04“ eines Yamaha-MIDI-Files in der Master-Spur des Yamaha-Sequenzer-Programms „XG Works“ hier können Sie bearbeitet werden.

Tipp: Präparieren Sie Ihre wichtigsten MIDI-Files mit SP-Markern. Tun Sie dies vor allem bei denen, die in der Praxis eine Verlängerung vertragen können.

Bedenken Sie, dass die Marker auch als Verkürzung eingesetzt werden können. Ein Marker auf die Endphrase wirkt Wunder: *„Oh der Song kommt nicht gut an, da spring ich doch gleich mal zum Ende! – Wiederseh’n!*

Der Marker „auf gut Glück“

Sicherlich werden Sie nicht für alle 7869 MIDI-Files Marker produzieren. Und so kann es vorkommen, dass Sie bei einer Veranstaltung mal wieder das gute alte Lied Nummer 3498 spielen möchten. (Das hatten Sie schon lange mal wieder vor!)

Dieses hat aber keine Marker. Starten Sie das MIDI-File und markieren Sie während des laufenden Songs z.B. den letzten Refrain. Nun kann nichts mehr passieren. Selbst wenn sich die Tanzfläche in den letzten 10 Sekunden schlagartig füllt, so haben Sie noch den letzten Refrain in der Hinterhand. *Den 3 bis 4 mal wiederholt* und alles läuft prima! Wenn keiner tanzt: Auch gut, war ja nur zur Sicherheit!

Neuen Song aufrufen! – Tyros3 fragt: „Speichern? – Sie sagen „No“! - Und schon geht's ohne Verzögerung weiter.

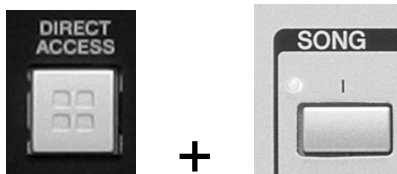
Achtung: Bedenken Sie: Doppeldrücken setzt Marker; einmal Drücken ruft markierte Song-Position auf. Im Eifer des Drückens immer dran denken, sonst wird per „Unfall“ statt einen Marker aufzurufen gerne mal ein neuer definiert. Der alte ist dann weg!

Tipp: Benutzen Sie die SP-Marker in Verbindung mit der LOOP-Funktion, um bestimmte Passagen zu üben.

7.12 SONG AUTO REVOICE

Benutzen Sie „SONG AUTO REVOICE“, um die auf einem (vielleicht älteren) MIDI-File programmierten Voices gegen die hervorragenden Tyros3-Voices zu ersetzen. Genauer gesagt passiert dann folgendes: Das MIDI-File ist gerade im Begriff die „Normal-GM-Trompete“ aufzurufen, da sagt Tyros3: „Hey, ich geb’ Dir besser mal die „Sweet Trumpet“!“

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und den SONG-Schalter (römisch) „I“



Es erscheint die erste Seite der MIXING CONSOLE:



←
Stellen Sie „SONG AUTO REVOICE“ auf „ON“, um die Funktion einzuschalten. (Schalter „F“)

Das SONG AUTO REVOICE-SET UP

Drücken Sie den Schalter „G“, „SET UP“. Es erscheint folgendes Display:

MIXING CONSOLE (SONG CH 1-8)

AUTO REVOICE SETUP

VOICE NAME	REVOICE TO
CHOIR AAHS	LIVE! GOSPEL
TRUMPET	NO REVOICE
TROMBONE	NO REVOICE
MUTED TRUMPET	NO REVOICE
SOPRANO SAX	NO REVOICE
ALTO SAX	NO REVOICE
TENOR SAX	NO REVOICE
CLARINET	NO REVOICE
FLUTE	NO REVOICE
PAN FLUTE	NO REVOICE

REVOICE TO

LIVE! GOSPEL
LIVE! MMH
LIVE! HUMM
NO REVOICE

VOICE NAME

OK
CANCEL

ALL REVOICE
BASIC REVOICE
ALL NO REVOICE

Die Liste zeigt links den Voice-Namen („VOICE NAME“) des MIDI-Files und rechts den Voice-Namen, gegen den die Voice ausgetauscht werden soll („REVOICE TO“).

Mit dem „VOICE NAME“-Cursor wählen Sie die einzelnen Zeilen der Liste an.

Mit dem „REVOICE TO“-Cursor wählen Sie die möglichen Tyros3-Voices dieser Voice-Kategorie oder „NO REVOICE“, also kein Austausch der Voice.

MIXING CONSOLE (SONG CH 1-8)

AUTO REVOICE SETUP

VOICE NAME	REVOICE TO
CHOIR AAHS	LIVE! GOSPEL
TRUMPET	SWEET! TRUMPET
TROMBONE	SWEET! TROMBONE
MUTED TRUMPET	SWEET! MUTE. TP
SOPRANO SAX	SWEET! SPRNO SAX
ALTO SAX	SWEET! ALTO SAX
TENOR SAX	SWEET! TENOR SAX
CLARINET	SWEET! CLARINET
FLUTE	SWEET! FLUTE
PAN FLUTE	SWEET! PAN FLUTE

REVOICE TO

LIVE! GOSPEL
LIVE! MMH
LIVE! HUMM
NO REVOICE

VOICE NAME

OK
CANCEL

ALL REVOICE
BASIC REVOICE
ALL NO REVOICE

Drücken Sie „ALL REVOICE“, um mit einem Mal alle Sounds des MIDI-Files zu „revoicen“:

„BASIC REVOICE“ tauscht nur die „CHOIR AAHS“ gegen „LIVE! GOSPEL“
„ALL NO REVOICE“: Kein Austausch der Voices.

7. Spielen mit Songs (MIDI-Files)

Drücken Sie „OK“ („8 oben“), um die Seite zu verlassen und die Einstellung zu übernehmen. Drücken Sie „CANCEL“ („8 unten“), um die Seite zu verlassen und die Einstellungen nicht zu übernehmen.

Info: Der „SONG AUTO REVOICE“-Status („ON“ oder „OFF“), sowie die Einstellungen des „SONG AUTO REVOICE“-Set Ups werden im Tyros3 System Set Up gespeichert.

7.13 Song und Style gleichzeitig spielen

In diesem letzten Abschnitt werden wir „Can't Help Falling In Love“ mal ein wenig modernisieren. Im Zeitalter des „Titel-Covers“ (Neuaufnahmen oder Nachspielen „alter“ Lieder) ist das ja schliesslich erlaubt.

- Wählen Sie den Song „Can't Help Falling In Love“
- Wählen Sie den Style „NewHipHop“, (Sektion „D“) aus der „DANCE“-Kategorie
- Schalten Sie „ACMP“ ein.
- Schalten Sie die Spuren „3“ und „4“ des Songs aus!
- Stellen Sie das Tempo auf „92“ (Viertelschläge pro Minute).
- Drücken Sie Im „SONG“-Bedienfeld „SYNC START“.
- Starten Sie den Style.

Der Style wird nun durch den Song gesteuert (Tempo, Akkordwechsel etc.)

→ *Yo man!*

„Elvis“ im Festzelt?

Kein Problem: Probieren Sie „SchlagerPolka“ oder „Ober Polka1“

Tip: „Motzen“ Sie alte MIDI-Files durch Verwendung neuer (vor allem DANCE-) Styles richtig duftig auf!

Tip: Speichern Sie solche Kombinationen als Registrierung!

So geht's:

→ „Memory“ drücken → Häkchen bei „SONG“, „STYLE“ und weiteren Datengruppen, die gespeichert werden sollen. → Registrierungsplatz wählen → Speicherbank abspeichern → Fertig!

Tip: Belegen Sie den Schieberegler „ASSIGN“ mit der Funktion „SONG VOLUME“, um im Live-Betrieb sofort und zu jeder Zeit die Lautstärke des MIDI-Files regulieren zu können.

So geht's:

→ „DIRECT ACCESS“ drücken → Schieberegler „ASSIGN“ bewegen → „SONG VOLUME“ einstellen → Fertig!

7.14 Einen Song aufnehmen

Es gibt verschiedene Methoden. Dies ist eine recht praktikable:

- 1.) Registrieren Sie Tyros3 für den aufzunehmenden Song
- 2.) Drücken Sie die Schalter „REC“ und „STOP“ im Bedienfeld „SONG“ gleichzeitig („NEW SONG“)
- 3.) Drücken Sie „REC“ im Bedienfeld „SONG“. Die LEDs bei „REC“ und „PLAY/PAUSE“ blinken. Alle Songspuren oberhalb der Pfeilschalter im Display schalten auf „REC“.
- 4.) Starten Sie durch Drücken des Schalters „PLAY“ im Bedienfeld „SONG“ oder durch „SYNC START“ im Bedienfeld „STYLE CONTROL“.
- 5.) Spielen Sie Ihr Lied ein.
- 6.) Drücken Sie „STOP“ im Bedienfeld „SONG“, um die Aufnahme zu beenden.
- 7.) Drücken Sie „PLAY“ im Bedienfeld „SONG“, um den soeben aufgenommenen Song anzuhören.

Um nach der ersten Aufnahme noch weitere Spuren einzuspielen, gehen Sie wie folgt vor:

- 8.) „REC“-Schalter im Bedienfeld „SONG“ gedrückt halten und über die Pfeilschalter eine freie Spur (etwa „5, 6, 7 oder 8“) wählen. Nur diese Spur schaltet nun auf „REC“. Die anderen stehen auf „ON“.
- 9.) Über die Buchstabenschalter „C“ und „D“ den Part auswählen, der aufgenommen werden soll.
- 10.) Aufzunehmenden Part (etwa „RIGHT2“ über „PART ON/OFF“-Schalter) einschalten.
- 11.) Drücken Sie „PLAY/PAUSE“ im Bedienfeld „SONG“, um den soeben aufgenommenen Song anzuhören und den neuen Part einzuspielen.
- 12.) Drücken Sie „STOP“ im Bedienfeld „SONG“, um die Aufnahme zu beenden.

Merke: Parts können immer und immer wieder überspielt werden!

- 13.) Ganz am Ende: Abspeichern auf den beschreibbaren Laufwerken nicht vergessen! Denn:



Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie zu einem anderen Song wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

7. Spielen mit Songs (MIDI-Files)

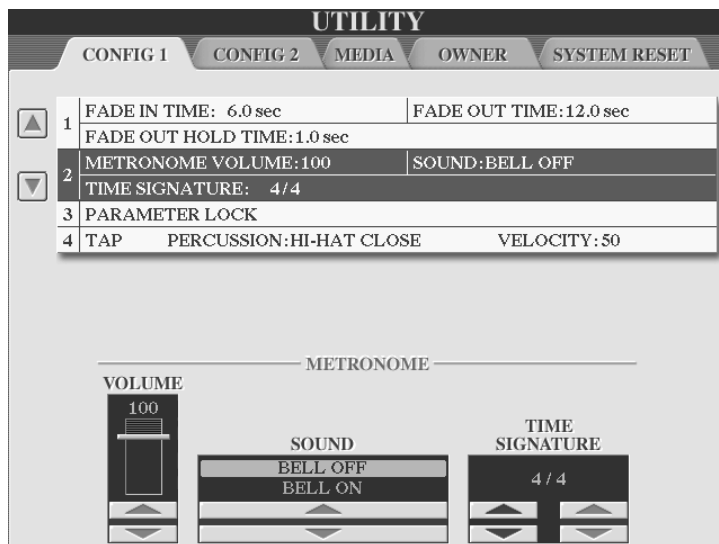
Das Metronom

Beim Üben wie Aufnahmen ist das Metronom ein exakter kleiner Helfer.



Drücken Sie den Schalter „METRONOME“ im Bedienfeld „SONG“, um es zu starten.

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und „METRONOME“, um folgendes Display zu erhalten:



Stellen Sie unter „VOLUME“ die Lautstärke des Metronoms ein.

Wählen Sie unter „SOUND“, ob die Zählzeit „Eins“ betont sein soll („BELL ON“) oder nicht („BELL OFF“)

Wählen Sie unter „TIME SIGNATURE“ die gewünschte Taktart.

8. Multi Pads: Jetzt auch mit „synchro“

Mit den Multi Pads steht im Tyros3 ein kleiner aber feiner Extra-Sequencer zur Verfügung, der sehr vielseitig eingesetzt werden kann – solo, oder auch als Ergänzung der Begleitautomatik oder als „Overdub“ zu einem MIDI-File. Die Auswahl der Preset-Multi-Pads umfasst beim Tyros3 123 Bänke mit je vier Phrasen. Die OTS der Preset-Styles stellen eine passende MP-Bank ein.

Die Multi-Pads werden mit diesen Schaltern gesteuert:



Drücken Sie einfach auf ein Pad um eine Phrase zu starten. Bis zu vier Phrasen können gleichzeitig ablaufen.

Drücken Sie STOP, um die Wiedergabe aller Pads zu beenden.

Um nur ein einzelnes Pad zu stoppen, halten Sie STOP gedrückt und drücken dann den entsprechenden Pad-Schalter. Drücken Sie auf ein Pad, um die Wiedergabe zu beenden und sofort erneut von vorne zu starten.

Der Schalter SELECT hat eine interessante Doppelfunktion. Drücken Sie auf SELECT, um die Liste der MULTI PADS ins Display zu holen, wenn Sie eine andere Bank auswählen möchten. Aber der SELECT-Schalter kann noch mehr:

MULTI PADS synchron zur Begleitautomatik starten

Halten Sie den SELECT-Schalter gedrückt und wählen Sie erst dann ein oder mehrere Multipads aus. Die Pads starten nicht, sondern fangen an zu blinken. Sobald Sie die Begleitautomatik starten, setzt auch die Wiedergabe der Multipads ein, und zwar präzise mit dem ersten Schlag.

Tipp: Das funktioniert auch, wenn die Begleitautomatik bereits läuft. Die nächste angeschlagene Taste im linken Abschnitt (Begleitautomatik) startet die Multipads. Der Start erfolgt sofort, wenn es sich um one-shot-Pads handelt, wie z.B. in der Bank CrashCymbals. Bei „geloopten“ Pads (siehe REPEAT) erfolgt der Start genau zu Beginn des nächsten Takts.

Die auf „synchro“ geschalteten Pads können mit dem gedrückt gehaltenen SELECT-Schalter sogar wieder einzeln „entschärft“ werden.

8.1 REPEAT

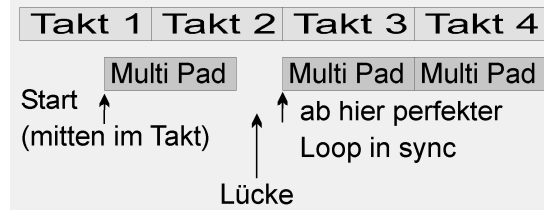
Bei den Phrasen gibt es zwei verschiedene Spielarten: REPEAT ON oder OFF

1. REPEAT OFF oder One-Shot: Die Phrase läuft ab – und Schluss! Das ist sinnvoll, wenn die Pads als Drum-Pads verwendet werden, oder wenn eine Figur nur ein einziges Mal „abgefeuert“ werden soll, wie etwa ein Bläsereinwurf.
2. REPEAT ON oder Loop: Die Phrase läuft ab und wird automatisch wiederholt: Drum-Loops und Gitarren-Riffs sind so aufgebaut.

Besonderheit von REPEAT ON

Bei gestoppter Begleitautomatik startet die Wiedergabe sofort. Die Wiederholung erfolgt ohne Rücksicht auf „ganze Takte“ gleich nach dem Ende der Phrase.

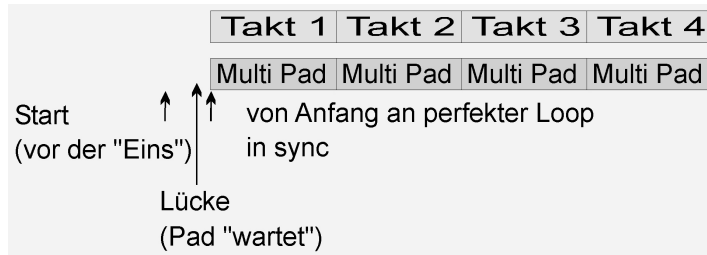
Aber bei laufender Begleitautomatik passiert folgendes:



Wenn das Pad vor dem letzten Schlag des Taktes gedrückt wird, dann startet die Wiedergabe zwar sofort. Aber die Wiederholung, der „Loop“, setzt erst wieder auf den nächsten ganzen Takt ein. Dadurch ergibt sich eine „Lücke“ zwischen dem Ende der Phrase und der ersten

Wiederholung. Das Pad synchronisiert sich nach der ersten Wiederholung automatisch mit dem nächsten Taktbeginn.

Tip: Starten Sie ein REPEAT-ON-Pad (ein Pad, welches „loopt“) erst auf die Zählzeit „4-und“ – also kurz vor dem nächsten Takt. Die Wiedergabe setzt dann genau mit Beginn des nächsten Taktes ein.



Wenn das Pad „kurz vor der Eins“ gedrückt wird, dann startet die Phrase genau zum Beginn des nächsten Taktes.

Tip: Setzen Sie die Drum-Loops, etwa der Seiten P9 und P10, ein, um die Styles zu variieren. Mit „SnarePlay2“ geben Sie zum Beispiel richtig „Dampf“ auf den Style „Bluegrass“. (Hallo Michel Voncken, vielen Dank für den Tipp!)

8.2 CHORD MATCH

Der interne Parameter CHORD MATCH bestimmt, ob sich die MP-Phrase harmonisch dem aktuellen Akkord anpasst.

1. CHORD MATCH ON: Harmonische Phrasen, Akkorde oder Arpeggien können zusammen mit der Begleitautomatik als Extra-Spur eingesetzt werden – oder auch zusammen mit einem MIDI-File, wenn der Song Akkordinformationen enthält. Siehe Synchro-Funktion des SELECT-Schalters!

Beispiele: Alle Bänke der ersten fünf Seiten, wie „E.Gtr16BtCut1“ oder „OrganBlues“ sind auf „Chord Match ON“ eingestellt.

2. CHORD MATCH OFF: Melodische Phrasen und Jingles, die selbst verschiedene Harmonien enthalten, werden unverändert abgespielt. Diese Pads verhalten sich ganz ähnlich wie „große“ Intros. Wenn eine Phrase ein Drum-Kit benutzt, dann findet kein CHORD MATCH statt – auch wenn der Parameter auf ON steht.

Die Parameter REPEAT und CHORD MATCH werden innerhalb des MULTI PAD CREATORS eingestellt.

8.3 Der MULTI PAD CREATOR – eigene Pads!

Wählen Sie zuerst die MP-Bank, die Sie bearbeiten möchten (in diesem Beispiel die Preset MP-Bank „Latin Keys“, auf der Seite P4). Drücken Sie dann den Schalter DIGITAL RECORDING und wählen Sie den dritten Eintrag: MULTI PAD CREATOR.



Das Display zeigt dann diese Seite:

Hier ist zu sehen, dass alle 4 Pads „loopen“ (REPEAT ON), und dass auch alle 4 Pads sich automatisch dem Akkord anpassen (CHORD MATCH ON).

Probieren Sie aus, was passiert, wenn man bei „REPEAT“ bzw. „LOOP“ den Wert „OFF“ einstellt.

Nach jeder Veränderung muss die MP-Bank gespeichert werden – andernfalls werden die

neuen Einstellungen bei der Wahl einer anderen MP-Bank verworfen. Die veränderte MP-Bank kann natürlich nur auf einem USER- oder externen Laufwerk gespeichert werden, nicht auf PRESET.

Aufnahme einer MULTI PAD Phrase:

Wählen Sie zuerst eine Voice aus. Die MULTI PADS verwenden den Hall (REVERB) und den Chorus-Effekt – aber keinen der anderen DSPs. Achten Sie also darauf, dass etwa eine verzerrte Gitarre im MULTI PAD ohne den Distortion-Effekt wiedergegeben wird.

Stellen Sie das gewünschte Tempo ein! Öffnen Sie den MULTI PAD CREATOR! Erzeugen Sie bei Bedarf mit „C New Bank“ eine neue Bank mit 4 leeren Phrasen! Wählen Sie ein Pad für die Aufnahme und drücken Sie den Schalter H „RECORD“! Folgende Anzeige erscheint:



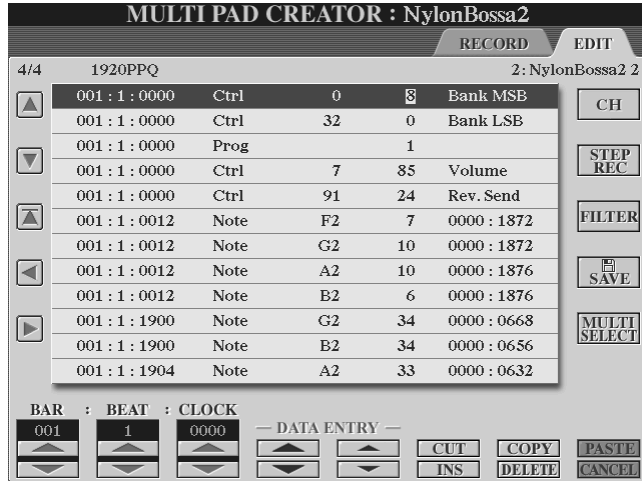
Der Schalter des gewählten Pads blinkt! SYNCHRO START ist eingeschaltet. Die Aufnahme beginnt, sobald Sie eine Taste anschlagen – in der Mitte des Displays steht „WAITING“.

Starten Sie das Metronom (oben, bei SONG) – stimmt das Tempo? Jetzt kann es losgehen: Spielen Sie die neue MP-Phrase! Die Anzeige „WAITING“ wechselt zu „RECORDING“. Stoppen Sie die Aufnahme mit dem Schalter H „STOP“ am Display oder dem

START/STOP Schalter auf dem Bedienfeld. Überprüfen Sie die Aufnahme: Drücken Sie auf das Pad um die Phrase zu hören! Die Bearbeitung oder Korrektur der aufgezeichneten Phrase erfolgt auf der EDIT-Seite des MULTI PAD CREATORS. Wechseln Sie mit TAB zur Seite EDIT:

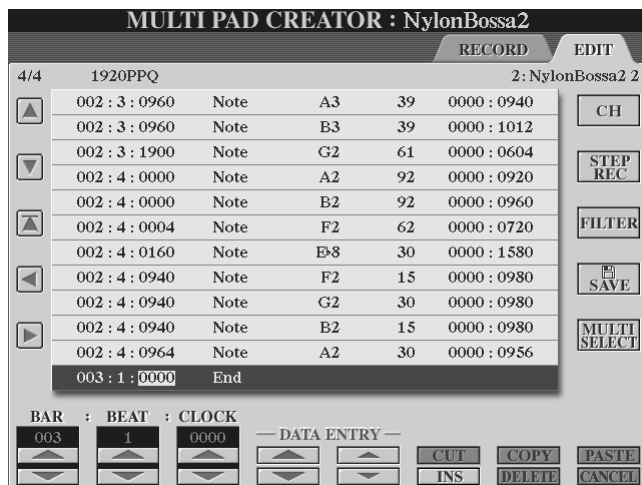
8. Multi Pads

Wechseln Sie mit dem Schalter F zwischen der Anzeige der Kanal-Events (CH) und der Darstellung der SysEx-Daten (SYS/EX.).



Der Schalter H „FILTER“ öffnet den Dialog zur Anzeige oder Ausblendung der einzelnen Daten-Typen. Die Bearbeitung der einzelnen Events erfolgt wie beim Editieren eines Songs. Die Phrasen der MULTI PADS bestehen jedoch immer nur aus einem einzigen MIDI-Kanal.

Am unteren Ende der Event-Liste erscheint als letzter Eintrag die End-Markierung, die das genaue Ende der Phrase bestimmt.



Die End-Markierung kann nur „nach vorne“ verschoben werden, wenn dabei keine Events hinter die End-Markierung fallen. Löschen Sie ggf. deshalb zuerst nicht benötigte Events und verschieben dann erst die End-Markierung.

Setzen Sie bei einer Phrase, die taktgenau wiederholt werden soll, die End-Markierung genau auf den Beginn des nächsten Taktes. Speichern Sie die MP-Bank! SAVE, neuer NAME, OK – wie gewohnt!

Verlassen Sie den MULTI PAD CREATOR mit EXIT. Der MULTI PAD CREATOR arbeitet bankweise. Die Verwaltung der einzelnen Phrasen und die Kombination einzelner Phrasen zu neuen Bänken erfolgt außerhalb des MULTI PAD CREATORS.

8.4 Neue MultiPad-Bänke – sinnvoll kombinieren

Mit „copy“ und „paste“ stellen Sie schnell neue 4er-Bänke von Multipads zusammen. Verwenden Sie dazu nach Belieben die Preset-Daten wie auch selbst eingespielte Pads. Zusammen mit der im Tyros3 neuen Synchro-Start-Funktion macht es mehr Sinn, wenn Sie verschiedene Arten von Pads zu einer neuen Bank kombinieren, wie etwa ein Gitarren-Pad, einen Percussion-Loop, einen Bläserwurf und einen Effektsound. Dann stehen Ihnen vier interessante Extra-Spuren zur Verfügung, die Sie zusammen mit der Begleitautomatik einsetzen können. Die Verwaltung der Bänke erfolgt auf die gleiche Weise wie bei den anderen Dateien, wie bei Songs oder Styles. Weitere Einzelheiten zum Datenmanagement, zu CUT, COPY, PASTE, SAVE usw. finden Sie im Kapitel 15.

Öffnen Sie zuerst mit DIRECT ACCES und einem der MP-Schalter diese Seite:



Die Schalter „COPY“ oder „PASTE“ beziehen sich jetzt auf einzelne Phrasen. Drücken Sie also auf „COPY“ und wählen Sie die zu kopierende Phrase (oder mehrere) aus. Bestätigen Sie die Auswahl mit „OK“.

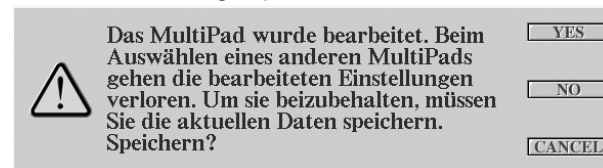
Jetzt wählen wir die Zielbank aus. Dazu gehen wir mit „UP“ eine Ebene nach oben und sehen die Liste der Bänke. Wählen Sie die gewünschte Bank aus. Öffnen Sie die Bank wieder mit „EDIT“.



Wählen Sie das Pad, das ersetzt werden soll und drücken Sie auf „PASTE“. Im Display erscheint die Abfrage – Sie können genau sehen welches Pad wodurch ersetzt wird. Drücken Sie „YES“ um das vorhin kopierte Pad in die neue Bank einzufügen.



Die „fremde“ Phrase, hier „FlamencoGtr2“ ist in die MB-Bank „ReggaeAccomp“ eingefügt. Diese Bank steht jetzt noch im RAM, ist also noch nicht fest gespeichert.



Wenn Sie die Bank jetzt nicht speichern...
...ist sie weg und kommt nicht wieder.

Also „YES“ drücken, das Laufwerk auswählen, „SAVE“ drücken, ggf. einen neuen Namen eingeben und speichern.

Die einzelnen Schritte um einzelne Pads in eine andere Bank zu kopieren:

1. Die MP-Bank mit der gewünschten Phrase auswählen
2. EDIT (Schalter „8 unten“)
3. COPY
4. Die gewünschte Phrase(n) wählen und mit OK bestätigen
5. Mit UP zur Liste der MP-Bänke
6. Die Ziel-Bank wählen und wieder EDIT drücken
7. Die zu ersetzende Phrase, das Ziel, wählen und PASTE drücken
8. Die Abfrage „Pad X wird durch Pad Y ersetzt“ mit YES oder YES ALL bestätigen
9. Mit UP oder EXIT zur Abfrage: Speichern? YES und SAVE wie gehabt.

8.5 Einzelheiten zu CHORD MATCH und REPEAT

Im MULTI PAD CREATOR bestimmt CHORD MATCH (ON oder OFF), ob die Phrase an den aktuellen Akkord angepasst wird, oder ob die Phrase unverändert so abspielt, wie sie aufgenommen wurde. Hier geschieht also genau das Gleiche wie bei einer einzelnen Spur der Begleitautomatik.

Einige der Parameter, die bei der Begleitautomatik frei einstellbar sind, sind bei den Multi Pads aber fest auf bestimmte Werte gesetzt. Als SOURCE CHORD ist stets C-Maj7, als SOURCE ROOT immer C eingestellt. NOTE LIMITS gibt es bei den Multi Pads nicht, wohl aber die Auswahl zwischen verschiedenen NTTs und NTRs. Bei der Programmierung neuer Multi Pad Phrasen am Instrument stellt sich automatisch NTR ROOT TRANS und NTT CHORD ein. Das ist zwar so nicht sichtbar – aber hörbar und leicht durch einen Vergleich mit dem Verhalten einer Spur der Begleitautomatik herauszufinden.

Wenn Sie für eine Multi Pad Phrase eine andere Kombination aus NTR und NTT einstellen möchten, kommen Sie nicht darum herum, die Daten extern zu bearbeiten – mit einem Sequenzerprogramm auf einem Computer.

Sehen wir uns dazu die Daten einer Multi Pad Phrase im Detail an: Kopieren Sie eine Multi Pad Bank auf einen USB-Stick, und benennen Sie das File in („name“).mid um. Jetzt kann dieses Multi Pad File in einen Software-Sequenzer, wie etwa XG-Works geladen werden. Auf dem Master-Track in XG-Works finden Sie die entscheidende Information: das Text-Event „CMxxxx“, wobei x für eine Zahl von 0 bis 6 steht.

L1	L2	L3	Type	Value1	Value2
0001	01	000	Text Event	CM6666	43 4D 36 36 36 36
0001	01	000	Text Event	RP1111	52 50 31 31 31 31
0001	01	000	Text Event	N1E.Gtr16BtCut2 1	4E 31 45 2E 47 74 72 31 36 42 74 43 75 74 32 20 ...
0001	01	000	Text Event	N2E.Gtr16BtCut2 2	4E 32 45 2E 47 74 72 31 36 42 74 43 75 74 32 20 ...
0001	01	000	Text Event	N3E.Gtr16BtCut2 3	4E 33 45 2E 47 74 72 31 36 42 74 43 75 74 32 20 ...
0001	01	000	Text Event	N4E.Gtr16BtCut2 4	4E 34 45 2E 47 74 72 31 36 42 74 43 75 74 32 20 ...
0001	01	000	Text Event	I1T068	49 31 54 30 36 38
0001	01	000	Text Event	I2T068	49 32 54 30 36 38
0001	01	000	Text Event	I3T068	49 33 54 30 36 38
0001	01	000	Text Event	I4T068	49 34 54 30 36 38

Die Zahlen hinter CM geben an, ob und welche Art von Chord-Match angewendet wird – und jedes x steht für eine Phrase. Vier x für die vier Phrasen einer Bank. Diese Codierung ist nicht in der Bedienungsanleitung beschrieben – aber durch einfache Experimente und durch den Vergleich mit der den Funktionen der Begleitautomatik kann man schnell herausfinden, was es damit auf sich hat:

„0“ steht für „NTR root fixed“ und „NTT Bypass“: hier passiert gar nichts, die Noten werden unverändert abgespielt. Diese Einstellung sind z.B. für Drum-Pads sinnvoll.

„1“ steht für „NTR root transpose“ mit „NTT chord“: die Noten werden parallel transponiert und an den Zielakkord angepasst.

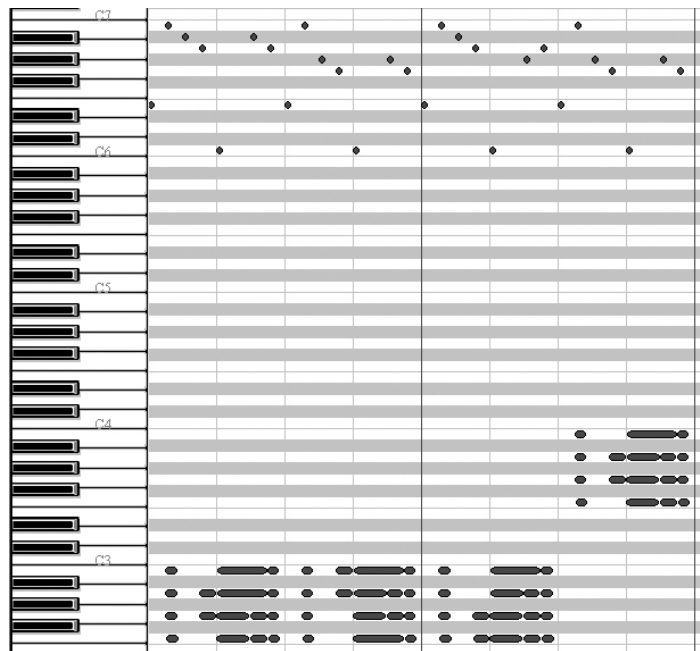
„2“ bedeutet „NTR root fixed“ mit „NTR chord“: jetzt werden die Noten an den Zielakkord angepasst, aber ohne parallele Transponierung – wie bei vielen Spuren der Begleitautomatik.

„3“ steht für die Kombination „NTR root transpose“ mit „NTT Bypass“: die Noten werden zwar transponiert – aber eine Anpassung an den Akkordtyp findet nicht statt.

„4“ und „5“ schalten „NTR root transpose“ mit „NTT Maj-min“, und zwar „melodic“ bzw. „harmonic“. Bei dieser Einstellung werden nur die Terzen bzw. Terzen und Sexten zu den spezifischen Moll-Intervallen erniedrigt.

Ein neues Kunststück: 6, die Guitar NTR

„6“ schließlich ist ein weiteres Juwel – und das gibt es nur bei Yamaha! Diese Einstellung erzeugt spezielle Gitarren-Voicings. Wer in dieser Richtung etwas weiter forschen möchte, kann sich einfach mal die ersten 20 bis 30 Bänke unter dem XG-



Works-Mikroskop ansehen und insbesondere anhören! Hier werden die Töne der Multi Pads mit Hilfe von Tabellen so verschoben und transponiert, dass originalgetreue Gitarren-Akkorde entstehen, mal 4-stimmig, mal 5-stimmig, mal bis zu 6-stimmig. Wann immer das Text-Event CM6666 auftaucht (oder CMabcd, wobei ein oder mehrere 6en für a bis d stehen) ist diese neue Gitarrenspezialität am Start. Nur in diesem Fall, der „6“ hat übrigens der SOURCE CHORD eine ganz eigene Bedeutung. Sie werden, wenn Sie eine Gitarren-Phrase

öffnen, keine C-Maj7-Töne finden! Sind Sie neugierig geworden?

Die NTRs im Tyros3 - auch in der Begleitautomatik – lassen alle Noten oberhalb und einschließlich von C6 immer unverändert passieren. Es ist also nicht mehr notwendig, für die SFX-Geräusche der MEGA-Voices eigene Spuren anzulegen.

Mit ein bisschen Phantasie und Kreativität ist es nicht schwer, eigene Gitarren-Phrasen zu gestalten – aber nicht am Instrument direkt sondern eben mit Hilfe eines Software-Sequenzers, wie erwähnt.

Repeat ON und OFF:

Wer sich die Details eines Multi Pads angesehen hat, dem ist sicherlich auch das zweite Text-Event sofort aufgefallen: RPxxxx – wobei für x hier nur die Werte 0 oder 1 zulässig sind. Nicht vergessen: Benennen Sie das Multipad-File zuerst in ein MIDI-File um. Dann können Sie die Datei in XG-Works öffnen!

9. MIXING CONSOLE: Das Mischpult

Wenn Sie auf Tyros3 spielen, dann sind dabei folgende „Parts“ oder „Channels“ (Kanäle) beteiligt – nicht zwingend alle zur gleichen Zeit:

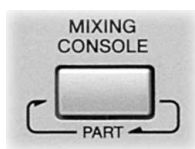
- bis zu 8 Parts eines Styles: RHY1, 2, BASS, CHD1, 2, PAD, PHR1, 2
- bis zu 16 Spuren eines Songs (MIDI-Files): Channel 1 bis 16
- 4 Parts zum Spielen auf der Tastatur: RIGHT1, 2, 3 und LEFT
- die Multi pads
- und das Audio-Eingangssignal des Mikrophons

Im Mischpult „laufen“ die Signale aller Parts zusammen: Das Mischpult (die MIXING CONSOLE) dient zur Einstellung folgender Werte, die den Gesamtklang des Instruments maßgeblich bestimmen:

- **VOLUME:** Lautstärken der Parts
- **PAN:** Panorama-Einstellungen (links-rechts) der Parts
- **VOICE:** Klangfarben der Parts
- **FILTER:** HARMONIC CONTENT und BRIGHTNESS der Parts
- **TUNE:** Stimmung, Oktav-Lage und Portamento für R1, 2, 3 und LEFT
- **EFFECT:** Typ und Anteil für REVERB, CHORUS, DSP1 bis 9
- **PART-EQ:** ein 2-Band Equalizer für jeden Part
- **MASTER EQ:** ein parametrischer 5-Band-Equalizer für das Summensignal
- **CMP:** MASTER COMPRESSOR: zur Kompression der Dynamik
- **LINE OUT:** Die Zuordnung der Parts zu den Audio-Ausgängen

Die MIXING CONSOLE ist damit das Zentrum und Herzstück der Klangregelung!

9.1 Allgemeine Bedienung



Der Schalter „MIXING CONSOLE“, links unten neben dem Display, bringt das Mischpult zur Anzeige. Die tatsächlich aufgerufene Seite hängt von der zuletzt benutzten Mischpultfunktion ab. Mit den beiden „Tab-Schaltern, rechts oben am Display, „blättern“ Sie durch die 7 Seiten der MIXING CONSOLE. Der Schalter MIXING CONSOLE hat eine Doppelfunktion, wie die Beschriftung „Part“ und die Pfeile andeuten: Anzeige des Mischpults oder Wechsel zur nächsten Gruppe von Parts.



Der Platz im Display reicht nicht aus, um die Einstellungen aller Parts gleichzeitig darzustellen – und das ist auch gar nicht notwendig. Bisweilen ist es sogar viel bequemer, mehrere Parts als Gruppe zu behandeln, wie etwa alle 8 Parts der Begleitautomatik: Dann muss man die gewünschten Werte nicht für jeden Part einzeln einstellen. Öffnen Sie jetzt bitte die MIXING CONSOLE und wählen Sie mit „TAB“ die erste Seite VOL/VOICE. Das Display sollte jetzt etwa so aussehen – die einzelnen Werte können natürlich von der Abbildung abweichen!



PARTS zur Anzeige auswählen:

Drücken Sie wiederholt auf den Schalter „MIXING CONSOLE“ und beobachten Sie das Display:

Die Auswahl der Parts ändert sich: in der Überschrift der Seite ist immer zu lesen, welche Parts oder Gruppen von Parts gerade angezeigt werden.

PANEL PARTS

Hier geht es u.a. um die Parts zum Spielen auf der Tastatur, also RIGHT1, RIGHT2 und LEFT. Die 16 Kanäle des SONGS sind nicht einzeln aufgeführt:

der Kanalzug ganz links, über dem Schalter „1“ regelt alle 16 Song-Parts gleichzeitig. Auch die 8 Parts der Begleitautomatik erscheinen auf dieser Mixer-Seite nicht einzeln: die Regler über „2“ betreffen alle 8 Parts des Styles.

Drücken Sie wieder auf den Schalter „MIXING CONSOLE“! Die Überschrift der Seite und die Auswahl der Parts ändern sich zu dieser Anzeige:



STYLE PART

Jetzt haben Sie Zugriff auf die einzelnen Parts des Styles. Während in der Seite zuvor noch „relativ“ geregelt wurde, sind die Werte in dieser Anzeige „echt“. Ein Volumen von 60 im Bass entspricht einem Volumen-Controller mit dem Wert 60. In der Seite PANEL PARTS würde ein Schieberegler-Wert von 110 bei STYLE alle Einzelwerte um relativ 10 Prozent erhöhen.

Noch einmal auf „MIXING CONSOLE“ gedrückt, und die (erste) SONG-Part-Seite erscheint im Display:



SONG CH 1~8

Ein Song – ein MIDI-File – besteht aus bis zu 16 Spuren. In der MIXING CONSOLE werden die 16 Song-Parts in „zwei Schichten“ angezeigt: CHANNEL 1 bis 8 und CHANNEL 9 bis 16.

Drücken Sie noch einmal auf den Schalter „MIXING CONSOLE“ und holen Sie die Anzeige der „oberen“, nächsten 8 Song-Parts (9 bis 16) ins Display!

9. MIXING CONSOLE: Das Mischpult



Die Seite **SONG CH 9~16** gleicht der Seite SONG CH1~8 – bis auf die Part-Nummern! Jetzt sind wir durch – wenn Sie ein weiteres Mal auf „MIXING CONSOLE“ drücken erscheint wieder die Anzeige **PANEL PARTS**.

Wiederholtes Drücken des MIXING-CONSOLE-Schalters wählt die Auswahl verschiedener Parts bzw. Gruppen von Parts:

PANEL PART > STYLE PART > SONG CH1~8 > SONG CH9~16 > PANEL PART...

Dieses „Durchwechseln“ der Parts oder Gruppen von Parts gilt für alle Seiten der MIXING CONSOLE – mit Ausnahme der Seiten TUNE, CMP und LINE OUT.

Einen bestimmten Parameter-Typ auswählen: „A“ bis „J“

Das Display zeigt Schieberegler, Drehknöpfe und, je nach Seite, weitere Schaltflächen. Unterhalb des Displays stehen Schieberegler bereit wie bei einem realen Mischpult. Der aktuell gewählte Parameter-Typ ist stets durch einen hellen Balken markiert. Mit den Schaltern seitlich am Display, „A“ bis „J“, wählen Sie den Parametertyp, der verändert werden soll. Ob Sie einen Parameter auf der linken Seite des Displays, also etwa mit dem Schalter „E“, oder „rechts“, also mit „J“ auswählen, spielt keine Rolle.

Werte verändern mit Fader, Schalter oder Datenrad

Mit den 8 Fadern und den 2 mal 8 Schaltern unterhalb des Displays wird ein Drehregler oder ein Schieberegler des aktuellen Parameters „angefasst“ und dadurch ausgewählt. Der Regler ist dann hell hinterlegt, rot eingerahmt und kann bewegt werden.

Tipp: Mit den Fadern können Sie gleichzeitig die Parameter mehrerer Parts regeln. Die Schalter schliessen sich gegenseitig aus.

Die obere Reihe der Schalter „1“ bis „8“ vergrößert den Wert – der Regler dreht sich nach rechts oder bewegt sich nach oben. Mit der unteren Reihe von Schaltern drehen Sie ein Poti nach links, oder „ziehen“ einen Schieberegler nach unten.

Sobald ein bestimmter Parameter selektiert ist, kann sein Wert auch mit dem DATA ENTRY Rad verändert werden.

Tipp: Kleine Veränderungen sind mit den Schaltern leichter und genauer einzugeben. Die Fader dagegen sind sehr komfortabel bei langsamen Überblendungen und schnellen, extremen Veränderungen.

Den Wert eines Parameters auf „normal“ oder „original“ zurücksetzen (Reset):

Jedes Oben-Unten-Paar der Schalter „1“ bis „8“ setzt den Wert des aktuellen Parameters wieder zurück auf die ursprüngliche Einstellung: Drücken Sie die beiden Schalter einfach gleichzeitig! Dieser Reset holt entweder einen gespeicherten Wert, wie etwa das Volumen eines bestimmten Style-Parts, oder auch einen Standard-Wert, wie etwa die Lautstärke 100 der Spielparts RIGHT1, 2 oder 3 und LEFT.

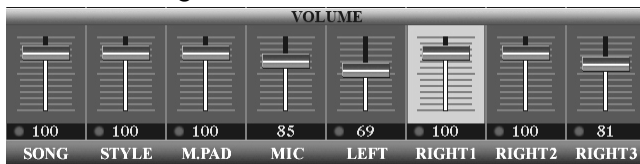
Alle Regler eines bestimmten Parameters „anfassen“:

Wenn Sie den Schalter zur Auswahl eines Parameter-Typs („A“ bis „J“) gedrückt halten, dann wirkt sich eine Veränderung des Parameter-Werts auf alle sichtbaren Parts aus. Die Veränderung erfolgt nicht relativ sondern absolut: alle Dreh- oder Schieberegler „springen“ auf den gleichen Wert.

Das sind die wichtigsten Bedienschritte, um uns in der MIXING CONSOLE zurechtzufinden und Einstellungen vorzunehmen. Jetzt wollen wir die einzelnen Seiten und Möglichkeiten des Mischpults betrachten:

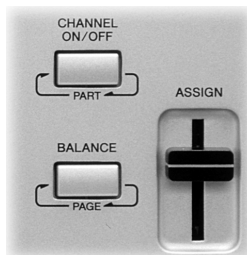
9.2 VOLUME: Lautstärken der Parts einstellen

Holen Sie bitte das Mischpult ins Display und blättern Sie mit TAB, bis die Seite VOL/VOICE angezeigt wird. Drücken Sie so oft auf den Schalter MIXING CONSOLE, bis die Anzeige PANEL PART erscheint:

**Lautstärken regeln: VOLUME**

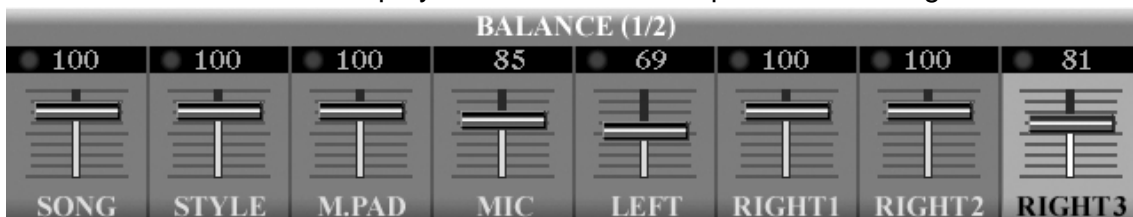
Drücken Sie den Schalter „E“ oder „J“, für „VOLUME“. Wählen Sie den Part, dessen Lautstärke verändert werden soll („1“ bis „8“) oder

greifen Sie gleich direkt zum entsprechenden Fader. Der jeweils aktuelle Schieberegler kann auch mit dem Datenrad oder den Schaltern bewegt werden.

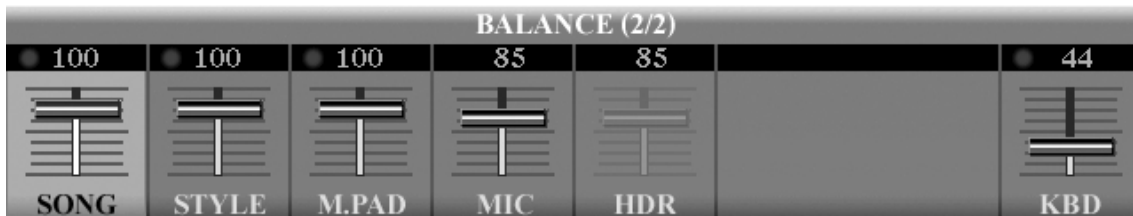


Das Verhältnis der Lautstärken der einzelnen Parts und Gruppen von Parts ist sehr wichtig – und diese Einstellungen nimmt wohl jeder Spieler sehr oft vor! Deshalb gibt es dafür auch eine „Abkürzung“: eine Möglichkeit, die Lautstärken der wichtigsten Parts zu regeln, ohne dafür die MIXING CONSOLE zu öffnen.

Der Schalter „BALANCE“ ganz unabhängig vom aktuellen Inhalt des Displays – ein kleines Mischpult in die Anzeige.



oder



Der BALANCE-Mixer 1 entspricht der PART-VOLUME-Seite der MIXING-CONSOLE. „EXIT“ schliesst den BALANCE-Mixer wieder.

9.3 PANPOT: Von links bis rechts

Drücken Sie den Schalter „D“ oder „I“: jetzt erscheint der helle Balken bei „PANPOT“, und die Drehregler sind ausgewählt:



Der Wert „0“ entspricht „hart links“ „127“ steht für „ganz rechts“ im Stereo- Panorama – wie Sie auch am Drehregler sehen, wenn Sie einen Wert verändern.

Es macht meistens keinen Sinn, das PAN von STYLE zu verdrehen: die einzelnen Style-Parts sind ja schon im Stereofeld verteilt! Bei SONG wirkt das PANPOT ebenfalls relativ: wenn PANPOT „in der Mitte“ (64) steht, dann werden alle Parts des Songs so abgespielt, wie es in den Songdaten steht.

Wenn Sie mit „MIXING CONSOLE“ zur Anzeige der einzelnen STYLE PARTs weiterschalten, dann sehen Sie, dass einzelne Parts – je nach Style – nach rechts oder links „gedreht“ sind. Die Anzeige im Display Ihres Instruments hängt natürlich davon ab, welcher Style gerade gewählt ist!

Sehen Sie sich doch einmal das PANPOT bei laufendem „SecretService“ an, MAIN C oder D. Sie finden den Style in der Kategorie MOVIE&SHOW! Drücken Sie erneut „MIXING CONSOLE“, bis wieder die PANEL PART Seite im Display steht!

9.4 VOICE: Neue Sounds zuordnen

Drücken Sie den Schalter „C“ oder „H“, um die Reihe mit der Bezeichnung „VOICE“ aufzurufen. In der PANEL PART Seite sind nur 4 Einträge bei VOICE zu sehen, nämlich für RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3 und LEFT. SONG und STYLE sind ja bereits Gruppen von Parts: es macht keinen Sinn, eine ganze Gruppe von Parts mit einer bestimmten Voice zu versehen.

Hier, bei VOICE, gibt es die relative Änderung, die wir bei VOLUME oder PANPOT kennen gelernt haben, nicht. Die Voice der PANEL PARTs innerhalb der MIXING CONSOLE einzustellen ist eher unpraktisch – das geht viel schneller über die PART SELECT Schalter auf dem Bedienfeld.

Da aber in der MIXING CONSOLE auch das Re-Voice, die Neu-Zuordnung von Voices, für die einzelnen Parts eines Styles oder Songs vorgenommen wird, ist es nur konsequent, dass auch die Auswahl der Panel-Part-Voices im Mischpult erfolgen kann!

Diese VOICE-Seite der MIXING CONSOLE wird vor allem dazu benutzt, um zu sehen, welche VOICE auf einem bestimmten Part eines Songs oder Styles spielt – und um bei Bedarf eine andere Voice auszuwählen.

