YAMAHA

PD - Service

YAMAHA RM50

Tips
Tricks
Informationen

von Matthias Sauer

Inhaltsübersicht

1. Einführung Seite 2

2. Nützliche Helfer beim Editiern - Erste Schritte Seite 2

3. Tips zur Klangprogrammierung Seite 4

3. 1. Delay-Sektion Seite 4

3. 2. Halleffekt-Simulationen Seite 5

3. 3. Transparenz Seite 6

3. 4. Filter - und LFO-Einsatz Seite 7

4. Schlagzeug-Arrangements unter Kontrolle Seite 8

5. Übersicht - Soundbank "Synth&Drum Creation" Seite 10

6. Hinweise - SY85 Drumpattern Seite 11

7. Informationen zum YAMAHA PD-Service Seite 12

1. Einführung

Die Mehrzahl der Rhythmus-Soundmodule fristen als klanglich unflexible "Abspielgeräte" ihr Dasein. Oftmals fehlt ihnen sogar jedwede Möglichkeit zur Beeinflußung vorhandenener Klänge. Effiziente Bearbeitungsmöglichkeiten jedoch, wie etwa die hervorragenden Digital-Filter, die auch bei den hauseigenen SY-Synthesizern gute Dienste leisten, eröffnen bei intensiverer Beschäftigung mit dem Yamaha Klangmodul neue Perspektiven: Die RM50 ist - im Gegensatz zu vielen konventionellen Schlagzeug-Modulen - ein äußerst kreatives und vielseitiges Werkzeug zur Entwicklung eigenständiger Klangfarben.

Das Yamaha Tonmodul präsentiert sich mit einer überzeugenden sowie üppigen Auswahl an Werksklängen. Dennoch bleibt dem ambitionierten Musiker der Druck auf den Edit-Knopf nicht erspart. Diese Abhandlung soll daher dem MIDI-Drummer in erster Linie die optimale Nutzung der RM50 Klangestaltungsmittel ermöglichen. Zu empfehlen wäre generell die Herstellung von Klängen, die man bei den "Preset Voices" ganz einfach vermisst, obwohl gerade sie den Einsatzbereich des Yamaha Klangerzeugers erheblich erweitern :
Universelle Synthesizersounds auf Basis der internen Wellenformen P128 - P133, die in der "Pitched Voice"-Betriebsart angespielt werden, enthüllen erst das gesamte Potential des Rhythm-Sound-Moduls. Verfügt die RM50 zusätzlich über den nichtflüchtigen, zumindest bei derartigen Instrumenten einzigartigen Sample RAM-Speicher, so könnte dies nicht nur die Flexibilität des Klangerzeugers als multitimbraler "Allround Sample Player" für das MIDI-Studio, sondern auch das Interesse an der Klangprogrammierung mit dem Yamaha Rhythm-Sound-Modul steigern.

2. Nützliche Helfer beim Editieren - Erste Schritte

Bei der Bearbeitung von "Voices" begegnet man unvermeidlich Fehlermeldungen. So dürfte etwa mit Sicherheit jeder RM50 Anwender vor allem mit der Meldung "Can´t edit this data!" (s. Bedienungsanleitung S. 123) konfrontiert worden sein: Zur Programmierung und Ablage eigener Klänge ("User Voices") steht im internen Speicher ausschließlich die **Bank "I-MX"** zur Verfügung. Möchte man z.B. eine Snaredrum aus der Preset-Bank "P-SD" oder aus der "Voice Variation"-Bank "I-SD" nachträglich mit der Delay-Sektion bearbeiten, muß man die ausgewählte Snare erst auf die Bank "I-MX" bzw. "C-MIX" bei Verwendung einer RAM-Card kopieren (s. Bedienungsanleitung S.34). Befindet sich die "Voice" nach dem Kopiervorgang nun auf dieser Bank, lassen sich sodann die Werte sämtlicher Edit-Parameter verändern.
Beim Bearbeiten von Klängen kann es desweiteren vorkommen, daß insbesondere bei Eingabe der Werte für das Filter und der Lautstärkehüllkurve sich das

erwünschte Ergebnis nicht zeitigt, da bestimmte Parameter (z.B. EG/Decay) von MIDI-Controller-Daten unwillkürlich beeinflußt werden. Daher ist es ratsam, zunächst den **Empfang von Controller-Daten** zu unterdrücken (UTL/MIDI/Controller sw=off), um beim Editiervorgang den im Display angezeigten Wert auch tatsächlich so hören zu können (s. Bedienungsanleitung S.98).

