



YAMAHA Motif News Guide

Der offizielle News Guide von YAMAHA & EASY SOUNDS
zur Yamaha Music Production Synthesizer Serie MOTIF XS, ES, MO & S-Series

Februar 2007

Ausgabe 02 / 2007

Inhalt:

Seite 1 - 3:
MOTIF XS Quick
Guide:
Erste Schritte – Teil 1

Seite 4 - 5:
MOTIF XS: Arpeggio
Performances

Seite 6 - 10:
Das Interview:
Axel Meyer

Seite 11 - 12:
MOTIF Sounddesign -
Teil 3: Die Envelopes

Seite 13:
Soundsets für MOTIF
ES, MOTIF-RACK ES,
S90 ES, MO6 / MO8

Seite 14:
DVD Lern-Videos und
USB-Sticks

Seite 15:
Wichtige Webistes und
Links für MOTIF-User

Übersicht Audio-Teil

MOTIF XS Quick Guide: Erste Schritte – Teil 1



Auf der diesjährigen Winter-Namm wurde der neue YAMAHA MOTIF XS erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Vom 28. bis 31. 3. 2007 folgt die Präsentation auf der Frankfurter Musikmesse.

Auch wenn das Gerät noch nicht ausgeliefert ist, erscheint uns der jetzige Zeitpunkt günstig, um den „MOTIF XS Quick Guide“ zu starten. Es kann ja sehr hilfreich sein, schon etwas mehr über ein neues Gerät zu wissen, bevor man zur Musikmesse oder ins Musikgeschäft geht, um dieses ausgiebig anzutesten.

Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, werden Sie in jeder der folgenden Ausgaben des MOTIF NEWS GUIDE einen Abschnitt des QUICK GUIDES finden.

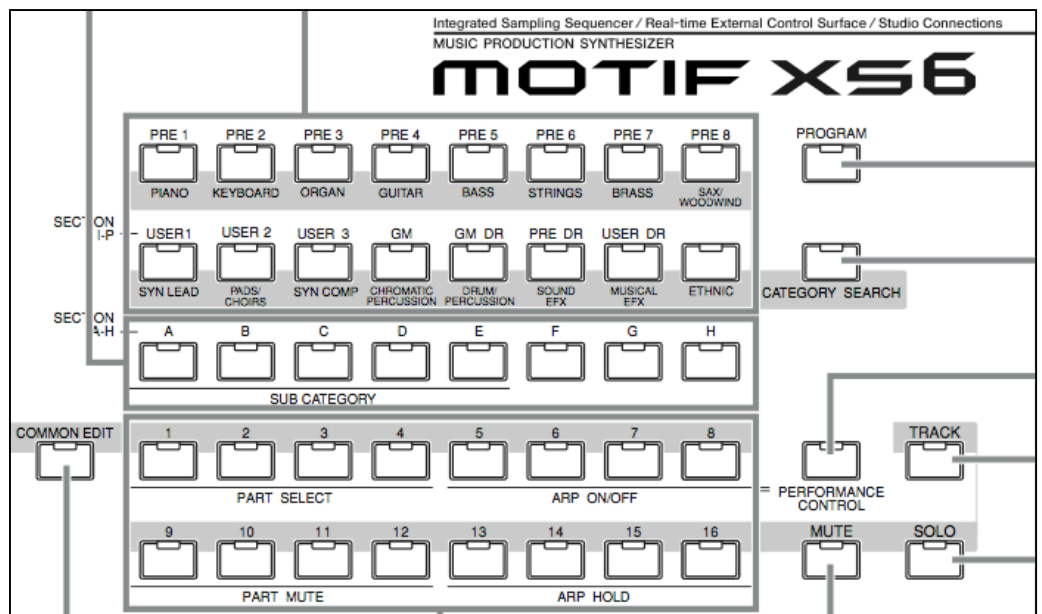
In dieser Ausgabe werfen wir zunächst einen etwas ausgiebigeren Blick auf die Bank- / Gruppen- / Nummerntasten. Von besonderem Interesse dürfte dabei sein, was sich gegenüber dem Vorgängermodell MOTIF ES verändert hat.

Bank- / Gruppen- / Nummerntasten

Die Auswahl der Voices und Performances erfolgt wie bei den Vorgängermodellen des MOTIF XS mit den Bank- Gruppen- und Nummerntasten.

Mit den *Bank-Tasten* werden die Voice-Bänke (PRE1 bis USER DR) und die Performance-Bänke (USER1 bis USER3) ausgewählt. Außerdem werden bei eingeschalteter CATEGORY SEARCH-Funktion die Hauptkategorien (siehe Unter-Beschriftung) ausgewählt.

Mit den *Gruppentasten* werden die Voice- oder Performance-Gruppen A – H ausgewählt. Diese bestehen jeweils aus 16 Programmen. Außerdem werden bei eingeschalteter CATEGORY SEARCH-Funktion die Unterkategorien ausgewählt.



Funktionen der Nummerntasten [1] – [16]

Modus	[PERFORMANCE CONTROL]-Taste	[TRACK]-Taste	[MUTE]-Taste	[SOLO]-Taste
Voice Play	—	Einstellung des Sendekanals der Tastatur	—	—
Normal Voice Edit	—	Wechselt im Edit-Modus vom Common Edit zum Element Edit und zur Element-Auswahl (1 – 8)	Element-Stummschaltung (1 – 8)	Auswahl Solo-Element (1 – 8)
Bearbeiten von Drum Voices	—	Wechselt im Edit-Modus vom Common Edit zum Drum Key Edit	—	—
Performance Play	Performance Control (☉)	Einstellung des Sendekanals der Tastatur	Part-Stummschaltung (1 – 4)	Auswahl Solo-Part (1 – 4)
Performance Edit	Performance Control (☉)	Part-Auswahl (1 – 4)	Part-Stummschaltung (1 – 4)	Auswahl Solo-Part (1 – 4)
Master Play	—	Einstellung des Tastatur-Sendekanals (wenn der Voice- bzw. Performance-Modus im aktuellem Master gespeichert wird) oder Auswahl der Song-/Pattern-Spur (wenn der Song- bzw. Pattern-Modus im aktuellen Master gespeichert wird)	—	—
Master Edit	—	Wechselt im Edit-Modus vom Common Edit zum Zone Edit und zur Zonen-Auswahl (1 – 8)	—	—
Song Play/ Pattern Play	—	Auswahl Song-/Pattern-Spur	Stummschaltung Song-/Pattern-Spur	Auswahl Solo-Spur
Song Mixing/ Pattern Mixing	—	Auswahl Song-/Pattern-Part	Stummschaltung Song-/Pattern-Part	Auswahl Solo-Part
Mixing Voice Edit	Element-Auswahl (1 – 8)	Element-Auswahl (1 – 8)	Element-Stummschaltung (1 – 8)	Auswahl Solo-Element (1 – 8)

Die Verwendung der *Nummerntasten 1 – 16* ist vom Status der Tasten [TRACK SELECT], [MUTE], [SOLO] und [PERFORMANCE CONTROL] abhängig, wie aus der obigen Tabelle zu ersehen ist.

Zusätzlich zu den in der Tabelle aufgeführten Modi ist noch die [PROGRAM]-Taste von Bedeutung, mit der im jeweiligen PLAY-Modus zur Auswahl der Voices und Performances zurückgekehrt werden kann.

Wie die Verwendung der *Nummerntasten* in den einzelnen Modi erfolgt und was dabei zu bedenken ist, wird in den folgenden Abschnitten besprochen.

Vorab noch ein Hinweis für User, die bereits vorher mit einem Motif-Synthesizer gearbeitet haben: Beim MOTIF XS sind die Tasten PROGRAM und PERFORMANCE CONTROL neu hinzugekommen. Außerdem gibt es jetzt anstelle der bisher kombinierten MUTE/SOLO-Taste separate MUTE- und SOLO-Tasten. Durch die neuen Tasten ergibt sich ein modifiziertes Bedienkonzept, wie aus der folgenden Beschreibung deutlich wird.

Voice Play Modus

Der *Voice Play Modus* wird zum Auswählen und Spielen der Voices verwendet. Normalerweise ist in diesem Modus die PROGRAM-Taste eingeschaltet. Dann kann die Auswahl der Voices mit den Bank- / Gruppen- / Nummerntasten erfolgen.

Falls erforderlich, kann nach Einschalten der TRACK-Taste der MIDI Transmit-Channel mit den Nummerntasten 1 – 16 eingestellt werden. Mit der PROGRAM-Taste gelangt man anschließend zurück zur Voice-Auswahl.

PERFORMANCE CONTROL + MUTE + SOLO sind nicht verwendbar.

Voice Edit Modus

Der Voice Edit Modus wird zur Bearbeitung und Programmierung von Voices verwendet.

