

YAMAHA

RHYTHM PROGRAMMER

RY10

BEDIENUNGSANLEITUNG

Bescheinigung des Importeurs

Hiermit wird bescheinigt, daß der/die/das

Rhythm Programmer Typ: RY10

(Gerät, Typ, Bezeichnung)

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

VERFÜGUNG 1046/84

(Amtsblattverfügung)

funk-entstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

Yamaha Europa GmbH

Name des Importeurs

Vorweg

Die RY10 klingt gut und ist ausgesprochen leicht zu bedienen, was sie zum perfekten Partner für Gitarristen, Keyboarder und andere Musiker macht. Die RY10 enthält einen AWM-Tongenerator (Advanced Wave Memory), den wir Ihnen bestimmt nicht mehr vorzustellen brauchen. AWM klingt ganz einfach realitätsnah. Dank des übersichtlichen und vor allem großen Displays kann man das Wort "Benutzerfreundlichkeit" getrost großschreiben. Die RY10 enthält 50 Werks-Patterns und 50 ebenfalls vorprogrammierte Fill-Ins (Übergänge), die fast die gesamte Palette an heutzutage gefragten Rhythmen abdecken. Natürlich können Sie die internen Patterns editieren oder sogar völlig neue erstellen, und zwar sowohl in Echtzeit als auch im Step-Betrieb. Die neuen Patterns können in einem der 50 internen Speicher abgelegt werden - auch hier wieder 50 Rhythmen und 50 Fill-Ins. Wie bei allen Rhythmusmaschinen lassen sich diese Patterns zu Songs kombinieren und 36 Songs intern speichern. Darüber hinaus enthält die RY10 einen Verstärker und einen Lautsprecher, so daß Sie überall Rhythmen programmieren können.

Außerdem ist die RY10 batteriebetrieben, was eine Steckdose ebenfalls überflüssig macht. Die übrigen Funktionen machen die RY10 zu einem der erfreulichsten derzeit erhältlichen Rhythmusgerät. Bitte lesen Sie sich diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um alle Funktionen der RY10 so schnell wie möglich kennenzulernen.

Dette apparat overholder det gældende EF-direktiv vedrørende radiostøj.

Cet appareil est conforme aux prescriptions de la directive communautaire 87/308/CEE.

Diese Geräte entsprechen der EG-Richtlinie 82/499/EWG und/oder 87/308/EWG.

This product complies with the radio frequency interference requirements of the Council Directive 82/499/EEC and/or 87/308/EEC.

Questo apparecchio è conforme al D.M.13 aprile 1989 (Direttiva CEE/87/308) sulla soppressione dei radiodisturbi.

Este producto está de acuerdo con los requisitos sobre interferencias de radio frecuencia fijados por el Consejo Directivo 87/308/CEE.

YAMAHA CORPORATION

Inhalt

Vorsichtsmaßnahmen	1
Über diese Bedienungsanleitung	3
Bedienelemente & Anschlüsse	5
Frontplatte	6
Rück- und Seitenansicht	10
Spannungsversorgung	13
Batterien	13
Auswechseln der Batterien	14
Netzteil	14
Anschlüsse	15
Audioanschlüsse	15
MIDI-Anschlüsse	16
Abspielen des Demosongs	18
Klänge und Pads der RY10	21
Die Pads	22
Die Pad-Bänke	24
Anfängliche Zuordnungen der Pad-Bänke	26
Pattern-Wiedergabe	29
Pattern-Anwahl und -Wiedergabe	30
Wiedergabe eines anderen Patterns	33
Fill-In	34
Wiedergabe ohne Baß	35
Tempo	36

Selbst Rhythmen programmieren..... 37

 Aufzeichnen in Echtzeit (Real-time)..... 38

 Während der Aufnahme Noten löschen 42

 Aufnahme im Step-Betrieb — Schritt für Schritt..... 43

 Noten im Step-Betrieb löschen 48

 Aufzeichnen des Baßparts 49

 Aufzeichnen des Baßparts in Echtzeit..... 49

 Aufzeichnen des Baßparts im Step-Betrieb..... 50

 Note Length: Ändern der Notenlänge 50

 Patterns löschen..... 52

 Patterns kopieren..... 55

 Pattern-Tempo einstellen..... 59

 Taktvorzeichnung einstellen - 3/4 und andere Taktarten 61

 Akzente..... 64

 Echtzeit-Akzente 64

 Step-Akzente 64

 Swing..... 65

Songs programmieren & abspielen 67

 Step-Betrieb — Erst einmal den Aufbau..... 68

 Realtime-Betrieb — Hinzufügen von Fill-Ins..... 72

 Taktwechsel innerhalb eines Songs..... 74

 Transponieren des Baßparts 75

 Baßpart eines anderen Patterns..... 77

 Editieren der Songs 79

 Neue Pattern-Nummer..... 79

 Parts löschen..... 79

 Parts einfügen..... 80

 Die GOTO END-Funktion 82

 Löschen eines Songs 83

 Songs kopieren..... 85

 Song-Wiedergabe 87

 Einmalige Wiedergabe 87

 REPEAT-Wiedergabe 87

 CHAIN-Wiedergabe..... 88

 Song-Tempo einstellen..... 90

Utility-Funktionen..... 93

 Lautstärke der Pads einstellen 94

 Pad Edit-Betrieb 96

 Voice Assign (Klangzuordnung)..... 97

 Accent Level..... 99

 Pan (Stereoposition) 100

 Pad Tune (Stimmen)..... 102

 Chase (automatische Bankanwahl) 103

 Copy (Kopieren)..... 104

 Transpose 106

Fußtaster	108
MIDI-Funktionen	110
Drum Receive Channel	111
Bass Receive Channel	111
Program Change Channel.....	112
Note Number Assign (Zuordnung der Notennummern)	113
Sync Mode	115
Tape (Datenablage auf Cassette).....	116
Save	117
Verify.....	119
Load.....	121
Stimmgerät	123
Anhang	125
Voice-Übersicht	126
Pattern-Übersicht.....	127
Fehlermeldungen	128
Fehlermeldungen	129
Initialisieren (Werkseinstellungen laden).....	131
Spezifikationen	132
SACHREGISTER	134
MIDI Data Format.....	136
MIDI-Implementierung	138

Vorsichtsmaßnahmen

BITTE LESEN, BEVOR SIE WEITERMACHEN!

- 1. SETZEN SIE DIE RY10 NIEMALS EXTREMEN TEMPERATUREN, FEUCHTIGKEIT ODER STARKEN VIBRATIONEN AUS.**
Stellen Sie die RY10 nicht an feuchten oder extrem warmen Orten auf. Meiden Sie also Heizkörper, Öfen usw. sowie sehr staubige Orte und Vibrationen, die zu mechanischen Schäden führen könnten.
- 2. BEHANDELN SIE DIE RY10 MIT DER GEBOTENEN UMSICHT.**
Lassen Sie die RY10 niemals fallen.
- 3. NIEMALS DAS GEHÄUSE ÖFFNEN ODER DIE RY10 SELBST REPARIEREN.**
Dieses Gerät sollten Sie niemals selbst reparieren. Überlassen Sie diese Arbeiten dem qualifizierten Yamaha-Kundendienst. Außerdem erlischt beim Öffnen oder Modifizieren der RY10 automatisch der Garantieanspruch.
- 4. VOR DEM ANSCHLIESSEN AUSSCHALTEN.**
Schalten Sie die RY10 und die übrigen Geräte AUS, bevor Sie Anschlüsse vornehmen oder abtrennen.
- 5. KABEL UMSICHTIG BEHANDELN.**
Ziehen Sie niemals an den Kabeln, sondern immer nur an den Steckern, um das Reißen der Adern zu vermeiden.
- 6. MIT EINEM WEICHEN TROCKENEN TUCH ABWISCHEN.**
Verwenden Sie zum Reinigen der RY10 ein trockenes Tuch, aber niemals Benzol, Verdünner usw.
- 7. RICHTIGES NETZTEIL VERWENDEN.**
Wenn Sie die Batterien (siehe S.13) lieber schonen möchten, gebrauchen Sie ausschließlich das optionale PA-1B Netzteil, um Schäden zu vermeiden. Kontrollieren Sie außerdem, ob das Netzteil an das Stromnetz in Ihrer Gegend angeschlossen werden darf (siehe das Typenschild des Adapters).

8. INTERFERENZ

Da die RY10 digitale Schaltkreise enthält, kann er den Empfang von Radios oder Fernsehern stören. Wenn das der Fall ist, sollten Sie sie weiter von dem gestörten Gerät entfernt aufstellen.

9. MIDI-KABEL

Verwenden Sie für die MIDI-Anschlüsse nur hochwertige MIDI-Kabel, die nicht länger als 15 Meter sind. Längere Kabel sind nämlich sehr empfindlich gegen Störungen und könnten Übertragungsfehler bewirken.

10. PUFFERBATTERIE

Die RY10 enthält eine Batterie, die den RAM-Speicher mit Strom versorgt, sobald Sie sie ausschalten. Die Lebensdauer dieser Batterie beträgt mehrere Jahre. Sobald ihre Spannung unter den Mindestwert absinkt, wird beim Einschalten die Meldung "BATT_ERR2" angezeigt. Lassen Sie die Batterie dann so schnell wie möglich vom qualifizierten Yamaha-Kundendienst auswechseln. TUN SIE DAS NIEMALS SELBST!

WICHTIG: Es empfiehlt sich, die Daten im internen Speicher regelmäßig auf einer Cassette zu speichern (verwenden Sie hierfür einen Datenrecorder). Yamaha kann nicht haftbar gemacht werden für Datenverluste, die auf eine altersschwache Pufferbatterie oder unsachgemäße Behandlung der RY10 zurückzuführen sind!

11. SOFTWARE ANDERER ANBIETER

Yamaha ist nicht verantwortlich für eventuelle Störungen, die auf die Verwendung von Software anderer Hersteller zurückzuführen sind. Bitte wenden Sie sich im Störfalle an den Vertrieb oder den Hersteller dieser Produkte.

Über diese Bedienungsanleitung

In dieser Bedienungsanleitung verwenden wir eine Reihe von Symbolen, die Sie auf besonders wichtige Informationen und Tips hinweisen sollen. Außerdem erleichtern Ihnen diese Symbole das Wiederfinden der relevanten Erklärung. Wir glauben nämlich, daß der Zeitaufwand für das Kennenlernen der RY10 dank dieses Systems entscheidend reduziert wird.



Dieses Symbol weist Sie auf Hardware- oder Software-Störungen sowie andere Probleme hin, die bei unsachgemäßer Behandlung auftreten können.



Bedeutet, daß Sie die nachfolgende Erklärung unbedingt lesen müssen, d.h. hier finden Sie Hinweise, die für die Bedienung der RY10 unerlässlich sind.



Die Lupe weist Sie jeweils auf Infos hin, die für die sachgemäße Bedienung u.U. unerheblich sind. Jedoch werden hier Funktionen erklärt, ein Funktionsprinzip verdeutlicht usw. Diese Abschnitte können Sie erst einmal übergehen, wenn Sie sie unwichtig finden.



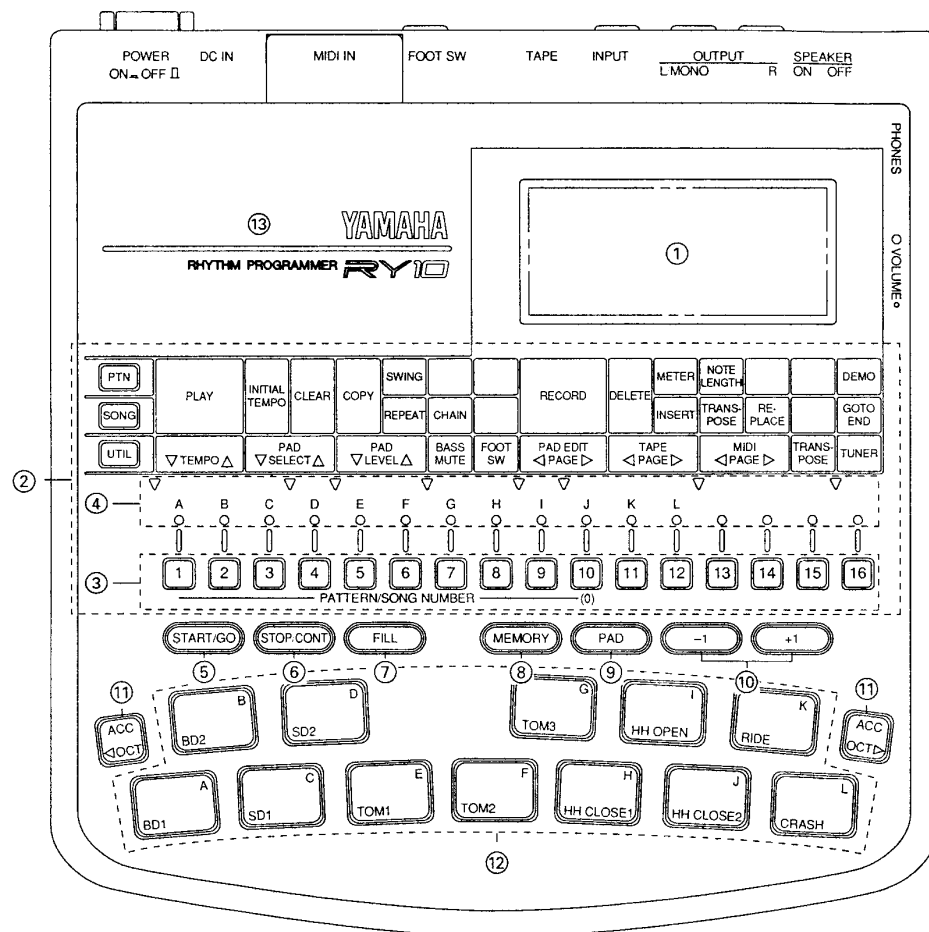
Dieses Symbol weist Sie auf Tips hin, wie man eine bestimmte Funktion musikalisch sinnvoll einsetzt.