Die RM50 kommt bei der ansonsten recht mühevollen Bearbeitung von "Kits" und "Voices" dem User mit zwei hilfreichen Funktionen entgegen:

Im Verbund mit einem MIDI-Keyboard erweist sich die **"Display Chase"**-Funktion, die bei gehaltener Shift-Taste und zusätzlich der Utility-Taste schnell erreicht wird, als unentbehrlich (s. Bedienungsanleitung S. 51). Diese Funktion bewirkt, daß die aktuelle Notennummer stets der jeweilig gedrückten Taste folgt. Dank dieser Hilfe sind per Druck auf die entsprechende Keyboard-Taste alle Notennummern/Voices eines Drumkits direkt anwählbar, die andernfalls umständlich mit der Cursor- und Yes/No-Taste aufgesucht werden müßten - Sehr praktisch für das Auswechseln und Verändern von Voices innerhalb eines Schlagzeug-Sets!

Eine gleichfalls nützliche Arbeitserleichterung bietet der Einsatz von **Tastaturmakros** (s. Bedienungsanleitung S. 43-45, 52-55), mit denen sich bis zu zehn freiprogrammierbare Funktionen auf Knopfdruck ("Makro"+ andere Taste) abrufen lassen. Die Belegung der Makros kann nach verschiedenen Gesichtspunkten erfolgen. Sinnvoll ist die Aufnahme von häufig benutzten Funktionen, die sich bei der eigenen Arbeit mit der RM50 bewährt haben. Jeder Anwender kann also praxisorientiert seine Makro-Belegung selbst erstellen.

Als Muster oder Anregung zur Bearbeitung von "User Voices" können dabei die zehn vorprogrammierten Makros der zum "Drummer Pack" (PDP-RM50-01) gehörenden Soundbank "Synth&Drum Creation" (All Data) verwendet werden. Sie berücksichtigen vor allem den schnellen Zugriff auf wesentliche Klangparameter (vgl. Bedienungsanleitung S. 44):

Nr.1 - (Play)	Waveform Select:	Klangfarbe
Nr.2 - (Edit)	Voice Level:	Lautstärke
Nr.3 - (Utility)	Voice Pitch:	Tonhöhe
Nr.4 - (Page-)	Voice EG Attack:	Einschwingszeit/Lautstärkehüllkurve
Nr.5 - (Page+)	Voice EG Release:	Ausschwingszeit /Lautstärkehüllkurve
Nr.6 - (-1/No)	Voice Filter Cutoff:	Filtereckfrequenz
Nr.7 - (+1/Yes)	Voice Sens. Level:	Anschlagsempfindlichkeit/ Lautstärke
Nr.8 - (Cursor)	Voice Sens. Filter:	Anschlagsempfindlichkeit/ Filter
Nr.9 - (Exit)	VoiceDelay Repeats:	Anzahl der "Echo"- Wiederholungen
Nr.10- (Sound)	Voice Copy:	Kopieren einer Voice

Die RM50 bietet mit ihrem **offenen Bedienungskonzept** kleine, aber sehr nützliche Hilfen, die in der Praxis den Arbeitsaufwand tatsächlich veringern können. Wichtig für den Anwender ist es lediglich, sich ein einmalig verbindliches Konzept für die obengenannten Tastaturmakro-Funktionen selbst zu entwerfen. Nach kurzer Einübungszeit sind bei einer konsequenten Arbeitsweise die einzelnen Bedienungsschritte deutlich vereinfacht.

3. Tips zur Klangprogrammierung

Im folgenden werden einige Kniffe aufgeführt, die den sinnvollen Einsatz der Klanggestaltungsmittel der RM50 demonstrieren sollen. Der interessierte Leser hat die Gelegenheit, mit den oben erfahrenen Hilfefunktionen sich nun selbst vertraut zu machen. Die einzelnen Klangbeispiele beziehen sich auf die Sounds der mitgelieferten Bank "Synth&Drum Creation" (Übersicht s. Abschnitt 5.). Es empfiehlt sich, diese exemplarischen Voices anzuwählen und zu verändern, um nicht nur die Funktionsweise der einzelnen Klangparameter besser zu verstehen, sondern in der eigenen Praxis bei der Klanggestaltung auch effektiver mit solchen Tricks umgehen zu können.