Bei eingeschalteter TRACK-Taste können der Common-Part mit der COMMON EDIT-Taste oder die Elements 1 – 8 mit den Nummerntasten 1 bis 8 zur Bearbeitung ausgewählt werden.

Bei eingeschalteter MUTE-Taste können die Elements 1 – 8 stummgeschaltet werden.

Bei eingeschalteter SOLO-Taste kann ein SOLO-Element ausgewählt werden.

Die Tasten PROGRAM und PERFORMANCE CONTROL sind nicht verwendbar.

Performance Play Modus

In diesem Modus ist zunächst die PROGRAM-Taste eingeschaltet, womit die Auswahl der Performances mit den Bank- / Gruppen- / Nummerntasten ermöglicht wird.

Eine umfassende und sehr wirkungsvolle Kontrolle erlaubt die gegenüber den Vorgängermodellen neue PERFORMANCE CONTROL. Wenn diese Taste eingeschaltet ist, sind den Nummerntasten [1] – [16] die folgenden Funktionen zugewiesen, die auch an der Beschriftung unterhalb der Nummerntasten erkennbar sind:

Nummern-tasten	Funktion
[1] – [4]	Auswahl der Parts 1 – 4.
[5] – [8]	Ein-/Ausschalten des Arpeggio Switch für Parts 1 – 4.
[9] – [12]	Aktivieren/Aufheben der Stummschaltung für Parts 1 – 4.
[13] – [16]	Einstellen der Arpeggio-Haltefunktion für Parts 1 – 4.

Bei eingeschalteter TRACK-Taste kann der MIDI Transmit-Channel mit den Nummerntasten 1 – 16 eingestellt werden.

Bei eingeschalteter MUTE-Taste können die Parts 1 - 4 mit den Nummerntasten 1 – 4 stummgeschaltet werden. Die Mute-Funktion ist allerdings auch in der oben beschriebenen PERFORMANCE CONTROL enthalten, bei der die Nummerntasten 9 – 12 zum Stummschalten verwendet werden.

Bei eingeschalteter SOLO-Taste kann ein SOLO-Part ausgewählt werden.

Mit der PROGRAM-Taste kann man jederzeit zurück zur Auswahl der Performances gelangen.

Performance Edit Modus

Der Performance Edit Modus funktioniert im Prinzip genauso wie der Performance Play Modus. Es gibt nur zwei Abweichungen:

Bei eingeschalteter PROGRAM-Taste erfolgt die Auswahl der Voice (Bank + Number) für den gerade angewählten Part mit den Bank- / Gruppen- / Nummerntasten.

Bei eingeschalteter TRACK-Taste werden die Parts 1 – 4 ausgewählt.

PERFORMANCE CONTROL, MUTE und SOLO funktionieren wie im Performance Play Modus.

Master Play Modus

Auch im Master Play Modus ist zunächst die PROGRAM-Taste eingeschaltet.

Da es nur eine MASTER-Bank gibt, ist die Bankwahl fest auf USER1 eingestellt. Mit den Gruppen- und Nummerntasten können die 128 MASTER-Programme ausgewählt werden.

Wenn dem MASTER eine Voice oder Performance zugeordnet ist, kann nach Einschalten der TRACK-Taste der MIDI Transmit-Channel mit den Nummerntasten 1 – 16 eingestellt werden. Wenn dem MASTER dagegen ein Song oder Pattern zugeordnet ist, kann nach Einschalten der TRACK-Taste die Song- bzw. Pattern-Spur ausgewählt werden.

Mit der PROGRAM-Taste gelangt man anschließend zurück zur MASTER-Auswahl.

PERFORMANCE CONTROL, MUTE und SOLO sind nicht verwendbar.

Master Edit Modus

Der Master Edit Modus wird zur Bearbeitung der MASTER (insbesondere der MASTER-ZONEN) verwendet. In diesem Modus ist immer die TRACK-Taste eingeschaltet. Mit der COMMON EDIT-Taste kann der Common-Part, mit den mit Nummerntasten 1 bis 8 können die MASTER-Zonen 1 – 8 zur

Bearbeitung angewählt werden.

PROGRAM, PERFORMANCE CONTROL, MUTE und SOLO sind nicht verwendbar.

Song- und Pattern Modus

Im Song- und Pattern Modus ist zunächst die TRACK-Taste eingeschaltet, womit die Anwahl der 16 Song-/Pattern-Spuren ermöglicht wird.

Die MUTE-Taste ermöglicht die Stummschaltung von Song-/Pattern-Spuren.

Die SOLO-Taste ermöglicht die SOLO-Schaltung einer Song-/Pattern-Spur.

Die PROGRAM-Taste kann eingeschaltet werden, wenn die Songs/Pattern mit den Gruppen- / Nummerntasten angewählt werden sollen.

Die PERFORMANCE CONTROL ist nicht verwendbar.

Song-Mixing / Pattern-Mixing

Im Song- und Pattern Mixing Modus ist zunächst die TRACK-Taste eingeschaltet, womit die Anwahl der 16 Mixing Parts ermöglicht wird.

Die MUTE-Taste ermöglicht die Stummschaltung der Mixing Parts.

Die SOLO-Taste ermöglicht die SOLO-Schaltung eines Mixing Parts.

Die PROGRAM-Taste kann eingeschaltet werden, wenn die den Parts zugeordneten Voices Songs/Pattern mit den Bank-/ Gruppen- / Nummerntasten angewählt werden sollen.

Die PERFORMANCE CONTROL ist nicht verwendbar.

Mixing Voice Edit

Dieser Modus ist vom Mixing Mode aus erreichbar mit der Funktionstaste F6 („Vce Edit“) und funktioniert genauso wie der Voice Edit Modus (siehe oben).

Abschließend läßt sich zusammenfassen:

In den PLAY-Modi werden die Nummerntasten in erster Linie für die Programmwahl und in Ausnahmefällen für die Einstellung des Transmit-Channels verwendet („TRACK“).

Im Voice Edit Modus wird zwischen TRACK (Auswahl von COMMON und ELEMENTS), MUTE (Element-Stummschaltung) und SOLO umgeschaltet.

Im Performance Edit Modus ist die Verwendung PERFORMANCE CONTROL mit unterschiedlichen Funktionen ratsam.

Im Song- und Pattern Modus wird zwischen TRACK (Anwahl der Tracks und Parts), MUTE (Stummschaltung der Tracks und Parts) und SOLO umgeschaltet.

Mit PROGRAM kehrt man in allen Modi zur Programmwahl zurück.

MOTIF XS: Arpeggio Performances

Performance Usr1 - 021 Warm Feeling				
	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4
Voice	Chill Out Kit	Chill Comp 2	Rhythmic Filterpad	Dark Atmo Pad
Type	Drumkit	Hybrid Arpeggio	Synthpad	Synthpad
ARP SF1	DrPc: MB_ChIKtBallad1	Hybrd: MA_4Z_4Zone5A	off	off
ARP SF2	DrPc: MB_ChIKtBallad1	Hybrd: MA_4Z_4Zone5C	off	off
ARP SF3	DrPc: MB_ChIKtBallad2	Hybrd: MA_4Z_4Zone5E	off	off
ARP SF4	DrPc: MB_ChIKtBallad1	Hybrd: MA_4Z_4Zone4A	off	off
ARP SF5	Cntr: Mute 4/4	Hybrd: MA_4Z_4Zone5A	off	off

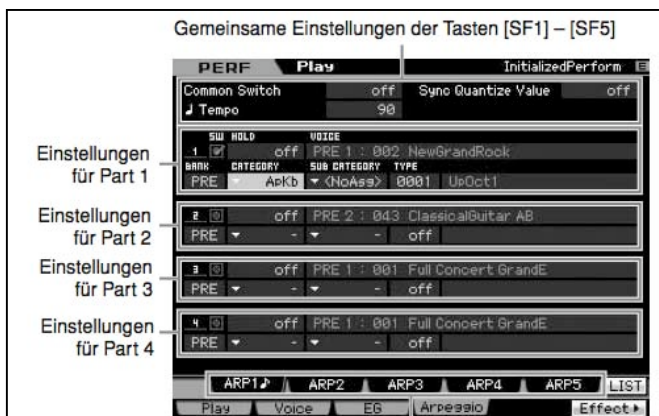
Im Performance- oder Song/Pattern-Mixing Mode des MOTIF XS können gleichzeitig bis zu vier weitgehend unabhängige Arpeggiatoren verwendet werden. Mit den fünf SF-Tasten (SF1 – SF5) können zudem unterschiedliche Zuordnungen von Arpeggio Types programmiert werden. Dies bedeutet, daß in einer Performance bis zu 20 verschiedene Arpeggio Types zum Einsatz kommen können.

Einen flexiblen Einsatz der Arpeggios bietet neben den SF-Variationen auch die im vorigen Artikel besprochene PERFORMANCE CONTROL, mit der beispielsweise Parts oder Arpeggios gemutet werden können.