Tips und Ideen, die nicht immer mit Musik zu tun haben, aber die Bedienung erleichtern und interessanter gestalten können.

Bedienelemente & Anschlüsse

Frontplatte



① LCD-Display

Das Display ist groß genug, um alle Parameter und Meldungen anzuzeigen, die Sie zum reibungslosen Bedienen brauchen.

② Funktionstastenfeld

Das Funktionstastenfeld enthält die Modus-Tasten - [PTN], [SONG] und [UTIL] - sowie die Ziffertasten ([1]~[16]). Alle Funktionen dieser Betriebsarten kann man aufrufen, indem man die ihr zugeordnete Ziffertaste drückt, während man die betreffende Mode-Taste gedrückt hält. Um zum Beispiel den PATTERN RECORD-Betrieb aufzurufen, müssen Sie entweder auf [9] oder [10] drücken, während Sie die [PTN]-Taste gedrückt halten. Um den SONG REPEAT-Modus aufzurufen, müssen Sie [SONG] gedrückt halten, während Sie [6] betätigen usw.

③ Ziffertasten

Mit diesen Tasten kann man einerseits Funktionen aufrufen und andererseits im PATTERN PLAY und SONG PLAY-Modus Patterns bzw. Songs anwählen. Im Step-Betrieb dienen diese Tasten zum Eingeben bzw. Löschen von Noten. In diesem Fall ist jede Zifferntaste einer bestimmten Position innerhalb eines Taktes zugeordnet.

Weitere Erläuterungen auf S. 31.

④ Takt-Dioden

Die 8 dreieckigen und 16 runden Dioden über den Ziffertasten sind die Takt-Dioden (Positionsanzeige). Je nach der gewählten Taktart (Meter), zeigen die Dreiecke jeweils die Viertelnoten und die Punkte jeweils Sechzehntel an. Dank dieser Dioden wissen Sie also jederzeit, wo sich die RY10 gerade befindet, bzw. für welche Position Sie im Step-Betrieb eine Note eingeben können.

Weitere Erläuterungen auf S. 45,46.

⑤ [START/GO]-Taste

Hiermit starten Sie die Wiedergabe (bzw. die Aufzeichnung, wenn Sie sich im Aufnahmebetrieb befinden) des Patterns oder Songs. Die [START/GO]-Taste kann außerdem zum Aufrufen und Ausführen andere Funktionen (beispielsweise PATTERN CLEAR) verwendet werden.

Weitere Erläuterungen auf S. 32.

⑥ **[STOP/CONT]-Taste**

Hiermit halten Sie die Wiedergabe bzw. Aufzeichnung an. Wenn Sie danach noch einmal auf [STOP/CONT] drücken, wird die Wiedergabe des Songs oder Patterns an der Stelle fortgesetzt, wo Sie sie angehalten haben. Wenn Sie stattdessen auf [START/GO] drücken, beginnt die Wiedergabe des Patterns oder Songs wieder von vorn (und wird also nicht einfach fortgesetzt).

Weitere Erläuterungen auf S. 32.

⑦ **[FILL]-Taste**

Zu jedem Pattern der RY10 gehört ein Fill-In, das man aufruft, indem man diese Taste drückt. Wenn Sie während der Wiedergabe eines Patterns auf [FILL] drücken, wird das Fill-In bis zum Ende des gegenwärtigen Taktes abgespielt. Anschließend wird wieder das ursprüngliche Pattern wiedergegeben. Wenn Sie vor der Wiedergabe des Patterns auf [FILL] drücken, wird zuerst das Fill-In abgespielt (ein ganzer Takt). Darüber hinaus dient die [FILL]-Taste zum Aufzeichnen bzw. Löschen eigener Fill-Ins während der Programmierung eines Songs.

Weitere Erläuterungen auf S. 34.

⑧ **[MEMORY]-Taste**

Mit dieser Taste wählen Sie den internen oder Preset-Pattern-Speicher. Der Preset-Speicher -der mit Hilfe der "PRE"-Meldung über der Pattern-Nummer angezeigt wird- enthält 50 werksprogrammierte Rhythmen sowie 50 Fill-Ins, die man weder ändern noch überschreiben kann. Der interne Speicher -der mit Hilfe der "INT"-Meldung über der Pattern-Nummer angezeigt wird- enthält ebenfalls 50 Pattern- und 50 Fill-In-Speicher. Die Patterns im internen Speicher kann man beliebig ändern und löschen. Die [MEMORY]-Taste wählt darüber hinaus auch die interne oder die vor-eingestellte Pad-Bank, wenn die PAD BANK-Funktion eingeschaltet ist.

Weitere Erläuterungen auf S. 30.

⑨ **[PAD]-Taste**

Hiermit wählen Sie die Schlagzeug-, Percussion- oder Baßklänge der aktiven Pad-Bank an. Die RY10 ist mit 16 Werks- und 16 frei programmierbaren Pad-Bänken ausgestattet, die Sie jederzeit aufrufen können. Eine Pad-Bank enthält jeweils 12 Drum-, 12 Percussion- und eine Baß-Voice. Die Werksbänke enthalten jeweils vorprogrammierte Zuordnungen. Den internen Pad-Bänken kann man hingegen jede beliebige der 250 Voices zuordnen und sich somit selbst ein Schlagzeug zusammenstellen.

Weitere Erläuterungen auf S. 23.

⑩ **[-1] und [+1]**

Mit [-1] und [+1] kann man Patterns und Songs aufrufen sowie die Parameterwerte ändern. Wenn Sie eine dieser Tasten gedrückt halten, ändert sich der Wert schneller als wenn Sie Wertänderung eingeben, indem Sie die betreffende Taste wiederholt drücken.

⑪ **[ACC/OCT]-Tasten**

Mit diesen Tasten kann man Akzente programmieren. Der Akzentpegel ist frei einstellbar, so daß jederzeit die gewünschte Balance erzielt werden kann. Wenn Sie eine Baß-Voice angewählt haben, können Sie sie mit [ACC/OCT] eine Oktave höher oder tiefer transponieren, so daß Sie über 3 Oktaven verfügen.

Weitere Erläuterungen auf S. 64,49.

⑫ **Instrumenttasten (Pads)**

Mit den 12 Instrumenttasten (A~L) der RY10 steuern Sie jeweils den ihnen zugeordneten Klang an. Bitte beachten Sie, daß der Name der Instrumenttaste nicht unbedingt mit dem angesteuerten Klang übereinzustimmen braucht. Die Zuordnung richtet sich nämlich nach der gewählten Pad-Bank (16 Werks- und 16 RAM-Bänke).

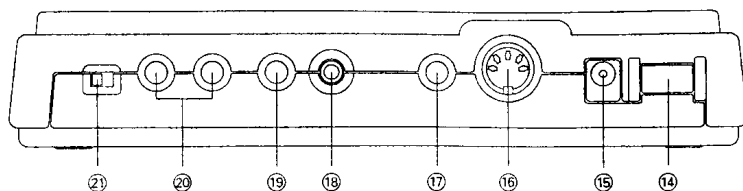
Weitere Erläuterungen auf S. 22.

⑬ **Eingebauter Lautsprecher**

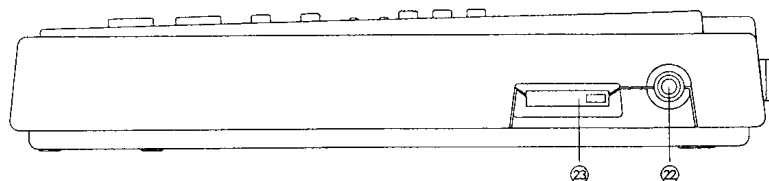
Der Lautsprecher der RY10 befindet sich hinter dieser Öffnung. Wenn Sie den SPEAKER-Schalter auf der Geräterückseite einschalten (ON), können Sie die Patterns und Songs sowie die an INPUT angelegten Signale abhören.

Rück- und Seitenansicht

■ Rückseite



■ Seite (rechts)



⑭ [POWER]-Taste

Drücken Sie diese Taste, um die RY10 abwechselnd ein- und auszuschalten. Vergessen Sie nicht, die RY10 auszuschalten, wenn Sie sie nicht mehr brauchen, damit die Batterien nicht unnötig beansprucht werden.

⑮ DC IN-Buchse

An diese Buchse können Sie ein optionales PA-1B Netzteil anschließen. Sobald Sie das tun, wird die Verbindung zu den Batterien automatisch unterbrochen. Achten Sie beim Anschließen des Netzteils darauf, daß die RY10 ausgeschaltet ist und schließen Sie das Netzteil zuerst an die RY10 und danach an eine Steckdose an.



Verwenden Sie niemals ein anderes Netzteil als das oben erwähnte, sonst könnten Sie die RY10 nämlich beschädigen

⑯ MIDI IN-Buchse

Schließen Sie hier den MIDI-Ausgang eines Sequenzers oder MIDI-kompatiblen Tasteninstrumentes an.

Weitere Erläuterungen auf S.110.

⑰ FOOT SW-Buchse

Schließen Sie hier einen optionalen Fußtaster von Yamaha (FC4 oder FC5) an, um die Pattern- oder Song-Wiedergabe zu starten und zu stoppen. Der Fußtaster hat dann dieselbe Funktion wie die [START/GO]- und [STOP/CONT]-Taste. Im UTILITY-Betrieb kann man den an FOOT SW angeschlossenen Fußtaster der FILL- oder NEXT-Funktion zuordnen.

Weitere Erläuterungen auf S.108.

⑱ TAPE-Anschluß

An diese Buchse können Sie einen Cassettenrecorder anschließen. Zum Lieferumfang der RY10 gehört ein Cassettenkabel, das Sie verwenden sollten, wenn Sie die Einstellungen extern (d.h. auf Cassette) speichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder laden möchten.

Weitere Erläuterungen auf S.116.

⑲ INPUT-Buchse

An diese Buchse könnten Sie beispielsweise Ihre Gitarre oder Baßgitarre anschließen. Das hier angelegte Signal, wird gemeinsam mit den Rhythmen der RY10 an die OUTPUT-Anschlüsse angelegt bzw. vom eingebauten Lautsprecher wiedergegeben.

⑳ Output L/MONO & R-Buchse

Diese beiden Klinken senden die Signale der RY10 und der an INPUT angeschlossenen Quelle zum Verstärker. Ist Ihr Verstärker mono, brauchen Sie nur die L/MONO Klinke anzuschließen, die dann die Signale beider Kanäle (rechts und links) sendet. Mit dem [VOLUME]-Regler können Sie die Lautstärke des an diese Buchsen angelegten Signals einstellen.

②① SPEAKER ON/OFF-Schalter

Wie bereits erwähnt, ist die RY10 mit einem kleinen Verstärker nebst Lautsprecher ausgestattet, die aktiviert werden, sobald Sie den SPEAKER-Schalter in die ON-Stellung schieben. Gebrauchen Sie diese Funktion, wenn Sie einen tollen Einfall haben, aber keinen Verstärker finden.

②② PHONES-Anschluß

Hier können Sie einen Stereo-Kopfhörer anschließen (Stereo-Miniklinke).

②③ [VOLUME]-Regler

Hiermit regeln Sie die Lautstärke des an den OUTPUT- und PHONES-Buchsen anliegenden Signals.

Spannungsversorgung

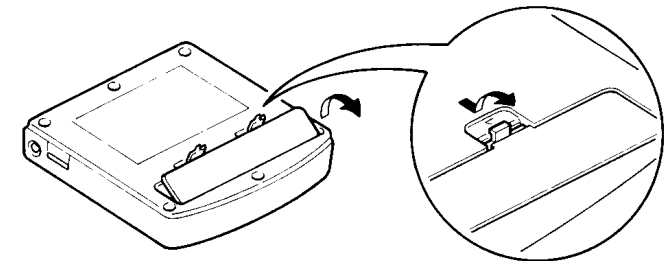
Die RY10 kann sowohl mit Batterien als auch mit Hilfe eines optionalen Netzteils betrieben werden.

Batterien

Legen Sie sechs 1,5AA Batterien (SUM-3 oder R6P) bzw. gleichwertige Alkaline-Batterien in das Batteriefach.

1
Öffnen des Batteriefaches

Entfernen Sie den Deckel des Batteriefaches - dieser befindet sich an der Geräteunterseite - indem Sie auf die beiden Clips drücken und den Deckel nach außen ziehen (siehe die Abbildung).


2
Einlegen der Batterien

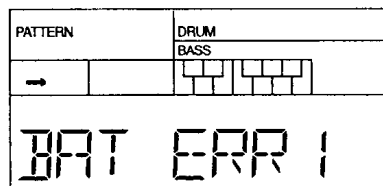
Legen Sie die sechs Batterien ein. Achten Sie auf die Polarität (eine diesbezügliche Abbildung befindet sich am Boden des Gerätes).

3
Anbringen des Deckels

Bringen Sie den Deckel wieder an. Achten Sie darauf, daß er gut festsetzt.

Auswechseln der Batterien

Sobald die Spannung der Batterien unter den erforderlichen Mindestwert absinkt, zeigt das Display folgende Meldung an:



Legen Sie dann so schnell wie möglich sechs neue Batterien ein. Verwenden Sie NIEMALS neue und alte Batterien zugleich. Wenn Sie die RY10 längere Zeit nicht gebrauchen möchten, sollten Sie die Batterien entnehmen, um das Auslaufen zu vermeiden.

