



Clavinova®

CVP-701

Referenzhandbuch

Dieses Referenzhandbuch erläutert erweiterte Funktionen dieses Instruments, auf die in der Bedienungsanleitung nicht näher eingegangen wird. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung, bevor Sie dieses Referenzhandbuch lesen.



Inhalt

1 Piano Room – Mit Freude Klavier spielen –	3	8 Music Finder – Abrufen idealer Einstellungen (Voice, Style usw.) für jeden Song –	69
2 Voices – Spielen auf der Tastatur –	3	Registrieren einer Song-, Audio- oder Style-Datei (SONG/AUDIO/STYLE)	69
Eigenschaften der Voices.....	3	Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten) ...	71
Auswählen von GM&XG-, MegaVoices oder anderen Voices am Bedienfeld.....	5	Bearbeiten von Datensätzen.....	72
Einstellen der Effekttiefe von Reverb und Chorus für VRM-Voices	5	Speichern eines Eintrags als einzelne Datei	73
Einstellen der Stimmkurve und der Lautstärke des Key-Off-Klangs für Piano-Voices.....	6	9 Registration Memory – Speichern und Abrufen eigener Bedieneinstellungen –	74
Prüfen der Zuweisungen der Drum-Kit-Voices.....	7	Löschen oder Umbenennen der Registrierung.....	74
Auswahl des Harmony-/Echo-Typs.....	8	Überprüfen der Informationen im Registration Memory	75
Tonhöhereinstellungen	9	Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)	76
Bearbeiten von Voices (Voice Set).....	12	Die Registration-Memory-Nummern der Reihe nach aufrufen (Registration Sequence).....	76
Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern	17	10 Mischpult (Mixing Console) – Bearbeiten von Lautstärke und Klangbalance –	79
3 Styles – Spielen von Rhythmus und Begleitung –	18	Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter.....	79
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	18	Bearbeiten der FILTER-Parameter.....	81
Mit der rechten Hand Akkorde angeben und mit der linken Hand Bass spielen.....	21	Bearbeiten der TUNE-Parameter	81
Suchen nach für den aktuellen Style geeigneten Songs (Repertoire)	22	Bearbeiten der EFFECT-Parameter	82
Speichern einer eigenen One-Touch-Einstellung	23	Bearbeiten der EQ-Parameter	84
Inhalt der One-Touch-Einstellungen überprüfen	23	Master-EQ-Typ auswählen	85
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator).....	24	Einstellen des Master Compressors	86
4 Song-Wiedergabe – Spielen und Üben von Songs –	38	11 Anschlüsse & Verbindungen – Einsatz des Instruments zusammen mit anderen Geräten –	88
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen	38	Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler	88
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe	40	Wireless-LAN-Einstellungen	92
Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion).....	41	MIDI-Einstellungen.....	94
5 Song-Aufnahme per MIDI – Aufnahmen Ihres Spiels per MIDI –	46	12 Utility / System – Vornehmen globaler Systemeinstellungen –	100
Aufnahme zuerst der Style-Wiedergabe, dann der Melodien.....	46	CONFIG1	100
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)	49	CONFIG2	102
6 USB Audio-Player/-Recorder – Wiedergabe und Aufnahme von Audiodateien –	66	PARAMETER LOCK.....	104
7 Mikrofon – Mikrofon anschließen und Singen zu Ihrer eigenen Begleitung –	66	USB.....	104
Einstellen und Speichern der Mikrofoneinstellungen (Gesang/Sprache)	66	OWNER	105
		BACKUP/RESTORE.....	105
		SETUP FILES	106
		RESET	107
		Index	108

* Jedes Kapitel in diesem Referenzhandbuch entspricht dem jeweiligen Kapitel in der Bedienungsanleitung.

Verwenden des PDF-Handbuchs

- Um sofort auf die entsprechende Seite mit den gewünschten Einträgen und Themen zu springen, klicken Sie auf die entsprechenden Einträge im Index „Lesezeichen“ links im Hauptanzeigefenster. (Klicken Sie auf das Register „Lesezeichen“, um den Index zu öffnen, falls dieser nicht angezeigt wird.)
- Klicken Sie auf die Seitennummern in diesem Handbuch, um direkt zur entsprechenden Seite zu springen.
- Wählen Sie „Suchen“ im Bearbeiten-Menü von Adobe Reader, und geben Sie einen Schlüsselbegriff ein, um nach Informationen zu suchen, die sich irgendwo im Dokument befinden.

HINWEIS Die Namen und Positionen von Menüelementen können sich je nach Version von Adobe Reader unterscheiden.

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Piano Room

– Mit Freude Klavier spielen –

Diese Bedienvorgänge werden in der Bedienungsanleitung vollständig beschrieben. Lesen Sie das entsprechende Kapitel in der Bedienungsanleitung.

Voices

– Spielen auf der Tastatur –

1

2

Voices – Spielen auf der Tastatur –

Inhalt

Eigenschaften der Voices	3
Auswählen von GM&XG-, MegaVoices oder anderen Voices am Bedienfeld	5
Einstellen der Effekttiefe von Reverb und Chorus für VRM-Voices	5
Einstellen der Stimmkurve und der Lautstärke des Key-Off-Klangs für Piano-Voices	6
Prüfen der Zuweisungen der Drum-Kit-Voices	7
Auswahl des Harmony-/Echo-Typs	8
Tonhöhereinstellungen	9
• Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments	9
• Scale Tuning (Skalierung)	10
• Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten	11
Bearbeiten von Voices (Voice Set)	12
• Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays	13
• Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)	16
Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern	17

Eigenschaften der Voices

Der Voice-Typ und seine definierende Merkmale werden über dem Voice-Namen im Display für die Voice-Auswahl angezeigt.

VRM (Virtual Resonance Modeling)	Siehe Bedienungsanleitung, Kapitel 2.
Natural!	Natural!-Voices sind Klänge, die in hoher Qualität mit speziellen Sampling-Techniken erstellt wurden. Sie sind besonders geeignet, um Klavier und andere Tasteninstrumente zu reproduzieren.
Live!	Live!-Voices bieten Stereo-Sampling für die Wiedergabe des Stereoklangbildes eines akustischen Instruments, einschließlich der akustischen Umgebung des Aufnahmeraums.

S.Art! (Super Articulation)	Siehe Bedienungsanleitung, Kapitel 2.
Cool!	Cool!-Voices reproduzieren die komplexen Eigenschaften elektronischer Musikinstrumente durch Anwendung hochentwickelter Programmieretechniken sowohl für die Klangerzeugung als auch den Einsatz von DSP-Effekten.
Sweet!	Sweet!-Voices geben die Klänge akustischer Instrumente wieder, welche das gesampelte Vibrato des Interpreten enthalten, wodurch ein viel realistischerer und gefühlvollerer Klang entsteht als mit künstlich hinzugefügtem Vibrato.
Drums	Schlaginstrumente (Drum & Percussion) sind über die Tasten der Tastatur verteilt, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können.
Live! Drums	Für diese hochauflösenden Aufnahmen von Schlaginstrumenten, die über die Tasten der Tastatur verteilt sind, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können, wurde Stereo-Sampling verwendet.
SFX	Spezielle Schlaginstrumente und Sound-Effekte sind über die Tasten der Tastatur verteilt, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können.
Live! SFX	Für diese hochauflösenden Aufnahmen von speziellen Schlaginstrumenten und Sound-Effekten, die über die Tasten der Tastatur verteilt sind, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können, wurde Stereo-Sampling verwendet.
Organ Flutes!	Bei dieser authentischen Orgel-Voice können Sie die verschiedenen Fußlagen (Footages) festlegen und auf diese Weise eigene Orgelklänge erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 17 .
MegaVoice	MegaVoice ist ein spezielles Voice-Format, das besonders für die Verwendung in Styles und Songs geeignet ist, nicht jedoch für das Live-Spiel. Es werden verschiedene Velocity-Bereiche eingesetzt, mit denen völlig verschiedene Spielstile gleichzeitig erzeugt werden, ohne die Voice umschalten zu müssen. Die Zuordnungstabellen der Sounds innerhalb der einzelnen MegaVoices finden Sie in der separaten Datenliste, die mit Ihrem Instrument geliefert wurde.

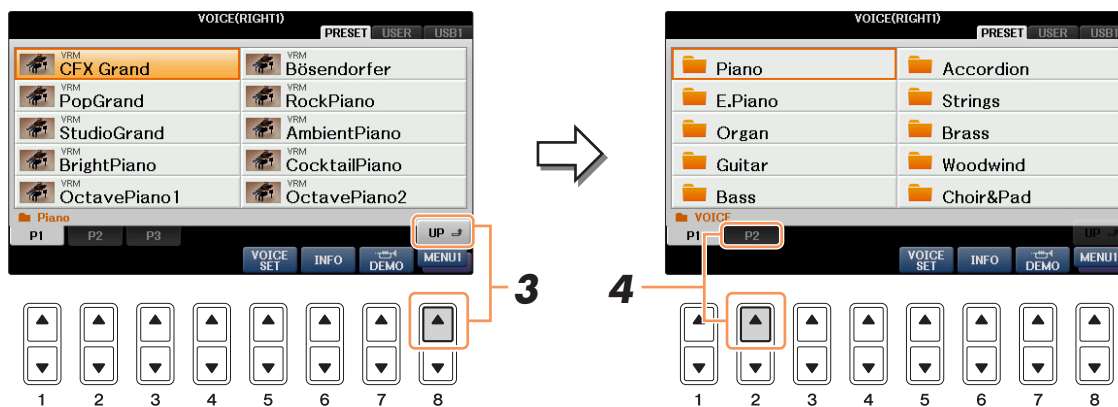
HINWEIS MegaVoices sind nicht mit anderen Modellen kompatibel, auch wenn auf dem jeweiligen Modell Voices dieses Typs installiert sind. Song- oder Style-Daten, die Sie am Instrument mit Hilfe dieser Voices erstellt haben, klingen nicht richtig, wenn Sie diese auf anderen Instrumenten wiedergeben.

HINWEIS MegaVoices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. verschieden. Daher kann es, wenn Sie einen Harmony-/Echo-Effekt anwenden, die Transpositionseinstellung oder die Voice-Set-Parameter ändern, zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen.

Auswählen von GM&XG-, MegaVoices oder anderen Voices am Bedienfeld

Die GM&XG-Voices sowie die MegaVoices können nicht direkt mit den Auswahltasten für die VOICE-Kategorie aufgerufen werden. Sie können jedoch wie folgt vom Bedienfeld aus aufgerufen werden.

- 1 Wählen Sie im MAIN-Display den Tastatur-Part aus, dem Sie die gewünschte Voice zuweisen möchten.
- 2 Drücken Sie eine der Auswahltasten für die VOICE-Kategorie, um das Display für die Voice-Auswahl aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die Taste [8▲] (UP), um die Voice-Kategorien aufzurufen.



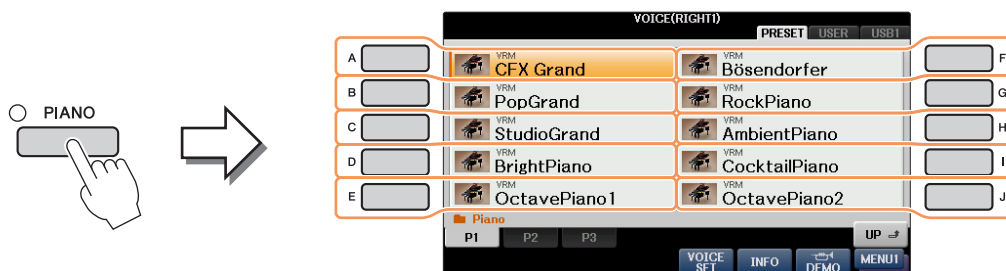
- 4 Drücken Sie die Taste [2▲] (P2), um Seite 2 aufzurufen.
- 5 Drücken Sie die gewünschte der Tasten [A] – [J], um das Display für die Auswahl von GM&XG-/GM2-Voices usw. aufzurufen.
- 6 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.

Einstellen der Effekttiefe von Reverb und Chorus für VRM-Voices

Wenn Sie eine Piano-Voice auswählen, die kompatibel ist mit VRM (bezeichnet als VRM-Voice), können Sie die Tiefe der Effekte Reverb und Chorus einstellen, die auf die VRM-Voices angewendet werden.

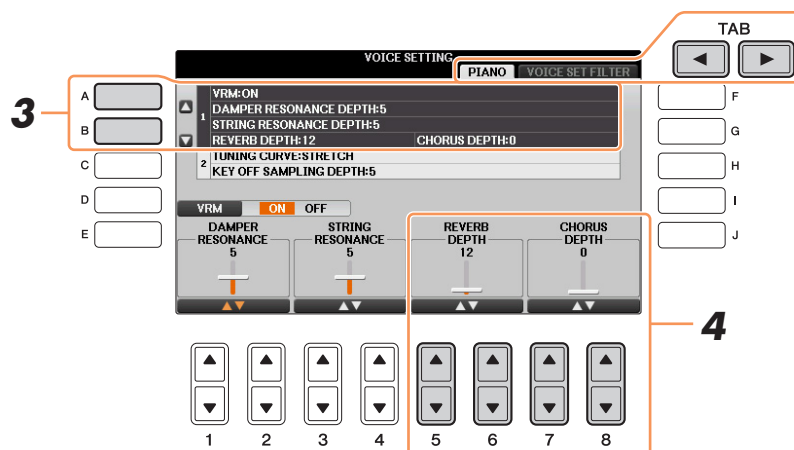
- 1 Wählen Sie die VRM-Voice aus.

Drücken Sie die VOICE-Kategorietaste [PIANO], um das Auswahl-Display für Voices aufzurufen, und wählen Sie dann eine Voice aus, über deren Namen die „VRM“-Anzeige leuchtet.



2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [F] VOICE SETTING → TAB [◀][▶] PIANO



3 Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [A]/[B] „1. VRM/DAMPER RESONANCE DEPTH/STRING RESONANCE DEPTH/REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH“:

4 Verwenden Sie die Tasten [5▲▼]/[6▲▼], um den Hallanteil einzustellen und die Tasten [7▲▼]/[8▲▼], um den Chorus-Anteil einzustellen, der auf die VRM-Voices angewendet wird.

Diese Einstellung wird gemeinsam auf alle Parts angewendet, bei denen VRM-Voices ausgewählt sind.

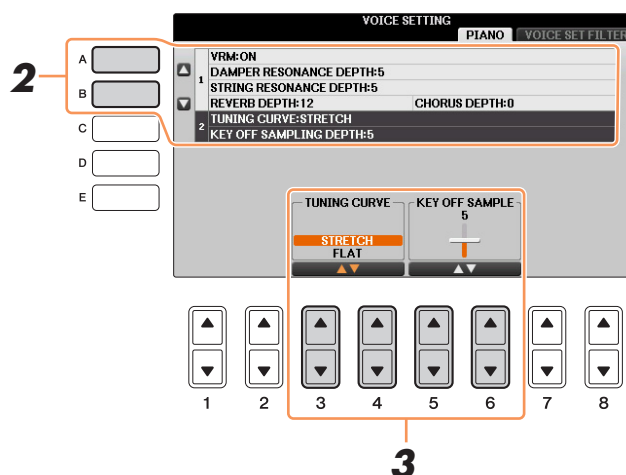
Einstellen der Stimmkurve und der Lautstärke des Key-Off-Klangs für Piano-Voices

Hier können Sie bei Piano-Voices die Stimmkurve und die Lautstärke des „Key Off Samples“ einstellen (das ist der Klang, der beim Loslassen einer Taste erklingt).

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [F] VOICE SETTING → TAB [◀][▶] PIANO

2 Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [A]/[B] „2. TUNING CURVE/KEY OFF SAMPLING DEPTH“:



3 Verwenden Sie die Tasten [3▲▼]/[4▲▼], um die richtigen Einstellungen zu wählen oder Werte einzustellen.

[3▲▼]/ [4▲▼]	TUNING CURVE	Legt die Stimmungskurve fest. Wählen Sie „FLAT“, wenn Sie möchten, dass die Stimmungskurve der Piano-Voice möglichst genau zu den Voices der anderen Instrumente passt. STRETCH: Eine Stimmkurve, die von Klavierstimmern häufig verwendet wird, damit die oberen Oktaven natürlicher klingen. Sehr gut geeignet für Solo-Klavierspiel. FLAT: Stimmungskurve, bei der die Oktaven aller Töne im gesamten Tastaturbereich immer genau die doppelte bzw. halbe Frequenz der benachbarten Oktave haben.
[5▲▼]/ [6▲▼]	KEY OFF SAMPLE	Stellt die Lautstärke des Loslassklangs ein.

Prüfen der Zuweisungen der Drum-Kit-Voices

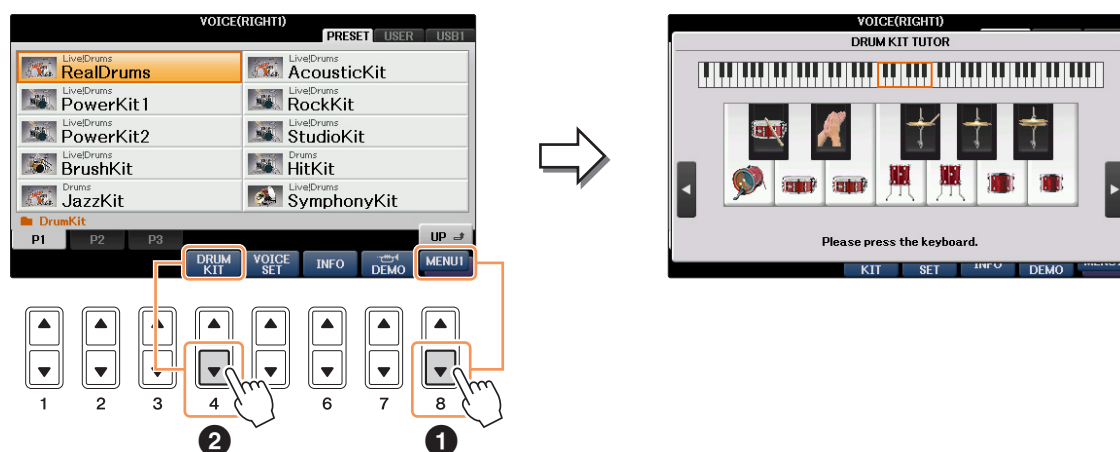
Wenn Sie eine der folgenden speziellen Drum-Kit-Voices auswählen, können Sie die Tastenzuweisungen im Drum-Kit-Tutor-Display ablesen.

Kompatible Drum-Kit-Voices:

StandardKit1, StandardKit2, HitKit, RoomKit, RockKit, JazzKit, BrushKit, SymphonyKit, StudioKit, PowerKit1, PowerKit2, AcousticKit, RealDrums

Rufen Sie das Drum-Kit-Tutor-Display auf.

Wählen Sie die kompatible Drum-Kit-Voice im Display für die Voice-Auswahl aus → [8▼] MENU1 → [4▼] (DRUM KIT).



HINWEIS Das Drum-Kit-Tutor-Display ist für einige Drum-Kit-Voices, nicht verfügbar, und zwar für diejenigen, deren „DRUM KIT“-Taste im MENU1 unten im Display für die Voice-Auswahl nicht angezeigt wird.

In der Grundeinstellung wird der Tastaturbereich zwischen C3 und B3 angezeigt, so dass die Zuweisungen abgelesen werden können. Wenn Sie eine Klaviertaste anschlagen, wird der dieser Taste zugewiesene Instrumentenname im Display angezeigt. Um weitere Zuweisungen außerhalb dieses Bereichs abzulesen, verwenden Sie die Tasten [D]/[E] oder [I]/[J], um die Tastaturdarstellung im Display um eine Oktave nach links oder nach rechts zu verschieben, oder schlagen Sie einfach eine Taste in einer anderen Oktave an.

Auswahl des Harmony-/Echo-Typs

Mit dieser Funktion können Sie dem Spiel Ihrer rechten Hand Harmonien hinzufügen, die sich nach den in der linken Hand gespielten Akkorden richten, und automatische Echos oder Tremolo-Effekte erzeugen, indem Sie eine einzelne oder zwei Noten spielen.

- 1** Drücken Sie die Taste [VOICE EFFECT].
- 2** Schalten Sie Keyboard Harmony ein, indem Sie die Taste [I] (KEYBOARD HARMONY) drücken.
- 3** Rufen Sie mit der Taste [J] (TYPE SELECT) das Funktions-Display auf.
- 4** Benutzen Sie die Tasten [1▲▼] – [3▲▼], um den Harmony-/Echo-Typ auszuwählen.

Die Harmony-/Echo-Typen lassen sich je nach angewendetem Effekt in die folgenden Gruppen einteilen.



Harmony-Typen

Diese Typen wenden den Harmony-Effekt auf die Noten an, die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielt werden, und zwar je nach dem Akkord, der im Tastaturbereich für die linke Hand gegriffen wird. (Beachten Sie, dass die Einstellungen „1+5“ und „Octave“ nicht vom Akkord beeinflusst werden.)

Typ „Multi Assign“

Dieser Typ wendet den Special Effect auf im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte Akkorde an.

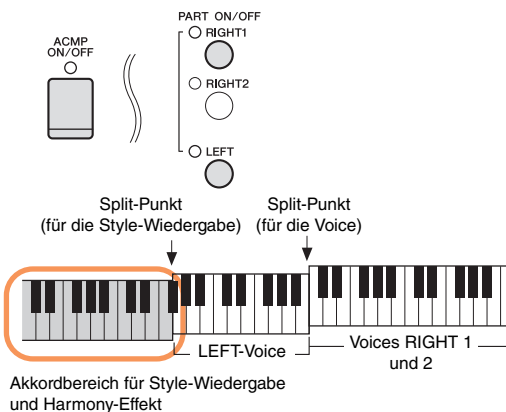
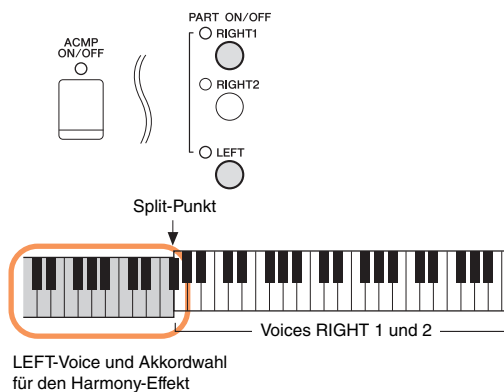
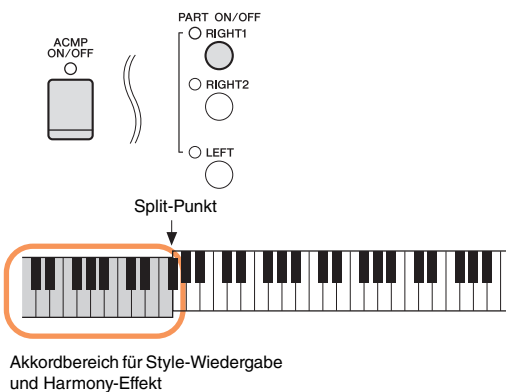
Echo-Typen

Diese Typen wenden Echo-Effekte synchron zum aktuell eingestellten Tempo auf die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielten Noten an.

■ Harmony-Typen

Wenn einer der Harmony-Typen ausgewählt ist, wird der Harmony-Effekt entsprechend dem oben ausgewählten Typ und dem im Tastaturbereich für die Begleitung angegebenen Akkord auf die Note angewendet, die im Tastaturbereich für die rechte Hand (siehe unten) gespielt wird.

Wenn Sie diese Typen verwenden möchten, starten Sie die Style-Wiedergabe, oder stellen Sie den Parameter „STOP ACMP“ (Seite 19) auf einen anderen Wert als „DISABLED“ ein.



■ Typ „Multi Assign“

Der Multi-Assign-Effekt weist gleichzeitig im Tastaturbereich der rechten Hand gespielte Noten automatisch verschiedenen Parts (Voices) zu. Beide Tastatur-Parts [RIGHT 1] und [RIGHT 2] sollten eingeschaltet sein, wenn Sie den Multi-Assign-Effekt verwenden. Die Voices von Right 1 und 2 werden abwechselnd in der von Ihnen gespielten Reihenfolge den Noten zugewiesen.

■ Echo-Typen

Wenn einer der Echo-Typen ausgewählt ist, wird der entsprechende Effekt (Echo, Tremolo, Triller) synchron zum aktuell eingestellten Tempo auf die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte Note angewendet, und zwar unabhängig vom On/Off-Status von [ACMP] und dem Part LEFT. Denken Sie daran, dass Trill nur dann angewendet wird, wenn Sie auf der Tastatur zwei Tasten gleichzeitig gedrückt halten (die letzten beiden Noten, falls Sie mehr als zwei Noten gedrückt halten). Diese beiden Noten werden dann abwechselnd gespielt.

5 Benutzen Sie die Tasten [4▲▼] – [8▲▼], um die verschiedenen Harmony-/Echo-Einstellungen vorzunehmen.

Welche Einstellungen verfügbar sind, hängt vom Harmony-/Echo-Typ ab.

[4▲▼]	VOLUME	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt die Lautstärke der vom Harmony-/Echo-Effekt erzeugten Harmony-/Echo-Noten fest.
[5▲▼]	SPEED	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Typ Echo, Tremolo oder Trill ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte Echo, Tremolo und Trill.
[6▲▼]	ASSIGN	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Mit ihm können Sie den Tastatur-Part festlegen, über den die Harmony-/Echo-Noten wiedergegeben werden.
[7▲▼]	CHORD NOTE ONLY	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn einer der Harmony-Typen ausgewählt ist. Bei Aktivierung (ON) wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Noten angewendet, die zu einem im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkord gehören.
[8▲▼]	TOUCH LIMIT	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt den niedrigsten Velocity-Wert fest, für den die Harmony-Note wiedergegeben werden soll. Mit dieser Option können Sie den Harmony-Effekt selektiv durch Ihre Spielstärke anwenden, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Der Harmony-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark genug anschlagen (stärker als der eingestellte Wert).

Tonhöhereinstellungen

Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments feineinstellen. Dies ist praktisch, wenn Sie das Clavinova zusammen mit anderen Instrumenten oder mit Musik von CD spielen möchten. Beachten Sie, dass die Tuning-Funktion sich nicht auf die Drum-Kit-, SFX-Kit-Voices mit dem Namen „*** kit“ oder auf Audiodateien auswirkt.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [E] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶]
MASTER TUNE

2 Verwenden Sie die Tasten [4▲▼]/[5▲▼], um die Stimmung in Schritten von 0,2 Hz zwischen 414,8–466,8 Hz einzustellen.

Drücken Sie gleichzeitig die 4er- oder 5er-Tasten [▲] und [▼], um den Wert auf die Werksvorgabe von 440,0 Hz zurückzusetzen.

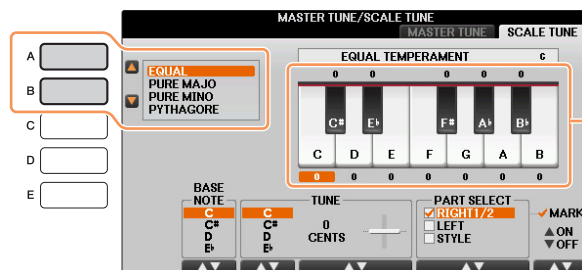
Scale Tuning (Skalierung)

Sie können verschiedene Skalen auswählen – für benutzerspezifische Stimmungen, bestimmte historische Epochen oder Musikgenres.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [E] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] SCALE TUNE

2 Benutzen Sie die Tasten [A]/[B], um die gewünschte Skala auszuwählen.

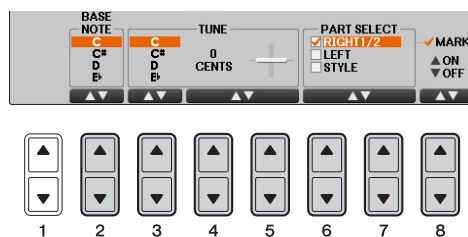


Die Stimmung jeder Note der momentan ausgewählten Skala wird angezeigt.

■ Voreingestellte Skalentypen

EQUAL	Der Frequenzbereich jeder einzelnen Oktave ist gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtonschritten immer gleich ist (mathematische Stimmung). Dies ist die in der heutigen westlichen Musik am häufigsten verwendete Stimmung.
PURE MAJOR, PURE MINOR	Diese Temperierungen erhalten die reinen, physikalischen Intervalle jeder Tonskala, insbesondere die Dreiklang-Intervalle (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokalharmonien hören, beispielsweise bei Chören und A-Capella-Gesängen.
PYTHAGOREAN	Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erarbeitet und wird aus Folgen perfekter Quinten erstellt, die sodann zu einer einzigen Oktave zusammengeschoben werden. Die Terz in dieser Stimmung schwebt ein wenig, aber die Quarte und Quinte ist sehr schön und eignet sich für bestimmte Hauptstimmen.
MEAN-TONE	Diese Tonleiter stellt eine Weiterentwicklung auf Grundlage der pythagoreischen Tonskala dar, bei der die Durterz „besser gestimmt“ wurde. Neben Anderen hat auch Händel diese Skala verwendet.
WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Diese kombinierte Tonleiter vereint die Systeme von Werckmeister und Kirnberger, die jeweils Verbesserungen der mitteltönigen und der pythagoreischen Tonleiter waren. Das Hauptmerkmal dieser Skala ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Die Tonleiter wurde zur Zeit von Bach und Beethoven häufig verwendet, und auch heute noch wird sie oft eingesetzt, wenn Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird.
ARABIC1, ARABIC2	Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik.

3 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.



[2▲▼]	BASE NOTE	Legt den Grundton für jede Temperierung (Tonleiter) fest. Wenn der Grundton geändert wird, wird die Tonhöhe der Tastatur transponiert, wobei die ursprünglichen Tonhöhenverhältnisse zwischen den Noten beibehalten werden.
[3▲▼] – [5▲▼]	TUNE	Wählen Sie die zu stimmende Note, indem Sie die Taste [3▲▼] drücken, und stimmen Sie sie in Cents mit Hilfe der Tasten [4▲▼]/[5▲▼]. HINWEIS In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbtton.)
[6▲▼]/ [7▲▼]	PART SELECT	Wählen Sie mit den Tasten [6▲▼]/[7▲▼] den Part aus, dessen Tonkala eingestellt werden soll. Drücken Sie dann die Taste [8▲], um eine Markierung zu platzieren, oder drücken Sie die Taste [8▼], um die Markierung zu entfernen.
[8▲▼]	MARK ON/OFF	

HINWEIS Um die Scale-Tune-Einstellungen im Registration Memory abzulegen, denken Sie daran, den Eintrag SCALE im Display REGISTRATION MEMORY CONTENTS zu markieren.

HINWEIS Wenn eine VRM-Voice als RIGHT1-Part ausgewählt wird, wird die Resonanz aller VRM-Voices auf denselben Skalentyp eingestellt wie für den RIGHT1-Part. Wenn eine andere Voice (nicht VRM) als RIGHT1-Part ausgewählt wird, wird die Resonanz aller anderen VRM-Voices auf denselben Skalentyp eingestellt wie für den RIGHT1-Part.

Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten

Sie können festlegen, auf welche Parts (Tastatur, Song oder auf beide) die TRANSPOSE-Tasten [–]/[+] angewendet werden. So können Sie die Tonhöhe der Tastatur transponieren, aber nicht die des Songs (oder umgekehrt) – so dass Sie z. B. zu dem Song in einer für Sie angenehmeren Tonart spielen können.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL

2 Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [A]/[B] „2. TRANSPOSE ASSIGN“:

3 Drücken Sie die Tasten [4▲▼]/[5▲▼], um den gewünschten Transpositionstyp auszuwählen.

KEYBOARD	Wenn diese Option ausgewählt ist, beeinflussen die Tasten TRANSPOSE [–]/[+] die Tonhöhe der auf der Tastatur gespielten Voices und der (durch das Spiel im Akkordbereich der Tastatur gesteuerten) Style-Wiedergabe, wirken sich aber nicht auf die Song-Wiedergabe aus.
SONG	Wenn diese Option ausgewählt ist, beeinflussen die TRANSPOSE-Tasten [–]/[+] nur die Tonhöhe von Songs.
MASTER	Wenn diese Option ausgewählt ist, beeinflussen die TRANSPOSE-Tasten [–]/[+] die Gesamttonhöhe des Instruments, mit Ausnahme der Audio-Wiedergabe.

Sie können diese Einstellung überprüfen, indem Sie eine der TRANSPOSE-Tasten [–]/[+] drücken, um ein Einblendfenster anzuzeigen.