Einige Beispiele sollen diese Möglichkeiten optisch und akustisch demonstrieren, indem Factory Performances einer kurzen Analyse unterzogen werden. Im Datenteil finden Sie MP3-Files zu den hier beschriebenen Beispielen.

Beispiel 1 = „Warm Feeling“

In dieser Chill Out Performance werden zwei Arpeggio Parts mit zwei Pad-Parts kombiniert. Die obige Tabelle vermittelt einen Überblick über die Parts, deren Voices und die verwendeten Arpeggios. Am Gerät finden Sie eine vergleichbare Übersicht übrigens, wenn Sie im Performance Play Modus die Funktionstaste F4-Arpeggio drücken (siehe Bild unten).



Die Basis-Einstellung der Performance ist SF1 mit den Arpeggios „MB_ChIKtBallad1“ (Part 1) und „MA_4Z_4Zone5A“ (Part 2).

Aus den Arpeggio-Namen sind eine Menge Informationen zu ersehen.

Die Abkürzungen „MA“ und „MB“ stehen für „Main A“ und „MainB“.

„ChIKt“ sagt aus, daß dieses Drum-Arpeggio das „Chill Out Kit“ als Referenz-Kit verwendet, während „Ballad1“ eine Typisierung innerhalb der ChillKit-Arpeggios ist.

Das Kürzel „4Z“ weist darauf hin, daß es sich hier um ein Arpeggio mit vier Velocity-Zonen handelt, die den vier Velocity-Zonen einer darauf bezogenen Voice – in diesem Falle „Chill Comp 2“ - entsprechen.

Da jeder Velocity Zone ein anderer Klang zugeordnet ist, wird der Eindruck erweckt, daß hier mehrere Sequenzen parallel laufen, obwohl es sich tatsächlich nur um ein Arpeggio handelt. Diese 4Zone Arpeggios sind daher in der Kategorie „Hybrid Arpeggios“ zu finden.

Die SF2 bis SF4 sind jeweils mit unterschiedlichen Kombinationen der Chill Out Kit- und 4Zone-Arpeggios belegt.

Mit SF5 wird eine Variation aufgerufen, in der der Drum-Part mit „Mute 4/4“ stummgeschaltet ist und das 4Zone-Arpeggio solo zu hören ist.

Im Audio-Ordner finden Sie diese beiden Files:

WarmFeeling_Parts.mp3

Sie hören nacheinander die Parts 1 , 2, 3 und 4 einzeln in der Einstellung SF1. Die anderen Parts sind jeweils stummgeschaltet.

WarmFeeling_SF.mp3

Sie hören nacheinander die Variationen SF1 bis SF5. Die SF-Umschaltung erfolgt jeweils nach 4 Takten. Die Mute-Funktion wird hier nicht verwendet.

Soweit dieses erste, gut überschaubare Beispiel. In den folgenden, etwas komplexeren Beispielen werden jeweils vier Arpeggio Parts verwendet.

Performance Usr1 - 012 Double Dip the Funk				
	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4
Voice	Power Standard Kit 01	Mega Finger+Slap	Mega1coilSlpPedalWah	Baby AF1
Type	Drumkit	Bass Phrase	Guitar Phrase	Guitar Phrase
ARP SF1	DrPc: MC_Funk 1	BaMG: MC_Funk 1_XS	GtMG: MC_Funk 1_XS	GtPI: MA_Funky3
ARP SF2	DrPc: MB_Funk 2	BaMG: MB_Funk 1_XS	GtMG: MB_Funk 1_XS	GtPI: FC_Jazz Funk 2
ARP SF3	DrPc: MA_Funk 3	BaMG: MA_Funk 1_XS	GtMG: MA_Funk 1_XS	GtPI: MA_Funky3
ARP SF4	DrPc: MA_Funk 4	BaMG: FA_Funk 1_XS	GtMG: FB_Funk 1_XS	GtPI: FC_Jazz Funk 2
ARP SF5	DrPc: BA_Funk 5	BaMG: BA_Funk 1_XS	GtMG: BA_Funk 1_XS	GtPI: MA_Jazz Funk 2

Performance Usr2 - 049 Club 2007				
	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4
Voice	Trance Kit	8Z Tod	Short Sequence Bass	Freaky Loop
Type	Drumkit	8Zone Drumvoice	Synthbass	Random Arpeggio Voice
ARP SF1	MA_Trance Club6	MA_8Z ChillBrk5	MA_Oct Seq4	MA_Electro5
ARP SF2	MA_Trance Club5	Mute 4/4	MA_Oct Seq5	MA_Electro4
ARP SF3	MA_Trance Club1	MA_8Z ChillBrk5	MA_Oct Seq5	Mute 4/4
ARP SF4	MA_Trance Club2	Mute 4/4	Mute 4/4	MA_CompuBass1
ARP SF5	MA_Trance Club3	MA_8Z ChillBrk5	MA_Oct Seq4	Mute 4/4

Beispiel 2 = „Double Dip the Funk“

Diese Funk Performance enthält in jedem Part ein Arpeggio – oder besser gesagt eine Phrase. Denn von einem herkömmlichen Arpeggio ist dieser Groove weit entfernt. Man kann schon eher von einem „Style“ sprechen.

Wie schon im ersten Beispiel sind auch hier die Namen der Arpeggio Types sehr aussagekräftig:

Die Bedeutung von MA, MB und MC wurde ja schon erklärt (Main A, B, C). Dazu kommen hier noch FA, FB und FC (= Fill A, B, C) und BA, BB und BC (= Break A, B, C). Im Gegensatz zu herkömmlichen Styles lassen sich die Arpeggio Types bzw. Phrases im MOTIF XS Arpeggiator völlig frei arrangieren und kombinieren. Aus dem riesigen Vorrat an Arpeggios kann sich jeder User selbst seine Lieblings-Arrangements basteln, denn die Belegungen der SF lassen sich blitzschnell verändern.

Ist Ihnen aufgefallen, daß die Namen der Arpeggios teilweise sehr ähnlich oder sogar gleich sind?

Die Bass Phrase „BaMG: MCFunk 1_XS“ (Part 2 – SF1) unterscheidet sich von der Gitarren-Phrase „GtMG: MCFunk 1_XS“ (Part 3 – SF1) namentlich nur durch die vorangestellte Kategorie. Diese Namensgebung weist darauf hin, daß diese Arpeggios zum selben Style gehören!

Die Kategorien „BaMG“ und „GtMG“ lassen zudem erkennen, daß es sich hier um Mega Arpeggios handelt, die folgerichtig auch die entsprechenden Mega Voices ansteuern.

Das Kürzel „XS“ am Ende einiger Arpeggio-Namen bedeutet, daß es sich hier um den neuen Typus von MOTIF XS Arpeggios mit intelligenter Akkorerkennung handelt. Die herkömmlichen MOTIF ES Arpeggios sind dagegen teilweise mit dem Zusatz „ES“ gekennzeichnet.

Im Audio-Ordner finden Sie diese beiden Files:

DoubleDip_Parts.mp3

Sie hören nacheinander die Parts 1 , 2, 3 und 4 einzeln in der Einstellung SF1. Die anderen Parts sind jeweils stummgeschaltet.

DoubleDip_SF.mp3

Sie hören nacheinander die Variationen SF1 bis SF5. Die SF-Umschaltung erfolgt jeweils nach 4 Takten.

Beispiel 3 = „Club 2007“

Auch diese Dance / Electronic Performance enthält in jedem Part ein Arpeggio, ist jedoch deutlich weniger Style-orientiert. Hier steht vielmehr ein komplexer Groove im Vordergrund, der sich aus zwei Drumparts, einem Baß-Part und einem Random-Arpeggio zusammensetzt. Der Groove wird mit den SF-Tasten variiert. Dabei werden auch mehrfach Parts nicht belegt („Mute 4/4“).

Der Basic Drumgroove (Part 1 / Trance Kit) wird durch eine der neuen 8Zone-Drumvoices ergänzt. Es handelt sich dabei um „Normal Voices“, bei denen die 8 Elements jeweils mit einem Drumsound belegt werden.

Im Audio-Ordner finden Sie diese beiden Files:

Club2007_Parts.mp3

Sie hören nacheinander die Parts 1 , 2, 3 und 4 einzeln in der Einstellung SF1. Die anderen Parts sind jeweils stummgeschaltet.

Club2007_SF.mp3

Sie hören nacheinander die Variationen SF1 bis SF5. Die SF-Umschaltung erfolgt jeweils nach 4 Takten.