3.1. Delay Sektion

Die Verzögerungseinheit der RM50, die nach obiger Tastatur-Belegung bei gehaltener Makro- und Exit-Taste direkt angewählt werden kann, ist vielfältig nutzbar. Hierzu zwei mögliche Anwendungsbeispiele:

a) Schwebungen mit nur einem Element

Wählt man in der "Voice Edit"-Betriebsart eine Synthesizer-Wellenform (P128-133) an, so klingt diese in ihrer einelementigen Form zunächst sehr steril. Sehr nahe läge es nun, die Wellenform mit einem zweiten Element zu doppeln, um etwa Schwebungen zu erzeugen. Eine elegantere und ökonomisch sinnvollere Lösung hierzu bietet jedoch die Delay Sektion als eine Art **"Ensemble-Effekt"**. Auf der Seite "v/Dly" gibt man folgende Werte ein: 1 für "Reps", on für "1st", 2 für "Time", 0 für "Level" und schließlich den Wert +-0,01 für "Pitch". Als Resultat ist nach dieser Vorgehensweise ein kräftigerer Grundsound mit Schwebe-Effekt dank eines zweiten "Pseudo-Oszillators" zu vernehmen. Das zweite Element der Voice bleibt sonach ungenutzt und kann zur Kombination mit anderen Samples verwendet werden.

Klangbeispiel: I-MX 39 Flutish'
Element 2 mit der Rechteck-Wellenform P131 wird mit der Delay Sektion als Chorus-Effekt angereichert; das erste Element bleibt frei für das Anblasgeräusch, Wellenform P96, mit dem erst der Sound als "Flötenklang" seine charakteristische Kontur erhält - Weitere Beispiele hierzu sind die "User Voices " I-MX 6, 9, 23, 30 oder 40.

b) Akkorde mit nur einer Taste

Vornehmlich quartgeschichtete Akkorde sind ein musikalisch hilfreiches Mittel zur Gestaltung imposanter Klangfarben. Solche Voices lassen sich ebenfalls mit Hilfe der Verzögerungs-Sektion herstellen. Dazu braucht man für den Parameter "Pitch" nur den Wert +5,0 und als Verzögerungszeit den Minimalwert von 10 msec einzugeben. Mit der Anzahl der Verzögerungen, Parameter "Reps", bestimmt man wieviele reine Quarten auf dem jeweils vorgegebenen Grundton geschichtet werden sollen. Dieser nützliche Trick eignet sich ebenfalls zur Programmierung von **Oktav-Unisoni**, wie etwa für druckvolle Synthbässe, die sich mit der RM50 hervorragend abdecken und gut verwenden lassen. Vor allem diverse Bässe dürften für ein Rhythmus-Klangmodul eine interessante Alternative neben den herkömmlichen Drums- und Percussionsounds darstellen. Zusätzliche im MIDI-Studio oder aber auch auf der Bühne verwendete Klangerzeuger werden zudem von Stimmen- und Ausgangsmangel befreit.

Klangbeispiel: I-MX 27 MooglyBA
Das zweite Element dieses traditionellen Syntbass-Sounds produziert auch ohne Zusammenwirken mit Element I einen durchsetzungsfähigen Klang, bei dem die "beiden Oszillatoren" mittels Delay Sektion im Oktavabstand erklingen. Für "Pitch" empfiehlt sich der Wert+-11,9 , um einen wirklich satten Bass zu verspüren. Die Voices I-MX 36, 38, 44 oder z.B. I-MX 58 basieren ebenfalls auf diesem "Oktave-Transpóse Trick". Als Beispiel für einen quartgeschichten Klang dient die populäre Analog-Cowbell, auf Speicherplatz I-MX 98 zu finden, die ohnehin einen recht markanten und unverwechselbaren Klangcharakter aufweist.

3.2. Halleffekt-Simulationen

Die RM50 verfügt über keine Effektprozessoren. Trotzdem ist es aber problemlos möglich, jeden Schlagzeugklang innerhalb eines Drumsets individuell mit einem Halleffekt anzureichern. Man mag zunächst verblüfft sein, der Trick aber hierzu ist jedenfalls recht simpel. Zu dem trockenen Signal eines perkussiven Klanges, wie z.B. die Snaredrum P22 "SDDryT4", wird lediglich eine Wellenform hinzugemischt, die genügend Effektsignale enthält. Zu diesem Zweck eignen sich hauptsächlich Wellenformen mit ausschließlich Effektsignalen. Spezielle Samples mit verschiedenen "Reverb"-Arten für etwa Toms, Snares oder andere Klänge werden hierfür mit den internen **Wellenformen P88-93** der RM50 geboten.