Bearbeiten von Voices (Voice Set)

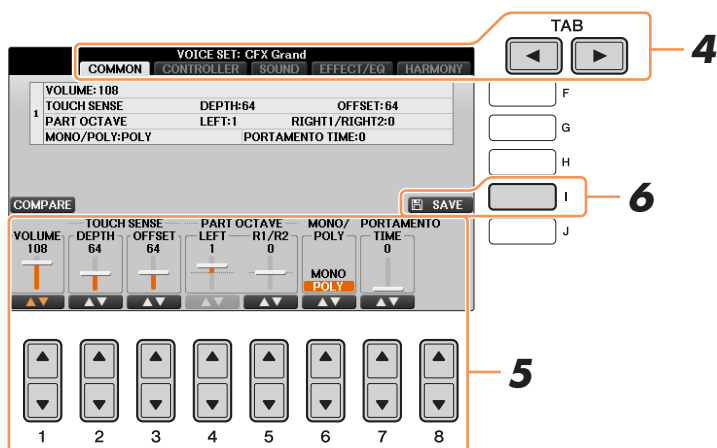
Das Instrument verfügt über das Voice-Set-Feature, mit dem Sie durch die Bearbeitung der Parameter von bestehenden Voices eigene Voices erzeugen können. Wenn Sie eine Voice erstellt haben, können Sie diese als User-Voice auf dem User-Laufwerk oder einem externen Gerät speichern, um sie später wieder abzurufen.

1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus (außer Organ-Flutes-Voices).

Organ-Flutes-Voices werden anders bearbeitet als hier beschrieben. Anweisungen zur Bearbeitung der Organ-Flutes-Voices finden Sie auf [Seite 17](#).

2 Rufen Sie rechts unten im Display MENU1 auf, indem Sie die Taste [8▼] so oft wie nötig drücken.

3 Drücken Sie die Taste [5▼] (VOICE SET), um das VOICE-SET-Display aufzurufen.



4 Wählen Sie die Seite mit den gewünschten Einstellungen mit Hilfe der TAB-Tasten [◀][▶] aus.

Informationen über die verfügbaren Parameter in jedem Display finden Sie unter „Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays“ auf [Seite 13](#).

5 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um den zu bearbeitenden Eintrag oder Parameter auszuwählen, und bearbeiten Sie die Voice mit den Tasten [1▲▼] – [8▲▼].

Wenn Sie die Taste [D] (COMPARE) drücken, können Sie den Klang der bearbeiteten Voice mit der ursprünglichen, unbearbeiteten Voice vergleichen.

6 Drücken Sie Taste [I] (SAVE) erneut, und führen Sie dann die Bedienschritte zum Speichern aus.

Näheres finden Sie unter „Dateien speichern“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

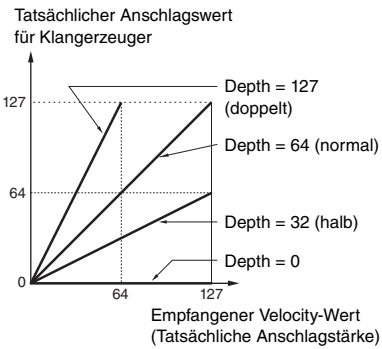
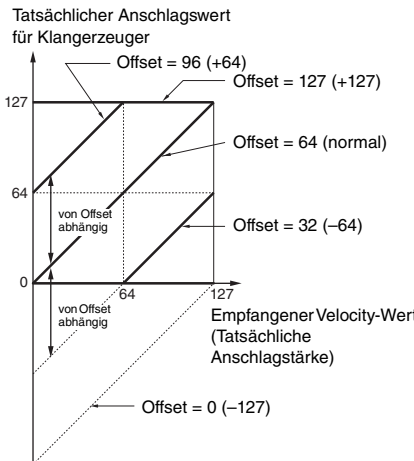
Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays

Die Voice-Set-Parameter sind in verschiedenen Displays angeordnet. Die Parameter der einzelnen Displays werden nachstehend separat erläutert.

HINWEIS Welche Parameter verfügbar sind, hängt von der Voice ab.

■ COMMON-Seite

[1▲▼]	VOLUME	Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
[2▲▼]/ [3▲▼]	TOUCH SENSE	<p>Stellt die Anschlagempfindlichkeit (Velocity-Empfindlichkeit) ein. Davon hängt ab, wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert.</p> <p>TOUCH SENSE DEPTH Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelDepth (wobei der Offset auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagwert für Klangerzeuger</p>  <p>TOUCH SENSE OFFSET Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelOffset (wobei Depth auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagwert für Klangerzeuger</p>  <p>DEPTH Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlages (Velocity) ändert.</p> <p>OFFSET Stellt einen Versatzwert ein, der zum empfangenen Velocity-Wert addiert oder davon abgezogen wird.</p>
[4▲▼]/ [5▲▼]	PART OCTAVE	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts RIGHT1-2 benutzt wird, ist der Parameter R1/R2 verfügbar; wenn die bearbeitete Voice für den Part LEFT benutzt wird, ist der Parameter LEFT verfügbar.
[6▲▼]	MONO/POLY	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.
[7▲▼]	PORTAMENTO TIME	<p>Stellt die Portamento-Zeit (Dauer des Tonhöhenübergangs) ein, wenn die bearbeitete Voice auf „MONO“ gestellt wird (siehe oben).</p> <p>HINWEIS Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p>

■ CONTROLLER-Seite

1 CENTER PEDAL

2 LEFT PEDAL

Hier können Sie auswählen, welche Funktion dem mittleren oder linken Pedal zugewiesen werden soll.

[1▲▼]	FUNCTION	Legt fest, welche Funktion dem mittleren oder linken Pedal zugewiesen wird. Einzelheiten zu den Pedalfunktionen finden Sie auf Seite 88 .
[2▲▼] – [8▲▼]	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT usw.	Bestimmt, ob sich die zugewiesene Funktion auf den betreffenden Tastatur-Part auswirkt oder nicht. Hiermit wird auch die Intensität der Funktion eingestellt. Näheres siehe Seite 88 .

3 MODULATION

Wenn einem der Pedale die Funktion MODULATION zugewiesen ist, kann dieses Pedal benutzt werden, um die nachstehenden Parameter sowie die Tonhöhe (Vibrato) zu modulieren. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der das Pedal jeden der folgenden Parameter beeinflussen soll.

[2▲▼]	FILTER	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff-Frequenz) einstellt. Einzelheiten zum Filter finden Sie auf Seite 14 .
[3▲▼]	AMPLITUDE	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
[5▲▼]	LFO PMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Tonhöhe (Pitch) moduliert oder die Stärke des Vibrato-Effekts steuert.
[6▲▼]	LFO FMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Filtermodulation oder den Wah-Effekts moduliert.
[7▲▼]	LFO AMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Amplitude (Lautstärke) oder den Tremolo-Effekt moduliert.

■ SOUND-Seite

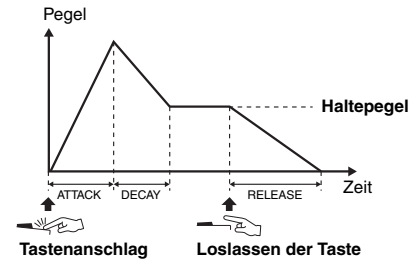
FILTER

Ein Filter ist ein Prozessor, der die Klangfarbe eines Sounds ändert, indem bestimmte Frequenzbereiche durchgelassen oder blockiert werden. Die folgenden Parameter stellen den Grundklang ein, indem Sie einen bestimmten Frequenzbereich anheben oder absenken. Mit dem Filter können Sie den Klang weicher oder heller einstellen, aber auch elektronische, synthesizer-artige Effekte erzeugen.

[1▲▼]	BRIGHT (Brightness)	Bestimmt die Cutoff-Frequenz bzw. den wirksamen Frequenzbereich des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.	
[2▲▼]	HARMO. (Harmonic Content)	Bestimmt die Anhebung im Bereich der Cutoff-Frequenz (Resonanz), die oben bei BRIGHT eingestellt wurde (siehe Abbildung). Höhere Werte ergeben einen deutlicher hörbaren Effekt.	

EG

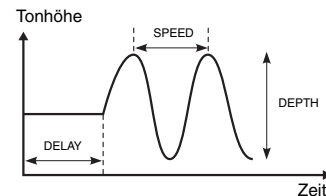
Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Dadurch können Sie das Ein- und Ausschwingverhalten akustischer Instrumente nachempfinden – z. B. der schnelle Anstieg (Attack) und das Abklingen (Decay) von Percussion-Klängen, oder das lange Ausklingen (Release) eines ausgehaltenen Klaviertons.



[3▲▼]	ATTACK	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer die Anstiegszeit.
[4▲▼]	DECAY	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.
[5▲▼]	RELES. (Release)	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.

VIBRATO

Das Vibrato ist ein in der Tonhöhe schwankender bzw. vibrierender Klangeffekt, der durch regelmäßige Modulation der Tonhöhe einer Voice erzeugt wird.



[6▲▼]	DEPTH	Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erzeugen ein deutlicheres Vibrato.
[7▲▼]	SPEED	Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest.
[8▲▼]	DELAY	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibratos. Höhere Werte erhöhen die Verzögerung des Vibrato-Einsatzes.

■ EFFECT-/EQ-Seite

1 REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH/VIB ROTOR

[1▲▼]/ [2▲▼]	REVERB DEPTH	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein. Die Einstellung kann nicht verändert werden, wenn eine VRM-Voice ausgewählt ist.
[3▲▼]/ [4▲▼]	CHORUS DEPTH	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein. Die Einstellung kann nicht verändert werden, wenn eine VRM-Voice ausgewählt ist.
[5▲▼]	DSP ON/OFF	Legt fest, ob der DSP-Effekt ein- oder ausgeschaltet ist.
[6▲▼]	DSP DEPTH	Stellt die Intensität des DSP-Effekts ein. Wenn Sie einen anderen DSP-Typ auswählen möchten, können Sie das in dem auf Seite 16 beschriebenen Menü „2 DSP“ tun.
[7▲▼]	VIBE ROTOR	Dies wird nur angezeigt, wenn „VibeRotor“ als DSP-Type ausgewählt ist (wie beschrieben auf Seite 16). Legt fest, ob VibeRotor bei der Auswahl einer Voice aktiviert oder deaktiviert ist.

2 DSP

[1▲▼] – [4▲▼]	DSP TYPE	Wählt Kategorie und Typ des DSP-Effekts aus. Wählen Sie zuerst die gewünschte Kategorie aus, dann den Typ.
[6▲▼]	VARI.	Für jeden DSP-Typ steht ein Variation-Parameter zur Verfügung. Durch Ein- oder Ausschalten können Sie den Sound des DSP-Effekts sofort und drastisch verändern. Hier können Sie den VARI.- (Variation-)Ein-/Aus-Zustand und den Wert des Parameters für jeden Status bearbeiten (unter DETAIL weiter unten).
[5▲▼]/ [7▲▼]	DETAIL	Ruft das Display für die Detailsinstellungen auf. Drücken Sie die Taste [5▲▼] zum Bearbeiten des Standard-Parameterwerts, und drücken Sie die Taste [7▲▼] zum Bearbeiten des Variation-Parameterwerts. Wählen Sie im Bereich für die Detailsinstellungen mit den Tasten [2▲▼] – [4▲▼] den Parameter aus, den Sie bearbeiten möchten, und stellen Sie dann mit den Tasten [5▲▼] – [6▲▼] den Wert ein. Dies hängt vom Effekttyp ab und lässt sich nicht einstellen. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Einstellanzeige zu schließen.

3 EQ

Legt die Frequenz und die Lautstärke der niedrigen und hohen EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf [Seite 84](#).

■ HARMONY-Seite

Mit der Harmony-Funktion werden die Parts Right 1 und 2 zusammen eingestellt. Bevor Sie diese Parameter einstellen, wählen Sie auf jeden Fall im Main-Display den Part Right 1 aus. Hier können Sie dieselben Einstellungen vornehmen wie im Display des Abschnitts „Auswahl des Harmony-/Echo-Typs“ [Seite 8](#) in Schritt 3.

Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)

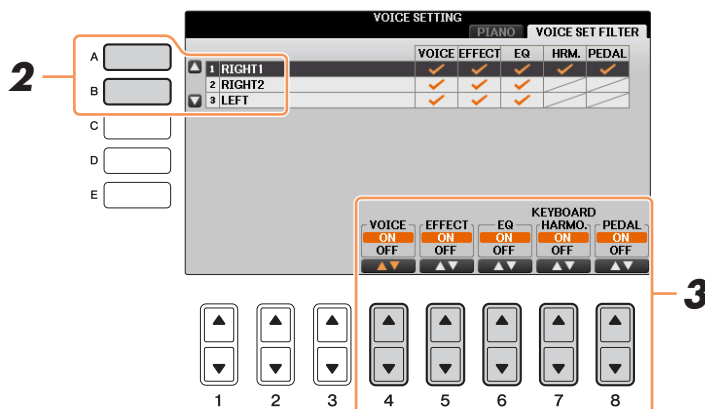
Jede Voice ist mit deren VOICE-SET-Standardparametern verknüpft. Normalerweise werden diese Einstellungen beim Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen. Sie können diese Funktion jedoch mit den nachstehend erläuterten Bedienschritten in dem betreffenden Display aktivieren.

Wenn Sie z. B. die Voice ändern, aber den Harmony-Effekt beibehalten möchten, setzen Sie den Parameter KEYBOARD HARMONY/ECHO auf OFF (im nachstehend erläuterten Display).

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [F] VOICE SETTING → TAB [◀][▶] VOICE SET FILTER

2 Wählen Sie mit den Tasten [A]/[B] einen Tastatur-Part aus.



3 Verwenden Sie die Tasten [4▲▼] – [8▲▼], um den automatischen Aufruf der Einstellungen unabhängig für jede Parametergruppe zu aktivieren/deaktivieren (ON/OFF).

Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern

Die Organ-Flute-Voices, die mit der Taste [ORGAN FLUTES] ausgewählt werden, können durch Einstellen der Zugriegel, durch Hinzufügen des Attack-Sounds, durch Hinzufügen von Effekten und Klangregelung usw. bearbeitet werden.

ACHTUNG

Schalten Sie nach der Bearbeitung mit der [I]-Taste (PRESETS) zurück in das Display für die Voice-Auswahl, und speichern Sie die Einstellung. Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

■ FOOTAGE-Seite

Lesen Sie hierzu Kapitel 2 der Bedienungsanleitung.

■ VOLUME/ATTACK-Seite



Entspricht der FOOTAGE-Seite

[1▲▼]	VOL (Volume)	Stellt die Grundlautstärke der Orgelpfeifen ein. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Lautstärke.
[2▲▼]	RESP (Response)	Mit der bei Response eingestellten Zeit kann die Dauer des Ein- und Ausschwingens des Orgeltons (Seite 15) relativ zur Fußlage eingestellt werden. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen und Ausklingen.
[3▲▼]	VIB. SPEED	Bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts, der über VIBRATO ON/OFF (Tasten [F]/[G]) und VIBRATO DEPTH (Taste [H]) gesteuert wird.
[4▲▼]	MODE	Der MODE-Parameter wählt einen von zwei Modi aus: FIRST (Erste Note) und EACH (Jede Note). Im FIRST-Modus wird der Attack-Effekt (ein perkussiver Klang) nur auf die zuerst gespielten Noten angewendet und gehalten; während die ersten Noten gehalten werden, wird Attack auf die nachfolgenden Noten nicht angewendet. Im Modus EACH wird der Attack-Effekt auf alle Noten gleichermaßen angewendet.
[5▲▼] – [7▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Diese bestimmen die Lautstärke des Einschwing-Klanges der ORGAN-FLUTES-Voice. Die Elemente 4', 2 2/3' und 2' erhöhen oder vermindern die Lautstärke des Einschwingklangs für die zugehörigen Fußlagen. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Attack-Lautstärke.
[8▲▼]	LENG (Length)	Wirkt sich auf den Einschwinganteil des Klangs aus und erzeugt ein längeres oder kürzeres Abklingen (Decay) unmittelbar nach dem Einschwingen (Attack). Je länger der angezeigte Balken, desto länger dauert der Abklingvorgang.

■ EFFECT/EQ-Seite

Dieselben Parameter wie auf der VOICE-SET-Seite „EFFECT/EQ“, die auf Seite 15 erklärt werden.

Styles

– Spielen von Rhythmus und Begleitung –

Inhalt

Einstellungen für die Style-Wiedergabe	18
Mit der rechten Hand Akkorde angeben und mit der linken Hand Bass spielen	21
Suchen nach für den aktuellen Style geeigneten Songs (Repertoire)	22
Speichern einer eigenen One-Touch-Einstellung	23
Inhalt der One-Touch-Einstellungen überprüfen	23
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	24
• Echtzeitaufnahme	25
• Step Recording (Events schrittweise eingeben)	28
• Style-Montage	28
• Ändern des rhythmischen Feelings	30
• Bearbeiten von Daten für jeden Kanal	32
• Einstellungen für das Style File Format	33

3

Styles – Spielen von Rhythmus und Begleitung –

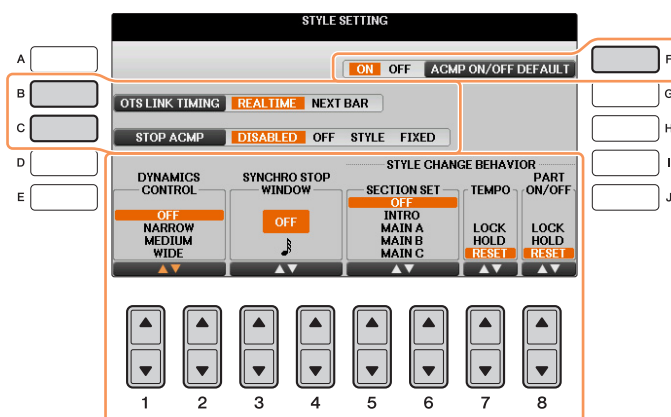
Einstellungen für die Style-Wiedergabe

Das Instrument hat viele Style-Wiedergabefunktionen, die im nachfolgend dargestellten Display aktiviert werden können.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [G] STYLE SETTING

2 Verwenden Sie für die einzelnen Einstellungen die Tasten [1▲▼] – [8▲▼] sowie [B]/[C]/[F].



[B]	OTS LINK TIMING	<p>Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS-Link-Funktion. Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A] – [D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.)</p> <p>REAL TIME Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten drücken.</p> <p>NEXT BAR Die One-Touch-Einstellung wird beim nächsten Takt, nachdem Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten gedrückt haben, aufgerufen.</p>
[C]	STOP ACMP	<p>Wenn die Taste [ACMP ON/OFF] eingeschaltet und die Taste [SYNC START] ausgeschaltet ist, und wenn dieser Parameter auf einen anderen Wert als „DISABLED“ gestellt ist, können Sie beim Spielen von Akkorden im Akkordbereich der Tastatur die Begleitakkorde hören, auch wenn die Style-Wiedergabe gestoppt ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ – werden alle gültigen Akkordgrifftechniken erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Display angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <p>DISABLED Schaltet die Stop-Accompaniment-Funktion aus. Bei gestoppter Style-Wiedergabe werden im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde nicht als solche erkannt.</p> <p>OFF Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht.</p> <p>STYLE Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad-Part und Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben.</p> <p>FIXED Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegte Voice, unabhängig vom ausgewählten Style.</p> <p>HINWEIS Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „STYLE“ eingestellt ist.</p> <p>HINWEIS Bei der Song-Aufnahme kann ein Akkord, der bei gestoppter Begleitung erkannt wird, unabhängig von dieser Einstellung aufgenommen werden. Beachten Sie bitte, dass sowohl die abgespielte Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf STYLE eingestellt ist, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf OFF oder FIXED eingestellt ist.</p> <p>HINWEIS In der Einstellung „DISABLED“ werden Akkorde bei gestoppter Style-Wiedergabe nicht erkannt. Deshalb wird bei gestoppter Style-Wiedergabe Keyboard Harmony (Seite 8) nicht angewendet, wenn Sie im Tastaturbereich für die Begleitung einen Akkord spielen.</p>
[F]	ACMP ON/OFF DEFAULT	<p>Legt fest, ob die Taste [ACMP ON/OFF] nach dem Einschalten des Instruments ein- oder ausgeschaltet ist.</p>
[1▲▼]/ [2▲▼]	DYNAMICS CONTROL	<p>Bestimmt, wie die Lautstärke der Style-Wiedergabe sich entsprechend der Stärke des Tastenanschlags ändert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • WIDE Die Lautstärke ändert sich in einem weiten Bereich. • MEDIUM..... Die Lautstärke ändert sich in einem mittleren Bereich. • NARROW Die Lautstärke ändert sich in einem schmalen Bereich. • OFF Die Lautstärke bleibt unabhängig vom Tastenanschlag immer gleich.

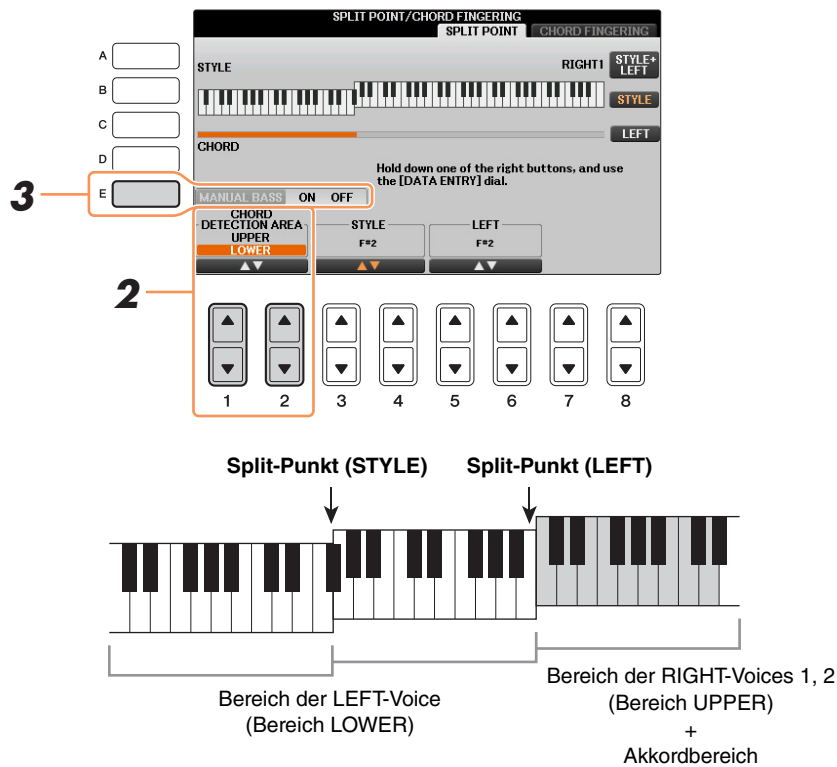
[3▲▼]/ [4▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW	Hiermit wird festgelegt, wie lange Sie einen Akkord halten können, bevor die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet wird. Wenn die Taste [SYNC STOP] eingeschaltet wird, und hier ist ein anderer Wert als „OFF“ eingestellt, wird die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet, wenn Sie einen Akkord länger halten, als hier eingestellt ist. Dadurch wird auf bequeme Art die Style-Wiedergabe wieder zurück in den Normalzustand versetzt, und Sie können die Tasten loslassen, ohne dass die Style-Wiedergabe stoppt. Anders ausgedrückt: Wenn Sie die Tasten früher loslassen als hier eingestellt, erfolgt ein Synchronstopp.
[5▲▼]/ [6▲▼]	SECTION SET	Bestimmt die Standard-Section, die beim Umschalten von Styles (bei angehaltener Style-Wiedergabe) automatisch aufgerufen wird. In der Einstellung OFF und bei gestoppter Style-Wiedergabe wird die aktive Section nicht gewechselt, auch wenn ein anderer Style ausgewählt wird. Gehört eine der Sections MAIN A – D nicht zu den Style-Daten, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: wenn MAIN D nicht im ausgewählten Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.
[7▲▼]	TEMPO	<p>Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles das Tempo ändert oder nicht. Wenn Sie verhindern möchten, dass das Tempo durch Auswählen eines anderen Styles geändert wird, wählen Sie LOCK oder HOLD.</p> <p>LOCK Die Tempo-Einstellung des vorherigen Styles wird beibehalten.</p> <p>HOLD Die Tempoeinstellung des vorherigen Styles bleibt erhalten, wenn bei der Style-Wiedergabe ein anderer Style ausgewählt wird. Wenn die Style-Wiedergabe gestoppt ist und ein anderer Style ausgewählt wird, wechselt das Tempo zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles.</p> <p>RESET Das Tempo wechselt zum ursprünglichen Standardtempo des Styles.</p>
[8▲▼]	PART ON/OFF	<p>Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln von Styles der Ein-/Aus-Status der Style-Kanäle (Parts) ändert oder nicht. Wenn Sie verhindern möchten, dass der Ein-/Aus-Status der Style-Kanäle durch Auswählen eines anderen Styles geändert wird, wählen Sie LOCK oder HOLD.</p> <p>LOCK Der Ein-/Aus-Status der Style-Kanäle vom vorherigen Style wird beibehalten.</p> <p>HOLD Der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles bleibt erhalten, wenn bei der Style-Wiedergabe ein anderer Style ausgewählt wird. Wenn die Style-Wiedergabe angehalten ist und ein andere Style ausgewählt wird, werden alle Style-Kanäle eingeschaltet (On).</p> <p>RESET Alle Style-Kanäle werden auf „On“ geschaltet.</p>

Mit der rechten Hand Akkorde angeben und mit der linken Hand Bass spielen

Indem Sie den Akkorderkennungsbereich vom Tastaturbereich der rechten Hand auf den der linken umschalten, können Sie die Basslinie mit der linken Hand spielen und die rechte zum Steuern der Style-Wiedergabe verwenden.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [A] SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] SPLIT POINT



2 Stellen Sie mit den Tasten [1▲▼]/[2▲▼] den Wert für die CHORD DETECTION AREA auf „UPPER“ ein.

3 Drücken Sie die [E]-Taste, um die MANUAL-BASS-Funktion einzuschalten.

Mit dieser Einstellung dient der gesamte Bereich der rechten Hand (UPPER) sowohl als Akkordbereich als auch zum Spielen der Melodie. Beachten Sie in diesem Zustand die folgenden Punkte:

- Sie können im Bereich der rechten Hand (UPPER) den Akkordtyp angeben, während Sie die Melodie spielen.
- Die Voice des Bass-Parts des aktuellen Styles ist dem Tastatur-Part LEFT zugewiesen. Dies wird als Manual-Bass-Funktion (manuelle Bassbegleitung) bezeichnet, die sich mit der Taste [E] ein- und ausschalten lässt.
- Die Akkordgrifftechnik wird auf einen speziellen Typ („FINGERED*“) eingestellt, bei dem Sie drei oder mehr Noten gleichzeitig spielen sollten, um den Akkord anzugeben. Beim Spielen von zwei oder weniger Noten ändert sich der Akkordtyp nicht.
- Der Split-Punkt (STYLE) ist nicht verfügbar.

Suchen nach für den aktuellen Style geeigneten Songs (Repertoire)

Mit der Repertoire-Funktion können Sie nach Musikstücken und Songs suchen, die für das Spielen mit dem aktuellen Style am besten geeignet sind. Sie können automatisch geeignete Einstellungen wie beispielsweise Voice, Effekt und Pedal abrufen, indem Sie das gewünschte Musikstück auswählen.

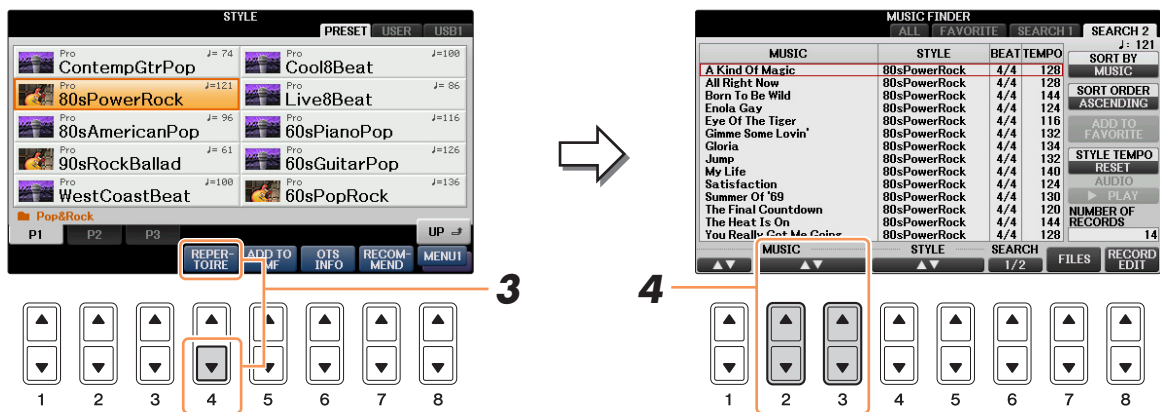
Bevor Sie die Repertoire-Funktion verwenden, müssen Sie wichtige Music-Finder-Einträge importieren (siehe Anweisungen in der Bedienungsanleitung, Kapitel 8).

HINWEIS Die hier gezeigten Einstellungen sind Music Finder-Datensätze. Sie können zusätzliche Einstellungen auswählen, indem Sie die Music-Finder-Funktion verwenden.

3

Styles – Spielen von Rhythmus und Begleitung –

- 1** Wählen Sie im Auswahl-Display für Styles den gewünschten Style aus.
- 2** Rufen Sie rechts unten im Display MENU1 auf, indem Sie die Taste [8▼] so oft wie nötig drücken.
- 3** Drücken Sie die Taste [4▼] (REPertoire).
Verschiedene zum aktuellen Style passende Bedienfeldeinstellungen erscheinen im Display.



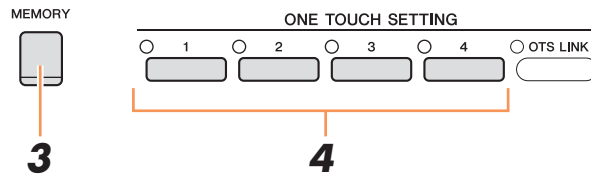
- 4** Drücken Sie die Tasten [2▲▼] – [3▲▼], um die gewünschte Bedienfeldeinstellung auszuwählen.

HINWEIS Je nach dem momentan ausgewählten Style kann es sein, dass in der Repertoire-Funktion keine Bedienfeldeinstellungen vorhanden sind.

Speichern einer eigenen One-Touch-Einstellung

Während die für jeden Preset-Style passenden Bedienelementeinstellungen als One-Touch-Einstellungen vorprogrammiert sind, können Sie auch Ihre eigenen One-Touch-Einstellungen speichern. Da sich die Daten der One-Touch-Einstellungen innerhalb des Styles befinden, erfolgt der Speichervorgang in Form eines Styles im Auswahl-Display für Styles.

- 1** Wählen Sie den gewünschten Style, der Ihrer One-Touch-Einstellung entspricht.
- 2** Stellen Sie die Steuerelemente auf dem Bedienfeld (wie z. B. Voice, Effekte usw.) wie gewünscht ein.
- 3** Drücken Sie die [MEMORY]-Taste im REGISTRATION-MEMORY-Bereich.



- 4** Drücken Sie eine der ONE-TOUCH-SETTING-Tasten [1] – [4].

Im Display wird eine Meldung angezeigt, die Sie dazu auffordert, die Bedienelementeinstellungen zu speichern.

- 5** Drücken Sie die [G]-Taste (YES), um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen, und speichern Sie die Bedienelementeinstellungen als Style-Datei.

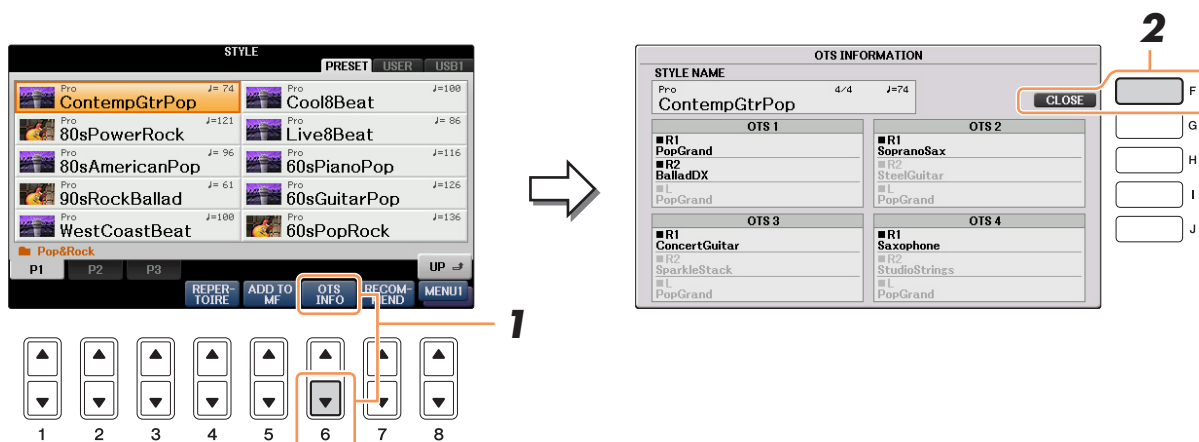
ACHTUNG

Die unter einer OTS-Taste gespeicherten Bedienelementeinstellungen gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Style umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Inhalt der One-Touch-Einstellungen überprüfen

Sie können die Informationen der dem momentan ausgewählten Style zugeordneten One-Touch-Einstellungen [1] – [4] prüfen.