Das Interview: Axel Meyer



Axel Meyer ist ein Yamaha-User der ersten Stunde. Angefangen mit einer Yamaha Orgel in den Siebziger Jahren, dann mit einem SY99, später mit einem S80 und jetzt mit einem MOTIF ES - den Yamaha Produkten blieb Axel immer treu, ohne den Blick für anderes Equipment zu verlieren. Also ein kompetenter Gesprächspartner für uns. Der musikalische Werdegang Axels ist so lang, daß man einen kompletten News Guide damit füllen könnte. Zur Zeit ist seine „Hauptband“ ABBACOVER / UNDERCOVER aus Hamburg (www.abbacover.de).

Teilnehmern des Yamaha Synthforums ist Axel durch viele kompetente und hilfreiche Beiträge bekannt geworden, bei denen sein Background als Live-Musiker zum Tragen kommt.

Axel, wann bist Du angefangen zu musizieren?

Zu Beginn der Achtziger Jahre habe ich auf einer Orgel – übrigens einer 70er-Jahre-Bühnenorgel von Yamaha – angefangen, bekam auch bald entsprechenden Unterricht, der wesentlich auf den Erwerb umfangreichen Repertoires angelegt war. Als ich 16 Jahre alt war, kam ein Klavier ins

Haus. Kurz danach bekam ich dann bei einem anderen Lehrer mit anderem Ansatz vier Jahre Klavier-Unterricht. Es ging um Fingertechnik als Handwerkszeug und nicht als Nebenprodukt des Repertoires, das man im Unterricht erarbeitet. Das war zwar manchmal abstrakt, letztlich aber ideal für mich. Den ersten Auftritt habe ich mit 17 oder 18 Jahren gespielt.

Und wann konntest Du Dir den ersten Synth zulegen?

Mein erster Synthesizer war ein Roland D 50. Ich meine, dass ich den Ende 1987 gekauft habe. Den konnte ich sogar ganz gut programmieren. Die Klangsynthese des D 50 war durchschaubar. Es gab die subtraktive Synthese und andererseits hundert Samplewellen, die man nicht nennenswert nachbearbeiten konnte. Das konnte man miteinander verknüpfen und ganz hübsche Sounds damit erstellen – weit weg vom Originalinstrument aber charmant. Als dann 1992 der Yamaha SY 99 dazu kam, habe ich mich beim Programmieren allerdings auf einfache Verrichtungen zurückgezogen.

Wie kam es dazu, dass Du Musik-Profi geworden bist?

Es hat sich so ergeben. Nach dem Abitur habe ich zunächst eine Ausbildung zum Speditionskaufmann in einer Seehafenspedition absolviert. Unmittelbar danach habe ich dann das Jurastudium begonnen und einige Jahre später hatte ich dann beide Examensprüfungen erfolgreich hinter mir. Während des Studiums konnte ich mich natürlich mehr um Musik kümmern als während des Referendariats. Während dieser Zeit kamen immer mal wieder Anfragen größerer Bands herein. Wegen des Studiums/ Referendariats habe ich dann aber die gut gebuchten Bands mehrfach links liegen lassen und die Musik als Ausgleich betrieben. Damals war ich also nicht „professioneller Musiker“ in dem Sinne, dass sich vieles der Musikertätigkeit unterordnen musste.

Was heißt denn für Dich „professionell“?

„Professionell“ heißt natürlich zunächst mal „Broterwerb“.

Für mich bedeutet das hinsichtlich der Arbeitsweise aber auch, dass man keine Halbheiten abliefern darf. Das habe ich schon immer so gehandhabt, insofern also auch „professionell“ gearbeitet. Da ich immer in verschiedenen Bands tätig bin, ist präzise Vorbereitung das A und O.

Daher habe ich auch für Bands, mit denen ich vielleicht nur zwei Gigs als Aushilfskeyboarder gespielt habe, eine ähnlich akribische Vorbereitung betrieben wie für solche, in denen ich dauerhaft eingeplant war. Das ist zwar aufwändig aber nicht langweilig und zahlt sich auf Dauer auch aus. Seit ich Auftritte spiele, bin ich bestimmt in 20 verschiedenen Bands und Projekten dabei gewesen.

Du hast auch an einer professionellen musikalischen Schulung teilgenommen?

Ja, das war 1995 und bedeutete einen musikalischen Entwicklungssprung. Ich nahm am Kontaktstudiengang Populärmusik an der Musikhochschule in Hamburg teil. Dort lernte ich gute Musiker kennen und es wurde einem dort bewusst gemacht, worauf es tatsächlich ankommt. Es wurde viel Wert auf rhythmische und stilistische Sicherheit gelegt, ohne aber die Schablone rauszuholen. Dies dann von wirklich renommierten Persönlichkeiten des Popmusik-Business mitgeteilt zu bekommen, war schon eine wichtige Erfahrung für mich. Da in dem Jahr nur zwei Keyboarder/ Pianisten unter den Kursteilnehmern waren, konnte ich die Gelegenheit auch für ausführlichen Einzelunterricht nutzen.

Wie ging es danach weiter?

Danach habe ich – wie es das Studium so zuließ - weiter mit Bands in Norddeutschland gespielt. Tanzmusik, Gala-, Top 40- und Funk-und-Soul-Bands bis hin zu meinem eigentlichem Steckenpferd, nämlich Jazz- und Fusion-Bands. Nach der x-ten Band ist man dann auch in der Lage, auf einen Anruf einer Band hin ein Programm aus bereits vorhandenem Material zusammenzustecken, ohne noch riesige Vorbereitung treiben zu müssen. Den Rest muss man zwar noch vorbereiten, denn jede Band hat ihre Eigenheiten und ihre eigene Herangehensweise also heißt das dann beispielsweise 30 Titel in z. T. recht kurzer Zeit erarbeiten. In den meisten Bands, die sich nicht auf Sequenzierung eingelassen haben, wird aber selten unspielbares Material gefordert. Die Fähigkeit, Titel relativ schnell raus zu hören, aufzuschreiben und einüben zu können und vor allem live zu spielen, hilft dann über die üblichen Hindernisse hinweg.

In den vergangenen Jahren habe ich auch immer mal wieder in Musical-Shows - allerdings nur am Synthesizer ausgeholfen.



Axel Meyer (ganz links) live mit der Band „ABBACOVER“

Das ist dann wiederum ein anderer Ansatz. Da heißt es dann dienlich mit Orchester-Sounds vom Blatt zu spielen. Das bedeutet auch – gerade wenn man nur selten mit dem Material konfrontiert ist – aufmerksam und konzentriert zu bleiben, denn die nächste Solopassage kommt bestimmt.

Was hast Du nach Beendigung Deiner juristischen Ausbildung gemacht?

Ich wurde Profimusiker! Das frühzeitig erkennbare Problem war, dass der Markt vor juristisch qualifizierten Bewerbern überquillt. Angesichts dieser Situation habe ich dann die Musik wieder mehr in den Fokus genommen. Zwar musste ich erst mal wieder den Markt sondieren. Schließlich kam aber zufällig ein halbes Jahr nach dem Examen eine Band aus Hamburg auf mich zu, die im gesamten Bundesgebiet unterwegs war und für meine Verhältnisse ziemlich viele Jobs spielte. Da bin ich dann aushilfsweise für ein Dreivierteljahr dabei geblieben. Danach war ich dann im vorletzten Jahr wieder in einer Zeltfest-Top-40-Band. Schließlich kam der Bandleader aus der anderen Band Ende 2005 wieder auf mich zu und teilte mir mit, dass auf einigen Positionen eine Neubesetzung der Band bevor stünde. Da habe ich dann erst mal kurzfristig wieder dort ausgeholfen und mich nach einigem Überlegen für die Band entschieden. Nun bin ich also bei Abba-Cover/ Undercover aus Hamburg fest dabei.

Wie siehst Du die Rolle des Keyboarders in Top-40 Bands, die ja oft die musikalischen Köpfe der Band sind, im Bühnenbild aber eher in den Hintergrund treten?

Mit dem Platz im Hintergrund habe ich ehrlich gesagt kein Problem. Die Erwartungshaltung an Keyboarder ist von Band zu Band verschieden. Es ist - wie eigentlich immer – entscheidend, was man draus macht. Es gab in Laufe der Jahre Bands, in denen bei Unklarheiten grundsätzlich auf mich geschaut wurde. Momentan ist es aber so, dass ziemlich gute Musiker in der Band Abba-Cover dabei sind. Jeder bereitet seinen Part vor und dann wird der auch gespielt.