Tipp: Mit SONG AUTOREVOICE ON klingen „alte“ GM-files manchmal besser! Schalten Sie dazu bei SETUP auf ALL REVOICE.



Mit den Schaltern „5“ bis „8“ öffnen Sie den aktuellen Voice-Ordner des jeweiligen Panel-Parts. Wählen Sie eine Voice aus dieser Kategorie – oder hangeln Sie sich mit „UP“ nach oben, um den Ordner einer anderen Voice-Kategorie zu öffnen. In der Überschrift der Seite ist jeweils zu lesen, für welchen Panel-Part die Auswahl erfolgt.

Viel wichtiger ist die Auswahl neuer Voices für die Parts eines Styles oder Songs:

Schalten Sie mit „MIXING CONSOLE“ zur Anzeige der STYLE PART Seite:



Die Zuordnung neuer Voices erfolgt nach dem gleichen Muster: „1“ bis „8“ öffnet den aktuellen Voice-Ordner des jeweiligen Parts. Die Auswahl der neuen Voice kann auch bei „laufendem Style“ erfolgen – dann kann man die Änderung sofort hören und solange herumprobieren, bis man den passenden Sound gefunden hat. Vergessen Sie nicht, die neue Soundauswahl zu speichern: Entweder im Registration Memory, oder in einem neuen Style!

9.5 FILTER: hell - dunkel

Schalten Sie mit TAB zur zweiten Seite der Mixing Console: FILTER!

Hier geht es um Tief-Pass-Filter: der Filter lässt tiefe Frequenzen frei passieren, aber hohe Klanganteile werden nur gedämpft durchgelassen oder ganz abgeschnitten.



Die Abbildung zeigt die Filter-Parameter eines Styles. Spielen Sie doch einmal ein paar Takte mit dem Style „Clubdance2“, FILL D, und beobachten Sie die Drehregler.

Die Grenze zwischen „durchlassen“ und „abschneiden“ bestimmt der Parameter **BRIGHTNESS**, andernorts auch Cut-Off-Frequenz genannt, also „Abschneidetönhöhe“ oder Grenzfrequenz.

HARMONIC CONTENT regelt die Resonanz des Filters. Durch die Resonanz werden die Klanganteile in der Umgebung der Grenzfrequenz verstärkt – bis hin zur Rückkopplung: Der Filter kann anfangen zu pfeifen!

Ein Filter-Experiment:

Halten Sie den Schalter „D“ gedrückt und drehen Sie mit dem Datenrad den Wert von HARMONIC CONTENT aller Style-Parts auf Maximum, 127. Starten Sie den Style und schlagen Sie einen Akkord an. Jetzt halten Sie den Schalter „E“ gedrückt, damit der BRIGHTNESS Wert aller Style-Parts gleichzeitig regelbar ist. Drehen Sie alle BRIGHTNESS Werte zuerst auf 127, Maximum, und regeln Sie dann langsam auf 0 zurück. Es ist deutlich zu hören, wie die Resonanzen um die Grenzfrequenz von einem hohen Pfeifen bis hinunter zu einem dumpfen Wummern gleiten.

9.6 TRANSPOSE: Transponieren

Schalten Sie mit TAB weiter zur dritten Seite im Mischpult: TUNE

Die Seite TUNE beherbergt verschiedene Funktionen, die wir der Reihe nach betrachten wollen. Links unten im Display ist zu sehen: **TRANSPOSE**

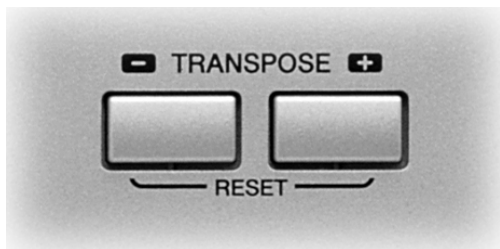


Die drei Drehregler bei TRANSPOSE sind immer aktiv (heller Balken), da im Display genügend Schalter vorhanden sind – es muss nicht ausgewählt werden.

Die Anforderungen an die TRANSPOSE-Funktion sind sehr vielseitig, je nach Spieler. Der Erste möchte immer in F-Dur singen, der Zweite will stets in C-Dur spielen, und der Dritte ist nur zufrieden, wenn er As-Dur hört! Und der – oder die – Vierte liebt eine Kombination aus „in C-Dur singen“ aber „in F-Dur spielen“ – und so weiter! Die Transpose-Funktionen im Tyros3 sind jedoch so ausgefuchst, dass es kaum eine Situation gibt, die nicht machbar ist!

Der Transpose-Wert ist in Halbtonschritten einstellbar, und zwar einzeln für MASTER, SONG und KBD (Keyboard, Tastatur). Die Werte reichen von „-12“ bis „12“, also bis zu einer Oktave nach unten oder oben.

Der Transpose-Wert ist in Halbtonschritten einstellbar, und zwar einzeln für MASTER, SONG und KBD (Keyboard, Tastatur). Die Werte reichen von „-12“ bis „12“, also bis zu einer Oktave nach unten oder oben.

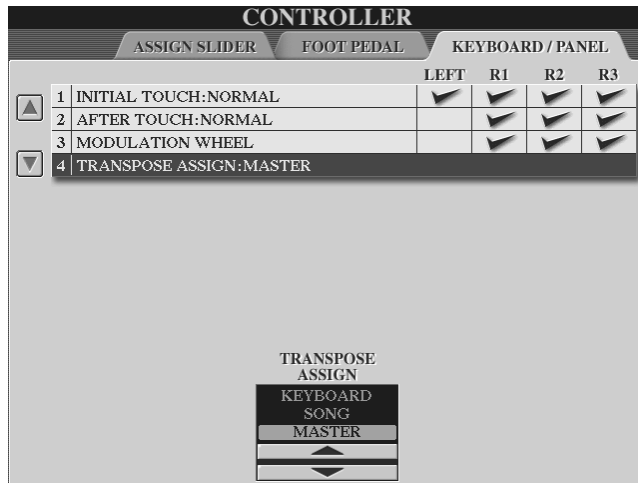


Auch auf dem Bedienfeld (links) gibt es zwei Transpose-Schalter, für „Plus“, „Minus“ und „RESET“.

Ein Druck auf diese Schalter - und es ändern sich auch die Werte in der MIXING CONSOLE. Aber welche?

Sie legen fest, welcher Transpose-Wert durch die Schalter auf dem Bedienfeld verändert wird! Die Funktion zur Auswahl des Transpose-Wertes ist im CONTROLLER-Menu versteckt – aber es gibt, wie so oft, eine Abkürzung:

„DIRECT ACCESS“ gefolgt von der „Transpose-Minus“-Taste holt sofort die gewünschte Seite ins Display:



Stellen Sie mit „TRANSPOSE ASSIGN“ ein, wie die Panel-Transpose-Schalter arbeiten sollen: als

KEYBOARD - Transpose, als
SONG - Transpose oder als
MASTER – Transpose.

MASTER-Transpose:



Master ist der Chef! Mit „MASTER“ transponieren die Transpose-Schalter auf dem Bedienfeld alles: den Song, die Tastatur, und auch die Wiedergabe des Styles.

SONG-Transpose:



Jetzt wird mit den Transpose-Schaltern auf dem Bedienfeld nur die Song-Wiedergabe transponiert, nicht aber die Tastatur oder die Begleitautomatik

KEYBOARD-Transpose:



Jetzt „verschieben“ die Transpose-Schalter auf dem Bedienfeld die Tastatur: dadurch werden auch andere Akkorde in der Begleitautomatik erkannt! Die Styles spielen transponiert – ein MIDI-File verändert die Tonart aber nicht.

Diese drei Einstellungen legen nur fest, wie die Transpose-Schalter auf dem Bedienfeld arbeiten. Sobald Sie einen der Transpose-Schalter drücken, erscheint im Display ein kleines Fenster, das anzeigt, um wie viele Halbtöne transponiert wird und um welche Art von Transpose es sich handelt.

In der MIXING CONSOLE können Sie alle Möglichkeiten kombinieren, weil dort die 3 verschiedenen Transpose-Werte einzeln regelbar sind!

Praktische Beispiele zum Einsatz von Transpose:

Einfach in einer anderen Tonart weiterspielen:

MASTER-Transpose

Wenn Sie den Wert bei MASTER-Transpose verändern, dann verschieben sich automatisch auch die Werte bei SONG-Transpose und KEYBOARD-Transpose. Sie spielen einfach weiter, greifen die Akkorde wie gewohnt oder lassen das MIDI-File weiterlaufen. Die Tonart ändert sich hörbar – aber für Sie nicht fühlbar. Sie spielen immer noch in der ursprünglichen Tonart. Ein Halbtone schritt von C nach Cis wird auf diese Art zum Kinderspiel.

Ein MIDI-File transponieren – samt Noten und Akkordsymbolen:

SONG-Transpose

Stellen Sie sich folgende Situation vor: Da läuft ein MIDI-File, das in C-Moll programmiert ist. Sie möchten aber lieber D-moll „greifen“, also in einer anderen Tonart zu diesem Song spielen. Mit SONG-Transpose verschieben Sie das MIDI-File um zwei Halbtöne nach oben (TRANPOSE Plus zweimal drücken). Der Titel klingt nun zwei Halbtöne höher – in D-moll – und Sie können bequem in der gewünschten Tonart dazu spielen, ebenfalls „gegriffenes“ D-moll. Bei SONG-Transpose werden auch die Noten und die Akkordsymbole im Display transponiert angezeigt.

In einer „bequemen“ Tonart spielen – ohne das MIDI-File zu transponieren:

KEYBOARD-Transpose:

Das MIDI-File soll nicht transponiert werden, soll in der Originaltonart klingen, etwa Fis-Dur – weil das angenehm zu singen ist. Sie suchen aber nach einer Tonart, die auf der Tastatur leichter zu spielen ist, wie etwa F-Dur. Daher müssen Sie das Keyboard um einen Halbton nach oben transponieren, damit es bei gespielter F-Dur nach Fis-Dur klingt.

Tipp: Wenn die klingende Tonart feststeht, dann kann man mit KEYBOARD-Transpose ausprobieren, welche Tonart zum Mitspielen am angenehmsten ist.

Die Transpose-Beispiele haben gezeigt, dass unterschiedliche Transpose-Werte bei SONG und KEYBOARD das Verhältnis zwischen klingender Tonart und gespielter Tonart regeln. Was aber, wenn Sie nun auch noch singen möchten?

Ein weiteres Praxis-Beispiel – bitte zuerst ein wenig „Selbertüfteln“!

Das MIDI-File ist in A-Dur programmiert.

Sie möchten auf der Tastatur in C-Dur zu diesem MIDI-File spielen.

Zum Singen sollte das ganze Lied aber am besten in D-Dur klingen!

Wie sind MASTER-, SONG-, und/oder KEYBOARD-Transpose einzustellen?

Einige mögliche Lösungen: 5,5,2 oder 0,5,2 oder -7,-7,2 oder -7, 5, -10 usw.

Das MIDI-File steht in A-Dur. Sie möchten aber in C-Dur dazu spielen. Kein Problem! A liegt 3 Halbtönschritte tiefer als C. Stellen Sie deshalb den Wert von KEYBOARD-Transpose auf „- 3“. Ein auf der Tastatur gespieltes C erklingt als A.

Jetzt, nachdem Sie das Stück bereits in „gegriffenem“ C-Dur geübt haben, stellen Sie aber fest, dass das Lied in klingend A-Dur zu tief für Ihre Stimme ist. Ändern Sie nun in der Mixing Console den Wert von MASTER-Transpose. Sie können beobachten, wie die Werte von SONG und KEYBOARD dem MASTER-Wert „folgen“. Der relative Abstand von 3 Halbtönen zwischen dem klingenden MIDI-File (SONG-Transpose) und den zu spielenden Tasten (KEYBOARD-Transpose) bleibt dabei erhalten. Sie spielen auf den Tasten also immer in C. „Suchen“ Sie nun diejenige Master-Einstellung, mit der Sie am Besten singen können – was in diesem Fall D-Dur sein soll. Der Wert von MASTER-Transpose muss dazu auf 5 stehen – weil das D genau 5 Halbtönschritte über dem A liegt. SONG-Transpose steht nun automatisch auch auf 5, der Wert von KEYBOARD-Transpose steht im Abstand von 3 Halbtönschritten zum Song auf 2. (minus 3 plus 5 = plus 2)

Ergebnis: Ihr MIDI-File ist in A-Dur programmiert, Sie spielen („greifen“) in C-Dur und singen in D-Dur. Alles klar?

Gegenprobe: KEYBOARD-Transpose steht auf 2: Sie greifen C-Dur und es klingt D-Dur. SONG-Transpose steht auf 5. Das A-Dur-MIDI-File wird in D-Dur abgespielt. Die Kasse stimmt!

Tipp: Speichern Sie Transpose-Einstellungen dieser Art im REGISTRATION MEMORY (Häkchen bei „TRANPOSE“).

Tipp: Gleichzeitiges Drücken der beiden Transpose-Schalter bewirkt einen RESET des Transposers – also kein Transpose. Achten Sie deshalb stets darauf, welche Einstellung Sie unter „TRANPOSE ASSIGN“ gewählt haben, da es sonst „böse Überraschungen“ geben kann. Wenn Sie etwa die Transponierung dem KEYBOARD zugeordnet haben, so wird bei einem RESET auch nur dieser Wert zurückgesetzt.

9.7 PORTAMENTO: Gleitende Tonhöhen

Der Portamento-Effekt besteht darin, dass die Tonhöhe eines neu angeschlagenen Tons nicht direkt erscheint, sondern ausgehend vom „alten“ Ton aus gleitend erreicht wird. Den Portamento-Effekt gibt es nur für Parts, die auf „MONO“ gesetzt sind, nicht aber bei „POLY“. Der Parameter PORTAMENTO TIME bestimmt die Zeit, die bis zum Erreichen der neuen Tonhöhe verstreicht. Der Effekt entsteht nur dann, wenn „legato“, gebunden gespielt wird.

Tipp: Probieren Sie PORTAMENTO doch einmal mit diesen Voices (SYNTH & FX) aus: Oxygen, Matrix, WireLead – diese (und weitere) Voices sind schon durch das VOICE SET auf „MONO“ gesetzt und mit einer PORTAMENTO TIME größer als 0 versehen. Interessante Effekte erzielen Sie auch, wenn Sie zwei Voices kombinieren deren PORTAMENTO TIME unterschiedlich eingestellt ist.

9.8 PITCH BEND RANGE: Tonhöhen verbiegen

Der Wert bei PITCH BEND RANGE bestimmt die maximale Änderung der Tonhöhe, wenn das PitchBend-Rad bis zum Anschlag gedreht wird. Der Wert kann für die vier Tastatur-Parts individuell eingestellt werden und ist in Halbtonschritten angegeben: von „0“ (keine Tonhöheveränderung) bis „12“ (eine Oktave). In den meisten Fällen ist ein Pitch-Bend-Range von „2“ sinnvoll, wie etwa beim Spiel mit einer Gitarren-Voice oder einer Bläser-Stimme. Der PitchBend-Effekt ist für LEFT automatisch deaktiviert, sobald die Begleitautomatik eingeschaltet ist.

Tipp: „Dynamische“, variable Pitch-Effekte ergeben sich, wenn Sie zwei (oder gar drei) ähnliche Voices, also etwa zwei Gitarren, mit unterschiedlichem PITCH BEND RANGE kombinieren. Stellen Sie den Wert von RIGHT1 auf 1 (oder 2) und den PB-Range von RIGHT2 auf 2 (oder 3).

9.9 OCTAVE: Von Bass bis Piccolo

Der Parameter OCTAVE bestimmt die Oktav-Lage der vier Spiel-Parts RIGHT1, RIGHT2 und LEFT – jeweils einzeln einstellbar von „-2“ bis „2“. Der OCTAVE-Parameter wird vom VOICE-SET kontrolliert. Wenn Sie eine neue Voice wählen, dann erscheint sie gleich in der passenden Oktav-Lage.

Tip: Die Effekt-Geräusche der MEGA-Voices liegen ab C6 aufwärts – da reicht die eine Oktave des „UPPER OCTAVE“ nicht hin. Wenn Sie diese Effekt-Sounds, wie Strum-Noise oder Atemgeräusche spielen wollen, dann „schieben“ Sie die Oktavlage des aktuellen Parts einfach um eine oder zwei Oktaven nach oben – dann „treffen“ Sie die SFX-Sounds.

9.10 TUNING: Die Feinstimmung

TUNING verstimmt die Spiel-Parts gegeneinander – wobei wohl nur die Werte bei RIGHT1, 2 oder 3 praktische Bedeutung haben. Eine leichte Verstimmung kann zu einem wärmeren, schwebenden Klang führen. Aber gehen Sie vorsichtig mit diesem Parameter um: zu große Werte klingen schnell schräg!

Tip: Verstimmen sie die Parts „symmetrisch“ – also nicht mit „+6“ und „0“ sondern eher mit „+3“ und „-3“. Probieren Sie auch aus, zwei gleiche Voices einzusetzen, und machen dann mit TUNING den Klang „fett“!

9.11 EFFECT: Digitale Signal-Prozessoren (DSP)

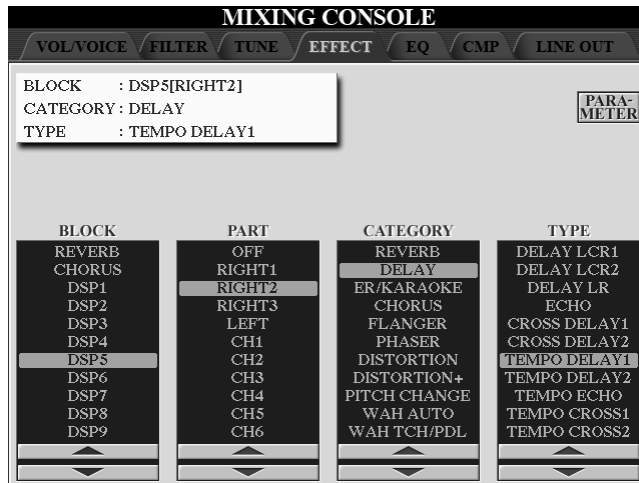
Schalten Sie mit TAB zur vierten Seite der MIXING CONSOLE: EFFECT



Diese Seite des Mischpults regelt die Effekte. Die Abbildung zeigt die Einstellungen der PANEL PARTs. Durch wiederholtes Drücken auf MIXING CONSOLE wechseln Sie zu den Seiten für die STYLE-Parts, die SONG-Kanäle 1 bis 8 und die SONG-Kanäle 9 bis 16 – wie gehabt.

Auf dieser Seite stellen Sie ein, wie stark der jeweilige Effekt für den einzelnen Part sein soll, also etwa wie viel REVERB (Nachhall) die Voice von RIGHT1 oder das

Mikrofon (MIC) erhalten soll. Im Tyros3 gibt es 11 Effekte: REVERB, CHORUS und die DSP-Blocks 2 bis 9. Um einen anderen Effekt-Typ auszuwählen, drücken Sie bitte auf den Schalter „TYPE“ bei „F“, rechts oben. Jetzt öffnet sich ein neues Fenster, in dem sowohl die einzelnen Effekt-Blocks wie auch die jeweils zugeordneten Parts zu sehen sind.



Es gibt 11 DSP-Blocks.

Jeder Effekt-Block ist ein eigenständiger, digitaler Signal-Prozessor, kurz DSP. Auch REVERB und CHORUS sind DSPs.

Bewegen Sie den roten Cursor in der Spalte „BLOCK“ und sehen Sie sich an, welche Einträge dann in den Spalten weiter rechts erscheinen oder auch verschwinden.

Die „Verkabelung“ der DSPs: Wie fließt das Signal?

Es gibt nur zwei Möglichkeiten:



INSERTION:

Das gesamte Signal geht „durch“ den DSP. Der Abgleich zwischen Originalsignal („DRY“) und Effektsignal („WET“) erfolgt – wenn überhaupt – innerhalb des DSPs. Ein Insertion-DSP kann nur für einen einzigen Parts eingesetzt werden.



SYSTEM:

Das Signal „fließt“ am DSP vorbei – nur ein regelbarer Anteil des Signals wird zum DSP geschickt. Es entsteht eine Mischung aus Originalsignal und Effektsignal. Ein SYSTEM-Effekt kann für mehrere Parts gleichzeitig eingesetzt werden. Die beiden Blocks REVERB und CHORUS sind immer System-Effekte. Der Effektanteil wird

via MIDI mit dem Controller-Event Nummer 91 bzw. Nummer 93 geregelt.

Die Einteilung der DSPs in INSERTION- oder SYSTEM-Effekte ist einerseits technischer Natur, andererseits gibt es auch ganz anschauliche Gründe, ob ein Effekt als INSERTION- oder als SYSTEM-Effekt eingesetzt werden sollte.

INSERTION:

Bei INSERTION-Effekten geht das gesamte Signal durch den Effekt – vom Originalsignal bleibt (normalerweise) nichts übrig. Wozu braucht man das?

Equalizer oder Rotary-Speaker sind typische Beispiele für INSERTION. Wenn der Klang eines Signals durch einen EQ verändert wird, dann soll vom Originalsignal ja gerade nichts mehr zu hören sein! Der Sound einer Orgel soll ausschließlich aus dem Rotor-Kabinett kommen – und nicht noch zum Teil aus „stehenden“ Lautsprechern.

Falls doch ein Abgleich zwischen Originalsignal und Effektanteil notwendig ist, geschieht das innerhalb des DSPs über das DRY/WET-Verhältnis.

SYSTEM:

Bei einem SYSTEM-Effekt wird nur ein Teil des Signals mit Effekt versehen. Anschließend wird dieses Effektsignal mit dem Originalsignal wieder gemischt. Der Send-Level bestimmt den Anteil des Signals, der zum DSP geschickt wird. Der Return-Level regelt die Lautstärke des Signals, das vom DSP zurückkommt.

Nachhall oder Echo sind typische Anwendungen der SYSTEM-Verkabelung (Connection). Das Originalsignal ist nach wie vor zu hören – aber bereichert durch das Effektsignal.

Die EFFECT-BLOCKS und deren Verkabelung

REVERB: immer SYSTEM

BLOCK	PART	CATEGORY	TYPE
REVERB			BASIC HALL
CHORUS			LIGHT HALL
DSP1			BALLAD HALL
DSP2			PIANO HALL
DSP3			HALL1
DSP4			HALL2
DSP5			HALL3
DSP6			HALL4
DSP7			HALL5
DSP8			HALL M
DSP9			HALL L

Der REVERB-Block liefert 42 verschiedene Nachhall-Effekte, darunter ist auch der neue „PIANO HALL“. Der REVERB-Block steht allen Parts zur Verfügung.

Die Auswahl des REVERB-Typs erfolgt üblicherweise durch SysEx aus dem Style oder Song.

Zur MIDI-Steuerung des REVERB-Send-Levels dient Control-Change 91.

CHORUS: immer SYSTEM – aber viel mehr als nur Chorus-Effekte

BLOCK	PART	CATEGORY	TYPE
REVERB		REVERB	HALL1
CHORUS		DELAY	HALL2
DSP1		ER/KARAOKE	HALL3
DSP2		CHORUS	HALL4
DSP3		FLANGER	HALL5
DSP4		PHASER	HALL M
DSP5		PITCH CHANGE	HALL L
DSP6		ROTARY SP	ATMO HALL
DSP7		TREMOLLO	ACOSTIC ROOM
DSP8		SPATIAL	DRUMS ROOM
DSP9		USER	PERC ROOM

Für den CHORUS-Block stehen 106 Effekte zur Auswahl, darunter „CHORUS“- , „FLANGER“- oder „PHASER“-Typen. Der neue CHORUS-Block im Tyros3 bietet aber auch Reverb-, Echo- und weitere Effekte. Dieser CHORUS-Block ist damit alleine fast so

leistungsfähig, wie der Haupt-DSP im Vorgängermodell. Alle Parts verfügen über ein CHORUS-Send-Level – können also mit diesem Effekt gespielt werden. Auch der CHORUS-Typ wird vom aktuellen Style oder Song bestimmt.

Zur MIDI-Steuerung des CHORUS-Send-Levels dient Control-Change 93.

DSP1: wahlweise SYSTEM oder INSERTION

DSP1 heisst auch XG-VARIATION-BLOCK. Für den DSP1 steht die größte Auswahl zur Verfügung: 272 Effekt-Typen! DSP1 kann alle Arten von Effekten erzeugen: Nachhall und Echo, Modulationseffekte und Verzerrer, EQ, Compressor und viele weitere. Die Auswahl und die Steuerung des DSP1 erfolgt – wenn Sie nicht manuell eingreifen – ebenfalls durch den Style oder den Song. Wenn DSP1 als SYSTEM-Effekt geschaltet ist, dann können alle Song- und Style-Parts den Effekt benutzen.

Zur Regelung des DSP1-Send-Levels dient das MIDI-Event Control-Change 94.

DSP2 bis 9: die folgende DSP sind allesamt INSERTION-Effekte

Diese Effekt-Blocks heissen XG-INSERTION-BLOCK 1, 2 usw..

Als INSERTION-Effekte arbeiten diese DSPs stets nur für je einen einzigen Part.

DSPs 2 bis 6 für die Panel-Parts: Die jeweilige Zuordnung zu den Parts erfolgt je nach Bedarf oder dem Prinzip: wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Die Auswahl und Steuerung dieser vier Blocks erfolgt üblicherweise durch das VOICE-SET: wenn Sie für einen der Panel-Parts eine neue Voice auswählen, dann „greift“ sich dieser Part den entsprechenden DSP, und stellt den Effekt-Typ und weitere Parameter so ein, wie es im VOICE-SET dieser Voice vorgesehen ist.

DSP7 steht ausschließlich fürs Mikrophon zur Verfügung. Die Regler im Mischpult regeln nicht das Send-Level, sondern das DRY/WET-Verhältnis des Effekts.

DSP8 und DSP9 für Style-Parts: Im Tyros3 liegt die luxuriöse Situation vor, dass die Style-Daten insgesamt 5 DSP-Blocks verwenden können, nämlich REVERB, CHORUS, DSP1 und zusätzlich DSP7 und DSP8.

Die 11 Effekt-Blocks des Tyros3 im Überblick:

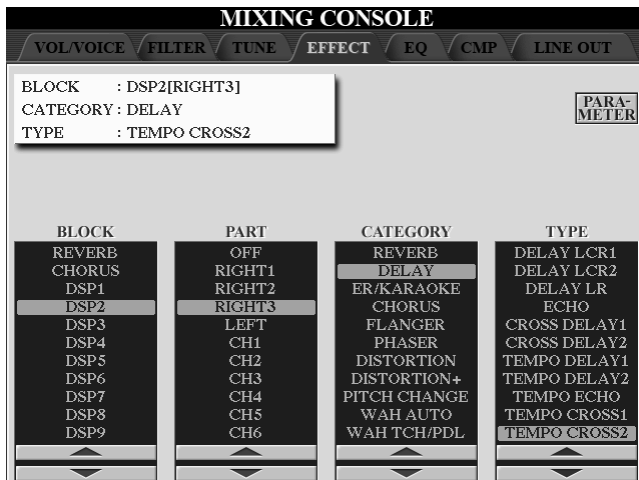
Name im Display	XG Name	Effekt-Typen
REVERB	Reverb Block (System)	42
CHORUS	Chorus Block (System)	106
DSP1	XG Variation Block (System oder Insertion)	272
DSP2	XG Insertion1 Block	272
DSP3	XG Insertion2 Block	272
DSP4	XG Insertion3 Block	272
DSP5	XG Insertion4 Block	272
DSP6	XG Insertion5 Block	272
DSP7	XG Insertion6 Block (nur für das Mikrophon)	272
DSP8	XG Insertion7 Block (nur für Style-Parts)	272
DSP9	XG Insertion8 Block (nur für Style-Parts)	272

Tyros3 ist, was Auswahl und Qualität der Effekte betrifft, zur Zeit wohl eines der leistungsfähigsten Instrumente.

Tip: Eine Auflistung aller Effekt-Typen aller Blocks, inklusive weiterer Beschreibungen der einzelnen Effekten, finden Sie in der Data List des Tyros3. Innerhalb eines Styles oder Songs erfolgt die Steuerung der Effekte durch System-Exclusive-Midi-Daten. Wenn Sie selber Styles oder Songs programmieren, dann ist es nahezu unerlässlich, die Datalist zu Rate zu ziehen.

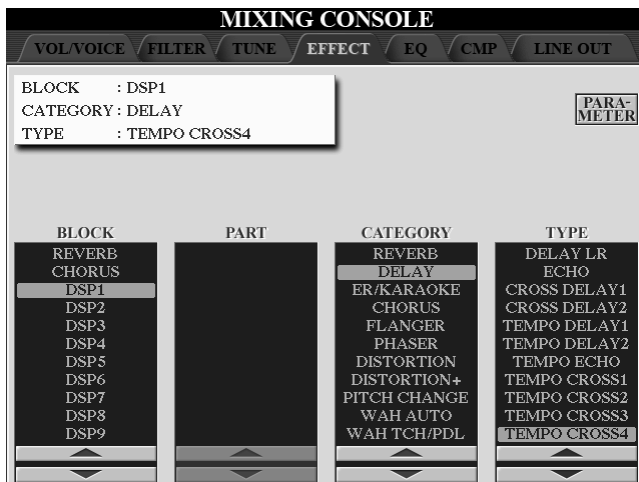
Tip: Da die Qualität des REVERB-Blocks im Tyros3 so hervorragend ist, verwenden viele Panel-Voices „ihren“ DSP-Block nur als zusätzliche Alternative. Der DSP schaltet sich dann bei der Auswahl der Voice nicht automatisch ein, wie man auch am Panelschalter „DSP“ sehen kann.

9. MIXING CONSOLE: Das Mischpult



Die linke Spalte zeigt die Effekt-Blocks. Rechts davon ist der PART zu sehen, dem der BLOCK zugeordnet ist: hier benutzt der Part RIGHT3 den INSERTION-Effekt DSP2. Die beiden rechten Spalten dienen zur bequemen Auswahl eines DSP-Typs. Die Effekte sind in Kategorien sortiert – in der Spalte ganz rechts stehen jetzt nur DELAY-Typen.

Mit „1“ oder „2“ wählen Sie den Effekt-Block.



Die Abbildung zeigt, dass für DSP1 der Delay-Effekt „Tempo Cross“ eingestellt ist. DSP1 arbeitet hier als System-Effekt – deshalb ist die PART-Spalte leer. Der DSP1 steht allen Style- oder Song-Parts zur Verfügung. Der Effekt-Anteil jedes Parts wird mit den Drehreglern (=Send-Level) eingestellt.

Mit EXIT verlassen Sie die TYPE-Seite und im Display erscheint wieder das Effekt-Mischpult.



Im Effekt-Mischpult sehen Sie die Effekt-Anteile der Style-Parts – oder der Parts, die Sie sehen möchten.

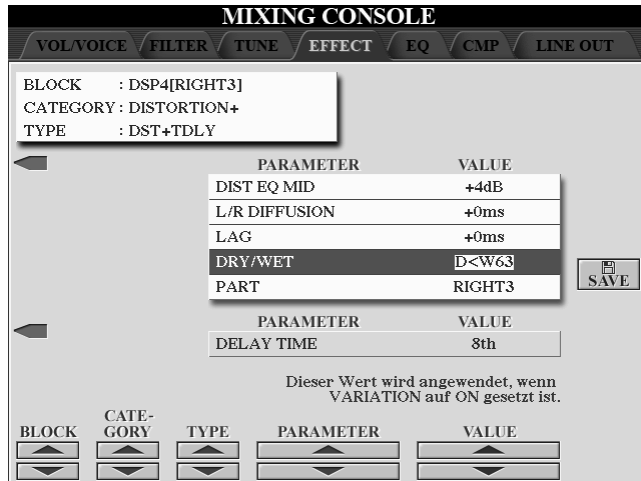
REVERB, CHORUS und DSP1 arbeiten hier alle als System-Effekte – deshalb sind auch alle Drehregler beweglich.

DSP1 liefert den Effekt „TEMPO ECHO“: die Echo-Zeit passt automatisch zum Tempo der Begleitautomatik oder des Songs!

Die PRESET-Effekte des Tyros3 können verändert (editiert) werden. Die neu gestalteten Effekte werden als USER-Effekte abgespeichert.

EFFECT PARAMETER:

Die Anzahl und die Art der Effekt-Parameter hängen vom Effekt-Typ ab. Wir picken zwei der wichtigsten Parameter heraus:



DRY/WET: Der regelbare Bereich geht von D63/W (nur „trockenes“ Signal ohne Effekt) bis D/W63 (nur Effektsignal). Genau dieser Wert wird verändert, wenn Sie im Mischpult an einem der Regler bei DSP2~6 drehen!

OUTPUT LEVEL, in der Zeile darüber, steuert die Stärke des Signals, das aus dem Effekt-Block herauskommt. Beispiel: Ein leises Eingangssignal bringt den Verzerrer nicht richtig zum

„Röhren“ – also muss das Eingangssignal laut sein. Wenn aber durch den Effekt die Voice viel zu laut würde, dann regelt das OUTPUT LEVEL die Lautstärke ohne dabei den Klang zu verändern.

USER EFFECT speichern:

Der Schalter bei USER EFFECT öffnet eine weitere Seite: dort speichern Sie den editierten Effekt. Insgesamt stehen 29 User-Effekt-Speicherplätze zur Verfügung, je 3 für REVERB, CHORUS und DSP1, sowie 10 USER-Effekte für DSP2 bis 5 und weitere 10 Speicher für die Effekte des Mikrofons.

9.12 EQ: Die digitalen Equalizer

Schalten Sie mit TAB zur fünften Seite der MIXING CONSOLE: EQ

Was ist ein EQ?

Ein EQ kann Lautstärken verändern, anheben oder absenken. Das Besondere am EQ ist, dass jeweils nur bestimmte Anteile des Signals betroffen sind, nicht das ganze Signal. Dadurch wird das Signal nicht unbedingt lauter oder leiser, sondern der Klang des Signals wird verändert. Eine einfache Klangregelung, die wohl jeder kennt, sind die Regler für „HÖHEN“ und „BÄSSE“ (oder „TREBLE“ und „BASS“, oder „HI“ und „LOW“) an vielen Radios oder Verstärkern im HiFi-Bereich. Dabei handelt es sich ebenfalls um Equalizer.

Welche EQs gibt es im Tyros3?

Es gibt einen MASTER EQ und 29 PART EQs.

MASTER EQ:

Dieser EQ wirkt auf die Summe, auf das gesamte Signal des Instruments. Mit dem MASTER EQ wird der Klang an die aktuelle akustische Situation angepasst – etwa je nach externem Verstärker und Lautsprechern oder Raumakustik. Der MASTER EQ wird meist nur ein einziges mal eingestellt – und bleibt dann so lange stehen, wie sich an den äußeren Umständen nichts ändert.

PART EQ:

Die Part-EQs dienen zur Klangkorrektur einzelner Parts oder Gruppen von Parts. Die Einstellungen der Part-EQs ändern sich ständig, etwa je nach gewählter Voice.

9. MIXING CONSOLE: Das Mischpult

Deshalb sind die Part-EQ-Einstellungen der Panel Parts in den OTS und im Registration Memory speicherbar – aber die MASTER EQ Einstellungen nicht!

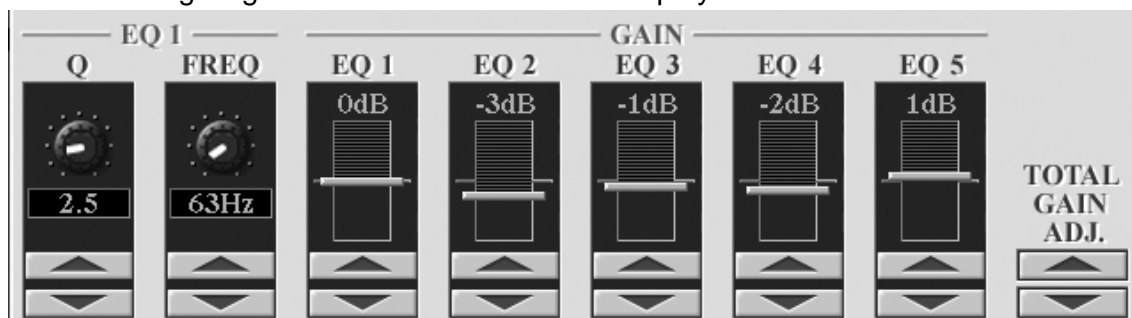


Auf der EQ-Hauptseite werden fertige Einstellungen des MASTER-EQs abgerufen. Links oben im Display steht eine Liste von EQ-Einstellungen – die Auswahl erfolgt mit den Schaltern „A“ und „B“ am Display.

Die Part-EQs können gleich hier eingestellt werden. Um den MASTER-EQ einzustellen, drücken Sie auf „EDIT“.

Die Einzelheiten zum MASTER EQ: Mittenfrequenz, Q-Faktor und GAIN:

Die Abbildung zeigt nur die untere Hälfte des Displays.



GAIN: Es gibt 5 EQ-GAIN-Regler mit der Maß-Einheit „dB“, für Dezibel. Die Position der Regler ist nur exemplarisch. Die 5 GAIN-Regler verstärken oder dämpfen die Klanganteile in der Umgebung der sogenannten Mittenfrequenz. Die Mittenfrequenz des zuletzt „angefassten“ Reglers wird bei FREQ angezeigt. Alle Parameter können mit den Display-Schaltern und auch den Fadern verändert werden. Der zuletzt „angefasste“ Regler ist mit dem Datenrad einstellbar.

Q: Der Q-Faktor (ganz links) bestimmt, wie „breit“ die Umgebung um die Mittenfrequenz ist, die noch mit angehoben oder abgesenkt wird. Je größer der Q-Faktor ist, desto mehr „verengt“ sich das betroffene Frequenzband. Sehr kleine Werte beim Q-Faktor führen dazu, dass auch noch entferntere Klanganteile verstärkt oder gedämpft werden.

TOTAL GAIN ADJUST, ganz rechts unten im Display. Dieser Parameter dient dazu, die Gesamtlautstärke anzupassen, falls das Instrument durch den Einsatz der EQ-Regler zu laut oder leise geworden ist.

Mit STORE1 oder STORE2 speichern Sie das neue Master-EQ-Setting ab, auf die User-Plätze 1 und 2.

So viel zur Theorie!

Und die Praxis?

Gehen Sie vorsichtig mit dem Master EQ um! Einstellungen mit mehr als 5 dB plus oder minus sind nur selten sinnvoll! Der MASTER EQ ist so mächtig, dass man damit den Klang auch vollkommen kaputt machen kann!

Tip: Probieren Sie zuerst die Preset-Einstellungen, wie HOME oder AUX OUT PA aus. Sehen Sie sich die Parameter an! Welche Mittenfrequenzen liegen auf den Schieberegler? Wie ist Q eingestellt? Um wie viel dB wird angehoben oder gedämpft? Sie werden schnell feststellen, dass es hier um eher dezente denn brachiale Klangkorrekturen geht!

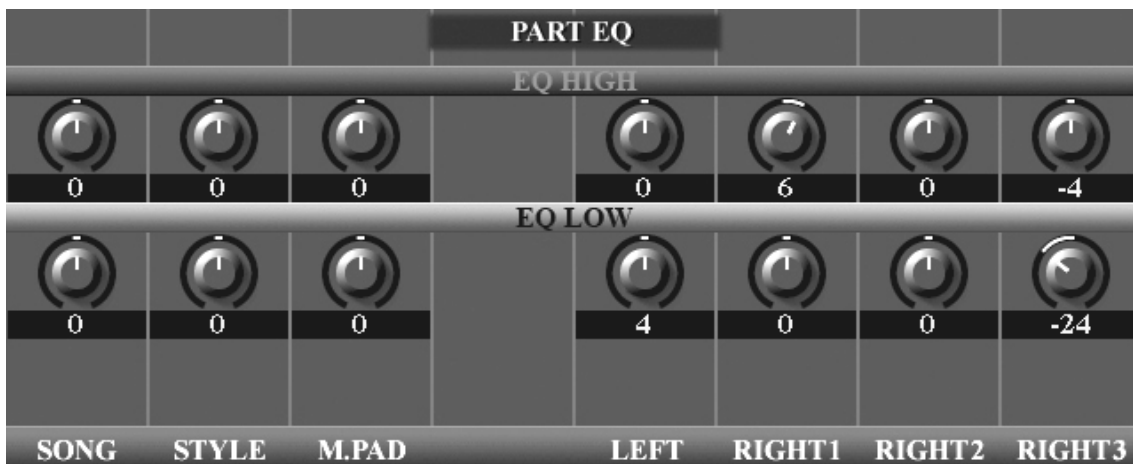
Tip: Wenn es wirklich „nicht gut“ klingt, dann versuchen Sie nicht, den Klang damit „schön“ zu regeln, dass Sie Frequenzen anheben! Im Gegenteil: Suchen Sie zuerst den störenden Frequenzbereich! Schieben Sie einen der Regler nach oben und verändern Sie dann dessen Mittenfrequenz. Wenn der Bösewicht gefunden ist, dann senken Sie diesen Frequenzbereich ab – und alles sollte gut sein, zumindest besser!

Die Einzelheiten: PART EQ

Im unteren Bereich des Displays befindet sich der „Part EQ“. Die Auswahl der Parts erfolgt – wie gewohnt – mit dem Schalter „MIXING CONSOLE“: die Anzeige wechselt in der üblichen Reihenfolge.

Die digitalen 2-Band-PART EQs dienen zur Feinabstimmung.

Die Panel-Voices rufen durch das Voice-Set bereits passende PART EQ Einstellung auf. Auch Style- oder Song-Daten können MIDI-Events enthalten, die die PART EQs steuern. Die Werte sind bei „EQ HIGH“ und „EQ LOW“ zu sehen und zu verändern.



Bei der Gestaltung eigener Voices können Sie auch die internen Parameter des PART EQs festlegen. Öffnen Sie das Voice Set einer Voice und blättern Sie mit TAB zur Seite EFFECT/EQ. Mit LOW und HIGH FREQUENCY stellen Sie die Mittenfrequenzen der beiden EQ-Bänder ein. Der Wert bei GAIN bestimmt, um wie viel dB angehoben oder abgedämpft wird. Mit COMPARE vergleichen Sie zwischen „mit“ und „ohne“ EQ. Mit „SAVE“ wird die neue Voice gespeichert – zusammen mit den neuen Einstellungen des PART EQs. Für die Einstellungen der PART EQs gibt es keine speziellen Speicherplätze wie beim MASTER EQ oder den User-Effekten. Die jeweiligen PART EQs sind im VOICE SET, im Style oder im Song mit abgelegt.

Zur MIDI-Steuerung dienen SysEx-Events – siehe Tyros3-Datenliste Seite 70.

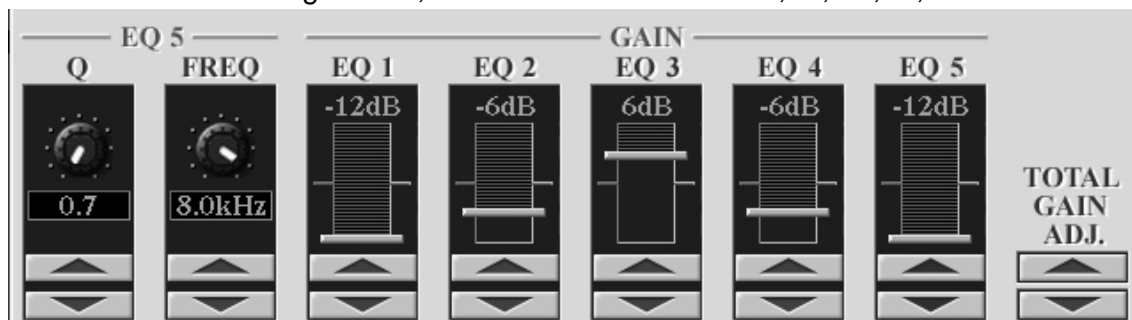
EQs machen süchtig: ein interessanter Versuch!

Wir brauchen dazu drei MASTER EQ Einstellungen: FLAT, BOESE und GIFT.

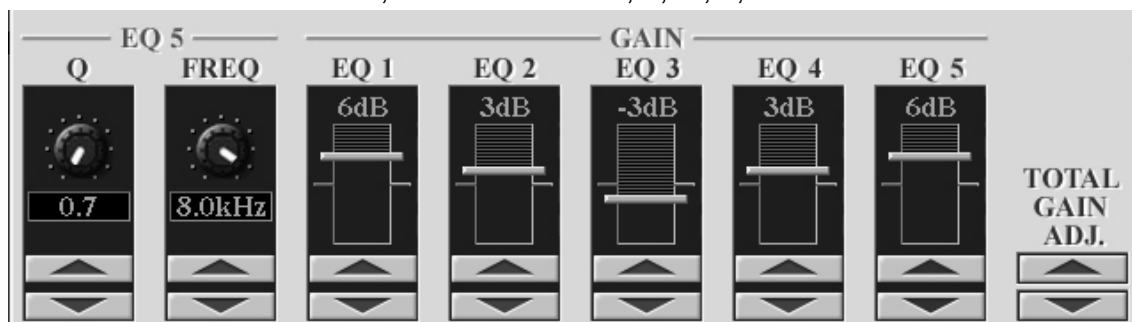
FLAT ist eine der fertigen Einstellungen, alle Gain-Regler stehen auf 0dB.



BÖSE wird aus FLAT gemacht, mit den Gain-Werten: -12, -6, +6, -6, -12



GIFT entsteht auch aus Flat, mit den Werten 6, 3, -3, 3, 3



Spielen Sie ein paar Minuten mit der MASTER EQ Einstellung BÖSE. Dann stoppt! Schalten Sie zu FLAT und spielen Sie weiter! FLAT klingt jetzt herrlich! Spielen Sie dann mit GIFT! Wieder stoppt – und schalten Sie erneut zu FLAT. Jetzt klingt FLAT ziemlich schlimm! Die Ohren gewöhnen sich bisweilen schnell an ein Klangbild – auch wenn der Klang unausgewogen ist. Erst der Vergleich macht den Unterschied deutlich. Es ist deshalb sehr hilfreich, den Klang mit wohlbekanntem Material zu vergleichen. Nehmen Sie einen CD-Spieler mit zum Soundcheck! Hören Sie sich an, wie eine gute Audio-Produktion auf Ihrer Anlage klingt und vergleichen Sie diesen Sound mit dem Klang des Instruments. Ohne verlässliche „Referenz“ landet man beim Einsatz von EQs auch gerne mitten im Wald!

9.13 Master Compressor

„MASTER“ bedeutet, dass dieser Effekt auf den Gesamtklang des Instruments wirkt, nicht nur auf einzelne Parts.

Der Compressor begrenzt den Dynamikumfang – verringert also den Unterschied zwischen den leisesten und den lautesten Signalen.



Dynamik-Kompressoren werden oft bei Aufnahmen eingesetzt, wenn der tatsächliche Dynamikumfang der Signale die technischen Möglichkeiten der Audio-CD übersteigt. Sehr leise Signale werden angehoben, die Lautstärkespitzen dagegen abgesenkt. Der Gesamtklang wird durch den Kompressor „dichter“ und „druckvoller“. Dieser Effekt ist vor allem beim Spielen mit Styles oder Songs wünschenswert. Links oben bei TYPE stehen verschiedene COMPRESSOR-

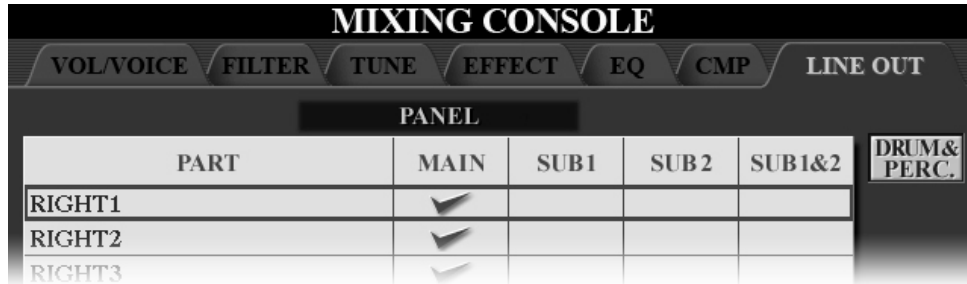
Einstellungen zur Auswahl. Mit USER öffnen Sie die Seite zum Speichern eigener Settings. Der MASTER COMPRESSOR ist, wie der MASTER EQ, ein sehr „scharfes“ Werkzeug zur Klangbearbeitung. Wir raten, von extremen Einstellungen abzusehen.

Die Grafik zeigt die Wellenform einer Audio-Aufnahme mit Tyros3. Am Anfang ist der MASTER COMPRESSOR noch ausgeschaltet. In der rechten Hälfte ist deutlich zu sehen, wie das Signal lauter ist, aber ohne zu verzerren, ohne den Maximalpegel zu überschreiten. Wir haben für dieses **extreme Beispiel** den MASTER COMPRESSOR im Lauf der Aufnahme ein- und wieder ausgeschaltet, was bei einer tatsächlichen Musikproduktion natürlich nicht zu empfehlen ist.



9.14 Die Einzelausgänge (LINE OUT)

Tyros3 verfügt über 4 Einzelausgänge (engl. „Line Out“). Die 4 Buchsen an der Rückseite des Instruments sind mit „LINE OUT“ gekennzeichnet. Die einzelnen Buchsen tragen die Bezeichnungen SUB 2, SUB 1, MAIN R und MAIN L/R+L. Die letzte Seite der Mixing Console trägt ebenfalls die Überschrift „LINE OUT“. Dort legen Sie fest, welcher Part des Keyboards auf welcher Buchse ausgegeben wird.



Die Liste links bei Part reicht von den vier Panel-Parts, über das Mikrophon, die vier MultiPads, die acht Style-Parts und das Metronom bis zu den 16 Spuren des Songs. Um einen bestimmten Part einem der vier Ausgänge zuzuordnen, bewegen Sie die rote Cursormarkierung zum gewünschten PART und setzen dann das Häkchen für den gewünschten Output.

Die Zuordnung ist stets exklusiv, das heißt: in jeder Zeile kann nur genau ein Häkchen gesetzt werden.

Jeder Part kann einem beliebigen Ausgang zugeordnet werden.