- 1** Rufen Sie im Display für die Style-Auswahl MENU1 unten rechts im Display auf, indem Sie so oft wie nötig die Taste [8▼] drücken, und drücken Sie dann die Taste [6▼] (OTS INFO), um das Information-Display aufzurufen.

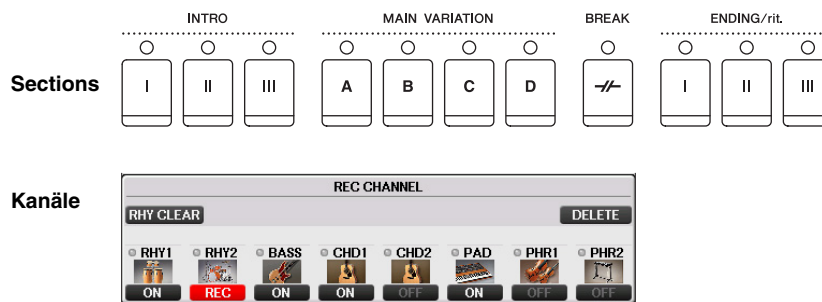


HINWEIS Außerdem können Sie das Information-Display aufrufen, indem Sie die [DIRECT ACCESS]-Taste und danach eine der ONE TOUCH SETTING-Tasten [1] – [4] drücken.

- 2** Drücken Sie die [F]-Taste (CLOSE), um das Information-Display zu schließen.

Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

Styles bestehen aus bis zu fünfzehn verschiedenen „Sections“ (Intro, Main, Ending usw.), und jede Section hat acht einzelne Kanäle. Mit dem Style Creator können Sie einen Style erstellen, indem Sie die einzelnen Kanäle separat aufnehmen oder Pattern-Daten von anderen Styles importieren.

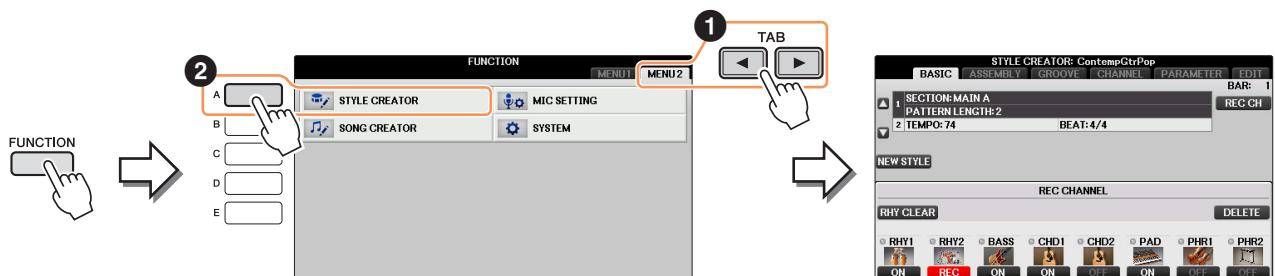


Ein Style kann mit einer der drei nachfolgend beschriebenen Methoden erstellt werden. Der erstellte Style kann auch bearbeitet werden.

- **Echtzeitaufnahme** Mit dieser Methode können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen. Siehe [Seite 25](#).
- **Einzelschrittaufnahme** Mit dieser Methode können Sie jede Note einzeln eingeben. Siehe [Seite 28](#).
- **Style-Montage** Mit dieser Methode können Sie zusammengesetzte Styles erstellen, indem Sie verschiedene Patterns aus den internen, vorprogrammierten oder auch aus selbst erstellten Styles zu einem neuen Style kombinieren. Siehe [Seite 28](#).

Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [A] STYLE CREATOR



HINWEIS Die Style-Dateien, die auf diesem Instrument erstellt wurden, können nur auf Instrumenten abgespielt werden, die mit SFF GE kompatibel sind.

Es gibt mehrere „Seiten“ („Registerkarten“) im Style-Creator-Display.

- **BASIC** Erzeugt die Grundeinstellungen eines Styles. Sie können auch Ihr Spiel in Echtzeit aufnehmen und so einen eigenen Style erzeugen (Realtime Recording). Siehe [Seite 25](#).
- **ASSEMBLY** (Style-Montage) Mischt verschiedene Parts (Kanäle) von Preset-Styles oder selbst erstellten Styles, um einen neuen Style zu erzeugen. Siehe [Seite 28](#).
- **GROOVE** Ändert das rhythmische Feeling Ihres selbst erstellten Styles. Siehe [Seite 30](#).
- **CHANNEL** Die Daten jedes Kanals lassen sich bearbeiten bzw. verändern – Quantisierung, Velocity, usw. Siehe [Seite 32](#).
- **PARAMETER** Ändert die Einstellungen in Bezug auf das Style-File-Format. Siehe [Seite 33](#).
- **EDIT** Hier können Sie Noten nacheinander eingeben und so Ihren eigenen Style erzeugen (Step Recording). Siehe [Seite 28](#).

Echtzeitaufnahme

Auf der Registerkarte BASIC erstellen Sie einen einzelnen Style, indem Sie die einzelnen Kanäle nacheinander in Echtzeit aufzeichnen.

Eigenschaften der Echtzeitaufnahme – Loop- und Overdub-Aufnahme

- **Aufnahmeschleife**

Bei der Style-Wiedergabe werden mehrere Takte eines Rhythmus-Patterns in einer „Schleife“ wiederholt; auch die Style-Aufzeichnung erfolgt unter Verwendung von Schleifen. Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme mit einer zwei Takte langen MAIN-Section starten, werden diese zwei Takte wiederholt aufgezeichnet. Aufgenommene Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig aufnehmen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

- **Overdub-Aufnahme**

Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Rhythm Clear“ (Seite 27) und „Delete“ (Seite 26).

Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen MAIN-Section starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

Wenn Sie einen Style auf der Basis eines bestehenden, internen Styles erstellen, dann wird die Overdub-Aufnahme nur auf die Rhythmus-Kanäle angewendet. Bei allen anderen Kanälen (außer Rhythmus) müssen die ursprünglichen Daten vor der Aufzeichnung gelöscht werden.

1 Wenn Sie einen Style auf Basis eines bestehenden Styles erstellen möchten, wählen Sie den gewünschten Basis-Style für Aufnahme/Bearbeitung usw. aus, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

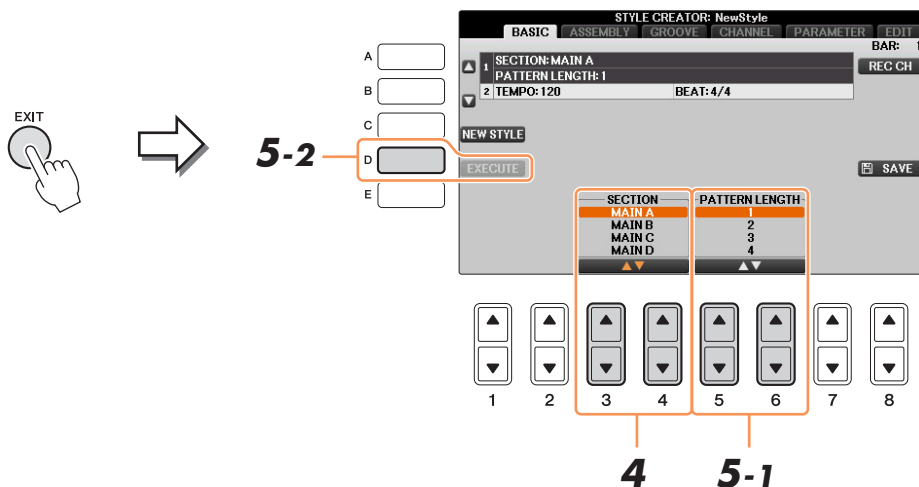
[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [A] STYLE CREATOR

Die BASIC-Registerkarte wird angezeigt.

3 Wenn Sie völlig neue Style-Daten erstellen möchten, drücken Sie die [C]-Taste (NEW STYLE), um alle Daten aller Kanäle zu löschen.

4 Wählen Sie die gewünschte Section (Intro, Main, Ending usw.) für den neuen Style aus.

Schließen Sie zunächst das RECORD-Display durch Drücken der [EXIT]-Taste. Verwenden Sie dann die Tasten [3▲▼]/[4▲▼], um die aufzunehmende Section auszuwählen.

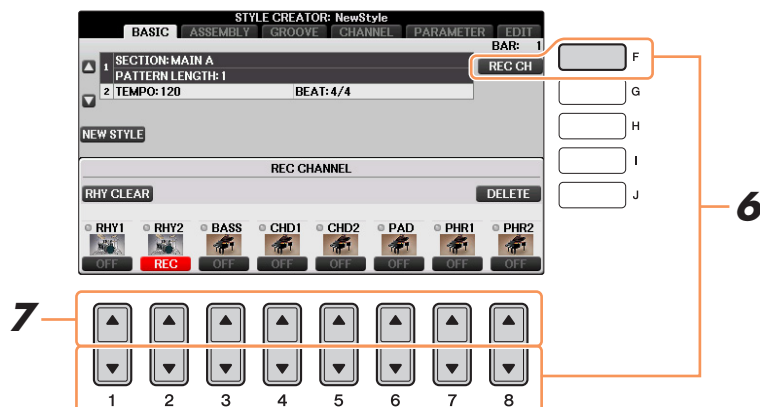


HINWEIS Um das RECORD-Display erneut aufzurufen, drücken Sie die Taste [F] (REC CH).

HINWEIS Sie können mit den Section-Tasten auf dem Bedienfeld die Sections festlegen, die aufgezeichnet werden sollen. Siehe Schritt 3 auf Seite 28.

HINWEIS Die Sections INTRO 4 und ENDING 4 können Sie nicht direkt am Bedienfeld auswählen.

- 5** Wählen Sie mit den Tasten [5▲▼]/[6▲▼] die Länge (Anzahl der Takte) der ausgewählten Section aus und drücken Sie dann die Taste [D] (EXECUTE), um die Länge festzulegen.
- 6** Geben Sie den aufzunehmenden Kanal an, indem Sie die Taste [F] (REC CH) gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechend nummerierte Taste [1▼] – [8▼] drücken. Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie erneut die entsprechende Taste [1▼] – [8▼].



- 7** Rufen Sie mit den Tasten [1▲] – [8▲] das Display für die Voice-Auswahl auf, und wählen Sie die gewünschte Voice für die jeweiligen Aufnahmekanäle aus. Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Display für die Voice-Auswahl zu schließen.

Aufnehmbare Voices

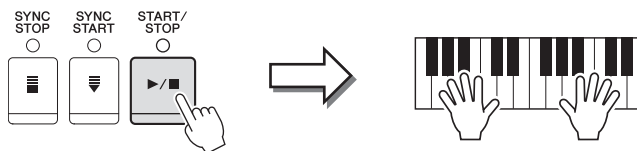
- **Kanal RHY1**
Alle Voices mit Ausnahme von selbst erstellten Organ-Flutes-Voices und Super-Articulation-Voices können aufgenommen werden.
- **Kanal RHY2**
Nur Drum-Kits und SFX-Kits können aufgenommen werden.
- **Kanäle BASS bis PHR2**
Alle Voices mit Ausnahme von selbst erstellten Organ-Flutes-Voices, Drum-/SFX-Kits und Super-Articulation-Voices können aufgenommen werden.

HINWEIS Voreingestellte Organ-Flute-Voices können auf den Kanälen RHY1 und BASS–PHR2 aufgezeichnet werden.

- 8** Falls notwendig, löschen Sie einen Kanal, indem Sie die Taste [J] (DELETE) gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechend nummerierte Taste [1▲] – [8▲] drücken. Sie können die Löschung wieder aufheben, indem Sie die dieselbe Nummerntaste noch einmal drücken, bevor Sie die Taste [J] loslassen.

HINWEIS Bei Aufnahme der Kanäle BASS–PHR2 basierend auf einem internen Style müssen Sie die Originaldaten vor der Aufzeichnung löschen.

9 Starten Sie die Aufnahme, indem Sie die STYLE-Taste [START/STOP] drücken.



Die Wiedergabe der festgelegten Section beginnt. Da das Begleit-Pattern wiederholt in einer Schleife abgespielt wird, können Sie einzelne Sounds nacheinander aufnehmen und die jeweils vorher aufgenommenen Sounds in der Wiedergabe hören. Informationen über die Aufzeichnung auf anderen als den Rhythmus-Kanälen (RHY 1, 2) finden Sie im Abschnitt „Regeln für die Aufzeichnung auf Kanälen, die keine Rhythmus-Kanäle sind“ weiter unten.

HINWEIS Sie können beliebige Kanäle ausschalten, indem Sie die entsprechenden Tasten [1▼] – [8▼] drücken.

Löschen aufgezeichneter Noten auf dem Rhythmuskanal

Wenn Sie einen Rhythmuskanal aufnehmen (RHY1 oder RHY2), können Sie einzelne Instrumentklänge löschen, indem Sie die Taste [E] (RHY CLEAR) gedrückt halten und die entsprechende Taste auf der Tastatur anschlagen.

10 Um mit der Aufnahme auf einem anderen Kanal fortzufahren, wiederholen Sie die Schritte 6 – 9.

11 Stoppen Sie die Aufnahme, indem Sie die STYLE-Taste [START/STOP] drücken.

12 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das RECORD-Display zu schließen.

13 Drücken Sie Taste [I] (SAVE) erneut, und führen Sie dann die Bedienschritte zum Speichern aus.

Näheres finden Sie unter „Dateien speichern“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern, geht der bearbeitete Style verloren.

Regeln für die Aufzeichnung auf Kanälen, die keine Rhythmus-Kanäle sind

- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Spuren für BASS und PHRASE nur die Töne der CM7-Tonleiter (d. h. C, D, E, G, A und H).
- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Spuren für CHORD und PAD nur Akkordtöne (d. h. C, E, G und H).



C = Akkordnote
R = Empfohlene Note

Die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) wird unter Verwendung der hier aufgezeichneten Daten entsprechend den auf der Tastatur gespielten Akkordwechseln umgewandelt. Der Akkord, der die Grundlage dieser Notenumwandlung bildet und als Quellakkord bezeichnet wird, ist standardmäßig auf CM7 eingestellt (wie im Beispiel oben).

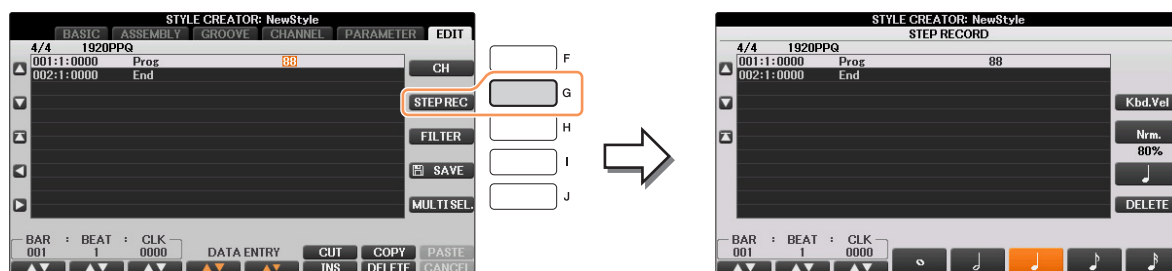
Sie können den Quellakkord (Grundton und Typ) im PARAMETER-Display auf Seite 34 ändern. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Weitere Informationen zu Akkordnoten und Tonleiternoten finden Sie auf Seite 34.

HINWEIS Für die Sections INTRO und ENDING können Sie alle Akkorde oder Akkordfolgen beliebig verwenden.

Step Recording (Events schrittweise eingeben)

Auf der Registerkarte EDIT können Noten mit absolut präzisiertem Timing aufgenommen werden. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der Song-Aufnahme identisch (Seite 50), mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Punkte:

- Beim Song Creator lässt sich die Position der End-Marke beliebig verschieben, im Style Creator kann sie nicht geändert werden. Das liegt daran, dass die Länge des Styles automatisch nach der ausgewählten Sequenz festgelegt wird. Wenn Sie beispielsweise einen Style basierend auf einer vier Takte langen Sequenz erzeugen, wird die End-Marke automatisch an das Ende des vierten Takts gesetzt und kann im STEP-RECORDING-Display nicht verschoben werden.
- Beim Song Creator können die Aufnahmekanäle im Display der Registerkarten 1–16 geändert werden, beim Style Creator ist dies nicht möglich. Wählen Sie den Aufnahmekanal in der Registerkarte BASIC aus.
- Beim Style Creator können die Kanaldaten eingegeben und systemexklusive Meldungen bearbeitet (gelöscht, kopiert oder verschoben) werden. Sie können zwischen diesen beiden Displays hin- und herschalten, indem Sie die Taste [F] drücken. Es können jedoch keine Akkorde, Liedtexte und systemexklusive Daten eingegeben werden.

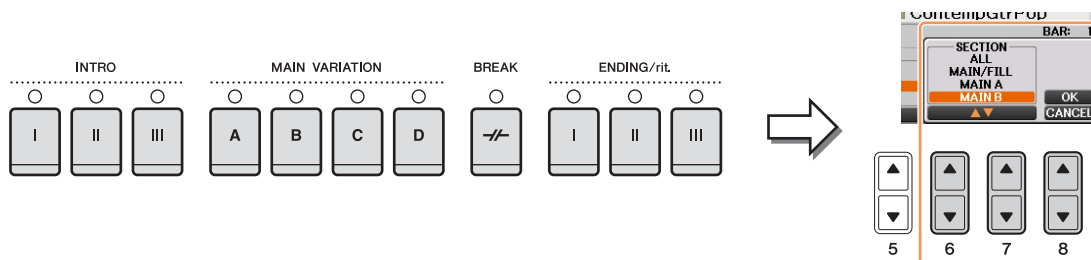


Spezielle Anweisungen zur Einzelschrittaufnahme finden Sie auf [Seiten 50 – 53](#). Informationen zum EDIT-Display (Event-List-Display) finden Sie auf [Seite 63](#).

Style-Montage

Mit der Style-Montage können Sie einen neuen Style durch Mischen verschiedener Patterns (Kanäle) vorhandener interner Styles erstellen.

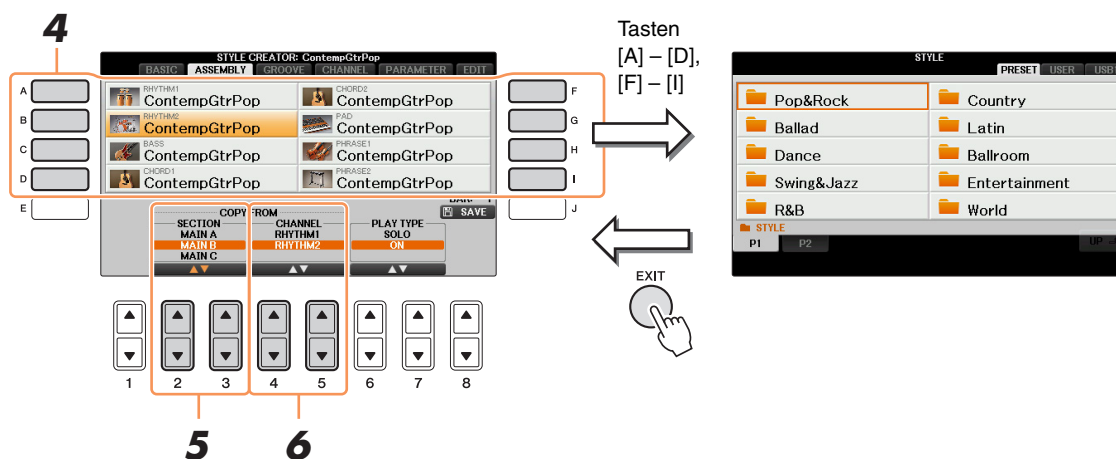
- 1 Wählen Sie den gewünschten Style aus, der als Basis für die Aufzeichnung/Bearbeitung dienen soll, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.**
- 2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.**
[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [A] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶] ASSEMBLY
- 3 Wählen Sie die gewünschte Section (Intro, Main, Ending usw.) für den neuen Style aus.**
Rufen Sie das SECTION-Display auf, indem Sie auf dem Bedienfeld eine der Section-Tasten (INTRO, MAIN, ENDING usw.) drücken. Ändern Sie dann die Section wie gewünscht mit den Tasten [6▲▼]/[7▲▼], und führen Sie den Vorgang aus, indem Sie die Taste [8▲] (OK) drücken.



HINWEIS Die Sections INTRO 4 und ENDING 4 können Sie nicht direkt am Bedienfeld auswählen.

- 4** Wählen Sie mit den Tasten [A] – [D] und [F] – [I] den Kanal aus, bei dem Sie das Pattern ersetzen möchten. Rufen Sie das Display für die Style-Auswahl auf, indem Sie dieselbe Taste noch einmal drücken. Wählen Sie den Style aus, der das Pattern enthält, welches Sie im Display für die Style-Auswahl ersetzen möchten.

Um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie nach der Style-Auswahl die [EXIT]-Taste.



- 5** Wählen Sie die gewünschte Section des neu importierten Styles (Auswahl in Schritt 4 weiter oben) aus, indem Sie die Tasten [2▲▼]/[3▲▼] (SECTION) drücken.

- 6** Wählen Sie den gewünschten Kanal für die Section (Auswahl in Schritt 5 weiter oben) aus, indem Sie die Tasten [4▲▼]/[5▲▼] (CHANNEL) drücken.

Wiederholen Sie die Schritte 4 – 6, wenn Sie Patterns anderer Kanäle ersetzen möchten.

Style-Wiedergabe während der Style-Montage

Während Sie einen Style zusammenstellen, können Sie ihn abspielen (um die Auswirkungen Ihrer Bearbeitung anzuhören) und hierfür eine geeignete Methode auswählen. Wählen Sie im Display für die Style-Montage (Assembly) mit den Tasten [6▲▼]/[7▲▼] (PLAY TYPE) eine Wiedergabemethode aus.

- **SOLO**
Schaltet alles bis auf den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal stumm. Alle Kanäle, die im RECORD-Display der BASIC-Registerkarte auf ON gesetzt sind, werden gleichzeitig abgespielt.
- **ON**
Spielt den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal ab. Alle Kanäle, die im RECORD-Display der BASIC-Registerkarte auf einen anderen Wert gesetzt sind als OFF, werden gleichzeitig abgespielt.
- **OFF**
Schaltet den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal stumm.

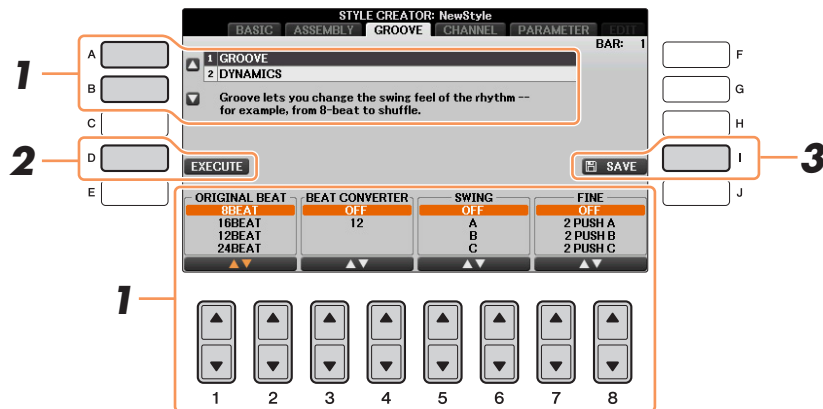
- 7** Drücken Sie Taste [J] (SAVE) erneut, und führen Sie dann die Bedienschritte zum Speichern aus.

Näheres finden Sie unter „Dateien speichern“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern, geht der bearbeitete Style verloren.

Ändern des rhythmischen Feelings



1 Verwenden Sie auf der Registerkarte GROOVE die Tasten [A]/[B], um das Edit-Menü auszuwählen, und bearbeiten Sie die Daten mit den Tasten [1▲▼] – [8▲▼].

1 GROOVE

Hiermit können Sie durch subtile Änderungen des Style-Timings der Musik ein Swing-Feeling verleihen oder andere Rhythmen erzeugen. Die Groove-Einstellungen werden auf alle Kanäle des ausgewählten Styles angewendet.

[1▲▼]/ [2▲▼]	ORIGINAL BEAT	Legt die Beats (Schläge) fest, auf die das Timing von „Groove“ angewendet werden soll. Anders gesagt: Wenn „8 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf die Achtelnoten angewendet, wenn „12 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf Achteltriolen angewendet.
[3▲▼]/ [4▲▼]	BEAT CONVERTER	Führt eine tatsächliche Änderung des Timings der (oben im Parameter ORIGINAL BEAT angegebenen) Schläge auf den ausgewählten Wert durch. Wenn beispielsweise ORIGINAL BEAT auf „8 Beat“ eingestellt ist und BEAT CONVERTER auf „12“, dann werden sämtliche Achtelnoten in der Section auf das Achteltriolen-Timing umgestellt. Die Beat-Converter-Einstellungen „16A“ und „16B“, die angezeigt werden, wenn ORIGINAL BEAT auf „12 Beat“ eingestellt ist, sind Varianten einer Sechzehntelnoten-Basiseinstellung.
[5▲▼]/ [6▲▼]	SWING	Erzeugt ein „Swing“-Feeling durch Verschieben des Timings der „Back Beats“ entsprechend der Einstellung des obenstehenden Parameters ORIGINAL BEAT. Wenn beispielsweise ORIGINAL BEAT auf „8 Beat“ eingestellt ist, verzögert der Parameter „Swing“ in jedem Takt den zweiten, vierten, sechsten und achten Taktschlag und erzeugt so ein Swing-Feeling. Die Einstellungen von „A“ bis „E“ entsprechen verschiedenen Graden des Swings, wobei „A“ den sanftesten und „E“ den deutlichsten Swing-Effekt erzeugt.
[7▲▼]/ [8▲▼]	FINE	Wählt eine Reihe von Groove-„Vorlagen“ aus, die auf die ausgewählte Section anzuwenden sind. Die PUSH-Einstellungen bewirken, dass bestimmte Schläge früher gespielt werden, während HEAVY-Einstellungen das Timing bestimmter Schläge verzögern. Die nummerierten Einstellungen (2, 3, 4, 5) legen fest, welche Beats betroffen sind. Alle Schläge bis zum angegebenen Schlag – nicht jedoch der erste Schlag – werden vorzeitig bzw. verzögert gespielt (wenn z. B. „3“ ausgewählt ist, der zweite und der dritte Schlag). In jedem Falle erzeugt Typ „A“ den geringsten, Typ „B“ einen mittelstarken und Typ „C“ den maximalen Effekt.

2 DYNAMICS

Ändert die Velocity/Lautstärke (oder Betonung) bestimmter Noten in der Style-Wiedergabe. Die Dynamics-Einstellungen können auf einzelne Kanäle oder auf alle Kanäle des ausgewählten Styles angewendet werden.

[1▲▼]/ [2▲▼]	SELECTED	Wählt den gewünschten Kanal (Part) aus, auf den Dynamics angewendet werden soll.
[3▲▼]/ [4▲▼]	ACCENT TYPE (Betonungstyp)	Legt den Typ der angewendeten Betonung fest, d.h., welche Noten in den Parts mit den Dynamics-Einstellungen betont werden.
[6▲▼]	STRENGTH	Legt fest, wie stark der ausgewählte Akzenttyp (s.o.) angewendet wird. Je höher der Wert, desto stärker der Effekt.
[7▲▼]	EXPAND/ COMP.	Erweitert oder komprimiert den Bereich der Velocity-Werte. Werte über 100% erweitern den Dynamikbereich, und Werte unter 100% komprimieren ihn.
[8▲▼]	BOOST/CUT	Erhöht alle Anschlagswerte der ausgewählten Section / des ausgewählten Kanals oder verringert sie. Werte über 100% heben die allgemeine Velocity an und Werte unter 100% senken sie ab.

2 Drücken Sie für jedes Display die Taste [D] (EXECUTE), um die Änderungen tatsächlich auszuführen.

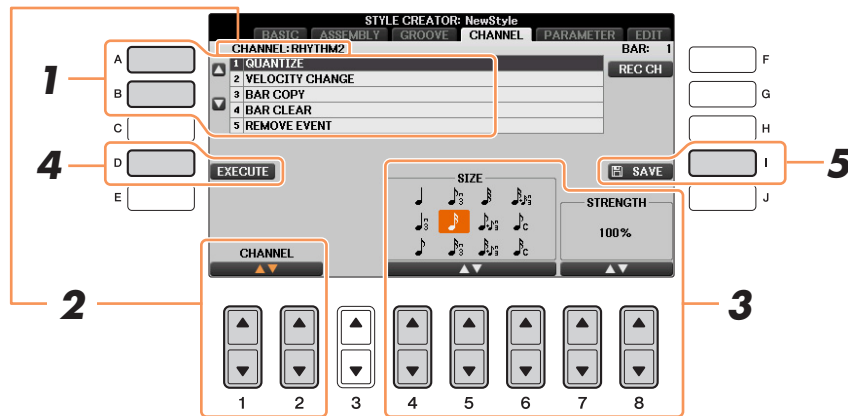
Nachdem der Vorgang ausgeführt wurde, ändert sich diese Taste zu „UNDO“. Wenn Sie mit den Ergebnissen von „Groove“ oder „Dynamics“ nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wieder herstellen. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

3 Drücken Sie Taste [I] (SAVE) erneut, und führen Sie dann die Bedienschritte zum Speichern aus.

Näheres finden Sie unter „Dateien speichern“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern, geht der bearbeitete Style verloren.



1 Wählen Sie auf der Seite CHANNEL mit den Tasten [A]/[B] das Edit-Menü aus.

1 QUANTIZE (Quantisierung)

Identisch mit Song Creator (Seite 61), mit Ausnahme der beiden nachstehenden zusätzlichen Parameter.

Achtelnoten mit Swing

Sechzehntelnoten mit Swing

2 VELOCITY CHANGE

(Änderung der Anschlagstärke) Hebt alle Velocity-Werte des ausgewählten Kanals an bzw. senkt sie ab, jeweils um den hier angegebenen Prozentsatz.

3 BAR COPY

Mit dieser Funktion können Sie Daten aus einem Takt oder einer Taktgruppe an eine andere Position innerhalb des angegebenen Kanals kopieren.

[4▲▼]	TOP	Gibt den ersten (TOP) und letzten (LAST) Takt des zu kopierenden Bereichs an.
[5▲▼]	LAST	
[6▲▼]	DEST	Gibt den ersten Takt des Zielbereichs an, in den die Daten kopiert werden sollen.

4 BAR CLEAR

(Takt löschen) Mit dieser Funktion können Sie alle Daten in einem angegebenen Taktbereich des ausgewählten Kanals löschen.

5 REMOVE EVENT

(Event entfernen) Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Events im ausgewählten Kanal löschen.

2 Wählen Sie mit den Tasten [1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL) den zu bearbeitenden Kanal aus.

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

3 Bearbeiten Sie die Daten mit den Tasten [4▲▼] – [8▲▼].

4 Drücken Sie für jedes Display die Taste [D] (EXECUTE), um die Änderungen tatsächlich auszuführen.

Nachdem der Vorgang ausgeführt wurde, ändert sich diese Taste zu „UNDO“. Wenn Sie mit den Ergebnissen der Bearbeitung nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wieder herstellen. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

5 Drücken Sie Taste [I] (SAVE) erneut, und führen Sie dann die Bedienschritte zum Speichern aus.

Näheres finden Sie unter „Dateien speichern“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern, geht der bearbeitete Style verloren.

Einstellungen für das Style File Format

Das Style-Dateiformat (Style File Format, SFF) kombiniert das gesamte Know-how von Yamaha in Bezug auf die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) in einem einheitlichen Dateiformat. Unter Verwendung des Style Creators können Sie die Leistungsfähigkeit des SFF-Formats ausnutzen und vollkommen frei eigene Styles erzeugen.

Das Schaubild unten stellt den Vorgang der Style-Wiedergabe dar. (Gilt nicht für die Rhythmusspur.)

Diese Parameter können über die Style-Creator-Funktion auf der Registerkarte PARAMETER eingestellt werden.