Die Lautstärke des Elements mit der Effekt-Wellenform sollte dabei möglichst minimal gehalten werden. Außerdem empfiehlt sich unbedingt der Einsatz des 12dB Tiefpaß-Filters, um die "Hallfahne" etwas abzudumpfen, da manche Wellenformen (z.B. P90) ungefiltert etwas zu aufdringlich wirken. Grundsätzlich eignen sich zu dieser Aufgabenstellung alle Samples, die über ausreichend Effektanteile verfügen (z.B. P32). Um aber dabei den Charakter des zu verhallenden Schlagzeugklangs nicht gar zu verfälschen, sollte man beachten, daß die Wellenform mit dem Effektsignal sehr viel später einschwingt (Werte etwa zwischen 50 und 60 für "V/EG/Attack) als das eigentliche Drumsample. Der "Pseudo-Halleffekt" der

RM50 gewinnt an **Authentizität**, wenn man die Effekt-Wellenform um einige msec verzögert (V/Dly: 1st=off!). Infolge dieser "Totzeit" tritt sodann die Reflexion, wie auch beim natürlichen Hall verspätet ein.
Wenn man auch ungern auf eine eigene Effekt-Sektion bei der RM50 verzichten mag, so bietet dennoch eine solche Hall-Simulation entscheidende Vorteile gegenüber üblichen Effektprozessoren, wie sie in den meisten aktuellen Synthesizern Verwendung finden: Zu Gunsten des Users entfällt so z.B. vor allem das sehr zeitintensive und zum Teil unübersichtliche Effekt-Routing. Darüber hinaus ist man nicht auf maximal einem oder aber auch auf zwei unterschiedliche "Reverbs" gleichzeitig angewiesen. Innerhalb eines Drumkits können bei der RM50 für verschiedene Schlagzeugklänge auch verschiedene Hallräume verwendet werden. Im Gegensatz zu den "gewöhnlichen" Effektprozessoren anderer Synthesizer und Expandermodule lassen sich mit der Yamaha Rhythmusmaschine, unter Berücksichtigung der Bearbeitungsmöglichkeiten von etwa Digital-Filter und LFO, sehr außergewöhnliche und komplexe Hall-Simulationen kreieren.

Klangbeispiel: I-MX 87 Pop Side
Element 1 enthält die eigentliche Schlagzeug-Wellenform, Side Stick P39. Dieses Signal wird mit dem hierzu idealen "Halleffekt-Sample", SideAmb P91, des zweiten Element aufgewertet. Der Wert 6 für "V/Dly" bedeutet, daß der Hall um 60 msec verzögert wird, sofern der Original-Ton abgeschaltet wurde (1st=off). Bei unterschiedlichen Panorama-Positionen von Element 1 und 2 wirkt die Drum-Voice insgesamt ein wenig lebendiger. Sehr reizvoll ist es zudem, wenn der Halleffekt von der Anschlagsstärke reguliert wird ("V/Sens/Lvl") oder die Wellenform mit dem Effektsignal transponiert wird ("V/Pitch"). Ein Großteil der Schlagzeugsounds der Bank I-MX wurden mit "Reverb"-Effekt angereichert, so etwa auch die "Stage- oder Rock Toms".

3.3. Transparenz

Bei der Arbeit mit einem Sequencer oder auf der Bühne begegnet man häufig einem unangenehmen Problem: Der auserwählte Schlagzeugklang kann sich im Verbund mit anderen Instrumenten ganz einfach nicht durchsetzen. Will man beispielsweise einer etwas dumpferen Bassdrum (z.B. Wellenform P5, 7 oder 13) den richtigen "Kick" verleihen, so schafft man Abhilfe, indem dieser Bassdrum lediglich eine hochgestimmte, metallisch-perkussive Wellenform mit geringer Lautstärke hinzugefügt wird. Aus dem RM50-Wellenvorrat bieten sich etwa die obertonreichen Samples P85, P94 ("BDAttak" !), P103, 106, 112 oder P119 an. Mit ein wenig Fingerspitzengefühl sowie Freude am Experimentieren lassen sich auf diese Weise völlig neue Klangfarben herstellen.

Klangbeispiel: I-MX 80 Tuned BD
Element 1 dieser etwas ausgefallenen Bassdrum fehlt es deutlich an Transparenz. Das zweite Element liefert daher das notwendige hochgestimmte Sample, um dieser Voice mehr an Brillanz zu verleihen. Hierzu dient ebenfalls die bereits für das erste Klangbeispiel, I-MX 39 "Flutish", benutzte Wellenform P96 "Bottle" - in diesem Fall aber unter einem anderen Aspekt; sie wird vom Ohr als Bestandteil, der den Charakter des Gesamtklanges prägt, nicht bewußt wahrgenommen. Die Wirkung von Element 2 erfährt man erst, wenn man es stummschaltet (dazu wird bei gehaltener "Shift"-Tastedie Taste "Page+" gedrückt). Dieser unscheinbare, jedoch unersetzliche Kniff ist natürlich nicht nur bei Drumsounds anwendbar; auch andere Klänge profitieren hiervon, wie etwa der Synthbass auf Speicherplatz I-MX 40 "Digit BA".