MAIN

Alle Parts mit einem Häkchen bei „MAIN“ werden so ausgegeben:

- Über die mit „MAIN“ bezeichneten Buchsen auf der Rückseite
- Über die mit „LOOP SEND“ bezeichneten Buchsen auf der Rückseite
- Über die mit „PHONES“ bezeichnete Kopfhörerbuchse
- Über die (optionalen) Tyros3-Lautsprecher TRS-MS02

Wichtig: Das Signal an den „MAIN“-Buchsen schließt sämtliche Effekte mit ein, sowohl System- als auch Insertion-Effekte.

SUB 1 (oder SUB 2)

Alle Parts mit einem Häkchen bei SUB 1 (oder Sub 2) werden über die Buchse Sub 1 (oder Sub 2) ausgegeben, und zwar in Mono und ohne die System-Effekte, also ohne Effekte vom REVERB- und CHORUS-Block. INSERTION-Effekt, die ja nur auf einen PART wirken, können aber eingesetzt werden.

SUB 1 & 2

Die auf „SUB 1 & 2“ gesetzten Parts werden an den beiden Sub-Buchsen in Stereo wiedergegeben – ebenfalls ohne System-Effekte.

Die über die Sub-Buchsen ausgegebenen Parts werden NICHT über die MAIN-Buchsen, oder den Kopfhörer, die LOOP SEND Buchsen oder die optionalen Tyros3-Lautsprecher ausgegeben.

Die Ausgabe über die Sub-Buchsen (wenn die Parts den Sub-Buchsen zugeordnet sind) erfolgt nur dann, wenn in den Sub-Buchsen Kabel eingesteckt sind. Ohne gesteckte „Sub-Kabel“ erfolgt die Wiedergabe immer über die MAIN-Buchsen.

In der Praxis ist diese automatische Zuordnung sehr sinnvoll! Sie benutzen z.B. für die Bühne Ihre spezielle Konfiguration mit verschiedenen Sub-Belegungen. Zu Hause aber stecken Sie ausschließlich Ihre Tyros3-Lautsprecher ein und jeder Part ist sofort hörbar.

Welcher Part auf welchem Ausgang macht Sinn?

Einige Beispiele:

- Bass und Schlagzeug zur getrennten Regelung über einen externen Mischer.
- Bestimmte Spuren des Styles oder MIDI-Files als Monitoring für den „zweiten Mann“.
- Metronom als Hilfe für den Schlagzeuger der Band.
- Mikrophon zur getrennten Regelung über ein externes Effektgerät oder/und einen externen Mischer.
-

Einzelne Schlaginstrumente gesondert ausgeben

Rechts oben schalten Sie um zwischen „PANEL“ und „DRUM&PERC“. Im Tyros3 können Sie auch einzelne Schlagzeuginstrumente bestimmten Outputs zuordnen.

INSTRUMENTS	DEPENDS ON PART	MAIN	SUB1	SUB2	SUB1&2	PANEL
BASS DRUM			✓			
SNARE DRUM	✓					
HI HAT		✓				
TOM		✓				
CRASH CYMBAL		✓				
RIDE CYMBAL		✓				
CYMBAL		✓				
LATIN PERCUSSION	✓					
LATIN HIGH PITCH	✓					
OTHERS	✓					

Below the table, there are controls for INSTRUMENTS, DEPENDS ON PART, and MAIN, SUB1, SUB2, SUB1&2. The DEPENDS ON PART control is set to ON. The MAIN, SUB1, SUB2, and SUB1&2 controls are also set to ON. The SUB1 control has a MARK checkbox checked.

Auf dieser Seite verteilen Sie einzelne Instrumente (Drum-Sounds) auf die Ausgänge.

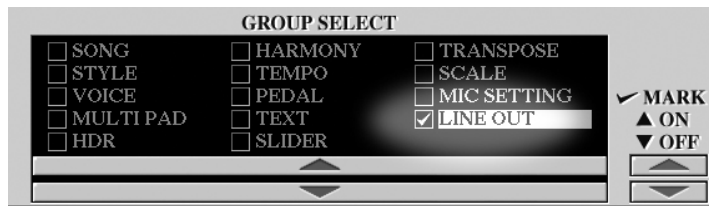
Ein Schlaginstrument, das auf DEPENDS ON PART geschaltet ist, wird auf der Buchse ausgegeben, die dem DRUM-Part auf der PANEL-Seite zugeordnet ist. DEPENDS ON PART bedeutet: „hängt vom Part ab“.

Die Einstellungen auf dieser Seite haben Vorrang. Wenn die RHYTHM-Parts auf der PANEL-Seite auf MAIN gesetzt sind, dann werden einzelne Instrumente dennoch auf den eingestellten Sub-Ausgängen wiedergegeben.

Verschiedene LINE-OUT-Konfigurationen speichern

Benutzen Sie zum Speichern einer Line-Out-Konfiguration das „REGISTRATION MEMORY“. So wird's gemacht:

1. Drücken Sie den Schalter „MEMORY“.
2. Entfernen Sie alle Häkchen. Setzen Sie nur bei „LINE OUT“ ein Häkchen.



3. Wählen Sie einen Speicherplatz.
4. Speichern Sie eine Registrierungsbank mit Ihren verschiedenen Konfigurationen
5. Speichern Sie sämtliche anderen Registrierungen ohne die LINE OUT-Konfiguration ab (kein Häkchen bei „LINE OUT“).
6. Rufen Sie je nach Situation eine bestimmte Konfiguration auf.
7. Verwenden Sie alle anderen Registrierungen bei gleichbleibender Belegung der Einzelausgänge.
8. Vergessen Sie nicht, die entsprechenden Häkchen wieder zu setzen, wenn Sie „normale“ Registrierungen speichern möchten.

Tipp: Wenn Ihre Registrierungen verschiedene gespeicherten LINE OUT-Belegungen enthalten, dann können Sie mit „FREEZE“ die aktuelle LINE-OUT-Konfiguration „einfrieren“, also beibehalten. Dazu muss im „FREEZE GROUP SETTING“ das Häkchen bei „LINE OUT“ gesetzt sein. Das „FREEZE GROUP SETTING“ erreichen Sie ganz bequem mit „DIRECT ACCESS“ und der Taste „FREEZE“.

9.15 Das bequeme Mischpult

Sie haben auf den vorangegangenen Seiten gelesen – und hoffentlich auch gleich ausprobiert – welche Möglichkeiten das Mischpult, die MIXING CONSOLE bietet. In der Praxis gibt es aber immer noch den Unterschied zwischen „Was kann das?“ und „Wie bequem komme ich da hin?“. Die Bedienung von Tyros3 und der Zugriff auf das Mischpult ist bequem und schnell – wenn man sich ein paar „Abkürzungen“ einprägt. Wenn Sie zum Beispiel den aktuellen DSP sehen und verändern möchten, dann können Sie auf MIXING CONSOLE drücken, mit TAB zur Seite EFFECT blättern, schließlich mit der Taste TYPE die Liste öffnen - und erst dann anfangen, was Sie tun wollten. Sie könnten aber mit DIRECT ACCESS und dem Panelschalter DSP-VARIATION genau diese Seite auch ohne Umwege aufrufen.

Tipp: **DIRECT ACCESS!** Oft liegt auf der Hand, welche Taste zum Ziel führt! DA plus MONO öffnet die PORTAMENTO-Seite, DA und ein Druck auf das SUSTAIN-Pedal holt die Seite zur Belegung der Fuß-Schalter ins Display. Die Liste aller DIRECT ACCESS Abkürzungen finden Sie – ja, Sie ahnen es schon wieder – im pdf Tyros3 Datalist. Vielleicht mal Ausdrucken?

Tipp: Der „freie“ Fader ASSIGN kann unabhängig von den anderen Fadern eingesetzt werden. Mit DIRECT ACCESS und dem ASSIGN Fader sehen Sie sofort alle Funktionen, die mit dem ASSIGN Fader geregelt werden können.

10. Das Mikrofon

Ein an Tyros3 angeschlossenes Mikrofon kann auf eine Vielzahl von Effekten zugreifen. Welcher Effekt für welchen Zweck erforderlich bzw. hilfreich ist, soll in diesem Kapitel erläutert werden.

10.1 Welches ist das richtige Mikrofon?

Machen Sie sich zunächst ein paar Gedanken über den Verwendungszweck Ihres Mikrofons. Welchen Anforderungen soll Ihr Mikrofon gerecht werden?

Möchten Sie lediglich gelegentlich eine Ansage zwischen Ihren Instrumental-Titeln machen?

Möchten Sie singen und sprechen?

Ist der Gesang und Ihr gesprochenes Entertainment der Dreh- und Angelpunkt Ihrer gesamten Darbietung?

Möchten Sie den Effekt „VOCAL HARMONY“ einsetzen?

Möchten Sie Aufnahmen mit dem Hard Disk Recorder machen?

Die Antworten auf diese Fragen stehen in direktem Zusammenhang mit der Frage:

Was muss ich ausgeben?

Ein Einsteigermikrofon der unteren Preisklasse ist bereits ab ca. 30,00€ erhältlich. Für die ersten „Gehversuche“ in Sachen Ansage und Gesang ist dies sicherlich eine sehr preisgünstige Alternative.

Ein Einsteigermikrofon der mittleren Preisklasse liegt etwa zwischen 50,00€ und 75,00 € und genügt Amateuranprüchen in den meisten Belangen.

Bedenken Sie jedoch folgendes: Auch beim Mikrofon entspricht Ihr künstlerisches Ergebnis der Summe aus *Ihrer* Leistung und der Qualität Ihres *Werkzeugs*.

Die hochwertigen Mikrofone der oberen Preisklasse liegen etwa zwischen 100,00€ und 250,00€ (und natürlich auch bis weit darüber).

Achten Sie bei der Wahl Ihres Mikrofons auf folgende Punkte:

- Verwenden Sie unbedingt ein „dynamisches“ Mikrofon! (Kein Kondensatormikrofon, da dieses eine Phantomspeisung benötigt!)
- die Impedanz des Mikrofons sollte um ca. 250 Ohm liegen.
- Das Mikrofon sollte eine Nierencharakteristik oder noch besser eine Super-Nierencharakteristik besitzen. Dies erhöht zum einen die Unempfindlichkeit gegenüber Rückkopplungen und erlaubt Ihnen beim Singen eine gewisse Bewegungsfreiheit. Ausserdem sollte gerade bei der Verwendung des Mikrofons mit Vocal Harmony ein Übersprechen von einer externen Verstärkeranlage vermieden werden.

10. Das Mikrofon

- Einige Mikrofone haben bei geringen Entfernungen zur Tonquelle - Ihrem Mund also – eine Anhebung im tiefen Frequenzbereich. Man spricht hier vom Nahbesprechungseffekt. Testen Sie den für Sie angenehmsten Abstand und achten Sie ggf. auf die Auswirkungen auf den Klang.
- Achten Sie bei Mikrofonen mit An- und Ausschalter auf dessen Geräuschlosigkeit. Da Sie das Mikrofon auch am Keyboard stumm schalten können, ist ein Schalter nicht zwingend notwendig.
- Verwenden Sie für den Live-Einsatz ein besonders robustes Mikrofon, das den Strapazen des „aufregenden Bühnenlebens“ gewachsen ist.

Der Test als Entscheidungshilfe

Was beim Auto die Probefahrt, ist beim Mikro der Test des Lieblingslieds. Ihr Musikhändler wird Ihnen sicherlich bei der Kaufentscheidung behilflich sein und Ihnen unter Umständen ein Mikrofon auch einmal ausleihen. Bedenken Sie, dass bei aller fachlich richtigen Einschätzung Ihre persönliche Stimmencharakteristik, Ihr persönliches Wohlgefühl beim Singen und damit Ihre Subjektivität für den Kauf ausschlaggebend sein werden.

Kabel nicht vergessen!

Die meisten Mikrofone werden ohne Kabel geliefert. Denken Sie also auch an den Kauf eines Mikrofonkabels in einer für Sie praktischen Länge. In die Mikrofonbuchse des TYROS3 passt ein ¼-Zoll (6,3mm) Klinkenstecker.

Symmetrische Signalübertragung

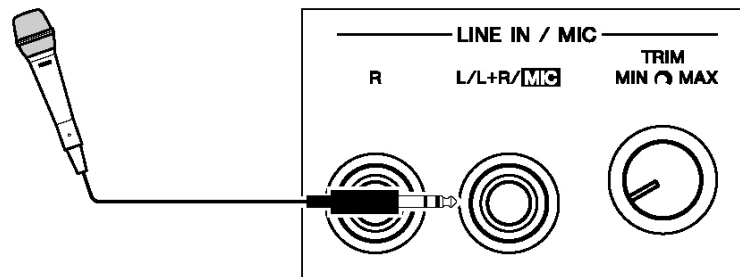
Tyros3 verfügt über einen symmetrischen (engl. „balanced“) Mikrofoneingang. Was bedeutet das? Bei der symmetrischen Signalführung wird das Signal von zwei Signaladern geführt. Eine Signalader führt das Spannungssignal. Dieses schwingt phasengleich zur Auslenkung der Mikrofonmembran. Es wird auch „In-Phase-Signal“, „HOT“ oder „HIGH“ genannt. Die andere Signalader führt das gegenphasige Signal. Dieses ist an der 0-Volt-Achse gespiegelt und wird auch „Out-of-Phase-Signal“, „COLD“ oder „LOW“ genannt. Bei einem symmetrischen Kabel dient die Abschirmung ausschliesslich der Ableitung von Störspannungen. Im Gegensatz dazu dient die Abschirmung beim unsymmetrischen Kabel der Rückführung des Audiosignals.

Bitte nicht stören!

Im Falle von elektromagnetischen Störungen, etwa verursacht durch Verstärker oder Lautsprecher, wirken sich diese als identische Störung auf das „HOT“- und das „COLD“-Signal aus. Am Mikrofon-Eingang wird das „COLD“-Signal in der Phase wieder gedreht. Die nun gegenphasigen Störsignale löschen sich bei der anschließenden Addition aus. Den größten Teil jedoch nimmt ohnehin die Abschirmung auf, die die Störspannungen ableiten kann und das Nutzsignal nicht weiter beeinflusst. Gerade wenn Sie beabsichtigen sehr lange Kabel zu verwenden sollten Sie auf jeden Fall ein symmetrisches verwenden.

Die Addition des phasengedrehten „COLD“-Signals mit dem nicht gedrehten „HOT“-Signal sorgt außerdem für einen Pegelgewinn gegenüber einem unsymmetrischen Kabel, was einen weiteren Vorteil darstellt. Der Stecker, der am Tyros3-Mic-Eingang angeschlossen wird, sollte ein ¼-Zoll (6,3mm) Klinkenstecker mit 3 Anschlüssen sein; kurz ein „Stereo-Klinkenstecker“.

10.2 Das Mikrofon richtig aussteuern



Schließen Sie Ihr Mikrofon an der Rückseite des ausgeschalteten Keyboards an.

Achten Sie darauf, dass der mit „TRIM“ bezeichnete Regler auf der Rückseite nicht zu weit aufgedreht ist. Etwa „12 Uhr“ ist in den meisten Fällen sehr praktikabel.

Stellen Sie den mit „INPUT VOLUME“ bezeichnete Regler zunächst auf „MIN“.

Schalten Sie nun das Keyboard ein.



Singen und sprechen Sie ein paar Takte und drehen Sie dabei „INPUT VOLUME“ links auf dem Bedienfeld langsam auf.

Behalten Sie dabei das mehrfarbige Lämpchen „SIGNAL“ im Auge. Leuchtet es „Grün“, so handelt es sich um ein „sauberes“, unverzerrtes Signal. „Rot“ zeigt jede Übersteuerung an und sollte nur leuchten

wenn Sie wirklich schreien. Sollte das Signal-Lämpchen häufiger aufleuchten, müssen Sie den Regler zurückdrehen.

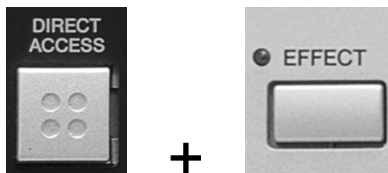
Achtung: Sollte der Mikrofonklang verzerrt sein, obwohl das Signal-Lämpchen grün leuchtet, so stellen Sie den „TRIM“-Regler auf der Rückseite etwas dezenter ein. Heben Sie anschliessend die Lautstärke des „INPUT VOLUME“ an.

10.3 Effekte einsetzen

Wie wir bereits im vorigen Kapitel gesehen haben, stehen auch dem Mikrophon einige Effekte zur Verfügung. Zur Steuerung dieser Effekte gibt es ein eigenes Bedienfeld mit der Bezeichnung „MIC“. Dieses befindet sich im linken oberen Bereich des Bedienfelds:



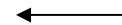
Drücken Sie zunächst „DIRECT ACCESS“ und den Schalter „EFFECT“:



Dies ist der kürzeste Weg auf die Effekt-Seite der MIXING CONSOLE für das Mikrophon:

Systemeffekte

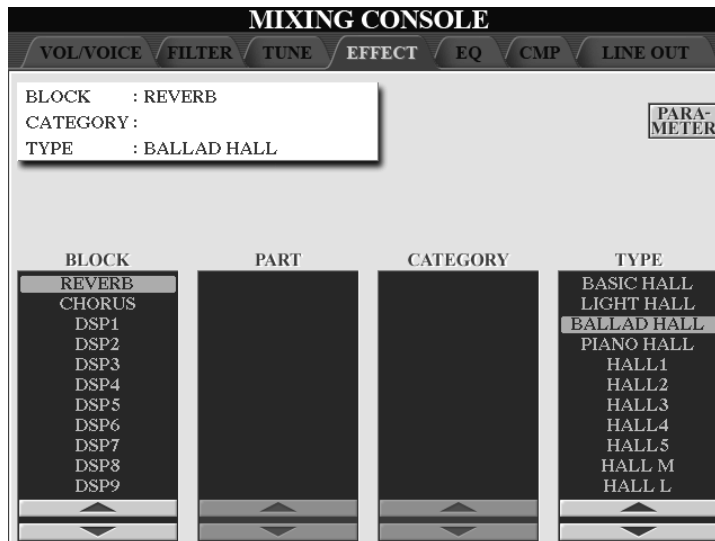
Das Mikrophon hat Zugriff auf die Systemeffekte „REVERB“ und „CHORUS“.



Regeln Sie hier den Send Level, die Intensität, des Nachhalls für das Mikrophon. Auch „CHORUS“ ist in Verbindung mit Ihrer Stimme ein nicht unbedingt üblicher, jedoch interessanter Effekt.

Achtung: Bedenken Sie, dass die Systemeffekte „REVERB“ und „CHORUS“ immer vom aktuell gewählten Style bzw. Song abhängig sind.

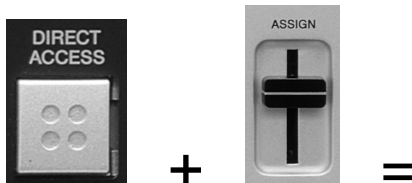
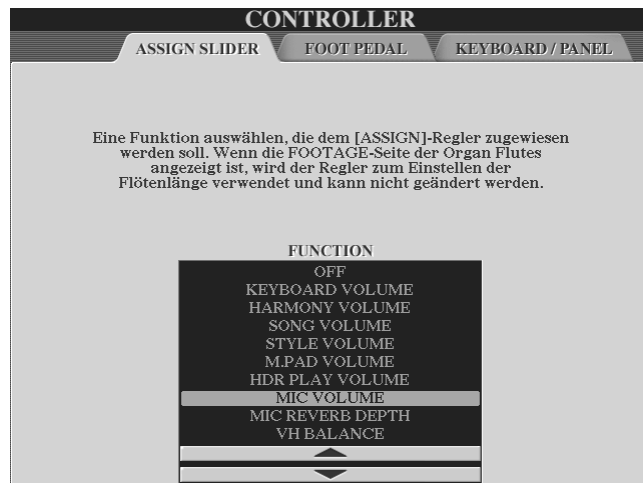
Tip: Insbesondere die neuen System-Halltypen „BASIC HALL“, „LIGHT HALL“, „BALLAD HALL“ und „PIANO HALL“ sind von höchster Qualität und verleihen Ihrer Stimme einen besonders angenehmen Effekt.



Der Schieberegler für den Live-Betrieb

Verwenden Sie den Schieberegler „ASSIGN“, um vor allem auf der Bühne schnell und nach Belieben den Hall-Send-Level zu verändern.

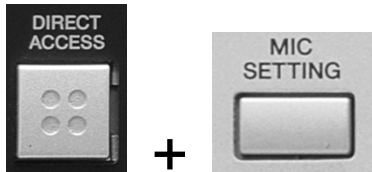
Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und bewegen Sie anschliessend den Schieberegler



Die Belegung des „ASSIGN“-Schiebereglers und der dazugehörige Wert werden im „MAIN-Display rechts oben unter „SLIDER“ angezeigt.

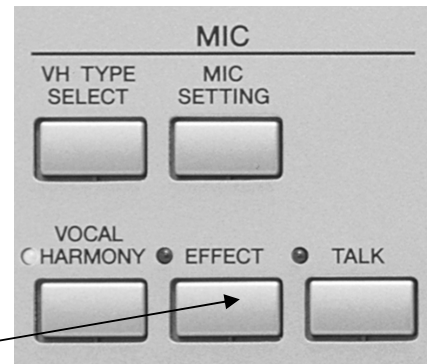
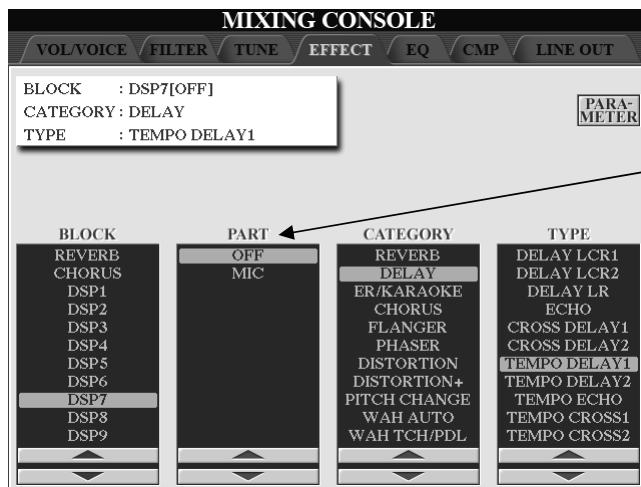
DSP 7

„DSP7“ ist exklusiv für das Mikrophon reserviert. In der unteren Reihe der MIXING CONSOLE wird für diesen Effekt das Verhältnis zwischen „trockenem“ Originalsignal („DRY“) und dem Effektsignal („WET“) geregelt. Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und den Schalter „MIC SETTING“:



Dies ist der kürzeste Weg, um dem Mikrophon einen neuen Effekt zuzuordnen. Unter „PART“ können Sie den Effekt ausschalten („OFF“) und einschalten („MIC“).

Das Ein- und Ausschalten auf dieser Display-Seite entspricht dem Ein- und Ausschalten über den Bedienfeldschalter „EFFEKT“



Der Schalter „EFFEKT“ schaltet den „DSP7“ fürs Mikrophon an bzw. aus.

In der MIXING CONSOLE werden dem Effektblock über „CATEGORY“ und „TYPE“ neue Effekttypen zugeordnet.

In unserem Beispiel heisst der Effekt für das Mikrophon „TEMPO DELAY1“ aus der Kategorie „DELAY“. Der Effekt ist ausgeschaltet.

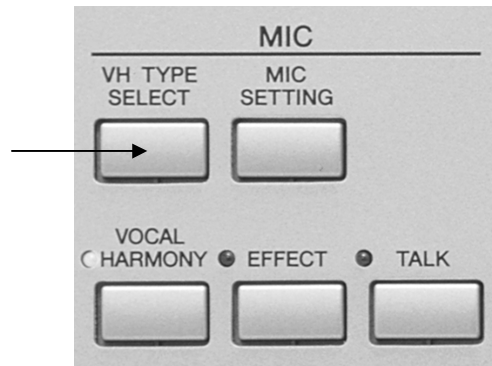
Tipp: Wählen Sie für den Mikrophoneffekt (DSP7) einen angenehmen Hall aus, um vom System-Hall unabhängig zu sein. „HALL3“ tut dabei gute Dienste. Wählen Sie keine zu langen Hallzeiten und ein angemessenes Verhältnis aus trockenem Signal und Effektsignal. Wägen Sie jedoch ab, ob Ihnen die Unabhängigkeit vom System Hall wichtiger ist oder die bessere Qualität des System Halls.

10.4 VOCAL HARMONY

Bisher standen wir in diesem Kapitel mit unserem Gesang ganz schön alleine da. Das soll sich nun ändern:

10.4.1 Auswählen eines VOCAL HARMONY Typs

Drücken Sie den Schalter „VH TYPE SELECT“.



Sie gelangen auf die Seite „VOCAL HARMONY TYPE“:



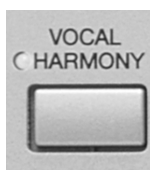
Auf dem PRESET-Laufwerk stehen (auf den Seiten „P1“ bis „P7“) 61 Vocal Harmony-Typen zur Auswahl.

Wählen Sie wie in unserem Beispiel den Typ „MenChoir“ auf der ersten Seite („P1“).

Dieser Vocal-Harmony-Typ ist direkt nach dem Einschalten bereits gewählt.

Lassen Sie uns nun ein paar Übungen mit Vocal Harmony machen. Wir gehen dabei davon aus, dass Tyros3 gerade eingeschaltet wurde.

1. Übungsbeispiel:



„VOCAL HARMONY“ ist nach dem Einschalten bereits eingeschaltet. Über den gleichnamigen Schalter wird der Effekt ein- und ausgeschaltet. In unserem Beispiel ist der Effekt an, das grüne LED leuchtet.

10. Das Mikrophon



Schalten Sie die Begleitautomatik („ACMP“) ein.

Spielen Sie mit der linken Hand einen C-Dur Akkord. Geben Sie mit der rechten Hand den Ton G vor.

Singen Sie den Ton G ins Mikrophon.

Sie hören nun die Vervielfachung Ihrer Stimme. Aus Ihrer Solostimme generiert Vocal Harmony einen ganzen Männerchor („Men Choir“).

2. Übungsbeispiel

Das gleiche Ergebnis erzielen Sie, indem Sie „ACMP“ wieder ausschalten, und stattdessen den „LEFT“-Part einschalten. Spielen Sie mit der linken Hand einen Akkord und singen Sie ins Mikrophon.

3. Übungsbeispiel:

Lassen Sie mindestens einen der Parts „ACMP“ oder „LEFT“ eingeschaltet.

Drücken Sie, ausgehend vom „MAIN“-Display den Schalter „A“, „SONG“.

Wählen Sie den Song „Amazing Grace“. Dieser befindet sich im Ordner „SampleSongs“ auf dem Laufwerk „PRESET“

Drücken Sie im Bedienfeld „SONG“ den Schalter „LYRICS/TEXT“.

Wählen Sie gegebenenfalls über Schalter „1 unten“ die „LYRICS“-Anzeige.

Drücken Sie im Bedienfeld „SONG“ den Schalter „PLAY/PAUSE“, um den Song zu starten:

The screenshot shows a digital display titled "LYRICS" with navigation arrows. The song title "Amazing Grace" is prominently displayed. Below it, the word "INTRODUCTION" is shown with chord symbols: Am7 Gm7, Gm7 9/C C7 13 C7 9 F FM7 Bb/F F. The lyrics "Amazing grace, how sweet the sound that saved a wretch like me." are displayed in a serif font, with chord symbols: F Bm7 b5, A/C# Dmadd9 Dm Bb Fsus4 F, C/E Dm Am Gm7 Am7 Bbm7/Eb AbM7 9 Dbm7 9. At the bottom, there are three buttons: "TEXT", "TEXT FILE", and "BACK GROUND".

Singen Sie bei eingeschaltetem Vocal Harmony-Effekt den Text zum laufenden Song.

Sie werden wieder feststellen, dass Sie „nicht alleine“ sind.

Tipp: Schalten Sie die Melodie-Stimme (Piano) auf Spur 1 nach einiger Einübungszeit aus: „CHANNEL ON/OFF“ drücken → SONG-Seite → „1 OFF“.

10.4.2 CHORDAL- und VOCODER-Typen

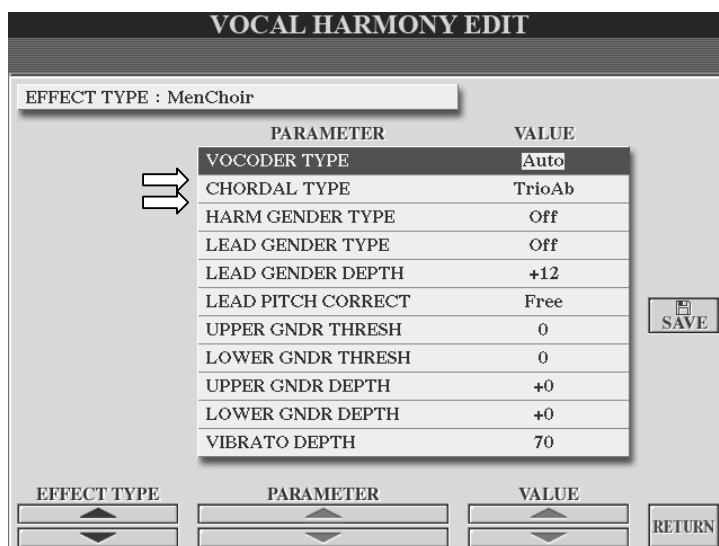
Nach diesen drei einführenden Übungsbeispielen wenden wir uns nun den möglichen Vocal Harmony-Typen und den Steuerungs-Modi, denen Sie angehören können, etwas genauer zu.

Dazu schauen wir uns die Parameter unseres „Men Chor“ etwas genauer an.



Drücken Sie auf der Seite „VOCAL HARMONY TYPE“ den Schalter „8 unten“, „EDIT“.

Sie sehen folgendes Display:



Den oberen beiden Zeilen entnehmen wir, dass unser Männerchor sowohl „VOCODER TYPE“ als auch „CHORDAL TYPE“ sein kann. Dies gilt übrigens für die meisten, nämlich für 56 der Vocal Harmony-Preset-Typen.

CHORDAL TYPE

Beim „CHORDAL TYPE“ werden die von Vocal Harmony erzeugten Harmonienoten durch folgende drei Akkordtypen festgelegt:

1. Links vom Style-Splitpunkt gespielte Akkorde bei eingeschalteter Begleitautomatik.
2. Links vom Left-Splitpunkt gespielte Akkorde bei ausgeschalteter Begleitautomatik und eingeschalteter Left-Voice.
3. Im Song enthaltene XF-Akkordinformationen. Wenn der Song solche Akkordinformationen im Yamaha-XF-Format enthält, werden diese als Akkordsymbole oberhalb des Liedtextes dargestellt.

Mittlerweile haben Sie natürlich längst festgestellt, dass es sich bei den 3 Möglichkeiten genau um unsere drei Übungsbeispiele handelt. Bei allen drei Beispielen wurde „MenChoir“ als Chordal Type angesteuert.

VOCODER TYPE

Beim „VOCODER TYPE“ werden die von Vocal Harmony erzeugten Noten durch sogenannte Steuernoten definiert. Auch hier gibt es drei Arten von Steuernoten:

1. Noten die im oberen („UPPER“) Tastaturbereich (also rechts vom Left-Splitpunkt) gespielt werden. Die Upper-Parts (RIGHT1, 2, 3) brauchen zum Steuern des Vocal Harmony nicht eingeschaltet sein.
2. Noten die im unteren („LOWER“) Tastaturbereich (also links vom Left-Splitpunkt) gespielt werden. Der Lower-Part (LEFT) braucht zum Steuern des Vocal Harmony nicht eingeschaltet sein.
3. Noten, die auf einer der 16 Songspuren eines MIDI-Files programmiert sind.

10.4.3 CHROMATIC- und DETUNE-Typen

Für diese beiden Typen sind keine Akkordinformationen oder Steuernoten notwendig. Im Feld der Preset-Vocal Harmony-Typen stellen die Typen „CHROMATIC“ und „DETUNE“ eine klare Minderheit dar:





CHROMATIC

Beim Chromatic-Typ haben die durch Vocal Harmony erzeugten Stimmen immer den gleichen Abstand zur Originalstimme. Der wohl berühmteste Vertreter dieser Familie ist wohl „Speedy Mouse“, der Sie stimmlich in eine kleine freche Maus verwandelt.

DETUNE

Die Originalstimme bestimmt bei diesem Typen die von Vocal Harmony erzeugten Stimmen. Diese können gegen die Originalstimme verstimmt („detune“) und in ihrem Klang und der Oktavlage verändert werden.

Die 4 Chromatic- bzw. Detune-Typen sind folgende:

 1. SpdyMouse	CHROMATIC-Typ
 2. SingBass	CHROMATIC-Typ
 3. ChromatXG	CHROMATIC-Typ
 4. DetuneXG	DETUNE-Typ

Alle anderen Preset-VH-Effekte sind „CHORDAL“- und „VOCODER“-Typen.

Wann wird ein Vocal Harmony-Typ als Chordal-Typ und wann als Vocoder-Typ angesprochen?

Werfen wir einen Blick auf das Mikrofon-Setting:

10.5 Das MICROPHONE SETTING



Drücken Sie den Schalter „MIC SETTING“.

Sie sehen folgendes Display:



Die Bedienung funktioniert in üblicher Weise:

Die Schalter links und rechts des Displays wählen eine Reihe. Die Schalterpaare „1 bis 8“ ändern den Parameter. Schieberegler und Datenrad helfen wie immer auch noch mit.

Das „MICROPHONE SETTING“ (Mikrofon-Einstellung) ist in zwei Seiten unterteilt: Unser Beispiel zeigt das „OVERALL SETTING“ mit den allgemeinen Einstellungen für das Mikrofon.

10. Das Mikrofon

In der unteren Zeile des „OVERALL SETTINGS“ finden Sie den Bereich „VOCAL HARMONY CONTROL“:



Stellen Sie unter „MODE“ ein, ob der gewählte Vocal Harmony-Typ als Chordal-Typ („CHORD“) oder als Vocoder-Typ („VOCOD“) angesprochen werden soll.

In unserem Beispiel ist „AUTO“ eingestellt. Dies bedeutet: Wenn die Begleitautomatik („ACMP“), der „LEFT“-Part oder (bei gleichem Splitpunkt) auch beide gleichzeitig eingestellt sind, dann steuern im linken Bereich des Keyboards gespielte Akkorde oder die XF-Akkordinformation des gespielten Songs den gewählten Vocal-Harmony-Typen im „CHORDALEN“ Modus. In allen anderen Fällen wird der gewählte Vocal-Harmony-Typ im „VOCODER“-Modus angesteuert.

An dieser Stelle kommen Ihnen doch bestimmt wieder unsere 3 einführenden Übungsbeispiele in den Sinn, oder? – Direkt nach dem Einschalten steht der Modus auf Auto. Die 3 Möglichkeiten, wann im „AUTO“ Modus „CHORDAL“ geschaltet wird entsprechen genau unseren 3 Beispielen.



Stellen Sie unter „CHORD“ ein, welche Daten auf dem verwendeten MIDI-File zur Akkorderkennung verwendet werden sollen:

„OFF“:Keine Daten.

„XF“: Akkord-Daten im XF-Format.

„1-16“:Die Akkorde des eingestellten Songkanals. Diese Einstellung ist dann sinnvoll wenn ein MIDI-File weder XF- noch Vocoder-Steuernoten enthält. Suchen Sie dann auf dem MIDI-File die Spur, die Akkorde beinhaltet. Z.B. eine Streicher-Fläche.

In der unteren Zeile links sehen Sie den Bereich „VOCODER CONTROL“. Stellen Sie hier die notwendigen Parameter ein, falls der gewählte Vocal Harmony-Typ im VOCODER-Modus angesprochen wird:



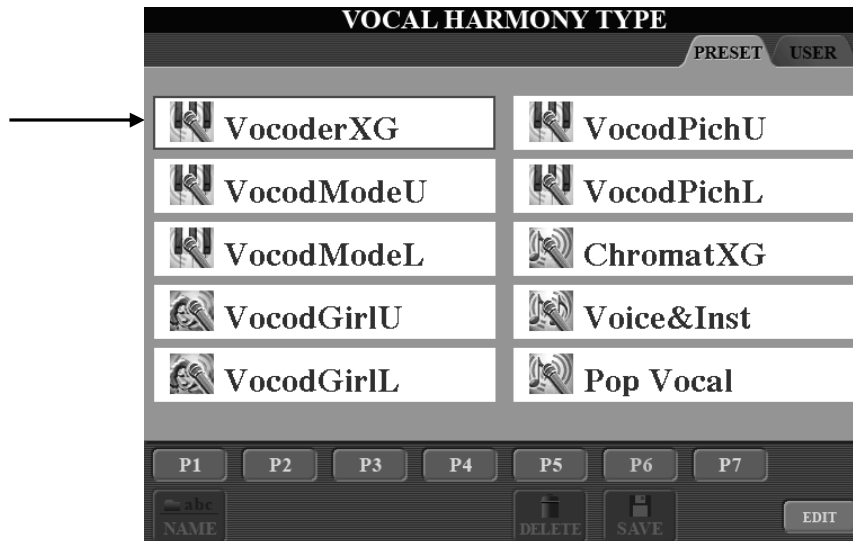
Stellen Sie unter „SONG CHANNEL“ den Kanal ein, der die Steuernoten für den VOCODER-Modus beinhaltet.

Die gewählte Kanalnummer lässt sich durch „MUTE“ stumm schalten.

Stellen Sie unter „KBD“ (**KEYBOARD**) ein, ob der obere Tastaturbereich „UPPER“ (rechts vom Left-Splitpunkt) oder der untere Tastaturbereich „LOWER“ (links vom Left-Splitpunkt) zur Steuerung des VOCODER-MODUS eingesetzt werden soll.

YAMAHA-Software

Bei Yamaha-Software wird in vielen Fällen automatisch „SONG CHANNEL 16“ eingestellt. Als Vocal Harmony-Typ wird im Regelfall „Vocoder XG“ gewählt:



Tip: Besuchen Sie doch einmal den Yamaha Download Shop unter www.downloadshop.yamaha.de



Wieviel Vocal Harmony ist sinnvoll?

Auch bei Vocal Harmony gilt: Zu viel (des Guten) ist zu viel!

Setzen Sie den Vocal Harmony-Effekt mit Bedacht und eher sparsam ein. Nichts ist schlimmer als ein Lied das von Anfang bis Ende mit Vocal Harmony und das in voller Lautstärke vorgetragen wird. Singen Sie die Strophe ruhig ohne Vocal Harmony. Umso grösser der Effekt, wenn im Refrain der Chor loslegt.



Zum Mischen zwischen Ihrer Stimme und den Vocal Harmony-Stimmen dient der Regler „BAL“.

„L“ steht für „Lead“. Dies bedeutet Hauptstimme, also Ihre Stimme.

„H“ steht für „(Vocal) Harmony“.

Der Wertebereich liegt zwischen „L63>H“ (nur Ihre Stimme) bis „L<H63“ (nur Vocal Harmony). Die Regelung der Balance lässt sich auch dem Schieberegler „ASSIGN“ zuordnen, was im Live-Betrieb sehr hilfreich ist. Drücken Sie hierfür „DIRECT ACCESS“ und bewegen Sie anschliessend den Schieberegler „ASSIGN“. Wählen Sie nun unter „FUNCTION“ die Funktion „VH BALANCE“ aus.

Der 3-Band-Equalizer



Dem Mikrophon steht exklusiv ein 3-Band-Equalizer zur Verfügung. Im vorigen Kapitel haben wir die Funktionsweise eines Equalizers bereits ausführlich behandelt. Bei diesem gibt es drei Frequenzbänder: „EQ LOW“ (Tiefenfrequenz), „EQ MID“ (Mittenfrequenz) und „EQ HIGH“ (Höhenfrequenz). Stellen Sie mit dem jeweils linken Regler die exakte Filterfrequenz ein. Senken Sie mit dem jeweils rechten Regler das entsprechende Frequenzband ab oder heben Sie es an.

Und immer wieder taucht die Frage auf:

Welches ist denn nun *die* richtige EQ-Einstellung fürs Mikro?

Die Antwort: *Die* (einzig) richtige Einstellung *gibt es nicht!* Wieder einmal hängt vieles von Ihrer persönlichen Stimme, von der Umgebung und von den verwendeten Komponenten (Mikrophon, Kabel, PA etc.) ab.

Es gibt jedoch einige Punkte, die Sie beim Einstellen des Mikrophon-EQs beachten sollten:

- All zu tiefe Frequenzen in der (Gesangs-) Stimme können bisweilen Probleme erzeugen. Gerade beim Einsatz grösserer Anlagen und dem Einsatz von Subwoofern kann dies zu einem dumpfen, „wumrigen“ Sound führen.
- Das Absenken der Mittenfrequenzen erweist sich in der Praxis als vorteilhaft, da gerade der mittlere Frequenzbereich gelegentlich als „unschön“ empfunden wird. Gehen Sie jedoch auch hier mit Bedacht vor, da gerade diese Frequenzbereiche wichtig für den Einsatz von Vocal Harmony sind.
- Die Transparenz Ihrer Stimme für Sprache und Gesang gleichermassen wird durch die Höhenfrequenzen hervorgehoben. Ein Anheben des Höhenfrequenzbandes sorgt für klare Verständlichkeit. Aber Vorsicht: Nicht übertreiben: „Zischen“ und „Rauschen“ heissen die natürlichen Feinde des „Höhenfrequenzaufreissers“.
- Ausprobieren, ausprobieren, ausprobieren!
-

Tipp: „Reißen“ sie bestimmte Frequenzen bewusst auf, um deutlich zu hören „wo es weh tut“. Die so der „Unschönheit“ überführte Frequenz wird anschliessend heruntergezogen.

Tipp: Machen Sie unter Verwendung des „HARD DISK RECORDERS“ einige Probeaufnahmen und beurteilen Sie die Ergebnisse selbst, ohne dabei zu singen.

NOISE GATE

„NOISE“ bedeutet „Geräusch“, „GATE“ bedeutet „Tor“.

Rauschen ist beim Mikrophon das störendste Nebengeräusch, das man nach Möglichkeit loswerden möchte.

Bei dieser Funktion ist mit „NOISE GATE“ der Schwellenwert gemeint, ab dem das Rauschen unterdrückt wird. Und wie geht das? – Ganz einfach: Das Mikrophon wird beim Unterschreiten des Schwellenwerts einfach ausgeschaltet. Anders ausgedrückt: Erst ab einem bestimmten Schwellenwert wird der Signalweg des Mikrophons freigegeben.



Unter „SW“ („SWITCH“ = Schalter) schalten Sie die Funktion ein („ON“) bzw. aus („OFF“).

Unter „TH.“ („TRESHOLD“) wird der Schwellenwert in „dB“ eingestellt.

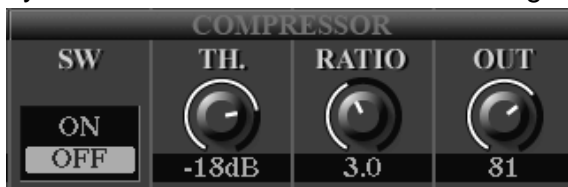
Die Funktion ist sehr hilfreich, um nach jeder Ansage oder jedem Gesangspart das Mikrophon automatisch stumm zu schalten.

Aber aufgepasst: Ein zu hoher Schwellenwert lässt die Stimme unter Umständen „abreißen“. Dies können Sie ausprobieren, indem Sie absichtlich den höchstmöglichen Schwellenwert („-30dB) einstellen und bei eingeschaltetem NOISE GATE vom Flüstern ins lautere Sprechen oder Singen übergehen. Probieren Sie es auch umgekehrt aus. Sie merken wie das Mikrophon ab dem Schwellenwert einfach ausschaltet. Finden Sie durch Ausprobieren den für Sie besten Kompromiss aus Rauschunterdrückung und vollendeten Sätzen.

Der Kompressor

Kompressor? Da war doch was?... – Genau! Die Funktionsweise eines Kompressors haben Sie im vorigen Kapitel, am Beispiel des Master-Kompressors, bereits kennen gelernt.

Der Dynamikumfang der (gesungenen) Stimme kann durch diesen exklusiven Mikro-Kompressor komprimiert werden. Dies ist besonders für den „VOCAL HARMONY“-Effekt wichtig. Dieser vervielfältigt nämlich Ihre Stimme und damit auch die Unterschiede in der Dynamik in Ihrer Stimme. Das Ergebnis ist bei zu grossen dynamischen Unterschieden unbefriedigend.



Unter „SW“ („SWITCH“ = Schalter) schalten Sie den Effekt ein („ON“) bzw. aus („OFF“).

Unter „TH.“ („TRESHOLD“) wird der Schwellenwert in „dB“ eingestellt, ab dem das Signal komprimiert wird. Den

Grad der Lautstärkereduktion stellen Sie unter „RATIO“ ein. In unserem Beispiel wird das Signal ab dem Schwellenwert im Verhältnis 3:1 komprimiert. Dies bedeutet: Wenn das Eingangssignal 3dB über dem Schwellenwert liegt, so liegt es nach der Kompression nur noch 1dB darüber. Unter „OUT“ regeln Sie das Ausgabesignal, also die Lautstärke des Mikrophonsignals (nach der Kompression). Bei einem Wert von „0“ ist bei eingeschaltetem Kompressor nichts mehr zu hören.

10. Das Mikrofon



Rechts neben dem „COMPRESSOR“ befindet sich unter „MIC“ ein Schalter, um das Mikrofon stumm („MUTE“) zu schalten.

Der Schieberegler mit der Bezeichnung „VOLUME“, direkt darunter, regelt die Lautstärke des Mikrophons. Dieser Wert entspricht dem Wert des „VOLUME“-Reglers der MIXING CONSOLE und des kleinen Mischpults „BALANCE“. Die Regelung der Lautstärke lässt sich auch dem Schieberegler „ASSIGN“ zuordnen, was im Live-Betrieb sehr hilfreich ist. Drücken Sie hierfür „DIRECT ACCESS“ und bewegen Sie anschliessend den Schieberegler „ASSIGN“. Wählen Sie nun unter „FUNCTION“ die Funktion „MIC VOLUME“ aus.

VOCAL RANGE



Um beim Einsatz des Vocal Harmony die größtmögliche Natürlichkeit Ihrer Stimme zu bewahren, wählen Sie unter „VOCAL RANGE“ die Parameter wie folgt:

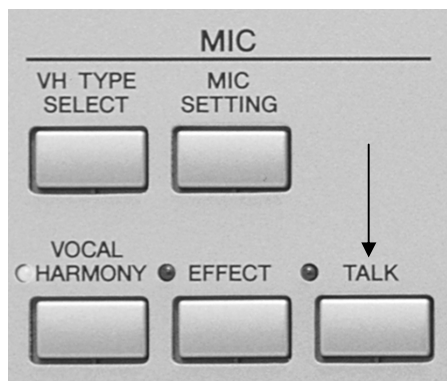
„Normal“: Standardeinstellung

„LOW“: Für tiefe Stimmlagen! Außerdem für stöhnende, kreischende oder bebende Stimmen geeignet.

„HIGH“: Für höhere Stimmlagen! Außerdem geeignet für das Singen sehr nah am Mikrofon.

10.6 Das TALK-Setting

Vocal Harmony und alle anderen Effekte des Mikrophons sind wichtig für den Gesang. Die Ansage zwischen den Liedern benötigt jedoch eine ganz andere Konfiguration. Die Lösung: „TALK“ (Sprechen)

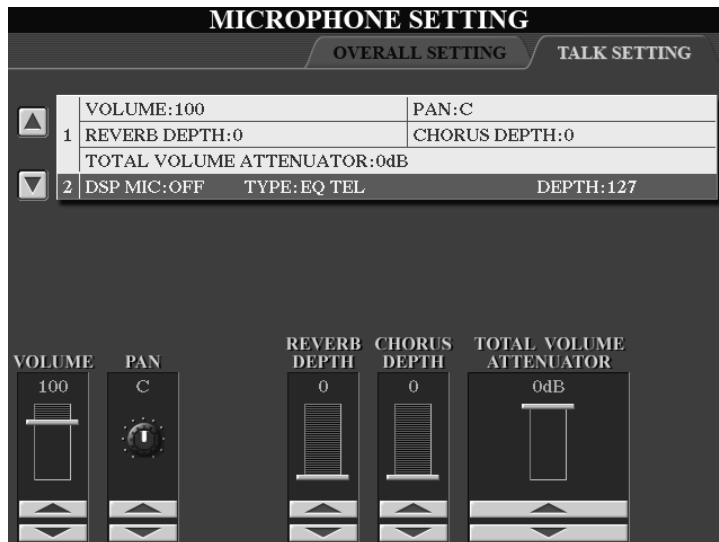


Sobald Sie den Schalter „TALK“ drücken ist Ihr Mikrofon für die Ansage eingestellt. Einfach alle Effekte des Mikrophons zu umgehen wäre dabei jedoch bei weitem zu billig. Vielmehr ruft „TALK“ ein eigenes Mikrofon-Setting auf, das Sie selbstverständlich bearbeiten können

Drücken Sie, ausgehend vom „OVERALL SETTING“ einen „TAB“-Schalter oder „DIRECT ACCESS“ und den „TALK“-Schalter.

Sie sehen folgendes Display:

Benutzen Sie die Schalter „A“ und „B“, um zwischen „1“ und „2“ umzuschalten



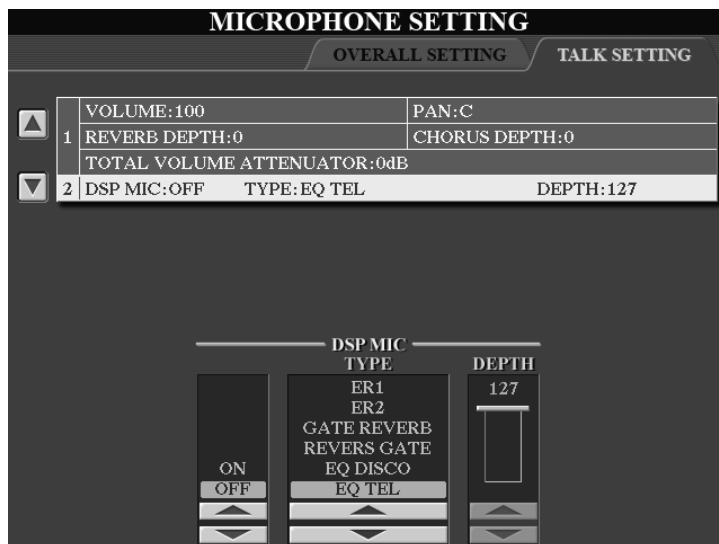
Unter „1“ stellen Sie folgende Parameter ein:

Stellen Sie bei „VOLUME“ die Mikrofon-Lautstärke für die Ansagen ein. Sie können die Lautstärke z.B. etwas anheben, um deutlich verstanden zu werden.