Einstellungen für das Quell-Pattern – SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (Seite 34)

Die Style-Daten werden entsprechend der während des Spiels durchgeführten Akkordwechsel umgewandelt. Sie können das „Source Pattern“, das bestimmt, wie der gespielte Akkord konvertiert wird, in Style Creator anlegen. Hier lässt sich der „Source Chord“ (Seite 34) einstellen, mit dem Sie Begleit-Kanäle aufnehmen können.



Akkordwechsel über den Akkordbereich auf der Tastatur.

Einstellungen der Notentransposition – NTR und NTT (Seite 35)

Diese Parametergruppe besteht aus zwei Parametern, die festlegen, wie die Noten des Quell-Patterns bei Akkordwechseln umgewandelt werden.



Weitere Einstellungen – HIGH KEY, NOTE LIMIT und RTR (Seite 37)

Die Parameter dieser Gruppe dienen der Feineinstellung dafür, wie die Style-Wiedergabe auf die gespielten Akkorde reagiert. Mit dem Parameter „Note Limit“ (Notengrenze) können Sie die Voices des Style-Klangs so realistisch wie möglich gestalten, indem Sie die Tonhöhe auf den authentischen Tonhöhenbereich begrenzen, so dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs des wirklichen Instruments erklingen (z. B. zu hohe Noten eines Basses oder zu tiefe Noten einer Piccoloflöte).



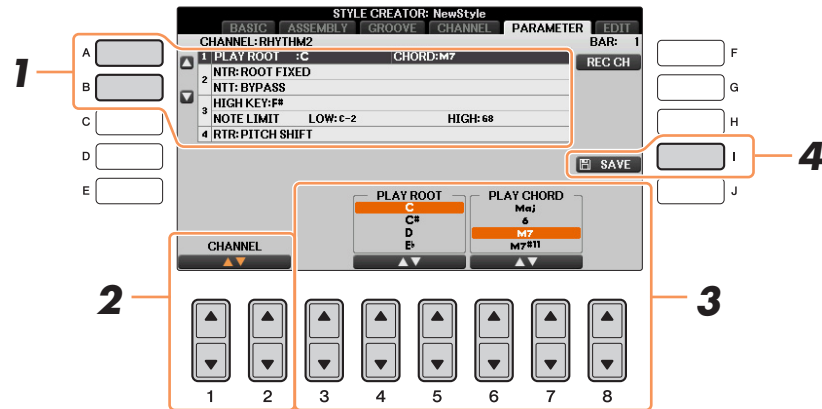
Ausgabe

Die Styles dieses Instruments sind kompatibel mit SFF GE – einem erweiterten Format des ursprünglichen SFF mit besonders vollen und ausdrucksstarken Gitarren-Parts.

HINWEIS Die Style-Dateien, die auf diesem Instrument erstellt wurden, können nur auf Instrumenten abgespielt werden, die mit SFF GE kompatibel sind.

1 Wählen Sie auf der Seite PARAMETER mit den Tasten [A]/[B] das Edit-Menü aus.

Näheres zum Edit-Menü finden Sie auf [Seite 34](#).



2 Wählen Sie mit den Tasten [1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL) den zu bearbeitenden Kanal aus.

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

3 Bearbeiten Sie die Daten mit den Tasten [3▲▼] – [8▲▼].

Näheres zu den Parametern, die bearbeitet werden können, finden Sie auf [Seiten 34 – 37](#).

4 Drücken Sie Taste [I] (SAVE) erneut, und führen Sie dann die Bedienschritte zum Speichern aus.

Näheres finden Sie unter „Dateien speichern“ in der Bedienungsanleitung.

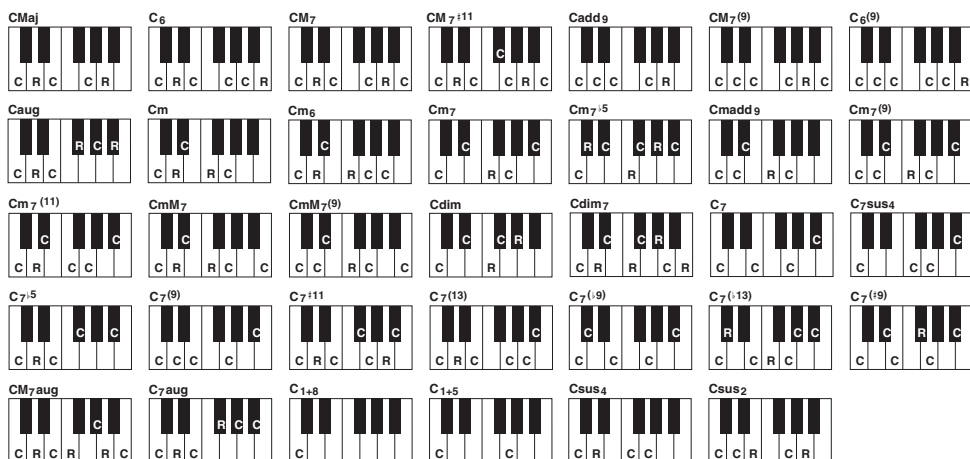
ACHTUNG

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern, geht der bearbeitete Style verloren.

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

(Quell-Grundton/Akkord) Diese Einstellungen bestimmen die ursprüngliche Tonart des Quell-Patterns (d. h. die bei der Aufnahme des Patterns verwendete Tonart). Wenn Sie die Voreinstellung für „Source Root / Chord“ (CM7) in einen anderen Akkord ändern, ändern sich auch die Akkord- und Tonleiternoten entsprechend der neu ausgewählten Akkordart.

Wenn Source Root auf C eingestellt ist:



C = Akkordnoten
R = Empfohlene Noten



HINWEIS Wenn NTR auf „Root Fixed“ und NTT auf „Bypass“ und NTT BASS auf „OFF“ eingestellt sind, werden die Parameter „Source Root“ und „Source Chord“ jeweils auf „Play Root“ und „Play Chord“ gesetzt. In diesem Fall können Sie Akkorde wechseln und hören den resultierenden Klang aller Kanäle.

HINWEIS SOURCE ROOT/CHORD wird nicht angewendet, wenn NTR auf GUITAR eingestellt ist.

2 NTR/NTT

[3▲▼]/ [4▲▼]	NTR	Legt die relative Position der Quellnote im Akkord bei der Umwandlung aus dem Quell-Pattern in Folge von Akkordwechseln fest. Beachten Sie die nachstehende Liste.
[5▲▼] – [7▲▼]	NTT	Legt die Notentransponierungstabelle für das Quell-Pattern fest. Beachten Sie die nachstehende Liste.
[8▲▼]	NTT BASS ON/ OFF	Der Kanal, für den dieser Wert auf ON gesetzt ist, wird durch den Bass-Grundton wiedergegeben, wenn der On-Bass-Akkord vom Instrument erkannt wird. Wenn NTR auf GUITAR gestellt und dieser Parameter eingeschaltet (ON) ist, werden nur die dem Bass zugewiesenen Noten vom Bassgrundton gespielt.

NTR (Notentranspositionsregel)

ROOT TRANS (Root Transpose)	Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 in der Tonart C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonart zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle mit Melodielinien.	 <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird. → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird.</p>
ROOT FIXED	Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 in der Tonart C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonart zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle mit Akkord-Parts.	 <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird. → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird.</p>
GUITAR	Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Akkorde transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.	

NTT (Notentransponierungstabelle)

Wenn NTR auf ROOT TRANS oder ROOT FIXED eingestellt ist



BYPASS	Wenn NTR auf den Wert ROOT FIXED gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf ROOT TRANS gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass das Tonhöhenverhältnis zwischen ihnen gleich bleibt.
MELODY	Geeignet für die Transponierung von Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Melodiekkanäle wie Phrase 1 und Phrase 2.
CHORD	Geeignet für die Transponierung von Akkord-Parts. Verwenden Sie diese Option für die Kanäle Chord 1 und Chord 2, besonders wenn diese Klavier-Parts und gitarrenähnliche Akkord-Parts enthalten.
MELODIC MINOR (Melodisch Moll)	Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, wird die Terz des Moll-Akkords um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Melodiekkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
MELODIC MINOR 5th	Zusätzlich zur Melodic-Minor-Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.

HARMONIC MINOR (Harmonisch Moll)	Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Sext der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Sexte um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
HARMONIC MINOR 5th (Harmonisch Moll, Quintenvariante)	Zusätzlich zur Harmonic-Minor-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
NATURAL MINOR (Natürlich Moll)	Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz, Sexte und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz, Sexte und Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
NATURAL MINOR 5th (Natürlich Moll, Quintenvariante)	Zusätzlich zur Natural-Minor-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
DORIAN (Dorisch)	Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
DORIAN 5th	Zusätzlich zur dorischen Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.

Wenn NTR auf GUITAR gestellt ist

ALL-PURPOSE (Universell)	Diese Tabelle deckt sowohl Strumming- als auch Arpeggio-Spielweisen ab.
STROKE	Geeignet für Schlaggitarre (Strumming). Einige Noten könnten wie gedämpft gespielt klingen – dies ist normal, wenn Gitarrenakkorde als Stroke gespielt werden.
ARPEGGIO	Geeignet für Arpeggiospiel auf der Gitarre. Mit dieser Tabelle klingen Arpeggios mit vier Noten am schönsten.

3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

<p>[4▲▼]/ [5▲▼]</p>	<p>HIGH KEY</p>	<p>Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Alle Noten, für die eine höhere Tonlage als die höchste Note errechnet wird, werden um eine Oktave nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter „NTR“ (Seite 35) auf „Root Trans“ eingestellt ist.</p> <p>Beispiel: wenn „F“ die höchste Note ist:</p> <p>Grundtonänderung ➔ CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten ➔ C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p> 
<p>[6▲▼]</p>	<p>NOTE LIMIT LOW</p>	<p>Diese legen den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf den Style-Kanälen aufgenommen wurden. Durch eine geeignete Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass die Voices so realistisch wie möglich klingen – anders gesagt, dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs erklingen (z. B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Töne einer Piccoloflöte).</p>
<p>[7▲▼]</p>	<p>NOTE LIMIT HIGH</p>	<p>Beispiel: wenn die tiefste Note C3 und die höchste Note D4 ist:</p> <p>Grundtonänderung ➔ CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten ➔ E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p> 

4 RTR (Retrigger Rule)

(Neuauslösungsregel) Diese Einstellung legt fest, ob Noten bei einem Akkordwechsel aufhören zu klingen oder nicht, und wie sich die Tonhöhe der Noten gegebenenfalls ändert.

<p>STOP</p>	<p>Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.</p>
<p>PITCH SHIFT (Tonhöhenverschiebung)</p>	<p>Die Tonhöhe der Note wird ohne Unterbrechung der Wiedergabe an die neue Akkordart angepasst.</p>
<p>PITCH SHIFT TO ROOT (Tonhöhenverschiebung auf Grundton)</p>	<p>Die Tonhöhe der Note wird ohne neues Einsetzen entsprechend der neuen Akkordart geändert. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.</p>
<p>RETRIGGER (Neuauslösung)</p>	<p>Die Note wird mit einer dem nächsten Akkord entsprechenden neuen Tonhöhe neu ausgelöst.</p>
<p>RETRIGGER TO ROOT (Neuauslösung auf Grundton)</p>	<p>Die Note wird mit dem Grundton des nächsten Akkords neu ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.</p>

Song-Wiedergabe

– Spielen und Üben von Songs –

Inhalt

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen	38
Verwenden der Begleitautomatikfunktionen bei der Song-Wiedergabe	40
Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion)	41
• Spielübungen mit Hilfe der Guide-Funktion	43
• Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielassistenten	45

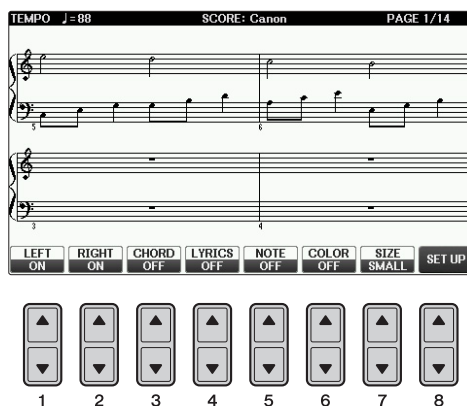
4

Song-Wiedergabe – Spielen und Üben von Songs –

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen

Um die Notenschrift des ausgewählten Songs anzuzeigen, drücken Sie die Taste [SCORE] (Noten). Sie können die Notendarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht. Die hier vorgenommenen Einstellungen bleiben auch beim Ausschalten erhalten.

HINWEIS Sie können die hier vorgenommenen Einstellungen als Teil des Songs speichern mit [FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [B] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] SETUP. Siehe [Seite 59](#).



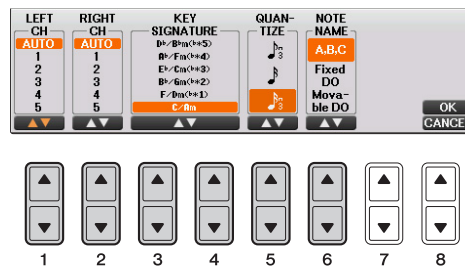
[1▲▼]	LEFT ON/ OFF	Schaltet die Anzeige des Tastaturbereichs für die linke Hand ein und aus. In Abhängigkeit von anderen Einstellungen steht dieser Parameter ggf. nicht zur Verfügung und wird abgeblendet. In diesem Fall wechseln Sie in das Display mit Detailinstellungen (auf Seite 39), und stellen Sie den Parameter LEFT CH. (Linker Kanal) auf einen beliebigen Kanal ausgenommen „AUTO“ ein. Alternativ können Sie das Display [FUNCTION] → aufrufen TAB [◀][▶] MENU1 → [H] SONG SETTING → TAB [◀][▶] GUIDE/CHANNEL und den Parameter TRACK 2 auf einen anderen Kanal ausgenommen „OFF“ einstellen (Seite 41). RIGHT (nächster Parameter) und LEFT können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[2▲▼]	RIGHT ON/ OFF	Schaltet die Anzeige des Tastaturbereichs für die rechte Hand ein und aus. RIGHT und LEFT (voriger Parameter) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[3▲▼]	CHORD ON/OFF	Schaltet die Anzeige von Akkorden ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Akkorddaten enthält, werden keine Akkorde angezeigt.



NÄCHSTE SEITE

[4▲▼]	LYRICS ON/OFF	Schaltet die Anzeige von Song-Texten ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Textdaten enthält, wird kein Text angezeigt. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Lyrics-Darstellung die Pedal-Events anzeigen lassen.
[5▲▼]	NOTE ON/ OFF	Schaltet die Anzeige von Notennamen (Tonhöhen) ein und aus. Der Notename wird links neben der Note angezeigt. Wenn der Leerraum zwischen den Noten zu klein ist, wird diese Anzeige gegebenenfalls nach links oberhalb der Note verschoben. Wenn der Song Fingersatz-Events (Fingering) enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Darstellung der Notennamen die Fingersatz-Events anzeigen.
[6▲▼]	COLOR NOTE	Wenn diese Funktion aktiviert ist (ON), werden die Noten im Display farbkodiert angezeigt (C: Rot, D: Gelb, E: Grün, F: Orange, G : Blau, A: Violett, und B: Grau).
[7▲▼]	SIZE	Bestimmt die Auflösung (bzw. die Vergrößerungsstufe) der Notation.
[8▲▼]	SET UP	Siehe weiter unten.

Durch Drücken der Taste [8▲▼] (SET UP) wird das Display für die Detailsinstellungen aufgerufen. Sie können die Darstellungsart mit Hilfe der Tasten [1▲▼] – [6▲▼] und dann Taste [8▲] (OK) auswählen.



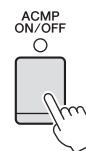
[1▲▼]	LEFT CH	<p>Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für den linken und den rechten Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf AUTO, wenn ein anderer Song ausgewählt wird.</p> <p>AUTO Die MIDI-Kanäle der Song-Daten für die Parts der linken und rechten Hand werden automatisch zugewiesen. Die Parts werden jeweils auf den Kanal festgelegt, der im Display [FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [H] SONG SETTING → TAB [◀][▶] GUIDE/CHANNEL (Seite 41) eingestellt wurde.</p> <p>1 – 16 Weist den angegebenen MIDI-Kanal (1 – 16) den Parts entsprechend für die linke oder die rechte Hand zu.</p> <p>OFF (nur LEFT CH) Keine Kanalzuweisung. Deaktiviert die Darstellung des Tastenbereichs für die linke Hand.</p>
[2▲▼]	RIGHT CH	
[3▲▼]/ [4▲▼]	KEY SIGNATURE	Hiermit können Sie an der Position, an der der Song gestoppt wurde, einen Taktwechsel eingeben. Diese Einstellung ist hilfreich bei Songs, die Sie mit Tonartwechsel aufgenommen haben, damit die Tonart in den Noten richtig dargestellt wird.

[5▲▼]	QUANTIZE	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Partitur steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.
[6▲▼]	NOTE NAME (Notenname)	Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Die Einstellungen hier sind verfügbar, wenn der Parameter NOTE ON/OFF weiter oben auf ON gestellt wurde. A, B, C Die Notennamen werden als Buchstaben angegeben (C, D, E, F, G, A, B) (Anm. d. Üb.: „B“ ist im Deutschen die Note „H“). Fixed DO (Do fest) Die Noten werden als Solmisationssilben in der gewählten Sprache angezeigt. Movable DO (Do veränderlich) („Bewegliches Do“) Die Noten werden als Solmisationssilben entsprechend den Intervallen auf der Tonleiter angezeigt, und zwar unterschiedlich je nach der jeweiligen Tonart. Der Grundton wird als „Do“ angezeigt. In der Tonart G-Dur würde der Grundton Sol (G) beispielsweise als „Do“ angezeigt. Wie bei „Fixed Do“ hängt die Anzeige von der gewählten Sprache ab.

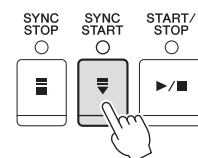
Verwenden der Begleitautomatikkfunktionen bei der Song-Wiedergabe

Bei der gleichzeitigen Wiedergabe eines Songs und eines Styles werden die Kanäle 9-16 in den Song-Daten durch die Style-Kanäle ersetzt, wodurch Sie die Begleit-Parts für den Song selbst spielen können. Probieren Sie das Akkordspiel zur Song-Wiedergabe, wie in den nachfolgenden Anweisungen angegeben. Wenn Sie einen Song und einen Style gleichzeitig abspielen, wird die Verwendung der Preset-Songs aus dem Ordner „Sing-a-long“ empfohlen.

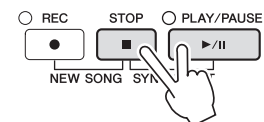
- 1 Wählen Sie einen Song aus.
- 2 Wählen Sie einen Style aus.
- 3 Drücken Sie die STYLE-Taste [ACMP ON/OFF], um die Begleitautomatik einzuschalten.



- 4 Drücken Sie die STYLE-Taste [SYNC START], um die Synchronstartfunktion auf Standby zu schalten, wodurch Sie erreichen, dass die Begleitung in dem Augenblick einsetzt, in dem Sie zu spielen beginnen.



- 5 Um die Synchronstartfunktion für den Song zu aktivieren, halten Sie die SONG-CONTROL-Taste [STOP] gedrückt und drücken gleichzeitig die Taste [PLAY/PAUSE].



- 6 Drücken Sie die STYLE-Taste [START/STOP], oder spielen Sie Akkorde in der linken Hand.

Song und Style werden wiedergegeben. Wenn Sie Akkorde spielen, können Sie die [SCORE]-Taste drücken und CHORD aktivieren (Seite 38), um Akkordinformationen anzuzeigen.

HINWEIS Wenn Sie einen Song und einen Style gleichzeitig wiedergeben, wird automatisch der für den Song festgelegte Tempowert verwendet.

Wenn die Song-Wiedergabe beendet wird, wird gleichzeitig auch die Style-Wiedergabe beendet.

Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion)

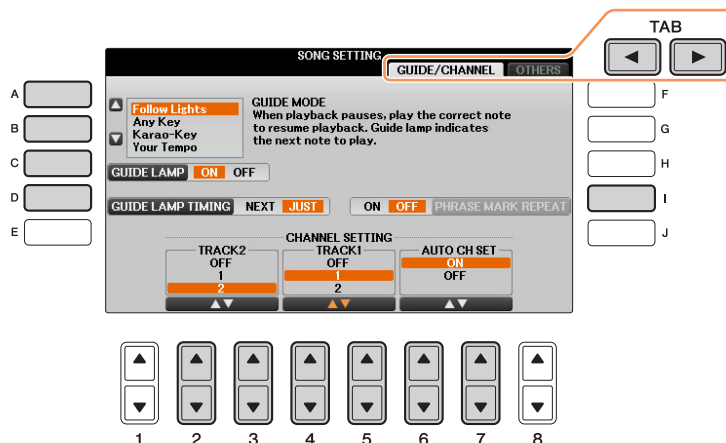
Das Instrument hat viele verschiedene Song-Wiedergabefunktionen – wiederholte Wiedergabe, verschiedene Guide-Einstellungen usw. –, die im nachfolgend dargestellten Display aktiviert werden können.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [H] SONG SETTING

2 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die gewünschte Seite, GUIDE/CHANNEL oder OTHERS.

Einzelne Einstellungen für die Wiedergabe, z. B. Repeat-Modus, lassen sich auf der Seite OTHERS im Song-Setting-Display einstellen.



■ GUIDE/CHANNEL-Seite

[A]/[B]	GUIDE MODE	Siehe Seite 43 .
[C]	GUIDE LAMP	
[D]	GUIDE LAMP TIMING	
[I]	PHRASE MARK REPEAT	Eine „Phrase Mark“ (Phrasenmarkierung) ist ein vorprogrammiertes Event in manchen Song-Daten, das einen bestimmten Zeitabschnitt (eine Anzahl von Takten) im Song bezeichnet. Wenn eingeschaltet, wird der Abschnitt, der zur entsprechenden Nummer der Phrasenmarkierung gehört, wiederholt abgespielt.
[2▲▼]/ [3▲▼]	TRACK 2	Diese Parameter bestimmen, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für die Guide-Funktion und die Notenschrift dem Part für die linke oder rechte Hand zugeordnet ist.
[4▲▼]/ [5▲▼]	TRACK 1	
[6▲▼]/ [7▲▼]	AUTO CH SET	Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden die MIDI-Kanäle für die Parts der rechten und linken Hand automatisch entsprechend der Vorprogrammierung in den kommerziell erhältlichen Song-Daten festgelegt. Normalerweise sollte diese Option aktiviert sein (ON).

[G]	REPEAT MODE	<p>Bestimmt die Methode der wiederholten Wiedergabe.</p> <p>OFF Spielt den ausgewählten Song und hält dann an.</p> <p>SINGLE Spielt den ausgewählten Song mehrmals.</p> <p>ALL Alle Songs im angegebenen Ordner werden wiederholt abgespielt.</p> <p>RANDOM Alle Songs im angegebenen Ordner werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt.</p> <p>HINWEIS Die Preset-Songs im Ordner „Follow Lights“ enthalten die Guide-Einstellungen. Diese Songs sind zur Verwendung mit den Wiederholungsmodi ALL oder RANDOM nicht geeignet.</p>
[H]	CHORD DETECTION PRIORITY	<p>Bestimmt den Vorrang der Akkorde der Begleitung: Entweder haben diejenigen Vorrang, die im MIDI-Song enthalten sind, oder die Akkorde, die Sie gerade im Akkordbereich der Tastatur spielen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • MIDI SONG: Vorrang haben die Akkorde, die im MIDI-Song enthalten sind. • KEYBOARD: Vorrang haben die im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkorde. Wählen Sie dies, um das Akkordspiel zur MIDI-Song-Wiedergabe zu üben. Sobald Sie während der MIDI-Song-Wiedergabe Akkorde spielen, ignoriert das Instrument die im MIDI-Song enthaltenen Akkorde, bis die Wiedergabe endet.
[I]	FAST FORWARD TYPE	<p>Legt die Art des Vorspulens fest für den Fall, dass während der MIDI-Song-Wiedergabe die Taste [FF] gedrückt wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jump: Durch Drücken der Taste [FF] wird die Wiedergabeposition zum nächsten Takt verschoben, ohne dass dazwischen liegende Noten gespielt werden. Wenn Sie die [FF]-Taste gedrückt halten, wird fortlaufend vorgespult. • Scrub: Drücken und Halten der Taste [FF] spielt den MIDI-Song mit hoher Geschwindigkeit ab. <p>In den folgenden Fälle funktioniert das schnelle Vorspulen durch einen MIDI-Song als Jump, auch dann, wenn Scrub gewählt ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn MIDI Clock auf „External“ gestellt ist • Wenn der MIDI-Song anhand von Phrasenmarkierungen vorgespult wird. <p>HINWEIS Durch Drücken der Taste [FF], während der MIDI-Song gestoppt ist, wird mittels Jump vorgespult.</p>
[2▲▼]/ [3▲▼]	LYRICS LANGUAGE	<p>Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte.</p> <p>AUTO Wenn die Sprache in den Song-Daten angegeben ist, werden die Song-Texte entsprechend dargestellt. Falls die Song-Daten keine Sprache enthalten, verhält sich dieser Parameter wie bei der Einstellung INTERNATIONAL (siehe unten).</p> <p>INTERNATIONAL Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache.</p> <p>JAPANESE Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache.</p>

[4▲▼]/ [5▲▼]	QUICK START	Bei einigen im Handel erhältlichen Song-Daten wurden bestimmte, den Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, aber vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn die Schnellstart-Funktion (QUICK START) aktiviert ist (ON), werden vom Instrument alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen. Anschließend erfolgt die Rückkehr auf das korrekte Tempo für die erste Note im Song. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten.
[6▲▼]/ [7▲▼]	P.A.T.	Siehe Seite 45 .

Spielübungen mit Hilfe der Guide-Funktion

Die Tastatur-LEDs zeigen die von Ihnen zu spielenden Noten an (Taste und Dauer).

- 1** Wählen Sie den gewünschten Song zum Singen oder zum Spielen auf der Tastatur aus.
- 2** Rufen Sie das Einstellungs-Display auf.
[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [H] SONG SETTING → TAB [◀][▶] GUIDE/CHANNEL
- 3** Wählen Sie mit den Tasten [A]/[B] den gewünschten Funktionstyp für den Guide aus.



Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur

- **Follow Lights**

Bei dieser Funktion („LEDs folgen“) zeigen die Tastatur-LEDs an, welche Noten gespielt werden sollen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie die nächste Note spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt.

- **Any Key**

Mit dieser Funktion („Beliebige Taste“) können Sie die Melodie eines Songs spielen, indem Sie eine beliebige Taste im Rhythmus des Songs drücken. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie irgendeine Taste anschlagen. Schlagen Sie einfach eine Taste auf der Tastatur an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

- **Your Tempo**

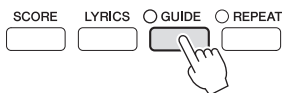
Entspricht Follow Lights, nur dass die Song-Wiedergabe dem von Ihnen gespielten Tempo anpasst.

Guide-Menü für Gesangsübungen

- **Karao Key**

Mit dieser Funktion („Karaoke-Taste“) können Sie das Timing der Song-Wiedergabe mit nur einem Finger steuern, während Sie dazu singen. Das ist praktisch, wenn Sie zu Ihrem eigenen Spiel singen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Schlagen Sie einfach eine beliebige Taste auf der Tastatur an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

4 Drücken Sie die [GUIDE]-Taste.



5 Rufen Sie durch Drücken der Taste [SCORE] die Notendarstellung auf.

6 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten. Üben Sie Ihr Tastaturspiel oder Ihren Gesang mit dem in Schritt 3 ausgewählten Guide-Typ.

HINWEIS Die Tastatur-LEDs leuchten entsprechend der auf den Spuren 1 und 2 aufgenommenen Song-Daten und der Akkorddaten des Songs (falls enthalten). Wenn die LEDs nicht wie beabsichtigt leuchten, müssen Sie gegebenenfalls die korrekten Kanäle der rechten und der linken Hand Spur 1 und 2 zuweisen (Seite 41).

7 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [STOP], um die Wiedergabe anzuhalten.

4

Festlegen des Timings, mit dem die Tastatur-LEDs aufleuchten (GUIDE LAMP TIMING)

Drücken Sie im SONG-SETTING-Display aus Schritt 3 die Taste [D], um das Timing zu bestimmen, in dem die Tastatur-LEDs auf der Tastatur aufleuchten.

- **JUST**
Die Tastatur-LEDs leuchten im Takt mit der Musik auf, also genau dann, wenn Sie die Noten spielen müssen.
- **NEXT**
Die Tastatur-LEDs leuchten immer etwas vor den Noten auf, die Sie als nächste spielen müssen. Die LED blinkt, wenn Sie die Taste nicht mit dem richtigen Timing gespielt haben.

HINWEIS Um die Tastatur-LEDs auszuschalten, drücken Sie im (in Schritt 3 abgebildeten) SONG-SETTING-Display die Taste [C] (GUIDE LAMP).

HINWEIS Sie können die Guide-Einstellungen als Teil der Song-Daten speichern (Seite 59). Bei Songs, in denen die Guide-Einstellungen gespeichert wurden, wird bei Auswahl des Songs die Guide-Funktion automatisch eingeschaltet und die entsprechenden Einstellungen werden aufgerufen.

Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielfassistenten

Mit dieser Funktion können Sie auf der Tastatur Ihre eigenen Begleitungen zur Song-Wiedergabe spielen, und alles klingt perfekt (auch dann, wenn Sie evtl. falsche Noten spielen sollten).

1 Wählen Sie einen Song aus, der Akkorddaten enthält.

Der Spielfassistent wird nur auf Songs angewendet, die Akkorddaten enthalten. Um zu prüfen, ob der ausgewählte Song Akkorddaten enthält oder nicht, kehren Sie zum Haupt-Display zurück und starten Sie die Wiedergabe. Wenn der Song Akkorddaten enthält, wird im Haupt-Display der aktuelle Akkordtyp angezeigt. Sobald Sie die Wiedergabe gestoppt haben, fahren Sie fort mit dem nächsten Schritt.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

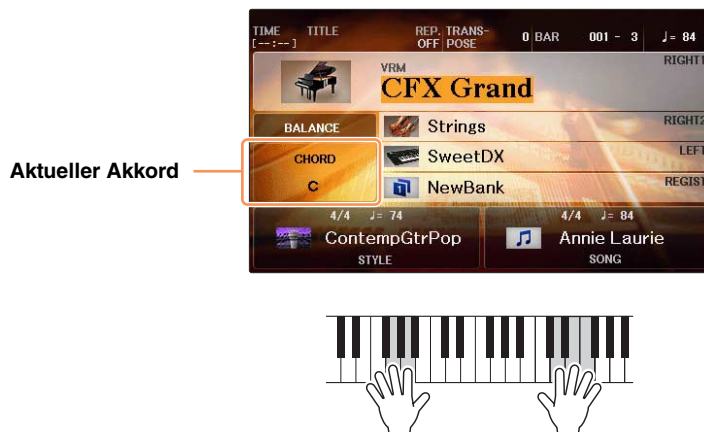
[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [H] SONG SETTING → TAB [◀][▶] OTHERS

3 Drücken Sie die Taste [6▲▼]/[7▲▼], um die Funktion „P.A.T.“ (den Spielfassistenten) einzuschalten.

4 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.

5 Spielen Sie auf dem Instrument.

Spiele Sie zur laufenden Song-Wiedergabe eine Basslinie im Bereich für die linke Hand, und spielen Sie verschiedene Phrasen oder Akkorde im Bereich für die rechte Hand. Selbst dann, wenn Sie nicht wissen, welche Noten gespielt werden sollten, können Sie sorglos beliebige Tasten anschlagen! Es erklingen immer die harmonisch „richtigen“ Noten, die zum aktuellen Akkord passen, egal welche Noten Sie tatsächlich spielen.



6 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [STOP], um die Wiedergabe anzuhalten.

7 Drücken Sie die Taste [6▲▼]/[7▲▼], um die Funktion „P.A.T.“ auszuschalten.

HINWEIS Durch Auswählen eines anderen Songs kann es sein, dass P.A.T. zurückgesetzt (ausgeschaltet) wird.