Netzteil

Schließen Sie den kleinen Stecker des PA-1B Netzteils an die DC IN-Buchse der RY10 an. Dieses Netzteil ist beim Yamaha-Fachhändler erhältlich. Verbinden Sie das Netzteil anschließend mit einer Steckdose.

Verwenden Sie ausschließlich den PA-1B Adapter oder einen vom Yamaha-Händler gutbefundenen Adapter. Andere Netzteile können die RY10 nämlich irreparabel beschädigen und zu Stromschlägen führen.

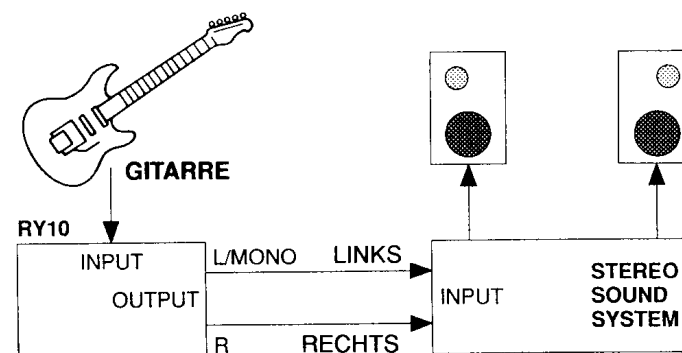
Ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose, wenn Sie die RY10 längere Zeit nicht einsetzen möchten.

Anschlüsse

Woran Sie die RY10 anschließen und welche Geräte Sie mit der RY10 verbinden, richtet sich natürlich nach Ihrer Arbeitsweise. Deshalb wollen wir hier nur ein paar Beispiele geben, die Ihnen bestimmt helfen werden.

Audioanschlüsse

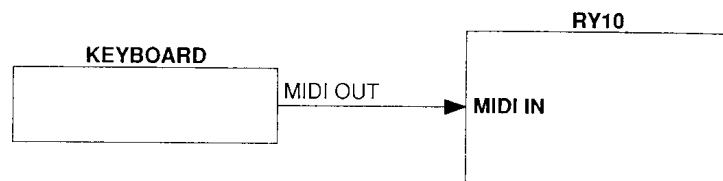
Die Buchsen OUTPUT L(MONO) und R können Sie z.B. an eine Stereoanlage anschließen. Wenn Sie einen Mono-Verstärker verwenden, brauchen Sie nur die Buchse L(MONO). Wenn Sie die RY10 zum Üben von Baß- oder Gitarrenparts verwenden möchten, können Sie Ihr Instrument mit der INPUT-Buchse auf der Geräterückseite verbinden. Damit sparen Sie nämlich einen Kanal, da die RY10 in diesem Fall sowohl ihr eigenes als auch das Signal des angeschlossenen Instrumentes ausgibt.



Schalten Sie alle Geräte aus, bevor Sie sie miteinander verbinden.

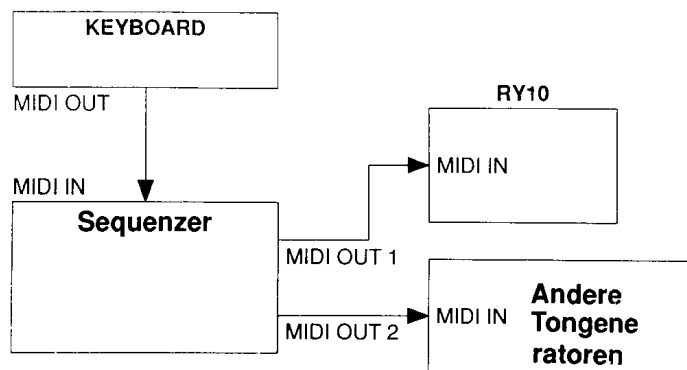
MIDI-Anschlüsse

Die Instrumenttasten der RY10 sind nicht anschlagdynamisch. Deshalb werden Sie die Klänge der RY10 wahrscheinlich lieber von einem Tasteninstrument aus ansteuern wollen, weil Sie dann viel "menschlicher" spielen können. Verbinden die Buchse MIDI OUT des Tasteninstrumentes mit dem MIDI IN-Anschluß der RY10 und wählen Sie für beide Geräte denselben MIDI-Kanal (d.h. der Übertragungskanal des Tasteninstrumentes muß dieselbe Nummer haben wie der Empfangskanal der RY10) (siehe S. 110).

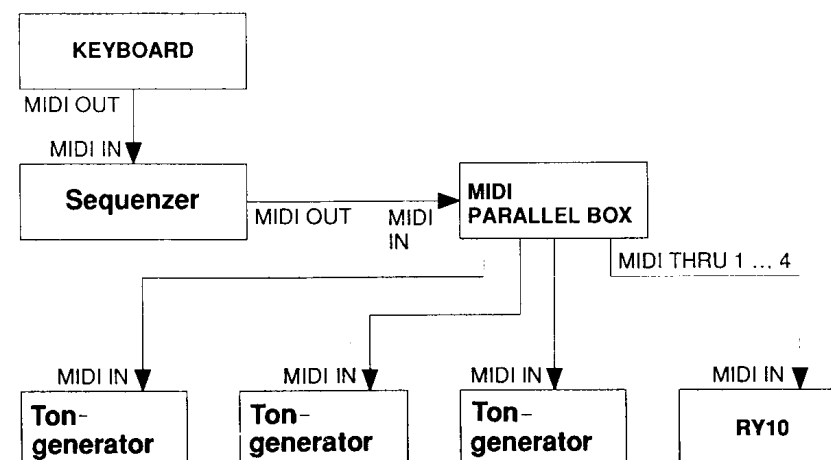
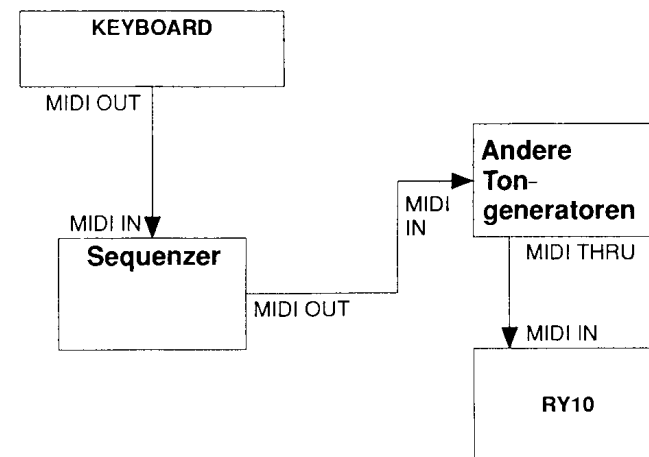


In noch größeren Anlagen ist es durchaus denkbar, daß die RY10 an einen Sequenzer sowie an mehrere Expander und ein Tasteninstrument angeschlossen werden soll. Dann müssen Sie die Anschlüsse sorgfältig planen, da die RY10 nicht mit einer MIDI THRU-Buchse ausgestattet ist.

Wenn Ihr Sequenzer über mehrere MIDI OUT-Buchsen verfügt, können Sie eine Buchse für die RY10 reservieren und alle anderen Geräte an die übrigen MIDI OUT-Buchsen anschließen.



Es gibt jedoch auch Sequenzer mit nur einem MIDI OUT-Anschluß. In diesem Fall sollte sich die RY10 am Ende der MIDI-Kette befinden, da sie die empfangenen Befehle nicht weiterleiten kann. Vermeiden Sie auf jeden Fall MIDI-Ketten, die aus mehr als fünf Instrumenten bestehen, da es sonst zu Übertragungsverzögerungen kommt. Ist Ihr Gerätepark größer, verwenden Sie am besten eine MIDI Thru Box, die die empfangenen Signale jeweils an mehrere Ausgänge weitergibt.

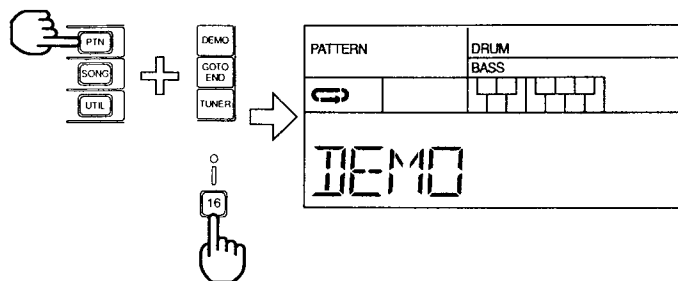


Abspielen des Demosongs

Die RY10 enthält einen Demosong, den Sie sich wahrscheinlich nach dem Anschließen anhören möchten. So wird's gemacht:

1 Aktivieren der DEMO-Funktion:

Drücken Sie die Zifferntaste [16], während Sie [PTN] gedrückt halten, um die DEMO-Funktion zu aktivieren.



2 Betätigen Sie [START/GO], um die Wiedergabe des Demosongs zu starten.

Sobald Sie auf [START/GO] drücken, beginnt die Wiedergabe. Ändern Sie die Lautstärke nötigenfalls mit dem [VOLUME]-Regler.



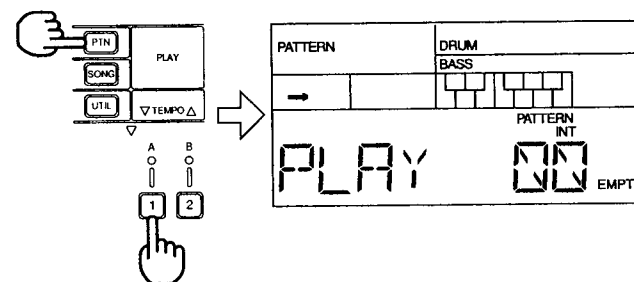
3 Anhalten: [STOP/CONT]

Drücken Sie auf [STOP/CONT], um die Wiedergabe anzuhalten.



4 Aufrufen des PATTERN PLAY-Betriebes.

Halten Sie [PTN] gedrückt, während Sie auf [1] oder [2] drücken, um wieder in den PATTERN PLAY-Modus zu wechseln.



Klänge und Pads der RY10

Die RY10 enthält 250 vorprogrammierte Klänge ("Voices"), darunter Schlagzeug-, Perkussion-, elektronische und Baßklänge (auf S. 126 finden Sie eine Übersicht der verfügbaren Klänge). Die Voices können den 12 Pads (Instrumenttasten) zugeordnet werden. Die Zuordnung von zwölf Klängen nennen wir eine Pad-Bank, von denen die RY10 mehrere enthält (siehe weiter unten). Sie brauchen die Klänge jedoch nicht mit den Pads anzusteuern, wenn Sie lieber auf Ihrem Tasteninstrument spielen (siehe "MIDI-Funktionen" S. 110).

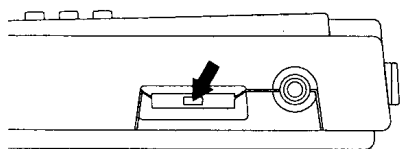
Die Pads

Drücken Sie einmal auf mehrere Pads, um die ihnen zugeordneten Klänge zu hören.

1

Erst die Anschlüsse und die Lautstärke kontrollieren

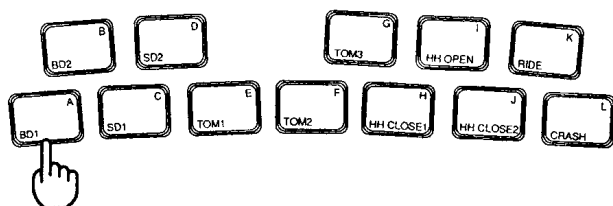
Wahrscheinlich haben Sie die RY10 bereits angeschlossen (andernfalls lesen Sie am besten erst einmal S. 15), und eingeschaltet ist er bestimmt auch. Schieben Sie also den [VOLUME]-Regler in die Mitte.



2

Spielen Sie

Drücken Sie auf die Pads (beachten Sie den feinen Unterschied zwischen "drücken" und "prügeln"), um die zugeordneten Klänge zu hören.

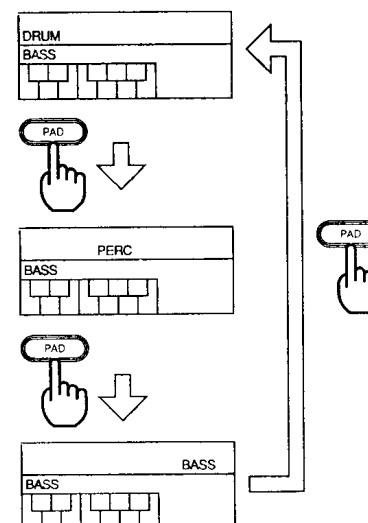


Sie werden bemerken, daß jeweils die der gedrückten Instrumenttaste zugeordnete Diode leuchtet (A~ bis L). Bei der Wahl des Baßinstrumentes, wie im nachfolgenden Schritt beschrieben, erscheinen im Display Punkte auf der betreffenden Taste der Baßastatur.

3

Als nächstes die DRUM-, PERC- und BASS-Klänge

Wenn Sie die [PAD]-Taste drücken, rufen Sie eine andere Pad-Bank auf. Das Display zeigt jeweils den Namen dieser Bank an ("DRUM", "PERC" oder "BASS"). Wie bereits erwähnt, enthält jede Pad-Bank andere Klangzuordnungen. Rufen Sie eine andere Pad-Bank auf und drücken Sie wieder auf mehrere Pads.