3.4. Filter - und LFO - Einsatz

Die verschiedenen Filtertypen nehmen bei der Klangfarbenmanipulation unbestreitbar eine bedeutende Rolle ein. Erfreulicherweise ist die RM50 mit zwei resonanzfähigen Tiefpaß-Filtern sowie mit zwei Hochpaß-Filtern mit jeweils einer Flankensteilheit von 12dB und 24dB/ Oktave ausgestattet (vgl. Bedienungsanleitung S. 76f.), so daß sich bei effektiver Anwendung der Filter das Klangangebot der RM50 auch vor allem in Hinsicht auf die Herstellung von "Synthesizersounds" drastisch erhöht werden kann.

Als erstes Beispiel fungieren die beliebten "Filtersweeps", die man von einem Rhythm-Sound-Modul vermutlich zunächst nicht erwartet. Jedoch lassen sie erst so richtig das Digital-Filter der RM50 glänzen. Wie bereits unter 3.1. erwähnt, wird für einen überzeugenden Grundsound die verwendete Wellenform mit der Delay Sektion als eine Art "Ensemble Effekt" versehen.

Klangbeispiel: I-MX 8 Sweeper2

Dieser klassische Analogsound erhält seine Klangcharakteristik im wesentlichen bei Eingabe der entsprechenden Werte auf der Filterseite: Aktiviert wird der 24dB Tiefpaß-Filter bei weitgesenkter Eckfrequenz ("Cutoff"). Neben einem relativ hohen Resonanzwert ist insbesondere die Filterhüllkurve entscheidend - die Werte 12 für "Rate" bzw. 63 für Parameter "Level" haben zur Folge, daß sich das Filter bei langsamen Tempo "öffnet". Ein weiteres Beispiel ist I-MX 7 "Sweeper1". Im Gegensatz zum vorhergehenden Klang ist bei dieser Voice der Sweep "invertiert", d.h. die Filtereckfrequenz ist anfangs maximal und "schließt" in der Zeit, die auch hier von Parameter "Rate" bestimmt wird, zum einem Minimalwert, der von Parameter "Level" abhängig ist.

Ist bei diesem Soundbeispiel die Filterwirkung noch eindeutig hörbar, wird man allerdings in der Regel den Einsatz der Filter weitaus "unauffälliger" gestalten, so z.B. bei einem E.Piano, das sich in einer überraschend guten Qualität mit der RM50 imitieren läßt.

Klangbeispiel: I-MX Rhody 50

Dieser Rhodes-Sound ist grundsätzlich in zwei Komponenten unterteilt. Für das typische E.Piano-Anschlagsgeräusch empfiehlt sich die Wellenform P85 "Triangl", die von Element 2 erzeugt wird. Das erste Element dient darüber hinaus als "Body". Ausschlaggebend ist bei diesem Sample (P128 "DigWave") seine Bearbeitung mit dem 24dB Tiefpaß-Filter. Auf der entsprechenden Seite, die mit der im zweiten Abschnitt vorgestellten Tastaturmakro-Belegung Nr.6 direkt angewählt werden kann, eignen sich "LPF24, 6,65k, 15, 20, -56" als brauchbare Eckwerte. Eine Vielzahl der Synthvoices, z.B. Flächensounds wie I-MX 2 oder 47, wären ohne jegliche Filterung undenkbar.

Aufgrund von Klängen wie Synthbass oder E-Piano versteht sich die RM50 bereits, auch wenn sich keine weiteren Samples im Arbeitsspeicher befinden, eine für den Drummer ernstzunehmende **"Allround Rhythmworkstation"**, egal ob bei Arbeit im MIDI-Studio oder bei einem Live-Gig, die zudem über ein sehr erfreuliches Feature verfügt: Bei einem Programmwechsel-Befehl werden die ausklingenden oder noch gehaltenen Klänge nicht wie bei fast allen Tonerzeugern einfach abgerissen, so etwa auch bei nützlichen "Hintergrundklängen" wie Synthpads oder generell anderen flächigen Sounds. Diese Eigenschaft sollte vom User nicht nur ausprobiert, sondern auch ausgiebig genutzt werden.

Bei Schlagzeugklängen ist die Beeinflußung der Wellenform durch den Tiefpaß-Filter nahezu ohne Ausnahme sinnvoll. Der Klang wirkt insgesamt - vor allem bei einer Snaredrum oder einer geschlossenen Hhat - natürlicher, wenn die Cutoff-Frequenz von der **Anschlagsdynamik** reguliert wird. Infolge eines positiven Wertes für den Parameter "V/Sens/Fil" klingt der Sound, wie auch bei den meisten akustischen Instrumenten, bei maximalem Anschlag heller als bei einem geringeren Dynamikwert. Jedoch muß hierzu der Tiefpass-Filter, wenigstens mit dem "Maximumfrequenzwert 22,4", auch tatsächlich aktiv sein. Sehr wirkungsvoll ist ferner die nuancierte Beeinflussung der Tonhöhe, ebenfalls durch die Anschlagsstärke ("V/Sens/Pch"). Fast alle Drumvoices der mitgelieferten Soundbank "Synth&Drum Creation" sind dynamisch programmiert. Je nach musikalischer Situation ist es dennoch vom User unerläßlich, nach eigenem Ermessen die einzelnen Velocitywerte abzuändern.