Song-Aufnahme per MIDI

– Aufnahmen Ihres Spiels per MIDI –

Inhalt

Aufnahme zuerst der Style-Wiedergabe, dann der Melodien	46
• Aufnahmen des Style-Spiels	46
• Aufnahmen einer Melodie	48
• Aufgenommenes Spiel speichern	48
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)	49
• Aufnahmen von Melodien (Step Recording)	50
• Aufzeichnen von Akkorden (Einzelschrittaufnahme)	54
• Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out	57
• Im Song aufgezeichnete Setup-Parameter ändern	59
• Bearbeiten von Kanal-Events	60
• Bearbeiten von Akkord-Events, Noten, systemexklusiven Events und Liedtext	63

5

Song-Aufnahme per MIDI – Aufnahmen Ihres Spiels per MIDI –

Aufnahme zuerst der Style-Wiedergabe, dann der Melodien

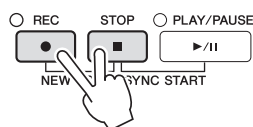
Hier erfahren Sie, wie zuerst ein Style auf den Kanälen 9–16 und dann in Echtzeit eine Melodie auf Kanal 1 aufgenommen wird. Die folgenden Anweisungen gehen davon aus, dass die folgenden Bedieneinstellungen vorliegen. Nehmen Sie vor der Aufnahme die folgenden Einstellungen vor;

- Schalten Sie die PART-ON/OFF-Taste [RIGHT1] ein, und wählen Sie dann die gewünschte Voice des RIGHT1-Parts aus.
- Schalten Sie die Parts [LEFT] und [RIGHT2] aus.
- Wählen Sie den gewünschten Style aus.
- Stellen Sie den Fingering Type auf „MULTI FINGER“ (Voreinstellung):
[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [A] SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶]
CHORD FINGERING

Aufnehmen des Style-Spiels

1 Drücken Sie gleichzeitig die SONG-CONTROL-Tasten [REC] und [STOP].

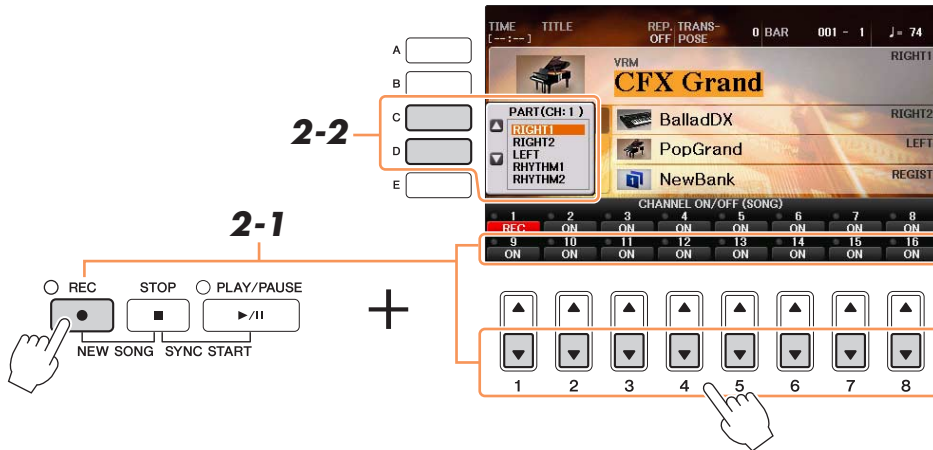
Es wird automatisch ein leerer Song für die Aufnahme eingerichtet.



2 Geben Sie den Zielkanal und den Part für die Aufnahme an.

2-1 Halten Sie die SONG-CONTROL-Taste [REC] gedrückt, und drücken Sie dann die entsprechende Taste [1▼] – [8▼], um die gewünschten Kanäle (9 – 16) für Aufnahme einzustellen.

Die Style-Parts (Rythm1-Phrase 2) sind standardmäßig den Kanälen 9 – 16 zugewiesen, wie abgebildet auf Seite 49. Sie können die aufzunehmenden Parts in Schritt 2-2 ändern.

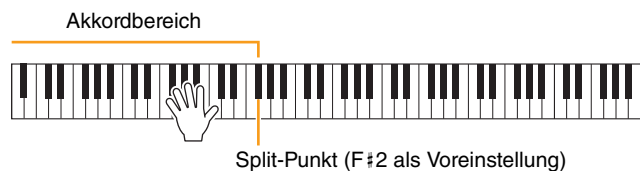


2-2 Wählen Sie mit den Tasten [C]/[D] den gewünschten Part, der auf dem in Schritt 2-1 angegebenen Kanal aufgenommen wird.

HINWEIS Zum Abbrechen der Aufnahme drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [STOP].

3 Drücken Sie die STYLE-Taste [SYNC START], und starten Sie den Style, indem Sie im Tastaturbereich für Akkorde die Akkorde angeben.

Die Aufnahme startet automatisch, sobald Sie einen Style starten. Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE] drücken. Spielen Sie Ihren Part, indem Sie den Style wiedergeben und Akkorde wechseln und/oder Sections umschalten.



HINWEIS Vergewissern Sie sich, dass die STYLE-Taste [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist.

4 Wenn Sie Ihr Spiel beendet haben, drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [STOP], um die Aufnahme zu stoppen.

5 Um das aufgenommene Spiel wiederzugeben, drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE].

Damit ist die Style-Aufnahme abgeschlossen. Wir werden jetzt eine Melodie auf Kanal 1 aufnehmen.

Aufnehmen einer Melodie

6 Geben Sie den Zielkanal und den Part für die Aufnahme an.

6-1 Halten Sie die SONG-CONTROL-Taste [REC] gedrückt, und drücken Sie dann die Taste [1▲], um Kanal 1 als Aufnahmekanal anzugeben.

6-2 Wählen Sie mit den Tasten [C]/[D] die Option „RIGHT1“

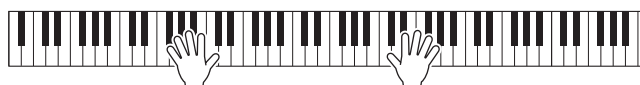
ACHTUNG

Zuvor aufgenommene Daten werden überschrieben (gelöscht), wenn Sie Kanäle mit bestehenden Daten auf „REC“ schalten.

HINWEIS Zum Abbrechen der Aufnahme drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [STOP].

7 Spielen Sie eine Melodie.

Die Aufnahme beginnt automatisch, sobald Sie eine Note auf der Tastatur spielen oder die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE] drücken. Sie können eine Melodie spielen, während Sie die bereits aufgenommene Style-Wiedergabe anhören.



Wenn Sie auf einem anderen Kanal aufnehmen, können Sie im Display bereits aufgezeichnete Kanäle ein- oder ausschalten.

8 Wenn Sie Ihr Spiel beendet haben, drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [STOP], um die Aufnahme zu stoppen.

9 Um das aufgenommene Spiel wiederzugeben, drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE].

Damit ist die Aufnahme eines Styles und einer Melodie abgeschlossen. Jetzt speichern wir das aufgenommene Spiel als Datei (siehe unten).

Aufgenommenes Spiel speichern

10 Speichern Sie das aufgenommene Spiel als Datei. Drücken Sie die [SONG SELECT]-Taste, um das Display für die Song-Auswahl aufzurufen. Das aufgenommene Spiel wird im Song-Auswahl-Display als Datei gespeichert. Für weitere Anweisungen siehe „Dateien speichern“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

Der aufgezeichnete Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)

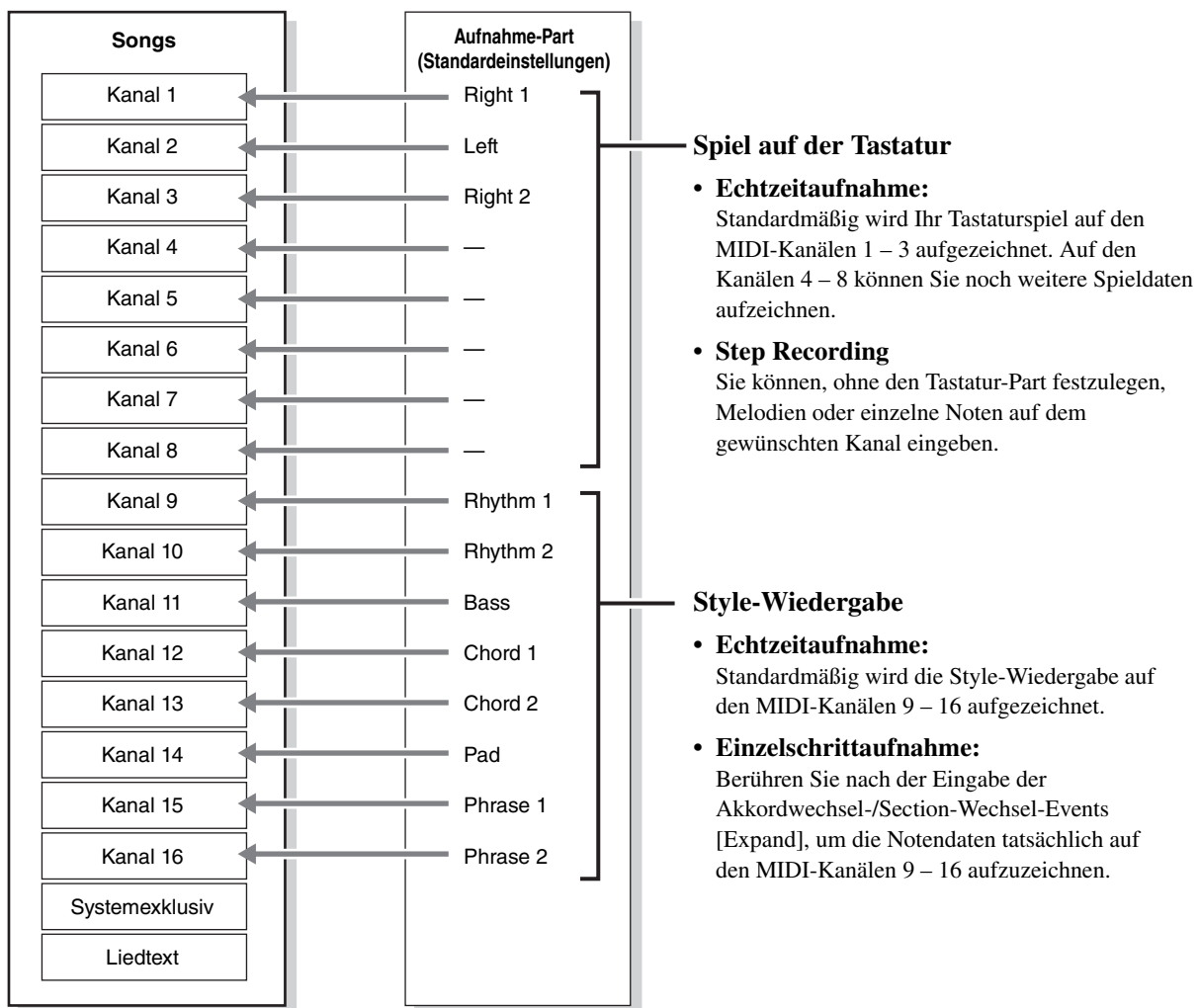
In der Bedienungsanleitung erfahren Sie, wie Sie durch Aufnahme Ihres Spiels auf der Tastatur („Realtime Recording“; Echtzeitaufnahme) einen eigenen Song erstellen können. In diesem Referenzhandbuch erfahren Sie, wie Sie einen eigenen Song durch schrittweises Eingeben einzelner Noten („Step Recording“; Schrittweise Aufnahme) erstellen und einen bestehenden Song durch Bearbeitung einzelner Parameter verbessern können.

■ Echtzeit- und Einzelschrittaufnahme

Für das Erstellen eines Songs stehen zwei Aufnahmemethoden zur Verfügung. Bei der Echtzeitaufnahme zeichnet dieses Instrument die Spieldaten auf, während sie gespielt werden. Mit der Einzelschrittaufnahme können Sie Ihre Musik zusammensetzen, indem Sie sie Event für Event „aufschreiben“. Dieser Abschnitt behandelt hauptsächlich Anweisungen für die Schrittweise Aufnahme.

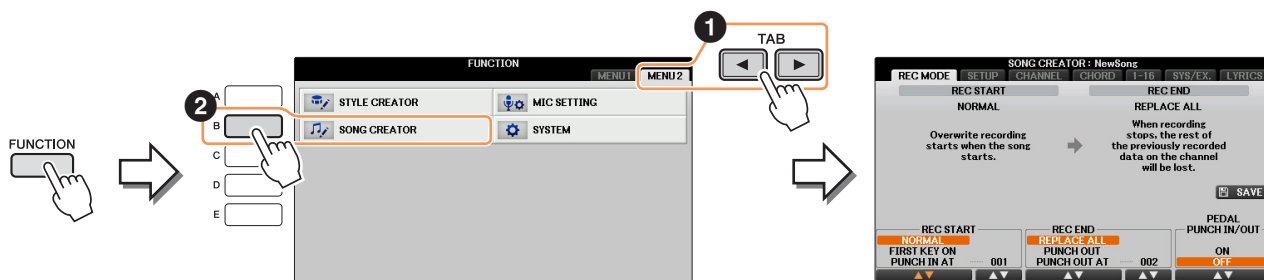
■ Struktur der MIDI-Song-Daten

Ein MIDI-Song besteht aus 16 MIDI-Kanälen. Daten für einen MIDI-Song können Sie erzeugen, indem Sie Ihr Spiel auf einem/mehreren bestimmten Kanal/Kanälen in Echtzeit oder mit der Einzelschrittweise Methode aufnehmen.



■ Aufbau des Song-Creator-Displays

Der Song Creator wird aufgerufen über [FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [B] SONG CREATOR.



Es gibt mehrere „Seiten“ („Registerkarten“) im Song-Creator-Display.

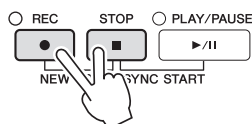
- **REC MODE** Zur erneuten Aufnahme des Songs. Siehe [Seite 57](#).
- **SETUP** Zum Auswählen der Bedienfeldeinstellungen, die am Anfang eines Songs aufgezeichnet werden sollen. Siehe [Seite 59](#).
- **CHANNEL** Zum Bearbeiten der Kanal-Events. Siehe [Seite 60](#).
- **CHORD** Für die Aufnahme von Akkorden und Sections im Timing ([Seite 54](#)) oder deren Bearbeitung ([Seite 64](#)).
- **1–16** Für die Aufnahme von Melodien (Schrittweise Aufnahme; siehe unten) oder zu deren Bearbeitung ([Seite 64](#)).
- **SYS/EX.** Für die Bearbeitung systemexklusiver Events (Tempo, Taktmaß usw.). Siehe [Seite 64](#).
- **LYRICS** Für die Eingabe/Bearbeitung von Song-Namen und Liedtexten. Siehe [Seite 65](#).

Aufnahmen von Melodien (Step Recording)

1 Drücken Sie gleichzeitig die SONG-CONTROL-Tasten [REC] und [STOP].

Für die Aufnahme wird ein leerer Song („New Song“) aufgerufen.

HINWEIS Durch Auswählen eines leeren Songs werden die Bedienfeldeinstellungen initialisiert.



2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [B] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] 1-16



3 Drücken Sie die Taste [F], um den Kanal für die Aufnahme auszuwählen.

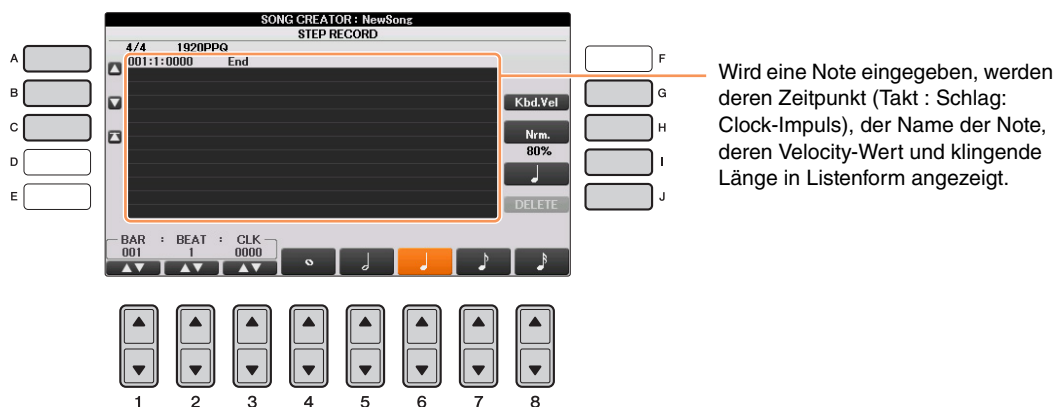
4 Drücken Sie die Taste [G] (STEP REC), um das STEP-RECORD-Display aufzurufen.







NÄCHSTE SEITE

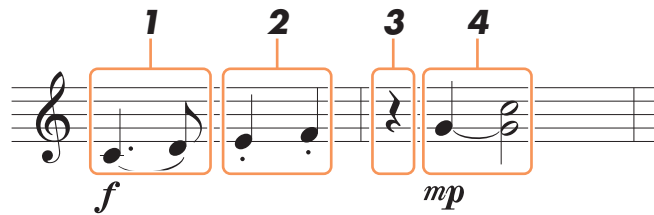
5 Starten Sie die schrittweise Aufnahme mit den Tasten [A] – [J] und [1▲▼] – [8▲▼] sowie der Tastatur.

Beachten Sie für genaue Anweisungen das Beispiel auf Seite 52.



[A]/[B]/[C]		Verschiebt die Cursor-Position in der Liste.
[G]		Bestimmt den Velocity-Wert (die Lautstärke) der einzugebenden Note. Die Werte für die Anschlagsstärke können im Bereich von 1 bis 127 liegen. Je höher der Wert ist, desto lauter wird der Klang. Kbd.Vel: Tatsächliche Velocity fff: 127 ff: 111 f: 95 mf: 79 mp: 63 p: 47 pp: 31 ppp: 15
[H]		Legt die klingende Länge (Gate Time) der einzugebenden Note fest. Normal: 80%  Tenuto: 99%  Staccato: 40%  Staccatissimo: 20%  Manual: Die Gate Time („Torzeit“; klingende Notenlänge) kann mit Hilfe des Datenrads [DATA ENTRY] auf einen beliebigen Prozentwert eingestellt werden.
[I]		Legt den einzugebenden Event-Typ fest: normal, punktiert oder triolisch.
[J]	DELETE	Löscht die ausgewählten Daten.
[1▲▼]	BAR	Stellt die Position der einzugebenden Note ein.
[2▲▼]	BEAT	
[3▲▼]	CLK	
[4▲▼] – [8▲▼]		Legt die musikalische Länge (den Notenwert) der einzugebenden Note fest: Ganze, Halbe, Viertel, Achtel oder Sechzehntel.

Beispiel für Einzelschrittaufnahme – Melodien



* Die in der Abbildung dargestellten Zahlen entsprechen den folgenden Einzelschritten.

Bedenken Sie bei diesem Beispiel, dass Sie bei einem der Schritte eine Taste auf der Tastatur gedrückt halten müssen, während Sie den Vorgang ausführen.

Wählen Sie nach Aufruf des Step-Recording-Displays die für die Aufzeichnung zu verwendende Voice aus.

HINWEIS Da die Notendarstellung auf dem Instrument von aufgenommenen MIDI-Daten generiert wird, sieht sie eventuell nicht genau so aus wie hier abgebildet.

HINWEIS Diese Abbildung dient nur als Beispiel für die Eingabe. Zeichen und Vortragsangaben werden in den Noten nicht dargestellt, auch wenn Sie sie eingegeben haben.

1 Geben Sie die erste und die zweite Note mit Bindebogen ein.

- 1-1** Drücken Sie die Taste [G], um „f“ auszuwählen.
- 1-2** Drücken Sie die Taste [H], um „Ten.“ (Tenuto; gehalten) auszuwählen.
- 1-3** Drücken Sie die Taste [I], um den punktierten Notentyp auszuwählen.
- 1-4** Wählen Sie die punktierte Viertelnote mit den Tasten [6▲▼].
- 1-5** Spielen Sie die Taste C3.

Die erste Note wird eingegeben.

- 1-6** Drücken Sie die Taste [I], um als Notentyp „normal“ auszuwählen.
- 1-7** Drücken Sie die Taste [7▲▼], um die Achtel-Notenlänge auszuwählen.
- 1-8** Spielen Sie die Taste D3.

Die zweite Note wird eingegeben.

2 Geben Sie die nächsten Noten ein und wenden Sie Staccato an.

- 2-1** Drücken Sie die Taste [H], um „Sta.“ (Staccato) auszuwählen.
Es gibt zwei Staccato-Einstellungen; wählen Sie die Einstellung „40%“.
- 2-2** Drücken Sie die Taste [6▲▼], um als Notenlänge die Viertelnote auszuwählen.
- 2-3** Spielen Sie nacheinander die Tasten E3 und F3.

Der erste Takt ist nun vollständig eingegeben.

3 Um eine Viertelpause einzugeben, drücken Sie die Taste [6▲▼] erneut.

Um die Pause einzugeben, benutzen Sie die Tasten [4▲▼] – [8▲▼]. (Drücken Sie die Taste einmal, um den Pausenwert auszuwählen, und dann noch einmal, um die Pause schließlich einzugeben.) Daraufhin erscheint eine Pause des angegebenen Notenwerts.

4 Geben Sie die nächsten Noten ein und fügen Sie einen Haltebogen an.

4-1 Drücken Sie die Taste [G], um „mP“ auszuwählen.

4-2 Drücken Sie die Taste [H], um „Nrm.“ (Normal) auszuwählen.

4-3 Halten Sie G3 auf der Tastatur fest, und drücken Sie die Taste [6▲▼].

Lassen Sie G3 noch nicht los. Halten Sie die Taste gedrückt, während Sie die folgenden Schritt ausführen.

4-4 Spielen und halten Sie die Taste G3, und schlagen Sie die Taste C4 an.

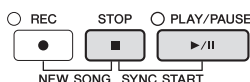
Lassen Sie die Tasten G3 und C4 noch nicht los. Halten Sie die Tasten gedrückt, während Sie den folgenden Schritt ausführen.



4-5 Halten Sie G3 und C4 auf der Tastatur fest, und drücken Sie die Taste [5▲▼].

Nachdem Sie die Taste gedrückt haben, lassen Sie die Klaviertasten los.

5 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [STOP] (oder drücken Sie Taste [C]), um zum Anfang des Songs zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song mit der Taste [PLAY/PAUSE] an.



6 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Step-Recording-Display zu verlassen.

7 Drücken Sie Taste [I] (SAVE) erneut, und führen Sie dann die Bedienschritte zum Speichern aus.

Näheres finden Sie unter „Dateien speichern“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

Die aufgenommenen Song-Daten gehen verloren, wenn Sie einen anderen Song auswählen, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

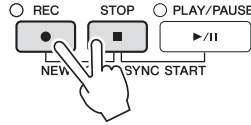
Aufzeichnen von Akkorden (Einzelschrittaufnahme)

Sie können Akkorde und Sections (Intro, Main, Ending usw.) nacheinander mit präzisiertem Timing aufzeichnen. Diese Anleitung zeigt, wie Akkord-Änderungen mithilfe der Einzelschrittfunktion aufgenommen werden können.

1 Drücken Sie gleichzeitig die SONG-CONTROL-Tasten [REC] und [STOP].

Für die Aufnahme wird ein leerer Song („New Song“) aufgerufen.

HINWEIS Durch Auswählen eines leeren Songs werden die Bedienfeld-Einstellungen initialisiert.



2 Wählen Sie den Style aus, den Sie im Song verwenden möchten.

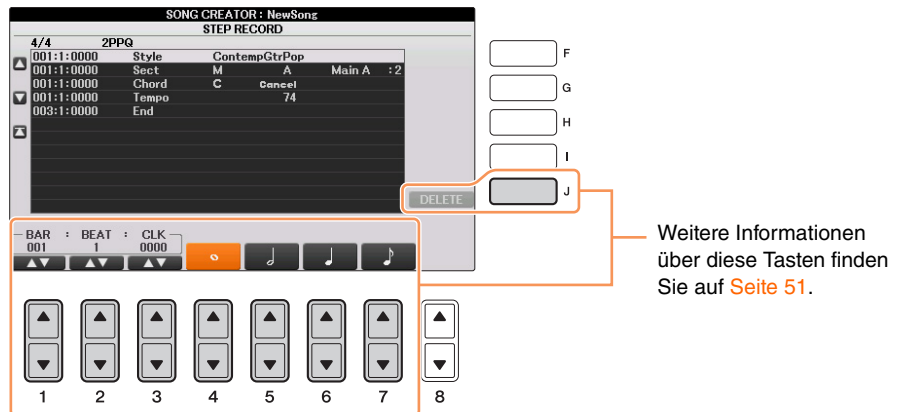
3 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [B] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHORD

4 Drücken Sie die Taste [G] (STEP REC), um das STEP-RECORD-Display aufzurufen.



5 Gehen Sie weiter zum nächsten Abschnitt und beginnen Sie mit der schrittweisen Aufnahme.



Beispiel für Einzelschrittaufnahme – Akkorde

HINWEIS Dieses Beispiel verwendet einen Style im 4/4-Takt.

* Die in der Abbildung dargestellten Zahlen entsprechen der Nummer des jeweiligen Bedienungsschritts unten.

Bevor Sie beginnen, achten Sie darauf, dass die Taste [AUTO FILL IN] ausgeschaltet ist, da in obigem Notationsbeispiel kein „Fill“ enthalten ist.

1 Geben Sie die Akkorde für die Section Main A ein.

1-1 Drücken Sie die STYLE-Taste [MAIN A].

1-2 Drücken Sie die Taste [5▲▼], um als Notenlänge die halbe Note auszuwählen.

1-3 Spielen Sie im Akkordbereich der Tastatur die Akkorde C, F und G.

2 Geben Sie die Akkorde für die Break-Section ein.

2-1 Drücken Sie die STYLE-Taste [BREAK].

2-2 Drücken Sie die Taste [6▲▼], um als Notenlänge die Viertelnote auszuwählen.

2-3 Spielen Sie im Tastaturbereich für die Begleitung die Akkorde F und G7.

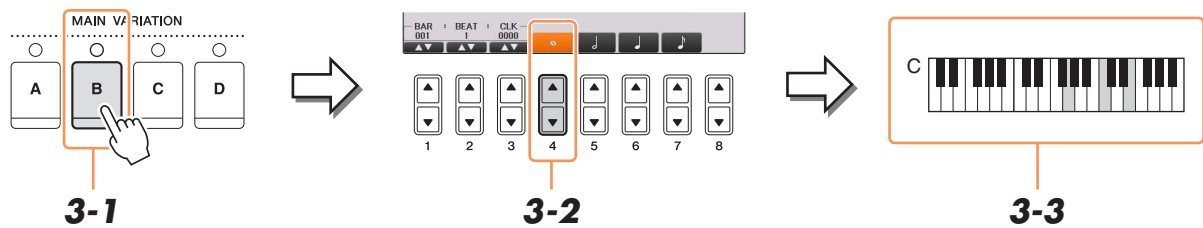
HINWEIS Zum Eingeben eines Fill-Ins schalten Sie die Taste [AUTO FILL IN] ein, und drücken Sie die gewünschte MAIN-VARIATION-Taste [A] – [D].

3 Geben Sie die Akkorde für die Section Main B ein.

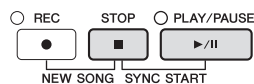
3-1 Drücken Sie die STYLE-Taste [MAIN B].

3-2 Drücken Sie die Taste [4▲▼], um als Notenlänge die ganze Note auszuwählen.

3-3 Spielen Sie den Akkord C im Tastaturbereich für die Begleitung.



4 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [STOP] (oder drücken Sie Taste [C]), um zum Anfang des Songs zurückzukehren, und drücken Sie dann die Taste [PLAY/PAUSE], um sich den neu eingegebenen Song anzuhören.



5 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Step-Recording-Display zu verlassen.

6 Drücken Sie die Taste [F] (EXPAND), um die eingegebene Akkord-Änderung in die Song-Daten einzufügen.

7 Drücken Sie Taste [I] (SAVE) erneut, und führen Sie dann die Bedienschritte zum Speichern aus.

Näheres finden Sie unter „Dateien speichern“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

Die aufgenommenen Song-Daten gehen verloren, wenn Sie einen anderen Song auswählen, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out

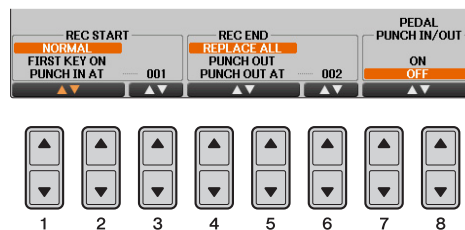
Um eine bestimmte Section eines bereits aufgezeichneten Songs neu aufzunehmen, verwenden Sie die Funktion Punch-IN/OUT. Mit dieser Methode werden nur die Daten zwischen dem Punch-In-Punkt und dem Punch-Out-Punkt durch die neu aufgenommenen Daten überschrieben. Bedenken Sie, dass die Noten vor und nach den Punch-In/Out-Punkten nicht überschrieben werden; diese werden nur wiedergegeben, um Sie in die Aufnahme hinein- und herauszuleiten.

1 Wählen Sie den neu aufzuzeichnenden Song aus.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [B] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] REC MODE

3 Legen Sie die gewünschten Einstellungen für die Aufnahme fest.



[1▲▼] – [3▲▼]	REC START (Punch In)	<p>Bestimmt das Verhalten bei Aufnahmebeginn.</p> <p>NORMAL Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreiben, wenn Sie die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE] drücken, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen.</p> <p>FIRST KEY ON Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen.</p> <p>PUNCH IN AT Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des angegebenen Punch-In-Taktes, wo dann das Überschreiben beginnt. Sie können den Punch-In-Takt durch Drücken der Taste [3▲▼] festlegen.</p>
[4▲▼] – [6▲▼]	REC END (Punch Out)	<p>Legt das Verhalten am Ende der Aufnahme fest, d. h. was mit den Daten nach dem Stoppen der Aufnahme passieren soll.</p> <p>REPLACE ALL Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird.</p> <p>PUNCH OUT Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung werden alle Daten hinter dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.</p> <p>PUNCH OUT AT Die überschreibende Aufnahme läuft bis zum Beginn des Punch-Out-Taktes (der mit der entsprechenden Display-Taste festgelegt wurde), wo dann die Aufzeichnung beendet und die normale Wiedergabe fortgesetzt wird. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. Sie können den Punch-Out-Takt durch Drücken der Taste [6▲▼] festlegen.</p>

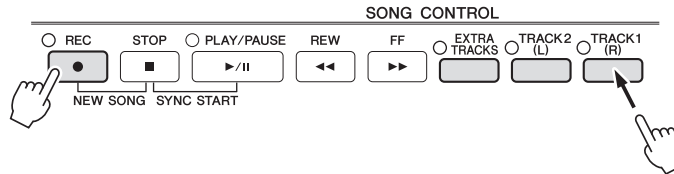
[7▲▼]/
[8▲▼]

PEDAL PUNCH
IN/OUT

Wenn hier ON eingestellt ist, können Sie den Punch-In- und Punch-Out-Punkt mit dem mittleren Pedal steuern. Während ein Song läuft, wird durch Treten (und Halten) des mittleren Pedals die Punch-In-Aufnahme aktiviert. Durch Loslassen des Pedals wird die Aufnahme gestoppt (Punch Out). Sie können das mittlere Pedal beliebig oft treten und loslassen, um die Punch-In/Out-Vorgänge der Overwrite-Aufnahme zu steuern. Indem Sie die Funktion „Pedal Punch In/Out“ einschalten (ON), heben Sie die aktuelle Funktionszuweisung für das mittlere Pedal auf.

HINWEIS Die Pedalfunktion Punch In/Out kann je nach dem an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. Falls erforderlich, können Sie die Polarität des Pedals umkehren (Seite 89).

4 Halten Sie die SONG-CONTROL-Taste [REC] gedrückt, und drücken Sie dann die gewünschte Taste.



5 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE], um die Punch-In/Out-Aufnahme zu starten.

Spielen Sie ab dem Punch-In-Punkt auf der Tastatur, und beenden Sie die Aufzeichnung beim Punch-Out-Punkt.

6 Drücken Sie Taste [I] (SAVE) erneut, und führen Sie dann die Bedienschritte zum Speichern aus.

Näheres finden Sie unter „Dateien speichern“ in der Bedienungsanleitung.