Über „PAN“ stellen Sie die Stereoposition des Mikros für die Ansage ein.

„REVERB DEPTH“: Warum nicht für die Ansage ein kleines bisschen Reverb (Nachhall) zugeben. Auch Chorus lässt sich unter „CHORUS DEPTH“ speziell für die Ansage einstellen. Benutzen Sie „TOTAL VOLUME ATTENUATOR“, um die Gesamtlautstärke des Keyboards (mit Ausnahme des Mikrophons) „herunterzufahren“. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie etwa bei Tanzspielen während des Spielens eine kurze Ansage machen möchten, ohne den Style oder das MIDI-File zu stoppen. Sie sind dann deutlich zu verstehen, ohne dass der musikalische Fluss abreißt.

Drücken Sie Schalter „B“, um auf die Parameter im Bereich „2“ zuzugreifen:



Hier können Sie dem Mikrophon speziell für die Ansage einen passenden Effekt zuordnen.

Schalten Sie den Effekt ganz links ein („ON“) bzw. aus („OFF“).

Wählen Sie unter „TYPE“ den Effekt-Typ. Bei manchen Effekt-Typen können Sie unter „DEPTH“ das Verhältnis zwischen trockenem Signal und Effektsignal einstellen.

10.7 Mikrofon-Einstellungen abspeichern

10.7.1 Vocal Harmony-Typen

Vocal Harmony-Typen werden im Display „VOCAL HARMONY EDIT“ bearbeitet.

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und „VH TYPE SELECT“, um den aktuell gewählten Typen zu bearbeiten.

PARAMETER	VALUE
VOCODER TYPE	Auto
CHORDAL TYPE	TrioAb
HARM GENDER TYPE	Off
LEAD GENDER TYPE	Off
LEAD GENDER DEPTH	+12
LEAD PITCH CORRECT	Free
UPPER GNDR THRESH	0
LOWER GNDR THRESH	0
UPPER GNDR DEPTH	+0
LOWER GNDR DEPTH	+0
VIBRATO DEPTH	70

Drücken Sie „SAVE“, um bearbeitete VH-Typen auf dem USER-Laufwerk abzuspeichern.

10.7.2 Microphone Setting

Die Einstellungen der Seite „TALK SETTING“ werden automatisch auf dem Flash Rom gespeichert, wenn Sie das jeweilige Display mit „EXIT“ verlassen. Gleiches gilt auf der Seite „OVERALL SETTING“ für den „3 Band EQ“, „NOISE GATE“, „COMPRESSOR“ und „VOCAL RANGE“.

Die restlichen Parameter der unteren Zeile im „OVERALL SETTING“ werden nicht automatisch gespeichert!

Diese Einstellungen können allerdings im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden! („MEMORY“ drücken → Häkchen bei „MIC. SETTING“ → Speicherplatz wählen → Bank abspeichern nicht vergessen!)

Diese im REGISTRATION MEMORY gespeicherten Parameter des Mikrophon-Settings sind genau diejenigen, die (bei entsprechender Markierung) beim Einsatz der FREEZE-Funktion „eingefroren“ und beim Einschalten von „Parameter Lock“ gesperrt werden.

Achtung: Wenn bei „FREEZE“ und „PARAMETER LOCK“ ein Häkchen bei „MIC: SETTING“ gesetzt ist, so werden bei jeweils eingeschalteter Funktion auch die Werte der System-Effekte „REVERB“ und „CHORUS“ eingefroren bzw. gesperrt.

Merke: „MIC MUTE“ kann überhaupt nicht gespeichert werden!

Um mehrere verschiedene Einstellungen

- des 3-Band Equalizers
- der „NOISE GATE“-Parameter
- des Compressors
- des VOCAL RANGE
- und das gesamte „TALK“-Setting

abzuspeichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie den Schalter „FUNCTION“ rechts neben dem Display
2. Drücken Sie den Schalter „I“, „UTILITY“
3. Drücken Sie die Schalter „TAB“ so oft, bis die Seite „SYSTEM RESET“ erscheint.
4. Drücken Sie den Schalter „F“, „SYSTEM SETUP FILES“.
5. Wählen Sie eines der beschreibbaren Laufwerke („USER“, „HD1“ oder „USB“).
6. Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SAVE“
7. Vergeben Sie einen Namen.
8. Drücken Sie den Schalter „8 oben“, „OK“.

Wieder aufrufen des System Setups:

Die Schritte 1. bis 4. wie oben, dann

5. Wählen Sie das Laufwerk, auf dem Ihre System Setup-Datei abgespeichert ist.
6. Wählen Sie die gewünschte Datei.
7. Drücken Sie den Schalter „F“, „YES“.

Achtung: Bedenken Sie, dass durch das Abspeichern einer „System SetUp“-Datei immer gleichzeitig mehrere Parameter gespeichert werden. Außer verschiedener Mic-Settings werden deshalb u.a. auch Parameter des „Song Settings“ oder des „Utility“-Menüs gespeichert. Sind diese jedoch ohnehin bei Ihnen stets gleich eingestellt, so ist das gezielte Abspeichern von Mic-Settings auf diese Art recht praktikabel.

Tipp: Gönnen Sie sich einen Blick auf die Parametertabelle (auf den Seiten 50 bis 58) der, ja sie ist es wieder, Tyros3-Datenliste. Diese weist in der ersten Spalte sämtliche als „System SetUp“-Datei speicherbare Parameter aus:

o = speicherbar

x = nicht speicherbar

11. MIDI

Zur einfachen Verwaltung und zum schnellen Zugriff auf umfangreiche Einstellungen stellt Tyros3 sogenannte MIDI-Templates zur Verfügung. Mit einem einzigen Knopfdruck kann eine komplette MIDI-Situation abgerufen werden.

Die Templates sind editierbar. Eigene (neue) Templates finden Platz im USER-Speicher. Sets aus jeweils zehn Templates werden mit MIDI SETUP in der Funktion UTILITY - SYSTEM RESET geladen oder gespeichert.

11.1 MIDI-Templates auswählen

Der Schalter H im FUNCTION MENU öffnet die MIDI-Seite:

Zehn Preset MIDI-Templates für ganz verschiedene Anforderungen stehen zur



Auswahl. Eine Beschreibung dieser PRESETS finden Sie im pdf der Tyros3-Anleitung auf Seite 113. Die Preset-Templates decken viele Standard-Situationen ab, wie etwa den Einsatz eines MIDI-Akkordeons (mit und ohne Steuerung der Begleitautomatik) oder eines externen Basspedals. Selbst ein auf den ersten Blick „triviales“ Setting wie „MIDI OFF“ ist beim praktischen Arbeiten sehr sinnvoll. „MIDI OFF“ unterbindet, dass MIDI-Daten gesendet und

empfangen werden. Man erspart sich die Mühe, die MIDI-Kabel herauszuziehen und später wieder einzustecken. Um nachzusehen, was in den einzelnen Templates genau eingestellt ist, oder um etwas zu verändern, drücken Sie EDIT!

Tipp: Ein MIDI-Kabel überträgt MIDI-Daten stets nur in eine Richtung: von OUT nach IN. Das USB-Kabel kann aber in beide Richtungen Daten senden und empfangen. Achten Sie daher darauf, nicht unbeabsichtigt eine „MIDI-Schleife“ zu erzeugen. Wenn Tyros3 einen Song abspielt – und die Song-Daten via MIDI sendet – dann kommen die Daten doppelt im Tyros3 an: wenn nämlich der externe Sequenzer noch via USB verbunden ist und auf „MIDI-thru“ steht. Auch hier leistet „MIDI OFF“ bisweilen gute Dienste.

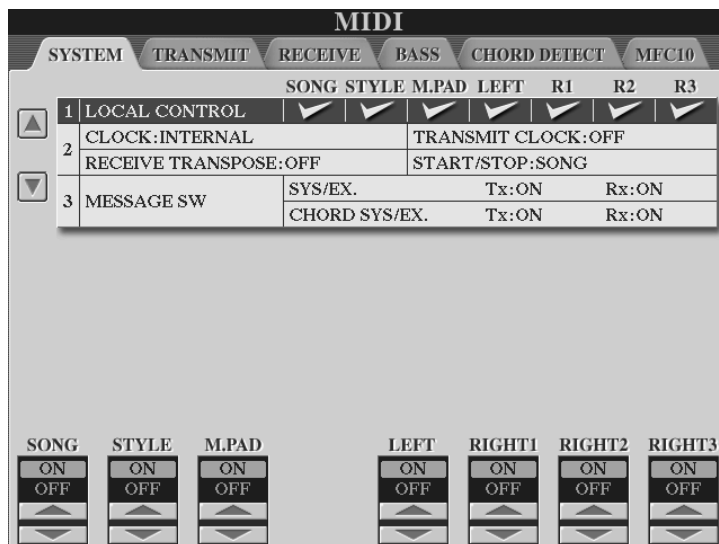
Tipp: Ein guter Plan ist immer eine gute Sache! Verschaffen Sie sich, noch bevor Sie einzelne Parameter editieren, Klarheit darüber, wer wen wie steuern soll, oder wer von wem was empfangen soll. Eine kleine Skizze und ein paar Überlegungen vorher sparen viel Zeit und führen schneller zum Ergebnis als planloses Herumprobieren.

11.2 MIDI-Templates editieren

Öffnen Sie mit FUNCTION das FUNCTION MENU und drücken Sie auf den Schalter H, „MIDI“, um die Liste der MIDI-Templates ins Display zu holen – schneller geht es mit DIRECT ACCESS und FUNCTION.

Wählen Sie anschließend das MIDI-Template (hier im Beispiel: All Parts), das Sie verändern wollen, und drücken Sie auf den Schalter EDIT, „8 unten“.

Es erscheint folgende Anzeige, schalten Sie ggf. mit TAB zu dieser Seite:



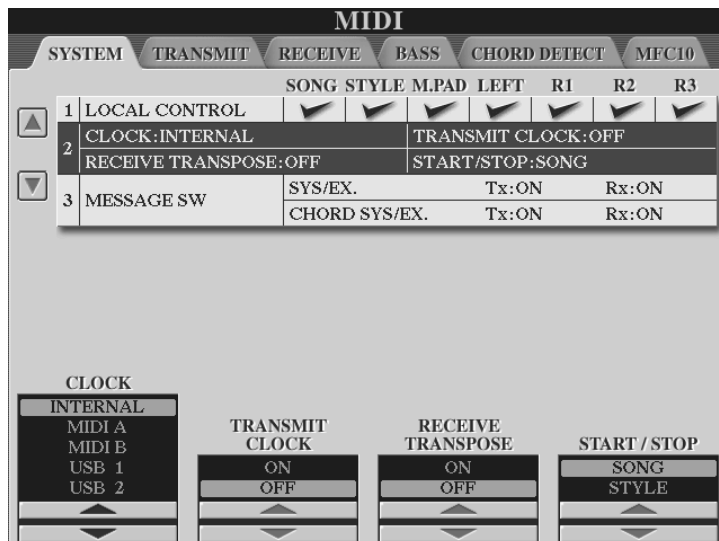
SYSTEM 1

Schalten Sie hier die einzelnen Parts LOCAL ON oder OFF:

LOCAL ON: der Part steuert die internen Sounds

LOCAL OFF: der Part ist vom internen Tonerzeuger getrennt. MIDI-Daten werden gesendet, aber nicht intern verarbeitet.

Der zweite Eintrag bei SYSTEM bestimmt folgende Parameter:



CLOCK: Wird intern oder extern synchronisiert? Wo wird die externe „Clock“ empfangen?

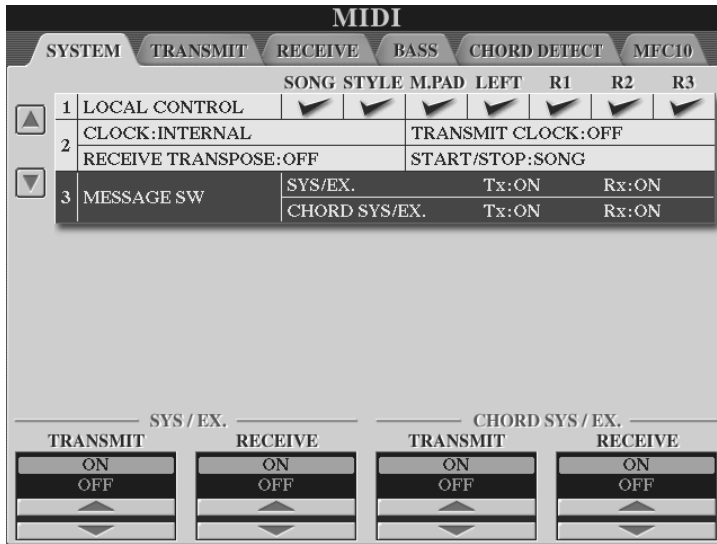
TRANSMIT CLOCK: Werden MIDI-Start-Stop und die MIDI-Clock gesendet?

RECEIVE TRANSPOSE: Werden die Noten bei MIDI-IN transponiert?

START/STOP: Steuert MIDI-Start-Stop den Song oder den Style?

11. MIDI

Beim dritten Eintrag von SYSTEM geht es um SysEx-Filter:



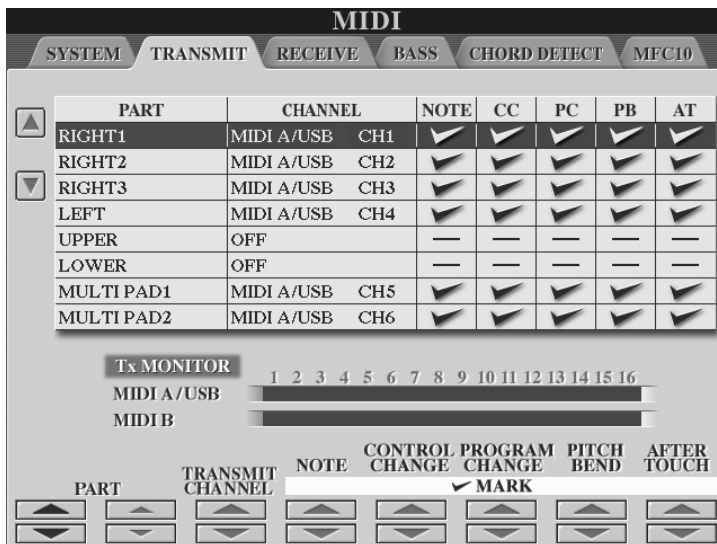
SYSTEM 3

SYS/EX.: Werden System-Exclusive MIDI-Daten gesendet (Tx für transmit) oder empfangen (Rx für receive)?

CHORD SYS/EX.: Werden die SysEx-Daten zur Steuerung der Akkorde der Begleitautomatik (und anderer Funktionen, wie Vocal Harmony, Harmony oder MultiPads) gesendet oder empfangen?

Die nächste Seite TRANSMIT bestimmt für jeden einzelnen Part, welche MIDI-Daten gesendet werden. Weiter mit TAB:

TRANSMIT: Hier stellen Sie ein, welche Parts welche MIDI-Daten senden



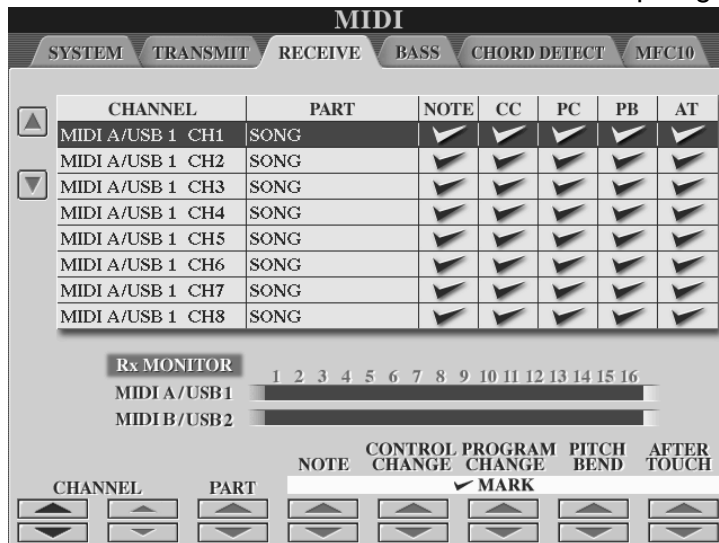
PART: die Liste ist vierunddreißig Einträge lang!

4 Panel-Parts,
UPPER und LOWER,
4 MULTI PADS,
8 Style-Parts und
16 Songtracks:

macht zusammen
34 mögliche MIDI-Sender!

Die Parts des Tyros3 sind die Konstanten, die festen Einträge. Der Sende-Kanal (TRANSMIT CHANNEL) kann für jeden Part frei eingestellt werden. Achten Sie deshalb auf unbeabsichtigte Doppelbelegungen! Für jeden Part gibt es außerdem einen MIDI-Filter. Die Übertragung bestimmter MIDI-Daten kann abgeschaltet werden. Der Tx-Monitor zeigt an, auf welchem MIDI-Kanal gerade Daten gesendet werden. Schlagen Sie ein paar Töne an, drehen Sie das Modulationsrad, schalten Sie verschiedene Parts ein und aus und beobachten Sie die Anzeige des Tx-Monitors!

Weiter mit TAB zur dritten Seite: RECEIVE: empfangen



Hier sind die 32 Kanäle (16 MIDI A und 16 MIDI B) die feste Größe:

Für jeden „ankommenden“ MIDI-Kanal wird bestimmt, welchen Part die Daten „treffen“ sollen.

Die empfangenen Daten durchlaufen ebenfalls einen MIDI-Filter: Was wird empfangen?

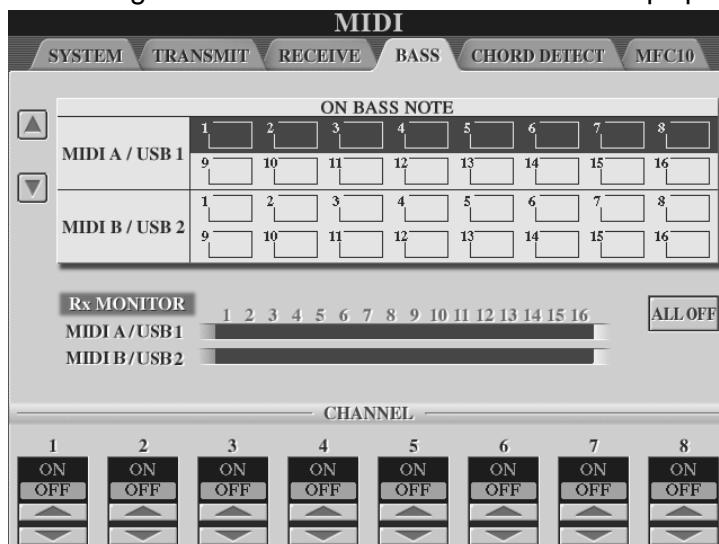
Der Rx-Monitor zeigt an, auf welchem Kanal gerade Daten empfangen werden.

Mit TAB weiter zu den Seiten BASS und CHORD DETECT

Die nächsten beiden Seiten definieren die Steuerung der Akkorderkennung via MIDI. Dadurch wird es möglich, die Begleitautomatik des Tyros3 auch „von außen“ zu spielen, also von einem 88-Tasten-E-Piano aus oder einem Midi-Akkordeon.

Tipp: Schalten Sie die CHORD SYSEX besser aus, wenn Sie Tyros3 von der noch vorhandenen 9000 PRO aus spielen möchten – wegen CC!

Auf den Seiten BASS und CHORD stellen Sie ein, welcher Kanal zur Steuerung der On-Bass-Note benutzt wird, bzw. welcher Kanal die Akkorderkennung treffen soll. Beachten Sie, dass jeweils auch mehrere Kanäle für BASS und CHORD DETECT gesetzt werden können – was die Sache kompliziert machen kann! Sehen Sie sich einmal die BASS und die CHORD DETECT Einträge des Templates MIDI Accord1 an! Interessant ist auch, dass die Akkorderkennung via MIDI unabhängig von den Splitpunkten funktioniert. Sie können die Begleitautomatik des Tyros3 auch dann vom Akkordeon aus spielen, wenn die Noten (typischerweise auf MIDI-Kanal 2) zur Steuerung der Akkorde viel höher sind als der Splitpunkt.

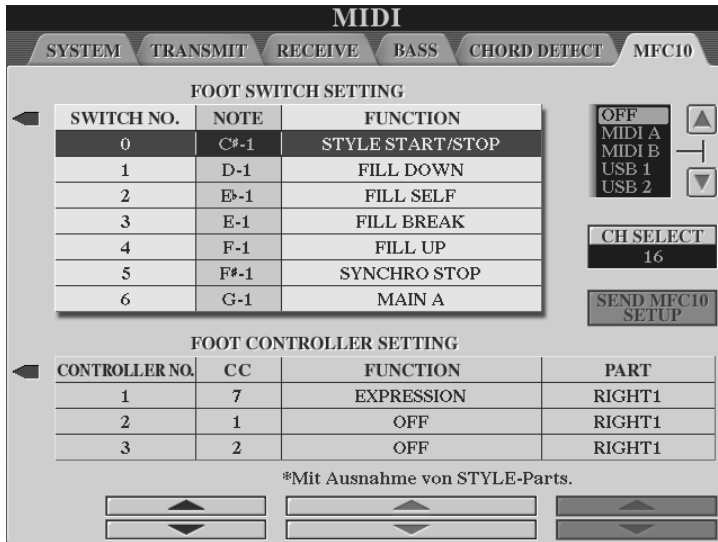


Der Rx-Monitor ist wieder hilfreich, um ankommende MIDI-Daten auch optisch zu identifizieren.

Die Seite CHORD DETECT ist ebenso aufgebaut wie die Seite BASS.

Weiter mit TAB zur letzten Seite, auf der Sie den MFC-10 zum Gebrauch mit Tyros3 programmieren.!

MFC10: Programmierung und Einsatz



Tyros3 ist bestens dafür vorbereitet, den MIDI Foot Controller „MFC10“ zu verwenden.

Die MFC10-Seite dient dazu, alle erforderlichen Parameter den individuellen Wünschen anzupassen.

Am MFC-10 können auch weitere Schwellerpedale angeschlossen werden.

Die Steuerung des Tyros3 durch das MFC-10 geschieht durch Noten-Events, ausgelöst durch die

Fußschalter, und durch Controller-Events, ausgelöst durch die Fußregler. Am Tyros3 wird eingestellt, welche Aktion beim Empfang dieser Events ausgelöst werden soll. In der Mitte des Displays sehen Sie eine lange Liste mit möglichen Aktionen, die durch den MFC-10 gesteuert werden können.

Um das MFC-10 zu programmieren, stellen Sie zuerst eine Verbindung vom MIDI-OUT des Tyros3 zum MIDI-IN des MFC-10 her. Legen Sie dann im Display des Tyros3 die Parameter fest, die später vom MFC-10 aus gesteuert werden sollen. Drücken Sie zum Abschluss auf den Schalter „SEND MFC-10 SETUP“ um die vorgenommenen Einstellungen an das MFC-10 zu übertragen.

Um den Tyros3 vom MFC-10 aus zu steuern braucht es natürlich eine Midi-Verbindung in der anderen Richtung, nämlich vom MIDI-OUT des MFC-10 zum MIDI-IN des Tyros3. Achten Sie in jedem Fall darauf, dass die Midi-Verbindung (Kabel oder USB) immer der im Display rechts oben angegebenen Verbindungsart entspricht. (Also nicht MIDI A auswählen und bei MIDI B die Kabel stecken – das ist uns aber auch schon passiert!)

Die Steuerung des Tyros3 muss nicht unbedingt über den MFC-10 erfolgen. Wenn die gewünschten Funktionen im Tyros3 bestimmten Noten auf einem bestimmten MIDI-Kanal zugeordnet sind, dann können Sie diese Funktionen auch von einem externen Sequenzer aus steuern.

Noch ein Midi-Bequemlichkeitstipp zum Abschluss:



Beim Arbeiten mit einem externen Sequenzer ist es oft hilfreich, die Bank Select Nummern und den Program-

Change jeder Voice schnell zur Hand zu haben. Schalten Sie dazu in der Funktion UTILITY auf der Seite CONFIG2 den Parameter DISPLAY VOICE NUMBER auf ON. Dann zeigt die Icon-Ansicht der Voices auch die entsprechenden Zahlen für LSB, MSB und den Prgogram Change.

12. Styles bearbeiten

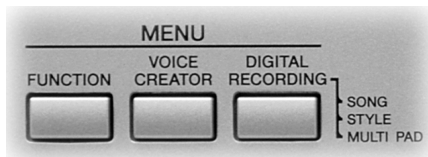
450 aufregende PRESET Styles bringt Tyros3 schon mit. Aber manchmal findet sich einfach kein passender Style zu einem bestimmten Titel, oder einer der vorhandenen Styles ist zwar „ganz nahe dran“, trifft aber den gewünschten Sound oder Groove nicht genau. Deshalb gibt es im Tyros3 viele Möglichkeiten, vorhandene Styles zu bearbeiten, zu verändern oder gar ganz neue Styles zu gestalten. Je nach Art und Umfang der gewünschten Veränderung oder Neugestaltung eines Styles bieten sich verschiedene Wege an:

Die „kleine“ Lösung:

Viele Einstellungen, wie etwa die Lautstärken, die Voices der Style-Parts oder das Tempo, können im Registration Memory gespeichert werden. Das Registration Memory speichert nur die Veränderungen, die beim Abspielen des (Original)-Styles wirksam werden sollen. Die Funktionen „Groove“ und „Dynamics“ stehen bei dieser Methode nicht zur Verfügung. Der „neue“ Style kann nur gespielt werden, solange der Ausgangstyle im Tyros3 zur Verfügung steht. Wenn der „Eltern-Style“ gelöscht wird, dann verschwinden automatisch auch alle bearbeiteten Versionen. Die editierte Version des Styles kann nur abgespielt werden, wenn zuvor das entsprechende Registration Memory aufgerufen wurde, denn,

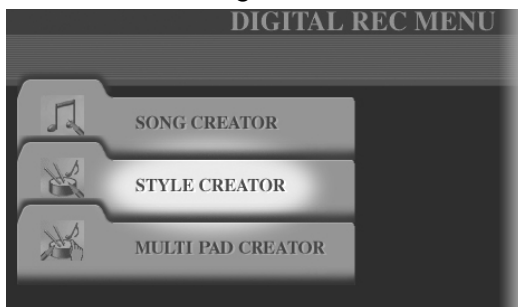
bei der „kleinen Lösung“ entsteht kein neuer Style!

Meist ist es daher sicherer – und auch bequemer! – den veränderten Style als neue Datei abzuspeichern. Zur „großen Lösung“ brauchen wir die Funktion STYLE CREATOR, die Sie so aufrufen:



Drücken Sie auf den Schalter „DIGITAL RECORDING“, rechts oben neben dem Display. Der Schalter holt das DIGITAL RECORDING Menu ins Display.

Der zweite Eintrag öffnet den STYLE CREATOR!



Bevor wir auf den STYLE CREATOR näher eingehen, betrachten wir den Ablauf der Bearbeitung: es kommt nämlich darauf an, was Sie an einem Style verändern wollen!

Erst „edit“, dann „StyleCreator“. Oder umgekehrt?

1. **EDIT – STYLE CREATOR:** Man nimmt zuerst die gewünschten Einstellungen vor – und öffnet erst dann den STYLE CREATOR. Die Einstellungen der MIXING CONSOLE werden jetzt automatisch für alle Sektionen übernommen und der neue Style muss nur noch gespeichert werden. Das ist die bequemste Art, um alle Einstellungen der MIXING CONSOLE vorzunehmen, wie etwa Lautstärke, Pan, Voice, Filter und Effekt. Ein weiterer Vorteil dieser Methode ist, dass Sie – während Sie den Style verändern - noch ganz normal spielen

12. Styles bearbeiten

und alles ausprobieren können, bevor der STYLE CREATOR geöffnet wird. Sie hören alle neuen Einstellungen der MIXING CONSOLE während der Style mit beliebigen Akkorden und Sektionen noch im „Normalbetrieb“ läuft.

2. **STYLE CREATOR – EDIT:** Man öffnet zuerst den STYLE CREATOR und fängt dann erst an, die gewünschten Veränderungen vorzunehmen. In diesem Fall beziehen sich die neuen Einstellungen der MIXING CONSOLE nur auf die aktuelle Sektion – und es braucht den „GROOVE-Seiten-Trick“, um die gewünschte Veränderung auf alle Sektionen anzuwenden.

Die beiden Möglichkeiten lassen sich natürlich auch kombinieren!

12.1 Was heißt „bearbeiten“?

1. Re-Mix: den Style neu „abmischen“. Zum „Mix“ eines Styles gehören die Voices und Lautstärken der Parts sowie alle Einstellungen für die 5 Effekte (Reverb, Chorus, DSP1, 8 und 9), Filter, Panorama und Equalizer. Alle diese Einstellungen werden in der MIXING CONSOLE vorgenommen. Das kann schon geschehen, bevor Sie den STYLE CREATOR öffnen. Die weiteren Einstellungen sind erst innerhalb des STYLE CREATORS möglich.
2. Parts löschen (nicht nur zeitweise ausschalten). Unerwünschte oder unnötige Parts können leicht aus einem Style entfernt werden.
3. Ein neues Preset-Tempo festlegen.
4. Groove und Dynamik des Styles verändern.
5. Die Parameter der Begleitautomatik editieren – nur notwendig, wenn neue Parts aufgenommen wurden.
6. Den neuen Style benennen und abspeichern! Andernfalls war die Mühe von Punkt 1 bis 5 vergebens!

Der „neue Mix“ wird stets in der MIXING CONSOLE vorgenommen, dem eingebauten Digital-Mischpult des Tyros3. Die MIXING CONSOLE öffnen Sie mit dem Schalter gleichen Names, links unten neben dem Display.

Bitte lesen Sie auch „Kapitel 9: MIXING CONSOLE: Das Mischpult“. Die Pfeile und die Beschriftung „PART“ zeigen, dass verschiedene Gruppen von Parts angezeigt werden, wenn Sie den Schalter MIXING CONSOLE wiederholt drücken. Nacheinander erscheinen „PANEL PART“, „STYLE PART“, „SONG CH1~8“, „SONG CH 9~16“. Wir brauchen jetzt natürlich die Seite „STYLE PART“.

Ein weiterer Weg um schnell und bequem neue Styles zu gestalten, ist die Funktion „ASSEMBLY“, also „Zusammenbau“, im STYLE CREATOR.

Beim Style-Assembly entstehen neue Styles durch neue Kombinationen einzelner Parts aus verschiedenen Styles. Sie ersetzen zum Beispiel den BASS-Part des Styles „X“ durch den BASS-Part des Styles „Y“. Und dann fügen Sie den CHORD1-Part des Styles „Z“ ebenfalls in den Style „X“ ein – und so weiter.

Bei Musikproduktionen wird manchmal ähnlich vorgegangen: man behält Teile des Arrangements bei, ersetzt aber zum Beispiel die Drums – und schon klingt der Song wie neu!

12.2 Re-Mix: Neue Mischung

Öffnen Sie dazu die MIXING CONSOLE und drücken Sie ggf. mehrmals auf den Schalter, bis die Anzeige STYLE PART erscheint. Mit TAB rechts oben am Display wählen Sie bitte die erste Seite der MIXING CONSOLE aus:



MIXING CONSOLE (STYLE PART):
VOL/VOICE

VOICE:
Sounds auswählen

PANPOT:
Panorama einstellen, von links bis rechts

VOLUME:
die Lautstärken der 8 Parts regeln

VOLUME: Lautstärke

Drücken Sie „E“ (oder „J“) um die Lautstärke auszuwählen! Stellen Sie anschließend mit „1“ bis „8“ oder dem Datenrad den gewünschten Wert für jeden der 8 Parts ein. Oder benutzen Sie die Fader, die alle auch gleichzeitig funktionieren.

PANPOT: Panorama, Position im Stereo-Klangbild

Drücken Sie zuerst den Schalter „D“ (oder „I“), um den Parameter PANPOT auszuwählen. Stellen Sie dann den gewünschten Wert für jeden Part ein.

Der Zahlenwert bedeutet: 0 = „ganz links“ bis 127 = „ganz rechts“. Der Wert 64 entspricht genau der Mitte (Stereo center).

VOICE: Klangfarben der einzelnen Parts

Drücken Sie den Schalter „C“ (oder „H“) um VOICE auszuwählen! Sobald Sie einen der Schalter „1“ bis „8“ drücken, öffnet sich die Liste „VOICE (REVOICE)“. Die aktuell gewählte Voice des Parts erscheint mit einem Rahmen. Wählen Sie anschließend die neue Voice, wie gewohnt (Kategorie, Voice).

Tipp: Vorsicht mit MEGA-Voices! Diese Klangfarben sind anders aufgebaut als „normale“ Voices. Tauschen Sie nicht „über Kreuz“! Ersetzen Sie keine MEGA-Voice mit einer „normalen“ Voice oder umgekehrt. Probieren Sie es aber ruhig einmal aus – meist klingt es entweder ziemlich seltsam, oder es ist fast nichts zu hören.

12. Styles bearbeiten

Wechseln Sie mit TAB zur Seite

FILTER



Die Filter regeln die „Helligkeit“ des Klangs – und das kann vielfältig eingesetzt werden, wie zum Beispiel als „Wah-Effekt“.

Die Filterseite bietet für jeden Part zwei einstellbare Parameter:

HARMONIC CONTENT

Die Klanganteile in der Umgebung der Filterfrequenz werden angehoben, wenn Sie den Wert bei HARMONIC CONTENT vergrößern – bis hin zur Resonanz.

BRIGHTNESS

Der BRIGHTNESS-Wert regelt die Filterfrequenz und damit die Helligkeit des Klangs. Große Werte bei HARMONIC CONTENT (127) und mittlere bis kleine Werte bei BRIGHTNESS erzeugen oft einen sehr „synthesizertypischen“ Sound.

Mit TAB überspringen Sie die TUNE-Seite, denn da gibt es keine Einstellungen für den Style. Weiter mit TAB zur Seite

EFFECT: Jeder Style kann bis zu 5 DSP-Blocks verwenden



REVERB

Nachhall, Raumklang

CHORUS

Modulation

DSP1 (Digitaler Signal-Prozessor)

Effekte aller Art, wie Nachhall, Verzerrer, Delay, Equalizer, Rotary, Chorus, Echo, Flanger, Tremolo, insgesamt 272 Effekt-Typen, die noch dazu editierbar sind.

DSP8 und **DSP9**: Aber das sind immer Insertion-Effekte. Sie

finden diese beiden DSPs weiter „unten“, tief im Keller der MIXING CONSOLE. Wir betrachten zuerst die ersten drei Effekt-Blocks, die für den Style wichtig sind.

Für den Style sind auf dieser Seite nur diese 3 Effekte von Bedeutung:

1. REVERB: Stellen Sie mit den Reglern neben dem Displayschalter „C“ (oder „H“) das Reverb-Send-Level jedes einzelnen Parts ein.
2. CHORUS: Stellen Sie mit den Reglern neben dem Displayschalter „D“ (oder „I“) das Chorus-Send-Level jedes einzelnen Parts ein.

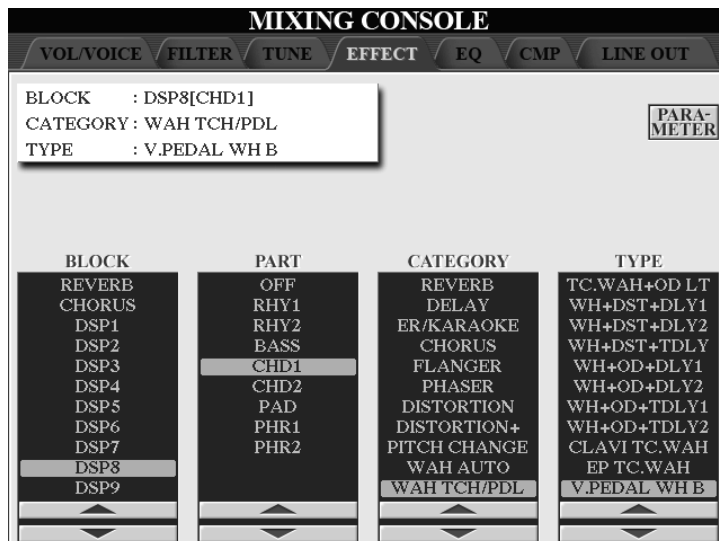
REVERB und CHORUS arbeiten immer als System-Effekte. Die Send-Levels bestimmen jeweils den Anteil des Part-Signals, der zum Effekt geschickt wird.

3. DSP1: Stellen Sie mit den Reglern neben dem Displayschalter „E“ (oder „J“) das DSP1-Send-Level jedes einzelnen Parts ein. Das ist aber nur dann möglich, wenn der DSP1 als System-Effekt eingesetzt ist. Im anderen Fall, wenn für DSP1 nicht „System“ sondern „Insertion“ eingestellt ist, wirkt DSP1 nur auf genau einen Part und der Regler dieses Parts steht fest auf dem Wert 127 – und alle 8 DSP1-Regler sind nicht selektierbar, weil es bei Insertion kein Send-Level zu regeln gibt.

Auf der (ersten) Effekt-Seite stellen Sie also nur die Stärke der 3 Effekte ein – pro Part. Die weiteren DSPs im Tyros3 gehören zu den Spiel-Parts, wie RIGHT1, 2, 3 und LEFT oder zum Mikrophon und finden keine Verwendung in Styles.

Effekt-TYPE: automatisch, manuell?

Die Auswahl der Effekt-Typen erfolgt automatisch mit jedem neuen Style. Bei der Gestaltung des Styles hat der programmierende Musiker die Effekt-Typen für die Blocks REVERB, CHORUS, DSP1, 8 und 9 bereits festgelegt. So wählt im Tyros3 etwa ein Rock-Style einen oder mehrere Distortion-Effekte (Verzerrer für die Rock-Gitarre) und ein Organ-Swing einen Rotary-Speaker-Effekt für die Orgel-Parts. Zur manuellen Auswahl der Effekt-Typen schalten wir mit „J“, bei „TYPE“, rechts oben im Display zur nächsten Effekt-Seite um:



BLOCK

Die Spalte ganz links zeigt die Liste aller Effekt-Blocks im Tyros3. Für die Styles sind REVERB, CHORUS, DSP1, 8 und 9 von Interesse.

CATEGORY

Die Effekt-Typen sind, zur bequemen Auswahl, in Kategorien sortiert.

TYPE

Die rechte Spalte listet alle Effekt-Typen der aktuell gewählten Kategorie auf, in diesem Beispiel sind das

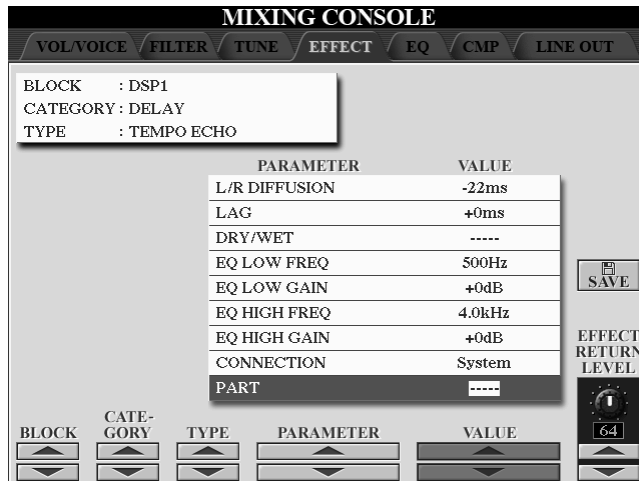
verschiedene Kombinationen aus „Wah“- , „Distortion“- und „Delay“-Effekten.

Die mittlere Spalte „PART“ zeigt hier nur Style-Parts, weil der DSP8 (und auch der DSP9) zur Verwendung mit der Begleitautomatik reserviert sind – zumindest onboard. Über die entsprechenden SysEx-Befehle können die Insertion-Effekte auch anderen Parts zugeordnet werden.

Effekt-PARAMETER:

Mit dem Schalter F „PARAMETER“ steigen wir noch eine Ebene tiefer in den „Effekt-Keller“ hinunter: auf der PARAMETER-Seite kann sogar das Verhalten der einzelnen Effekt-Typen modifiziert werden.

Für eigene Effekte stehen USER-EFFECT-Plätze zur Verfügung: je 3 für REVERB, CHORUS, und den DSP1, sowie 10 USER-Speicherplätze für die DSPs 2,3,4,5,6,8 und 9, plus 10 Plätze für den DSP7 des Mikrophons.



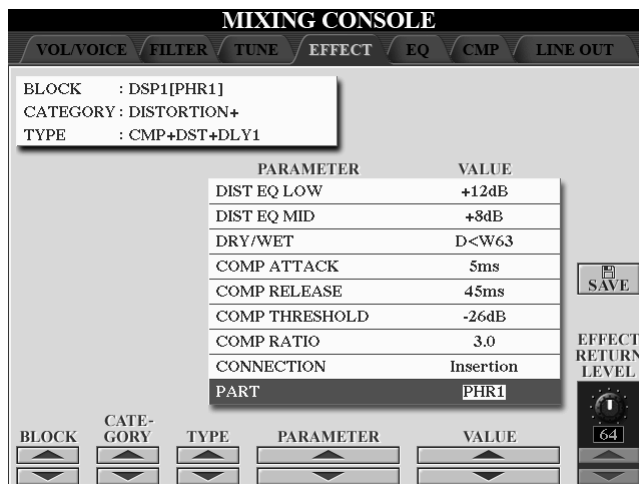
Die Liste der angezeigten Parameter hängt vom Effekt-Typ ab. Links oben ist zu sehen, welcher Effekt gerade bearbeitet wird, in diesem Beispiel ist es DSP1.

Der Parameter „CONNECTION“ steht gerade auf „System“, deshalb ist bei „PART“ kein Wert gesetzt.

Meist ist es nicht notwendig, sich um die Einzelheiten der Effekte zu kümmern.

Die wichtigsten Einstellungen, wie etwa das Send-Level des Nachhalls, werden gleich in der obersten Ebene der MIXING CONSOLE vorgenommen.

Wichtige Parameter beim DSP1 sind:



CONNECTION

Connection („Verbindung“) bestimmt die „Verkabelung“ des DSP1: „Insertion“ oder „System“. Wenn „Insertion“ eingestellt ist, dann wirkt der DSP1 nur auf einen einzigen Part – und der wird in der Zeile darunter festgelegt, in diesem Beispiel ist das der Part PHRASE1.

DRY/WET

Dieser Wert regelt das Verhältnis zwischen „trockenem“ (ohne Effekt) und Effekt-Signal.

Bei einem System-Effekt wird der Effekt-Anteil über das Send-Level geregelt. Das entsprechende MIDI-Event ist ein Controller-94-Event. Bei einem Insertion-Effekt gibt es kein Send-Level. Die Auswahl des betroffenen Parts wie auch das Dry/Wet-Verhältnis werden über SysEx-MIDI-Events eingestellt. Diese MIDI-Events sind für Sie dann von Bedeutung, wenn Sie Styles auch „extern“ bearbeiten, also die Sequenz des Styles und die Style-Parameter mit Hilfe eines Computers erstellen und verändern möchten. In diesem Fall kommen Sie nicht darum herum, einen Blick in die „schwarze Liste“ zu werfen – da stehen alle Zahlen und Formate, wie die Effekte mit Hilfe von MIDI-Events ausgewählt, verkabelt und gesteuert werden.

Mit EXIT verlassen Sie die Parameter-Seite und kehren zurück zur Effekt-Liste. Von der Seite mit den Effekt-Listen führt EXIT wieder zur MIXING CONSOLE.

Wir schalten mit TAB weiter zur Seite

EQ: Equalizer



PART EQ

Für die 8 Style-Parts stehen 8 EQ-High- und EQ-Low-Regler zur Verfügung, zum Anheben oder Absenken der Höhen und Bässe.

Eine Veränderung der EQs ist bisweilen viel wirksamer als eine Veränderung der Lautstärken. Wenn Sie einem Gitarren-Part ein paar Höhen „spendieren“ ist das Ergebnis oft viel eindrucksvoller, als wenn Sie den Part nur einfach ein bisschen lauter machen.

Der MASTER EQ ist nicht Gegenstand der Style-Bearbeitung! Sie können Änderungen vornehmen – aber nicht im Style speichern!

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, schließen Sie MIXING CONSOLE wieder mit EXIT.

Wenn Sie jetzt den STYLE CREATOR öffnen – natürlich ohne den Style neu anzuwählen oder zwischendurch noch einen anderen Style „anzufassen“ – dann werden alle Einstellungen übernommen und Sie müssen den neu gestalteten Style nur noch abspeichern.

Zusammenfassung: Style-Re-mix

Style-Re-mix verändert den Klang eines Styles, nicht die Abfolge der Noten.

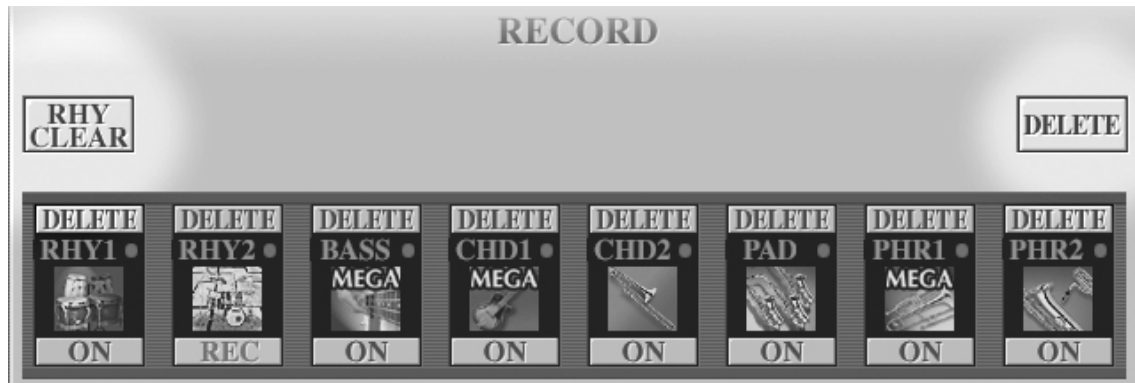
1. Zuerst den Style auswählen, der bearbeitet werden soll.
2. In der MIXING CONSOLE den neuen Mix und die neuen Voices einstellen.
3. Jetzt erst den STYLE CREATOR öffnen!
4. Das Tempo neu einstellen, falls gewünscht.
5. Mit SAVE den bearbeiteten Style abspeichern.
6. Mit EXIT den STYLE CREATOR schließen.

Innerhalb des STYLE CREATORS findet gar keine Bearbeitung statt – solange es um den Re-Mix des gesamten Styles geht.

Wenn Sie dagegen Einstellungen vornehmen möchten, die nur eine bestimmte Sektion des Styles betreffen, dann öffnen Sie den STYLE CREATOR zuerst. Wählen Sie die zu bearbeitende Sektion, stellen Sie die Werte wie gewünscht ein und speichern Sie dann den Style ab. Die veränderten Einstellungen (mit Ausnahme der Effekt-Typenauswahl) wirken nicht auf den ganzen Style sondern nur auf die Sektion, die bei der Bearbeitung ausgewählt war. Auf der GROOVE-Seite des STYLE-CREATOR gibt es aber die Möglichkeit, alle Sektionen des Styles gleichzeitig auszuwählen – siehe Groove-Seitenrick.

12.3 Parts löschen

Auf den Seiten „BASIC“, „CHANNEL“ und „PARAMETER“ des STYLE CREATOR holt der Schalter F „REC CH“ diese Anzeige ins Display:



Die Icons zeigen die Instrumente der einzelnen Parts. Leere

Wenn der Part in der aktuellen Sektion keine Daten enthält, erscheint das Icon der Standard-Voice nach GM ON, XG ON.

Wenn Sie einzelne Parts beim Spielen ausschalten, dann werden die Daten dabei natürlich nicht gelöscht.

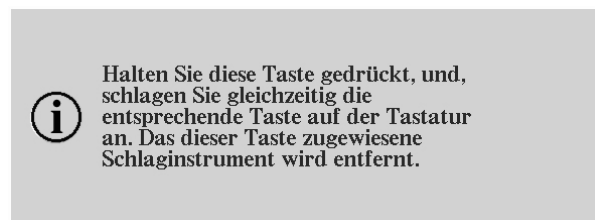
Zum Löschen von Parts gehen Sie im STYLE CREATOR zur Seite BASIC und holen, falls nicht schon geschehen, mit dem Schalter F „REC CH“ die oben abgebildete Seite ins Display.

DELETE = löschen

Drücken Sie auf den Schalter J „DELETE“ und halten Sie den Schalter gedrückt! Über den Parts erscheint das Wort „DELETE“.

Mit der oberen Reihe der Schalter 1 bis 8 entfernen Sie die unerwünschten Parts dauerhaft. Später, beim Spielen, erscheint dann nur noch ein leeres Feld und kein Instrumenten-Icon mehr.

Mit „RHY CLEAR“ bei „E“ löschen Sie einzelne Instrumente der RHY-Parts, also z.B. Hi-hat oder Snare.



Der Schalter ist nur aktiv, wenn einer der beiden RHY-Parts auf „REC“ steht!

Tip: Solange der Style nicht gestartet ist, können Sie in aller Ruhe die Tasten anschlagen und das Schlaginstrument, das Sie löschen wollen, „suchen“. Bis jetzt wird weder etwas aufgezeichnet noch etwas gelöscht. Starten Sie die Begleitautomatik erst dann, wenn Sie wissen, auf welcher Taste das entsprechende Instrument liegt, und löschen Sie es dann wie oben beschrieben.

Abschließend: Speichern nicht vergessen!