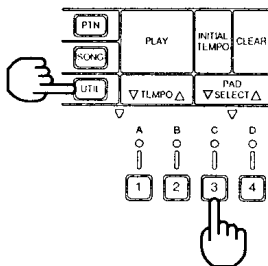
Die Pad-Bänke

Die RY10 ist mit 16 vorprogrammierten und 16 programmierbaren Pad-Bänken ausgestattet. Eine Pad-Bank enthält jeweils 12 Schlagzeug-, 12 Perkussion- und einen Baßklang und muß mit der [PAD]-Taste ausgewählt werden. Rufen Sie einmal eine andere Pad-Bank auf:

1

Anwählen der PAD SELECT-Funktion

Halten Sie [UTIL] gedrückt, während Sie auf [3] oder [4] drücken, um die PAD SELECT-Funktion anzuwählen (geben Sie [UTIL] noch nicht frei).

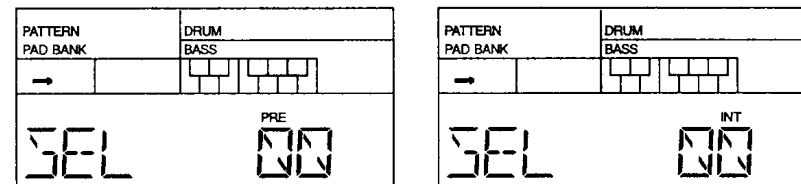
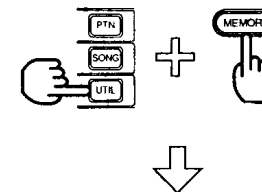


Die im Display angezeigte Zahl bezieht sich auf die Nummer der aufgerufenen Pad-Bank (00~15).

2

Aufrufen des Werksspeichers

Die Meldung "INT" bedeutet, daß sich die angewählte Pad-Bank im internen (programmierbaren) Speicher befindet. "PRE" hingegen besagt, daß Sie eine Pad-Bank des ROM-Speichers aufgerufen haben. Wenn bei Ihnen die Meldung "INT" angezeigt wird, drücken Sie nun auf [MEMORY], um "PRE" zu wählen (halten Sie die [UTIL]-Taste gedrückt).

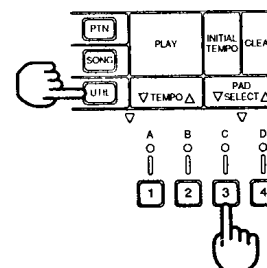


Mit den PAD EDIT-Funktionen können Sie die Zuordnung der Klänge zu den Pads ändern (siehe S. 96~105). Diese Zuordnungen können dann in einem der internen Pad-Speicher abgelegt werden.

3

Anwahl einer anderen Bank

Halten Sie [UTIL] gedrückt, während Sie auf [4] drücken (die Taste [4] hat nämlich die Funktion "PAD SELECT Δ "), um die nächste Pad-Bank aufzurufen. Wenn Sie stattdessen auf [3] (PAD SELECT ∇) drücken, rufen Sie die vorangehende Pad-Bank auf.



- 4** Geben Sie [UTIL] frei
- Wenn Sie die gesuchte Pad-Bank gefunden haben, können Sie die [UTIL]-Taste wieder loslassen, um die PAD SELECT-Funktion zu verlassen.
- Da Sie die RY10 noch kennenlernen müssen, sollten Sie an dieser Stelle alle Pad-Bänke schon einmal antesten.

Anfängliche Zuordnungen der Pad-Bänke

Bei Lieferung sieht die Pad-Zuordnung der internen (programmierbaren) Bänke folgendermaßen aus:

Pad	Bank	BD1 A	BD2 B	SD1 C	SD2 D	TOM1 E	TOM2 F	TOM3 G	HHC1 H	HHC2 I	HHC3 J	RIDE K	CR L
00 Ambient	Drum	BD22	BD34	SD26	SD22	TM7H	TM7M	TM7L	HHC2	HHC6	HHC8	RD04	CR06
	Perc	SE07	SE11	SE06	SE25	SE13	SE18	CABS	TMB1	COW2	TIML	SE05	TIMH
	Bass	BAS3											
01 Dry	Drum	BD08	BD10	SD15	SD35	TM1M	TM1L	TM1F	HHC3	HHC7	HHC4	RD01	CR01
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	SHKR	TMB1	COW3	BNGH	FING	BNGL
	Bass	BAS2											
02 Analog	Drum	BD02	BD04	SD02	SD05	TS1H	TS1M	TS1L	HHC1	HHC7	HHC9	RD05	CR07
	Perc	SE02	CLV2	SE01	SE21	SE22	TMB2	FAJR	ACW3	ACW1	ACW2	ACLP	FING
	Bass	BAS4											
03 SE	Drum	BD44	BD07	SD10	SD44	TS3M	TS3L	TS3F	HHC5	HHC6	HHC9	RD04	CR06
	Perc	SE04	SE16	SE08	SE12	SE15	SE03	SE09	SE14	SE06	SE10	SE07	SE17
	Bass	BAS9											
04 Dance	Drum	BD24	BD32	SD17	SD08	TM6H	TM6M	TM6L	HHC4	HHC6	HHC3	RD01	CR05
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	CABS	TMB1	COW1	TIML	ACLP	TIMH
	Bass	BAS1											
05 Heavy Rock	Drum	BD22	BD22	SD21	SD27	TM7M	TM7L	TM7F	HHC4	HHC2	HHC6	CR03	GOOG
	Perc	SE04	SE11	SE08	SE12	SE13	SE18	COW2	TMB1	COW1	TIML	SE05	TIMH
	Bass	BAS5											
06 Light Rock	Drum	BD15	BD12	SD45	SD24	TM3M	TM3L	TM3F	HHC3	HHC7	HHC4	RD01	CR01
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	CABS	TMB1	COW3	TRI2	SHKR	TRI1
	Bass	BAS2											
07 Reggae	Drum	BD35	BD33	SD46	SD33	TM4H	TM4M	TM4F	HHC6	HHC3	HHC2	RD02	CR04
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TKD1	SHKR	TKD2	AG2H	TIML	AG2L	TIMH
	Bass	BAS6											
08 Jazz	Drum	BD18	BD17	SD46	SD38	TM1H	TM1M	TM1L	HHC6	HHC6	HHC3	RD06	RD03
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	CABS	TMB1	FING	BNGH	SHKR	BNGL
	Bass	BAS2											

Pad	Bank	BD1 A	BD2 B	SD1 C	SD2 D	TOM1 E	TOM2 F	TOM3 G	HHC1 H	HHC2 I	HHC3 J	RIDE K	CR L
09 Rap	Drum	BD01	SE23	SD03	SE26	TS4H	TS4M	TS4L	HHC1	HHC1	HHC6	RD05	CR09
	Perc	SE20	CLV1	SE19	SE29	SE24	SE28	SE27	SE30	ACW1	SE26	ACLP	SE23
	Bass	BAS8											
10 Funk	Drum	BD37	BD36	SD40	SD12	TM2H	TM2M	TM2L	HHC3	HHC7	HHC4	RD02	CR01
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	SURD	TMB1	COW1	SE18	ACLP	SE23
	Bass	BAS1											
11 Ballad	Drum	BD14	BD24	SD29	SD25	TM6M	TM6L	TM6F	HHC2	HHC6	HHC3	RD01	CR03
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	CABS	TMB1	FING	TRI2	SHKR	TRI1
	Bass	BAS2											
12 Latin	Drum	BD21	BD09	SD11	SD18	TM3H	TM3M	TM3L	HHC5	HHC2	HHC3	RD02	CR01
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	BNGH	BNGL	TMB1	COW1	TIML	WHSL	TIMH
	Bass	BAS2											
13 Euro Beat	Drum	BD40	BD03	SD19	SD05	TM6H	TM6M	TM6L	HHC7	HHC7	HHC4	RD01	CR02
	Perc	SE02	CLV1	SE01	SE21	SE22	SE03	SHKR	TMB1	SE13	FAJR	ACLP	SE07
	Bass	BAS8											
14 Techno	Drum	BD38	BD26	SD06	SD23	TM8M	TM8L	TM8F	HHC8	HHC7	HHC4	RD05	CR08
	Perc	CG2H	SE11	CG2M	CG2S	CG2L	SE18	SE25	SURD	ACW4	AG1H	SE05	AG1L
	Bass	BAS7											
15 R&B	Drum	BD10	BD29	SD09	SD39	TM5M	TM5L	TM5F	HHC5	HHC6	HHC4	RD01	CR01
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	CABS	TMB1	COW1	SHKR	ACLP	FING
	Bass	BAS1											

Pattern-Wiedergabe

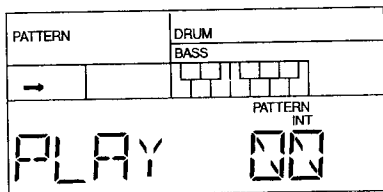
Die RY10 enthält 50 Preset-Speicher (00~49), in denen sich vorprogrammierte Rhythmen befinden. Jeder Speicher enthält jeweils einen Rhythmus und ein passendes Fill-In. Darüber hinaus ist er mit 50 Speichern ausgestattet, in denen Sie Ihre eigenen Rhythmen und Fills unterbringen können (weiter unten erfahren Sie, wie man selbst Patterns programmiert).

Pattern-Anwahl und -Wiedergabe

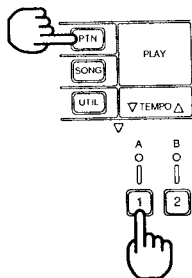
Die nachfolgenden Schritte gelten sowohl für die internen als auch die Preset-Patterns.

1 Anwahl des PATTERN PLAY-Betriebes

Im PATTERN PLAY-Modus zeigt das Display die Meldungen "PATTERN" und "PLAY" an.

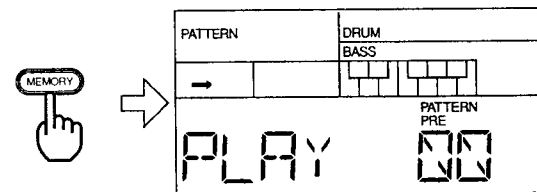


Falls sich Ihre RY10 gerade in einer anderen Betriebsart befindet, müssen Sie [PTN] gedrückt halten, während Sie auf [1] oder [2] drücken.



2 Anwahl des Preset- oder internen Speichers

Betätigen Sie [MEMORY], um abwechselnd den Preset- ("PRE" über der Pattern-Nummer) und den internen Speicher ("INT" über der Pattern-Nummer) anzuwählen. Wenn Sie die RY10 gerade erst ausgepackt haben, wählen Sie am besten "PRE", um die vorprogrammierten Patterns zu hören.

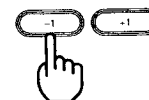


Bei Lieferung enthält der INT-Speicher keine Rhythmen.

3 Anwahl der Pattern-Nummer

Drücken Sie auf [-1] oder [+1], um jeweils die vorige bzw. nächste Pattern-Nummer (00~49) aufzurufen.

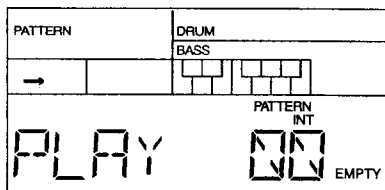
Sie können [-1] oder [+1] auch gedrückt halten, um eine weit entfernte Pattern-Nummer schneller anzuwählen.



Es gibt noch eine andere Wahlmöglichkeit: Die Pattern-Nummer kann nämlich auch mit den Ziffertasten eingegeben werden. Um beispielsweise Pattern 37 aufzurufen, müssen Sie erst auf [3] und danach auf [7] drücken. Die Taste [10] fungiert als "0"-Taste. So rufen Sie z.B. Pattern 20 auf, indem Sie erst auf [2] und danach auf [10] drücken.



Wenn Sie ein Pattern aufrufen, das noch keine Daten enthält (ein internes Pattern), wird neben der Pattern-Nummer die Meldung "EMPTY" angezeigt. Das bedeutet, daß Sie die Wiedergabe zwar starten können, aber nichts hören.



4

Starten der Wiedergabe: [START/GO]

Drücken Sie auf [START/GO], um die Wiedergabe des angewählten Patterns zu starten.



Die dreieckigen Dioden über den Ziffertasten blinken während der Wiedergabe im Takt und zeigen die Position an. Außerdem blinkt jeweils die Diode der Instrumenttaste (A~ bis L), deren Voice gerade erklingt. Bei der Wahl der Trommelinstrumente (über die [PAD]-Taste) beziehen sich die Dioden-Punkte nur auf Trommelinstrumente. Werden PERC-Instrumente gewählt, beziehen sich die Dioden-Punkte nur auf Percussionsinstrumente. Wird nur das BASS-Instrument gewählt, beziehen sich die Punkte sowohl auf die Trommel- als auch auf die Percussionsinstrumente.

5

Anhalten der Wiedergabe: [STOP/CONT]

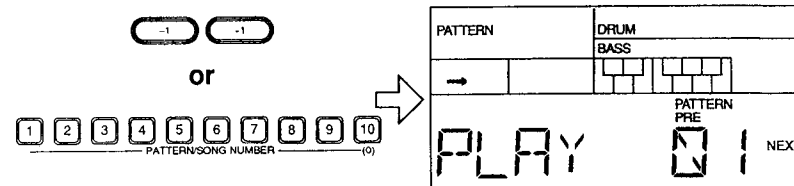
Drücken Sie auf [STOP/CONT], um die Wiedergabe des Patterns zu beenden.



Wenn Sie noch einmal auf [STOP/CONT] drücken, wird die Wiedergabe an der Stelle fortgesetzt, wo Sie sie angehalten haben ("CONT" ist die Abkürzung von "Continue", und das bedeutet "weiter").