Letztlich ist die Sache mit dem „Musikalischen Kopf“ meines Erachtens auch eher relevant, wenn es um die Umsetzung eigener Kompositionen geht oder wenn in einer Band ein musikalischer Direktor erforderlich wird, weil z. B. mit Bläsern oder Chorsängern gearbeitet wird. Das muss dann jemand ordnen und den Musikern entsprechende Vorgaben machen. Wenn man aber mit einer Besetzung aus Gitarre, Bass, Schlagzeug und Keyboards Titel nachspielt, dann hat man zunächst mal die Aufnahme als Orientierung. Bei dieser Besetzung ist die Gefahr, dass man musikalisch kollidiert nicht so groß. Live-Musik ist nach meiner Auffassung ohnehin keine Frage von Befehl und Gehorsam. Das Modell funktioniert zwar auch irgendwie aber normalerweise geht so etwas nicht lange gut. Nach meinen Erfahrungen läuft es am



besten, wenn man im Vertrauen auf die individuellen Fähigkeiten jedem Bandmitglied entsprechende Freiräume zugesteht. Es geht nicht um absolute Wahrheiten sondern um Vereinbarungen. Wenn man sich einigt ist, dann überzeugt das in der Regel auch nach außen hin. Mit bis ins letzte Detail ausgetüftelten Arrangements lässt sich zwar auch gute Musik darbieten. Für mich als Live-Spieler ist der Freiraum auf der Bühne aber immer reizvoller und wichtiger gewesen. Der Keyboarder ist Teil der Mannschaft und die Mannschaft ist – da sich bei den gängigen Auftritten kaum jemand für Einzelaktionen interessiert - der Star.

Welche Geräte gehören heute zu Deinem Equipment?

Dies ist mein Equipment:

- Yamaha Motif ES 7 nebst AN- und DX-Plugin
- Yamaha S 80 mit - PF-Plugin
- Roland Fantom XR
- Korg SG proX
- Miditemp PMM 88 E
- Virus Rack
- Oberheim Matrix 1000

Meine Monitoranlage besteht aus einer Crown-Endstufe und zwei Community-Monitoren. Da man auf der Bühne immer einen Schlagzeuger und die Gitarren- und Bassanlage in der Nähe hat, ist es für mich nur natürlich, die Keyboards ebenfalls aus der Umgebung und zusammen mit Gitarre, Bass und Schlagzeug zu hören.

Wie schätzt Du die Klangqualität des MOTIF ES im Vergleich zu konkurrierenden Modellen wie etwa dem FantomXR ein?

Vorweg: Jeder Klangerzeuger hat Stärken und Schwächen, das gilt auch für die beiden genannten. Daher lohnt es sich nicht, über „besser“/ „schlechter“ im Hinblick auf das jeweilige Gerät im Ganzen nachzudenken.

Hinzu kommt, dass die Benutzeroberfläche des Motif-ES-7 mit der eines 1-HE-Expanders schwer vergleichbar ist. Vieles ist auch Geschmackssache. Ich bin mir aber relativ sicher, dass die Handhabbarkeit eines Gerätes auch zwangsläufig zu klanglichen Vorlieben mit beiträgt, weil man ein Gerät mit einer durchdachten Benutzeroberfläche einfach gezielter benutzen kann.

Nach meiner Einschätzung ergänzen sich die beiden Geräte klanglich gut bis sehr gut. Der Motif-ES ist durch die für mich einleuchtende Benutzeroberfläche das Gerät meiner Wahl, um Problemlösungen für diese oder jene Live-Situation zu finden. Ich habe inzwischen eine ganz gute Vorstellung von den Eigenheiten der vorhandenen Sounds und den einschlägigen Anwendungsgebieten.

Ich verwende fast ausschließlich E-Pianosounds aus dem Roland-SRX-Board. Bereits vorher hatte ich die E-Pianosounds aus dem Fantom-XR favorisiert. Auch die Pianosounds aus dem Fantom-XR gefallen mir. Die Orgel- und Solobläsersounds, sowie manche Flächensounds aus dem Fantom-XR finde ich zwar gut, benutze sie aber nur selten. Letztlich ist der Fantom-XR für mich eine Art erweiterter Pianoexpander geworden.

Andererseits verwende ich Streicher, Bläsersätze, Flächensounds, Orgeln, Clavinetts, Solosounds, Synth-Bässe regelmäßig aus dem Motif-ES, der mit zwei AN-Plugins und einem DX-Plugin ausgestattet ist. Samples kommen ebenfalls aus dem Motif-ES. Was ich bei allen Geräten so gut wie nie benutze sind z. B. Honkytonk-Pianos, E-Gitarrensounds oder E-Bass-Sounds. Effektsounds verwende ich nur, wenn diese z. B. schon in einer Aufnahme verwendet wurden.

Beim Fantom-XR fällt auf, dass bei fast 2.000 Werksounds eine Menge Synth-Effekt-Sounds dabei sind. An meinem Bedarf gehen diese Sounds oftmals vorbei. Die Soundkategorie ist zwar auch im MOTIF-ES vorhanden, nimmt aber weniger Raum ein.

Meine Erwartungshaltung ist nicht, dass ein Klangerzeuger alles können müsste. Vielmehr versuche ich jeweils die Stärken ausfindig zu machen. Mutmaßliche Schwächen der Soundauswahl nehme ich mir auch nicht so zu Herzen. Meistens lässt sich auch aus den seltsamsten Sounds noch etwas Gutes zaubern. Hinzu kommt, dass ich oft mindestens zwei Klangerzeuger auf eine Tastaturzone route. Dadurch werden die Sounds fetter und setzen sich auch besser im Gesamtklangbild durch. Dadurch verliert aber der einzelne Klangerzeuger auch ein wenig an Bedeutung. Wenn Du so willst, könnte man sagen, dass ich Sounds für den Live-Einsatz in einem geräteübergreifenden Performance-Mode gestalte. Das ist verschwenderisch aber im Ergebnis zweckmäßig. Die Möglichkeit der freien Zuordnung erschließt sich aus der Verwendung der Midipatchbay Miditemp-Pmm-88-E.

Welche Preset-Sounds des MOTIF ES sind für Dich am wichtigsten?

Einiges habe ich zu dieser Frage ja gerade schon angedeutet. Das ist ein weites Feld und ich scheue davor zurück hier konkrete Sounds zu nennen - ein Beispiel wird zeigen warum:

Schon bei der Frage, welchen Streichersound man verwendet, gehen die Vorlieben weit auseinander. Die Auswahl hängt z. B. davon ab, ob noch einen Sound darüber liegen soll oder nicht. Mit den Streichersounds „BigSympH“ oder „HardEns“ mache ich auch als Einzel-Voice gute Erfahrungen - es hängt aber vom jeweiligen Einsatzgebiet ab. Wenn der Streichersound schnell ansprechen und präsent im Klangbild stehen soll – was bei vielen Siebziger-Soulnummern der Fall ist, dann beginne ich in der Performance-Ebene dran zu basteln. Für das DX-Plugin gibt es einen Streichersound in der Best-DX-Collection („Violins“), der allein zwar nach heutigen Maßstäben etwas verhärtet klingt aber im Zusammenhang mit Streichersounds aus dem Motif-ES-Preset-Bestand die mittige Klangcharakteristik der Siebziger-String-Ensembles sehr schön zustande bringt. Die Verwendbarkeit eines Sounds hängt von zu vielen Faktoren ab, als dass man durch die Nennung einzelner Sounds vorankäme. Man könnte also allenfalls Aussagen treffen, wie „für „Supreme“ von Robbie Williams empfehle ich den Streichersound „HardEns“, weil (...).

Verwendest Du auch optionale Soundsets? Du hast ja beratend bei der Produktion des Sets „Stage & Studio“ mitgewirkt und auch das MP3-Demo eingespielt.

Optionale Soundsets verwende ich schon sehr lange. Ich habe mir irgendwann gesagt, dass es Leute geben wird, die sich auf das Programmieren von Sounds besser verstehen als ich. Nachdem ich mich mit diesem Gedanken angefreundet hatte, habe ich zwar deutlich mehr Geld in Sounds investiert aber auch erheblich mehr Zeit zum Spielen gefunden. Da ich mich sowieso mehr als Spieler, denn als Programmierer sehe, kam es mir gelegen, dass gerade für Yamaha-Geräte viele Sounds auf den Markt kamen. Auch zu Zeiten des SY 99 war die Versorgung mit optionalen Sounds bei Yamaha in der Regel flächendeckender und ausgedehnter als bei anderen Herstellern. Für den SY 99 hatte ich mir über die Jahre wohl 2000 - 3000 Sounds dazu gekauft. Da waren allerdings auch viele konvertierte DX-Sounds dabei und natürlich auch ganze Soundsets, die ich selten oder nie verwendet habe. Irgendwann hatte ich aber für den USER-Speicher des SY 99 zwei Sets zusammengestellt, mit denen ich jeder Bedarfslage gerecht werden konnte.

Durch die konvertierten AN1X-Soundsets für das PLG-AN sind die Möglichkeiten des MOTIF-ES nochmals spürbar erweitert worden.