Denn weg ist weg und kommt nicht wieder.

12.4 Ein neues Preset-Tempo einstellen

Das neue Tempo können Sie praktisch zu jeder Zeit und wie gewohnt eingeben – und den Style anschließend wieder abspeichern.

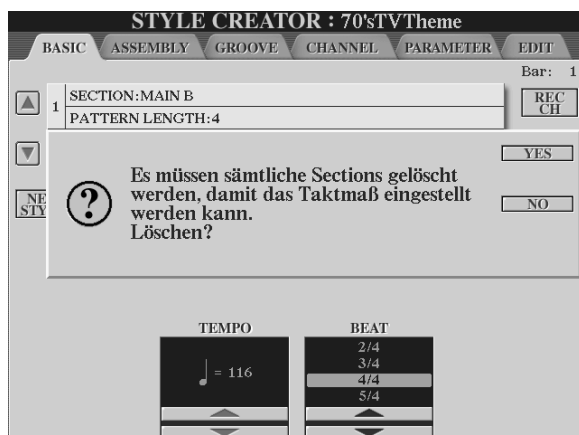
Der Ordnung halber betrachten wird aber die „offizielle“ Seite:

Wählen Sie im STYLE CREATOR die Seite BASIC und holen Sie mit dem Schalter B diese Anzeige ins Display:



Stellen Sie das neue Preset-Tempo ein: mit dem DATA ENTRY Rad, oder mit den Schaltern 3 und 4, oder auf dem Bedienfeld mit den Tempo-Schaltern.

Speichern (SAVE!) nicht vergessen!



Die Taktart kann nur bei einem vollkommen neuen, also leeren Style verändert werden.

Diese Option, nämlich alle Sektionen zu löschen, ist komfortabel, wenn Sie einen „Leer“-Style brauchen, für bestimmte MIDI-Anwendungen etwa. Der leere Style initialisiert nämlich alle Parts.

Mit dem Schalter „NEW STYLE“ bei „C“ erzeugen Sie ebenfalls einen neuen, leeren Style – allerdings ohne weitere Rückfrage! Drücken Sie nur auf „NEW

STYLE“, wenn Sie das wirklich wollen. Die aktuellen Styledaten sind futsch!

PATTERN LENGTH:

Der Wert gibt die Länge des Patterns in Takten an. Die maximale Länge, die hier einstellbar ist, beträgt 32 Takte – aber Tyros3 kann Patterns mit einer Länge von bis zu 255 Takten abspielen. Wenn Sie das Pattern „verlängern“ – und mit „EXECUTE“ bestätigen, werden in die neuen Takte automatisch Daten kopiert.

Tipp: Beim tatsächlichen Spielen mit der Begleitautomatik beginnt bei einem Wechsel der Sektion jede nachfolgende MAIN-Sektion immer von vorne. Wenn z.B. das MAIN C 32 Takte lang ist und zwischendurch alle paar Takte ein FILL IN gedrückt wird, dann beginnt MAIN C nach jedem FILL IN wieder von vorne. Die „hinteren“ Takte kommen dann nie zum Einsatz.

12.5 Groove & Dynamics

Mit diesen Funktionen verändern Sie das rhythmische „Feeling“ sowie den Dynamik-Umfang, und setzen oder entfernen Betonungen.

Mit GROOVE kann beispielsweise diese „Umwandlung“ vollzogen werden:

Vorher:



Nachher:



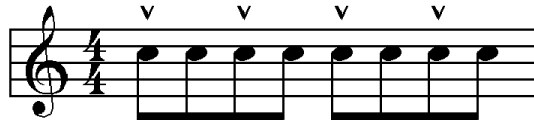
GROOVE kann ganz bequem aus jedem „geraden“ Style (8-tel, 16-tel) einen „swingenden“ Style (8-tel-Triole, 16-tel-Triole) erzeugen, wie etwa aus einem Country-Rock ein Country-Swing. Im Gegenzug kann die Groove-Funktion triolische Styles wieder „geradebiegen“ – dann wird aus einem swingenden BigBand-Style im Handumdrehen ein „zickiger“ Foxtrott.

Die Funktion „Dynamics“ setzt neue Betonungen und Akzente, verändert also die Lautstärken einzelner Noten im Style oder den Umfang der Dynamik. Der Umfang der Dynamik ist das Verhältnis zwischen den lautesten und den leisesten Tönen.

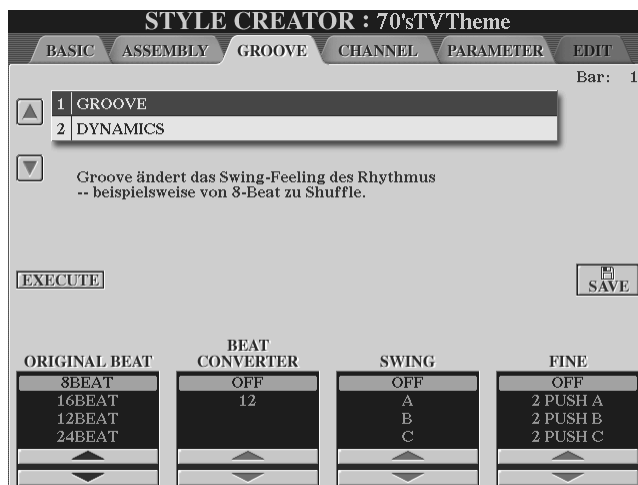
Vorher:



Nachher:



GROOVE



Stellen Sie links bei ORIGINAL BEAT den tatsächlichen Rhythmus des Ausgangsmaterials ein, je nach aktuellem Style. Auf diese Angabe beziehen sich die weiteren Parameter, die den Rhythmus verändern.

Die Werte bei BEAT CONVERTER, SWING und FINE bestimmen, wie der Rhythmus des Styles verändert wird.

Im Allgemeinen ist der Groove eines Styles „durchgängig“: alle Sektionen „swingen“ im gleichen Groove. Tyros3 erlaubt zwar unterschiedliche Grooves für die einzelnen Sektionen – aber das ist selten notwendig.

Damit der neue Groove auf alle Sektionen wirkt, müssen alle Sektionen gleichzeitig ausgewählt sein. Das geht nur hier, auf der Groove-Seite:

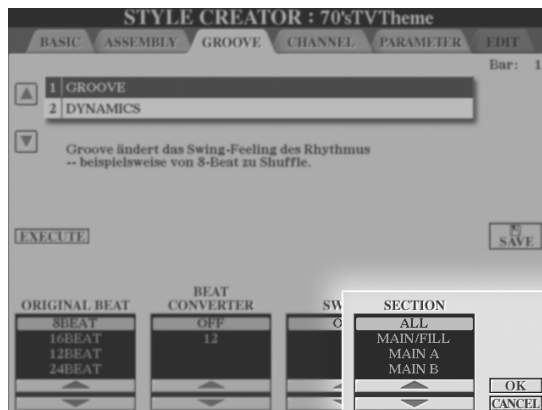
Der Trick mit der GROOVE-Seite:

Viele Einstellungen im STYLE CREATOR, wie etwa ein neuer Mix oder ein anderer Groove, können für jede der Sektionen individuell erfolgen: Sie könnten die Lautstärke der BASS-Spur in MAIN A anders setzen als in MAIN B. Insgesamt besteht ein Style aus 15 Sektionen mit bis zu 120 Parts, die alle einzeln eingestellt werden könnten: und das wollen Sie sich wahrscheinlich nicht antun! Neue Einstellungen wirken aber, wenn der STYLE CREATOR bereits geöffnet wurde, nur auf die aktuelle Sektion.



Jetzt wirkt der neue Mix nur auf MAIN A, denn nur die LED über MAIN A leuchtet rot und ist ausgewählt, die LEDs der anderen Sektionen leuchten grün. Bevor wir anfangen neue Einstellungen vorzunehmen, wollen wir deshalb zuerst alle Sektionen des Styles gleichzeitig auswählen. Der neue Mix soll für den ganzen Style gelten - und wir müssen dann den Mix nicht für jede Sektion einzeln einstellen.

Falls Sie nur die Einstellungen einer bestimmten Sektion verändern wollen, dann ist der nachfolgend beschriebene „Trick“ (alle Sektionen auszuwählen) nicht notwendig.



Sobald Sie eine andere Sektion, wie etwa MAIN A oder ENDING 2 wählen, erscheint auf der GROOVE-Seite ein kleines zusätzliches Fenster. Bewegen Sie den Cursor mit den Schaltern „6“ oder „7“ nach oben, bis der Eintrag „ALL“ erscheint! Bestätigen Sie mit „OK“! Jetzt sind alle Sektionen des Styles ausgewählt – und die LEDs aller Sektionen leuchten rot, ein ungewohnter Anblick! Nehmen Sie jetzt die Einstellungen vor und führen Sie „EXECUTE“ aus. Dadurch werden die

gemachten Änderungen auf alle Sektionen angewendet.

ORIGINAL BEAT

Hier geben Sie an, welchen „Beat“ der Original-Style hat. Bei den Styles, die im Namen bereits die Bezeichnung „8-beat“ oder „16-beat“ tragen ist das sofort klar. Die Dance-Styles basieren meist auf „16-beat“. Die meisten Styles aus „Jazz&Swing“ sind triolischer Natur, die rhythmische Unterteilung beruht auf 8tel-Triolen, also 12-beat.

BEAT CONVERTER und SWING

Hier bestimmen Sie, wie der Groove des Styles verändert werden soll. Im Allgemeinen geht es immer nach diesem Schema: wenn das Original ein 8- oder 16-Beat ist, dann bietet sich als Ziel vor allem ein 12- oder 24-Beat an, also eine triolische Variation – und genau umgekehrt auch: aus 12-beats werden 8-beats.

SWING

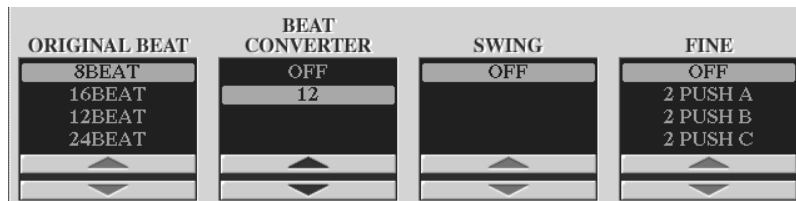
Die geraden (also das zweite, vierte, sechste usw.) 8tel bzw. 16tel werden nach hinten verschoben, wie in der Abbildung nach 12.5 zu sehen ist.

12.6 Neue Styles mit „GROOVE“

Die praktischen Beispiele zeigen, wie Sie mit der GROOVE-Funktion innerhalb weniger Minuten neue Styles gestalten:

Wählen Sie den Style „60´s8Beat“ der Kategorie POP&ROCK.

Stellen Sie im STYLE CREATOR auf der GROOVE-Seite folgende Werte ein:



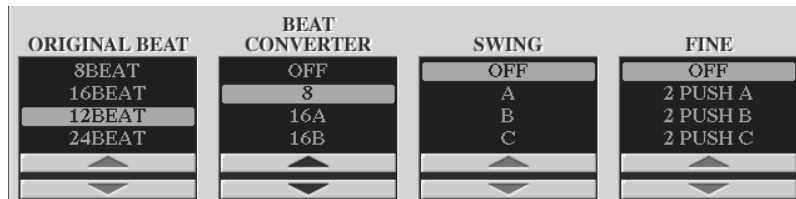
Der „gerade“ Style „60´s8Beat“ wurde zu einem „Shuffle“ konvertiert!

Diese Einstellung „ORIGINAL BEAT = 8BEAT, BEAT CONVERTER = 12“ liefert Ihnen bei einer Vielzahl von Styles die dazugehörige Shuffle-Variation.

Tipp: Probieren Sie die Werte „8 zu 12“ doch auch mit weiteren Styles aus!

Aus POP&ROCK HardRock wird ein neuer Rockshuffle, den Style LATIN BossaNova verwandeln Sie in eine Guitar-Swing-Ballad.

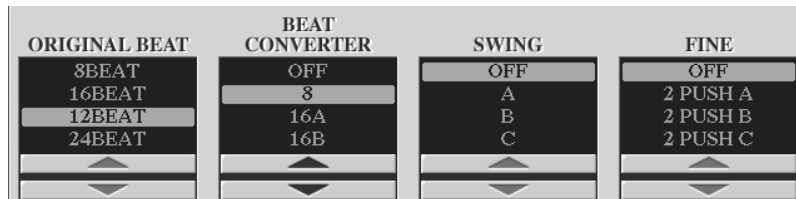
Im nächsten Beispiel machen wir es umgekehrt: wir biegen den MORSwing-Style (in SWING & JAZZ) zu einem 8-Beat-Style – mit folgenden Werten:



Mit Tempo 118 klingt es noch besser - und Sie haben einen neuen 8-Beat! Der ganze Vorgang dauert kaum eine Minute!

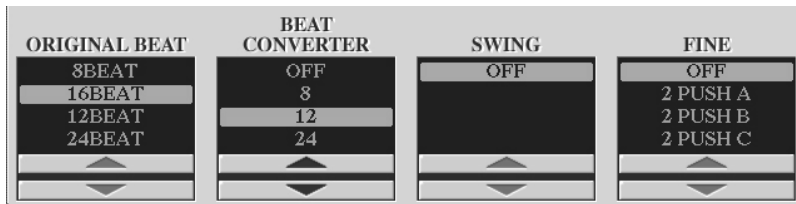
Tipp: Mit den Werten „12 zu 8“ entstehen aus einer Vielzahl triolischer Styles im Handumdrehen die „geraden“ Variationen in Achteln, also 8Beat-Styles.

Im nächsten Beispiel verwenden wir die GROOVE-Funktion, um den langsamen 6/8-Style „AlpBalld1“ in eine Art „Soft-Polka“ zu transformieren. Wir nehmen dazu wieder die bereits bekannten Werte „12 zu 8“, erhöhen das Tempo aber auf 138 bpm.



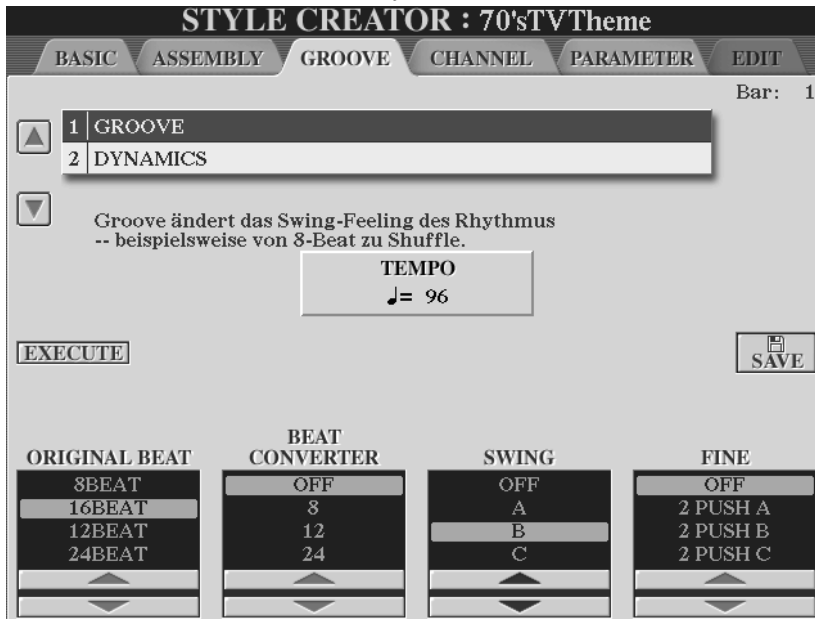
Das jetzt etwas nervige PAD-Part-Gebimmel können Sie getrost löschen. Der neue Style funktioniert auch ohne PAD sehr gut!

Tempo 114 bpm und folgende Einstellungen



verwandeln den bedrohlich düsteren „Secret Service“-Style aus der Kategorie „Movie & Show“ in einen viel fröhlicheren neuen Shuffle-Style!

Aus 70'sTV-Theme wird Phillysound!

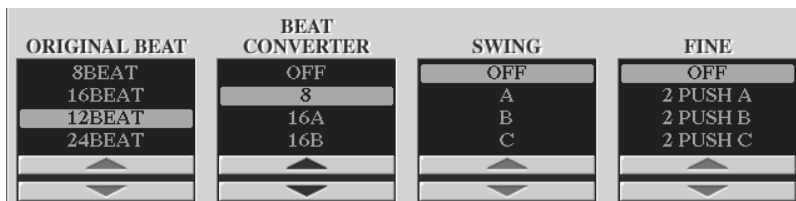


Verringern Sie das Tempo des neuen Styles auf 106 oder gar 96 bpm:

Die Einstellung „SWING B“ erzeugt aus dem Style „70'sTVTheme“ einen ziemlich relaxten Philly-Sound-Shuffle!

Die Werte A bis E bei SWING verschieben die geradzahigen Zählzeiten, also das 2., 4., 6., 8. usw. Achtel bzw. Sechszentel nach hinten. Sehr interessant klingen z.B. die Einstellungen B und C, weil dadurch ein cooles „shuffle-feeling“ erzeugt wird, das aber eben nicht so bieder triolisch klingt.

Als letztes GROOVE -Beispiel ent-swingen wir den Style „JIVE“ aus der Kategorie BALLROOM und erhalten dadurch einen triolenfreien Twist oder Rock'n'Roll



Probieren Sie GROOVE aus, machen Sie rhythmische Experimente!

Die GROOVE-Seite ist eine sehr einfach zu bedienende Style-Fabrik!

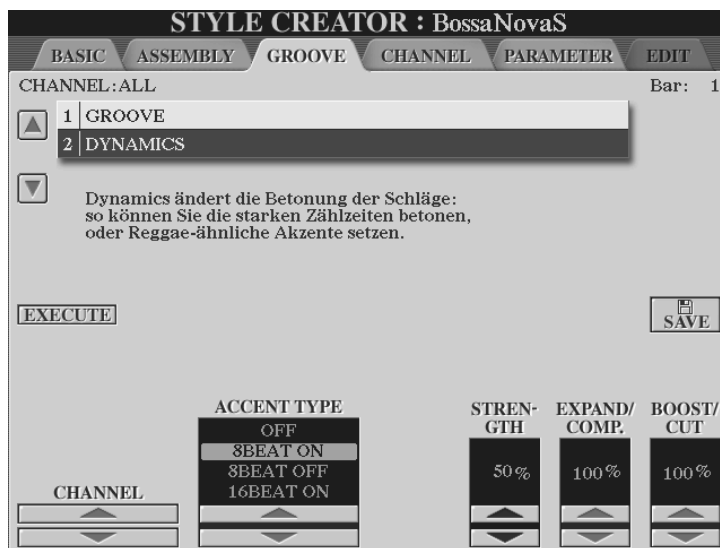
12.7 DYNAMICS: Betonungen setzen

Auf der GROOVE-Seite wechseln Sie mit dem Schalter B zur Funktion DYNAMICS. DYNAMICS beeinflusst die Betonungen, den Wechsel zwischen „laut“ und „leise“ innerhalb der rhythmischen Abfolge.

Bei ACCENT TYPE stehen 17 rhythmische Muster zur Auswahl. Im Gegensatz zu GROOVE kann DYNAMICS auch nur für einzelne Parts gelten und für verschiedene Parts unterschiedlich eingestellt werden.

Wählen Sie deshalb mit CHANNEL zuerst den gewünschten Part des Styles – oder stellen Sie den Wert auf „ALL“ um alle Parts gleichzeitig zu bearbeiten.

Tip: Fangen Sie mit RHYTHM1 oder RHYTHM2 an – nicht mit „ALL“. Eine Betonung auf dem ersten Schlag macht sonst auch das PAD lauter – und das bringt rhythmisch gar nichts!



ACCENT TYPE:

8BEAT ON betont das erste, dritte, fünfte usw. Achtel,

8BEAT OFF erhöht die Lautstärken des zweiten, vierten, sechsten usw. Achtels.

16Beat „ON“ und 16Beat „OFF“ arbeiten genauso: es werden alle geradzahlig (=OFF) oder alle ungeradzahlig (=ON) Sechzehntel betont.

STRENGTH bestimmt das Ausmaß der Betonung.

EXPAND/COMP erweitert oder begrenzt den dynamischen Umfang.

BOOST/CUT erhöht oder erniedrigt alle Anschlagswerte prozentual.

EXECUTE führt – wie gewohnt - die Veränderungen aus. Die Werkzeuge der Funktion DYNAMICS sind sehr mächtig – und wollen mit Bedacht eingesetzt werden.

Tip: Stellen Sie Strength auf 50%, die anderen beiden Werte auf 100%. Wählen Sie bei CHANNEL einen der beiden RHYTHM-Parts – und schalten Sie alle anderen Parts aus. Probieren Sie verschiedene ACCENT Typen – und achten Sie darauf, welche Zählzeiten jeweils stärker betont oder abgeschwächt erklingen.

Und wie immer: Nach der Bearbeitung speichern!

Zusammenfassung:

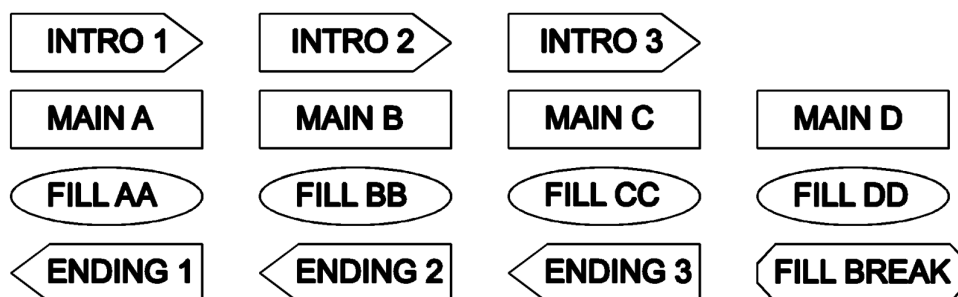
Falls Sie am ganzen Style (nicht nur an einzelnen Sektionen) Veränderungen vornehmen möchten, die über die MIXING CONSOLE erreichbar sind, dann ist der erste Weg „**EDIT – CREATOR**“ kürzer und bequemer – wie bereits beschrieben:

1. Zuerst den Style auswählen, der bearbeitet werden soll.
2. In der MIXING CONSOLE den neuen Mix und die neuen Voices einstellen.
3. Jetzt erst den STYLE CREATOR öffnen!
4. Das Tempo neu einstellen, falls gewünscht.
5. Mit SAVE den bearbeiteten Style abspeichern.
6. Mit EXIT den STYLE CREATOR schließen.

Der zweite Weg „**CREATOR – EDIT**“ läuft nach folgendem Schema ab:

1. Zuerst den Style auswählen, der bearbeitet werden soll.
2. Dann den STYLE CREATOR öffnen!
3. Die gewünschte Sektion auswählen – oder auf der GROOVE-Seite alle Sektionen auswählen: alle LEDs leuchten rot!
4. In der MIXING CONSOLE den neuen Mix und neue Voices einstellen. Mit EXIT die MIXING CONSOLE wieder verlassen.
5. EXECUTE übernimmt die neuen Einstellungen in den Style (GROOVE-Seite!)
6. GOOVE und DYNAMICS verändern, falls gewünscht. Einzelne Parts löschen, falls gewünscht. Das Tempo neu einstellen, falls gewünscht.
7. Mit EXECUTE die neuen Einstellungen in den Style übernehmen.
8. Mit SAVE den bearbeiteten Style abspeichern.
9. Mit EXIT den STYLE CREATOR schließen.

Der einzige „Trick“ dabei ist die Besonderheit der GROOVE-Seite: hier können alle Sektionen gleichzeitig selektiert werden: die neuen Einstellungen wirken sich auf den ganzen Style aus und müssen nicht „von Hand“ für jede der insgesamt 15 Sektionen einzeln eingestellt werden.



Die ASSEMBLY-Seite erlaubt zwar auch die Auswahl „ALL“ – aber hier gibt es keinen EXECUTE Schalter, um die Änderung für alle Sektionen zu übernehmen.

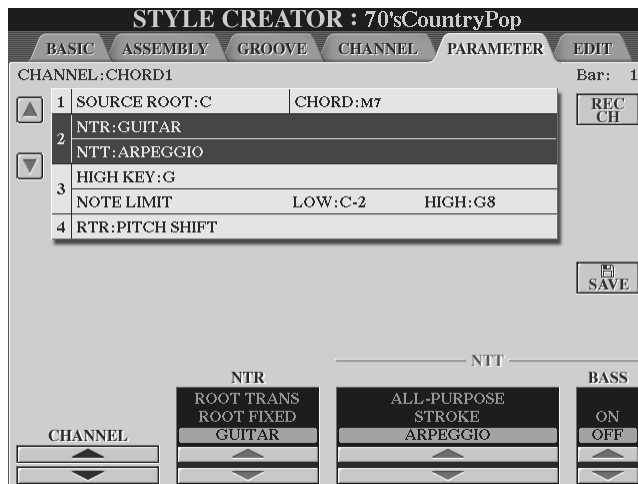
Wenn alle Einstellungen vorgenommen sind: Speichern nicht vergessen! Wählen Sie als Zielort ein beschreibbares Laufwerk, wie USER, die Festplatte oder ein am USB-TO-DEVICE angeschlossenes Gerät.

12.8 Neue Styles: Parameter

Jeder Style besteht aus einer MIDI-Sequenz, der Abfolge von Noten und weiterer MIDI-Events, und einem Satz von Parametern. Diese Parameter legen fest, wie der Style auf die vom Spieler gegriffenen Akkorde reagiert. Im Idealfall – wenn die MIDI-Sequenz und die Parameter gut aufeinander abgestimmt sind, entsteht beim Spielen des Styles eine perfekte Begleitung für jeden der über zwanzig unterstützten Akkord-Typen in allen zwölf Tonarten.

Die Veränderung dieser Parameter ist nur dann bedeutsam, wenn Sie neue Styles gestalten, neue Parts aufnehmen, neue Spuren einspielen. Solange Sie vorhandene Styles nur klanglich umgestalten, Parts kopieren (ASSEMBLY) oder einzelne Parts löschen, ist es kaum notwendig, diese Parameter jemals anzufassen oder neu einzustellen.

So sieht die Parameter-Seite des CUSTOM STYLE CREATORS aus:



Für jeden der 8 Parts gibt es eine Reihe von Parametern an, wie die Styledaten in den Zielakkord „transformiert“ werden sollen.

Der Wert bei „HIGH KEY“ legt fest, wie weit ein Part maximal nach oben transponiert wird. Der HIGH KEY spielt aber nur bei NTR ROOT TRANS eine Rolle. Die Werte des „NOTE LIMIT“ begrenzen die möglichen Zieltöne eines Parts.

„RTR“ (Re-Trigger) bestimmt, was mit noch ausgehaltenen Tönen beim Akkordwechsel geschehen

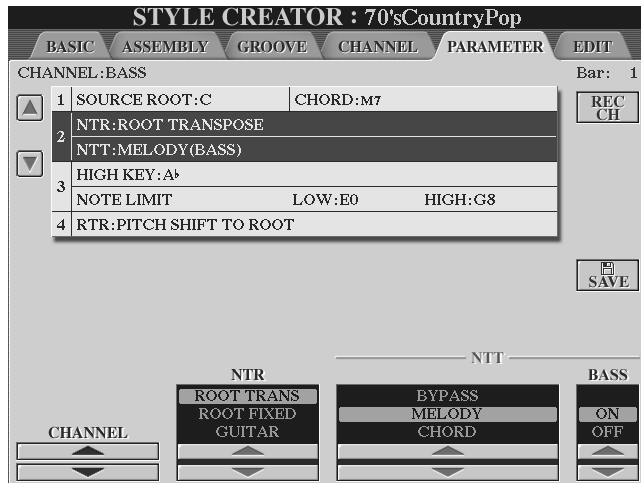
soll. Der BASS-Part ist meist auf „PITCH SHIFT TO ROOT“ eingestellt. Dadurch spielt der Bass bei einem neu gegriffenen Akkord zuerst den Grundton, auch wenn den Styledaten nach ein anderer Ton an der Reihe wäre.

Eine detaillierte Erklärung der Parameter SOURCE ROOT, SOURCE CHORD, HIGH KEY, NOTE LIMIT und RTR würde den Rahmen dieses Buches sprengen. Wir möchten aber zumindest den Zusammenhang von NTT und NTR erklären – denn dieser Punkt kommt auch in der sehr anschaulichen und gut lesbaren Bedienungsanleitung des Tyros3 unserer Meinung nach etwas zu kurz.

NTT und NTR

Die Parameter NTT (Note Transposition Table) und NTR (Note Transposition Rule) arbeiten **immer als Paar** – deshalb ist es sinnvoll, die möglichen Kombinationen aus NTT und NTR zu betrachten und zu verstehen.

NTR ROOT TRANS verschiebt die Noten des Ausgangsmaterials parallel in die Tonart des Zielakkordes. NTR ROOT FIXED transformiert die Originalnoten ebenfalls in die Zieltonart – aber durch nicht-parallele Alterierungen. Was letztendlich mit den einzelnen Tönen passiert, hängt aber von der NTT ab – siehe weiter unten.



Mit den Schaltern „A“ und „B“ rufen Sie die Parameter auf: hier werden (für jeden Part) die NTR und NTT eingestellt.

Der Schalter „BASS ON/OFF“ bewirkt, dass die Töne des Parts zum Bass der „Slash“-Akkorde werden, wie etwa bei C/G, also C-Dur mit G im Bass. Das ist besonders dann wichtig, wenn man später mit AI FINGERED spielen möchte.

EDIT: die midi-Events aus denen der Part besteht

Die einzelnen MIDI-Events eines Parts werden in der EDIT-Seite aufgelistet, ganz rechts. Hier können Sie einen Style im Detail bearbeiten, wie auch Daten neu eingeben. Dieses Verfahren setzt voraus, dass Sie mit „MIDI“ vertraut sind. Die

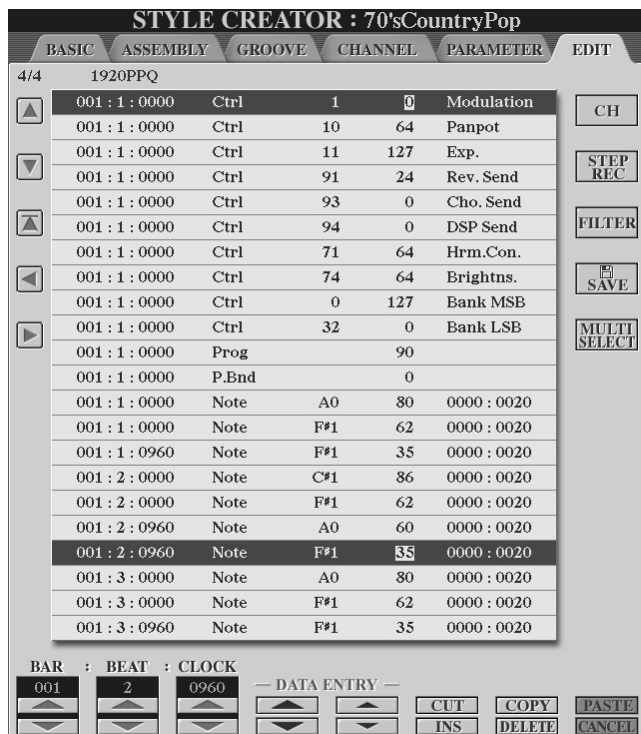


Abbildung zeigt die Eventliste eines RHY-Parts – hier künstlich verlängert, damit mehr zu sehen ist.

Die Pfeiltasten links bewegen den Cursor in der Liste.

„MULTI SELECT“ wählt mehrere Events aus, um sie etwa zu verschieben oder zu kopieren.

Eingefügt wird immer ab dem Zeitpunkt, der links unten bei BAR: BEAT: CLOCK eingestellt ist.

Mit „STEP REC“ öffnen Sie eine weitere Seite, um MIDI-Events von Hand einzugeben.

„FILTER“ legt fest, welche Event-Typen angezeigt werden – in diesem Beispiel werden alle Typen angezeigt.

Mit dem Schalter CH bei F wechseln Sie von der Anzeige der midi-channel messages zur Liste der SysEx-Daten. Allerdings ist diese Liste gefiltert und zeigt nicht alle SysEx, die tatsächlich im Style vorhanden sind.

Tip: Um wirklich zu sehen, wie die Sequenzdaten eines Styles aufgebaut sind, kann man einen Style auch in einem Softwaresequenzer öffnen. Speichern Sie den Style extern ab. Benennen Sie das Style-File als Midi-File. Jetzt können Sie das Style-File als MIDI-File in Ihr Programm auf dem Computer importieren.

Die wichtigsten NTT-NTR-Kombinationen

NTR ROOT TRANS und NTT BYPASS

Transponiert parallel ohne weitere Akkordanpassung: für Parts mit harmonisch-melodischem Eigenleben (meist für INTRO oder ENDING).

NTR ROOT TRANS und NTT MELODY mit NTT-Schalter BASS ON

Transponiert parallel mit Konvertierung der Akkorde: für den Bass und alle Parts mit Bass-Charakter.

NTR ROOT TRANS und NTT CHORD:

Transponiert parallel mit Konvertierung der Akkorde.

NTR ROOT TRANS und NTT (Type)-MINOR:

Transponiert parallel – aber konvertiert nur von Dur zu Moll oder umgekehrt: für Parts mit harmonisch-melodischem Eigenleben (meist für INTRO oder ENDING).

NTR ROOT FIXED und NTT BYPASS:

Nichts passiert – die Töne werden genau wie im Originalpattern abgespielt: für die Schlagzeug-Spuren, für die Effekt-Geräusche der MEGA-Voices.

NTR ROOT FIXED und NTT MELODY:

Transponiert nicht-parallel mit Konvertierung der Akkorde: geringste Bewegung der einzelnen Töne: für einstimmige Linien.

NTR ROOT FIXED und NTT CHORD:

Transponiert nicht-parallel mit Konvertierung der Akkorde: die drei „wichtigsten“ Töne jedes Sourcepatterns werden zu den drei „wichtigsten“ Tönen jedes Zielakkords: für alle Arten (mindestens) dreistimmiger Akkordbegleitung. Bei fünfstimmigem Sourcepattern wird aus Grundton und Quinte stets wieder nur Grundton und Quinte.

Die neue Guitar-NTR-NTT: Noten für Saiten

Die neue Guitar-NTR, zusammen mit den Guitar-NTTs dient dazu, sehr realistische Gitarrenparts in der Begleitautomatik zu realisieren. Bei dieser Art der Programmierung gibt es keinen direkten Zusammenhang mehr zwischen den später im Style klingenden und den programmierten Tönen. Während es bei NTR ROOT TRANS und NTT CHORD noch um Akkord- oder Skalennoten geht, basiert das neue Gitarrensystem auf einer Zuordnung der Noten zu den Saiten einer Gitarre.

Den sechs Saiten der Gitarre sind die Stammtöne zugeordnet. Die Oktavlage der Source-Töne bestimmt die Lage auf der Gitarre, und damit das Voicing des Akkords.

Viele der Gitarren-MultiPads benutzen ebenfalls diese neue Guitar-NTR-NTT-Technik, siehe auch Kapitel 08 „Multipads“.

Hier sehen Sie ein Beispiel, das die Funktion der Guitar-NTR-NTT illustriert:

Das sind die Noten-Events, die tatsächlich in den Styledaten stehen.

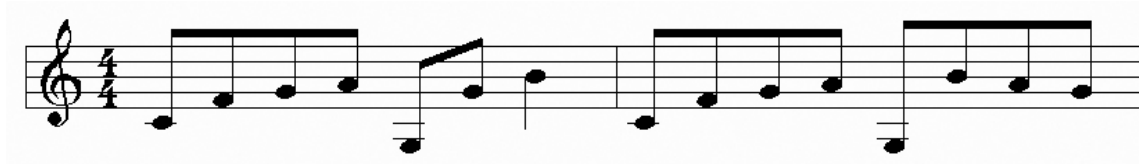


Die Noten F, G, A usw. sind den Saiten der Gitarre zugeordnet.

Die Tonhöhen, die später beim Spiel mit diesem Style zu hören sind, werden also nicht direkt programmiert, sondern von der Begleitautomatik

intern mit Hilfe einer umfangreichen Tabelle berechnet. In dieser Tabelle stehen alle unterstützten Akkorde in genau den Umkehrungen und Lagen, wie sie beim natürlichen Spiel auf einer Gitarre entstehen.

Hier sehen Sie die gleichen Events der Styledaten in herkömmlicher Notenschrift.



Wenn Sie mit diesem Style aber später einen C-Dur-Akkord spielen, dann liefern diese Source-Noten folgende Töne.



Da beim Spiel auf der Gitarre die tiefen Saiten auch zur Bassbegleitung dienen können, wie z.B. beim Fingerpicking, gibt es verschiedene Gitarren-NTTs.



STROKE und ARPEGGIO unterscheiden sich vor allem bei der Umsetzung der tieferen zwei Saiten der Gitarre.

Der BASS-Schalter bestimmt wieder, dass bei einem Gitarren-Arpeggio der Basston auch dem jeweils gespielten Slash-Akkord folgt.

Wer noch mehr zum Thema „Styles programmieren“ wissen will....

den weisen wir nochmals auf das Buch „STYLES & PATTERNS, Musikalischer spielen mit der Yamaha-Begleitautomatik“ (978-3-932275-60-9) hin.

Zur Gestaltung von Styles für YAMAHA Instrumente gibt es auch verschiedene Computerprogramme, wie etwa CASM-Edit. Auch darüber informiert das Buch.

Eine weiterer Know-How-Pool ist das Yamaha-Keyboard-Forum im Internet. Auf den Homepages verschiedener Mitglieder gibt es viele weitere Tipps zur Programmierung und auch neue, „selbst gemachte“ Styles zum Download.

12.9 Style ASSEMBLY – der Style-Baukasten

Im Tyros3 gibt es 450 PRESET-Styles, und jeder Style besteht aus 15 Sektionen, von INTRO 1 bis ENDING 3. Jede Sektion besteht aus bis zu 8 Parts, von RHY1 bis PHR2. Wenn wir, was jetzt nur geschätzt ist, davon ausgehen, dass in einer Sektion durchschnittlich nur etwa 5 Parts tatsächlich belegt sind, dann ergeben sich in der Summe immer noch dreißigtausend (30.000!) Parts. Bevor man also darangeht, einzelne Parts neu zu programmieren, kann man auch - mit guten Aussichten auf Erfolg – zuerst nachsehen, ob es das Gewünschte schon irgendwo gibt und den entsprechenden Part in den neu zu gestaltenden Style übernehmen.

Die ASSEMBLY-Funktion finden Sie auf der zweiten Seite des STYLE CREATORS. Die Seite zeigt die 8 Parts des Styles. Wählen Sie eine bestimmte Sektion – wie etwa MAIN C – oder ALLE Sektionen. Die Bedienung erfolgt genau so, wie auf der GROOVE-Seite. Um einen Part des aktuellen Styles durch einen Part eines anderen Styles zu ersetzen, drücken Sie einfach zweimal schnell auf den Display-Schalter des gewünschten Parts, wie bei einem Doppelklick mit der Maus. Dann öffnet sich die Liste zur Auswahl von Styles. Bestimmen Sie den Style wieder mit einem Doppelklick. Der entsprechende Part wird dann an die zuvor gewählte Stelle des aktuellen Styles eingefügt. In diesem Beispiel war der Ausgangs-Style „Brazilian Samba“ aus der Kategorie „Latin“.



Wie die Abbildung zeigt, ist RHY2 durch den RHY2-Part des Styles „Electronica“ ersetzt, auf CHD1 spielen jetzt die Daten des CHD1 von „70'sTVTheme“. Auch auf PHR1 tönt nicht mehr der „BrazilianSamba“, sondern ein Part des Styles „LiveSoulBand“. Auf diese Weise lassen sich aus dem im Tyros3 reichlich vorhandenen Material schnell interessante, neue Styles zusammenstellen.

Tipp: Machen Sie sich vorher ein paar Notizen über die Parts, die zusammen einen neuen Style ergeben sollen. Schalten Sie im STYLE CHANGE BEHAVIOUR die Funktion PART ON/OFF auf HOLD, damit Sie einzelne Parts verschiedener Styles bequem vergleichen können und sich alle Parts nicht bei jedem neuen Style wieder automatisch einschalten.

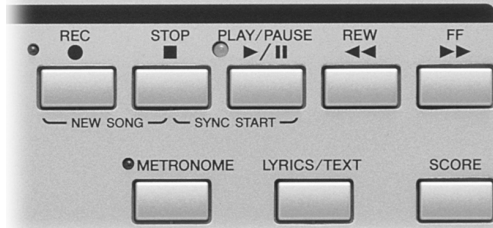
Tipp: Viele Parts bestehen intern aus mehreren Spuren. Die Anzahl der Spuren ist – wie in einem MIDI-File – auf maximal 16 begrenzt. Wenn beim Einfügen von Parts die maximale Spurenzahl überschritten würde, erscheint die Fehlermeldung „MEMORY FULL“ – was den Sachverhalt nicht ganz richtig beschreibt. Der Grund für die Fehlermeldung ist nicht ein Mangel an Speicherplatz sondern einfach der Umstand, dass es nur 16 MIDI-Kanäle gibt. Oft hilft es, die Parts in einer anderen Reihenfolge zu ersetzen, wenn dabei die spurhungrigen Parts als erste getauscht werden und Spuren freimachen.

13. Songs aufnehmen und bearbeiten

Mit der Funktion SONG CREATOR im Tyros3 nehmen Sie neue Songs auf, oder Sie bearbeiten bereits vorhandene MIDI-Files.

Zur Aufnahme neuer Songs gibt es mehrere Möglichkeiten:

Quick Record:



Diese Art der Aufnahme arbeitet wie ein digitales Tonband. Alles was Sie spielen, wird aufgezeichnet – mit oder ohne Begleitautomatik. Da es am Tyros3 zwei unabhängige Start-Stop-Schalter für Style und Song gibt, kann die Begleitautomatik während einer Aufnahme auch wiederholt gestartet oder gestoppt werden.

Die Bedienung ist denkbar einfach: REC für Aufnahme, PLAY zum Abspielen! Die Tasten REC und STOP erzeugen gleichzeitig gedrückt, einen neuen, leeren Song.



Bei Quick Record zeichnet der SONG CREATOR auf allen 16 Kanälen (CHANNEL) gleichzeitig auf: CHANNEL 1, 2, 3 und 4 für RIGHT1, LEFT, RIGHT2 und RIGHT3, die 8 Parts der Begleitautomatik werden auf den Spuren 9 bis 16 aufgenommen. Die Spuren 5 bis 8 zeichnen die Daten der 4 Multi Pads auf. So geht's:

1. Stellen Sie den Tyros3 für den Song ein: Style, Tempo, Voices, Multi Pads - oder rufen Sie eine gespeicherte Registrierung ab, die alle gewünschten Einstellungen bereits enthält.
2. Erzeugen Sie mit REC und STOP (zusammen drücken!) einen neuen Song
3. Drücken Sie auf REC! Alle 16 Spuren im Display sollten jetzt auf REC stehen.
4. Spielen Sie Ihren Song! Sie können mit Synchro-Start anfangen, oder auch zuerst ohne die Begleitautomatik spielen, oder sogar zwischendurch den Style anhalten und später wieder starten: alles wird so aufgezeichnet, wie Sie es spielen!
5. Der STOP Schalter im SONG CONTROL beendet die Aufnahme – und es erscheint die Meldung, dass der Song zwar aufgenommen aber noch nicht gespeichert ist.
6. Drücken Sie auf einen der SONG-Schalter, wählen Sie ein Laufwerk und speichern Sie den Song ab. Der Song wird als MIDI-File gespeichert. Sie können den Song anschließend auch in einem externen Sequenzerprogramm öffnen und weiter bearbeiten.

Bisher haben wir den SONG CREATOR noch gar nicht geöffnet. Zur Bedienung und Durchführung der oben beschriebenen Aufnahme reichen die Schalter bei SONG CONTROL aus. Das ist schnell, bequem und einfach!

Multi Track Recording:

Bei dieser Methode nehmen Sie die einzelnen musikalischen Parts nacheinander auf, also etwa zuerst das Klavier, dann die Streicher, dann den Bass usw. Die bereits aufgezeichneten Parts sind bei der Aufnahme der nächsten Spur zu hören. So entsteht, Track für Track, das komplette Arrangement.

Bei jeder neuen Aufnahme bestimmen Sie vorher, welcher Part auf welcher Spur aufgezeichnet werden soll. Und das geht so:

Drücken Sie REC und halten Sie den Schalter gedrückt!



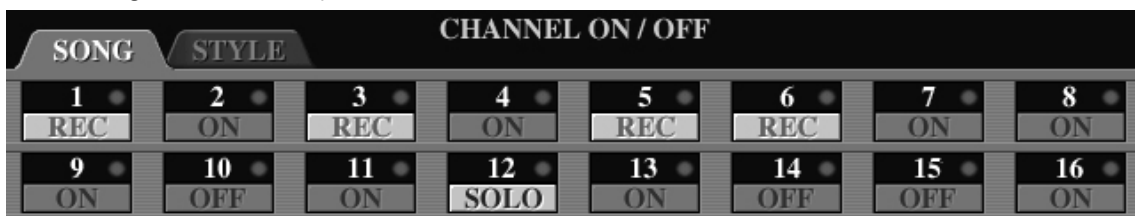
Wählen Sie dann einen der 16 Kanäle für die Aufnahme aus, wie hier z.B. Kanal 1. Im Display erscheint dann ein Fenster zur Auswahl des aufzunehmenden Parts. Bestimmen Sie den Part, der aufgenommen werden soll. Zur Auswahl stehen RIGHT1, 2, 3, LEFT, M.PAD1, 2, 3, 4, RHYTHM1, 2, BASS, CHORD1, 2, PAD, PHRASE1, 2 und MIDI.

Sie können auch mehrere Kanäle zur Aufnahme auswählen und dann die Parts zuordnen. Auf diese Weise ist es auch möglich, einzelne Spuren der Begleitautomatik zu ersetzen. Sie könnten z.B. die Spur, auf der Sie bei einer Aufnahme zuvor den BASS-Part der Begleitautomatik aufgenommen haben, zur Aufnahme mit RIGHT 1 bestimmen und den Bass manuell neu einspielen. Oder Sie wählen einen neuen Style und nehmen nur den BASS-Part neu auf, mischen also Parts aus verschiedenen Styles.

Alle 16 Kanäle des Songs können ein- oder ausgeschaltet werden (ON oder OFF), was hilfreich ist, um bestimmte Parts deutlich zu hören.

SOLO

Wenn Sie einen der CHANNEL-Schalter ein wenig länger gedrückt halten, dann aktivieren Sie den SOLO-Modus: alle anderen Kanäle werden stumm geschaltet, nur der SOLO-Channel ist zu hören. (Diese Funktion gibt es auch bei den STYLE-Parts in der Begleitautomatik!)



Ein kurzer Druck auf den SOLO-Kanal schaltet diesen SOLO-Modus wieder ab, und es gelten die ON-OFF-Einstellungen der Kanäle.

Die roten Punkte rechts neben der Nummer jedes Kanals leuchten auf, wenn auf dem Kanal Noten abgespielt werden. So kann man auch bequem sehen, wenn sich auf einem Kanal etwas tut.

Step Recording – innerhalb von SONG CREATOR:

Mit diesem Verfahren geben Sie die Noten und weitere MIDI-Events schrittweise ein. Das Tempo der Eingabe hat mit dem Ablauf der hörbaren Musik nichts zu tun. Mit Chord Step Record programmieren Sie - in aller Ruhe – sogar die Abfolge der Akkorde und Sektionen für die Begleitautomatik.

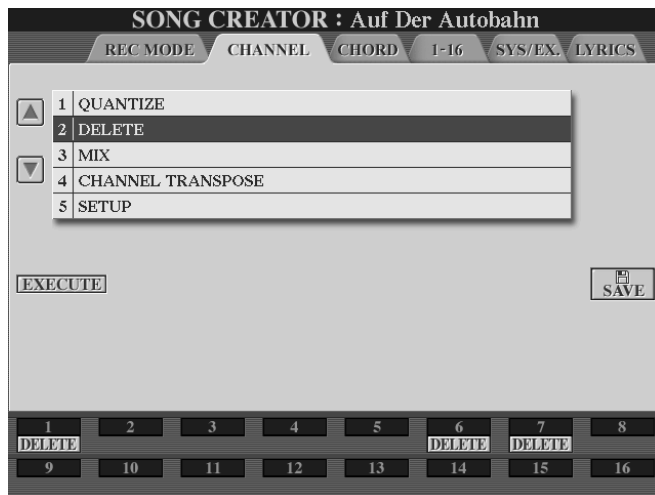
Alle drei Recording-Typen sind kombinierbar – und jede Methode hat bestimmte Vorteile. Bei der Bearbeitung von Songs ist es sehr hilfreich, mit der Bedienung des Mischpults (MIXING CONSOLE) vertraut zu sein. Songs und Styles sind sehr ähnlich aufgebaut – auch die Bearbeitung erfolgt in weiten Teilen mit den gleichen Schritten.

13.1 Songs bearbeiten

Einzelne Spuren löschen:

Oft enthalten MIDI-Files unnötige Spuren, wie etwa die Melodie der Singstimme oder Spuren die Sie selbst spielen möchten und die deshalb aus dem Song entfernt werden sollen. So löschen Sie einzelne Spuren aus einem MIDI-File:

Öffnen Sie den SONG CREATOR und gehen Sie mit TAB zur zweiten Seite CHANNEL. Wählen Sie den zweiten Eintrag DELETE.



Wählen Sie mit den Schaltern 1 bis 16 unten im Display die Spuren aus, die gelöscht werden sollen.

Drücken Sie auf EXECUTE, um die Spuren zu löschen.

Drücken Sie auf SAVE, um den Song zu speichern. Es empfiehlt sich, den Song unter einem anderen Namen zu speichern. Dann steht das Original-MIDI-File noch zur Verfügung, falls Sie später noch eine Version mit allen Spuren brauchen.