Die **LFO-Sektion** der RM50 - auch wenn sie bei Schlagzeugsounds weitaus seltener als der Filter-Block zum Einsatz kommt - bietet hingegen nicht weniger interessante Effektmöglichkeiten (s. Bediengungsanleitung S. 31 u. 77). Wenn man den Niederfrequenz-Oszillatoren zum Schwingen bringen möchte, sollte man allerdings wissen, daß dazu die "Filterhüllkurve" nicht aktiv sein darf (V/Fl Rate und Level = 0). Desweiteren wird am besten der Parameter "Mod", auf der Seite "V/Sens" zu finden, auf seinem maximalen Wert von 7 gebracht, so daß man nach diesen notwendigen Voreinstellungenden den gesamten LFO-Block auf dem entsprechenden Eingabe-Fenster unter Kontrolle hat.

Klangbeispiel: I-MX 11 LFO Base

Element 1 und 2 modulieren den 24dB Tiefpaß-Filter. Das zweite Element beginnt in bezug auf die Modulation jedoch mit Verzögerung, deren Zeit von dem Wert für "V/LFO/Delay" bestimmt wird. Unterschiedlich sind ebenfalls die Formen des Wellentyps, "Sinus" beim ersten, sowie "Sägezahn abwärts "beim zweiten Element (s. hierzu Schaubild Bedienungsanleitung S.78). Dieser für lange "Orgelpunkte" gebräuchliche Baßklang wirkt weniger "statisch", wenn die Panorama-Positionen der beiden Elemente verschieden gewählt werden. Klangbeispiele für den Einsatz des LFO-Blocks bei Drumsounds wären I-MX 90"Space1DR" oder I-MX 95 "NewTR2SD".

4. Schlagzeug-Arrangements unter Kontrolle

Die RM50 erlaubt die Echtzeitsteuerung wesentlicher Klangparameter, die man als Anwender zur Erzeugung lebendiger Drumgrooves sich auch zunutze machen sollte. Der hierzu erste Schritt ist die einmalige Zuordnung der MIDI-Controller auf der Seite "UTL/MIDI/Control assign" (s. Bedienungsanleitung S. 99). Eine "Pitched Voice" bzw. der jeweilige Schlagzeugsound eines "Rhythm Kits" muß logischerweise für eventuelle Controller-Daten auch empfangsbereit sein (s. Bedienungsanleitung S. 19,62 u. 98).

Wird das Rhythm-Tonmodul von einem externen MIDI-Keyboard angespielt, so empfiehlt es sich, zumindest die **Abklingzeit** der Lautstärkehüllkurve mit dem Pitchrad ("Decay = Pitch") sowie die Eckfrequenz des Filters mit dem Modulationsrad ("Filter= Modulation") zu beeinflussen. Viele Schlaginstrumente lassen sich sodann bedeutend differenzierter spielen. Die Variationsmöglichkeiten einer geöffneten Hhat z.B., von einem Live-Schlagzeugers gespielt, sind im Gegensatz zu der klanglich unflexiblen Hhat des "MIDI-Drummers" nahezu unbegrenzt. Mit dem Pitchrad kann man nach obiger Controller-Zuordnung aber nun die Abklingzeit der Hhat gezielt kontrollen. Die Ausgangsposition, d.h. die Mittelstellung des Rades stellt dabei eine "normal" geöffnete Hhat dar. Interessant ist dies natürlich nicht nur in Verbindung mit der Abklingzeit von Hhats, Crashs oder anderen Cymbal-Sounds. Denkbar, bei der Anwendung unter 3.2. genannten Tricks, wäre es beispielsweise, auch die Hallzeit einer Snare mittels Controller zu regulieren. Man verändert dabei eigentlich nur den "Decay"-Wert der Wellenform mit dem Halleffekt unter Zuhilfenahme des Pitchrades. Nützlich zur Erzeugung lebhafter Syndrum-Sequenzen wäre darüber hinaus die Kontrolle der **Filter-Cutoff Frequenz** mit dem Modulationsrad, so etwa bei den User Voices I-MX 72 "Noisy SD" oder I-MX 88 "CloudyDR".