Auch wenn die Editor-Software hilfreich ist, setze ich mich eher nie vor den Rechner um bei einer Sägezahnwelle beginnend einen Sound zu programmieren. Bestenfalls passe ich mal Kleinigkeiten bei den Sounds an meine Bedürfnisse an. Ich achte meistens schon beim ersten Durchhören der Sets auf Sounds, die herausstechen und höre die Sounds auch immer unter dem Gesichtspunkt, wofür ich den einzelnen Sound denn wohl verwenden könnte. Viele Sounds, die ich aktuell verwende, stammen aus den Sets „Stage & Studio“ bzw. „Magical Pads“. Diese beiden Sets haben mir schon eine Menge neuer bzw. alternativer Klänge für Alltagsanwendungen beschert. Manchmal ist es nur eine Nuance, die anders ist und schon hat man den passenden Sound gefunden.

Welche Modifikationen nimmst Du an den Sounds vor, um diese für Deine Zwecke live-tauglich zu gestalten?

Bei Flächenounds achte ich immer darauf, dass diese schnell ansprechen, auf Anschlagdynamik oder Modulationsradeinsatz hin die Charakteristik verändern und nicht zu lange zum Ausklingen brauchen. Es muss mit einem Flächenound möglich sein, halbtaktige Akkordwechsel in normalem Songtempo zu bewältigen ohne dass ausklingende, nicht mehr aktuelle Töne im Klangbild stehen bleiben. Die Klangdichte in den Flächenounds ist mir obendrein auch wichtiger als Stereoeffekte die durchs Klangbild zwitschern oder ähnliches. Daher nutze ich für Anpassungen oft den Attack- und Release-Drehknopf bzw. drehe den Wert am Resonanz-Regler ein wenig runter.

Bei vielen Sounds – insbesondere aus dem AN- und DX-Plugin habe ich mit der COPY-Funktion des Motif ES schon deutliche Verbesserungen hinbekommen, indem ich ein bereits vorhandenes Effekt-Setting auf einen neuen Sound kopiert habe. Es ist immer wieder erstaunlich, was ein gut programmiertes Effekt-Setting ausmacht.

Verwendest Du auch Samples für Live-Konzerte?

„Konzert“ ist für Top-40-Gigs vielleicht ein bisschen hoch gegriffen. Für „Konzerte“ im eigentlichen Sinne mit Abba-Cover benutze ich keine Extra-Samples für Einspielungen, weil es sich meines Erachtens in dem Kontext und Programm nicht anbietet. In Musical-Shows oder bei Club-Gigs läge diese Vorgehensweise wohl auch neben der Sache.

Bei Top-40-Gigs kommt es aber hier und dort vor. Wenn man etwa die Intro von „Crying at the Discotheque“ hört, dann kann man sich natürlich hinsetzen und einen modulierbaren Orchestra-Hit-Sound basteln, das Gespielte durch hüllkurvengesteuerte Filter schicken oder ähnliches. An solchen Stellen entscheide ich mich aber dafür, das Klangereignis lieber gleich zu sampeln und einfach mit einem Tastendruck – beispielsweise auf dem tiefen E abzufahren. Um Samples abzufahren verwende ich regelmäßig den MOTIF-ES. Das hängt einerseits wieder

mit dem Zugriff und andererseits der einfachen Verarbeitung von WAV-Dateien zusammen aber auch damit, dass ich den Fantom-XR als Piano-Expander deluxe nicht aus dem Setup nehmen will, um damit ein Sample ablaufen zu lassen. Beim Motif-ES lässt sich ein Sample recht einfach in der Performance-Ebene einfügen. Dann liegt darüber noch der Sound, den ich eigentlich spielen will.

Da ich in reinen Live-Bands spiele, will ich an dem Ast, auf dem die Live-Spieler sitzen auch nicht über Gebühr sägen. Daher versuche ich natürlich immer erstmal, alles Mögliche live zu spielen und verwende hin und wieder auch mal Fußtaster, um Sounds mit einem einzelnen Ton im Klangbild stehen zu lassen, während ich schon wieder auf einer oder zwei anderen Tastaturzone(n) spiele. Wenn sich das dann im Ergebnis immer noch merkwürdig anhört, lässt sich vielleicht durch Sampling noch was retten.

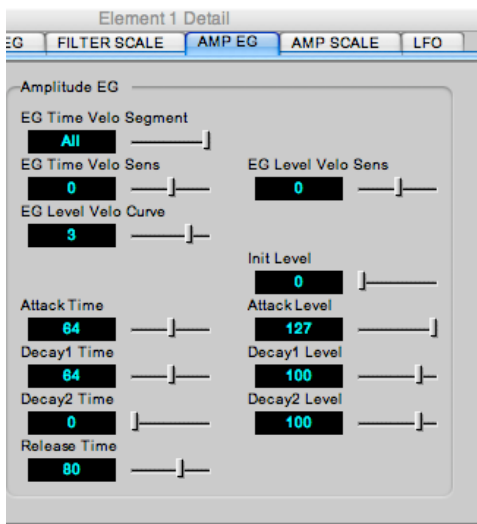
Was wünschst Du Dir für die Live-Workstation der Zukunft?

Beim Transport ist es mühsam, wenn ein Gerät bereits ohne Case 30 kg wiegt. Daher wäre mir persönlich daran gelegen, dass die großen Geräte vielleicht in Zukunft leichter werden könnten. Andererseits dürfte das aber nicht auf Kosten der Stabilität gehen.

Was ich innerhalb des Motif-ES für ein wenig unglücklich geregelt halte ist, dass man von außen – also per Programm-Change – nicht so einfach von der Voice-Ebene in die Performance-Ebene wechseln kann. Bei externer Ansteuerung muß man Syssex-Befehle an den Motif-ES senden, wenn man zwischen Performance und Voice-Ebene springen möchte. Mit meinem eigenen Technikverständnis und ohne die sachverständige Hilfe im Yamaha-Forum hätte ich das vermutlich niemals in den Griff bekommen.

Ich hätte gern mehr veränderbare Voice-Speicherplätze und – noch wichtiger – mehr als 128 Performance-Speicherplätze. Der Performance-Speicher in meinem MOTIF-ES ist zwar nicht voll ausgelastet aber ich muss mir schon hin und wieder Gedanken machen, wo ich einen neuen Sound speichere. Wenn ein Gerät schon diese Vielfalt an Sounds und Möglichkeiten bietet, ist es schade, wenn man dann durch die Anzahl der Speicherplätze wieder begrenzt wird. Da lindert es auch wenig, dass man verschiedene All-Files auf einem USB-Stick nacheinander ins Gerät laden kann. Das wäre für meine Begriffe in einer Live-Situation auch unzumutbar, denn die Sounds, die man gerade nachladen will, hat man dann im Laufe eines Jahres wieder zwei oder drei Mal nicht dabei usw. usw. Dann lieber gleich mehr Speicherplätze im Gerät. Von mir aus könnten die Werkssounds als Backup mitgeliefert werden und dafür sämtliche Programmplätze vollständig austauschbar sein.

MOTIF Sounddesign – Teil 3: Amp-Envelope



Beispiel 1: Die hier eingestellte „ADSR“-Envelope eignet sich bestens als Ausgangsbasis und zum Kennenlernen der Wirkungsweise von Hüllkurven.



Beispiel 2: Die Veränderung der Attack Time von 64 auf 0 macht aus dem Synthstrings-Sound einen Synthcomp-Sound ohne Anschlagzeit

In dieser Serie werden Sie schrittweise in die Grundlagen der Klangprogrammierung mit den Motif Synthesizern eingeführt. Da alle Geräte der Motif-Serie einschließlich der Rack-Versionen S90 ES, S90, MO6 / MO8 über die gleiche Klangarchitektur verfügen, können alle Yamaha Synth User ab dem Motif „Classic“ (Motif 6, 7, 8) von dieser Einführung profitieren. Gemeinsame Grundlage ist der jeweilige Voice-Editor, mit dem das Motif Sounddesign am besten veranschaulicht werden kann. Nachdem wir in der vorigen Ausgabe die Filter-Typen besprochen haben, soll es diesmal um die Envelopes („Hüllkurven“) gehen. In der folgenden Beschreibung wird davon ausgegangen, daß Sie den Voice Editor bereits geladen und eine Verbindung zum Synth hergestellt haben.

Was sind „Hüllkurven“ oder „Envelopes“?

Hüllkurven oder Envelopes steuern den Verlauf eines Klages in verschiedener Hinsicht. Es gibt Hüllkurven für Lautstärke („Amplitude-Envelope“), Filter („Filter-Envelope“) und die Tonhöhe („Pitch-Envelope“). Die Hüllkurven werden durch sogenannte „Envelope Generatoren“ erzeugt. Mit diesen Envelopes wird bestimmt, wie sich die Lautstärke (Amp), Cutoff-Frequenz (Filter) und Tonhöhe (Pitch) des Klages über die Zeit vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Aufhören des Klages ändert.