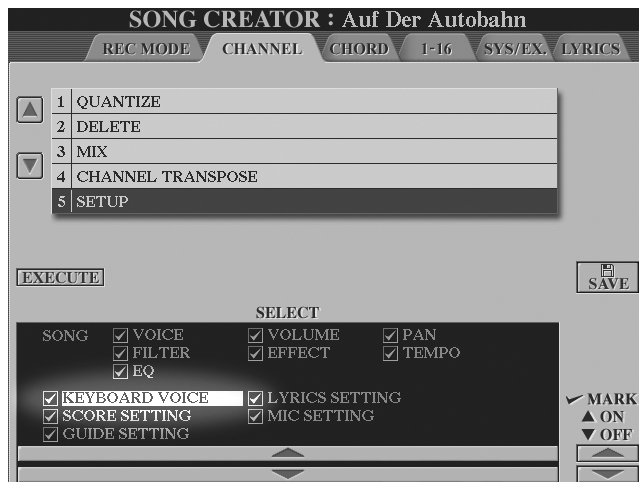
Spiel-Voices und MultiPads im Song speichern:

Bei der Verwendung von Songs gibt es viele Möglichkeiten und persönliche Vorlieben. Sie können einerseits die Songs über Registrierungen aufrufen, Sie können andererseits aber auch die Voices der Panel-Parts und die Auswahl der MultiPads im Song mit ablegen.

Sie können sogar eine Abfolge von Voices und MultiPads speichern. Dann ändern sich, während der Song abspielt, automatisch die Einstellungen der Panel-Voices und die MultiPad-Bänke – und Sie können sich ganz auf das Spielen konzentrieren. Im Song können alle Einstellungen gespeichert werden, die auch in einem OTS abgelegt werden können.

Im nächsten Beispiel gehen wir davon aus, dass bereits ein Song vorliegt. In diesem Song sollen dann die Voices zum manuellen Spiel und die Auswahl der MultiPad-Bänke gespeichert werden.

13. Songs bearbeiten



Wir gehen dazu wieder auf die CHANNEL-Seite des SONG CREATORS, aber diesmal zum 5. Eintrag „SETUP“.

Setzen Sie das Häkchen bei KEYBOARD VOICE.

Lassen Sie den Song laufen oder spulen Sie mit den Tasten „REW“ und „FF“ an die Stelle des Songs, an der Sie die Daten einfügen möchten.

Wählen Sie dann die Voices der Panel-Parts und die gewünschte

MultiPad-Bank aus. Mit „EXECUTE“ werden diese Einstellungen an der aktuellen Position im Song abgelegt. Wiederholen Sie den Vorgang so oft wie nötig. Speichern Sie den Song anschließend mit „SAVE“ ab. Wenn Sie diesen Song abspielen lassen, dann verändern sich die Einstellungen der Voices für die Panel-Parts und die MultiPad-Bank genau so und genau an der Stelle im Song wie zuvor gespeichert.

Die Art der Notendarstellung im Song speichern:

Tyros3 kann aus den Daten eines MIDI-Files Noten erzeugen und grafisch im Display darstellen. Auch hier gibt es ein paar wichtige Einzelheiten festzulegen, wie etwa die Auswahl der MIDI-Kanäle, die in Notenschrift dargestellt werden sollen, die Größe der Noten, die Farbe der Darstellung, die Anzeige der Notennamen usw.. Diese Einstellungen können auch „von Hand“ vorgenommen werden – und Tyros3 zeigt die Noten dann sofort in der gewünschten Art im Display. Bequemer aber ist es, die Anzeigeeoptionen gleich mit im Song abzulegen. Dann erscheinen die Noten jedes Songs genau so, wie Sie es vorher bestimmt haben. Und das geht so:

Auch für diesen Vorgang brauchen wir die Seite SET UP im SONG CREATOR:



Wenn Sie die Häkchen bei „SCORE SETTING“ (Notendarstellung) und „LYRIC SETTING“ (Textanzeige) setzen, dann werden mit „EXECUTE“ die aktuellen Einstellungen der Noten- und Textanzeige mit im Song abgelegt. Im Gegensatz zu den „KEYBOARD VOICE“-Daten können die Darstellungsoptionen nur ein einziges Mal in einem Song gespeichert werden, und zwar nur ganz am Anfang eines Songs. Der „EXECUTE“-Schalter ist nur aktiv, wenn der Song am Anfang steht, also „ganz zurückgespult“ ist. Drücken Sie auf STOP um die Song-Position auf den Anfang zu setzen. Dann EXECUTE. Dann SAVE.

Einen Song neu „abmischen“:

Das Kapitel 9 beschreibt die Möglichkeiten der MIXING CONSOLE, des eingebauten Digitalmischpultes des Tyros3. Mit Hilfe der MIXING CONSOLE können Sie alle Parameter einstellen, die den Klang eines MIDI-Files bestimmen, angefangen von der Auswahl der Voices mit denen die einzelnen Spuren spielen, über die Lautstärken der Spuren bis hin zu den Einstellungen der Effekte und Equalizer. Es geht also nur noch darum, die Einstellungen der MIXING CONSOLE in den Song „einzubrennen“, damit beim nächsten mal der Song mit genau diesen Einstellungen erklingt – und nichts mehr „von Hand“ nachgeregelt werden muss. Und das geht so:

1. Wählen Sie den Song (mit SONG SELECT oder „C“ auf der MAIN-Seite)
2. Öffnen Sie den SONG CREATOR
3. Rufen Sie Eintrag „5. SETUP“ der zweiten Seite „CHANNEL“ auf. Setzen Sie alle Häkchen bei „Song“ – nur dann werden Änderungen übernommen!
4. Öffnen Sie die MIXING CONSOLE, lassen Sie den Song laufen und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor. Mit EXIT geht es zurück zu „5. SETUP“
5. Wichtig: Die Einstellungen des Re-Mix können nur am Anfang des Songs gespeichert werden! Mit „STOP“ spulen Sie zum ersten Takt. Erst dann wird der Schalter „EXECUTE“ weiß und damit aktiv. „EXECUTE“ fügt die neuen Einstellungen in den Song ein.
6. Speichern Sie den Song mit einem neuen Namen oder überschreiben Sie das alte File – je nachdem ob Sie die ursprüngliche Fassung noch behalten wollen.

Die verschiedenen Einstellungen, von der Abfolge der Panel-Voices, den Optionen zur Darstellung der Noten bis hin zum kompletten Re-mix eines Songs, können natürlich auch alle zusammen „in einem Rutsch“ im Song gespeichert werden. Das grundsätzliche Vorgehen ist ja immer gleich: zuerst wird auf der CHANNEL-Seite des SONG CREATORS festgelegt, ob und welche Daten in den Song übernommen werden sollen. Dann werden die gewünschten Einstellungen vorgenommen. Und schließlich überträgt „EXECUTE“ die Daten in den Song. Fehlt nur noch, dass Sie den Song abspeichern.

Den VocalHarmony-Typ und die Vocal-Harmony-Parameter im Song speichern:

Stimmt – das funktioniert genau so, wie bei den anderen Daten. Auf der CHANNEL-Seite des SONG CREATORS muss das Häkchen bei „MIC SETTING“ gesetzt sein. Mit „EXECUTE“ – das nur aktiv ist wenn der Song an den Anfang zurückgespult ist – werden die aktuellen Einstellungen des VH-Typs, der VH-Parameter und aller mit „Mic.Setting“ bezeichneten Daten in den Song übernommen. Eine genaue Aufstellung aller Daten und die genaue Zuordnung welche Information zu welcher Datengruppe gehört finden Sie in der Tyros3 Datenliste. Auf den Seiten 50 bis 58 ist im Detail aufgeführt, wo welche Information gespeichert wird.

Einem Song eine bestimmte Grafik als Hintergrund zuordnen:

Wenn Sie einen Song ablaufen lassen und dann auf den Schalter LYRICS/TEXT unter SONG CONTROL drücken, dann werden im Display des Tyros3 die „Lyrics“ (der Lied-Text) angezeigt – wenn der Song Lyrics-Daten enthält. Alternativ dazu kann Tyros3 auch ein Text-File anzeigen – was insbesondere praktisch ist, weil dann auch beim Spielen mit Styles der Text zum Lied im Display steht.

13. Songs bearbeiten

Als kleinen optischen Leckerbissen können Sie den Text mit einer Hintergrundgrafik unterlegen und dabei aus einer Vielzahl fertiger Motive auswählen. Der Schalter BACK GROUND öffnet ein OPEN/SAVE-Menü und auf dem PRESET-Laufwerk stehen schon 50 Muster und einfarbige Hintergründe zur Verfügung. Über diesen OPEN/SAVE-Dialog können Sie jetzt auch auf andere Laufwerke zugreifen und Grafiken importieren. Tyros3 kann Bitmap-Grafiken lesen und anzeigen, ideal sind BMP-Dateien mit einer Größe von 640 * 480 Pixel. Bei kleineren Bildern wird das Display „gekachelt“, die Grafik wird wiederholt und das ganze Display damit aufgefüllt. Da die Zuordnung des Hintergrundbildes zur Gruppe „Lyrics Setting“ gehört, können Sie verschiedenen Songs auch verschiedene Hintergrundbilder zuordnen – die dann jeweils automatisch geladen und angezeigt werden. Die Bedienung dazu erfolgt wie üblich:

1. Song auswählen und SONG CREATOR öffnen
2. Falls noch nicht geschehen: auf der CHANNEL-Seite das Häkchen bei „LYRICS SETTING“ setzen.
3. Mit dem Schalter „LYRICS/TEXT“ am Bedienfeld links oben bei „SONG CONTROL“ den OPEN/SAVE-Dialog zur Auswahl der Hintergrundgrafiken ins Display holen und die gewünschte Grafik auswählen.
4. EXECUTE und SAVE.

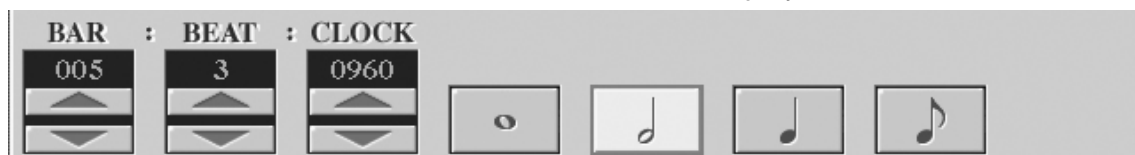
13.2 Song Creator Step Record

Bei allen bisher gemachten Aufnahmen wurde die Musik so aufgezeichnet, wie sie gespielt wurde. Sie können natürlich bei der Aufnahme ein geringeres Tempo einstellen und die langsam eingespielte Musik dann viel schneller wiedergeben lassen – aber der grundsätzliche Zusammenhang bleibt davon unberührt.

Ganz anders verhält es sich bei der Aufnahmetechnik, die als „Step Record“, als „schrittweise Aufnahme“ bezeichnet wird. Bei der Aufnahme mit „Step Record“ werden die einzelnen Töne oder Akkorde wie bei der Arbeit mit einer Schreibmaschine eingegeben – und hinterher „beim Lesen“ ist nicht mehr zu sehen oder zu hören, wie schnell der Text eigentlich getippt wurde.

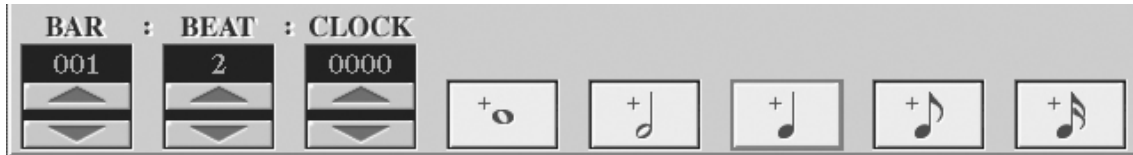
Step Record: Aufnahme von Melodien

Öffnen Sie den SONG CREATOR und gehen Sie dann mit TAB zur vierten Seite „1-16“. Drücken Sie bei „G“ auf „STEP REC“, unten im Display ist das zu sehen:



Die Notensymbole bestimmen die Schrittweite. Jeder gespielte Ton (oder auch mehrere gleichzeitig angeschlagene Töne) wird mit der eingestellten Schrittweite aufgezeichnet. Immer wenn alle Tasten losgelassen werden, springt die zeitliche Position um genau diesen Schritt weiter. Solange nicht alle Tasten losgelassen werden, bleibt die Taktposition unverändert.

Wenn Sie eine Taste anschlagen und gedrückt halten, dann erscheinen neben den Noten kleine Pluszeichen. Jetzt können Sie die angeschlagenen Noten verlängern.



Zur Eingabe von Pausen drücken Sie einfach nur auf einen Schalter mit einem Notensymbol, aber ohne dabei eine Keyboard-Taste anzuschlagen oder auszuhalten. Links bei BAR (Takt), BEAT (Schlag) und CLOCK ist die aktuelle Zählzeit angezeigt.

Um - als Beispiel - die ersten Töne des Kinderlieds „Alle meine Entchen“ einzugeben, wählen Sie als Notenwert die Viertelnote. Spielen Sie jetzt langsam und ohne die Noten zu überbinden die ersten Töne, nämlich C, D, E, F. Jetzt kommen zwei halbe Noten G. Wechseln Sie entweder die Schrittweite oder bleiben Sie bei den Viertelnoten und verlängern Sie die beiden nächsten Töne jeweils um eine Viertelnote. Die nächsten Noten sind wieder nur eine Viertelnote lang, können also direkt eingegeben werden. Die letzte Note in unserem Beispiel ist eine ganze Note, also 4 Schläge lang. Wählen Sie zur Eingabe dieser letzten Note entweder die Schrittweite „Ganze Note“ – oder bleiben Sie bei der Eingabe mit Viertelnoten und verlängern Sie die Note dreimal (1+3=4). Das Ergebnis sollte dann so aussehen, wobei die Anschlagstärken in der Spalte rechts von den Notennamen natürlich vom Spieler abhängen.

STEP RECORD Event-Liste:

SONG CREATOR : ENTCHEN

STEP RECORD

4/4 1920PPQ

▲	001 : 1 : 0000	Note	C3	51	0000 : 1536	
	001 : 2 : 0000	Note	D3	44	0000 : 1536	
▼	001 : 3 : 0000	Note	E3	48	0000 : 1536	
	001 : 4 : 0000	Note	F3	51	0000 : 1536	
▲	002 : 1 : 0000	Note	G3	54	0001 : 1152	
	002 : 3 : 0000	Note	G3	51	0001 : 1152	
	003 : 1 : 0000	Note	A3	49	0000 : 1536	
	003 : 2 : 0000	Note	A3	58	0000 : 1536	
	003 : 3 : 0000	Note	A3	46	0000 : 1536	
	003 : 4 : 0000	Note	A3	48	0000 : 1536	
	004 : 1 : 0000	Note	G3	63	0003 : 0384	
	004 : 4 : 0384	End				

BAR : BEAT : CLOCK
004 : 4 : 0384

Buttons: KBD. VEL, Nrm. 80%, DELETED

Auf dieser Seite werden die Noten eingegeben – aber noch nicht editiert.

Mit DELETE löschen Sie falsche Eingaben. Mit den Pfeiltasten können Sie die aufgezeichneten Töne Schritt für Schritt durchhören.

Mit dem Schalter „KBD. VEL“, für Keyboard Velocity, bestimmen Sie die Stärke des aufgezeichneten Anschlags, der dann

unabhängig davon ist, wie stark Sie die Tasten tatsächlich anschlagen. Der Wert beim Schalter „H“, der in dieser Abbildung auf „Nrm.“ oder „80%“ steht, bestimmt die tatsächliche Dauer des Tons als Anteil des rhythmischen Werts. Der Schalter bei „I“ wählt weitere Schrittweiten, wie etwa die entsprechenden Triolen oder Punktierungen.

Mit EXIT verlassen Sie den Modus STEP REC und kommen wieder auf diese Seite:

13. Songs bearbeiten

Time	Note	Chord	Velocity	End Time
001 : 1 : 0000	Note	C3	51	0000 : 1536
001 : 2 : 0000	Note	D3	44	0000 : 1536
001 : 3 : 0000	Note	E3	48	0000 : 1536
001 : 4 : 0000	Note	F3	51	0000 : 1536
002 : 1 : 0000	Note	G3	54	0001 : 1152
002 : 3 : 0000	Note	G3	51	0001 : 1152
003 : 1 : 0000	Note	A3	49	0000 : 1536
003 : 2 : 0000	Note	A3	58	0000 : 1536
003 : 3 : 0000	Note	A3	46	0000 : 1536
003 : 4 : 0000	Note	A3	48	0000 : 1536
004 : 1 : 0000	Note	G3	63	0003 : 0384
004 : 4 : 0384	End			

Auf dieser Seite können Sie die Noten und andere Events editieren, also verändern. Bewegen Sie dazu den Cursor, der in dieser Abbildung gerade auf der Note E3 im ersten Taktes steht, mit den Pfeiltasten an die zu verändernde Stelle. Geben Sie dann mit DATA ENTRY die gewünschten Werte ein. Der Schalter „CH“, für Channel, rechts oben bei „F“, bringt nacheinander alle 16 Kanäle zur Ansicht. Mit „FILTER“ wählen Sie aus, welche Daten in der Liste angezeigt werden.

„CUT“, „COPY“ und „PASTE“ dienen dazu, einzelne Events oder ganze Gruppen von Events, die mit Hilfe von „MULTI SELECT“ ausgewählt werden, zu kopieren oder zu verschieben. Der Schalter „INS“ fügt eine Kopie des zuletzt ausgewählten Events in die Liste ein. SAVE speichert den Song, wie gewohnt.

Jetzt wollen wir noch überprüfen, wie dieser Song – nach dem Speichern – in der Notendarstellung „SCORE“ des Tyros3 aussieht. Die Viertelnoten und die beiden

halben Noten werden „korrekt“ angezeigt. Aber die ganze Note G im vierten Takt erscheint nur als punktierte halbe Note, ist also nur drei Schläge lang – obwohl wir als Schrittweite die ganze Note eingestellt bzw. drei mal um eine Viertelnote verlängert hatten. Der Grund dafür liegt bei den „80%“ der sogenannten Gate-Time. Wir hatten ja nicht perfektes Legato eingestellt, sondern einen geringeren Wert.

Bei den Viertelnoten macht diese Abweichung noch keinen großen Unterschied. Die Notendarstellung des Tyros3 „glättet“ die fehlenden Notenlängen – andernfalls wären keine Viertelnoten, sondern punktierte 8tel mit 16tel-Pausen zu sehen, was die Lesbarkeit beeinträchtigen würde. Wenn eine ganze Note aber nur 80 % der Länge ausgehalten wird, dann sind das eben genau drei Schläge und 5%, wobei Tyros3 wieder auf 3 ganze Schläge rundet, was ebenfalls Sinn macht.





Die Schlussfolgerung aus diesem Beispiel: Noten beschreiben den tatsächlichen Klang der Musik nicht ganz genau und in allen Einzelheiten. Zu Gunsten einer besseren Lesbarkeit wird oft auf die Darstellung kleiner Details verzichtet. Bei den MIDI-Files des Yamaha-downloadshops wird deshalb fast immer eine spezielle Spur, meist auf Midi-Kanal 15, zur optimalen Anzeige der Noten programmiert.

Denn es macht oft einen Unterschied, ob etwas gut klingt oder gut aussieht.

14. USB 2.0 – Highspeed!

Viele interne Funktionen des Tyros3 kooperieren hervorragend mit externen Anwendungen auf einem Computer. Praktisch alle internen Daten wie z.B. Midi-Files, Audiodaten, Registrierungen, Styles oder auch Music Finder-Files können exportiert und dann weiter bearbeitet werden. Mit Tyros3 können Sie natürlich extern produzierte Daten ebenso importieren, abspielen oder auch bearbeiten. Über USB schließen Sie Tyros3 an Ihren Rechner an und gestalten mit dem Programm Tyros3 Voice Editor neue Sounds.

Der **Universelle Serielle Bus** bietet vielfältige Möglichkeiten, den Tyros3 mit externen Komponenten zu verbinden. Achten Sie bitte unbedingt darauf, eine USB-Verbindung niemals zu unterbrechen oder einen USB-Stick abzuziehen, während noch „Datenverkehr“ stattfindet.

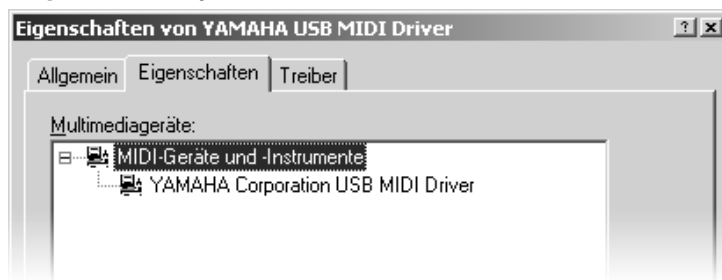
LAN	 TO HOST TO DEVICE	Es gibt zwei Arten von USB-Buchsen: USB TO HOST USB TO DEVICE (vorne / hinten) Unterschiedliche Stecker und Buchsen verhindern Verwechslungen.
		

14.1 USB-TO-HOST: Der Computer steuert Tyros3

Die USB-TO-HOST-Schnittstelle dient dazu, Daten zwischen dem Instrument und einem Computer auszutauschen. Diese Art der Verbindung kann auch anstatt einer MIDI-Verbindung erfolgen. Die TO HOST Verbindung ermöglicht auch, dass der Computer auf die interne Festplatte des Tyros3 zugreift wie auf ein externes Laufwerk, siehe USB-Storage-Modus.

Der HOST ist in diesem Fall der Computer, respektive das Programm, das auf dem Computer läuft. Damit HOST und Tyros3 Daten senden und empfangen können, muss auf dem Computer ein entsprechender Treiber installiert sein. Diese USB-Treiber, für Windows XP, VISTA und Mac, samt Installationsanleitung, finden Sie auf der mitgelieferten CD-ROM und im Internet:

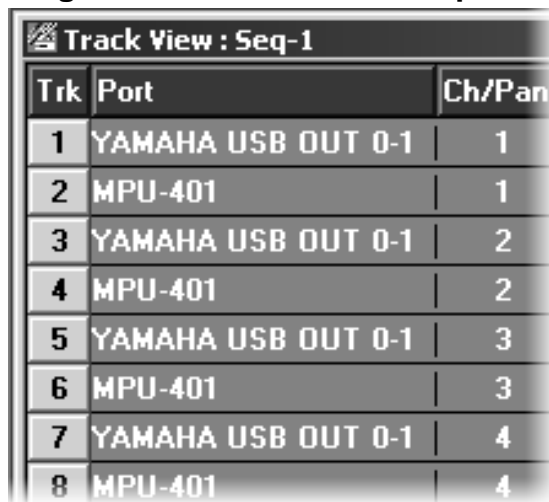
<http://music-tyros.com/de/downloads/index.html>



Der Gerätemanager unter WINDOWS zeigt an, dass auf dem Computer der YAMAHA USB MIDI Driver installiert ist.

Über die USB-TO-HOST-Schnittstelle kann Tyros3 auf bis zu 32 Kanälen gleichzeitig senden und empfangen. Alternativ dazu funktioniert das genau so, wenn Sie beide MIDI-Ports („A“ und „B“) verwenden. Sie könne sogar MIDI-Kabel und USB-MIDI zusammen verwenden.

Es gibt nur 16 MIDI-Kanäle – pro Kabel!



Trk	Port	Ch/Pan
1	YAMAHA USB OUT 0-1	1
2	MPU-401	1
3	YAMAHA USB OUT 0-1	2
4	MPU-401	2
5	YAMAHA USB OUT 0-1	3
6	MPU-401	3
7	YAMAHA USB OUT 0-1	4
8	MPU-401	4

Im Programm „XGworks“ kann die Verteilung der MIDI-Kanäle an die einzelnen Tracks etwa so aussehen:

Track1 und Track2 senden beide auf MIDI-Kanal1 – aber auf verschiedenen Kabeln!

Die Daten von Track1 gehen über ein USB-Kabel zur USB-TO-HOST-Buchse des Keyboards.

Die Daten von Track2 gelangen über ein MIDI-Kabel zur MIDI-IN-Buchse des Instruments.

14.2 USB-TO-DEVICE: Zu einem Speichergerät

Wie der Name USB-TO-DEVICE schon ausdrückt, dient USB-TO-DEVICE dazu, externe Geräte an das Instrument anzuschließen. Tyros3 wird selbst zum „HOST“, und übernimmt die Rolle, das externe Gerät zu steuern, zu verwalten – und auch mit Strom zu versorgen.

Tyros3 hat 2 USB-TO-DEVICE-Anschlüsse, einen bequem vorne, an einer Stelle, an der vormals ein Diskettenlaufwerk eingebaut war. Die zweite TO-DEVICE-Buchse finden Sie an der Rückseite.

Tyros3 unterstützt den Standard USB2.0 Highspeed. Geräte älterer Spezifikation können angeschlossen werden, die Übertragung der Daten erfolgt dann mit der entsprechend geringeren Geschwindigkeit.

Welche Geräte?

Es geht um Speichergeräte, so da wären:

- ein USB-Floppy-Disk-Laufwerk
- eine externe USB-Festplatte
- ein externes USB-CD-ROM-Laufwerk
- ein USB-Memory-Stick
- ein externer USB-Kartenleser (für SM, CF, MD, MMD, SD usw.)
- ein externer CD-Brenner – aber nur zum Lesen, nicht zum Brennen

Der Anschluss einer USB-Tastatur, einer USB-Maus oder anderer USB-Geräte wie Drucker oder Lautsprecher ist nicht vorgesehen!

In der Bedienungsanleitung steht zwar: „Das Instrument unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Speichergeräte.“ In der Praxis ist uns aber noch nie der Fall untergekommen, dass ein bestimmter USB-Stick nicht tadellos funktioniert hätte.



In diesem Beispiel sehen Sie 5 USB-Laufwerke, nämlich einen USB-Kartenleser mit vier Slots und einen USB-Stick. Die Zuordnung der Laufwerksnummern hängt davon ab, welches USB-Gerät zuerst angesteckt wird.

Und wenn man mehr als 2 USB-TO-DEVICE-Buchsen braucht?

Dann muss ein USB-Hub zum Einsatz kommen! Ein USB-Hub ist ein „USB-Vervielfacher“ – verfügt also über eine USB-Verbindung zum Instrument („TO-HOST“) und bietet seinerseits mehrere USB-Buchsen („TO-DEVICE“).



Das Foto zeigt die Rückseite eines USB-Hubs. Ganz links ist die Buchse für das Netzteil des Hubs zu sehen.

Benutzen Sie nur USB-Hubs mit eigener Stromversorgung!

Wenn Sie ein USB-Floppy-Disk-Laufwerk direkt an Tyros3 anschließen, dann bekommt das Laufwerk die elektrische Energie vom Tyros3 - ebenfalls über das USB-Kabel. Die USB-Verbindung dient also zur Übertragung von Daten und gleichzeitig zur Energieversorgung.

Wenn Sie mehrere USB-Geräte am Instrument betreiben möchten, dann versorgt der USB-Hub die angeschlossenen Komponenten mit Strom – und dazu braucht der Hub ein eigenes Netzteil! In die zweite Buchse von links wird das USB-Kabel gesteckt, das die Verbindung zum Tyros3 herstellt.

Rechts sind 4 USB-Buchsen zu sehen: jede Buchse ist eine USB-TO-DEVICE-Schnittstelle – und Sie könnten weitere USB-Speichergeräte anschließen.

Nützliches Zubehör:

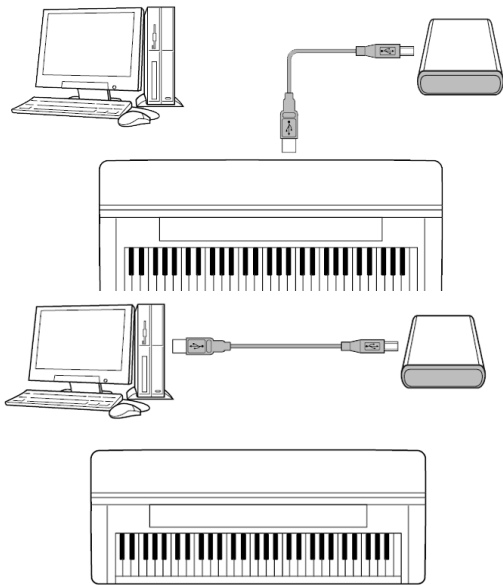


Zur Verwendung der USB-Buchse hinten am Tyros3 ist ein USB-Verlängerungskabel empfehlenswert.

Damit haben Sie beide USB-TO-DEVICE-Buchsen bequem in Reichweite.

Datentransfer mit USB-Speichermedien:

Die Übertragung großer Datenmengen erfolgt mit Hilfe eines USB-Speichergeräts sehr schnell und bequem.



Vom Tyros3 zum Computer – oder umgekehrt:

Schließen Sie den USB-Speicher an das Instrument an und übertragen Sie die Daten auf das externe USB-Speichergerät!

Oder importieren Sie Daten vom externen USB-Speicher in Tyros3.

Schließen Sie dann das USB-Speichergerät an den Computer an. Der Computer „sieht“ den USB-Speicher als externes Laufwerk. Übertragen Sie die Daten auf die Festplatte des Rechners - oder bearbeiten Sie die Daten auf dem USB-Speichergerät.

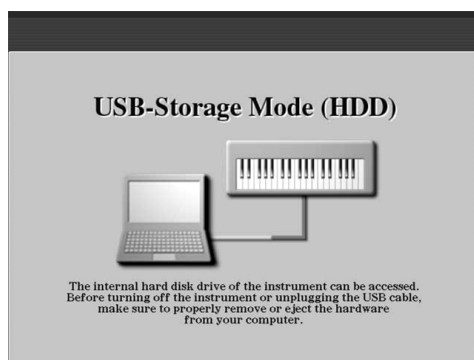
Oder kopieren Sie Daten von der Festplatte des Rechners auf den USB-Speicher.

USB-Speicher-Sticks: preiswert und riesig

Speicherplatzsorgen oder Backup-Ängste gehören heute endgültig der Vergangenheit an. Die preiswerten USB-Speicher sind zuverlässig und schnell. Mittlerweile sind USB-Speichersticks mit 16 GB erschwinglich. Die noch vor kurzem so eindrucksvollen 1 GB-Sticks gibt es schon für ein paar wenige Euro, oder sogar als Werbegeschenk, fast so preiswert wie ein Kugelschreiber.

Die Festplatte im Tyros3 kommt voll zum Einsatz, wenn man Audio-Recording betreiben möchte. Die USB-TO-DEVICE-Schnittstelle dient dann zum bequemen Export der WAV-Dateien, wenn man die Audio-Aufnahmen weiter bearbeiten und schließlich eine Audio-CD davon brennen will.

Datentransfer mit einer USB TO HOST Verbindung: der USB-Storage Mode



Verbinden Sie Tyros3 über die USB TO HOST Buchse mit Ihrem Computer.

Halten Sie den Schalter „MUSIC FINDER“ gedrückt und schalten Sie dann den Tyros3 ein.

Die interne Festplatte des Tyros3 erscheint als weiteres Laufwerk des Computers. (Treiber?!)

Jetzt können Sie vom Computer aus alle gewünschten Aktionen ausführen, wie etwa Dateien zu verschieben, zu kopieren, zu löschen, neue Namen zu vergeben usw..

Führen Sie die Aktion „Hardware sicher entfernen“ durch, bevor Sie den Tyros3 ausschalten oder das USB-Kabel abziehen. Formatieren Sie die Festplatte des Tyros3 nicht vom Computer aus! Benutzen Sie dazu, falls es je notwendig sein sollte, immer die interne FORMAT-Funktion in FUNCTION, UTILITY, MEDIA.

15. Data Management

In diesem Kapitel geht es um die Verwaltung der „Daten“ im Tyros3. Es geht nicht um die Styles, die Voices oder die Registrierungen selbst, sondern darum, mit diesen Daten umzugehen, sie zum Beispiel zu benennen, zu löschen oder zu kopieren – und auch darum, dabei möglichst den Überblick zu behalten.

15.1 Wichtige Begriffe

File (Datei):

Ein File oder eine Datei ist ein zusammenhängendes Paket aus Informationen, vergleichbar mit einem beschriebenen Stück Papier. So kann etwa ein Bild, ein Lied, ein Text, ein Style oder eine Registrierung als File gespeichert werden. Eine Datei in unserem Sinn entsteht aber erst, wenn dieses Datenpaket gespeichert wird. Wenn Sie einen Song aufnehmen, dann stehen die Daten zuerst nur im RAM, im flüchtigen Speicher. Wenn ein neuer Song aufgenommen oder ein anderer Song angewählt wird gehen die Daten im RAM wieder verloren. Erst mit dem Befehl „SAVE“ und der Eingabe eines Namens wird ein „richtiges“ File daraus.

File-Name, File-Typ: Song oder Style? Registrierung oder Custom-Voice?

Jedes File hat einen Namen, der meist aus zwei Teilen besteht, die durch einen Punkt voneinander getrennt sind: der eigentlichen Name (der Teil vor dem Punkt), und die File-Erweiterung (die Extension, die drei Buchstaben nach dem Punkt).

Name.ext

Tyros3 erkennt den Typ einer Datei an der Extension, an den letzten drei Buchstaben des File-Namens. So verhält es sich auch auf den meisten Computern. Die Extension bestimmt den File-Typ. Das File "Musik.STY" wird als Style erkannt, wohingegen "Musik.MID" als MIDI-File behandelt wird. Zwei Files gleichen Namens (und mit derselben Extension) können nicht nebeneinander existieren – aber in verschiedenen Laufwerken (oder Ordnern) schon.

Der File-Typ ist auch ganz entscheidend für die Anzeige im Display. Tyros3 zeigt immer nur Dateien eines ganz bestimmten Typs an. Wenn Sie eine Style-Kategorie öffnen, dann werden im Display nur Styles und Ordner angezeigt, aber keine Voices oder Songs. Wenn im Display die Liste der MultiPad-Bänke steht, sind z.B. keine Registrierungen oder Styles zu sehen.

Folder: ein wenig Ordnung macht das Leben leichter!

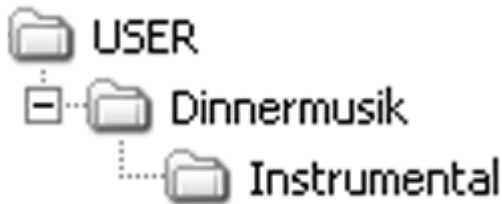
Folder ist das englische Wort für (Akten)-Ordner. Ein Folder ist ein Behälter, in den Files hineingelegt werden können, so wie einzelne Blätter in einen Aktenorder. Ein Folder kann wiederum weitere Folder enthalten.

Jeder Folder hat einen Namen. Zwei Folder gleichen Namens können nicht nebeneinander existieren. Folder dienen dazu, Ordnung und Übersicht zu bewahren, weil damit die Anzahl der Files (innerhalb eines Pfades) überschaubar bleibt. In einem Ordner können bis zu 500 Dateien (Files oder Ordner) abgelegt werden – was die ganze Sache aber schon wieder unübersichtlich machen würde.

Pfad: Der Weg zum File

Der Pfad enthält die genaue Information, wo sich ein bestimmtes File befindet.

Beispiel: der Pfad „USER:\Dinnermusik\Instrumental\Romance.MID“ sagt aus, dass sich das MIDI-File „Romance.mid“ in dem Ordner „Instrumental“ befindet. Dieser Ordner „Instrumental“ liegt seinerseits im Ordner „Dinnermusik“. Der Ordner „Dinnermusik“ befindet sich auf dem Laufwerk „USER“.



So sehen die ineinander verschachtelten Ordner auf einem Computer aus – wobei die noch weiter „oben“ liegenden Ebenen hier nicht dargestellt sind.



In der Icon-Ansicht der Listen zeigt der Schalter „UP“ an, dass man sich bereits innerhalb eines Ordners befindet. Wenn die oberste Ebene eines Laufwerks erreicht ist, dann wird der Eintrag „UP“ dunkel und der Schalter ohne Funktion.

Je länger die Namen der Ordner und Dateien ist, desto mehr Speicherplatz wird für die Files verbraucht. Die maximale Anzahl der Dateien kann sich durch extrem lange Namen verringern.

Icon: Ein Bild sagt abgesehen mehr als tausend Worte – na denn!

Ein „Icon“ ist ein kleines Bildchen, mit dem ein File zusätzlich gekennzeichnet werden kann. Im Tyros3 stehen Hunderte von Icons zur Auswahl! Nur Dateien auf einem beschreibbaren Speicher können mit einem neuen Icon versehen werden –



die Icons der Preset-Daten (Styles, Voices...) sind fest zugeordnet.

Bei den Preset-Daten ist der Schalter „NAME“ zum Umbenennen einer Datei nicht aktiv.

Die Icons finden Sie in der Funktion „NAME – Files benennen“

Clipboard: die Zwischenablage

Dieser „unsichtbare“ Speicher heißt auch Zwischenablage. Dieser Speicher wird benutzt, um Files zu kopieren oder zu verschieben. Siehe CUT – COPY - PASTE.

Laufwerke und Speicher:

Im Tyros3 gibt es verschiedene interne Laufwerke und die Möglichkeit externe Laufwerke anzuschließen.

Das OPEN-SAVE-Display

Die Files des Tyros3 werden in Listen angezeigt. Wenn Sie eine Voice wählen möchten, dann drücken Sie auf einen der Voice-Kategorie-Schalter und im Display erscheint die Liste der Voices. Mit Styles oder Songs, MultiPads oder MIDI-Templates verhält es sich genau so. Auf der Seite mit der Liste stehen dann weitere Funktionen zur Verfügung, um die Dateien zu verwalten, etwa zu kopieren zu löschen, neu zu benennen usw.. In jedem Fall zeigt eine Liste von Dateien aber stets nur eine bestimmte Art von Files, also z.B. nur Styles, oder nur Voices – aber niemals verschiedene File-Typen zur gleichen Zeit. Hier ist eine Style-Liste zu sehen. Oben werden die aktuellen Laufwerke angezeigt



PRESET:

Das ist der Speicher, der unter anderem die Original-Styles, die Beispiel-Songs und die Preset-Voices enthält. Files können nur ausgewählt (gelesen), aber nicht auf diesen Speicher abgelegt werden. NUR LESEN!

USER:

Das ist ein Bereich zum Abspeichern von Dateien. Der USER-Speicher besteht aus Flash-ROM. „USER“ steht für „Benutzer“. LESEN UND SPEICHERN! Der USER-Speicher im Tyros3 ist etwa 3,2 MB groß.

HD1:

HD steht für „Hard Drive“, also für die interne Festplatte des Tyros3

USB1, USB2, USB3...

USB steht für „Universeller serieller Bus“. USB ist eine sehr vielseitige, schnelle und bequem einzusetzende Schnittstelle mit vielen Anwendungsmöglichkeiten.

Wichtig: Am Instrument befinden sich zwei verschiedene Arten von USB-Buchsen! Es gibt USB-to-Host (nur hinten) z.B. für die Verbindung zum Computer und USB-to-Device mit 2 Buchsen, je eine vorne und hinten am Tyros3.

USB-to-Device dient zum Anschluss externer Speichergeräte, wie etwa eines USB-Floppy-Disk-Laufwerks oder eines USB-Memory-Sticks.

Der Eintrag USB1 und weitere Einträge erscheinen erst, wenn die jeweiligen externen Speichergeräte angeschlossen sind. Die Partitionen eines externen Datenträgers werden ebenfalls als einzelne USB-Tabs angezeigt. Mehr zu USB finden Sie im Kapitel 14.

15.2 Mit Dateien umgehen

Bei der Anzeige der Dateien wählen Sie zwischen zwei verschiedenen Ansichten:

ICON-Ansicht



In der ICON-Ansicht werden pro Seite maximal 10 Einträge angezeigt. Weitere Einträge, in diesem Beispiel sind es Voices, stehen auf den Seiten P2, P3 usw., „P“ steht für Page = Seite. „Next“ und „Prev.“ blättern zu weiteren Seiten, falls vorhanden. Die Anzahl der Seiten hängt davon ab, wie groß die Liste insgesamt ist. Am unteren Rand des Displays sind die Schalter zur Verwaltung der Dateien zu sehen, wie „COPY“ und weitere.

Mit dem „VIEW“-Schalter wechseln Sie zur Darstellung in Listenform.

Listen-Ansicht



Die Voice-Liste ist hier in der Listenansicht abgebildet. Jetzt sind mehr als 10 Einträge gleichzeitig zu sehen. Am unteren Rand des Displays erscheinen Schalter für die Ziffern 0 bis 9. Die Auswahl einer Voice (oder allgemein eines Eintrags der Liste) kann nun auch durch die Eingabe einer Zahl erfolgen. So wählen zum Beispiel „1“ und „2“ gefolgt von „ENTER“ die Voice mit der Nummer 012, „Clean Guitar“ aus. „VIEW“ wechselt

zwischen der ICON-Ansicht und der Darstellung in Listenform.

Die Voice-Liste in der Icon-Ansicht (oben) zeigt die Voices der Kategorie „GUITAR“ des PRESET-Laufwerks. Diese Reihenfolge der PRESET-Voices ist festgelegt. Die Abbildung der Listen-Ansicht zeigt die gleichen Voices, aber diesmal in alphabetischer Reihenfolge, weil es sich in diesem Beispiel nicht um das PRESET-Laufwerk handelt, sondern um das Laufwerk USB1.

Die PRESET-Listen sind nicht alphabetisch sortiert.

Die Listen der Dateien auf „externen“ Laufwerken sind alphabetisch sortiert.

Die Schälflächen unter den Listen:

In der ICON-Ansicht der Dateilisten erscheint am unteren Rand des Displays eine Reihe von Schaltflächen mit Symbolen. Manche der Schaltflächen kommen bei allen Arten von Daten vor. Bestimmte Funktionen sind je nach Typ spezifisch.

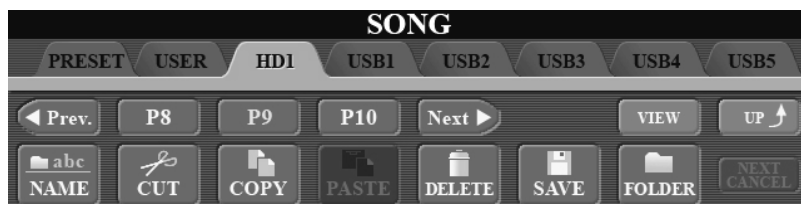
Die nachfolgenden Beispiele zeigen bei verschiedene Arten von Datenlisten jeweils nur die obere Titelleiste und die Schaltflächen am unteren Rand des Displays.



STYLE

Mit „OTS INFO“ und „REPERTOIRE“.

Die Styles befinden sich auf dem PRESET-Laufwerk. Die anderen Schalter (ausser „COPY“) sind dunkel und ohne Funktion.



SONG

Hier mit „Prev.“ und „Next“, um auf die weiteren Seiten zu blättern.

„NEXT CANCEL“ löscht die Auswahl des nächsten Songs.



VOICE

„VOICE SET“, „INFO“ und „DEMO“ rufen Informationen und Funktionen auf, die nur für Voices bestimmt

sind. Bei dieser PRESET-Liste sind viele Funktionen wieder dunkel (deaktiviert), mit Ausnahme von „COPY“.



MULTI PAD

Hier erscheint ausser den schon bekannten Schaltflächen der Eintrag „EDIT“.

Die Schaltflächen NAME, CUT, COPY, PASTE, DELETE, SAVE, FOLDER, VIEW und UP erscheinen unabhängig von der Art der Daten, also sowohl bei Songs, Voices oder MultiPads und anderen. Die anderen Schalter, wie etwa REPERTOIRE, EDIT oder DEMO haben mit der Verwaltung der Dateien nichts zu tun.

Diese weiteren Schalter stellen zusätzliche Funktionen zur Verfügung, die jeweils vom Datentyp abhängen. In diesem Kapitel geht es um DATA MANAGEMENT, also betrachten wir die Funktionen, die bei allen Datentypen angezeigt werden.

Dateien verschieben oder kopieren



CUT: Dateien ausschneiden

„Cut“ bedeutet „ausschneiden“, deshalb auch die Schere als Symbol. „CUT“ dient zum Verschieben von Dateien.

Der Befehl „CUT“ führt zwei Aktionen aus:

1. die ausgewählten Dateien (bzw. deren Namen und Pfade) werden in die Zwischenablage kopiert,
2. die ausgewählten Dateien werden später (nach erfolgreichem PASTE) gelöscht.

Beim Zugriff auf ein PRESET-Verzeichnis ist „CUT“ stets deaktiviert, weil man eine Datei zwar kopieren, aber dann die Originaldatei nicht löschen kann.



COPY: Dateien kopieren

„Copy“ bedeutet „kopieren“. Mit „COPY“ werden Dateien zum Kopieren ausgewählt – die Originaldatei bleibt erhalten.



PASTE: kopierte oder ausgeschnittene Dateien einfügen

„Paste“ bedeutet „einkleben“ oder „einfügen“. Der Befehl „PASTE“ schreibt die zuvor mit „CUT“ oder „COPY“ bestimmten Dateien in den gewünschten Speicher. Wenn vorher „CUT“ benutzt wurde, dann werden nach der Ausführung von „PASTE“ die ursprünglichen Dateien gelöscht.

Mit „CUT“ oder „COPY“ alleine ist noch keine Datei wirklich verschoben oder kopiert! Mit „CUT“ oder „COPY“ bestimmen Sie nur die Files, die verschoben oder kopiert werden sollen. Erst der Befehl „PASTE“ vollzieht den eigentlichen Vorgang, die Files zu verschieben (d.h. zu kopieren und das Original-File zu löschen) oder nur zu kopieren (ohne das Original zu löschen).

„CUT“ oder „COPY“: stets gefolgt von „PASTE“

So kopieren Sie zum Beispiel Styles:

1. Holen Sie eine STYLE-Liste ins Display
2. Holen Sie die Styles, die Sie kopieren möchten ins Display.
3. Drücken Sie den Schalter „3 unten“ COPY
4. Wählen Sie die zu kopierenden Styles im Display aus. Die Schalter „A“ bis „J“ wählen einzelne Styles. Der Schalter „6 ALL“ selektiert alle Styles – auch Styles auf weiteren Seiten. Beenden und bestätigen Sie die Auswahl mit OK. Schalter „7“. CANCEL, Schalter „8“ bricht den ganzen Vorgang ab.

Jetzt erwartet Tyros3 den Befehl „PASTE“, um die soeben ausgewählten Dateien an anderer Stelle zu speichern. Wenn jedoch ein weiterer „CUT“- oder „COPY“-Befehl folgt, dann wird die getroffene Auswahl verworfen.

5. Blättern Sie mit TAB weiter zum Ziel-Laufwerk und öffnen Sie dort ggf. den gewünschten Ziel-Ordner!
6. Schließen Sie den Vorgang mit „PASTE“, Schalter „4“ ab. Die Files werden kopiert. Während des Speicherns erscheint ein Hinweis:



In Ausführung.
(Bitte schalten Sie das Gerät jetzt nicht aus, da dies möglicherweise die Daten beschädigen könnte.)

Der Kopiervorgang sollte möglichst nicht unterbrochen werden! Wenn tatsächlich der unglückliche Fall eintritt, daß genau jetzt der Strom ausfällt,

dann bleibt oft nur noch übrig, das Speichermedium neu zu formatieren. Dann allerdings sind alle bisher darauf gespeicherten Daten weg.

Jeder Kopiervorgang (etwa für Songs oder Styles) läuft nach diesem Schema:

1. Zuerst den File-Typ auswählen: Holen Sie die gewünschte Liste ins Display!
2. Auswahl des Laufwerks: PRESET, USER, HD, USB1, ...
3. ggf. Ordner öffnen und die entsprechende Liste ins Display holen!
4. Zum Verschieben CUT, zum Kopieren COPY drücken!
5. Die gewünschten Files auswählen, mit OK bestätigen!
6. Das Ziel-Laufwerk, ggf. den Ziel-Ordner wählen!
7. PASTE drücken, um den Vorgang durchzuführen und abzuschließen!

15.3 Ordner und Ebenen



Der Schalter „7 unten“ FOLDER legt einen neuen Ordner an – das geht auf allen beschreibbaren Speichern und natürlich nicht auf dem PRESET-Laufwerk, klar!



Der neue Ordner wird immer auf der aktuell sichtbaren Ebene angelegt.

Tyros3 vergibt automatisch den Namen „NewFolder“ – und es erfolgt Einspruch, falls ein Ordner gleichen Namens bereits vorhanden ist.

Gleiche Namen im gleichen Verzeichnis kann ein Computer nicht verwalten.

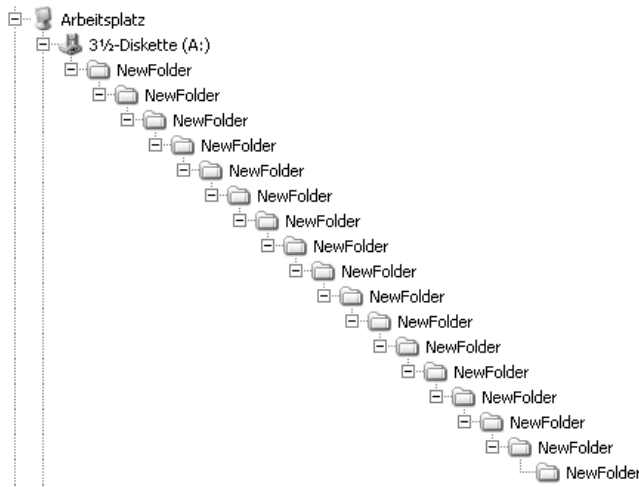
Lange Ordner- und Filenamen sind möglich, aber es ist praktischer, kurze Namen zu verwenden.

„DELETE“ löscht einzelne Buchstaben. „case“ bzw. „CASE“ schaltet zwischen Groß- und Kleinschreibung um.

Das Feld unten ganz links, wo sonst „ICON“ stand, ist bei der Benennung von Ordnern leer. Denn nur Files können mit einem Icon versehen werden, Ordner aber nicht.

Auf dem USER-Laufwerk kann die Struktur von Ordnern bis zu vier Verzeichnisebenen tief sein – also viermal ein Ordner im Ordner im Ordner....