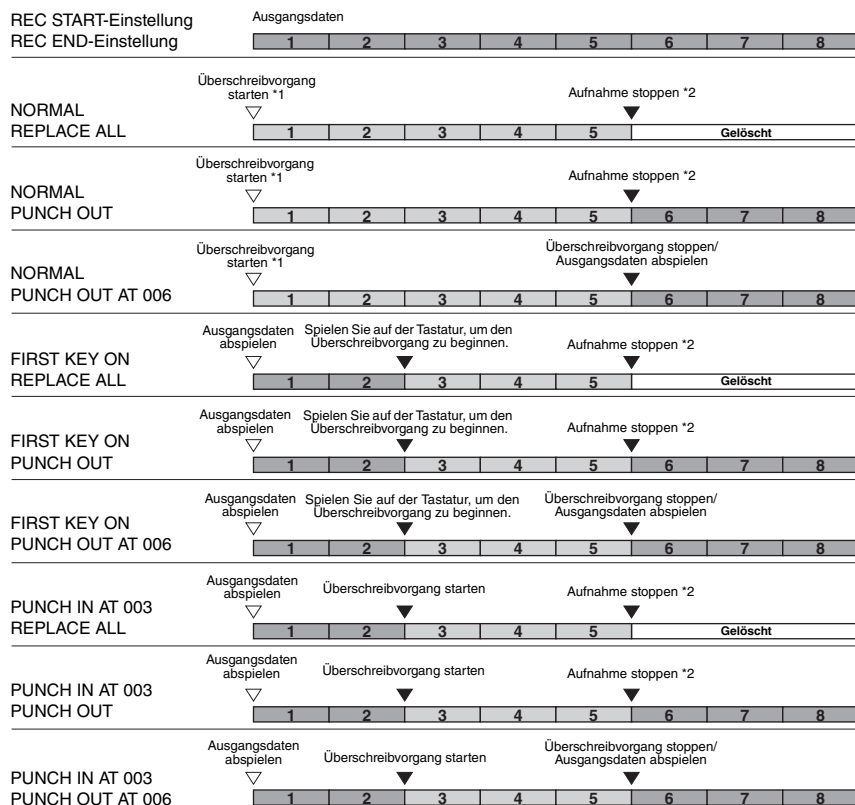
ACHTUNG

Die aufgenommenen Song-Daten gehen verloren, wenn Sie einen anderen Song auswählen, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

■ Beispiele für die Neuaufzeichnung mit verschiedenen Punch-In/Out-Einstellungen

Dieses Instrument bietet verschiedene Möglichkeiten, die Punch-In/Out-Funktion zu nutzen.

Die nachfolgenden Abbildungen zeigen mehrere Situationen, in denen ausgewählte Takte in einer 8-taktigen Phrase erneut aufgenommen werden.



*1 Um ein Überschreiben der Takte 1 – 2 zu vermeiden, beginnen Sie die Aufnahme bei Takt 3.

*2 Drücken Sie die [REC]-Taste am Ende von Takt 5, um die Aufnahme zu stoppen.

■ Vorher aufgezeichnete Daten
■ Neu aufgezeichnete Daten
□ Gelöschte Daten

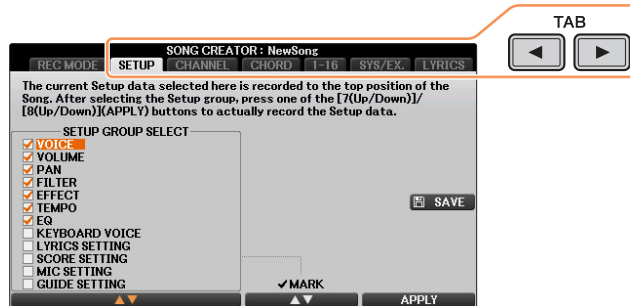
Im Song aufgezeichnete Setup-Parameter ändern

Die aktuellen Einstellungen des Mixing-Console-Displays und andere Bedienfeldeinstellungen können am Song-Anfang als Setup-Daten gespeichert werden. Diese Mischpult- und Bedienfeldeinstellungen werden automatisch abgerufen, wenn die Song-Wiedergabe gestartet wird.

1 Wählen Sie den Song aus, in dem Sie die Setup-Daten speichern möchten.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶]MENU 2 → [B] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] SETUP



3 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [STOP], um die Song-Position an den Song-Anfang zu verschieben.

4 Legen Sie die aufzunehmenden Setup-Daten fest.

[1▲▼] – [4▲▼]	SELECT	<p>Legt fest, welche Wiedergabemerkmale und -funktionen mit dem ausgewählten Song automatisch aufgerufen werden. Die hier ausgewählten Einträge lassen sich nur am Song-Anfang aufnehmen, außer der KEYBOARD VOICE.</p> <p>VOICE, VOLUME, PAN, FILTER, EFFECT, TEMPO, EQ Speichert die Tempoeinstellung und alle im Mischpult vorgenommenen Einstellungen.</p> <p>KEYBOARD VOICE Zeichnet die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf, einschließlich der Voice-Auswahl für die Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2 und LEFT) und deren Ein-/Ausschaltzustand. Die hier aufgezeichneten Bedienfeldeinstellungen sind identisch mit den durch die „One Touch Setting“ gespeicherten Einstellungen. Dies kann an jeder Stelle des Songs aufgenommen werden.</p> <p>SCORE SETTING Speichert die Einstellungen für die Notendarstellung.</p> <p>GUIDE SETTING Zeichnet die Einstellungen der Guide-Funktionen einschließlich der Einstellung Guide ON/OFF auf.</p> <p>LYRICS SETTING Zeichnet die Einstellungen für die Anzeige von Song-Texten im Lyrics-Display auf.</p> <p>MIC SETTING Zeichnet die Mikrofoneinstellungen im MIC-SETTING-Display auf.</p>
[5▲▼]/ [6▲▼]	MARK ON/OFF	Zum Setzen oder Entfernen einer Markierung beim/vom gewählten Eintrag. Markierte Elemente werden im Song aufgenommen.
[7▲▼]/ [8▲▼]	APPLY	Zeichnet die markierten Einträge am Anfang des Songs auf.

- 5** Drücken Sie eine der Tasten [7▲▼]/[8▲▼] (APPLY), um die Daten aufzuzeichnen.
- 6** Drücken Sie Taste [I] (SAVE) erneut, und führen Sie dann die Bedienschritte zum Speichern aus.

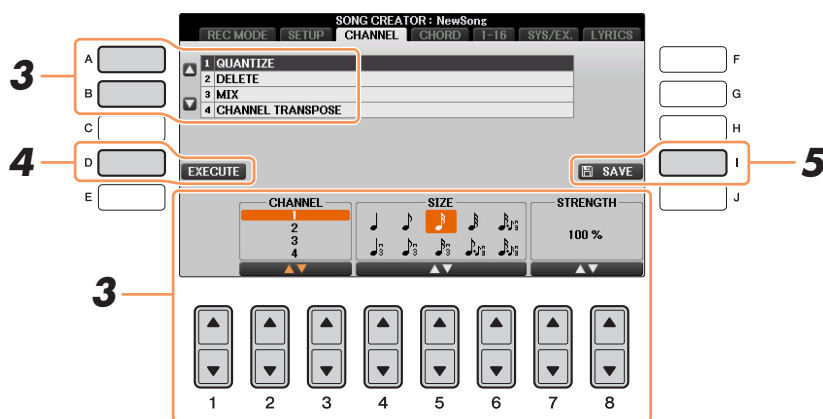
Näheres finden Sie unter „Dateien speichern“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

Die bearbeiteten Song-Daten gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Bearbeiten von Kanal-Events

Auf der Seite CHANNEL können Sie verschiedene nützliche Funktionen auf bereits aufgenommene Daten anwenden, z. B. Quantisierung und Transponierung.



- 1** Wählen Sie den zu bearbeitenden Song aus.
- 2** Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.
[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [B] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL
- 3** Verwenden Sie auf der Registerkarte CHANNEL die Tasten [A]/[B], um das Edit-Menü auszuwählen, und bearbeiten Sie dann die Daten mit den Tasten [1▲▼] – [8▲▼].
Näheres zum Edit-Menü und den möglichen Einstellungen finden Sie auf [Seite 61](#).
- 4** Drücken Sie die Taste [D] (EXECUTE), um den Vorgang für das aktuelle Display auszuführen.
Nachdem der Vorgang ausgeführt wurde, ändert sich diese Taste zu „UNDO“. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wieder herstellen. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.
- 5** Drücken Sie Taste [I] (SAVE) erneut, und führen Sie dann die Bedienschritte zum Speichern aus.
Näheres finden Sie unter „Dateien speichern“ in der Bedienungsanleitung.

ACHTUNG

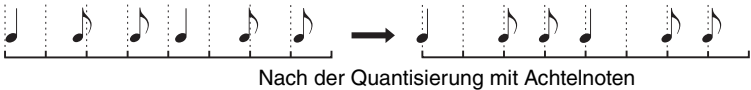










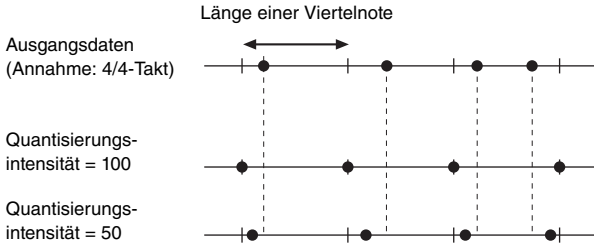
Die aufgenommenen Song-Daten gehen verloren, wenn Sie einen anderen Song auswählen, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.



1 QUANTIZE

Mit der Quantize-Funktion können Sie das Timing aller Noten eines Kanals korrigieren. Wenn Sie zum Beispiel die nachstehende musikalische Phrase aufnehmen, könnte es sein, dass Sie diese nicht mit absoluter Präzision spielen und Ihr Spiel leicht vor oder hinter dem präzisen Timing liegt. Die Quantize-Funktion ist ein bequemer Weg, dies zu korrigieren.



[2▲▼]/ [3▲▼]	CHANNEL	Bestimmt, welcher MIDI-Kanal der Song-Daten quantisiert werden soll.
[4▲▼] – [6▲▼]	SIZE	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert 1/8 Note wählen.</p>  <p>Nach der Quantisierung mit Achtelnoten</p> <p>Einstellungen:</p> <ul style="list-style-type: none">  Viertelnote  Achtelnote  Sechzehntelnote  Zweiunddreißigstelnote  Sechzehntelnoten + Achteltriolen*  Vierteltriole  Achteltriolen  Sechzehnteltriole  Achtelnoten + Achteltriolen*  Sechzehntelnoten + 1/16-Triolen* <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriolen vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriole verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>
[7▲▼]/ [8▲▼]	STRENGTH	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p> 

2 DELETE

Sie können die Daten eines angegebenen Song-Kanals löschen. Wählen Sie mit den Tasten [1▲▼] – [8▲▼] den Kanal aus, dessen Daten zu löschen sind, und drücken Sie die Taste [D] (EXECUTE), um den Vorgang auszuführen.

3 MIX

Mit dieser Funktion können Sie die Daten von zwei Kanälen mischen und das Ergebnis auf einem anderen Kanal ablegen. Darüber hinaus können Sie die Daten eines Kanals auf einen anderen kopieren.

[2▲▼]/ [3▲▼]	SOURCE 1	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1 – 16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.
[4▲▼]/ [5▲▼]	SOURCE 2	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1 – 16). Nur die Notenergebnisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert. Neben den Werten für die Kanäle 1 – 16 gibt es die Option COPY (Kopieren), mit der Sie die Daten von Source 1 auf den Zielkanal kopieren können.
[6▲▼]/ [7▲▼]	DESTINATION	Legt den Zielkanal fest, auf dem das Misch- oder Kopierergebnis abgelegt wird.

4 CHANNEL TRANSPOSE

Mit dieser Funktion können Sie die auf einzelnen Kanälen aufgezeichneten Daten in Halbtonschritten um maximal zwei Oktaven nach oben oder unten transponieren.

HINWEIS Achten Sie darauf, nicht die Kanäle 9 und 10 zu transponieren. Im Allgemeinen sind diesen Kanälen Schlagzeug-Sets zugeordnet. Wenn Sie die Kanäle von Schlagzeug-Sets transponieren, ändern sich die gespielten Instrumente, die jeder Taste zugewiesen sind.

[F]	CH 1 – 8/CH 9 – 16	Wechselt zwischen den beiden Kanal-Displays: Kanäle 1 – 8, und Kanäle 9 – 16.
[G]	ALL CH	Um gleichzeitig alle Kanäle um den gleichen Wert zu transponieren, stellen Sie den Channel-Transpose-Wert für einen der Kanäle ein und halten dabei diese Taste gedrückt.

Bearbeiten von Akkord-Events, Noten, systemexklusiven Events und Liedtext

Sie können Akkord-Events, Noten, systemexklusive Events und Liedtexte auf die gleiche Weise im jeweiligen Display bearbeiten: CHORD, 1-16, SYS/EX und LYRICS. Diese Displays werden „Event-List-Display“ genannt, da einige Events in Form einer Liste angezeigt werden.

Event-List-Display

Zeigt die zeitliche Position des jeweiligen Events an.

Zeigt den Event-Wert an.

Zeit den Event-Typ an.
Siehe Seite 64.

1 2 3 4 5 6 7 8

[A]/[B]		Bewegt den Cursor nach oben und unten und markiert das gewünschte Event.
[C]		Bewegt den Cursor an den Anfang des Songs.
[D]/[E]		Bewegt den Cursor nach links/rechts und wählt den gewünschten Parameter für das markierte Event aus.
[H]	FILTER	Ruft das Filter-Display auf (Seite 65), in dem Sie die Events auswählen können, die in der Event-Liste angezeigt werden sollen.
[I]	SAVE	Drücken Sie hier, um die bearbeiteten Daten zu speichern.
[J]	MULTI SEL.	Indem Sie diese Taste gedrückt halten, während Sie die Tasten [A]/[B] verwenden, können Sie mehrere Events gleichzeitig auswählen.
[1▲▼]	BAR	Bestimmt die Position (Takt/Schlag/Clock-Impuls) der Daten. Ein Clock-Impuls entspricht 1/1920stel einer Viertelnote.
[2▲▼]	BEAT	
[3▲▼]	CLK	
[4▲▼]/ [5▲▼]	DATA ENTRY	Stellt den Event-Wert ein. Für die Grobeinstellung verwenden Sie die Tasten [4▲▼]. Für die Feineinstellung verwenden Sie die Tasten [5▲▼] oder das [DATA ENTRY]-Rad.
[6▲]	CUT	Führt den Vorgang Ausschneiden/Kopieren/Einfügen bzw. Löschen aus.
[7▲]	COPY	
[7▼]	DELETE	
[8▲]	PASTE	
[6▼]	INS (INSERT)	Fügt ein neues Event ein.
[8▼]	CANCEL	Bricht die Bearbeitung ab und stellt den ursprünglichen Wert wieder her.

HINWEIS Nach Bearbeitung der Events auf der Registerkarte CHORD drücken Sie die Taste [F] (EXPAND), um die Daten in Song-Daten zu verwandeln.

HINWEIS In den Event-Listen-Displays können in Echtzeit aufgenommenen Akkord-Daten nicht angezeigt und bearbeitet werden.

■ Akkord-Events (CHORD-Seite)

Style	Style
Tempo	Tempo
Chord	Akkordgrundton, Akkordtyp, On-Bass-Akkord
Sect	Style-Section (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
OnOff	Ein-/Ausschaltzustand für jeden Part (Kanal) des Begleit-Styles
CH.Vol	Lautstärke für jeden Part (Kanal) des Begleit-Styles
S.Vol	Gesamtlautstärke des Begleit-Styles

■ Noten-Events (Seite 1–16)

Hinweis	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält die Notennummer, die der gespielten Tonart entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).
Ctrl (Controller)	Einstellungen zur Steuerung der Voice, wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über Mixing Console; beschrieben in Kapitel 9), usw.
Prog (Program Change)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.
P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.
A.T. (Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch verfügt.

■ Systemexklusive Events (SYS/EX.- Seite)

ScBar (Score Start Bar)	Legt den ersten Takt eines Songs fest.
Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.
Time (Time Signature)	Legt das Taktmaß fest.
Key (Key Signature)	Legt die Tonart wie auch die Dur-/Moll-Einstellungen für die Notendarstellung im Display fest.
XGPrm (XG- Parameter)	Hiermit können Sie verschiedene Details der XG-Parameter bearbeiten. Beachten Sie den Abschnitt „MIDI-Datenformat“ in der MIDI-Referenz, die von der Yamaha Manual Library heruntergeladen werden kann.
SYS/EX. System Exclusive	Zeigt die systemexklusiven Daten im Song an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
Meta (Meta-Event)	Zeigt die im Song vorhandenen SMF-Meta-Events an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.

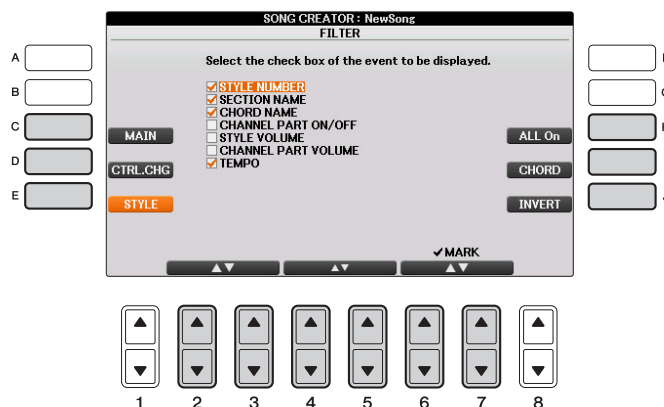
■ Liedtext-Events (LYRICS-Seite)

Name	Erlaubt die Eingabe des Song-Namens.
Lyrics	Ermöglicht die Eingabe von Liedtexten.
Code	CR: Fügt einen Zeilenumbruch in den Liedtext ein. LF: Löscht den aktuell angezeigten Liedtext und zeigt die nächsten Textdaten an.

Anzeigen bestimmter Event-Typen

In den Event-List-Displays werden verschiedene Event-Typen angezeigt. Manchmal kann es schwierig sein, diejenigen zu finden, die Sie bearbeiten möchten. Hierfür ist die Filter-Funktion vorgesehen. Damit können Sie festlegen, welche Ereignistypen in den Displays zur Ereignisbearbeitung angezeigt werden sollen.

- 1 Drücken Sie in einem der Displays CHORD, 1-16, SYS/EX. oder LYRICS die Taste [H] (FILTER).
- 2 Markieren Sie die anzuzeigenden Einträge.



[C]	MAIN	Zeigt die wichtigsten Event-Typen an.
[D]	CTRL. CHG	Zeigt alle Controller-Events an.
[E]	STYLE	Zeigt alle Events an, die zur Style-Wiedergabe gehören.
[H]	ALL ON	Markiert die Kontrollkästchen aller Event-Typen.
[I]	NOTE/ALL OFF/ CHORD	„NOTE“ oder „CHORD“ wählt nur NOTE/CHORD-Daten aus. „ALL OFF“ entfernt alle Markierungen.
[J]	INVERT	Kehrt die Markierung aller Kontrollkästchen um. D. h. deaktivierte Kontrollkästchen werden aktiviert, und aktivierte werden deaktiviert.
[2▲▼] – [5▲▼]		Wählt einen Ereignistyp aus, um ihn zu aktivieren oder zu deaktivieren.
[6▲]/ [7▲]	MARK ON	Aktiviert/deaktiviert den markierten Ereignistyp. Die markierten Event-Typen können auf den Seiten CHORD, 1-16, SYS/EX. oder LYRICS angezeigt werden.
[6▼]/ [7▼]	MARK OFF	

- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT], um die Einstellungen auszuführen.

USB Audio-Player/-Recorder

– Wiedergabe und Aufnahme von Audiodateien –

Diese Funktion wird in der Bedienungsanleitung vollständig beschrieben. Bitte lesen Sie den entsprechenden Abschnitt in der Bedienungsanleitung.

Mikrofon

– Mikrofon anschließen und Singen zu Ihrer eigenen Begleitung –

Inhalt

Einstellen und Speichern der Mikrofoneinstellungen (Gesang/Sprache).....	66
• Speichern der Mikrofoneinstellungen	67
• VOCAL-Seite	67
• TALK-Seite	68

Einstellen und Speichern der Mikrofoneinstellungen (Gesang/Sprache)

In diesem Abschnitt können Sie für verschiedene Effekte die Parameter einstellen, die den Mikrofonklang betreffen. Sie sollten sowohl für „Vocal“ als auch für „Talk“ Einstellungen vornehmen – „Vocal“ für Ihren Gesang, und „Talk“ (Sprechen) z. B. für Ansagen zwischen den Songs.

1 Schließen Sie das Mikrofon am Instrument an, und rufen Sie dann das MIC-SETTING-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [F] MIC SETTING

2 Drücken Sie die Taste [F], um das MIC einzuschalten.

Sie können nun in das Mikrofon sprechen und die Veränderungen hören, die sich durch Einstellung der Parameter ergeben.

3 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die gewünschte Seite, VOCAL oder TALK.

VOCAL-
Seite



TALK-
Seite



1 MIC ON/OFF

Schaltet das Mikrofonsignal ein oder aus.

2 TALK ON/OFF

Schaltet die Mikrofoneinstellung zwischen Gesangeinstellung (während des Gesangs/Vortrags) und Spracheinstellung (z. B. während den Ansagen zwischen den Titeln/Programmpunkten) um. In der Einstellung ON sind nur die Talk-Einstellungen aktiv. In der Einstellung OFF sind nur die Vocal-Einstellungen aktiv.



Um diese Funktion bestmöglich zu nutzen, weisen Sie einem der Pedale (Left, Center oder AUX) mit der Taste [1▲▼] im folgenden Display die „Talk“-Funktion zu: [DIRECT ACCESS] → Betätigen Sie eines der Pedale (Left, Center oder AUX)

Dadurch können Sie eines der Pedale verwenden, um die Talk-Funktion während Ihres Spiels ein- und auszuschalten, ohne das obige Menü aufzurufen.

4 Mit den Tasten [A] – [E] können Sie die gewünschte Reihe (oder Gruppe) des einzustellenden Parameters auswählen.

5 Stellen Sie den Wert der entsprechenden Parameter in der Reihe mit den Tasten [1▲▼] – [6▲▼] ein.

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf [Seite 67 – 68](#).

ACHTUNG

Schalten Sie nach der Bearbeitung mit der [H]-Taste (USER MEMORY) zurück in das Mic-Setting-Display und speichern Sie die Einstellungen (siehe folgenden Abschnitt). Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Display verlassen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Speichern der Mikrofoneinstellungen

Alle Einstellungen (auf den Seiten VOCAL/TALK) werden zusammen in einer einzigen Datei gespeichert. Es können bis zu zehn Dateien gespeichert werden. Um den zukünftigen Abruf zu erleichtern, sollten Sie einen aussagekräftigen Namen für die Datei wählen.

1 Drücken Sie im MIC-SETTING-Display (in Schritt 3 weiter oben) die Taste [H] (USER MEMORY).

2 Drücken Sie die [6▼]-Taste (SAVE), um die Datei unter USER zu speichern.

Näheres zur Bedienung der Namensgebung und zum Löschen finden Sie in den Abschnitten „Datei/ Ordner umbenennen“ und „Dateien/Ordner löschen“ in der Bedienungsanleitung.

HINWEIS Die Datei mit den Mikrofoneinstellungen kann nur im internen USER-Laufwerk gespeichert werden. Wenn Sie diese Einstellung im USB-Flash-Speicher speichern möchten, speichern Sie die User-Effect-Datei in dem Display, das Sie über [FUNCTION] → TAB [◀|▶] MENU2 → [G] SYSTEM → TAB [◀|▶] SETUP FILES → [H] (USER EFFECT FILES) → TAB [◀|▶] USB → [6▼] (SAVE) aufrufen können.

Abrufen der unter USER gespeicherten Mikrofoneinstellungen

- 1 Rufen Sie mit der [H]-Taste (USER MEMORY) im MIC-SETTING-Display das Mic-Setting-Memory-Display auf.
- 2 Drücken Sie diejenige der Tasten [A] – [J], die der gewünschten Einstellungsdatei entspricht.

VOCAL-Seite

3-BAND EQ (ausgewählt durch Tasten [A]/[B])

Ein EQ (Equalizer) ist ein Prozessor, der das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtklang wie gewünscht einzustellen. Dieses Instrument besitzt einen hochwertigen, digitalen 3-Band-Equalizer (LOW, MID und HIGH) zur Klangregelung des Mikrofonsignals.

[1▲▼]/ [3▲▼]/ [5▲▼]	Hz	Stellt die Arbeitsfrequenz des entsprechenden Bandes ein.
[2▲▼]/ [4▲▼]/ [6▲▼]	dB	Verstärkt bzw. dämpft den Pegel des jeweiligen Bandes um bis zu 12 dB.

NOISE GATE (ausgewählt durch Tasten [C]/[D])

Dieser Effekt schaltet das Eingangssignal stumm, sobald das Eingangssignal vom Mikrofon unter einen festgelegten Wert abfällt. Dadurch können Sie auf effektive Weise Nebengeräusche herausfiltern, während das gewünschte Signal (Gesang usw.) durchgelassen wird.

[1▲▼]	SW (Switch)	Schaltet das Noise-Gate ein oder aus.
[2▲▼]	TH. (Threshold)	Legt den Eingangspegel fest, ab dem das Gate öffnet.

COMPRESSOR (ausgewählt durch Tasten [C]/[D])

Dieser Effekt hält den Ausgangspegel niedrig, wenn das Mikrofon-Eingangssignal einen angegebenen Pegel überschreitet. Dies ist besonders nützlich, um Gesangspassagen mit sehr hohen Dynamikschwankungen zu glätten. Das Signal wird dynamisch „komprimiert“, so dass leise Passagen lauter und laute Passagen leiser werden. Für einen maximalen Kompressionseffekt stellen Sie **RATIO** sehr hoch ein und stellen Sie den **OUT**-Parameter auf optimale Lautstärke ein.

[3▲▼]	SW (Switch)	Schaltet den Kompressor ein oder aus.
[4▲▼]	TH. (Threshold)	Stellt den Eingangspegel ein, oberhalb dessen der Kompressor angewendet wird.
[5▲▼]	RATIO	Regelt das Kompressionsverhältnis. Ein höheres Verhältnis hat einen stärker komprimierten Sound mit reduziertem Dynamikumfang zur Folge.
[6▲▼]	OUT	Stellt den Gesamtausgangspegel ein.

TALK-Seite

Die Einstellungen hier gelten für Sprache oder Ansagen (NICHT Ihren Gesang), und sind aktiv wenn **TALK** (Seite 66) eingeschaltet ist (ON). Alle Anzeigen und Parameter (mit Ausnahme von **TALK MIXING**, s. u.) entsprechen denen auf der Seite **VOCAL**. Die Einstellungen sind jedoch unabhängig von denen auf der Seite **VOCAL**.

**TALK MIXING (ausgewählt mit Taste [E])**

[1▲▼]	VOLUME	Stellt die Ausgangslautstärke des Mikrofonklangs ein.
[2▲▼]	PAN	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des Mikrofonklangs.
[3▲▼]	REVERB DEPTH	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Reverb-Effekte fest.
[4▲▼]	CHORUS DEPTH	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Chorus-Effekte fest.
[5▲▼]/ [6▲▼]	REDUCTION LEVEL	Hier legen Sie die Absenkung fest, die auf den Gesamtklang (mit Ausnahme des Mikrofon-Eingangssignals) angewendet wird – dadurch können Sie sehr wirksam das Verhältnis zwischen Ihrer Singstimme und der Gesamtlautstärke des Instruments einstellen.

Music Finder

– Abrufen idealer Einstellungen (Voice, Style usw.) für jeden Song –

Inhalt

Registrieren einer Song-, Audio- oder Style-Datei (SONG/AUDIO/STYLE)	69
• Abrufen der registrierten Daten vom Music Finder aus	70
Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten)	71
Bearbeiten von Datensätzen	72
Speichern eines Eintrags als einzelne Datei	73
• Aufrufen der unter USER oder USB gespeicherten Music-Finder-Einträge	73

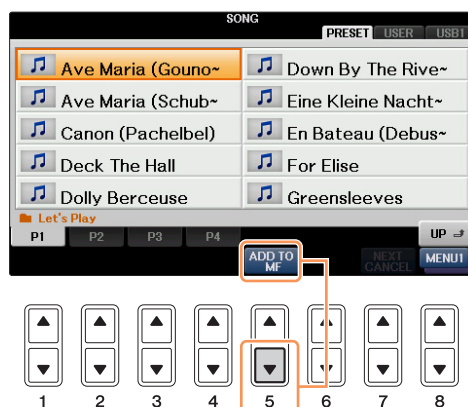
Registrieren einer Song-, Audio- oder Style-Datei (SONG/AUDIO/STYLE)

Indem Sie die an verschiedenen Orten (Preset, User und USB) gespeicherten Song-, Audio- oder Styledateien in Music Finder registrieren, können Sie die entsprechenden Daten einfach anhand des Song-Titels abrufen.

HINWEIS Wenn Sie Dateien des USB-Flash-Laufwerks registrieren möchten, schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.

- 1 Wählen Sie im entsprechenden Display für die Dateiauswahl einen Song, eine Audio- oder Style-Datei aus, die in Music Finder registriert werden soll.
- 2 Rufen Sie rechts unten im Display MENU1 auf, indem Sie die Taste [8▼] so oft wie nötig drücken.
- 3 Drücken Sie die Taste [5▼] (ADD TO MF), um die ausgewählte Datei in Music Finder zu registrieren.

Das Display schaltet automatisch zum Display „Music Finder Record Edit“ (Bearbeiten von MF-Einträgen) um.



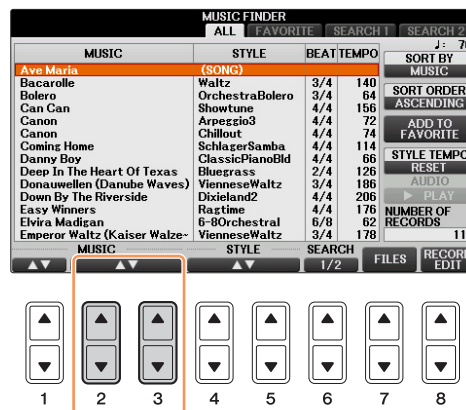
- 4 Drücken Sie die Taste [8▲] (OK), um die Registrierung zu starten.
Drücken Sie die Taste [8▼] (CANCEL) zum Abbrechen der Registrierung.

- 5** Bestätigen Sie, dass der registrierte Dateiname in der Spalte MUSIC angezeigt wird, während (SONG), (AUDIO) oder der Style-Name in der Spalte STYLE angezeigt werden.

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
Ave Maria	(SONG)		
Bacarone	Waltz	3/4	140
Bolero	OrchestraBolero	3/4	64
Can Can	Showtune	4/4	156
Canon	Arpeggio3	4/4	72
Canon	Chillout	4/4	74
Coming Home	SchlagerSamba	4/4	114
Danny Boy	ClassicPianoBld	4/4	66
Deep In The Heart Of Texas	Bluegrass	2/4	126
Donauwellen (Danube Waves)	VienneseWaltz	3/4	186
Down By The Riverside	Dixieland2	4/4	206
Easy Winners	Ragtime	4/4	176
Elvira Madigan	6-8Orchestral	6/8	82
Emperor Waltz (Kaiser Walz-	VienneseWaltz	3/4	178

Abrufen der registrierten Daten vom Music Finder aus

Sie können die registrierten Song-, Audio- oder Style-Daten auf die gleiche Weise abrufen, wie es unter „Auswählen des gewünschten Songs aus den Einträgen“ und „Bedienfeldeinstellungen suchen“ in Kapitel 8 der Bedienungsanleitung beschrieben ist.



HINWEIS Wenn Sie auf dem USB-Flash-Laufwerk befindliche Dateien wiedergeben möchten, schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk vorher an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.

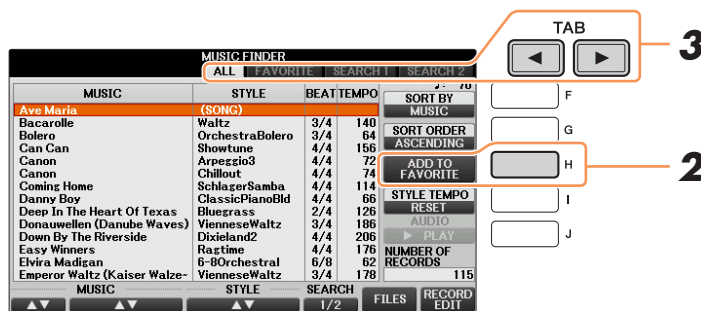
Wiedergabe der registrierten Dateien

- Um eine abgerufene Song-Datei wiedergeben, drücken Sie nach der Auswahl des SONG-Eintrags die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE].
- Um eine abgerufene Audio-Datei wiedergeben, drücken Sie die Taste [J] (AUDIO) im MUSIC-FINDER-Display, nachdem Sie den AUDIO-Eintrag ausgewählt haben.
- Um eine abgerufene Style-Datei wiedergeben, wählen Sie den Style-Eintrag, und führen Sie dann denselben Vorgang aus wie für die Style-Wiedergabe, beschrieben in Kapitel 3 der Bedienungsanleitung.