Für die Envelopes stehen beim Motif eine Reihe von Time- und Level-Parametern zur Verfügung.

<u>Segment</u>	<u>Time-Parameter</u>	<u>Level-Parameter</u>
HOLD	Hold Time	Hold Level
ATK	Attack Time	Attack Level
DCY1	Decay1 Time	Decay1 Level
DCY2	Decay2 Time	Decay2 Level
REL	Release Time	Release Level

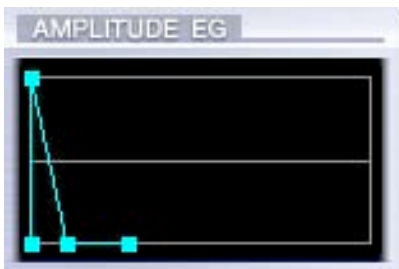
Zusätzlich gibt es den Parameter „DEPTH“, mit dem die Intensität der Hüllkurve eingestellt wird. Die Filter- und Pitch-Envelopes sind identisch. Die Amp-Envelope ist geringfügig abweichend. Dort fehlen die HOLD-Parameter. Stattdessen ist ein INIT-Level vorhanden. Ferner ist in der Amp-Envelope kein Release-Level vorhanden.

„ADSR“-Envelope als Einstieg

Da die Funktionsweise von Hüllkurven am besten mit praktischen Übungen erlernbar ist, wollen wir uns nicht mit weiteren theoretischen Erklärungen aufhalten, sondern lieber mit Hilfe des Voices Editors erste Editierversuche starten.

Wir starten wie gewohnt mit einer „Init Voice“, die im Editor mit einem Doppelklick zur Editierung geöffnet wird. Um den Sound unbeeinflusst von Effekten hören zu können, sollten Sie unter SYSTEM EFFECT wiederum den REVERB SEND Regler auf 0 setzen.

Öffnen Sie mit einem Doppelklick auf EL1 das Fenster *Normal Element 1* und danach mit einem Doppelklick auf DETAIL das Fenster *Element 1 Detail*. Lassen Sie diese beiden Fenster zum Kennenlernen der Hüllkurven ständig geöffnet.



Beispiel 3: In dieser sehr perkussiven ADSR-Envelope sind beide Decay-Level auf 0 gesetzt. Die Release Time ist sehr kurz, während die Decay1 Time gegenüber den vorherigen Beispielen unverändert bei 64 liegt.

Element 1 Detail

EG FILTER SCALE AMP EG AMP SCALE LFO

Amplitude EG

EG Time Velo Segment: All

EG Time Velo Sens: 0

EG Level Velo Curve: 3

EG Level Velo Sens: 32

Init Level: 0

Attack Time: 0

Attack Level: 127

Decay1 Time: 64

Decay1 Level: 100

Decay2 Time: 100

Decay2 Level: 0

Release Time: 64



Beispiel 4: eine typische Envelope für Piano- oder E-Piano Klänge. Es sind zwei Decay-Phasen vorhanden. Die erste ist sehr kurz und perkussiv, während die zweite relativ lange ausklingt. Für eine Piano-Envelope unerlässlich ist die Anschlagdynamik, die hier mit dem Parameter „EG Level Velo Sens“ eingestellt wird. Am Gerät erscheint der gleiche Parameter in „AMP – VEL SENS – Level“ (Element).

Die bei der Init-Voices eingestellte eignet sich Piano-Wave nur bedingt zum Ausprobieren der Hüllkurven, weil ja bereits in der Waveform ein abfallender Klangverlauf enthalten ist. Wählen Sie also wie in der letzten Folge stattdessen im OSCILLATOR-Feld die Synth-Waveform 558 „Fat Saw“.

Im Fenster *Normal Element 1* werden die Envelope-Parameter graphisch dargestellt, während im Fenster *Element 1 Detail* eine numerische Eingabe erfolgt. Die beiden Fenster sind verlinkt. Bei Änderungen in einem der Fenster wird die Darstellung im anderen Fenster sofort aktualisiert.

Wir starten mit der immer benötigten Amp-Envelope. Klicken Sie im Detail-Fenster auf „AMP EG“, um auf die Ansicht der Amplitude-EG Parameter zu gelangen.

Auch wenn die Hüllkurven der Motif Synthesizer komplexer sind als die der klassische Analoogsynths lassen sich auch hier einfache „ADSR“-Envelopes (Attack, Decay, Sustain, Release) realisieren. Dies ist ein guter Einstieg – also los: Stellen Sie die Detail-Parameter so ein:

Init Level	=	0
Attack Time	=	64
Attack Level	=	127
Decay1 Time	=	64
Decay1 Level	=	100
Decay2 Time	=	0
Decay2 Level	=	100
Release Time	=	80

Das Ergebnis dieser Hüllkurve in Kombination mit der Wave „Fat Saw“ ist ein einfacher, ungefilterter und daher sehr brillanter Synthstring-Sound.

Hier eine kleine Analyse dieser ADSR-Envelope:

Die Hüllkurve beginnt mit der Ausgangslautstärke (Init Level = 0) und schwillt dann in der eingestellten Attack Time (64) zum Attack Level an. Dies ist in der Regel die maximale Lautstärke der Hüllkurve. Danach erfolgt in der Decay 1 Time ein Lautstärkeabfall bis zum Decay 1 Level.

Jetzt folgt ein kleiner Kunstgriff, um die eigentlich komplexere Motif-Envelope zu einer herkömmlichen ADSR-Envelope zu reduzieren: Die Decay2 Time wird auf 0 gesetzt, das Decay2 Level auf den gleichen Wert wie das Decay 1 Level, also 100. Damit wird das Segment DECAY 2 quasi außer Kraft gesetzt. Wenn Sie die ADSR-Envelope verändern möchten, lassen Sie Decay 2 Time immer auf 0 und passen Sie das Decay2 Level immer dem Decay1 Level an.

Die Zeit vom Loslassen der Taste bis zum endgültigen Ausklang ist die Release Time.

Andere Envelope-Einstellungen

Ein großer Vorteil der Editierung mit dem Voice-Editor ist die graphische Bearbeitung. Experimentieren Sie also mit den Hüllkureneinstellungen, indem Sie die Griffpunkte bewegen. Einige Anregungen finden Sie in den Beispielen auf der linken Seite. Während die Beispiele 1 – 3 noch einfache ADSR-Envelopes darstellen, enthält das Beispiel 4 eine typische Piano-Envelope mit Decay 2 Phasen, in der auch die Amp-Velocity (Anschlagdynamik) eingestellt wird.

In der nächsten Folge werden wir das Thema Envelopes auf Filter und Pitch bezogen fortsetzen.

Soundsets für MOTIF ES, MOTIF-RACK ES, S90 ES, MO6 / MO8

Synth Universe – Vol. 1 = „Magical Pads“

für MOTIF ES, MOTIF-RACK ES, S90 ES, MO6 / MO8

128 Voices, 64 MB Synth Waveforms (MOTIF ES)

Die neue Serie „Synth Universe“ bietet ein ein Universum von Synthesizer Sounds. Das erste Volume „Magical Pads“ bietet warme, analoge Flächenounds mit viel Atmosphäre. Dazu kommen Sweeps, Swells, Synthbrass, Atmo-Sounds und musikalische Effektsounds.

„Dance Xpanded“

für MOTIF ES, MOTIF-RACK ES, S90 ES, MO6 / MO8

128 Voices, 64 WAV-Drumloops, 100 MIDI-Loops, 64 MB Samples + 100 User Arpeggios (MOTIF ES)

„Dance Xpanded“ ist das ultimative Set für Dance, Trance, Electronic, Chill Out, Pop. Die 128 Voices enthalten Atmosphären, Pads, Leads, Synthbässe, Chordsynths, Gated Pads und Arpsounds. Top-Analog Sound und exzellente neue Synth-Waveforms!

„Synth Xpanded“ für MOTIF ES

128 Voices, 64 MB Samples, 40 User Waveforms

Bietet die Power einer Synth Expansion. Damit wird der MOTIF ES zu einem Megasynt der Luxusklasse aufgewertet. Fette Analogsynths, futuristische Digitalounds, warme Atmosphären und Pads, eindrucksvolle Leads und Bässe.

„Live Xpanded / Organs“ für MOTIF ES

128 Voices, 32 Performances, 18 MB Samples

Dieses Live-Set ist speziell für Entertainment und Keyboarder in Pop- und Rockbands programmiert. Neben den Standard-Voices für den Live-Einsatz (Dynamische Keyboards, Pads, Strings, Brass, Leads usw.) werden auch Live-Performances mit Splits und Stacks geboten. Ein separates File enthält ein Set mit neuen Organ-Voices, basierend auf neuen Waveforms.