15. Data Management



Auf den externen Laufwerken (HD, USB-Stick usw.) gibt es die Beschränkung auf 4 Ordner-Ebenen nicht! Mit dieser mächtigen File-Verwaltung behält man auch bei einer gigantischen Sammlung von MIDI-Files den Überblick! Es mag noch mehr Ebenen geben – nach 17 Ordnern innerhalb des vorherigen Ordners haben wir aufgehört. Hier ist übrigens auch zu sehen, dass gleichnamige Ordner, wenn sie

sich an verschiedenen „Orten“ befinden kein Problem sind. Jeder „NewFolder“-Ordner liegt in einem anderen Ordner. Praktisch ist dieses Vorgehen jedoch nicht: Tyros3 kann die Ordner zwar perfekt auseinanderhalten und verwalten – aber wir menschliche User verlieren dabei schnell den Überblick. Mit Namen wie „Dinnermusik“ oder „Rock_and_Roll“ tun wir uns leichter.

15.4 Die Management-Schalter im Überblick

NAME

Dient zum Benennen – oder Umbenennen – von Dateien:

1. Drücken Sie NAME,
2. Wählen Sie die Datei, der Sie einen neuen Namen geben möchten,
3. Drücken Sie OK,
4. Geben Sie den neuen Namen ein, „CASE“ wechselt zu Kleinbuchstaben
5. Bestätigen Sie mit OK.

Tip: Kleinbuchstaben brauchen weniger Platz – dann werden mehr Zeichen im Display dargestellt!

Tip: Im HD-Storage-Modus kann man die Dateien der internen Festplatte auch bequem vom Computer aus umbenennen.

Die Eingabe der Buchstaben und Zeichen erfolgt bei Tyros3 ähnlich wie beim Mobiltelefon. Neben Alphabet und Ziffern stehen auch Umlaute und Sonderzeichen vieler Sprachen zur Verfügung.



CUT – Auswahl – PASTE

Dient zum Verschieben von Dateien:

1. Drücken Sie CUT,
2. Wählen Sie die Datei(en), die Sie verschieben möchten,
3. Drücken Sie OK,
4. Wählen Sie den Zielort: Wo soll die Datei hin?
5. Drücken Sie PASTE.

Da bei CUT die Original-Datei gelöscht wird, ist CUT beim PRESET-Laufwerk stets deaktiviert.

COPY – Auswahl – PASTE

Dient zum Kopieren von Dateien:

Funktioniert wie CUT. Drücken Sie COPY anstelle von CUT.

DELETE

Dient zum Löschen von Dateien:

1. Drücken Sie DELETE,
2. Wählen Sie die Datei(en), die Sie löschen wollen,
3. Drücken Sie OK,
4. Bestätigen Sie mit YES oder YES ALL.

Tip: Wenn wirklich ALLE Dateien gelöscht werden sollen, dann geht es bisweilen schneller, das Speichermedium zu formatieren, als alle Files zu löschen!

SAVE

Dient zum Speichern einer Datei:

1. Drücken Sie SAVE
2. Geben Sie den Namen der Datei ein,
3. Drücken Sie OK.

FOLDER

Dient zum Anlegen eines neuen, leeren Ordners:

1. Drücken Sie NEW,
2. Geben Sie den Namen des neuen Ordners ein,
3. Drücken Sie OK.

ICON

Damit wählen Sie für eine Datei (nicht für einen Ordner) ein Icon aus.

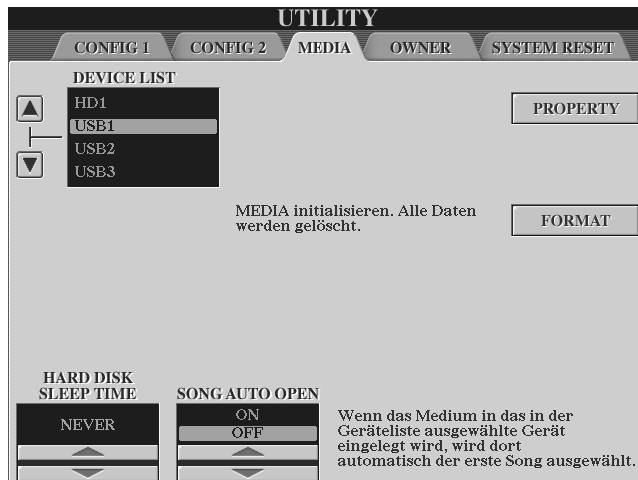
VIEW: Große Anzeige mit Icons oder Liste mit Zehnertastatur?

„VIEW“ wechselt zwischen der ICON-Ansicht und der Anzeige in Listenform. In der Listen-Anzeige kann die Auswahl auch über die Eingabe einer Zahl erfolgen. Der Schalter PROPERTY liefert Informationen zur Datei und zum Laufwerk (Größe und freier Speicherplatz.)

In der Listen-Anzeige der Styles erscheint der Schalter MEMORY, um die USER-Pfade festzulegen. Siehe auch Kapitel „3, Spielen mit Styles“.

15.5 Media: Property und Format

Zur Verwaltung der Dateien und Speicher gehört auch die Abfrage von Informationen: Wie groß ist der ganze Speicher? Wie viel freier Platz steht noch zur Verfügung? Oder soll ein Speichermedium formatiert werden?



Das FUNCTION MENU bietet den Eintrag UTILITY. Wählen Sie „UTILITY“! Die dritte Seite „MEDIA“ erreichen Sie mit TAB:

Die DEVICE LIST zeigt die Liste der angeschlossenen Geräte, in diesem Beispiel die eingebaute Festplatte (HD1) und eine Reihe weiterer USB-Speichergeräte. Zur Auswahl stehen

PROPERTY: Informationen über das Laufwerk anzeigen

FORMAT: den Datenträger formatieren – alles löschen!



PROPERTY liefert Informationen über die Laufwerke:

An USB1 hängt aktuell ein winziger USB-Stick mit insgesamt 15,14 MB Speicherplatz (ALL SIZE). Davon sind 4,54 MB frei (FREE AREA).

Wie oben bereits erwähnt, gibt es auch in der Listenansicht (VIEW!) einen PROPERTY-Schalter.



Folgende Informationen liefert PROPERTY zum Style

„T3 Paloma Rumba.STY“

DRIVE NAME: Laufwerksname

ALL SIZE: Gesamtgröße

FREE AREA: freier Speicherplatz

NAME: der Name der Datei

FOLDER: der Pfad zur Datei

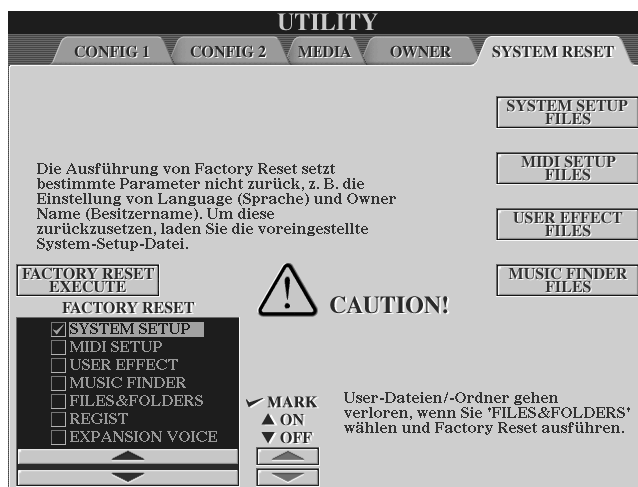
FILE SIZE: die Größe der Datei

15.6 SYSTEM RESET: ...Music Finder importieren

Auf der fünften Seite der Funktion UTILITY finden Sie den Eintrag SYSTEM RESET. SYSTEM RESET dient dazu, verschiedene Parameter wieder auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurückzusetzen. Bitte beachten Sie, dass dabei Ihre eigenen, bisher gemachten Einstellungen verloren gehen und wieder durch die Werks-Presets ersetzt werden.

Gehen Sie so vor, um SYSTEM RESET durchzuführen:

1. Drücken Sie den Schalter FUNCTION und rufen Sie das FUNCTION-Menü auf.
2. Wählen Sie UTILITY und
3. Blättern Sie mit TAB zur Seite SYSTEM RESET



Mit den Schaltern „F, G, H und I“ öffnet sich jeweils ein Dialogfenster, um die entsprechenden System-Dateien zu laden oder zu kopieren.

Setzen Sie die Häkchen bei den Einstellungen, die Sie zurücksetzen möchten. FILES&FOLDERS entfernt alle USER-Daten! Wenn Sie den Schalter „D“ FACTORY RESET EXECUTE drücken, dann werden alle Einstellungen mit Häkchen auf die ursprünglichen Werks-Presets zurückgesetzt.

Auf dieser Seite kann auch der interne MUSIC FINDER durch externe Daten ersetzt (REPLACE) oder um zusätzliche Einträge erweitert (APPEND) werden.

Drücken Sie auf MUSIC FINDER FILES

Wechseln Sie mit TAB dort hin, wo die neue MUSIC FINDER Datei befindet.

Wählen Sie die neue Datei, wie z.B. MusicFinderRND.mfd

Bestätigen Sie „REPLACE“ oder „APPEND“, je nach Bedarf.



Die Verwaltung der MIDI-Templates und der USER-Effekte erfolgt ebenfalls auf dieser Seite, und die Bedienung erfolgt jeweils auf die gleiche Art und Weise.

Mit „COPY“ kopieren Sie interne Daten auf externe Speicher.

Externe Daten werden einfach ausgewählt und nach der üblichen Sicherheitsabfrage übernommen.

Tipp: Ein Backup, eine Kopie aller wichtigen Daten hat noch nie geschadet! Würden Sie im Fall eines Datenverlustes (böse Gäste, neugierige Kellner, ungezogene Nachbarskinder...) nicht lieber ganz cool bleiben, einen USB-Stick aus der Tasche holen und einfach nur lächeln?

16. Hard Disk Recorder: Audio

Mit dem Hard Disk Recorder des Tyros3 nehmen Sie Audiosignale direkt auf, und zwar als Datei auf der Festplatte. Die Aufzeichnung erfolgt in hervorragender Qualität, ohne Rauschen oder Brummen. Diese Art der Aufnahme unterscheidet sich grundsätzlich von den anderen Recording-Verfahren im Tyros3, wie etwa der Aufnahme einer MultiPad-Phrase oder eines Midi-Files.



Zur Verwendung des Hard Disk Recorders ist die Festplatte zwingend erforderlich – ohne Festplatte geht gar nichts.

Das liegt unter anderem daran, dass es bei der Audio-Aufnahme um ganz andere File-Größen geht, als bei der Aufzeichnung eines Midi-Songs. Ein Midi-File von drei Minuten Länge ist meist kaum größer als 100 kb. Der Bedarf an Speicherplatz für Audio-Aufnahmen ist leicht abzuschätzen. Eine Audio-CD mit einer Spielzeit von etwa einer Stunde hat eine Größe von etwa 600 MB. Die Qualität der Audio-Aufnahme im Tyros3 entspricht dem Standard der Audio-CD. Die Aufzeichnung erfolgt mit einer Abtastrate von 44,1 kHz mit einer Auflösung von 16 bit – und das Ganze in Stereo. Daraus folgt, dass 1 Minute Audio etwa 10 MB an Speicherplatz erfordert. Beim Abspielen von unkomprimiertem Audio – es geht hier ja nicht um mp3 – müssen also pro Minute auch 10 MB an Daten „durchgeschaufelt“ werden. Auch dafür sind Festplatten besser geeignet.

Im Unterschied zu Midi-Files hat bei einer Audio-Aufnahme die Musik selbst keinen Einfluss auf die File-Größe. Während bei einer Midi-Aufnahme ein bewegtes Musikstück mit dichter Instrumentierung und vielen rhythmischen Elementen viel größer ausfällt als eine langsame Ballade, spielt das bei der Audio-Aufnahme keine Rolle. Ob die Melodie einer einzelnen Blockflöte oder ein ganzes Symphonieorchester aufgezeichnet wird ist egal. Absolute Stille erfordert als Audiodatei genau so viel Speicherplatz wie donnerndes Fortissimo.

Was kann der Hard Disk Recorder aufnehmen?

Der Hard Disk Recorder nimmt alles auf, was auch aus den Lautsprechern bzw. den Line-Out-Buchsen des Tyros3 kommt. Sie können den Klang des Tyros3 zusammen mit Ihrem Gesang aufnehmen – dazu muss nur das Mikrophon an der MIC-Buchse des Tyros3 angeschlossen sein. Auch die Signale, die Tyros3 über die Buchsen LINE IN empfängt, werden aufgezeichnet. Sie können also auch eine Gitarre oder andere Instrumente über die LINE IN oder MIC Buchsen an Tyros3 anschließen und diese Signale mit dem HDR aufnehmen.

Was entsteht bei der Audio-Aufnahme?

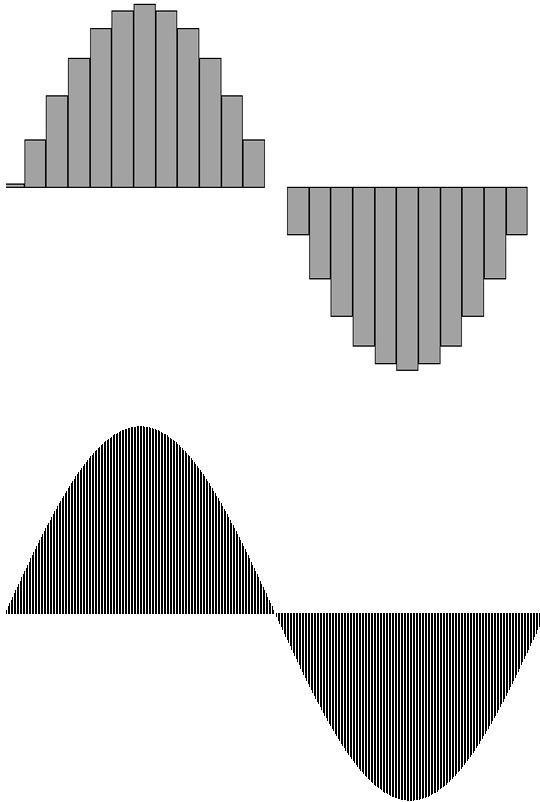
Tyros3 erzeugt bei der Audio-Aufnahme einzelne WAV-Files für den rechten und den linken Kanal, sowie weitere Dateien, die der internen Verwaltung dienen. Über die Export-Funktion, davon später mehr im Detail, erzeugt Tyros3 eine Stereo-WAV-Datei, 44,1 kHz, 16 bit – genau das Format, das man braucht, um eine Audio-CD zu brennen. Dieses nicht komprimierte Format bietet die beste Qualität. Das beliebte mp3-Format ist sehr gut geeignet, um fertige Musik abzuspielen. Während der Musikproduktion ist aber jede Datenkompression natürlich noch „tabu“.

Was kann der Hard Disk Recorder noch?

Der HDR ist auch ein Hard Disk Audio Player. Sie können Audio-Daten in einer Playlist organisieren und den Hard Disk Recorder wie eine Musikbox zur automatischen Wiedergabe von Audio-Daten verwenden – auch mit importierten Audio-Daten. Der HDR kann auch durch ein SysEx-Event gestartet und gestoppt werden. Dadurch lassen sich Audio-Wiedergabe und das Abspielen eines Midi-Files kombinieren.

Was ist eigentlich eine digitale Audio-Aufnahme?

Musik, Sprache, Geräusche und Töne, alles was wir hören können sind Schallwellen, also Schwankungen im Luftdruck. Bei einer digitalen Aufzeichnung werden diese Schallwellen in eine Zahlenfolge umgewandelt. Die Zahlenfolge beschreibt den



zeitlichen Verlauf der Schallwelle, und zwar umso genauer, je mehr Werte pro Zeit ermittelt wurden. Das Bild links zeigt die grafische Darstellung der Zahlenreihe einer einfachen Sinusschwingung. Aber von der ursprünglich „glatten“ Sinuskurve ist nur noch eine ziemliche grobe Treppenkurve zu sehen, weil die Abstände der Zahlenwerte weit auseinander liegen. Wenn wir diese Zahlenfolge wieder in hörbaren Schall umwandeln, würde das Ergebnis viel schlechter, rauer und dumpfer klingen als der Originalton.

Diese Grafik zeigt eine andere Zahlenfolge der gleichen Schallwelle. Aber diesmal liegen die Werte so nahe beieinander, dass die Treppenstufen sehr winzig ausfallen und praktisch nicht mehr wahrgenommen werden. Die Zahlenfolge beschreibt damit das Originalsignal viel genauer als im Beispiel oben. Und wenn diese Werte wieder zu hörbarem Schall gewandelt werden, dann klingt das Ergebnis nahezu genau so wie das

Original. „Nahezu genau“ bedeutet hier: der Unterschied ist nur noch mit technischen Hilfsmitteln festzustellen. Für „unbewaffnete“ menschliche Ohren ist die Wiedergabe der digitalen Aufzeichnung vom Original nicht mehr zu unterscheiden. Die oben erwähnte Angabe von 44,1 kHz bedeutet, dass bei der digitalen Aufnahme im Tyros3 pro Sekunde 44100 Werte gemessen und gespeichert werden. Das entspricht auch genau dem Format der digitalen Audio-CD. Die Größe dieser Werte wird mit einer Genauigkeit bzw. einem Wertebereich von 16 bit abgelegt. Mit 16 bit lassen sich Zahlen von 0 bis 65535 darstellen. Eine einfache Rechnung schließt den Kreis:

$44100 \text{ Werte pro Sekunde} * 16 \text{ bit} * 60 \text{ Sekunden} = 5292000 \text{ Byte}$

Soviel Daten braucht es, um 1 Minute Audio zu speichern, und zwar pro Kanal. Da die Aufzeichnung in Stereo erfolgt, müssen wir den Wert noch verdoppeln, macht schließlich 10584000 Byte. Und das sind – gerundet – die 10 MB pro Minute, von denen eingangs die Rede war.

16.1 Zur Bedienung: Ein MENU mit zwei Seiten



Mit dem Schalter SELECT öffnen Sie die Liste der bereits vorhandenen Audio-Dateien. Vor jeder Aufnahme bestimmen Sie zuerst, ob es sich um eine neue

Aufnahme (NEW AUDIO) handelt, oder ob die nächste Aufnahme mit einer bereits vorhandenen Audio-Datei gemischt werden soll.

Bei jeder neuen Aufnahme muss – anders als bei der Aufnahme eines Midi-Songs – der Name der Audio-Datei vorher eingegeben werden. Eine neue Audio-Datei kann mit den beiden Panel-Schaltern „REC“ und „STOP“ erzeugt werden, oder mit dem Schalter „NEW“ im Display der AUDIO-Seite.

Die Schalter im unteren Bereich der AUDIO-Seite:



Die AUDIO-Seite enthält zwei verschiedene MENU-Optionen.

NEW erzeugt eine neue Audio-Datei – die Voraussetzung für jede neue Aufnahme.

EXPORT erzeugt aus dem internen Format einer Audio-Datei eine Stereo-WAV-Datei. Wählen Sie die Audio-Datei(en) aus. Geben Sie an, wo die WAV-Datei(en) gespeichert werden. Der Export-Vorgang kann, je nach Größe der Datei(en) mehrere Minuten in Anspruch nehmen.

add to PLAYLIST fügt Audio-Dateien der Playliste hinzu.

PLAYLIST öffnet die Playliste. Auf der PLAYLIST-Seite kann die Liste weiter bearbeitet werden. Hier legen Sie u.a. die Reihenfolge der Titel fest, bestimmen die Art der Wiederholung, oder bringen die Audio-Dateien in eine zufällige Reihenfolge.

PROPERTY zeigt Informationen zur aktuellen Audio-Datei und der Festplatte. Bestimmen Sie mit START/END POINT einen Abschnitt zur Wiedergabe. Die Daten vor der START- bzw. nach der END-Markierung werden nicht gelöscht. Die Markierungen wirken sich nur auf die Wiedergabe und den WAV-Export aus.

WAVE IMPORT startet den Vorgang zum Import von Stereo-WAV-Dateien: 44,1 kHz Samplingfrequenz, 16-bit Auflösung, maximal 80 Minuten lang.

CHANGE MENU wechselt zur „anderen“ Anzeige



Hier finden Sie die bekannten Funktionen zur Verwaltung der Audio-Dateien, wie etwa „CUT – COPY – PASTE“, wie bei einer STYLE- oder SONG-Seite.

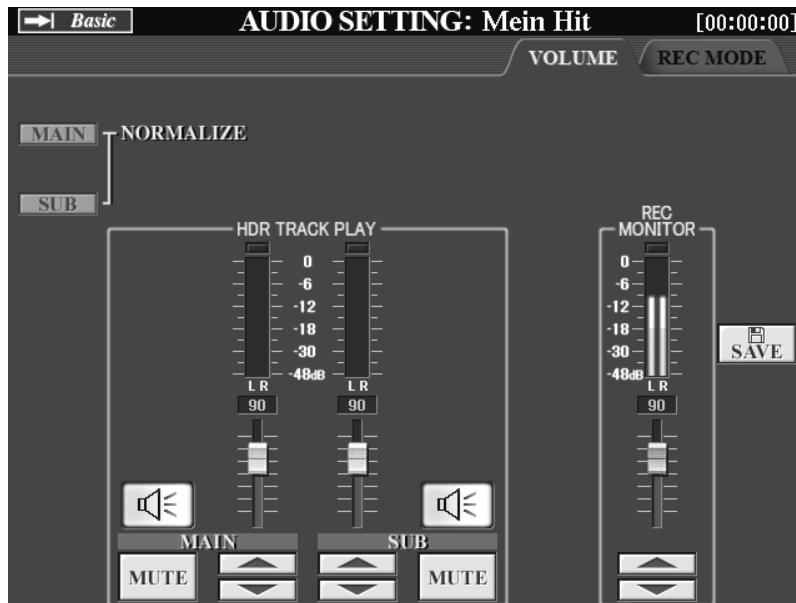
16.2 Die erste Audio-Aufnahme

Eine Audio-Aufnahme mit dem Hard Disk Recorder des Tyros3 geht denkbar einfach vor sich, nämlich wie mit einem Tonbandgerät, aber in viel besserer Qualität.

Drei Schritte braucht es: 1. Pegel, 2. Name, 3. Aufnehmen und Speichern.

1. Den Aufnahmepegel einstellen

Drücken Sie auf SETTING. Wechseln Sie mit TAB zur Seite VOLUME.



Spielen und singen Sie den Titel, den Sie aufnehmen möchten zur Probe und um den Pegel der Aufnahme einzustellen.

Der REC-Monitor zeigt den Pegel an. Die rote Anzeige am oberen Ende leuchtet, wenn der Pegel zu groß, also das Signal zu laut ist. Stellen Sie den Regler mit den Schaltern „6“ so ein, dass auch bei den lautesten Stellen die rote Anzeige nur kurz aufleuchtet. Oder

verringern Sie in der MIXING CONSOLE (oder mit BALANCE) die Lautstärke des Mikrophons, der Begleitautomatik oder der Song-Wiedergabe, je nachdem, wie Ihre Aufnahme geplant ist.

Tipp: Wenn es um eine Aufnahme ohne Gesang geht, dann nehmen Sie Ihre Musik doch zuerst als Midi-Song auf. Jetzt können Sie den Song noch bearbeiten. Lassen Sie dann den fertigen Song ablaufen, zum Einstellen des Pegels wie auch zur tatsächlichen Aufnahme.

2. Eine neue Audio-Datei anlegen und benennen

Drücken Sie entweder gleichzeitig auf REC und STOP, oder öffnen Sie mit SELECT die AUDIO-Seite und erzeugen Sie eine neue Audio-Datei mit NEW im MENU 1. Geben Sie der Audio-Datei einen Namen und bestätigen Sie die Eingabe mit OK. Sofort darauf erscheint die neue Datei als weiterer Eintrag auf der Audio-Seite.

3. Aufnehmen und nach der Aufnahme speichern

Drücken Sie auf den Bedienfeldschalter SETTING und wechseln Sie mit TAB zur Seite REC MODE. Jetzt sollte auch der tatsächliche Name zu sehen sein, den Sie vorher eingegeben haben.

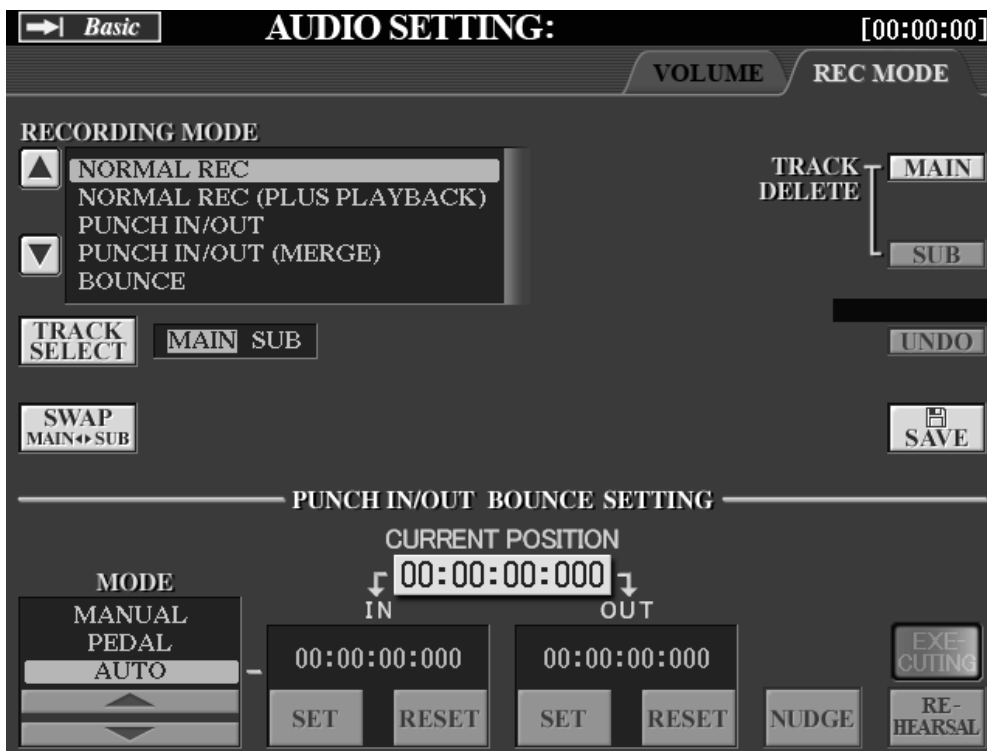
Unsere erste Aufnahme soll auf dem „MAIN“-Track erfolgen. Da dies die erste Aufnahme ist, verwenden wir den Aufnahmemodus „Normal REC“.

16. Hard Disk Recording

Überprüfen Sie noch einmal kurz die Einstellungen. So sollte es sein:

RECORDING MODE: NORMAL REC

TRACK SELECT: MAIN



Bei einer neuen Aufnahme spielt der Aufnahmemodus (RECORDING MODE) noch keine entscheidende Rolle. Der Modus kann nur gewählt werden, bevor REC gedrückt wurde.

Drücken Sie auf REC, die rote LED fängt an zu blinken. Drücken Sie auf PLAY.

Die beiden LEDs leuchten rot und orangegelb, die Aufnahme läuft.

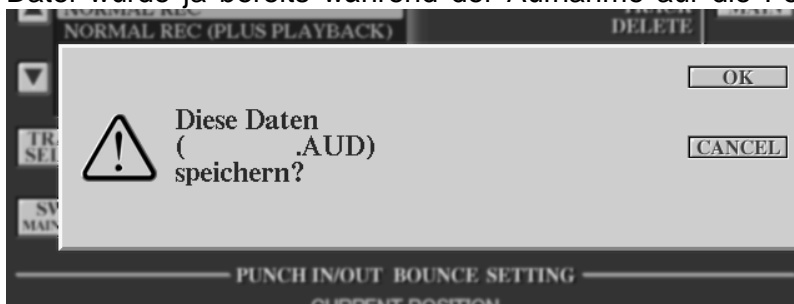
Spielen und singen Sie Ihre Musik. Unter CURRENT POSITION läuft eine Stoppuhr mit der genauen Anzeige der Aufnahmedauer. Während der Aufnahme können auch zur VOLUME-Anzeige umschalten um die Pegel-Anzeige im Auge zu behalten.

Wenn Ihr Stück zu Ende ist, dann drücken Sie auf STOP.

Jetzt sind die beiden Schalter UNDO und SAVE aktiv.

Drücken Sie auf SAVE! Im Display erscheint natürlich der vorher vergebene Name.

Bestätigen Sie mit OK. Der Vorgang dauert nur etwa eine Sekunde, denn die Audio-Datei wurde ja bereits während der Aufnahme auf die Festplatte geschrieben. Der



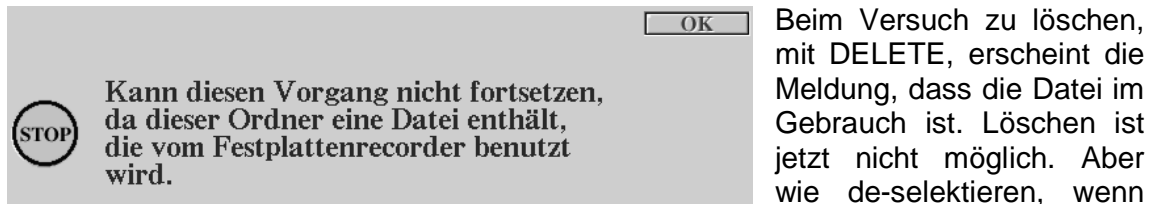
Befehl SAVE schließt die Datei ab. Wenn Sie die Datei nicht mit SAVE speichern, bleiben dennoch Daten auf der Festplatte. Vermeiden Sie diese Art von „Karteileichen“.

Herzlichen Glückwunsch – die erste Aufnahme ist „im Kasten“.

Öffnen Sie mit SELECT das Audio-Display. Da steht die neue Datei bereit.

Zum Abspielen wählen Sie die Datei in der Audio-Seite aus und starten mit PLAY.

Wenn Sie aber nicht zufrieden sind und die Aufnahme später löschen wollen, dann passiert folgendes: die aktuell ausgewählte Datei kann nicht gelöscht werden.



keine andere Datei da ist? Hier ist von einem Ordner die Rede – während im Display eine einzelne Datei angezeigt wird. Beim Audio-Recording ist es so, dass dem als Datei angezeigten Eintrag der Audio-Seite in Wirklichkeit ein Ordner mit mehreren Dateien entspricht. Diese Daten können Sie sehen und auch manipulieren, wenn Sie den Tyros3 im USB-Storage-Modus an Ihren Computer anschließen und die Festplatte vom Rechner aus öffnen.

Tip: Legen Sie eine Dummy-Datei an, die Sie nur dazu benutzen, um andere Audio-Files zu de-selektieren. Sobald Sie den DUMMY selektiert haben, können Sie jede andere Audio-Datei löschen.

16.3 Audio abspielen: BASIC

Mit PLAY starten Sie die Wiedergabe der aktuell gewählten Audio-Datei. Dazu muss die Audio-Seite nicht geöffnet sein. Der Name der aktuellen Audio-Datei und die Wiedergabezeit werden auch auf der MAIN-Seite angezeigt.



Die Anzeige BASIC bedeutet, dass der HD Recorder gerade eine einzelne Audio-Datei im BASIC-Modus abspielt, hier das Audio-File „Magdalena in Mambo“.

Durch kurzes Antippen wählen die Schalter PREV (für „previous“) und NEXT das jeweils vorherige oder nächste Audio-File im aktuellen Verzeichnis.



Wenn Sie aber einen der Schalter gedrückt halten, dann können Sie im Audio-File auch vor- und zurückspulen, wie bei einem CD-Player.

16.4 Audio abspielen mit der Playlist

Die Playlist ist eine Liste von Audio-Dateien. Die Playlist steuert Reihenfolge und Wiedergabe dieser Dateien. Die Audio-Dateien einer Playlist können sich auch in verschiedenen Ordnern befinden. Eine Datei kann auch mehrfach vorkommen.

Tipp: Spielen Sie Ihre Pausenmusik direkt von der Festplatte! Legen Sie sich für verschiedene Anlässe unterschiedliche Playlisten an.



Auf der Playlist-Seite organisieren Sie die automatische Wiedergabe.

Den Schalter „add to Playlist“ finden Sie unten in der Audio-Seite.

REPEAT bestimmt, ob die Liste ohne Wiederholungen bis zum Ende abgespielt wird, oder ob nur die ausgewählte Datei oder die ganze Liste wiederholt wird.

SORT legt die Reihenfolge der Sortierung fest, auf- oder absteigend.

SHUFFLE mischt die Reihenfolge der Einträge zufällig.

EXPORT AUDIO startet den WAV-Export, wie in der Audio-Seite.

PROPERTY zeigt den Pfad zur gewählten Audio-Datei.

PAGE und die Pfeiltasten bewegen den Cursor

MARK setzt oder entfernt Häkchen. Nur markierte Einträge werden abgespielt.

SELECT bestätigt die Auswahl, genau so wie der Panelschalter ENTER.

AUDIO verlässt die Anzeige der Playliste und holt wieder die Audio-Seite.

PLAYLIST FILE dient zu Speichern und Laden von Playlisten.

MOVE verschiebt einen Eintrag nach oben oder unten.

CUT, COPY, INSERT und DELETE dienen nur zur Verwaltung der Einträge in der Playlist. Die tatsächlichen Audio-Files sind von diesen Aktionen nicht betroffen.

Wechsel zwischen BASIC- und PLAYLIST-Modus:

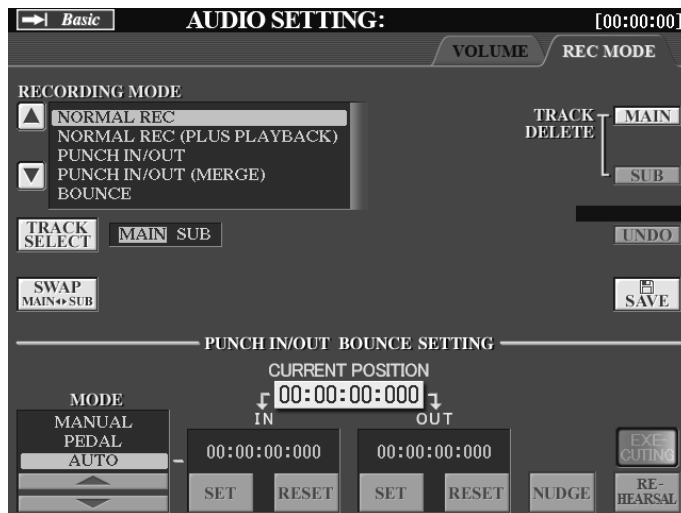
Wenn Sie einen Eintrag in der Playlist auswählen (SELECT), dann wird automatisch der PLAYLIST-Modus aktiviert. Die Anzeige links oben (auch auf der MAIN-Seite) zeigt dann ebenfalls „PLAYLIST“ an.

Wenn Sie eine Audio-Datei auf der Audio-Seite auswählen, dann ist wieder der BASIC-Modus eingeschaltet. Die Playlist ist nicht mehr aktiv.

16.5 Mehrspuraufnahmen: MAIN und SUB

MAIN und SUB

Im HD Recorder gibt es 2 gleichwertige, unabhängige Audio-Stereo-Spuren (Tracks).



TRACK SELECT (MAIN/SUB) wählt die Aufnahmespur.

Auf einer der beiden Spuren kann aufgenommen werden, während die jeweils andere Spur zuvor aufgezeichnetes Material abspielen kann.

TRACK DELETE (MAIN/SUB) Jede Spur kann einzeln gelöscht werden.

SWAP MAIN<->SUB vertauscht die Daten der beiden Spuren.

Die Auswahl bei **RECORDING MODE** bestimmt den Aufnahmemodus:

NORMAL REC:

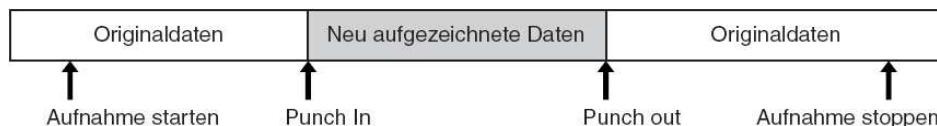
Bei einer Aufnahme mit NORMAL REC wird ein neues Audio-File erzeugt. Falls vorher auf der Spur bereits eine Aufnahme gemacht wurde, werden diese Daten durch die neue Aufnahme ersetzt.

NORMAL REC PLUS PLAYBACK

Die neue Aufnahme erfolgt, während die zuvor gemachte Aufzeichnung gleichzeitig abgespielt wird (=plus Playback). Beide Aufnahmen befinden sich auf der gleichen Spur. Dieser Vorgang wird auch als „Overdubbing“ bezeichnet.

Tip: Nehmen Sie auf der zweiten, freien Spur auf, anstatt mit „plus Playback“. Dann können Sie nach der Aufnahme die beiden Tracks noch in der Lautstärke einzeln regeln. Der Nachteil dieser Methode: es dauert länger, bis das Stereo-Audio-File fertig ist, denn die zwei Spuren müssen noch mit „BOUNCE“ zusammengeführt werden.

PUNCH IN/OUT und PUNCH IN/OUT (MERGE)



Bei „Punch“ wird nur ein Abschnitt aufgezeichnet. Beginn und Ende der Aufnahme können u.a. über ein Pedal gesteuert werden. Mit „Auto“ stellen Sie die Grenzen vor der Aufnahme auf Sekundenbruchteile.genauein und „punchen“ automatisch.

BOUNCE

Die Daten der beiden Tracks (MAIN und SUB) werden zu einer einzigen Aufnahme gemischt. Der neue Track befindet sich dann wieder auf dem MAIN-Track. Der SUB-Track kann dann gelöscht werden und ist wieder frei für die nächste Aufnahme.

Plus Playback oder Bounce? Bounce und Overdub?

Bei der praktischen Durchführung einer Mehrspuraufnahme gibt es verschiedene Arbeitsweisen. Je nach Aufbau des Musikstücks, je nach Anzahl der aufzunehmenden Spuren etc. bieten sich unterschiedlichen Vorgehensweisen an.

A) Verschiedene Tracks aufnehmen, dann mit BOUNCE abmischen

Der schematischer Ablauf sieht so aus:

Aufnahme 1 auf dem MAIN-Track.

Aufnahme 2 auf dem SUB-Track.

BOUNCE: die Aufnahmen 1 und 2 werden gemischt.

Auf dem MAIN-Track befindet sich die Mischung aus Aufnahme 1 und 2.

Auf dem SUB-Track ist immer noch Aufnahme 2.

Der SUB-Track wird gelöscht und ist frei für Aufnahme 3.

Aufnahme 3 auf dem SUB-Track.

BOUNCE: MAIN und SUB werden wieder gemischt.

Auf dem MAIN-Track sind jetzt die Aufnahmen 1, 2 und 3 zu hören.

Der SUB-Track wird wieder gelöscht und ist frei für Aufnahme 4.

usw.

Der Vorteile dieser Methode: vor der BOUNCE-Aktion können die Lautstärken von MAIN und SUB noch einzeln geregelt werden – aber das „bouncen“ erfordert einen weiteren Aufnahmevorgang und kostet Zeit.

B) Overdub-Aufnahmen mit NORMAL REC PLUS PLAYBACK

Hierbei gehen Sie so vor:

Aufnahme 1 erfolgt auf dem MAIN-Track

Aufnahme 2 erfolgt ebenfalls auf dem MAIN-Track

Aufnahme 1 und 2 werden während der Aufnahme bereits automatisch gemischt. Wenn die Aufnahme musikalisch gelungen ist, dann machen Sie mit Aufnahme 3 weiter. Falls Sie die Aufnahme 2 aber verwerfen möchten, dann drücken Sie auf UNDO. Mit UNDO wird die jeweils zuletzt gemachte Aufnahme gelöscht. UNDO ist nur möglich, wenn die Audio-Daten noch nicht mit SAVE gespeichert wurden.

Aufnahme 3 erfolgt erneut auf dem MAIN-Track ...usw.

Hier geht es schnell! Der BOUNCE-Vorgang entfällt, weil das „neue“ und das „alte“ Material ja bereits während der Aufnahme gemischt werden. Allerdings können nach der Aufnahme die Lautstärken des Playbacks und der neu dazugekommenen Aufnahme nicht verändert werden.

Tipp: Die beiden Aufnahmeverfahren A) und B) sind beliebig kombinierbar. Sie können bei jeder Aufnahme erneut entscheiden, wie Sie vorgehen möchten. Sie können sogar bei BOUNCE mitspielen oder mitsingen. Dann werden die Daten von MAIN und SUB und die neue Aufnahme in einem Rutsch auf dem MAIN-Track gemischt.

Tipp: Schalten Sie den SUB-Track stumm wenn Sie die Aufnahme nach einem BOUNCE abhören – sonst spielen die SUB-Track-Daten doppelt.

Die Audioqualität der digitalen Aufnahmen des Tyros3-HDR ist einfach phantastisch! Wenn Sie diese hochwertigen Aufnahmen noch weiter einzeln bearbeiten möchten, dann gibt es diese Möglichkeit:

Tipp: Nehmen Sie einzelne Spuren mit NORMAL REC auf, also ohne PLAYBACK und speichern Sie die Aufnahmen mit verschiedenen Namen ab. Exportieren Sie die Audio-Dateien als WAV-Files und übertragen Sie die Daten mit einem USB-Stick zum Computer. Importieren Sie die WAV-Dateien in das Audio-Programm. So erhalten Sie Aufnahmen in einer viel besseren Qualität als mit den Wandlern einer einfachen Soundkarte.

16.6 Audio trimmen: START/END-Punkte setzen

Wenn am Anfang (oder Ende) einer Audio-Datei unnötig viel „Luft“ ist, die Musik also erst später anfängt zu spielen, dann macht es Sinn, den Start-Punkt (oder End-Punkt) der Wiedergabe zu verschieben.



Mit der Funktion PROPERTY auf der AUDIO-Seite geht das schnell und bequem:

Wählen Sie die Audio-Datei, deren Start- und/oder End-Punkt Sie neu einstellen möchten.

Drücken Sie dann auf PROPERTY. Das PROPERTY-Feld zeigt Infos zur Datei, wie den Namen, den Pfad, die technischen Details, die Dauer.

Wählen Sie „START/END POINT“.



Die Datei wird nicht „vorne“ oder „hinten“ abgeschnitten. Es handelt sich nur um die Werte für die Wiedergabe. Die Datei selbst wird nicht verändert.

Drücken Sie auf PLAY und lassen Sie die Datei abspielen.

Unter CURRENT POSITION wird die aktuelle Spielzeit angezeigt.

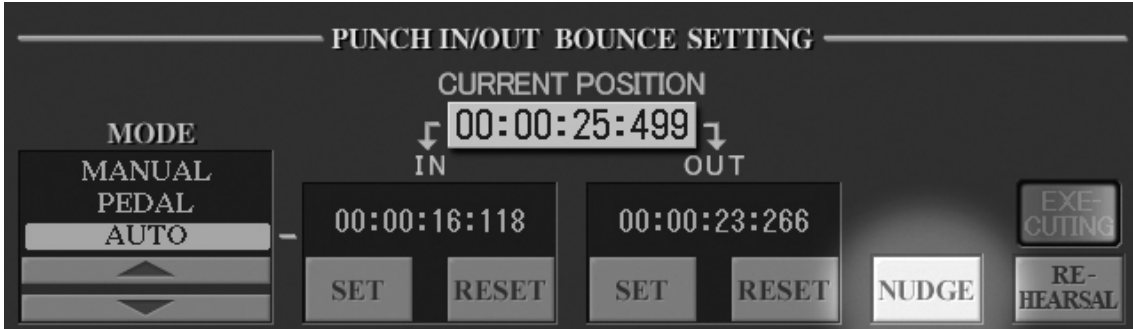
Drücken Sie zum gewünschten Zeitpunkt auf SET, um den START- bzw. den END-Punkt zu setzen.

Mit den Tasten PREV und NEXT können Sie sekundengenau vor- und zurückspulen. Wenn START- und END-Punkt passend gesetzt sind, verlassen Sie die Seite mit OK. Jetzt muss die gemachte Änderung gespeichert werden, also SAVE. Beim Abspielen wird nur der Bereich von START bis END wiedergegeben. Diese Änderung können Sie rückgängig machen.

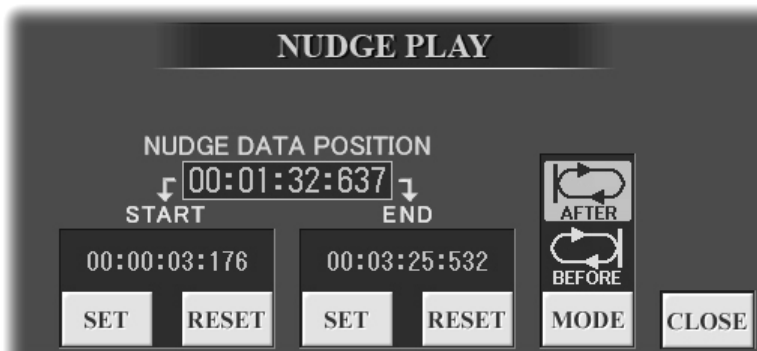
NUDGE: auf 1/1000 Sekunde genau

NUDGE dient dazu, eine zeitliche Position in einem Audio-File sehr genau zu bestimmen. Besonders bei einer PUNCH-IN-OUT-Aufnahme ist die extrem präzise Einstellung der Grenzen oft notwendig, damit die Aufnahme genau dann startet und wieder endet wie es gewünscht ist.

NUDGE bei Aufnahmen im Modus PUNCH:



Sie können NUDGE aber auch dazu benutzen, die START- und END-Punkte für die Wiedergabe höchst genau einzustellen.



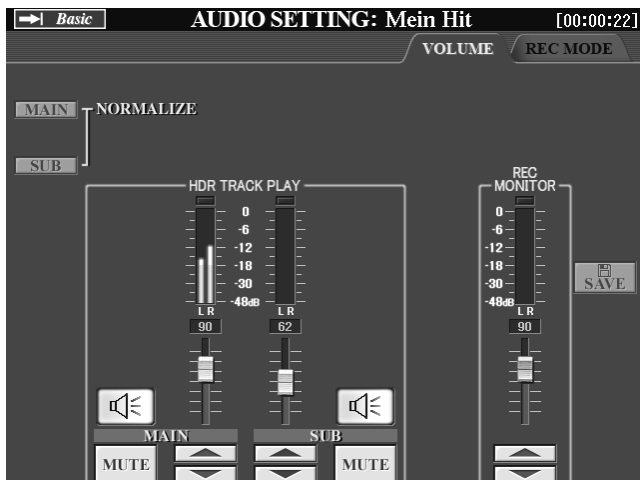
Drücken Sie auf NUDGE um NUDGE PLAY zu starten. Jetzt wird ein 500ms langer Abschnitt vor (BEFORE) bzw. nach (AFTER) den Grenzen im Loop abgespielt.

Mit den Panelschaltern PREV und NEXT kann die aktuelle zeitliche Position jetzt in ms eingestellt werden. Mit dem Schalter SET übernehmen Sie die gewünschten Positionen als START- oder END-Punkt.

16.7 Lautstärken einstellen und abspeichern

Die Lautstärke einer Audio-Datei kann für

die Wiedergabe eingestellt und gespeichert werden ohne dass dabei die Audio-Datei selbst verändert wird.



HDR Track Play:

Stellen Sie die Lautstärken für MAIN und SUB passend ein und drücken Sie dann auf SAVE.

Die neue Lautstärke ist nur ein Abspielparameter und die Änderung kann jederzeit wieder rückgängig gemacht werden.

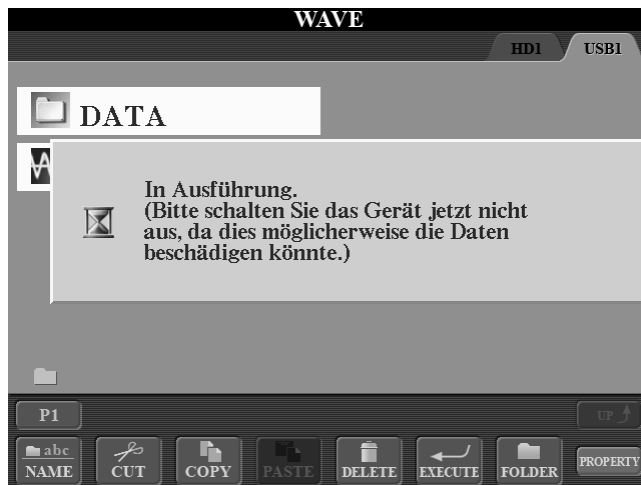
16.8 WAV-Files exportieren / importieren



Zur weiteren Bearbeitung auf einem Computer kann Tyros3 die mit dem HDR aufgezeichneten Audio-Dateien als WAV-Files exportieren.

EXPORT WAV

- Schließen Sie den USB-Speicher zuerst an.
- Öffnen Sie mit SELECT die AUDIO-Seite mit den Audio-Dateien.
- Schalten Sie ggf. um zu dem MENU mit dem Eintrag EXPORT.
- Drücken Sie auf EXPORT und wählen Sie gewünschten Audio-Dateien aus.
- Bestätigen Sie die Auswahl mit OK.
- Wählen Sie das USB-Laufwerk (der Seitentitel zeigt jetzt „WAVE“).
- Drücken Sie EXECUTE. Die WAV-Files auf den USB-Speicher geschrieben.



Schätzen Sie vorher ab, ob auf dem USB-Speicher genügend Platz ist!

Eine Stunde Audio-Material erfordert zum Export etwa 600 MB an Speicher.

Die EXPORT-Funktion gibt es auch innerhalb der PLAYLIST. Da in der PLAYLIST auch Audio-Dateien aus verschiedenen Ordnern stehen können, ist der EXPORT bequemer.

Tipp: Es wird stets nur der Abschnitt zwischen START- und END-Punkt exportiert. Wenn Sie also aus einem Audio-File ein Stück „ausschneiden“ möchten (Klingelton?), dann setzen Sie die START- und END-Punkte so, dass nur der gewünschte Teil abgespielt und exportiert wird.

Tipp: Viele Programme zum Brennen von Audio-CDs bieten auch die Möglichkeit, das Audio-Material noch weiter zu bearbeiten, wie etwa am Ende des Titels ein Fade-Out zu erzeugen.

Tipp: Der Export als WAV-Datei kann schon mal mehr als ein nur ein paar Sekunden dauern. Wählen Sie daher besser mehrere Dateien und gehen Sie einen Kaffee trinken, als jede Datei einzeln zu exportieren.



Importieren von WAV-Dateien

Es erfolgen die entsprechenden Schritte wie bei EXPORT, nur eben in umgekehrter Reihenfolge. Zum Import geeignet sind Stereo-WAV-files mit diesen Eigenschaften: Samplingfrequenz 44,1 kHz mit 16 bit und einer Dauer von maximal 80 Minuten pro Datei.