Erstellen eines Satzes bevorzugter Einträge (Favoriten)

So praktisch die eben beschriebene Suchfunktion auch sein mag, um die Tiefen des Music Finder zu ergründen – Sie möchten vielleicht dennoch einen eigenen „Ordner“ mit den von Ihnen bevorzugten Einträgen (Favoriten) erstellen, damit Sie aus dieser persönlichen Auswahl schnell alle diejenigen Song-Daten und Bedienfeldeneinstellungen aufrufen können, die Sie am häufigsten verwenden.

- 1 Rufen Sie mit der Taste [MUSIC FINDER] das MUSIC-FINDER-Display auf, und wählen Sie den gewünschten Eintrag aus.
- 2 Drücken Sie die Taste [H] (ADD TO FAVORITE), um den ausgewählten Eintrag dem FAVORITE-Display hinzuzufügen, und drücken Sie dann die Taste [G] (YES), um die Eintragung zu bestätigen.



- 3 Rufen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] das FAVORITE-Display auf, und überprüfen Sie, ob der Eintrag dort angefügt wurde.

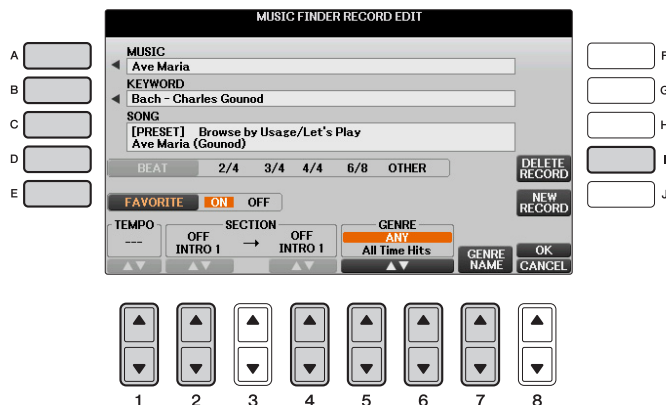
Löschen von Einträgen im FAVORITE-Display

- 1 Markieren Sie auf der Registerkarte FAVORITE den zu löschenden Eintrag.
- 2 Drücken Sie die Taste [H] (DELETE FROM FAVORITE), und drücken Sie dann die Taste [G] (YES), um den Eintrag endgültig zu löschen.

Bearbeiten von Datensätzen

Sie können einen neuen Eintrag erstellen, indem Sie einen aktuell ausgewählten Eintrag bearbeiten. Die neu erstellten Einträge werden automatisch im internen Speicher gespeichert.

- 1** Rufen Sie mit der Taste [MUSIC FINDER] das MUSIC-FINDER-Display auf, und wählen Sie den zu bearbeitenden Eintrag aus.
- 2** Drücken Sie die Taste [8▲▼] (RECORD EDIT), um das EDIT-Display aufzurufen.
- 3** Bearbeiten Sie den Eintrag nach Ihren Wünschen.



[A]	MUSIC	Bearbeitet den Song-Namen. Durch Drücken der Taste [A] wird das Einblendfenster zum Eingeben eines Song-Namens aufgerufen.
[B]	KEYWORD	Bearbeitet den Schlüsselbegriff (Keyword). Durch Drücken der Taste [B] wird das Einblendfenster zur Eingabe eines Suchworts aufgerufen.
[C]	STYLE/SONG/ AUDIO	Schaltet bei der STYLE-Aufnahme den Style um (Bedienfeldeinstellungen). Mit der Taste [C] rufen Sie die Anzeige für die Style-Auswahl auf. Drücken Sie nach der Auswahl des gewünschten Styles die [EXIT]-Taste, um zum Bearbeitungs-Display zurückzukehren. Bei SONG- oder AUDIO-Aufnahmen lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten.
[D]	BEAT	Ändert den „Beat“ (das Taktmaß) des Eintrags für Suchzwecke. Bei SONG- oder AUDIO-Aufnahmen lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten. HINWEIS Bedenken Sie, dass die hier vorgenommene Beat-Einstellung nur für die Suche im Music Finder gedacht ist; die Taktart im Style selbst wird dadurch nicht beeinflusst.
[E]	FAVORITE	Wählt aus, ob der bearbeitete Eintrag dem FAVORITE-Display hinzugefügt werden soll oder nicht.
[1▲▼]	TEMPO	Ändert das Tempo. Bei SONG- oder AUDIO-Aufnahmen lässt sich dieses Feld nicht ändern.
[2▲▼]	SECTION	Wählt die Section aus, die bei der Auswahl des Eintrags automatisch aufgerufen wird. Das ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie erreichen möchten, dass ein gewählter Style automatisch auf den Start mit einer Intro-Section eingerichtet wird. Bei SONG- oder AUDIO-Aufnahmen lässt sich dieses Feld nicht ändern.
[4▲▼]		
[5▲▼]/ [6▲▼]	GENRE	Wählt das gewünschte Musikgenre aus.
[7▲▼]	GENRE NAME	Erzeugt ein neues Musikgenre.
[I]	DELETE RECORD	Löscht den momentan ausgewählten Eintrag.

NÄCHSTE SEITE

4 Speichern Sie Ihre Änderungen im Eintrag, wie nachfolgend beschrieben.

Neuen Eintrag erstellen

Drücken Sie die Taste [J] (NEW RECORD). Der Eintrag wird zum ALL-Display hinzugefügt. Wenn Sie den Eintrag in Schritt 3 als Favorit vorgesehen haben, wird er im ALL-Display wie auch im FAVORITE-Display hinzugefügt.

Bestehenden Eintrag überschreiben

Drücken Sie die Taste [8▲] (OK). Wenn Sie den Eintrag in Schritt 3 als Favorit vorgesehen haben, wird er in der FAVORITE-Anzeige hinzugefügt. Wenn Sie diesen Eintrag im FAVORITE-Style bearbeiten, wird er überschrieben.

Zum Abbrechen und Verlassen des Bearbeitungsvorgangs drücken Sie die Taste [8▼] (CANCEL).

Speichern eines Eintrags als einzelne Datei

Music Finder behandelt alle Einträge einschließlich vorprogrammierter und nachträglich erstellter als eine einzige Datei. Beachten Sie, dass einzelne Einträge (Bedienfeldeinstellungen und Song-Daten) nicht als separate Dateien behandelt werden können.

1 Rufen Sie das Display für die Speicherung auf.

[MUSIC FINDER] → [7▲▼] FILES

2 Drücken Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um den Speicherort auszuwählen (USER oder USB).

3 Drücken Sie die Taste [6▼] (SAVE), um die aktuelle Datei zu speichern.

Alle Einträge werden zusammen in einer einzigen Datei gespeichert.

Aufrufen der unter USER oder USB gespeicherten Music-Finder-Einträge

1 Rufen Sie das Display für die Dateiauswahl auf.

[MUSIC FINDER] → [7▲▼] FILES

2 Wählen Sie mithilfe der TAB-Tasten [◀][▶] eine der Registerkarten USER oder USB aus.

3 Drücken Sie eine der Tasten [A] – [J], um die gewünschte Music-Finder-Datei auszuwählen.

Wenn die Datei ausgewählt wird, erscheint je nach Inhalt der Datei eine Meldung. Drücken Sie die gewünschte Taste.

[F]	REPLACE	Alle im Instrument vorhandenen Music-Finder-Einträge werden gelöscht und durch die Einträge der gewählten Datei ersetzt. ACHTUNG Wenn Sie „REPLACE“ auswählen, werden Ihre eigenen Aufnahmen automatisch aus dem internen Speicher gelöscht. Vergewissern Sie sich vorher, dass alle wichtigen Daten auch an einem anderen Ort gespeichert wurden.
[G]	APPEND	Die aufgerufenen Einträge werden zu den momentan im Instrument befindlichen Einträgen hinzugefügt.
[H]	CANCEL	Auswählen dieser Taste bricht den Vorgang ab (die ausgewählte Datei wird nicht abgerufen).

Registration Memory

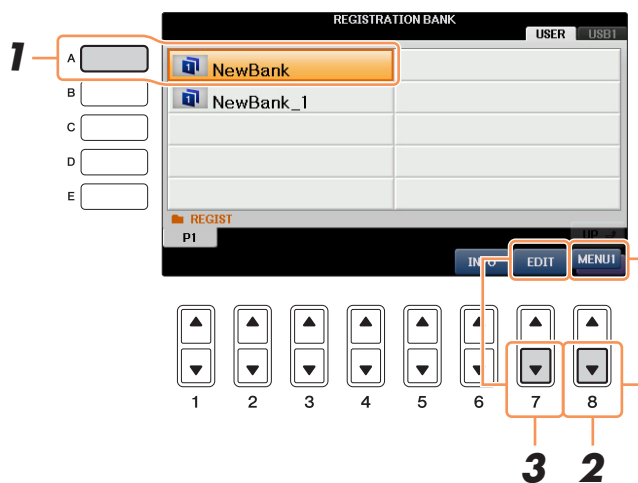
– Speichern und Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen –

Inhalt

Löschen oder Umbenennen der Registrierung.....	74
Überprüfen der Informationen im Registration Memory.....	75
Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion).....	76
Die Registration-Memory-Nummern der Reihe nach aufrufen (Registration Sequence).....	76
• Ablesen/Bestätigen der Registration-Sequence-Einstellung im Main-Display.....	78
• Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz.....	78

Löschen oder Umbenennen der Registrierung

- 1 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+]/[-], um das REGISTRATION-BANK-Auswahldisplay aufzurufen, und wählen Sie dann die Registration-Memory-Bank mit der Registrierung aus, die Sie löschen oder umbenennen möchten.



HINWEIS Es werden keine Registration-Bänke in diesem Display angezeigt, wenn Sie nicht zuvor mindestens eine Bank gespeichert hatten.

- 2 Rufen Sie rechts unten im Display MENU1 auf, indem Sie die Taste [8 ▼] so oft wie nötig drücken.
- 3 Drücken Sie die Taste [7 ▼] (EDIT), um das Display REGISTRATION EDIT aufzurufen. Die Registrierungen der ausgewählten Bank werden angezeigt.

- 4** Um die Registrierung zu löschen, drücken Sie die Taste [5▼] (DELETE); um sie umzubenennen, drücken Sie die Taste [1▼] (NAME).



- 5** Wählen Sie eine Registrierung, die Sie löschen oder umbenennen möchten, indem Sie eine der Tasten [A] – [D] und [F] – [I] drücken.

Die nachfolgenden Vorgänge entsprechen grundsätzlich denen des Umbenennens oder Löschsens von Dateien, wie beschrieben in der Bedienungsanleitung.

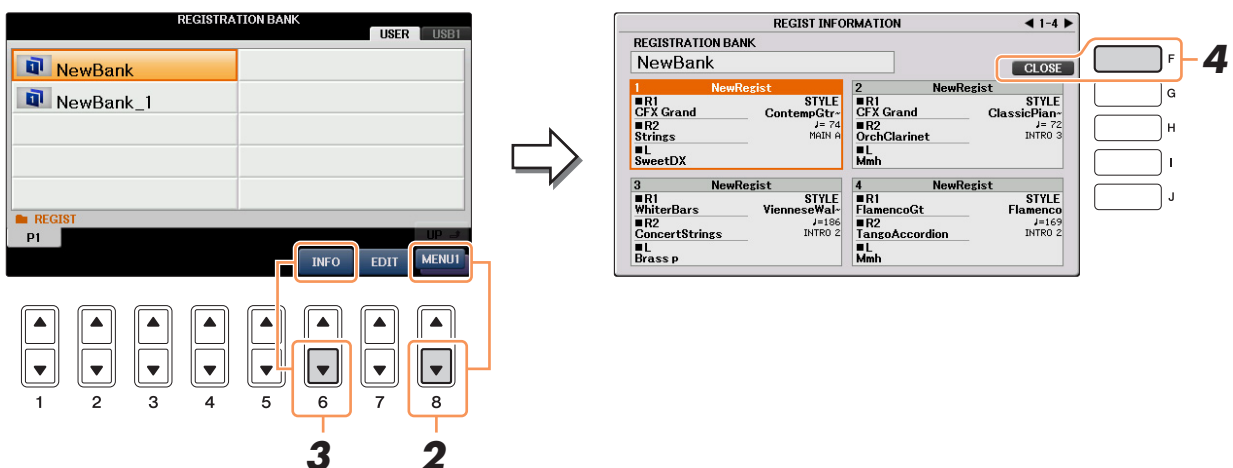
Überprüfen der Informationen im Registration Memory

Sie können das Informations-Display aufrufen, um nachzusehen, welche Voices und Styles auf den Tasten [1] – [8] einer Registration-Memory-Bank gespeichert sind.

- 1** Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+] und [-], um das Auswahl-Display für Registrierungsbanken aufzurufen, und wählen Sie dann mit den Tasten [A] – [J] die gewünschte Bank aus.

HINWEIS Das Information-Display der momentan ausgewählten Registration-Memory-Bank können Sie sofort aufrufen, indem Sie die [DIRECT ACCESS]-Taste und danach die entsprechende REGISTRATION-MEMORY-Taste [1] – [8] drücken.

- 2** Rufen Sie rechts unten im Display MENU1 auf, indem Sie die Taste [8▼] so oft wie nötig drücken.



- 3** Drücken Sie die Taste [6▼] (INFO), um das Information-Display aufzurufen.

Mit den TAB-Tasten [◀][▶] können Sie zwischen den beiden Seiten des Information-Displays umschalten: Informationen für die REGISTRATION-MEMORY-Tasten [1] – [4] sowie [5] – [8].

- 4** Drücken Sie die Taste [F] (CLOSE), um das Information-Display zu schließen.

HINWEIS Wenn einer der Voice-Parts ausgeschaltet ist, werden die Part-Namen der Voices der entsprechenden Parts in Grau angezeigt.

Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)

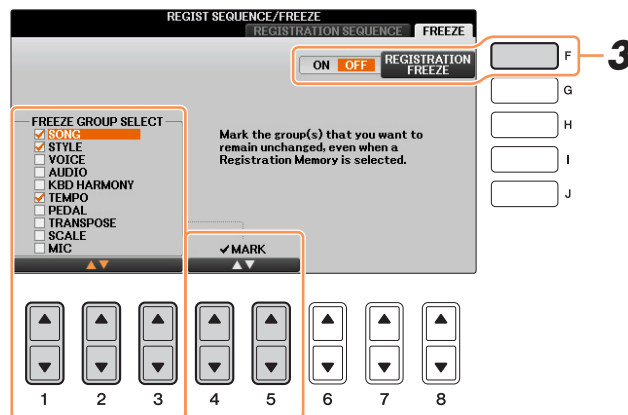
Das Registration Memory erlaubt den Aufruf sämtlicher Bedienfeldeinstellungen über einen einfachen Tastendruck. Es kann jedoch Augenblicke geben, in denen Sie bestimmte Einstellungen beibehalten möchten, selbst wenn Sie zu den im Registration Memory gespeicherten Einstellungen wechseln. So möchten Sie vielleicht die Voice- oder Effekteinstellungen wechseln, aber denselben Begleit-Style beibehalten. Für diese Fälle ist die Freeze-Funktion gedacht. Mit ihr können Sie die Einstellungen bestimmter Parametergruppen beibehalten und unverändert lassen, auch wenn Sie andere Registration-Memory-Tasten aktivieren.

1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [C] REGIST SEQUENCE/FREEZE → TAB [◀][▶] FREEZE

2 Legen Sie die Elemente für „Freeze“ fest.

Wählen Sie mit den Tasten [1▲▼] – [3▲▼] das gewünschte Element aus, und setzen oder entfernen Sie dann mit den Tasten [4▲]/[5▲] (MARK ON) / [4▼]/[5▼] (MARK OFF) die Markierung.



3 Drücken Sie die Taste [F] (REGISTRATION FREEZE), um die Freeze-Funktion einzuschalten.

4 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Funktions-Display zu verlassen.

Die Registration-Memory-Nummern der Reihe nach aufrufen (Registration Sequence)

So praktisch die Registration-Memory-Tasten auch sind, in bestimmten Situationen möchten Sie, während Sie spielen, schnell zwischen Einstellungen wechseln, ohne die Hände von der Tastatur nehmen zu müssen. Mit der praktischen Funktion „Registration Sequence“ können Sie die acht Setups in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge aufrufen, indem Sie während des Spielens einfach die TAB-Tasten [◀][▶] oder das Pedal betätigen.

1 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+] und [-], um das REGISTRATION-BANK-Auswahldisplay aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Registration-Memory-Bank aus, um eine Sequenz (Folge) zu programmieren.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [C] REGIST SEQUENCE/FREEZE → TAB [◀][▶] REGISTRATION SEQUENCE

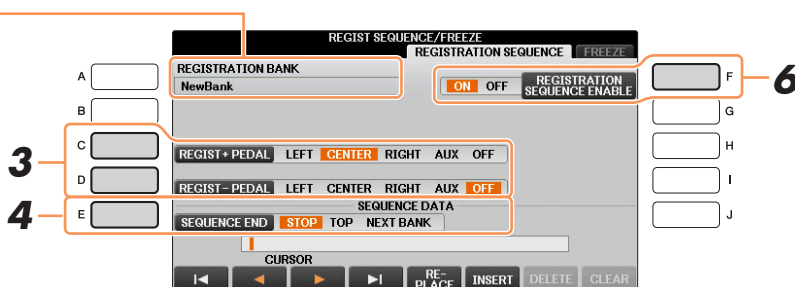


3 Wenn Sie vorhaben, für den Wechsel zwischen den einzelnen Registration-Memory-Einstellungen ein Pedal zu benutzen, legen Sie hier fest, wie das Pedal verwendet werden soll, nämlich um vorwärts oder rückwärts durch die Sequenz zu schalten.

Mit Taste [C] (REGIST+ PEDAL) legen Sie fest, dass Sie mit dem Pedal vorwärts durch die Sequenz schalten möchten.

Mit Taste [D] (REGIST- PEDAL) legen Sie fest, dass Sie mit dem Pedal rückwärts durch die Sequenz schalten möchten.

Zeigt den Namen der momentan ausgewählten Registrierungsspeicher-Bank an.



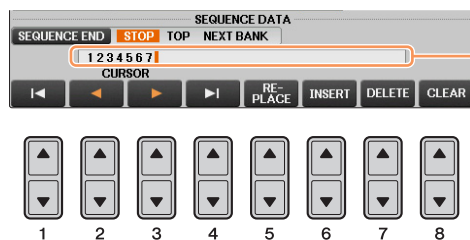
HINWEIS Wenn Sie die Funktion in diesem Display einem Pedal zuweisen, wird eine gegebenenfalls im PEDAL-Display (Seite 88) zugewiesene andere Funktion ungültig.

4 Mit Taste [E] (SEQUENCE END) legen Sie fest, wie sich die Registrierungssequenz verhält, wenn Sie das Ende der Sequenz erreicht haben.

- **STOP** Drücken der TAB-Taste [▶] oder die Betätigung des „Vorwärts“-Pedals hat keine Auswirkung. Die Sequenz wurde „gestoppt“.
- **TOP** Die Folge startet erneut von Anfang an.
- **NEXT BANK** Die Sequenz wechselt automatisch zum Beginn der nächsten Registration-Memory-Bank im selben Ordner.

5 Programmieren Sie die Sequenz-Reihenfolge von links nach rechts.

Drücken Sie auf dem Bedienfeld eine der REGISTRATION-MEMORY-Tasten [1] – [8] und dann die Taste [6▲▼] (INSERT), um die Nummer einzugeben.



Gibt die voreingestellten Registration-Memory-Nummern in der Reihenfolge der aktuellen „Registration Sequence“ an.

[1▲▼] – [4▲▼]	CURSOR	Bewegt den Cursor.
[5▲▼]	REPLACE	Ersetzt die Nummer an der Cursorposition durch die der im Moment ausgewählte Speichernummer.
[6▲▼]	INSERT	Fügt die Nummer der zurzeit ausgewählten Registration-Memory-Voreinstellung unmittelbar vor der Cursorposition ein.
[7▲▼]	DELETE	Löscht die Nummer an der Cursorposition.
[8▲▼]	CLEAR	Löscht alle Nummern in der Sequenz.

6 Drücken Sie die Taste [F], um die Funktion „Registration Sequence“ einzuschalten.

7 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Funktions-Display zu verlassen.

HINWEIS Wenn Sie das Einstellungs-Display nicht schließen, das Fenster also geöffnet bleibt, können Sie die Registrierungs-Sequenz auch dann nicht abrufen, wenn Sie das Pedal drücken.

Ablezen/Bestätigen der Registration-Sequence-Einstellung im Main-Display

Im MAIN-Display können Sie sich vergewissern, ob die Registration-Memory-Nummern in der auf den [Seiten 76 – 77](#) programmierten Reihenfolge aufgerufen werden.



Die Registrierungssequenz wird rechts oben im Main-Display angezeigt, wo Sie die jeweils ausgewählte Nummer ablesen können.

Um die Registration-Memory-Nummern zu verschieben, verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] bei angezeigtem Main-Display. Wenn in Schritt 3 auf [Seite 77](#) der Pedalbetrieb eingerichtet worden ist, können Sie mit dem Pedal die Registration-Memory-Nummern der Reihe nach abrufen. Wenn Sie die TAB-Tasten [◀] und [▶] gleichzeitig drücken, während das Main-Display zu sehen ist, wird die Nummer der aktuell ausgewählten Sequenz gelöscht (die Anzeige oben rechts erlischt). Die erste Sequenz wird durch Drücken einer der TAB-Tasten [◀][▶] oder durch Betätigen des Pedals ausgewählt.

HINWEIS Das Pedal kann unabhängig vom derzeit aufgerufenen Display für die Registrierungssequenz benutzt werden (mit Ausnahme des Displays aus Schritt 3 auf [Seite 77](#)).

Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz

Die Einstellungen für die Reihenfolge der Sequenz sowie deren Verhalten, wenn das Ende (SEQUENCE END) erreicht wird, sind Teil der Registration-Memory-Bank-Datei. Um die neu programmierte Registrierungssequenz zu speichern, speichern Sie die aktuelle Registration-Memory-Bank-Datei erneut ab.

ACHTUNG

Denken Sie daran, dass alle Registrierungssequenz-Daten verloren gehen, wenn die Registration-Memory-Bank gewechselt wird, ohne vorher die aktuelle Bank-Datei zu speichern.

- 1** Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+] und [-], um das REGISTRATION-BANK-Auswahldisplay aufzurufen.
- 2** Rufen Sie rechts unten im Display MENU2 auf, indem Sie die Taste [8▼] so oft wie nötig drücken.
- 3** Drücken Sie die Taste [6▼] (SAVE), um die Bank-Datei zu speichern.

Mischpult (Mixing Console)

– Bearbeiten von Lautstärke und Klangbalance –

Inhalt

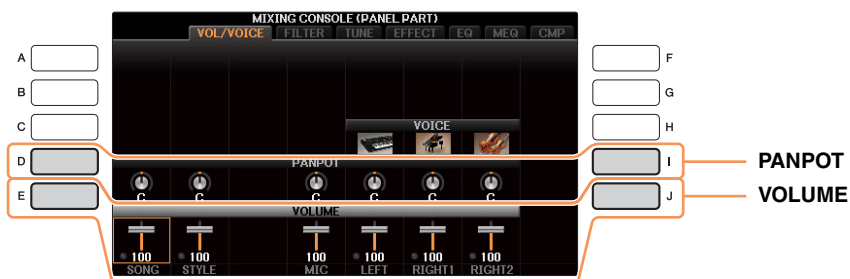
Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter	79
• Einstellen von Panorama/Lautstärke für jeden Part	79
• Umschalten der Voice jedes Parts	80
Bearbeiten der FILTER-Parameter	81
Bearbeiten der TUNE-Parameter	81
Bearbeiten der EFFECT-Parameter	82
• Auswählen eines Effektyps für jeden Block	82
• Erstellen eines eigenen Effekts	83
Bearbeiten der EQ-Parameter	84
Master-EQ-Typ auswählen	85
Einstellen des Master Compressors	86
• Speichern der Master-Compressor-Einstellungen	87

Das MIXING-CONSOLE-Display, aufzurufen mit der Taste [MIXING CONSOLE], besteht aus mehreren Seiten mit Parametern. Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um die gewünschte Seite aufzurufen, und stellen Sie dann die Werte der Parameter für die einzelnen Parts ein, um die Klangbalance einzustellen und den gewünschten Sound zu erzielen. Beachten Sie, dass der Speichervorgang für Ihre Einstellungen je nach Part verschieden ist. Anweisungen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter

Einstellen von Panorama/Lautstärke für jeden Part

- 1 Drücken Sie die Taste [D] (oder [I]) zur Auswahl des PANPOT-Parameters oder drücken Sie [E] (oder [J]) zur Auswahl des VOLUME-Parameters.



- 2 Drücken Sie die Tasten [1▲▼] – [8▲▼], um Panorama/Lautstärke für den gewünschten Part einzustellen.

HINWEIS Wenn das Display für SONG-Kanäle 1–8 oder für SONG-Kanäle 9–16 angezeigt wird, können Sie mit der Taste [A] (PART) zwischen diesen beiden Gruppen umschalten.

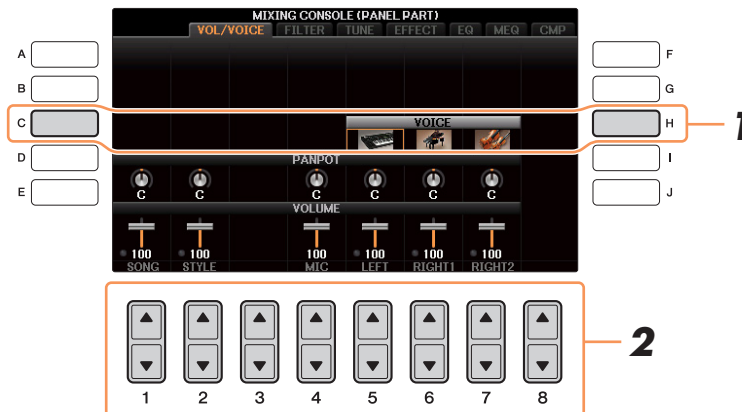
- 3 Speichern Sie Ihre Einstellungen.

Lesen Sie hierzu Kapitel 10 in der Bedienungsanleitung.

Umschalten der Voice jedes Parts

Sie können die Voice jedes Tastatur-Parts, Style-Kanals oder Song-Kanals umschalten.

1 Drücken Sie die Taste [C] (oder [H]), um den Parameter VOICE auszuwählen.



2 Drücken Sie eine der Tasten [1▲▼] – [8▲▼], um den gewünschten Part auszuwählen.

Es erscheint die Anzeige für die Voice-Auswahl.

3 Wählen Sie eine Voice aus.

Drücken Sie eine der Auswahltasten für die Voice-Kategorie auf dem Bedienfeld, und wählen Sie dann mit den Tasten [A] – [J] eine Voice aus.

HINWEIS Wenn das Display für SONG-Kanäle 1–8 oder für SONG-Kanäle 9–16 angezeigt wird, können Sie mit der Taste [A] (PART) zwischen diesen beiden Gruppen umschalten.

HINWEIS Einige Voices (wie z. B. Organ Flutes) lassen sich für Style-Kanäle nicht auswählen.

HINWEIS Dem Kanal RHY2 im STYLE-PART-Display kann nur den Drum-Kit-Voices und den SFX-Kit-Voices zugewiesen werden.

HINWEIS Bei der Wiedergabe von GM-Song-Daten kann Kanal 10 nur für eine Drum-Kit-Voice verwendet werden.

4 Drücken Sie die Taste [EXIT], um in das MIXING-CONSOLE-Display zurückzukehren.

5 Speichern Sie Ihre Einstellungen.

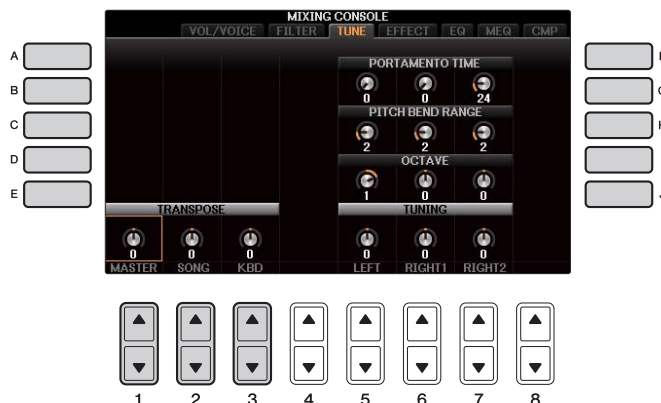
Lesen Sie hierzu Kapitel 10 in der Bedienungsanleitung.

Bearbeiten der FILTER-Parameter



[A]	PART	Wird nur angezeigt, wenn für den Part SONG CH 1–8 oder SONG CH 9–16 ausgewählt ist. Wechselt zwischen den beiden Kanal-Displays: SONG CH 1–8 und SONG CH 9–16. Näheres finden Sie in Kapitel 10 der Bedienungsanleitung.
[D]/[I]	HARMONIC CONTENT (Obertongehalt)	Ermöglicht die Einstellung des Resonanzeffekts (Seite 14) für jeden Part.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 14).

Bearbeiten der TUNE-Parameter



[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME	Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der ausgewählte Tastatur-Part auf „Mono“ eingestellt ist.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE	Legt für die einzelnen Tastatur-Parts den PITCH-BEND-Bereich fest (wenn dieser Funktion ein Pedal zugewiesen ist; Seite 88). Wertebereich: „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht.
[D]/[I]	OCTAVE	Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest.
[E]/[J]	TUNING	Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts fest.
[1▲▼]– [3▲▼]	TRANSPOSE	Hier können Sie die Transposition für das gesamte Instrument (MASTER), die Song-Wiedergabe (SONG) oder für die Tastatur (KBD) einstellen.

Bearbeiten der EFFECT-Parameter

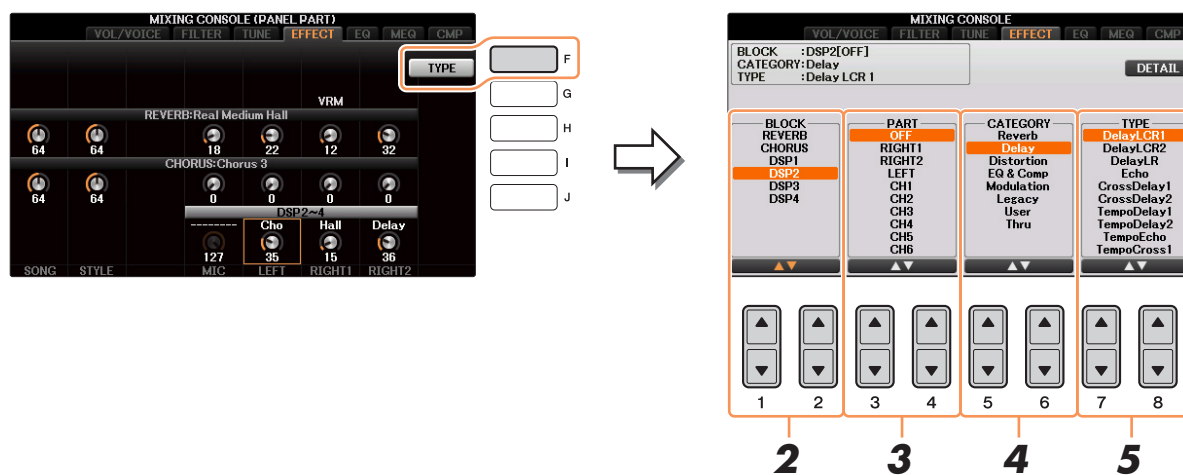
Dieses Instrument ist mit einem Effektsystem mit sechs getrennten Blöcken (Reverb, Chorus und DSP1–4) ausgestattet. Unabhängig für jeden Block können Sie den gewünschten Effekttyp auswählen. Die Effekte werden je nach Block unabhängig für jeden Part oder global auf den Gesamtklang angewendet: Die Effekte der Blöcke Reverb und Chorus werden auf alle Parts angewendet, die dem Mischpult zugeführt werden, DSP1 wird nur auf die Klänge des Styles und des Songs (oder je nach Einstellung auf einen bestimmten Part des Styles oder Songs) angewendet, und DSP2–4 werden auf einzelne Tastatur-Parts und Song-Parts angewendet. Mit diesen Anweisungen können Sie verschiedene Effekte für Blöcke und Parts einstellen, um den Sound wie gewünscht zu verbessern.

Auswählen eines Effekttyps für jeden Block

HINWEIS Wenn das Display für SONG-Kanäle 1–8 oder für SONG-Kanäle 9–16 angezeigt wird, können Sie mit der Taste [A] (PART) zwischen diesen beiden Gruppen umschalten.

1 Drücken Sie die Taste [F] (TYPE), um die Seite EFFECT des Mixing-Console-Displays aufzurufen.

Das Display zur Auswahl eines Effekttyps wird aufgerufen.