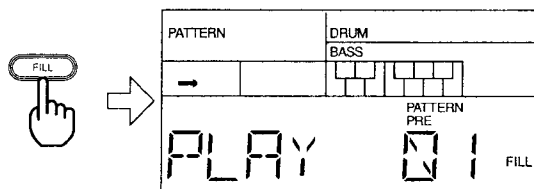
Wiedergabe eines anderen Patterns

Wenn Sie während der Wiedergabe eines Patterns auf [-1] oder [+1] drücken (siehe den dritten Schritt), wird rechts neben dem neuen Pattern die Meldung "NEXT" angezeigt. Das bedeutet, daß das aktivierte Pattern noch bis zum Ende des gegenwärtigen Taktes abgespielt wird, worauf das neue Pattern erklingt.



Fill-In

Zu jedem Pattern gehört ein Fill-In (ein Übergang oder Wirbel). Die Fill-Ins der internen Patterns können Sie selbst programmieren. Das Fill-In rufen Sie auf, indem Sie auf [FILL] drücken. Der Übergang wird dann sofort und bis zum Ende des gegenwärtigen Taktes abgespielt, worauf wieder das Pattern erklingt. Während der Wiedergabe des Fill-Ins erscheint die Meldung "FILL" im Display.



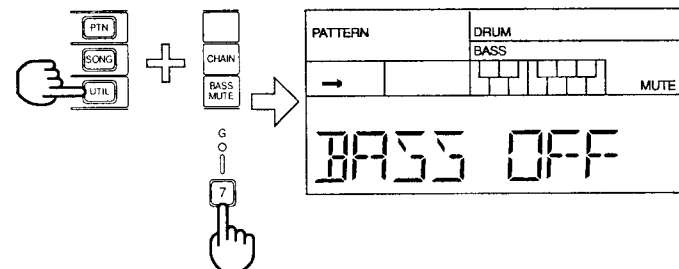
Wenn Sie die Taste [FILL] vor der Wiedergabe eines Patterns drücken, beginnt die Wiedergabe mit dem Fill-In, das dann einen Takt dauert, sobald Sie auf [START/GO] drücken.



Wenn Sie eine andere Patternnummer wählen und die [FILL]-Taste drücken, erscheint im Display sowohl "NEXT" als auch "FILL", und das Fill-In des neu gewählten Musters startet am Anfang des nächsten Taktabschnitts.

Wiedergabe ohne Baß

Manche Preset-Patterns enthalten neben dem Schlagzeug einen Baßpart. Nun kommt es oft vor, daß der Rhythmus zwar zu einem bestimmten Stück paßt, während der Baßpart völlig unbrauchbar ist. Deshalb können Sie den Baßpart ausschalten: Halten Sie [UTIL] gedrückt, während Sie [7] betätigen.



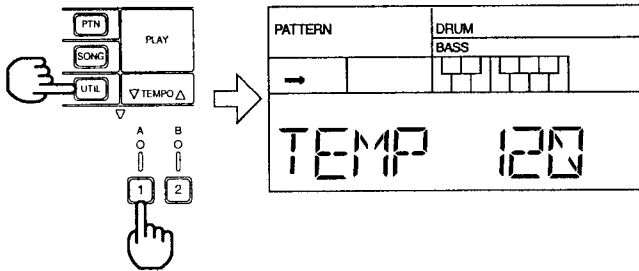
Hiermit aktivieren Sie die BASS MUTE-Funktion (das Display zeigt dann im "BASS"-Bereich die Meldung "MUTE" an).

Wiederholen Sie die soeben beschriebene Arbeitsweise, um den Baß wieder zuzuschalten.

Tempo

Wenn Sie [UTIL] gedrückt halten, während Sie auf [1] oder [2] drücken, können Sie das Wiedergabetempo ändern (40~250 Viertelnoten pro Minute).

Sobald Sie auf [UTIL] drücken, wird das derzeitige Wiedergabetempo angezeigt. Halten Sie [UTIL] gedrückt, während Sie auf [1] drücken, so wählen Sie ein langsames Tempo. Mit der Taste [2] stellen Sie ein schnelleres Tempo ein. Auch diese Tasten können Sie gedrückt halten, um einen weit entfernten Wert schneller aufzurufen.



Selbst Rhythmen programmieren

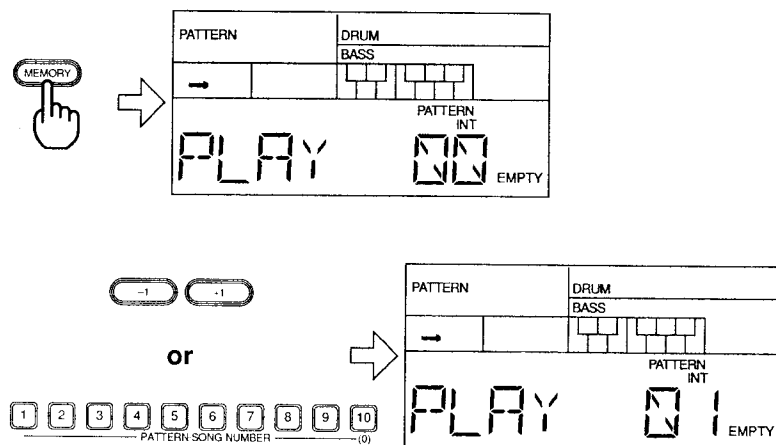
Der interne Pattern-Speicher faßt 50 Rhythmen und 50 Fill-Ins, die nicht gelöscht werden, wenn Sie die RY10 ausschalten, da die RY10 mit einer Pufferbatterie ausgestattet ist (siehe den Abschnitt "Pufferbatterie" in den Vorsichtsmaßnahmen 2).

Aufzeichnen in Echtzeit (Real-time)

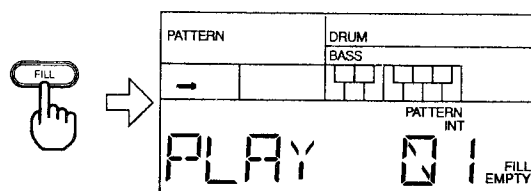
Im Echtzeitbetrieb werden alle Noten mehr oder weniger an der Stelle programmiert, wo Sie das betreffende Pad drücken.

1 Anwahl eines internen Patterns

Drücken Sie im PATTERN PLAY-Modus auf [MEMORY], um den internen Speicher (INT) aufzurufen und wählen Sie die Pattern-Nummer mit [-1] oder [+1] bzw. mit den Ziffertasten an.



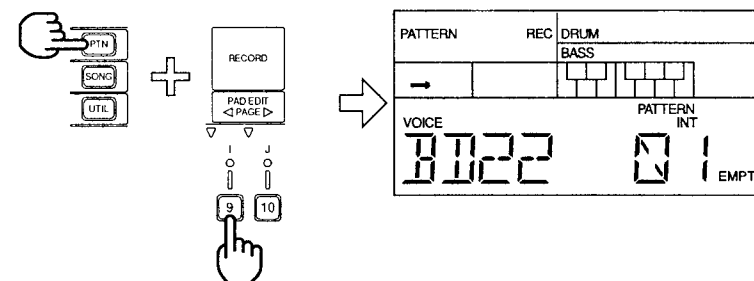
Wenn Sie ein Fill-In programmieren möchten, müssen Sie auf [FILL] drücken (das Display muß "FILL" anzeigen).



Enthält das angewählte Pattern noch keinen Rhythmus, brauchen Sie es natürlich auch nicht zu löschen. Wenn sich dort jedoch ein Rhythmus befindet, den Sie nicht mehr brauchen, können Sie ihn löschen, um einen völlig neuen Rhythmus zu programmieren. Verwenden Sie hierfür die PATTERN CLEAR-Funktion (siehe S. 52).

2 Anwahl des Aufnahmebetriebes

Halten Sie [PTN] gedrückt, während Sie auf [9] oder [10] drücken.



Wenn Sie den Aufnahmebetrieb für ein Preset-Pattern anwählen, zeigt das Display die Meldung "PRESET" an, um Sie darauf hinzuweisen, daß das Pattern nicht geändert werden kann. Danach kehrt die RY10 in die vorige Betriebsart zurück.

3 Starten der Aufzeichnung: [START/GO]

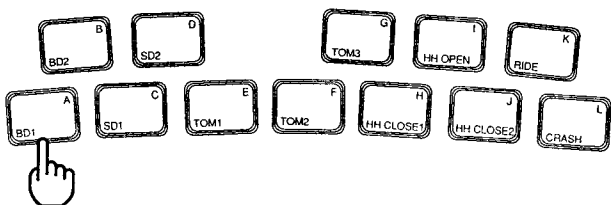
Sobald Sie auf [START/GO] drücken, hören Sie das Metronom der RY10. Der erste Taktschlag wird jeweils akzentuiert.



4

Aufzeichnen: Pads

Solange Sie das Metronom hören, werden alle Noten, die Sie spielen, aufgezeichnet. Sie brauchen den Rhythmus nicht in einem Durchgang zu programmieren, da die RY10 das Pattern so lange wiederholt, bis Sie es anhalten. Sie können also jedes Instrument einzeln eingeben, beispielsweise zuerst die Basdrum, dann die Snare usw.



DETAIL

Während der Aufnahme können Sie das Tempo ändern, mit [PAD] eine andere Voice-Gruppe (DRUM, PERC oder BASS, siehe auch S. 49) aufrufen und mit PAD SELECT eine andere Pad-Bank anwählen.

Beachten Sie jedoch, daß nur die letzte Bankeinstellung mit den Pattern-Daten aufgenommen wird.

MUSICAL
NOTE

Wenn Sie während der Aufzeichnung eine andere Pad-Bank aufrufen, wird dies aufgezeichnet. Auf diese Weise wird die Pad-Bank während der Wiedergabe des Patterns (auch im SONG-Betrieb) automatisch angewählt (dies ist jedoch nur der Fall, wenn der CHASE-Betrieb aktiviert ist, siehe S. 103). Das bedeutet, daß Sie hinterher nicht erst nach der verwendeten Pad-Bank suchen müssen, wenn Sie den Rhythmus an einer bestimmten Stelle ändern möchten. (Siehe "Songs programmieren und abspielen" auf S. 67.)

5

Drücken Sie auf [STOP/CONT], um die Aufnahme anzuhalten.

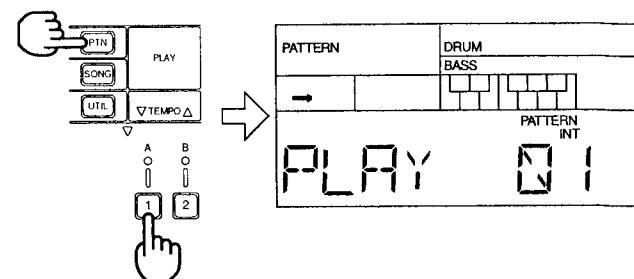
Die RY10 bleibt weiterhin im Aufnahmebetrieb. Sie können die Aufzeichnung also fortsetzen, indem Sie auf [START/GO] oder [STOP/CONT] drücken.



6

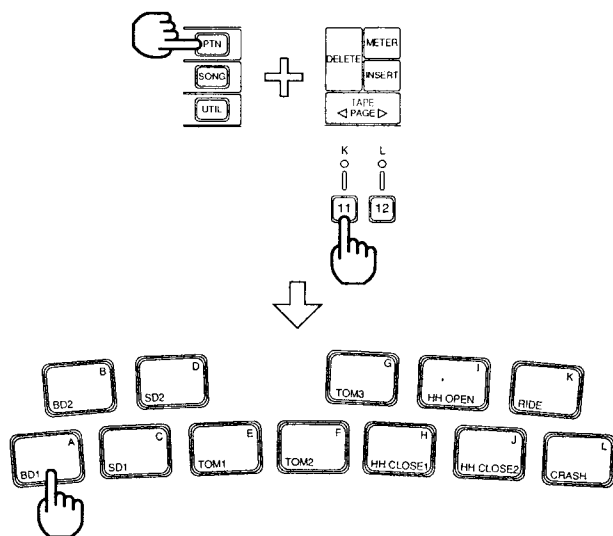
Wechseln in den PATTERN PLAY-Modus

Um den Rhythmus ohne das Metronom abzuhören, müssen Sie [PTN] gedrückt halten, während Sie auf [1] oder [2] drücken. Die RY10 wechselt dann wieder in den PATTERN PLAY-Betrieb.



Während der Aufnahme Noten löschen

Wenn Sie bestimmte Noten sofort wieder löschen möchten, müssen Sie [PTN] gedrückt halten, während Sie auf [11] drücken, um die DELETE-Funktion zu aktivieren. Halten Sie [PTN] weiterhin gedrückt und betätigen Sie die Instrumenttaste, die dem betreffenden Klang zugeordnet ist. Drücken Sie das Pad an der Stelle, wo sich die unerwünschte Note befindet. Wenn Sie es rechtzeitig loslassen, bleiben die übrigen Noten des betreffenden Klanges erhalten. Wenn Sie ein BASS-Instrument aktiviert haben, können Sie die falschen Noten mit jeder beliebigen Instrumenttaste löschen. In diesem Fall ist die Tonhöhe demnach unerheblich.