„Stage & Studio“

für MOTIF ES, MOTIF-RACK ES, S90 ES, MO6 / MO8

128 Voices. Das ultimative Top 40 und Live-Set!

Die „Universal Collection“ enthält die wichtigsten Standard Instrumente und Synthesizersounds für Live-Musik und Entertainment. Hervorragende Spielbarkeit und Durchsetzungskraft. Getestet von Live-Musikern.

„Arp Xpanded“ für MOTIF ES

128 Voices, 106 User Arpeggios

Lizensiert von YAMAHA MUSIC CENTRAL EUROPE.

Inspirierendes Set für Pop- und Elektronik mit Arpeggio Voices auf der Basis von neuen User Arpeggios. Frische und coole Sounds - eine Mischung von modernen Synths und trendigen Acoustic Voices. Stilistisch bemüht sich „Arp Xpanded“ um eine Balance zwischen traditioneller Live- und trendiger Popmusik. neuen User Arpeggio-Phrases.

„Pop Xpanded“

für MO6 / MO8 und S90 ES

128 Voices + 106 User Arpeggios

Das Set enthält 192 User Voices, die aus den MOTIF ES Sets „Arp Xpanded“ und „Live Xpanded“ zusammengestellt wurden.

Die User Voice Bank 1 ist identisch mit „Arp Xpanded“ und enthält 128 Voices basierend auf 106 neuen User Arpeggio-Phrases.

Die Voices 1 – 64 der User Voice Bank 2 sind mit ist identisch mit den 64 „Live-Voices“ des Sets „Live Xpanded“ belegt. Die Voices 65 – 128 der User Voice Bank 2 enthalten die besten Synthesizersounds von MOTIF ES und MOTIF-RACK ES.

Preise:

Je Soundset (Download / CD-ROM)	= 29,- EUR
512KB USB-Stick mit einem Soundset	= 49,- EUR
512KB USB-Stick leer	= 25,- EUR
1 Gigabyte USB-Stick leer	= 35,- EUR

zusätzliche Soundsets können mit einem Aufpreis von je 29,- EUR auf die USB-Sticks kopiert werden.

Die Soundsets sind exklusiv erhältlich bei:



EASY SOUNDS – Peter Krischker

Am Langberg 97 A

D-21033 Hamburg

Telefon: 040 - 738 62 23

vertrieb@easysounds.de

<http://www.easysounds.de/Yamaha.htm>

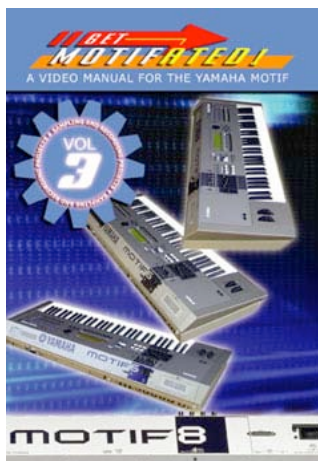
DVD Lern-Videos für MOTIF ES / 6, 7, 8



Registrierte MOTIF ES User erhalten - solange der Vorrat reicht - weiterhin kostenlos die Lern-DVD „A COMPLETE GUIDE TO THE YAMAHA MOTIF ES“. Es handelt sich um eine Step by Step Video Einführung in die Grundlagen der Bedienung des MOTIF ES (in englisch). Die Bestellung der DVD kann formlos an diese E-Mail Adresse geschickt werden:

info@yamaha-motif.de

Darüberhinaus gibt es zwei weitere DVD Lern Videos, die weiterführendes Wissen vermitteln. Diese von KEYFAX NewMedia (USA) in Kooperation mit YAMAHA produzierten und in Europa bisher nicht erhältlichen DVDs werden jetzt – solange der Vorrat reicht – zu stark reduzierten Preisen den MOTIF-Usern angeboten. Die DVDs wurden ursprünglich für den Motif 6 / 7 / 8 produziert. Da diese Modelle jedoch in weiten Bereichen der Bedienung dem MOTIF ES sehr ähnlich oder sogar identisch sind, können diese DVDs auch für MOTIF ES-User eine sehr wertvolle Hilfe sein. Die wenigen abweichenden Bedienvorgänge werden schnell erkannt. Hier eine kurze Beschreibung der ebenso informativen wie auch unterhaltsamen DVDs:



Get Motifated - Vol. 2: „Tips Tricks and Techniques“

Themen: Arbeitsorganisation, Live-Anwendungen, Master, Fußpedale, Controller, PLG-Boards, Voice Editor, Arpeggio. Außerdem spezielle Tips & Tricks wie z.B. Breath Controller, AN-Board Arpeggios, Bass Effects.

Get Motifated - Vol. 3: Sampling and Recording Projects

Schwerpunkt dieser DVD sind Sampling & Recording Projects. Die Sampling-Architektur des Motif wird komplett und ausführlich beschrieben.

Die Spieldauer der englischsprachigen DVDs beträgt jeweils ca. 2 Stunden. Der Sonderpreis je DVD beträgt 10,- EUR.

Für MOTIF 6 / 7 / 8 User ist zusätzlich zu den oben beschriebenen Volumes noch die DVD „Get Motifated! A Video Manual for the Yamaha Motif“ erhältlich, die inhaltlich im Wesentlichen der anfangs erwähnten MOTIF ES DVD entspricht. Der Preis beträgt ebenfalls 10,- EUR.

Die DVDs sind exklusiv bei EASY SOUNDS erhältlich.

<http://www.easysounds.de/>

USB-Sticks für MOTIF ES / MO / S90 ES



Durch eine gemeinsame Aktion von YAMAHA und EASY SOUNDS können jetzt preiswerte, garantiert Yamaha-kompatible USB-Sticks erworben werden. Die Sticks werden in Größen von 512 MB und 1 Gigabyte angeboten und sind als „Loaded USB-Sticks“ mit Soundsets oder leer erhältlich.

Das Angebot kommt zur rechten Zeit. Denn die bisher von MOTIF-Usern verwendeten Smart Media Cards werden nicht mehr hergestellt und sind bereits seit geraumer Zeit kaum noch zu ergattern. MO6, MO8 und S90 ES sind vorausschauend auch gar nicht erst mit einem Smart Media Card Slot ausgestattet worden.

Die YAMAHA USB- Sticks sind im Vergleich zu anderen USB-Devices hinsichtlich der Ladezeiten äußerst schnell. Ein All-File mit der kompletten MOTIF ES CD-ROM Library (150 MB) wurde vom YAMAHA USB-Stick in 10 Minuten geladen. Ein anderer, preisgünstig im Elektronikfachhandel erworbener USB-Stick brauchte dafür 17 Minuten (!). Die USB-Sticks kosten leer 25,- EUR (512 MB) bzw. 35,- EUR (1 Gigabyte) oder mit einem Soundset als „Loaded Stick“ 49,- EUR.

Die USB-Sticks sind exklusiv bei EASY SOUNDS erhältlich.

<http://www.easysounds.de/>

YAMAHA Motif News Guide

*Der offizielle News Guide
zur Yamaha Music Production
Synthesizer Serie
MOTIF ES, MO & S-Series*

Herausgegeben von
EASY SOUNDS
Peter Krischker
in Kooperation mit
YAMAHA MUSIC
CENTRAL EUROPE
GmbH

E-MAIL:
motifnews@easysounds.de

Der *Motif News Guide* erscheint monatlich und enthält News, Tips & Tricks, Softwareangebote und Interviews rund um die Yamaha Synthesizer der Motif-Serie, S90 ES und MO.

Der nächste *Motif News Guide* erscheint zur Musikmesse am 28. 3. 07 als Doppelausgabe für März / April 2007.

Sie können den kostenlosen *Motif News Guide* mit einer formlosen E-Mail abonnieren oder abbestellen:
motifnews@easysounds.de

Wichtige Websites für MOTIF-User

Offizielle, internationale YAMAHA Website für Synthesizer mit umfangreichem Downloadbereich
<http://www.yamahasynt.com/>

Offizielle Homepage von YAMAHA MUSIC CENTRAL EUROPE GmbH
<http://www.yamaha-europe.com>

Amerikanische Motif Support-Website mit Forum + KEYFAX Webshop
<http://www.motifator.com/>

EASY SOUNDS Website + Webshop Sounds und USB-Sticks für YAMAHA Synths
<http://www.easysounds.de>

John Melas MOTIF ES Website
<http://www.jmelas.gr/motif/>

Audio-Ordner (NewsGuide0207_MP3)

Club2007_Parts.mp3

Club2007_SF.mp3

DoubleDip_Parts.mp3

DoubleDip_SF.mp3

WarmFeeling_Parts.mp3

WarmFeeling_SF.mp3

Diese Files enthalten Klugbeispiele von MOTIF XS Arpeggio Performances und beziehen sich auf den gleichnamigen Artikel, Seite 4 / 5.