Da die **Controller-Zuordnungen** auf der Seite "UTL/MIDI/Control assign" ganz von den persönlichen Bedürfnissen des Users bzw. nach den Eigenschaften des jeweiligen Instrumentes, mit dem die RM50 angespielt wird, abhängig sind und sich daher nicht pauschalisieren lassen, wurde bei den Voices der im nächsten Abschnitt vorgestellten Soundbank auf eine bewußte Zuordnung der Controller verzichtet.

Ein Beispiel:
Nennt man neben dem Rhythm-Modul den Yamaha Synthesizer SY85 sein eigen, der auf seinen ersten 4 CS-Slidern Controller-Nr. 16-19 (General Purpose) sendet, könnte man etwa exemplarisch folgende Controller-Belegungen in Betracht ziehen:
Pitch=16, Decay=Pitch Bend, Pan=17, Filter=1(Modulation), Volume=18.

Möchte man ein neues "Rhythm Kit" zusammenstellen, ist es in diesem Zusammenhang ratsam, ein altes, zuvor individuell bearbeitetes Drumset, das mit Hilfe der **Kopierfunktion** auf einem anderen Speicherplatz abgelegt wird (s. Bedienungsanleitung S. 65), als Ausgangsbasis zu verwenden. Alle Controller-Einstellungen für die jeweils einzelnen Sounds des Drumkits brauchen danach nicht erneut mühsam eingegeben zu werden.

5. Übersicht - Soundbank "Synth&Drum Creation"

Synthvoices:

1	Opening'	9	SYnth 50	17	Hotline'	25	Spacesta
2	AnlgFunk	10	PuRhythm	18	AmbiSyn	26	SYntasia
3	RunnerBA	11	LFO Base	19	LeadSyn	27	MooglyBA
4	Soft BA	12	Hit Bass	20	BigGlide	28	Cool Seq
5	Pulse BA	13	Big CS80	21	P5 Poly	29	ThaiBell
6	BlackSyn	14	OB8Brass	22	P5 Paddy	30	Percuter
7	Sweeper1	15	UFOStart	23	Belly BR	31	Jumping'
8	Sweeper2	16	Deep Oil	24	Trinidad	32	Popcorn'
33	Softline'	41	BrsSectn	49	Elegant'	57	FM Poly
34	OwSyn1BA	42	Rhody 50	50	Old Days	58	Octaves'
35	OwSyn2BA	43	Synclavy	51	Tchno1BA	59	PercuWud
36	Seq. BA	44	Theme'50	52	Tchno2BA	60	MalletDX
37	FourFunk	45	SeqSaw'	53	LA Touch	61	Noisy BA
38	Ocsemble	46	SequMix	54	ResoZap	62	Top40 BA
39	Flutish'	47	Jupi8 ST	55	Chinese'	63	SynthPop
40	Digit BA	48	Jupi8 BA	56	Diquence	64	MetalHit

Drumvoices:

65	New Kick	73	Noisy HH	81	Scratch'	89	Rap SD
66	StereoBD	74	Light BD	82	Anlg SD1	90	Space1DR
67	Human BD	75	SDS Kick	83	Anlg SD2	91	Space2DR
68	SoulKick	76	Chart SD	84	StereoSD	92	Echo SD
69	BD Stop!	77	Floor BD	85	Top40 SD	93	Mod.AcSD
70	Woody BD	78	Fabby SD	86	SD Down'	94	NewTR1SD
71	Noisy BD	79	High BD	87	Pop Side	95	NewTR2SD
72	Noisy SD	80	Tuned BD	88	CloudyDR	96	NewTR1BD
97	NewTR2BD	105	StageTm3	113	Crash	121	Stage Tmb
98	CowStack	106	Rvb HHcl	114	RockTom1	122	Fingers
99	HitTools	107	RockTom3	115	StgeRde1	123	Room BD
100	Stage BD	108	Rvb HHpd	116	StgeRde2	124	Dry E-BD
101	RverbRim	109	StageTm2	117	Ridecup	125	Fat E-BD
102	Live SD	110	Rvb HHop	118	CrashStp	126	Hit SD
103	PanoClap	111	RockTom2	119	Cabaza	127	Big Flam
104	Rverb SD	112	StageTm1	120	StageCow	128	Rvb Clap

Zur Bedienung:

Im Ordner "SOUNDBNK" der zum "Drummer Pack" gehörenden Diskette befinden sich alle zu "Synth&Drum Creation" erforderlichen Dateien. Sie werden als MIDI-File von einem Sequenzerprogramm aus geladen und zur RM50 übertragen und dort empfangen, sofern die Device Number (Utility/MIDI) aktiv ist (Wert 1-16). Das Tempo sollte bei der Übertragung möglichst gering gehalten werden.