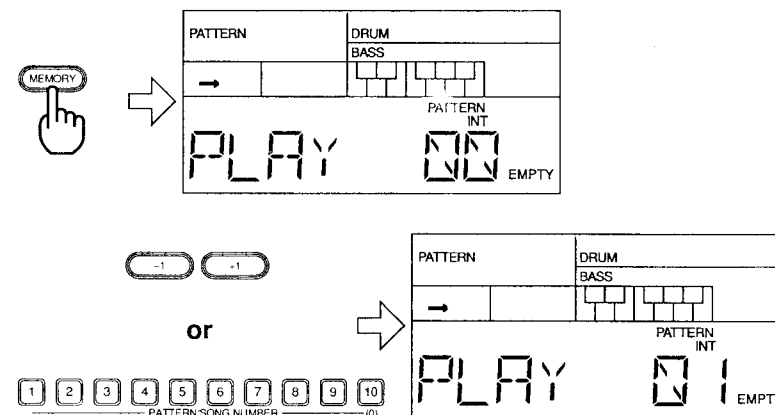


Aufnahme im Step-Betrieb - Schritt für Schritt

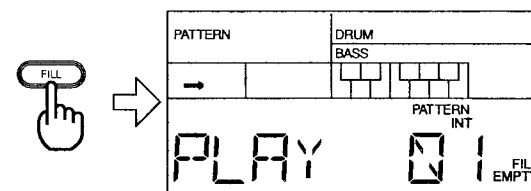
Im Step-Betrieb können Sie die Noten direkt der gewünschten Position zuordnen. Sie brauchen also nicht im Takt zu spielen. Daher eignet sich der Step-Betrieb vor allem zum Programmieren von Dingen, die man eigentlich gar nicht spielen kann.

1 Anwahl eines internen Patterns

Drücken Sie im PATTERN PLAY-Modus auf [MEMORY], um den internen Speicher (INT) aufzurufen und wählen Sie die Pattern-Nummer mit [-1] oder [+1] bzw. mit den Ziffertasten an.



Wenn Sie ein Fill-In programmieren möchten, müssen Sie auf [FILL] drücken (das Display muß "FILL" anzeigen).



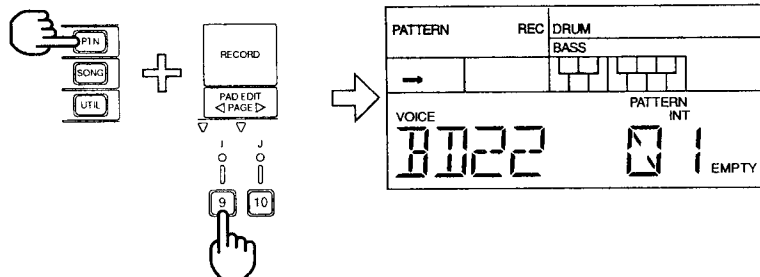


Enthält das angewählte Pattern noch keinen Rhythmus, brauchen Sie es natürlich auch nicht zu löschen. Andernfalls verwenden Sie die **PATTERN CLEAR**-Funktion (siehe S. 52), um den Rhythmus zu löschen.

2

Anwahl des Aufnahmebetriebes

Halten Sie [PTN] gedrückt, während Sie auf [9] oder [10] drücken.

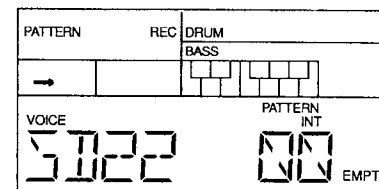
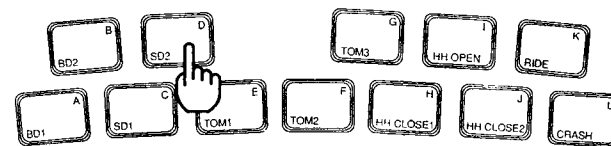


Wenn Sie den Aufnahmebetrieb für ein Preset Pattern anwählen, zeigt das Display die Meldung **"PRESET"** an, um Sie darauf hinzuweisen, daß Sie es nicht ändern können. Anschließend kehrt die RY10 in die vorige Betriebsart zurück.

3

Drücken Sie auf eine Instrumenttaste, um das dazugehörige Instrument anzuwählen.

Die Abkürzung des gewählten Instrumentes erscheint nun im Display (siehe die Übersicht der verfügbaren Klänge und ihrer Abkürzungen auf S. 126). Mit der [PAD]-Taste können Sie nötigenfalls eine andere Instrumentengruppe (DRUM, PERC oder BASS) aufrufen (siehe "Aufzeichnen des Baßparts" auf S. 49).



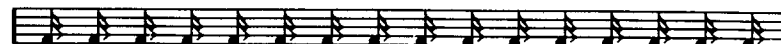
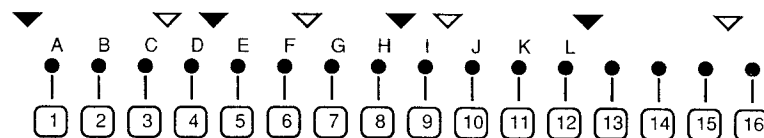
4

Programmieren der gewünschten Noten

Im Step-Betrieb müssen Sie die Noten mit den Zifferntasten programmieren. Jede Taste bezieht sich jeweils auf eine bestimmte Unterteilung des Taktes, und zwar folgendermaßen (in unserem Beispiel verwenden wir einen Viervierteltakt):

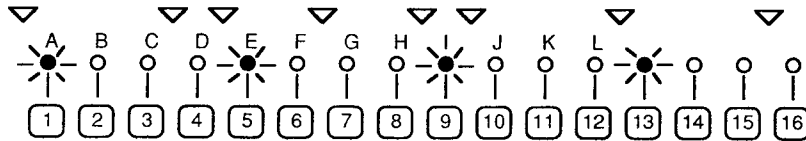
4/4-Takt

Viertelnoten



Sechzehntel

Um für jeden Schlag des Taktes eine Bassdrum-Note zu programmieren, müssen Sie zuerst auf die der gewünschten Bassdrum zugeordnete Taste (normalerweise A oder B) und dann auf folgende Zifferntasten drücken: [1], [5], [9] und [13]. Das Display sieht dann folgendermaßen aus:

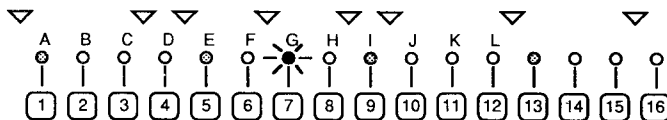
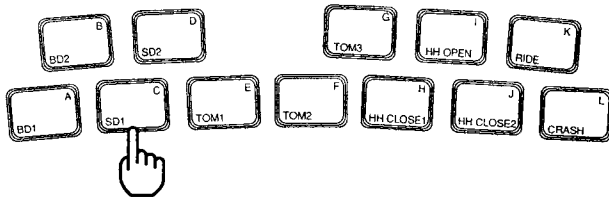


Drücken Sie auf [START/GO], um die programmierten Noten zu hören... und danach auf [STOP/CONT], um weitere Noten programmieren zu können.

5

Anwahl und Programmieren des nächsten Instrumentes

Sobald alle Noten des ersten Instrumentes programmiert sind, können Sie die Instrumententaste des nächsten Klanges, den Sie programmieren möchten, drücken (auch hier können Sie mit [PAD] eine andere Instrumentengruppe aufrufen). Programmieren Sie anschließend mit den Zifferntasten die Noten des zweiten Instrumentes. Die Dioden über den Zifferntasten zeigen nur jeweils die Noten des aktivierten Instrumentes an. Wenn Sie zum Beispiel eine Snare zwischen dem zweiten und dritten Schlag der Bassdrum programmieren möchten, müssen Sie zuerst das der Snare zugeordnete Pad drücken und anschließend die Taste [7] betätigen (hiermit programmieren Sie eine Note für die vierte Achtel des Taktes).



⊗ = Zuvor programmierte Bassdrum
● = Snare

6

Programmieren der übrigen Instrumente

Wählen Sie anschließend einen anderen Klang und programmieren Sie die Noten mit den Zifferntasten, bis Ihr Pattern fertig ist.

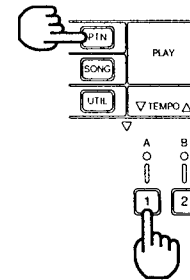


Sie können jederzeit auf [START/GO] drücken, um sich das Pattern anzuhören. Selbstverständlich können Sie im Realtime-Betrieb weitere Noten eingeben. Das geht sogar erfreulich einfach: Wenn Sie nämlich im Step-Betrieb auf [START/GO] drücken, wechselt die RY10 automatisch in den Realtime-Modus.

7

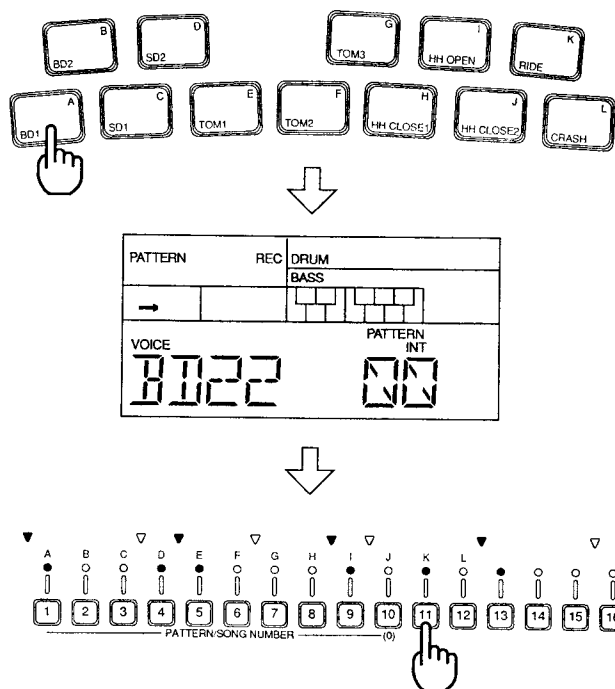
Anwahl des PATTERN PLAY-Modus

Wenn Sie fertig sind, halten Sie [PTN] gedrückt, während Sie auf [1] oder [2] drücken. Die RY10 wechselt dann wieder in den PATTERN PLAY-Betrieb.



Noten im Step-Betrieb löschen

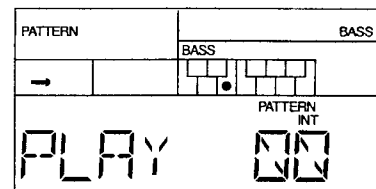
Um eine unerwünschte Note zu löschen, müssen Sie die Instrumenttaste des betreffenden Klangs gedrückt halten, während Sie die der falschen Note zugeordnete Ziffertaste drücken (die dazugehörige Diode erlischt dann).



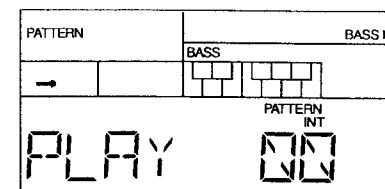
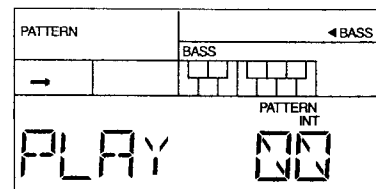
Sie können jedoch auch auf [START/GO] drücken, um in den Realtime-Betrieb zu wechseln und die Noten mit der DELETE-Funktion (siehe S. 42) löschen.

Aufzeichnen des Baßparts

Wenn Sie mit der [PAD]-Taste eine Baß-Voice anwählen, steuern Sie mit jedem Pad eine andere Note dieses Klanges an. Die Notenreihenfolge ist mit der eines Klaviers identisch: Mit der unteren Reihe spielen Sie "weiße" Noten, während Sie mit der oberen die "schwarzen" Noten ansteuern. Außerdem zeigt das Display für den Baßbereich ein Klaviermanual an. Sobald Sie auf eine Instrumenttaste drücken, leuchtet die dazugehörige Diode.



Mit [<OCT] und [OCT>] links und rechts neben den Pads können Sie das "Manual" eine Oktave tiefer bzw. höher stimmen. Die gewählte Oktave wird mit Hilfe von Pfeilen links neben "BASS" angezeigt.



Aufzeichnen des Baßparts in Echtzeit

Rufen Sie die Baß-Voice mit der [PAD]-Taste auf und spielen Sie die gewünschten Noten. Die Länge der Noten richtet sich danach, wie lange Sie die betreffende Instrumenttaste gedrückt halten. Mit NOTE LENGTH können Sie die Länge außerdem jederzeit ändern.

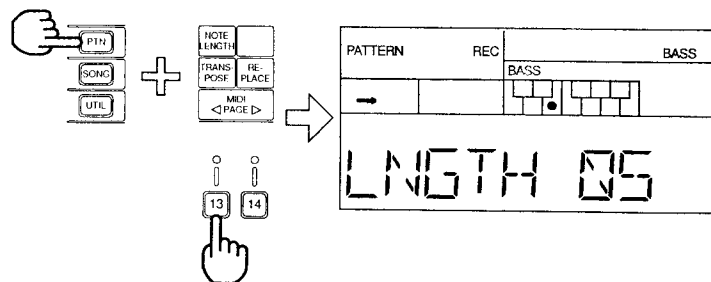
Aufzeichnen des Baßparts im Step-Betrieb

Das Einspielen des Baßparts im Step-Betrieb ist etwas umständlich, aber ohne weiteres möglich: Drücken Sie zuerst die Instrumenttaste der gewünschten Tonhöhe (diese wird mit Hilfe eines Punktes auf dem Manual im Baßbereich des Displays angezeigt) und betätigen Sie anschließend die Zifferntaste der gewünschten Notenposition. Alle im Step-Betrieb programmierten Noten haben dieselbe Länge, die Sie jedoch mit der NOTE LENGTH-Funktion ändern können.