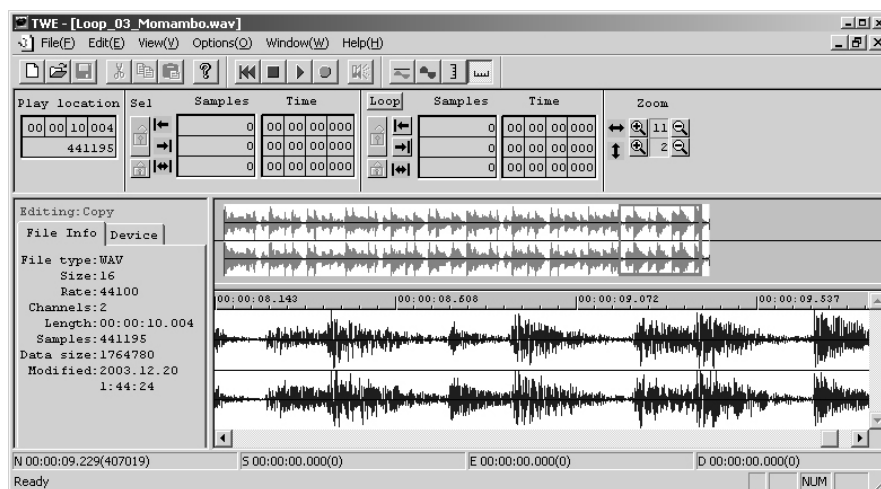
Tipp: Vermeiden Sie unnötige Konvertierungen von WAV zu mp3 und wieder zu WAV usw.. Die Audioqualität leidet darunter!

16.9 Mehr Optionen

Am Hard Disk Recorder wird einmal mehr deutlich, dass sich die Möglichkeiten des Tyros3 erst im Zusammenhang richtig entfalten. Die digitale Audio-Aufnahme im Tyros3 ist manchem computergestützten System überlegen, vor allem was die Qualität und die einfache Bedienung betrifft. Da müssen keine Kabel gesteckt oder abgeschirmt werden, da rauscht nichts, da brummt nichts, da ruckelt nichts. Die weitere Bearbeitung des aufgenommenen Materials dagegen vollzieht sich am Computer oft einfacher und schneller. Deshalb ist es empfehlenswert, zu überlegen, welche „Maschine“ welche Aufgaben erledigen soll. Falls Sie noch kein Programm zur Audio-Bearbeitung haben, suchen Sie doch mal im Internet nach „Audio Editor“ oder „Wave Editor“ und „free“. Unter

<http://www.yamahasyth.com/download/twe.html>

finden Sie z.B. den „Tiny Wave Editor“, ein kleines, aber leistungsfähiges Programm, nicht brandneu, aber kostenlos und zuverlässig.



Yamaha's
Tiny
Wave
Editor

Audio und Midi-Song kombinieren: In der Datalist finden Sie auf Seite 76 die System Exclusive Messages (Hard Disk Recorder Control)

START: F0, 43, 73, 01, 50, 19, 00, 00, 00, F7

STOP: F0, 43, 73, 01, 50, 19, 00, 00, 01, F7

PAUSE: F0, 43, 73, 01, 50, 19, 00, 00, 02, F7

Bauen Sie diese SysEx-Events in Ihren Midi-Song ein um das aktuelle Audio-File vom Midi-Song aus zu steuern. Die Auswahl des Audio-Files wird im REGISTRATION-MEMORY gespeichert, wenn das Häkchen bei „HDR“ gesetzt ist. Das Midi-File kann die Wiedergabe der Audio-Datei starten und anhalten. Die Wiedergabe erfolgt aber nicht synchronisiert. Der Midi-Song und das Audio-File sollten deswegen das exakt gleiche musikalische Tempo haben.

HDR und Samples für die Custom Voices:

Der HDR liefert hochwertige Audio-Aufnahmen. Die exportierten WAVs werden am Computer geschnitten, bearbeitet und eventuell auf niedrigere Samplingraten konvertiert, um die Filegröße zu reduzieren. Anschließend importieren Sie die WAVs wieder in den CUSTOM VOICE CREATOR zur Gestaltung neuer Voices.

17. IDC: Internet Direct Connection

Was ist Internet Direct Connection?



Internet Direct Connection ist eine Funktion des Yamaha Tyros3, die einen direkten Anschluss an das Internet ermöglicht. Benutzer der Internet Direct Connection können verschiedene Services und Inhalte direkt von Ihrem Instrument aus abrufen.

Welche Vorteile bringt IDC?

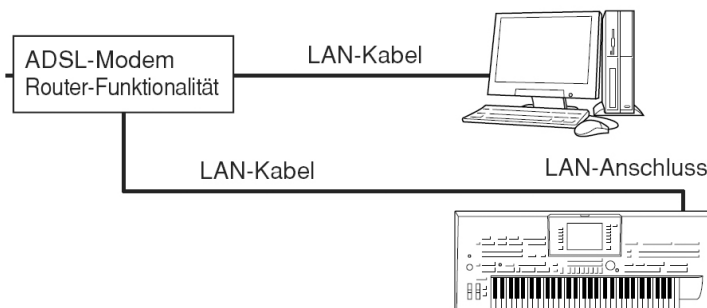
Mit IDC haben Sie Tyros3 aus direkten Zugriff auf eine Reihe von Yamaha Services. Alle Vorteile des Internet, direkt auf Ihrem Instrument. Internet Direct Connection bringt den Tyros3 online, und Sie können auf eine große Zahl interessanter und nützlicher Funktionen zugreifen: Eine Welt voller Musik in greifbarer Nähe.

Genießen Sie das Nonplusultra an Bequemlichkeit – mit der Internet Direct Connection werden die Services direkt in den Tyros3 geliefert. Mit Internet Direct Connection, die Sie über das Display des Tyros3 aufrufen können, haben Sie direkte Verbindung zu allem, was Yamaha zu bieten hat.

Was kann man mit IDC tatsächlich machen?

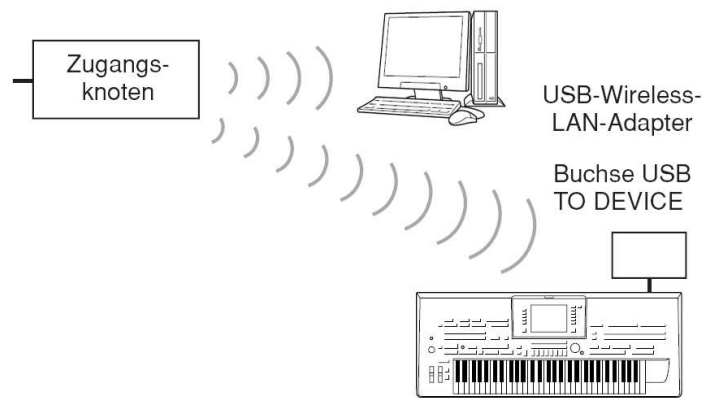
- Songs kaufen und Gratis-Songs herunterladen
- Styles kaufen (Yamaha Premium Styles) und Gratis-Styles herunterladen
- Mit „Music Finder+“ weitere Musicfinder-Einträge herunterladen
- Nach Noten spielen (siehe Digital Music Notebook)
- Radio hören (Radio Service for Piano, auch mit 2 Gratis-Radio-Kanälen)
- Songs abspielen (Yamaha PianoSoft)
- Unterricht nehmen (Passport to Music)
- und mehr....

Was braucht man, um IDC vom Tyros3 aus zu verwenden?



Sie benötigen nur ein LAN-Kabel, um Tyros3 and den Router anzuschliessen.

Der LAN-Port ist nämlich im Tyros3 schon eingebaut.



Braucht man dazu immer einen Computer?

Wenn ein Netzwerk mit Internetzugang vorhanden ist, dann kann Tyros3 direkt angeschlossen werden – und man braucht keinen Computer. Um aber ein Netzwerk einzurichten, oder den Internetzugang herzustellen, ist ein Computer notwendig.

Ist das kompliziert? Nein!

Mit einer Kabelverbindung:

Die einfachste Verbindung. Dazu brauchen Sie keine gesonderten Geräte!

1. Stecken Sie ein Ende des Ethernetkabels in den LAN-Port des Tyros3.
2. Stecken Sie das andere Ende des Ethernetkabels in den Ethernetport an Ihrem Router oder Modem.
3. Drücken Sie auf dem Tyros3 den Knopf „Internet“.

Für eine drahtlosen Verbindung:

1. Nutzen Sie Ihr bestehendes drahtloses Netzwerk ohne störende Kabel!
2. Kaufen Sie sich einen kompatiblen drahtlosen USB-LAN-Adapter.
3. Folgen Sie den Anleitungen des Herstellers um die Konfiguration des Adapters und die Kommunikation mit dem drahtlosen Netz herzustellen.
4. Stecken Sie den Adapter an die USB-to-Device-Buchse des Tyros3 und drücken Sie auf den Schalter INTERNET.

Wie kann ich mich bei Yamaha registrieren?


Hier können Sie ein „Mein Yamaha Konto“ einrichten:


<http://music.yamaha.com/myYamaha/main.html>


„Erzählte Musik ist wie erzähltes Mittagessen.“


Erleben Sie die Möglichkeiten von IDC mit Ihren eigenen Ohren und Augen!

SPIELANGEBOTE


 **Spieren Sie nach Noten**
Wir haben Noten auf ein ganz neues Level gehoben: mit Tools, die Ihnen dabei helfen, Ihre Lieblingslieder auf Ihrem Instrument zu lernen.


 **Spieren Sie mit Styles**
Brauchen Sie eine Begleit-Band? Holen Sie sich in Ihr Instrument. Ideal für die Begleitung Ihrer selbstgespielten Lieder und ideal, wenn Sie zu neuer Musik inspiriert werden wollen.


 **Songs zum Mitspielen**
Fertig arrangierte Songs, zu denen Sie wunderbar mitspielen oder mitsingen können.

 **Musikunterricht nehmen**
Mit unserem ausführlichen Unterricht werden Sie schon bald wie ein Profi spielen.


UNSERE EMPFEHLUNGEN FÜR IHR TYROS3

 **Premium Styles**
Brauchen Sie eine Hintergrundband?


 **Music Finder+**
Wollen Sie Ihr Keyboard auf einen bestimmten Song einstellen?


 **Zu Songdateien spielen**
Tonnenweise tolle Songs zum Mitspielen.

EXTRAS

 **Zubehör**
Erweitern Sie Ihre musikalische Welt mit dem Zubehör von Yamaha, mit Musikbüchern, DVDs und allem, was Ihnen hilft, die Möglichkeiten Ihres Instrumentes voll auszuschöpfen.

ANHÖREN

 **Radio hören**
Ideal, wenn Sie Gäste haben oder sich einfach daheim entspannen wollen! Besorgen Sie sich rund um die Uhr Zugang zu mehreren Musik-Kanälen mit hochwertiger Klaviermusik.

 **Songs anhören**
Hören Sie eine perfekte Wiedergabe Ihrer Lieblingslieder und Alben mit dem hochwertigen Sound Ihres Instruments von Yamaha.

Das ist nur ein kleiner Ausschnitt des Angebots, das Sie bei IDC erwartet.

<http://services.music.yamaha.com/>
<http://services.music.yamaha.com/idc/>
<http://services.music.yamaha.com/radio>
<http://services.music.yamaha.com/listen>
<http://services.music.yamaha.com/play/>
USW.....

Viel Vergnügen!

18. DMN: Digital Music Notebook

Was ist DMN?



„Digital Music Notebook“ ist der Name einer Software, eines Programms für PCs. Mit dem interaktiven DMN können Sie Musik anhören, üben, neue Musikstücke erlernen, Musik aufnehmen, Noten ausdrucken – und mehr!

Was kostet DMN?

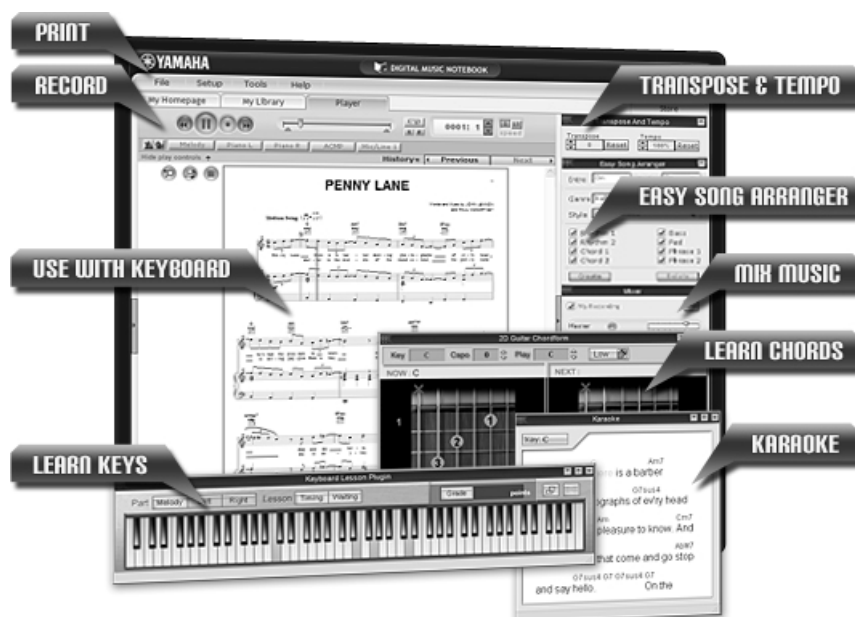
Das Programm DMN ist kostenlos und steht hier zum download bereit:

www.digitalmusicnotebook.com

Was kann DMN?

DMN ist eine Multimedia-Plattform, die viele Funktionen und Möglichkeiten vereint:

- DMN umfasst MIDI, Audio, Video, Abbildungen, Text, Computergrafik, Notendarstellung: alle diese verschiedenen Medien in einem einzigen Programm! DMN läuft mit der internen Soundkarte des Computers – oder Sie schließen gleich den Tyros3 an: Kombinieren Sie DMN mit Tyros3, dem besseren Piano-Sound und vielen weiteren Möglichkeiten, wie etwa den Styles – welche die Soundkarte üblicherweise nicht bietet.
- Digital Music Notebook enthält einen „Player“, der die Noten anzeigen kann, während die Musik vorgespielt wird. Außerdem sehen Sie auf einer Klaviatur die anzuschlagenden Tasten, die den gespielten Noten entsprechen.

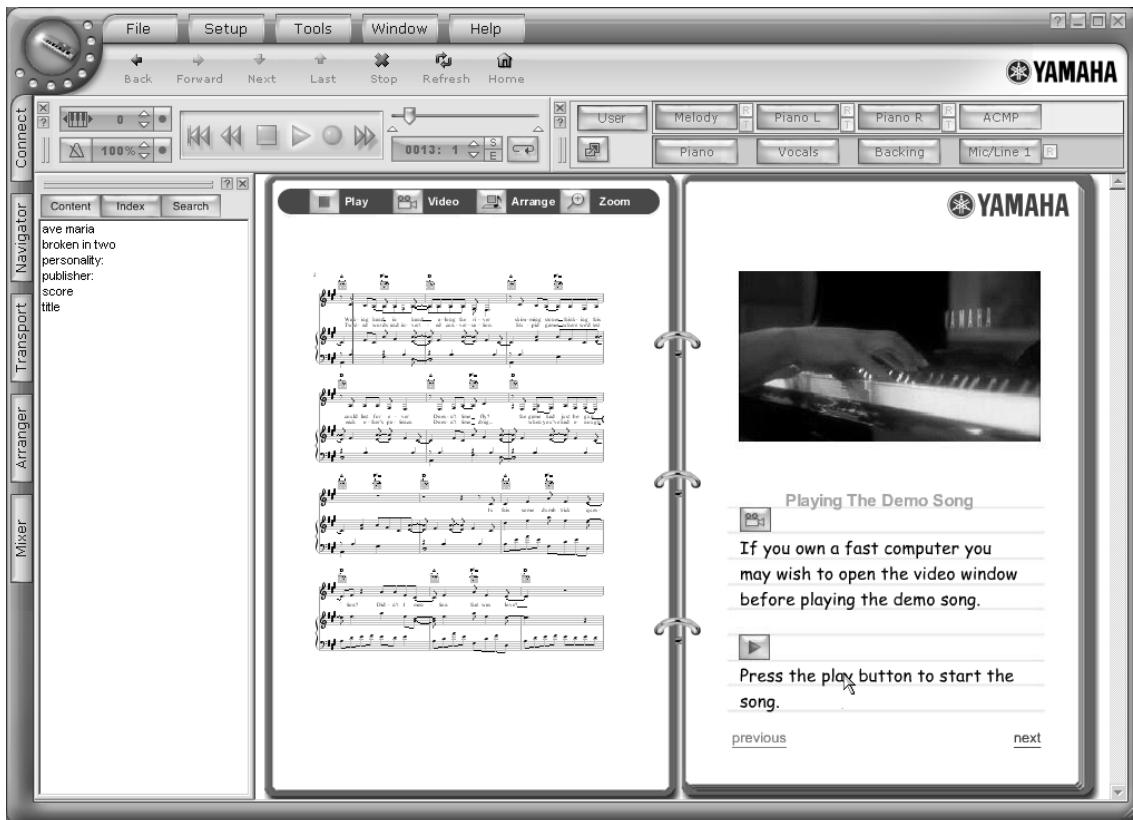


- Verschiedene „Guide-Modes“ helfen beim Erlernen neuer Titel.



So geht es leichter: hören, sehen und selber ausprobieren! Mit „Waiting“ wartet die Begleitung so lange, bis Sie die richtige Taste gespielt haben.

Wie sieht DMN aus?



Hier sehen Sie einen Screenshot der DMN-Demo: Video und Notendarstellung laufen synchron – und die Musik ist natürlich auch zu hören! Die einzelnen Spuren des Arrangements sind abschaltbar. Sie können sogar den eigenen Gesang aufnehmen: schließen Sie dazu ein Mikrophon an den Computer an!

Wo gibt es „digitale Noten“ für das digitale Notenbuch?

Die DMN-Software ist gleichzeitig ein Browser, also ein Programm, das Internet-Inhalte anzeigen kann. In Zusammenarbeit mit den größten Musikverlagen bietet Yamaha auf der Web-Seite www.digitalmusicnotebook.com eine riesige Auswahl an Musikstücken an. Mit DMN suchen Sie sich die gewünschten Titel aus. Der Download erfolgt ebenfalls über das DMN-Programm.

Kann ich mit DMN auch Noten auf Papier ausdrucken?

Ja. Die Notendarstellung im digitalen Musiknotenbuch ist hervorragend und liefert dadurch auch gedruckte Noten in sehr guter Qualität.

18. DMN: Digital Music Notebook

DIGITAL MUSIC NOTEBOOK
YAMAHA

DOWNLOAD.
LEARN.
PLAY.

MY ACCOUNT
REGISTER
FAQ

SEARCH: GO

HOME SHEET MUSIC LESSON BOOKS FREE DOWNLOADS HOW IT WORKS ABOUT US CONTACT US

THE 2009 GRAMMY AWARDS

AIR ON FEBRUARY 8TH.
Download dozens of nominated titles here.

FREE NEWSLETTER SIGN UP

WHAT IS DIGITAL MUSIC NOTEBOOK?

With Digital Music Notebook you can download interactive sheet music and music lessons, mix music, karaoke, and more!

SHEETMUSIC
New Songs
See this week's new songs - James Morrison

FEATURE
Music School Songs
Easily learn new songs for sax, flute & more

LESSON BOOKS
Digital Music Notebook Makes Shopping Easier. Buy the Whole Book at Once!
Buy the Whole Book!
Save on Lesson Books!

SHEET MUSIC TOP TEN

- Viva La Vida - Coldplay
- Love Song - Sara Bareilles
- Moonlight Sonata - Ludwig van Beethoven
- Love Story - Taylor Swift
- Apologize - OneRepublic
- Canon In D - Johann Pachelbel
- I'm Yours - Jason Mraz
- Hallelujah - Rufus Wainwright
- Mercy - Duffy
- Piano Man - Billy Joel

LESSON BOOKS TOP TEN

- Beginner's Piano Lessons: Units 1-3
- Amazing Phrasing - Keyboard
- HLSPL Piano Lessons Book 1
- The Ultimate Keyboard Chord Chart
- FastForward Boogie Woogie Piano
- The Ultimate Keyboard Scale Chart
- HLSPL Piano Lessons Book 2
- FastForward Acoustic Guitar Chords
- FastForward Rock 'n' Roll Piano
- HLSPL Piano Theory Workbook Book 1

Auf der Startseite von DigitalMusicNotebook.com finden Sie die neueste Version der DMN-Software zum kostenlosen Download und aktuelle Informationen.



All You Need Is Love

NEW! This product is available for Keyboard Sync!

\$3.95

Type: Sheet Music + Accompaniment

Artist: Phillip Keveren, The Beatles

Authors: John Lennon, Paul McCartney

Songs zum Download gibt es bei DMN schon ab 3,95\$. Mittlerweile sind mehr als Zehntausend Titel im Angebot.

Hier finden Sie weitere Infos zum Repertoire von Digital Music Notebook:

<http://services.music.yamaha.com/sheetmusic>

19. FAQ – Fragen und Antworten

Kann ich meine Software von Tyros2 übernehmen?

Ja! Weil aber einige Voices des Tyros2 im Tyros3 andere Plätze belegen, gibt es das PC-Programm „File Converter“. Dieses Programm konvertiert Tyros2-Daten für die Verwendung im Tyros3. Die Konvertierung ist bequem, schnell und einfach:

SCHRITT 1

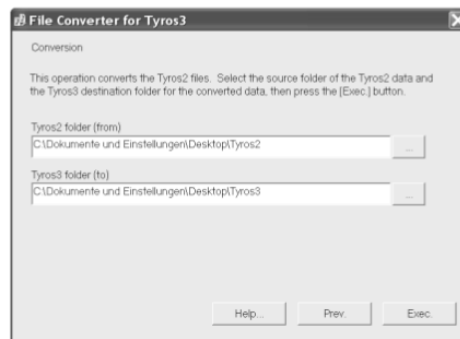
„File Converter“ auf www.music.yamaha.com unter Tyros3 => Downloads herunterladen

SCHRITT 2

Programm öffnen und das Quell- und Zielverzeichnis auswählen

SCHRITT 3

Konvertierungsvorgang mit „Exec.“ Bestätigen



Gibt es eine Bedienungsanleitungen zum „File Converter“?

Eine ausführliche Bedienungsanleitung finden Sie in der Datei „FileConverter.pdf“, die im heruntergeladenen ZIP-File enthalten ist.

Welche Tyros2-Daten kann der „File Converter“ konvertieren?

Der „File Converter“ passt folgende Daten an Tyros3 an:

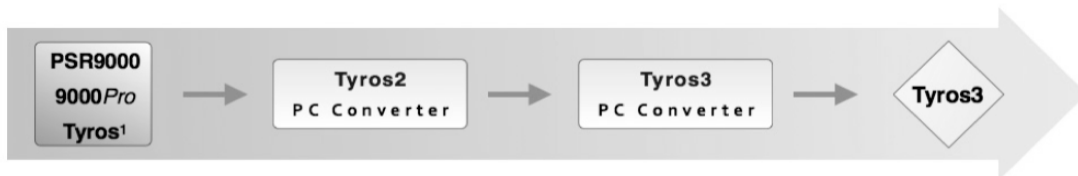
- Registration-Memories (*.rgt-Format)
- MIDI-Files (Songs) (*.mid-Format)
- Style-Daten (*.sty-, *.sst-, *.pcs-, *.pst-, *.prs- und *.bcs-Format)
- Multi-Pad (*.pad-Format)
- Custom-Voices (*.tvn-, *.tvd- und *.tvi-Format)

Kann ich die Alpen-Voices des Tyros2 im Tyros3 nutzen?

Ja! Wenn die Daten der Tyros2 „Super Edition“ einmal für den Tyros3 angepasst sind, dann können diese auch problemlos verwendet werden. Wichtig: Damit die Registrierungen auch im Tyros3 funktionieren, muss die Ordnerstruktur auf der Festplatte beibehalten werden.

Können Daten von älteren Instrumenten auch konvertiert werden?

Ja! Auch Daten von PSR-9000, 9000Pro oder TYROS(1) können im Tyros3 genutzt werden. Diese müssen allerdings erst mit dem „File Converter“ des Tyros2 auf das Tyros2-Format angepasst werden. Anschließend können die Daten dann wie oben beschrieben in das Tyros3-Format konvertiert werden. Den „File Converter“ für den Tyros2 gibt es ebenfalls auf www.music.yamaha.com unter Tyros3 → Downloads.



Welche 9000/9000Pro-Daten können im Tyros3 genutzt werden?

Der Tyros2 „File Converter“ passt die folgenden Daten der 9000er Modelle an:

- Registration-Memories (*.reg-Format)
- MIDI-Files (Songs) (*.mid-Format)
- Style-Daten (*.sty- -Format)
- Multi-Pad (*.pad-Format)
- Custom-Voices (*.vic-Format; dies betrifft ausschließlich Custom Voices, die auf Wave-Dateien basieren)

Anschließend müssen diese Daten dann mit dem Tyros3 „File Converter“ an Tyros3 angepasst werden.

Wie übernehme ich meine Daten am besten?

Die Übertragung der Tyros-Daten (T1 oder T2) zum Computer geht am einfachsten im HDD Storage Modus. Verbinden Sie das Instrument mit einem herkömmlichen USB- Kabel über die USB-to-host-Buchse mit einem PC und schalten Sie das Instrument anschließend bei gedrücktem „MUSIC FINDER“-Schalter ein. Die Festplatte des Keyboards wird nun im Arbeitsplatz von „Windows“ als Laufwerk erkannt. Jetzt können Sie die Daten auf Ihren Computer kopieren und konvertieren. Danach schließen Sie Tyros3 ebenfalls im HDD-Storage Modus an den Computer an und kopieren die Daten von Ihrem PC auf die Tyros3-Festplatte. So können Sie sicher sein, dass Sie wirklich alle Daten übernehmen und auch die Ordnerstruktur in gewohnter Form beibehalten bleibt.

Wie werden MIDI-Files (Songs) für Tyros2 optimiert?

Sweet!- Cool!- Live!-Voices: Bei eingeschalteter Funktion „Song Auto Revoice“ innerhalb der Mixing Console spielt Tyros3 ältere MIDI-Files automatisch mit den bestmöglichen Sweet!-, Cool!- oder Live!-Voices. Das MIDI-File klingt dadurch automatisch eine Klasse besser.

Kurzanleitung:

- Bedienfeld-Schalter „MIXING CONSOLE“
- Bedienfeld-Schalter „TAB“ → Display-Seite „VOL/VOICE“
- Display-Schalter „F“ → „SONG AUTO REVOICE ON“

Mega-Voices: „MEGA-Enhancer Version 1.2“ wandelt MIDI-Files, die ohne Mega-Voices programmiert sind in Mega-Voice-MIDI-Files um. Auf diese Weise holt Ihr MIDI-File das optimale Mega-Voice-Klangergebnis aus Tyros3 heraus. Den MEGA-Enhancer 1.2 gibt es ebenfalls auf www.music.yamaha.com unter Tyros3 → Downloads.

Schlagzeug: Tyros3 verfügt über zwei neue „Acoustic Power Kits“. Tauschen Sie nach Belieben das bisherige Drum Kit gegen ein neues aus. Dies geht ganz einfach über die Mixing Console des Tyros3 und kann anschließend im MIDI-File gespeichert werden.

Kann ich auch meine Hardware von Tyros2 übernehmen?

Ja! Da sowohl Tyros2 als auch TYROS(1) so genannte IDE-Festplatten verwendeten, lassen sich diese auch im Tyros3 einbauen. Weil Tyros3 aber bereits mit einer eingebauten 80GB großen Festplatte ausgeliefert wird, macht es eigentlich keinen Sinn, diese durch eine ältere Festplatte zu ersetzen.

Welche Festplatten können im Tyros3 verwendet werden?

Tyros3 kann 2,5“ IDE-Festplatte mit einer Größe von bis zu 200 GB verwalten. Eine Auflistung der von uns geprüften und als kompatibel befundenen Speichermedien finden Sie in unserer Kompatibilitätsliste auf www.music.yamaha.com.

Kann ich auch meinen Sample-RAM-Speicher übernehmen?

Ja! Die Module eines Tyros2 können auch in Tyros3 problemlos verwendet werden. So kann der interne Sample-RAM von 4 MB auf maximal 1 GB (2 x 512 MB) erweitert werden. Achten Sie beim Einsetzen der Module immer darauf, dass Sie zwei Module gleicher Größe verwenden und dieser korrekt im entsprechenden Sockel eingesetzt sind.

Passt das Lautsprechersystem TRS-MS02 auch am Tyros3?

Ja! Das Lautsprechersystem TRS-MS02 funktioniert auch mit Tyros3. Die Steckverbindungen der Lautsprecherhalterungen sind exakt gleich, allerdings sind sie weiter außen am Instrument angebracht und erzeugen einen noch besseren Stereo- Klang.

Welche Sample-Formate können in Tyros3 importiert werden?

Custom Voices:

Tyros3 kann Wave- bzw. AIF-Files (auch mit unterschiedlichen Samplingfrequenzen) importieren und als Custom Voices speichern. Dies geschieht innerhalb des Custom Voices-Creators. Unterstützt werden:

- 1 Audio Loop pro Audio File
- max. 8 Elemente
- Key Assign innerhalb der Custom Voice
- 4096 mono oder 2048 stereo Wave-Dateien

Achtung: AIF-Dateien müssen mit der Erweiterung (Extension) „.aif“ abgelegt werden! Waves sind auf internen und externen Speichermedien speicherbar.

Was leistet der verbesserte Hard Disk Recorder?

Der Hard Disk Recorder im Tyros3 verfügt über eine Hauptspur („MAIN“) und eine Nebenspur („SUB“), die der Hauptspur später zugefügt werden kann. Die Aufnahmen werden immer auf der eingebauten Festplatte gespeichert. Diese ist im Original-Lieferumfang von Tyros3 enthalten und hat eine Größe von 80 GB.

Welches Audio-Format wird beim Hard Disk Recording erzeugt?

Tyros3 erzeugt eine Audio-Datei mit der Erweiterung (Extension) „.AUD“. Beim Audio-Export schreibt Tyros3 die Daten als WAV-Datei (44,1 kHz, 16-bit, Stereo), also im Format einer Audio-CD.

Welche Audio-Files kann der Hard Disk Recording-Player importieren?

Der Hard Disc Recording-Player kann Stereo-Wave-Files mit 44,1 kHz Sample Rate und 16 bit-Resolution importieren. Die Abspielreihenfolge kann dann als Playlist festgelegt und gespeichert werden.

Kann Tyros3 Yamaha DOC-Software lesen?

Ja! Tyros3 kann DOC-Software abspielen und auch auf den internen Laufwerken speichern. Das Kopieren auf andere Medien ist allerdings, auch nach erneutem Speichern durch den Song Creator, nicht möglich. Die Meldung "SMCS ist eingeschaltet" weist auf einen Kopierschutz im Bootsektor der Diskette hin, welcher sich nicht abschalten lässt.

Wo erhalte ich weiter Informationen rund um Tyros3?

Fragen Sie Ihren Fachhändler nach Yamaha-Produkt-Seminaren und besuchen Sie auch Yamahas Internet-Präsenz: www.music-yamaha.com!

20. Glossar

Access	Zugriff
AC Inlet	Anschluss der Stromversorgung (Wechselstrom)
ACMP	kurz für "accompaniment": Begleitung, Begleitautomatik
Adj, Adjust	kurz für "adjust": einstellen, justieren
AEM	Kurz für "Articulation Element Modeling" – Yamahas neuste Klangerzeugung bei Tyros3
After Touch	"after": nach, "touch": Berührung, Anschlag; Druck auf die Taste nach erfolgtem Anschlag
AI	kurz für "artificial intelligence": künstliche Intelligenz
AIFF	kurz für „Audio Interchange File Format“; Dateiformat besonders der Macintosh-Plattform
All	alle, alles
All Size	Gesamtgrösse
AMOD	Amplituden-Modulation, Veränderung der Lautstärke
Amplitude	Amplitude, Lautstärke
Any Key	Beliebige Taste
Append	anfügen
Arabic	arabisch
ARP	kurz für „Artist Registration Pack“, Von speziellen Künstlern erstellte Registrierungen für Yamaha Tasteninstrumente
Ascending	Aufsteigend
Assembly	etwas (einen Style) aus einzelnen Spuren zusammensetzen
Assign	Zuordnen
Assignable	belegbar, frei in der Zuordnung
Attack	Einschwingen, Einsetzen des Tones
Attenuator	Anpassung der Lautstärke
Audition	Vorspiel, Darbietung
Auto	kurz für automatisch
Auto Fill In	automatisches Fill In
Aux In	kurz für "Auxiliary Input": Eingang zum Anschluss externer Signale
Back	zurück
Background	Hintergrund
Bagpipe	Dudelsack
Balance	Balance, Abgleich der Lautstärken mehrerer Parts
balanced	symmetrische Signalführung
Ballroom	Tanzsaal; hier: Style-Kategorie der Standard-Tänze

Bar	Takt
Bassoon	Fagott
Beat	Schlag
Behaviour	Verhalten
Bell	Glocke
Bounce	zurückwerfen; zwei HDR-Spuren zusammen legen
Brass	Messing; hier: Blechbläser
Break	Unterbrechung; hier: Fill In, das den musikalischen Fluss unterbricht
Brightness	Helligkeit, Brillanz des Klangs
Brush	Besen
Bypass	Umgehung; hier Umgehung des Effekts
Cancel	Abbruch
Caution	Vorsicht!
Cent	Masseinheit: 100 Cent entsprechen 1 Halbton
Chain	Kette, hier „Song-Kette“
Change	wechseln, Wechsel
Channel	Kanal, MIDI-Kanal
Channel Setting	Kanal-Einstellung
Choir	Chor
Chord	Akkord
Chord Fingering	Art und Weise, in der Akkorde gegriffen werden (Begleitautomatik)
Chord Match	"chord": Akkord, "match": anpassen; hier: Das Multi Pad wird dem Akkord angepasst
Chorus	Effekt-Typ, der den Klang durch Schwebungen und leichte Verstimmung anreichert
Clap	klatschen
Clarinet	Klarinette
Clear	löschen, reinigen
Clipboard	Zwischenablage
CMP	kurz für Kompressor
Color Note	farbige Notendarstellung
Compare	vergleichen; hier: Vergleich zwischen ursprünglichem und editiertem Klang
Compressor	Kompressor; verringert den Dynamikumfang; leise Signale werden angehoben, laute gedämpft
Config	kurz für Konfiguration; individuelle Einstellungen
Content	Inhalt
Control	Steuerung, Kontrolle
Converter	Konverter, Umwandler
Copy	kopieren

Cow Bell	Kuhglocke
Creator	Funktion zur kreativen Gestaltung eigener Daten, wie etwa Styles, Songs oder Sounds
Current	aktuell, gegenwärtig
Custom Voice	vom Anwender gestaltete Klangfarbe, im Gegensatz zu einer Preset-Klangfarbe
Cut	ausschneiden
Dance	Tanz; hier im Sinne von Techno, Hip Hop und Disco
Data Entry	Dateneingabe
Decay	Abklingen des Tones
Delay	Verzögerung
Delete	löschen
Demo	Demonstration, Vorführung
Depend On	abhängen von
Depth	Tiefe, Stärke (z.B. eines Effekts)
Descending	absteigend
Detect	erkennen, entdecken
Device	Gerät, Speichergerät
Digital Recording	digitale Aufnahme
Direct Access	Direkter Zugriff
Disable	ausschalten, deaktivieren
Disk	Diskette
Disk In Use	Diskette in Betrieb
Display	Anzeige, Bildschirm
Distortion	Verzerrung
DMN	Kurz für: „Digital Music Notebook“, Digitales Notenbuch
Down	abwärts, nach unten, hinunter
Drum	Trommel, Schlagzeug
DSP	kurz für: Digitaler Signal Prozessor
Dynamics	Dynamik, hier: Stärke der Betonungen
Each	jede, jeder, jedes
Edit	editieren, bearbeiten
Effect	Effekt
EG	kurz für: „Envelope Generator“: Hüllkurven Generator
Empty	leer
Enable	einschalten, aktivieren
End	Ende
Ending	Abschlussphrase, Schlussfigur
Enhance	verstärken, intensivieren
Enter	Eingabe, eingeben

EQ	kurz für "Equalizer": Entzerrer, Regelung einzelner Frequenzanteile
Equal	gleich; hier: gleichschwebende Stimmung
Event	Ereignis; hier: einzelne MIDI-Information
Execute	ausführen, durchführen
Exit	Ausgang, verlassen
Expand	erweitern, ausweiten, expandieren
Factory Reset	"factory": Fabrik, "reset": zurücksetzen; hier: Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen
Fade In	einblenden
Fade Out	ausblenden
Fast	schnell
Favourite	bevorzugt, favorisiert
FD	kurz für "Floppy Disk": Diskette
FF	kurz für "Fast Forward": schneller Vorlauf, vorspulen
File	Datei
File Size	Dateigrösse
Fingered	gegriffen, mit mehreren Fingern gespielt
Fingering	Art und Weise, in der Akkorde gegriffen werden (Begleitautomatik)
First	erste, erster, erstes
Fixed	festgelegt, unveränderlich
Flash ROM	Nicht flüchtiger, beschreibbarer Speicher
Flat	flach, linear
Flute	Flöte
FMOD	kurz für Filtermodulation (Wah Wah-Effekt)
Folder	Ordner
Follow Lights	"Follow": folgen, "Lights": Lichter
Foot Pedal	Fuss-Pedal
Footage	Zugriegel, Stellung der Zugriegel
Free Area	"free": frei, "area": Bereich; hier: freier Speicherplatz
Freeze	einfrieren; hier: bestimmte Einstellungen beibehalten
Full	voll
Function	Funktion
Gain	hier: Lautstärke, Anpassung der Lautstärke
Gate	Türe, Tor; hier: Schwellenwert
Genre	Stilrichtung
Glide	Hawaii-Effekt
Grand Piano	Konzert-Flügel
Groove	rhythmische Feingliederung
Guide	Führung, geführtes Spielen

Guide Mode	Führungsmodus, Übungsmodus
Guitar	Gitarre
Hall	Nachhall-Effekt
Hard Disk Recording	Aufnahme von Audiodateien auf einer Festplatte
Harmonic Content	"harmonic": harmonisch, "content": Inhalt, hier: Stärke der Filterresonanz
Harmony	automatische Mehrstimmigkeit der Melodiestimme (DUET, TRIO und andere)
Harp	Harfe
Harpsichord	Cembalo
HD	kurz für "Hard Disk": Festplatte, Massenspeicher
HDR	Kurz für Hard Disk Recording
Headphone	Kopfhörer
Help	Hilfe; hier: Hilfetext
High	hoch, oben
Hold	halten, aushalten
iAFC	kurz für „instrument Active Field Control“, Technologie zur Kontrolle kontrollierter Rückkopplung bei Clavinova
IDC	kurz für: „Internet Direct Connection“, direkter Zugang zum Internet
In	hinein
Initial Touch	"initial": anfänglich, "touch": Berührung; hier: Anschlagdynamik
Input	Eingabe
Insert	einfügen
Intro	Einleitung, Vorspiel
Key Signature	Tonart
Key Word	Schlüsselwort
Kick	Basstrommel, Fusstrommel
Kirnberger	historische Stimmung
LAN	kurz für "Local Area Network"; engl. für Lokales Netzwerk
Language	Sprache
Large	gross
Latin	lateinamerikanisch
LCD	kurz für "Liquid Cristal Display": Flüssigkristallanzeige
Lead	Führungsstimme
Left	links
Length	Länge

LFO	kurz für "Low Frequency Oscillator": Oszillator für langsame Schwingungen
Light	Licht
Limit	Grenze, Begrenzung, Grenzwert
Line Out	Ausgang, z.B. zum Anschluss externer Verstärker
Link	Verbindung, Verknüpfung
Location	Ort; hier: Zielort
Lock	sperrern, abschliessen
Loop	Wiederholung, Schleife, wiederholen
Loop Return	Eingang zum Einschleifen externer Effektgeräte
Loop Send	Ausgang zum Einschleifen externer Effektgeräte
Low	niedrig, tief
Lower	untere, unterer, unteres
Lyrics	Liedtexte
M.O.C.	kurz für "Melody On Chord". Bezeichnung der Harmony-Funktion bei Yamaha-Organen (Electone)
Main	Haupt-, wie in Haupt-Seite, Haupt-Stadt
Major	Dur
March	Marsch
Mark	Markierung
Master	Meister, im Sinne von massgeblich bestimmend, umfassend, wichtig
Master Keyboard	Tastatur zur Steuerung externer Tonerzeuger
Master Tune	Gesamtstimmung
Master Volume	Gesamtlautstärke
Match	anpassen; hier: Das Multi Pad wird dem Akkord angepasst
Max	kurz für maximal
Medium	mittel(gross)
Mellow	mild; hier im Sinne von weich, gedämpft
Memory	Erinnerung; hier: Speicher, speichern
Metronome	Metronom
Mic	kurz für Mikrophon
Mid	kurz für mittel
MIDI	kurz für "Musical Instrument Digital Interface": Digitale Schnittstelle für Musikinstrumente
Min	kurz für minimal
Min, Minor	kurz für "minor": Moll
Misc.	kurz für "miscellaneous": verschiedene, diverse
Mixing Console	Mischpult
Mode	Modus
Mono	kurz für monophon, einstimmig

Music Finder	Repertoire-Verzeichnis mit Titelvorschlägen und Registrierungen für jeden Style
Music Finder + Mute	Via Internet erweiterbarer Music Finder dämpfen, stumm schalten
Muted Trumpet	gestopfte Trompete
Never	niemals
New	neu
Next	nächste, nächster, nächstes
Noise	Geräusch
Normalize	normalisieren, hier Audiosignale auf einen bestimmten Pegelwert umrechnen.
NTR	kurz für "Note Transposition Rule": Transponierungsregel der Begleitautomatik
NTSC	amerikanische Fernsehnorm
NTT	kurz für "Note Transposition Table": Transponierungstabelle der Begleitautomatik
Nudge	Schubsen, leicht anstossen; Start/Stop-Grenzen bei Tyros3 Audiofiles
Number	Nummer
Off	aus, ausgeschaltet
Offset	Verschiebung, Versatz
On	an, eingeschaltet
One Touch Setting	Registrierung durch einen Knopdruck
Only	nur, ausschliesslich
Open	offen, öffnen
Organ	Orgel
Organ Flutes	Zugriegel-Orgel
OTS	kurz für "One Touch Setting": Registrierung durch einen Knopdruck
Out	aus, hinaus
Over	darüber, zu viel; hier Übersteuerungsanzeige des Mikrofoneingangs
Owner	Eigentümer
Pad	Flächenklang
Page	Seite
PAL	europäische (deutsche) Fernsehnorm
Pan Pot	Panorama- (links- rechts-) Einstellung
Panel	Bedienfeld
Part	Teil; hier: Spiel-Stimme (wie etwa RIGHT1) oder Spur eines Styles oder Songs

Paste	einkleben, einfügen
P.A.T.	kurz für Performance Assistant Technology; Technologie, die Jede gedrückte Taste in eine richtig klingende Note verwandelt
Path	Pfad
Phones	Kopfhörer
Phrase Mark	Markierung eines Songabschnitts
Picture	Bild
Pipe	Pfeife; hier: Pfeifenorgel
Pitch Bend	Tonhöhenbeugung
Play	spielen, abspielen
Playlist	Abspielliste, Titelliste, (hier beim Hard Disk Recorder)
PMOD	kurz für "Pitch Modulation": Vibrato
Poly	kurz für polyphon, mehrstimmig
Portamento	gleitender Übergang zwischen verschiedenen Tonhöhen
Power	Kraft, Energie; hier: Hauptschalter
Preset	voreingestellt
Programmable	programmierbar
Property	Eigentum; hier: Informationen zur Datei
Pure Major	reines Dur
Pure Minor	reines Moll
Quantize	quantisieren
Quick Start	Schnellstart
R&B	kurz für "rhythm and blues"
RAM	kurz für: "Random Access Memory", frei beschreib- und löschbarer Speicher
Random	Zufall, zufällig
Ratio	Größenverhältnis zweier Werte
Real Time	Echtzeit
Rec	kurz für "record": Aufnahme, aufnehmen
Recall	erinnern, Erinnerung; hier: vorher gespeicherte Einstellung abrufen
Regist. Bank	kurz für "Registration Bank": Registrierungs-Bank
Registration	Registrierung
Rehearsal	Probe, Probedurchlauf
Release	ausklingen, verklingen
Remove	entfernen
Repeat	wiederholen, Wiederholung
Replace	ersetzen, austauschen
Reset	zurückstellen, zurücksetzen, initialisieren

Response	Stärke der Reaktion, Empfindlichkeit; hier: Anschlagempfindlichkeit der Tastatur
Return Level	Lautstärke des Signals, das vom Effekt zurück kommt
Reverb	Nachhall-Effekt
REW	kurz für "rewind": schnelles Zurückspulen
RGB	kurz für Red Green Blue, engl. für Rot Grün Blau; hier Ausgang für 15-poligen Mini D-Sub-Monitotstecker
Right	rechts; hier in der Bedeutung "Part für die rechte Hand", wie RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3
Roll	Trommelwirbel
ROM	kurz für "Read Only Memory", Nicht löschbarer Festspeicher
Room	Raum; hier: sehr kurzer Nachhall
Root	Wurzel, Ursprung; hier: Grundton eines Akkords
Rotary Speaker	"rotary": rotierend, sich drehend, "speaker": Lautsprecher; hier: Effekt für Ogel-Sounds
Sample Songs	Beispiel-Songs
Sample Size	Wortbreite bei Audiodateien
Save	abspeichern, speichern
Scale Tune	"Scale": Skala, Tonleiter, "Tune": Stimmung
Score	Notenschrift, Notation
Scratch	kratzen; hier: Sound-Effekt
Screen	Bildschirm, Anzeige
Screen Content	Inhalt des Bildschirms
Search	suchen
Section Set	"Section": Abschnitt, Teil, "Set": einstellen; hier: Vorwahl der Style-Sektion
Select	auswählen
Sequence	Sequenz, Abfolge
Set Up	Einstellungen
Setting	einstellen, Einstellung
SFX	kurz für "Sound Effects", wie etwa Donnergerollen, Hubschrauber, Blubbern
Single	einzel
Size	Grösse
Sleep	Schlaf, schlafen; hier: Ruhezustand der Festplatte
Sleep Time	Zeitspanne bis die Festplatte den Ruhezustand annimmt
Slider	Schieberegler
Slow	langsam
Small	klein
Soft	weich, leise, gedämpft
Song	Lied, Musikstück, Titel

Sostenuto	Funktion des Fuss-Pedals zum Aushalten einzelner Töne
Sound	Klang, Klangfarbe
Sound Creator	Funktion zur kreativen Gestaltung neuer Klangfarben
Spatial	räumlich, dreidimensional
Speaker	Lautsprecher
Speed	Geschwindigkeit
Split Point	"Split": teilen, aufteilen, "point": Punkt; hier: Grenze eines Tatstaturabschnitts
Stage	Bühne; hier: Nachhall-Effekt mittlerer Länge
Steel	Stahl; hier: Gitarre mit Stahlsaiten, Westerngitarre
Step	Schritt
Step Rec	schrittweise Aufnahme
Sticks	Stöcke, Schlagzeugstöcke
Store	speichern, ablegen
Strength	Stärke, Tiefe
Strings	Streicher, Streicher-Ensemble
Strum	Anschlagen eines Akkordes im Stil einer Gitarre
Style	hier: Musikstil für die Begleitautomatik
Style Touch	Anschlagdynamik der Begleitautomatik
Sub	unter, im Sinne von untergeordnet, teilweise; hier: Einzelausgang
Subwoofer	Lautsprecher zur Wiedergabe tiefer Töne
Sustain	längeres Aushalten bzw. Ausklingen einer Voice
Switch	Schalter
Sync	kurz für "synchron": gleichzeitig
Sync Stop Window	Zeitfenster innerhalb dessen SYNC STOP aktiv bleibt
Synth	Synthesizer
Sysex	kurz für "System exclusive MIDI-Daten"
System Reset	Initialisierung der Systemeinstellungen
Talk	sprechen, Sprache; hier: Mikrophoneinstellung für gesprochene Ansagen
Tap	antippen; hier manuelles Einzählen des Tempos
Threshold	Schwelle, Schwellenwert
Thru	kurz für "through": durch, hindurch
Time	Zeit
Time Signature	Taktart
Timpani	Kesselpauke
Top	oben, oberes Ende, Anfang; hier: Anfang des Songs
Touch	Berührung; hier: Anschlagdynamik
Touch Limit	Mindestwert der Anschlagstärke
Touch Sense	Empfindlichkeit der Anschlagdynamik

Track	Spur
Transpose	Transponierung, transponieren
Trim	anpassen, regeln
Trombone	Posaune
Trumpet	Trompete
Tune, Tuning	Stimmung, stimmen (Tonhöhe)
TXT	Erweiterung für einfache Textdateien
Type	Typ
Up	auf, hinauf, aufwärts
Upper	obere, oberer, oberes
Upper Octave	hier: Oktavlage des oberen Abschnitts der Tastatur
USB	kurz für "universal serial bus"; Schnittstelle zum Computer
User	Anwender, Benutzer
Utility	Nützliches; hier: Funktionen, Einstellungen und Hilfsprogramme
Value	Wert
Velocity	Geschwindigkeit; hier: Stärke des Anschlags
Video Out	Videoausgang zum Anschluss eines externen Monitors
View	Ansicht, Darstellung
Vocal Harmony	Effekt zur Harmonisierung der Gesangsstimme
Voice	Stimme; hier Klangfarbe
Volume	Lautstärke
WAV	Dateiformat und Erweiterung der Windowsplattform
Wave	Welle, hier Audiodatei
Werckmeister	historische Stimmung
Window	Fenster
World	Welt; hier: Weltmusik
XF	kurz für "eXtended File Format"
XG	kurz für "eXtended General MIDI"
X-Large	kurz für eXtra gross