Die Dateien im einzeln:

"ALL_VCE.MID" - 128 Internal "User Voices" I-MX
"SYSTEM .MID" - 10 Tastaturmakros (s. Abschnitt 2.)
"SY85_KIT" .MID" - 1 "Rhythm Kit" für 100 SY85 Drumpattern

Auf eine All-Datei wurde verzichtet. Für den User ist es nach dieser Aufteilung möglich, sich je nach persönlichem Interesse die Daten in den Arbeitsspeicher zu übertragen. Bei Übertragung der System-Datei ist zu beachten, daß evtl. Trigger-Input Einstellungen zuvor archiviert werden sollten. Dies gilt auch für selbst programmierte "User Voices", die nach Übertragung der Datei "ALL_VCE.MID", überschrieben werden.

6. Hinweise - SY85 Drumpattern

Damit auch YAMAHA RM50 Besitzer in den Genuß der zum Lieferumfang des SY85 gehörenden 100 Factory-Drumpattern kommen können, wurden diese konvertiert. Die 100 Drumpattern liegen jetzt als **'CUBASE SONG', 'CUBASE ARRANGEMENT** und als **'Standard-MIDI-File Pattern'** vor. Somit kann man die Drumpattern sogar einzeln in fast jeden Sequenzer einladen und abspielen.

Das für die Pattern erforderliche Drumkit der RM50 ist **das erste I-MX-User Kit** (= I-1 SY85 Kit1). Dieses "Rhythm Kit" kann, da es ausschließlich auf Preset-Voices zurückgreift, unabhängig von den Voices der Soundbank "Synth & Drum Creation" geladen werden: Es befindet sich auf der mitgelieferten Diskette als MIDI-File (Ordner "SOUNDBNK", "SY85_KIT.MID"). Es wird vom Sequenzerprogramm aus geladen und als einzelnes "Rhythm Kit" zur RM50 übertragen Das Drumset ist bei der RM50 MIDI-Kanal 10 zuzuordnen. Anschließend werden die SY85 Drumpattern als Cubase Song oder Arrangement bzw. einzeln als MIDI-File geladen und abgespielt.

Die Drumpattern sind nach den **Musikgattungen**: FUNK/TECHNO, EURO/HOUSE, ROCK/METAL, ZYDEC/R&B, SHUFFLE, FUSION, NEWROCK/BD, NEWAGE, JAZZ, JAZZ2, REGGAE, LATIN, SAMBA/BOSSA, BALLAD1, sowie nach den **Formteilen**: V(erse), F(ill) und C(horus) benannt.

Die "Jazz2" - Pattern werden als 6/4-Takt, die "Ballad1 - Pattern" als 3/4-Takt, alle anderen als 4/4 -Takt gespielt.

7. Informationen zum YAMAHA PD-Service

Der Yamaha PD-Service wurde von der Yamaha Europa GmbH eingerichtet. Er soll das vorhandene professionelle Softwareangebot für Yamaha Synthesizer durch preisgünstige, frei kopierbare Disketten ergänzen. Der Public Domain Service ist einerseits als Möglichkeit des Austausches von ausgewählten USER-Sounds konzipiert. Andererseits werden vorhandene YAMAHA-Librarys (DX7, TX16W...) durchforstet und für neuere Geräte (SY99, SY77, TG77, SY85, TG500...) aufbereitet. Ferner werden auch Bankloader, Editoren, Tools o.ä. zum Angebot gehören.

USER-Sounds gesucht !

Die Idee des PD-Service lebt von der Beteiligung der User. Es werden deshalb für folgende Yamaha Synthesizer gute USER-Sounds gesucht:

SY 99 / SY85 / TG500, SY 77 / TG 77 / SY22 /SY35 / TG33/SY55/TG55/DX7/DX7II/TX81Z/DX21

Für jede eingesandte Diskette mit USER-Sounds erhält der Einsender kostenlos eine Disk nach Wahl aus dem PD-Softwareangebot. Bei kompletten Soundbänken kann nach Vereinbarung auch ein Softwaregutschein ausgestellt werden.

Bisher wird für folgende YAMAHA-Synthesizer und Tonmodule PD-Software angeboten:

DX7 / DX7II / DX7IIFD / TX7 / TX802 / V50
SY22 / TG33 / SY35 / SY55 / TG55
SY77 / TG77 / SY99 / SY85 / TG500 / RM50
QY 10 / QY 20 / TG100 / FX900 / TX16W

Der Preis je Disk beträgt 10,- DM

Anfragen und Bestellungen bitte an:

YAMAHA PD-Service
Peter Krischker
Am Langberg 97 a
21033 Hamburg
Telefon (040) 738 62 23