Note Length: Ändern der Notenlänge

1 Aufrufen der NOTE LENGTH-Funktion

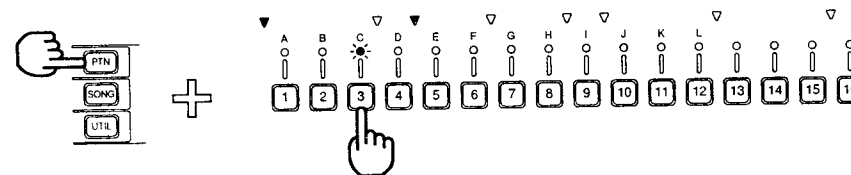
Halten Sie [PTN] gedrückt, während Sie auf [13] drücken (und lassen Sie [PTN] noch nicht los).



Der Step-Betrieb und die Baß-Voice werden automatisch aufgerufen, sobald Sie die NOTE LENGTH-Funktion anwählen.

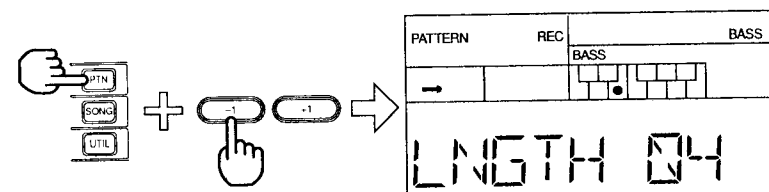
2 Anwahl der änderungsbedürftigen Note

Halten Sie [PTN] gedrückt, während Sie die Zifferntaste der änderungsbedürftigen Note drücken. Die dazugehörige Diode blinkt nun. (Halten Sie [PTN] weiterhin gedrückt.)



3 Eingabe der Notenlänge

Ändern Sie die Länge (Gate Time) der gewählten Note mit [-1] und [+1].



4 Geben Sie die [PTN]-Taste wieder frei.

Hiermit beenden Sie den Editiervorgang.

Patterns löschen

Mit dieser Funktion löschen Sie Patterns, die Sie nicht mehr brauchen (oder für die Sie so schnell keine Verwendung finden).

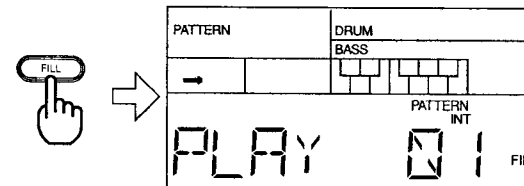
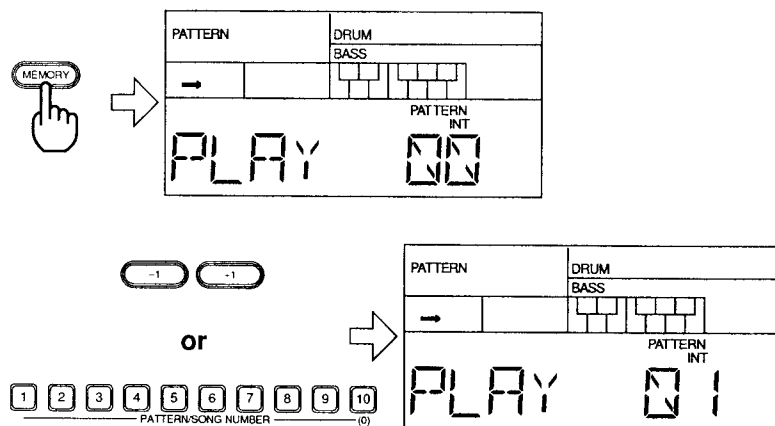


Überlegen Sie sich, ob Sie das Pattern wirklich nicht mehr brauchen, bevor Sie es löschen, da diese Funktion nicht rückgängig gemacht werden kann. Am besten legen Sie alle Daten auf einer Cassette ab, bevor Sie sie löschen (siehe "Cassette" auf S. 116), denn man weiß ja nie.

1

Anwahl des zu löschenden Patterns

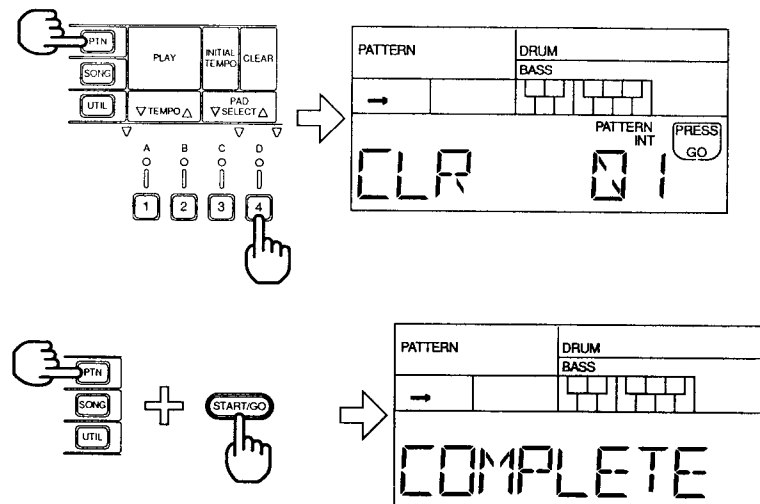
Drücken Sie im PATTERN PLAY-Modus auf [MEMORY], um den internen Speicher (INT) aufzurufen und wählen Sie das Pattern mit [-1] und [+1] oder den Ziffertasten an.



2

Löschen

Halten Sie [PTN] gedrückt, während Sie [4] betätigen, um die PATTERN CLEAR-Funktion aufzurufen. Halten Sie [PTN] weiterhin gedrückt. Sobald Sie auf [START/GO] drücken, wird der Rhythmus gelöscht. Das Display zeigt darauf kurz die Meldung "COMPLETE" (Fertig) an.



Nach der Anwahl der PATTERN CLEAR-Funktion können Sie mit [-1] und [+1], [MEMORY] und/oder [FILL] immer noch ein anderes Pattern aufrufen und das dann löschen. Das müssen Sie jedoch tun, bevor Sie auf [START/GO] drücken.

3

Geben Sie [PTN] wieder frei.

Das Pattern ist nun gelöscht.



Preset-Patterns (PRE) kann man nicht löschen. Deswegen wird der PATTERN CLEAR-Befehl bei Preset-Patterns nicht ausgeführt. Beachten Sie weiterhin, daß die PATTERN CLEAR-Funktion keinen Einfluß auf die Einstellung des Anfangstempos des Patterns (Seite 59), der Taktart Meter (Seite 61), der Pad-Bank (Seite 24) oder des Swings (Seite 65) hat.

Patterns kopieren

Mit dieser Funktion können Sie ein Werks- oder internes Pattern zu einem (anderen) internen Speicher kopieren.

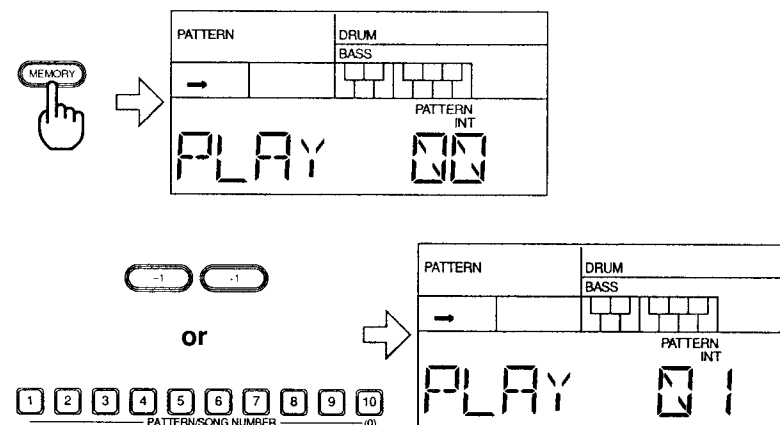


Verwenden Sie die **PATTERN COPY**-Funktion, wenn Sie mehrere Abwandlungen einer Basisfigur brauchen. Programmieren Sie vorher das Ausgangs-Pattern, kopieren Sie es und wandeln Sie es im Realtime- oder Step-Betrieb ab, indem Sie bestimmte Noten löschen bzw. weitere hinzufügen.

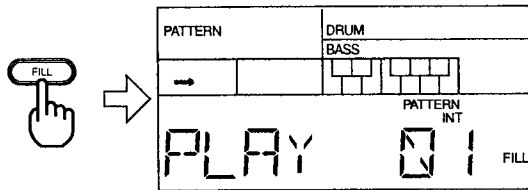
1

Anwahl des zu kopierenden Patterns

Drücken Sie im PATTERN PLAY-Modus auf [MEMORY], um den internen (INT) oder Werksspeicher (PRE) aufzurufen und wählen Sie das zu kopierende Pattern (das "Ausgangs-Pattern") mit [-1] und [+1] oder den Zifferntasten an.

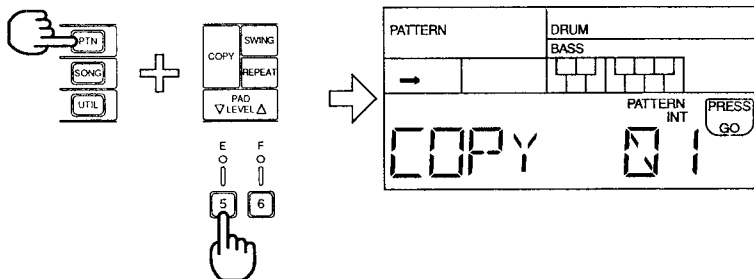


Wenn Sie das Fill-In kopieren möchten, müssen Sie auf [FILL] drücken (die Meldung "FILL" muß im Display erscheinen).



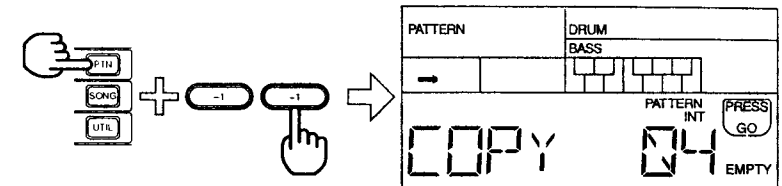
2 Auswahl der PATTERN COPY-Funktion

Halten Sie [PTN] gedrückt, während Sie [5] betätigen, um die PATTERN COPY-Funktion aufzurufen. Halten Sie [PTN] weiterhin gedrückt.

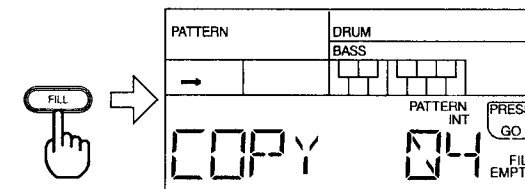


3 Auswahl des Zielspeichers

Halten Sie [PTN] weiterhin gedrückt, während Sie den Zielspeicher mit [-1] oder [+1] aufrufen. Die RY10 ruft automatisch ein Pattern des internen Speichers (INT) auf. Halten Sie [PTN] immer noch gedrückt.



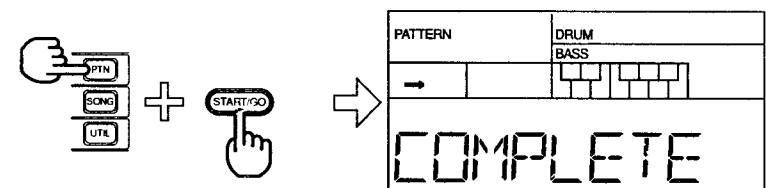
Wenn Sie die vorhin gewählten Daten zum Fill-In-Speicher kopieren möchten, müssen Sie auf [FILL] drücken (im Display muß "FILL" erscheinen).



Sie können die Daten eines Patterns zu seinem eigenen Fill-In-Speicher (d.h. zum Fill-In-Speicher derselben Nummer) kopieren und danach abwandeln, so daß der Übergang sich nur unwesentlich vom Basisrhythmus unterscheidet.

4 Ausführen des PATTERN COPY-Befehls

Halten Sie [PTN] weiterhin gedrückt und betätigen Sie [START/GO], um den Rhythmus zu kopieren. Das Display zeigt darauf kurz die Meldung "COMPLETE" (Fertig) an.





Während des Kopiervorgangs werden alle Daten, also auch das Tempo (siehe S. 59), die Swing- (siehe S. 65) und die derzeit gewählten Pad Bank-Einstellungen (siehe S. 24) des Zielspeichers, gelöscht.

Wenn das Ziel-Pattern gegenüber dem Source Pattern eine unterschiedliche Meter-Einstellung aufweist, erscheint im Display die Meldung "ILLEGAL", und die Kopierfunktion wird automatisch abgeschaltet.

5

Geben Sie [PTN] wieder frei.

Hiermit beenden Sie den Kopiervorgang.

Pattern-Tempo einstellen

Sie können jedem internen Pattern einen Tempowert zuordnen, der automatisch eingestellt wird, sobald die Wiedergabe des Patterns beginnt. Wenn Sie die automatische Tempofunktion ausschalten, wird das programmierte Tempo natürlich nicht berücksichtigt. Stattdessen gilt das von Hand eingestellte Tempo - siehe die TEMPO-Funktion auf S. 36. In diesem Fall ist das Wiedergabetempo für alle angewählten Patterns gleich.

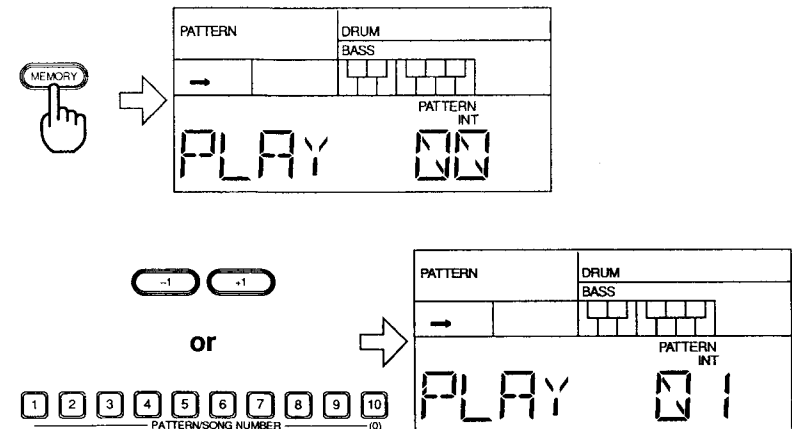


Wenn Sie die Wiedergabe mit [STOP/CONT] starten, wird der programmierte Tempowert nicht aufgerufen.

1

Anwahl eines internen Patterns

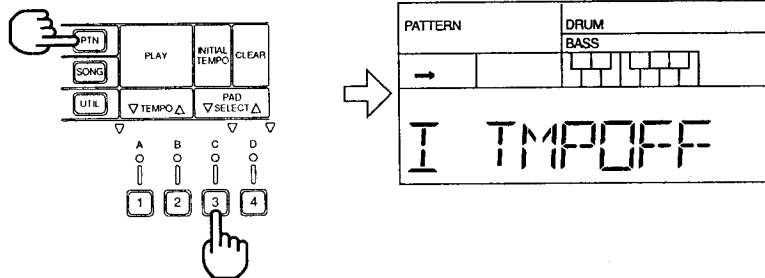
Drücken Sie im PATTERN PLAY-Modus auf [MEMORY], um den internen (INT) aufzurufen und wählen Sie das Pattern mit [-1] und [+1] oder den Zifferntasten an.



2

Aufrufen der INITIAL TEMPO-Funktion

Halten Sie [PTN] gedrückt, während Sie [3] betätigen (geben Sie [PTN] noch nicht frei).

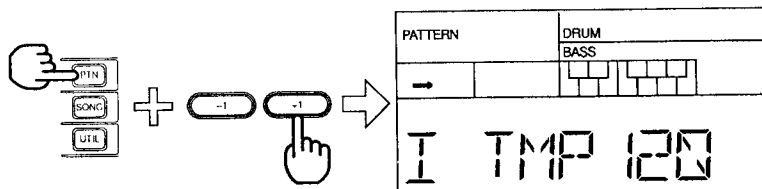


Das Tempo der Preset-Patterns kann nicht geändert werden.

3

Tempowert einstellen

Halten Sie [PTN] weiterhin gedrückt, während Sie das Tempo mit [-1] bzw. [+1] einstellen.



4

Geben Sie [PTN] wieder frei.

Hiermit bestätigen Sie den eingegebenen Tempowert.

Taktvorzeichnung einstellen - 3/4 und andere Taktarten

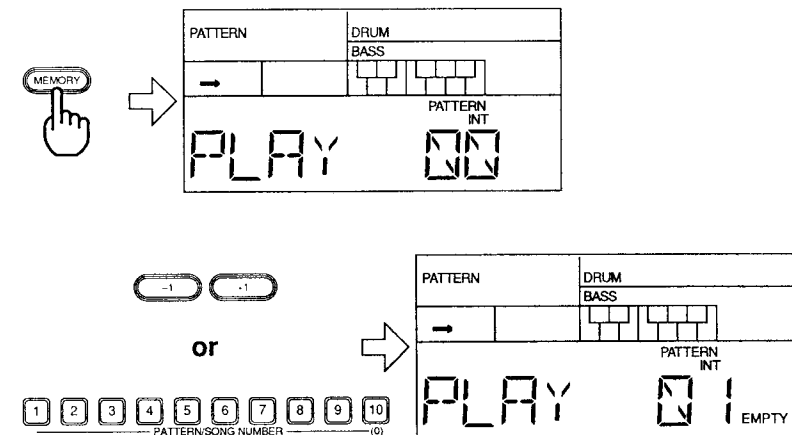
Höchst wahrscheinlich brauchen Sie bisweilen eine andere Taktart als 4/4. Selbstverständlich erlaubt die RY10 die Anwahl einer anderen Taktart - sowie einer anderen Notenaufösung. Mit der "Notenaufösung" (Note Resolution) bestimmen Sie, wieviel verschiedene Noten Sie für einen 4/4-Takt programmieren können und somit die Länge der kürzesten Note eines Taktes. Der Wert "16" bedeutet beispielsweise, daß Sie keine 1/32 Noten programmieren können, da die RY10 alle Noten automatisch der nächsten Sechzehntel zuordnet.

Die METER-Einstellung (Taktvorzeichnung) kann man nur ändern, solange das betreffende Pattern noch keine Daten enthält.

1

Anwahl eines internen Patterns

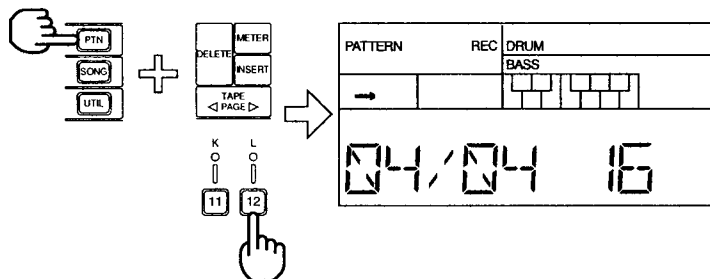
Drücken Sie im PATTERN PLAY-Modus auf [MEMORY], um den internen (INT) aufzurufen und wählen Sie das gewünschte Pattern mit [-1] und [+1] oder den Zifferntasten an. Hierbei muß es sich um ein Pattern handeln, das noch keine Daten enthält.



2

Aufrufen der METER-Funktion

Halten Sie [PTN] gedrückt, während Sie auf [12] drücken, um die METER-Funktion aufzurufen (geben Sie [PTN] noch nicht frei).



DETAIL

Die Taktvorzeichnung bereits programmierter Patterns und der Preset-Patterns oder deren Fill-Ins kann nicht mehr geändert werden.

3

Taktvorzeichnung einstellen

Halten Sie [PTN] weiterhin gedrückt, während Sie die Taktart mit [-1] bzw. [+1] einstellen (siehe die nachfolgende Übersicht).

4

Geben Sie [PTN] wieder frei.

Hiermit bestätigen Sie den eingegebenen Tempowert.

Die RY10 erlaubt die Anwahl der folgender Taktarten:

Liste der Taktvorzeichnungen

Display	Taktvorzeichnung & Auflösung
1/4 12	1/4-Takt, 12.-Noten (Achteltriolen)
1/4 16	1/4-Takt, 16.-Noten
1/4 24	1/4-Takt, 24.-Noten (Sechzehntel-Triolen)
1/4 32	1/4-Takt, 32.-Noten
2/4 12	2/4-Takt, 12.-Noten (Achteltriolen)
2/4 16	2/4-Takt, 16.-Noten
2/4 24	2/4-Takt, 24.-Noten (Sechzehntel-Triolen)
2/4 32	2/4-Takt, 32.-Noten
3/4 12	3/4-Takt, 12.-Noten (Achteltriolen)
3/4 16	3/4-Takt, 16.-Noten
4/4 12	4/4-Takt, 12.-Noten (Achteltriolen)
4/4 16	4/4-Takt, 16.-Noten
5/4 12	5/4-Takt, 12.-Noten (Achteltriolen)
1/8 16	1/8-Takt, 16.-Noten
1/8 24	1/8-Takt, 24.-Noten (Sechzehntel-Triolen)
1/8 32	1/8-Takt, 32.-Noten
3/8 16	3/8-Takt, 16.-Noten
3/8 24	3/8-Takt, 24.-Noten (Sechzehntel-Triolen)
3/8 32	3/8-Takt, 32.-Noten
5/8 16	5/8-Takt, 16.-Noten
5/8 24	5/8-Takt, 24.-Noten (Sechzehntel-Triolen)
7/8 16	7/8-Takt, 16.-Noten
1/16 16	1/16-Takt, 16.-Noten
1/16 32	1/16-Takt, 32.-Noten
3/16 16	3/16-Takt, 16.-Noten
3/16 32	3/16-Takt, 32.-Noten
5/16 16	5/16-Takt, 16.-Noten
5/16 32	5/16-Takt, 32.-Noten
7/16 16	7/16-Takt, 16.-Noten
7/16 32	7/16-Takt, 32.-Noten
9/16 16	9/16-Takt, 16.-Noten
11/16 16	11/16-Takt, 16.-Noten
13/16 16	13/16-Takt, 16.-Noten
15/16 16	15/16-Takt, 16.-Noten

Akzente

Ihre Rhythmen klingen viel besser, wenn bestimmte Noten lauter wiedergegeben werden als andere. Jeder Schlagzeuger setzt nämlich Akzente, die entscheidend zur Lebendigkeit seines Spiels beitragen. Um beim Programmieren auf der RY10 (also unter Verwendung der Pads) Akzente zu setzen, müssen Sie eine [ACCENT]-Taste gedrückt halten, während Sie das dem gewünschten Klang zugeordnete Pad drücken. Im PAD EDIT-Betrieb können Sie den Akzentpegel aller Instrumente separat einstellen (siehe S. 99).



Wenn Sie die RY10 von einem anschlagdynamischen Tasteninstrument usw. aus ansteuern, brauchen Sie sich um diese Funktion nicht weiter zu kümmern, da die RY10 die empfangenen Anschlagwerte auswertet.

Echtzeit-Akzente

Im Realtime-Betrieb geben Sie Akzente ein, indem Sie im richtigen Moment eine [ACCENT]-Taste drücken. Wenn Sie diese Taste bei aktivierter DELETE-Funktion (siehe S. 42) danach noch einmal an derselben Stelle betätigen, wird der Akzentbefehl wieder gelöscht.

Step-Akzente

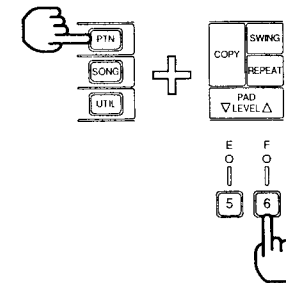
Im Step-Betrieb müssen die Akzente genau wie die übrigen Noten programmiert - und gelöscht - werden. Drücken Sie eine [ACCENT]-Taste, um den benötigten Akzent zu aktivieren und setzen Sie die Akzente anschließend mit Hilfe der Zifferntasten (siehe S. 43).

Swing

Mit der SWING-Funktion verleihen Sie Ihren Rhythmen etwas mehr Spritzigkeit, da die ungeraden Achtel bzw. 16. etwas verzögert werden. Sie können für jedes Pattern/jedes Fill-In eine andere SWING-Einstellung verwenden.

1 Aktivieren der SWING-Funktion

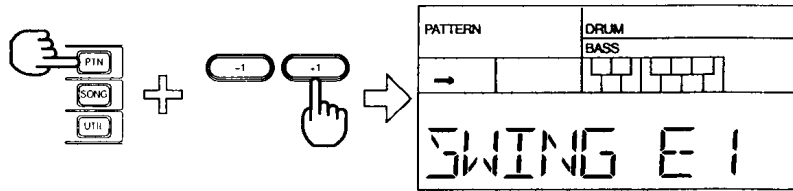
Halten Sie im PATTERN PLAY-Betrieb die [PTN]-Taste gedrückt, während Sie [6] betätigen, um die SWING-Funktion aufzurufen (geben Sie [PTN] noch nicht frei).



Die SWING-Einstellung der Preset-Patterns kann nicht geändert werden.

2 Einstellen der SWING-Wertes

Halten Sie [PTN] weiterhin gedrückt, während Sie mit [-1] bzw. [+1] den gewünschten SWING-Wert einstellen:



- E1 Alle ungeraden Achtel werden ein Clock verschoben
- E2 Alle ungeraden Achtel werden zwei Clocks verschoben
- E3 Alle ungeraden Achtel werden drei Clocks verschoben
- E4 Alle ungeraden Achtel werden vier Clocks verschoben
- E5 Alle ungeraden Achtel werden fünf Clocks verschoben
- E6 Alle ungeraden Achtel werden sechs Clocks verschoben
- E7 Alle ungeraden Achtel werden sieben Clocks verschoben
- E8 Alle ungeraden Achtel werden acht Clocks verschoben
- E9 Alle ungeraden Achtel werden neun Clocks verschoben
- S1 Alle ungeraden Sechzehntel werden ein Clock verschoben
- S2 Alle ungeraden Sechzehntel werden zwei Clocks verschoben
- S3 Alle ungeraden Sechzehntel werden drei Clocks verschoben
- S4 Alle ungeraden Sechzehntel werden vier Clocks verschoben
- S5 Alle ungeraden Sechzehntel werden fünf Clocks verschoben

*Ein Clock entspricht 1/24 Viertelnote.



Die SWING-Funktion bezieht sich nur auf ungerade Achtel und Sechzehntel. Der Wert "S5" nützt demnach nichts, wenn das Pattern keine ungeraden Sechzehntel enthält. Wählen Sie daher immer einen SWING-Wert, der sich im betreffenden Pattern auch bemerkbar macht.

4

Geben Sie [PTN] wieder frei.

Hiermit beenden Sie den Vorgang.

Songs programmieren & abspielen

Die RY10 faßt 36 "Songs". Ein Song setzt sich jeweils aus einer Reihe von Patterns zusammen, die man den Parts zuordnet. Meistens handelt es sich um drei oder vier verschiedene Patterns mit Fill-Ins: Einleitung, Strophe, Refrain, Ende. Da ein Song nur jeweils die Pattern-Nummern enthält, sollten Sie ihn erst programmieren, nachdem Sie alle benötigten Patterns entweder gefunden oder programmiert (oder beides) haben. Die Patterns müssen im PATTERN RECORD-Modus programmiert werden.