2 Verwenden Sie die Tasten [1▲▼]/[2▲▼], um den Effekt-BLOCK auszuwählen.

Effekt-block	Parts, auf die Effekte angewendet werden können	Effekteigenschaften
REVERB	Alle Parts	Reproduziert die warme Atmosphäre beim Spiel in einer Konzerthalle oder in einem Jazzclub.
CHORUS	Alle Parts	Erzeugt einen vollen, „fetten“ Sound, so als ob mehrere Instrumente simultan gespielt werden. Zusätzlich können Effekte anderen Typs (z. B. Reverb, Delay, usw.) in diesem Effektblock ausgewählt werden.
DSP1	STYLE PART, SONG CHANNEL 1-16	Dieser Effekt wird nur auf Style-/Song-Parts angewendet. Wenn der in Schritt 3 unter „Erstellen eines eigenen Effekts“ (auf Seite 83) ausgewählte Parameter „Connection“ auf „System“ eingestellt wird, wird der DSP1-Effekt auf den gesamten Style und den Song angewendet. Wenn er auf „Insertion“ eingestellt wird, wird der Effekt DSP1 auf einen bestimmten Kanal des Styles oder Songs angewendet.
DSP2–4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1-16	Für jeden der Effekte DSP2–4 können Sie einen der links aufgeführten Parts oder Kanäle auswählen. Wenn Sie z. B. bei DSP2 „RIGHT2“ auswählen, wird der Effekt DSP2 nur auf den Part Right 2 angewendet. Beachten Sie, dass bei Auswahl eines Songs oder Styles, der die Blöcke DSP2–4 verwendet, die Part-Zuweisung dieser drei Blöcke je nach den Daten automatisch wechselt (mit Vorrang für die zuletzt getroffene Wahl).

NÄCHSTE SEITE

3 Verwenden Sie die Tasten [3▲▼]/[4▲▼], um den Part auszuwählen, auf den Sie den Effekt anwenden möchten.

Beachten Sie, dass kein Part ausgewählt werden kann, wenn „REVERB“ oder „CHORUS“ ausgewählt ist oder wenn der CONNECTION-Parameter von „DSP1“ auf „System“ eingestellt ist (in Schritt 3 unter „Erstellen eines eigenen Effekts“; s. u.). Dies liegt daran, dass nur einer dieser Effekttypen ausgewählt werden kann, um auf alle Parts gemeinsam angewendet zu werden.

4 Wählen Sie mit den Tasten [5▲▼]/[6▲▼] die Effektkategorie (CATEGORY) aus.

5 Wählen Sie mit den Tasten [7▲▼]/[8▲▼] den Effekttyp (TYPE) aus.

Wenn Sie die Effektparameter bearbeiten möchten, folgen Sie den Anweisungen des nächsten Abschnitts.

Erstellen eines eigenen Effekts

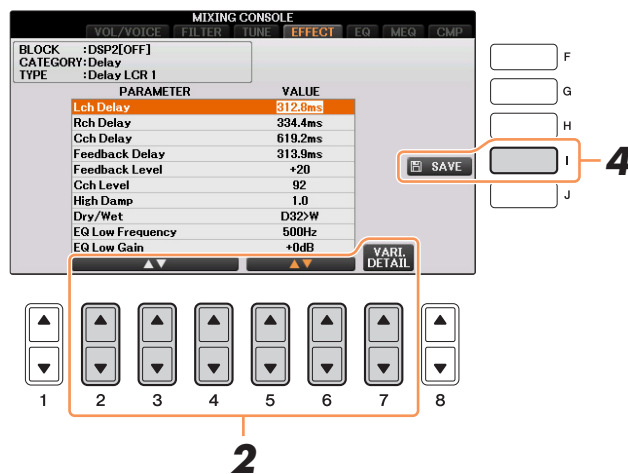
1 Nachdem Sie einen Effektblock und Effekttyp ausgewählt haben, drücken Sie die Taste [F], um das Display für die Bearbeitung der Effektparameter aufzurufen.



2 Wählen Sie mit den Tasten [2▲▼] – [4▲▼] den Parameter aus, den Sie bearbeiten möchten, und stellen Sie dann mit den Tasten [5▲▼]/[6▲▼] den gewünschten Wert ein.

Wenn Sie den REVERB-, CHORUS- oder DSP1-Effektblock ausgewählt haben, können Sie den Effect-Return-Pegel mit der Taste [7▲▼] einstellen.

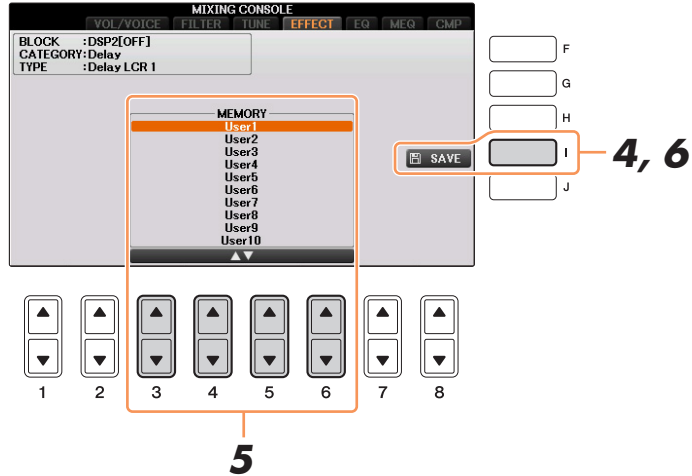
HINWEIS Beachten Sie, dass in einigen Fällen Geräusche auftreten können, wenn Sie die Effektparameter ändern, während Sie auf dem Instrument spielen.



3 Wenn DSP 2 – 4 als Effektblock gewählt ist, bearbeiten Sie den Variation-Parameter, falls gewünscht.

Drücken Sie die Taste [7▲▼] (VARI. DETAIL), um den Variation-Parameter aufzurufen, wählen Sie einen Parameter mit den Tasten [2▲▼] – [4▲▼] und verwenden Sie dann die Tasten [5▲▼]/[6▲▼], um den Wert zu bearbeiten. Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn DSP VARIATION im VOICE-EFFECT-Display eingeschaltet ist. Um das Variation-Parameter-Display zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

4 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um das Display zum Speichern Ihres eigenen Effekts aufzurufen.



5 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼] – [6 ▲▼], um den Speicherpfad für den Effekt auszuwählen.

Wie viele Effekte maximal gespeichert werden können, hängt vom Effektblock ab.

6 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um den Effekt zu speichern.

Weisen Sie in dem Namensfenster, das mit diesen Bedienschritten aufgerufen wird, dem User-Effekttyp einen Namen zu, und drücken Sie dann die Taste [8▲] (OK), um den User-Effekttyp zu speichern. Wenn Sie den hier gespeicherten User-Effekt-Typ aufrufen möchten, gehen Sie bitte genauso vor wie in Schritten 4 – 5 unter „Auswählen eines Effekttyps für jeden Block“.

Bearbeiten der EQ-Parameter

10

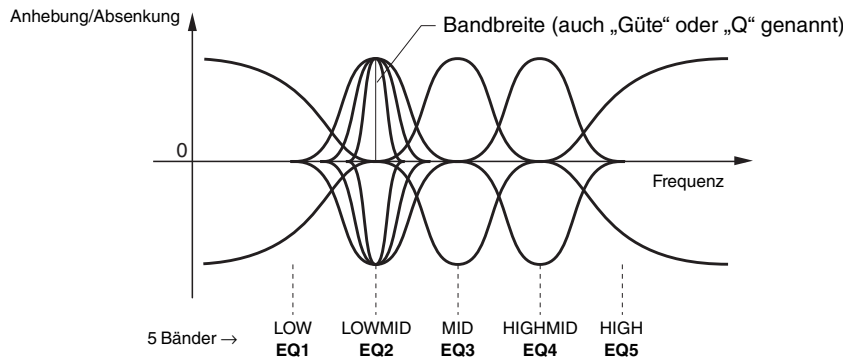


[A]	PART	Wird nur angezeigt, wenn für den Part SONG CH 1–8 oder SONG CH 9–16 ausgewählt ist. Wechselt zwischen den beiden Kanal-Displays: SONG CH 1–8 und SONG CH 9–16. Näheres finden Sie in Kapitel 10 der Bedienungsanleitung.
[D]/[I]	EQ HIGH	Hebt das Höhenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.
[E]/[J]	EQ LOW	Hebt das Tiefenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.

Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist eine Einheit für die Signalverarbeitung, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, welche verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtklang wie gewünscht einzustellen. In der Regel wird ein Equalizer verwendet, um den von Lautsprechern ausgehenden Klang an die speziellen Eigenschaften des Raums anzupassen. Sie können beispielsweise bestimmte Bassfrequenzen dämpfen, wenn Sie in größeren Hallen spielen, die zum Dröhnen neigen, oder Sie können die hohen Frequenzen verstärken, wenn Sie in kleinen Räumen spielen, in denen der Klang relativ dumpf und trocken ist und es keinen Nachhall gibt.

Master-EQ-Typ auswählen

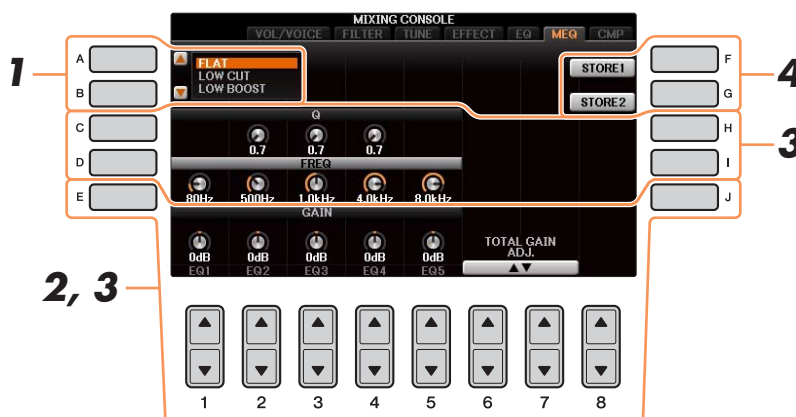
Das Instrument besitzt einen hochwertigen digitalen 5-Band-EQ. Diese Funktion gibt Ihnen eine zusätzliche Möglichkeit der Effektbearbeitung und Tonsteuerung der Klanguisgabe Ihres Instruments. Im MEQ-Display können Sie eine der fünf EQ-Voreinstellungen aufrufen. Darüber hinaus können Sie durch die Einstellung der Frequenzbänder Ihre eigenen EQ-Einstellungen erstellen und diese dann als einen von zwei „User Master EQ“-Typen speichern.



1 Wählen Sie mit den Tasten [A]/[B] einen voreingestellten Master-EQ-Typ aus.

- **FLAT:** Neutrale EQ-Einstellungen. Anhebung/Absenkung (Gain) aller Frequenzbänder ist auf 0 dB eingestellt.
- **LOW CUT:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen klareren Klang die tiefen Frequenzen abgesenkt werden.
- **LOW BOOST:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen kräftigeren Klang die tiefen Frequenzen angehoben werden.
- **HIGH CUT:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen weicheren Klang die hohen Frequenzen abgesenkt werden.
- **HIGH BOOST:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen helleren Klang die hohen Frequenzen angehoben werden.
- **USER1/2:** Ihre eigenen EQ-Einstellungen, wie gespeichert in Schritt 4.

Die eingestellten Parameter des ausgewählten Master-EQ-Typs werden automatisch unten im Display angezeigt.



2 Verwenden Sie die Tasten [E]/[J], um den Cursor in die GAIN-Reihe zu bewegen, und verwenden Sie dann die Tasten [1▲▼] – [5▲▼], um den GAIN-Pegel jedes der fünf Bänder anzuheben oder abzusenken.

Um alle fünf Bänder gleichzeitig anzuheben oder abzusenken, verwenden Sie die Tasten [6▲▼]/[7▲▼].

3 Stellen Sie Q (Bandbreite) und FREQ (Arbeitsfrequenz) des in Schritt 2 ausgewählten Bands ein.

Zum Einstellen der Bandbreite (auch „Güte“ oder „Q“ genannt) verwenden Sie die Tasten [C]/[H], um den Cursor in die Q-Reihe zu bewegen, und verwenden Sie dann die Tasten [2▲▼] – [4▲▼]. Je höher der Wert für Q, desto schmaler ist die Bandbreite.

Zum Einstellen von FREQ (der Arbeitsfrequenz) verwenden Sie die Tasten [D]/[I], um den Cursor in die FREQ-Reihe zu bewegen, und verwenden Sie dann die Tasten [1▲▼] – [5▲▼]. Der verfügbare FREQ-Bereich ist für jedes Band verschieden.

4 Drücken Sie die Taste [F] oder [G] (STORE 1 oder 2), um den bearbeiteten Master-EQ-Typ zu speichern.

Weisen Sie in dem Namensfenster, das mit diesen Bedienschritten aufgerufen wird, einen Namen zu, und drücken Sie dann die Taste [8▲] (OK), um Ihre Einstellungen als User-Master-EQ-Typ zu speichern, der mit den Tasten [A]/[B] abgerufen werden kann.

Einstellen des Master Compressors

Ein Kompressor ist ein Effekt, der meistens zur Begrenzung oder Komprimierung der Dynamik (Angleichung von Lautstärkeunterschieden) eines Audiosignals benutzt wird. Bei Signalen, die eine starke Dynamik besitzen, z. B. Gesang oder Gitarrenspiel, wird der Dynamikumfang komprimiert, so dass laute Passagen leiser geregelt werden. Wenn zusätzlich „Gain“ hinzugefügt, d. h. die Lautstärke angehoben wird, entsteht ein kraftvoller, dichter Klang mit durchschnittlich höherem Pegel.

Dieses Instrument besitzt einen Master-Kompressor, der auf den gesamten Klang dieses Instruments angewendet wird. Die Parameter des Master-Kompressors sind voreingestellt, Sie können jedoch auch Ihre eigenen Master-Compressor-Einstellungen erstellen und speichern, indem Sie die betreffenden Parameter einstellen.

HINWEIS Der Master-Kompressor kann nicht auf eine Audiodatei oder den Metronomklang angewendet werden.

Die Anzeige „GAIN REDUCTION“ zeigt den Pegel, um den das komprimierte Signal in der Dynamik reduziert wurde, und „OUTPUT“ zeigt in Echtzeit den Ausgangspegel, wie er auch vom Instrument zu hören ist.

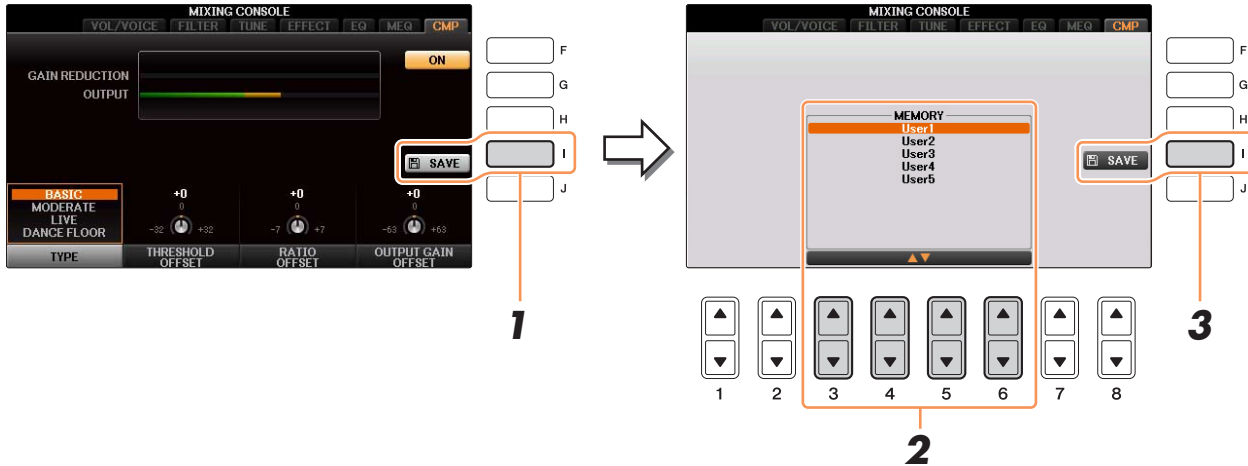


[F]	ON/OFF	Schaltet den Master-Compressor-Effekt ein oder aus.
[1▲▼]/ [2▲▼]	TYPE (Typ)	Wählt einen Master-Compressor-Typ aus.
[3▲▼]/ [4▲▼]	THRESHOLD OFFSET	Legt den Threshold fest (den Minimalpegel, ab dem die Kompression beginnt).
[5▲▼]/ [6▲▼]	RATIO OFFSET	Bestimmt das Kompressionsverhältnis, bzw. wie stark der Dynamikumfang komprimiert wird.
[7▲▼]/ [8▲▼]	OUTPUT GAIN OFFSET	Legt den Ausgangspegel fest.

Speichern der Master-Compressor-Einstellungen

Die Einstellungen des Master Compressors, die Sie auf [Seite 86](#) bearbeitet hatten, können als User-Compressor-Typ gespeichert werden.

- 1** Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um das Display USER MASTER COMPRESSOR aufzurufen.



- 2** Wählen Sie mit den Tasten [3▲▼] – [6▲▼] den Speicherort aus, an dem der User Master Compressor gespeichert werden soll.
- 3** Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um das SAVE-Display zu öffnen.
- 4** Geben Sie den Namen des bearbeiteten Compressor-Typs ein, und drücken Sie dann die Taste [8▲] (OK), um die Einstellungen tatsächlich zu speichern.
- 5** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.
Der gespeicherte Compressor-Typ wird im Bereich TYPE unten links im Display angezeigt und kann auf die gleiche Weise wie die Presets ausgewählt werden.

Anschlüsse & Verbindungen

– Einsatz des Instruments zusammen mit anderen Geräten –

Inhalt

Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler	88
• Zuweisen bestimmter Funktionen zu jedem Fußpedal	88
Wireless-LAN-Einstellungen	92
• Infrastructure-Modus	92
• Ad-hoc-Modus	93
MIDI-Einstellungen	94
• MIDI-Einstellungen	96
• Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten	97
• Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten	98
• Einstellung des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang	99
• Einstellung des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang	99

Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler

Zuweisen bestimmter Funktionen zu jedem Fußpedal

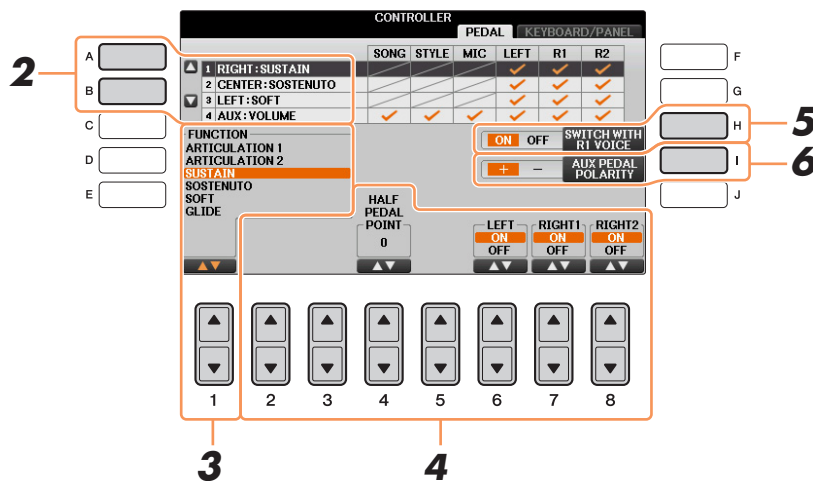
Nicht nur dem Fußschalter und dem Fußregler, sondern auch den drei am Instrument installierten Klavierpedalen (Rechts, Mitte und Links) können Sie hier verschiedene Funktionen zuweisen. Die folgenden Erläuterungen behandeln die jeweiligen Bedienschritte und zuweisbaren Funktionen (Parameter).

HINWEIS Informationen über das Anschließen eines Fußpedals oder Fußreglers, und darüber, welche Pedaltypen angeschlossen werden können, erhalten Sie in Kapitel 11 der Bedienungsanleitung.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] PEDAL

2 Wählen Sie mit der Taste [A]/[B] eines der drei Klavierpedale oder das an die Buchse AUX angeschlossene Pedal aus, dem Sie die Funktion zuweisen möchten.



3 Wählen Sie mit den Tasten [1▲▼] die Funktion aus, die dem in Schritt 2 ausgewählten Pedal zugewiesen werden soll.

Informationen über die verfügbaren Parameter finden Sie auf **Seiten 89 – 91**.

HINWEIS Sie können den Pedalen auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme (Seite 57) und Registrierungssequenz (Seite 76). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-Aufnahme → Programmabfolge (Registration Sequence) → hier zugewiesene Funktionen.

4 Verwenden Sie die Tasten [2▲▼] – [8▲▼], um die Details der ausgewählten Funktion einzustellen (den Part, auf den Sie die Funktion anwenden möchten, usw.).

Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt von der in Schritt 3 ausgewählten Funktion ab.

5 Wenn Sie in Schritt 2 das linke oder mittlere Pedal ausgewählt haben, drücken Sie die Taste [H] (SWITCH WITH R1 VOICE), um diesen Parameter zu deaktivieren (auf OFF zu schalten).

Mit dieser Einstellung wird die Pedalfunktion gesperrt, sodass sie nicht automatisch umgeschaltet wird, wenn Sie die Voice RIGHT 1 ändern.

6 Falls erforderlich, schalten Sie die Polarität des Pedals mit der Taste [I] um.

Das Ein- und Ausschalten des Pedals kann je nach an das Instrument angeschlossenem Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. So ist es beispielsweise möglich, dass Sie die ausgewählte Funktion einschalten, wenn Sie ein bestimmtes Pedal drücken, während Sie durch Drücken eines anderen Pedalmodells bzw. des Pedals eines anderen Herstellers dieselbe Funktion ausschalten. Verwenden Sie ggf. diese Einstellung, um den Vorgang umzukehren.

■ Zuweisbare Pedalfunktionen

Verwenden Sie für die mit „*“ gekennzeichneten Funktionen nur den Fußregler, da Fußschalter hierfür ungeeignet sind.

ARTICULATION	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice mit einem dem Pedal/Fußschalter zugewiesenen Effekt verwenden, können Sie den Effekt durch Betätigen des Pedals/Fußschalters aktivieren. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
VOLUME* (Lautstärke)	Ermöglicht die Verwendung eines Fußreglers zur Lautstärkeregelung. Diese Funktion ist nur für das an die Instrumentenbuchse AUX PEDAL angeschlossene Pedal verfügbar.
SUSTAIN (Aushalten)	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Sustain-Steuerung. Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Noten sofort unterbrochen (gedämpft). Wenn Sie das rechte Pedal oder einen angeschlossenen Fußregler verwenden, können Sie mit dem Parameter „HALF PEDAL POINT“ angeben, wie weit Sie das Pedal durchdrücken müssen, bis der Dämpfungseffekt Wirkung zeigt.
SOSTENUTO	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Sostenuto-Effekts. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gespielt wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten und gleichzeitig andere Noten staccato spielen. HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn sie den Pedalen zugewiesen wurde.
SOFT (Leise)	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Leisepedal-Effekts. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. Wenn Sie das rechte Pedal oder einen angeschlossenen Fußregler verwenden, können Sie mit dem Parameter „HALF PEDAL POINT“ angeben, wie weit Sie das Pedal durchdrücken müssen, bis der Leiseeffekt Wirkung zeigt.

GLIDE	<p>Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe. Sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück. In diesem Display können die folgenden Parameter für diese Funktion festgelegt werden.</p> <p>UP/DOWN Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird.</p> <p>RANGE Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.</p> <p>ON SPEED Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest.</p> <p>OFF SPEED Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest.</p> <p>LEFT, RIGHT 1, 2 Schaltet diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein oder aus.</p>
PORTAMENTO	<p>Bei Betätigung des Pedals kann der Portamento-Effekt (ein gleitender Übergang zwischen Noten) erzeugt werden. Der Portamento-Effekt wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d.h. wenn eine Note gespielt wird, während die vorhergehende Note noch eben gehalten wird). Die Portamento-Zeit kann auch vom Mixing-Console-Display aus (Seite 81) eingestellt werden. Bestimmte Natural-Voices, die mit dieser Funktion nicht richtig klingen würden, werden von dieser Funktion nicht beeinflusst.</p> <p>HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices, Super-Articulation-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn sie den Pedalen zugewiesen wurde.</p>
PITCH BEND*	<p>Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. Diese Funktion kann dem rechten Pedal oder einem angeschlossenen Fußregler zugewiesen werden. In diesem Display können die folgenden Parameter für diese Funktion festgelegt werden.</p> <p>UP/DOWN Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird.</p> <p>RANGE Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.</p> <p>LEFT, RIGHT 1, 2 Schaltet diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein oder aus.</p>
MODULATION*	<p>Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt an. Darüber hinaus können verschiedene Effekte auf eine Super-Articulation-Voice angewendet werden. Die Intensität des Effekts nimmt zu, wenn der Fußregler betätigt wird. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.</p>
MODULATION (ALT)	<p>Dies ist eine geringfügige Variation der MODULATION weiter oben, bei der die Effekte (Wellenformen) mit jedem Druck auf ein Pedal / einen Fußschalter ein- und ausgeschaltet werden können. Mit jeder Betätigung des Pedals/Fußschalters wird der Modulationseffekt abwechselnd ein- und ausgeschaltet. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.</p>
DSP VARIATION	<p>Schaltet DSP VARIATION für den Voice-Effekt ein und aus.</p>
VIBE ROTOR ON/OFF	<p>Schaltet den Parameter VIBRATE SW ein und aus, wenn der Effekttyp VIBE VIBRATE ausgewählt ist.</p>
KEYBOARD HARMONY	<p>Schaltet den Harmony- oder Echo-Effekt ein und aus.</p>
TALK	<p>Schaltet die Mikrofon-Einstellungen zwischen Gesang und Sprache um.</p>

SCORE PAGE +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite).
LYRICS PAGE +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur jeweils nächsten oder vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln.
SONG PLAY/PAUSE	Entspricht der SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE].
STYLE START/STOP	Identisch mit der STYLE-Taste [START/STOP].
TAP TEMPO	Identisch mit der Taste [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Identisch mit der Taste [SYNC. START].
SYNCHRO STOP	Identisch mit der Taste [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Identisch mit den Tasten INTRO [I] – [III].
MAIN A–D	Identisch mit den MAIN-VARIATION-Tasten [A] – [D].
FILL DOWN	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.
FILL SELF	Es wird ein Fill-In gespielt.
FILL BREAK	Es wird ein „Break“ gespielt.
FILL UP	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.
ENDING1–3	Entspricht den ENDING/rit.-Tasten [I] – [III].
FADE IN/OUT	Schaltet die Fade-In-/Fade-Out-Funktion ein und aus.
FINGERD/FING ON BASS	Das Pedal wechselt zwischen den Akkordgrifftypen „Fingered“ und „On Bass“ um.
BASS HOLD	Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Begleit-Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Wenn die Erkennungsmethode auf AI FULL KEYBOARD eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.
PERCUSSION	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das mit den Tasten [4▲▼] – [8▲▼] ausgewählt wurde. Sie können das gewünschte Percussion-Instrument mit der Tastatur auswählen. HINWEIS Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument.
RIGHT 1 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.

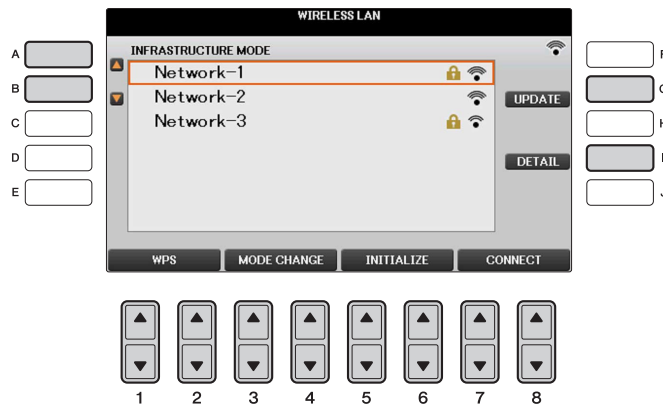
Wireless-LAN-Einstellungen

Durch Verwenden des USB-Wireless-LAN-Adapters UD-WL01 (gesondert erhältlich) können Sie dieses Instrument drahtlos mit einem iPhone/iPad verbinden. Allgemeine Anweisungen hierzu finden Sie im „Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad“. Dieser Abschnitt enthält nur die Bedienvorgänge und besondere Anweisungen für dieses Instrument.

Bevor Sie beginnen, stellen Sie sicher, dass der USB-Wireless-LAN-Adapter am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist, und rufen Sie das Setup-Display auf mit [FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU 2 → [H] WIRELESS LAN.

HINWEIS Wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter nicht vom Instrument erkannt wird, erscheint „WIRELESS LAN“ bei der Taste [H] nicht. Wenn „WIRELESS LAN“ nicht angezeigt wird, obwohl ein USB-Wireless-LAN-Adapter angeschlossen wurde, schalten Sie das Instrument aus und dann wieder ein.

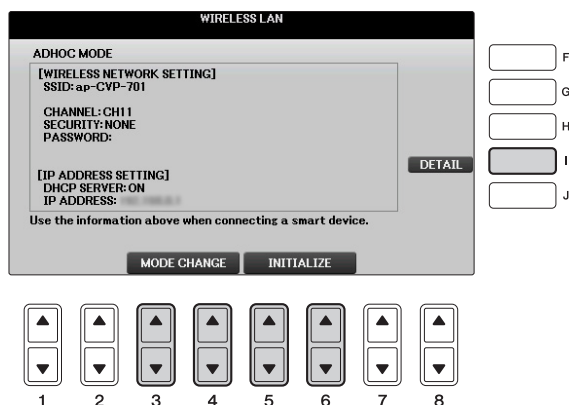
Infrastructure-Modus



[A]/[B]		Wählt das Netz aus.
[G]	UPDATE	Aktualisiert die Liste der Netze im Display.
[I]	DETAIL	Zur Einstellung der einzelnen Parameter. Wenn Sie alles richtig eingestellt haben, drücken Sie eine der Tasten [7▲▼]/[8▲▼] (SAVE), um die Einstellungen zu speichern. IP ADDRESS: Stellt die Netzwerkadresse und weitere Parameter an. OTHERS: Sobald das Instrument im Infrastructure-Modus mit dem Netzwerk verbunden ist, wird im Main-Display die aktuelle Zeit angezeigt. Sie können Ihre lokale Zeitzone (Time Zone) mit der Taste [B] und die Sommerzeit (Daylight Saving Time) mit der Taste [C] angeben.
[1▲▼]/ [2▲▼]	WPS	Verbindet dieses Instrument über WPS mit dem Netzwerk. Drücken Sie innerhalb von zwei Minuten, nachdem Sie diese Taste gedrückt haben, die WPS-Taste an dem von Ihnen verwendeten Zugangspunkt. HINWEIS Achten Sie darauf, dass Ihr Zugangspunkt WPS unterstützt. Zur Bestätigung und Änderung der Einstellungen des Zugangspunkts lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung des von Ihnen verwendeten Produkts.
[3▲▼]/ [4▲▼]	MODE CHANGE	Schaltet um in den Ad-Hoc-Modus.
[5▲▼]/ [6▲▼]	INITIALIZE	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.

[7▲▼]/ [8▲▼]	CONNECT	Verbindet sich mit den gewählten Netzwerk. Wenn Sie mit den Tasten [A]/[B] „Other“ wählen, wird hiermit das Manual-Setup-Display aufgerufen, in dem Sie die SSID, die Verschlüsselung und das Passwort einstellen können. Sobald Sie diese eingegeben haben, drücken Sie eine der Tasten [7▲▼]/[8▲▼] im Manual-Setup-Display, um sich mit dem Netzwerk zu verbinden.
-----------------	---------	---

Ad-hoc-Modus



[I]	DETAIL	Zur Einstellung der einzelnen Parameter. Nachdem Sie diese Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie eine der Tasten [7▲▼]/[8▲▼] (SAVE), um sie zu speichern. WIRELESS NETWORK: Hier werden die SSID, Verschlüsselung, das Kennwort und der Kanal eingestellt. IP ADDRESS: Stellt die Netzwerkadresse und weitere Parameter an. OTHERS: Hier wird der Host-Name eingegeben, die MAC-Adresse wird angezeigt, usw.
[3▲▼]/ [4▲▼]	MODE CHANGE	Schaltet um in den Infrastructure-Modus.
[5▲▼]/ [6▲▼]	INITIALIZE	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.

MIDI-Einstellungen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie MIDI-Einstellungen für das Instrument vornehmen können. Dieses Instrument stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Außerdem können Sie die vorprogrammierten Vorlagen bearbeiten und im USER-Display bis zu zehn eigene Vorlagen speichern.

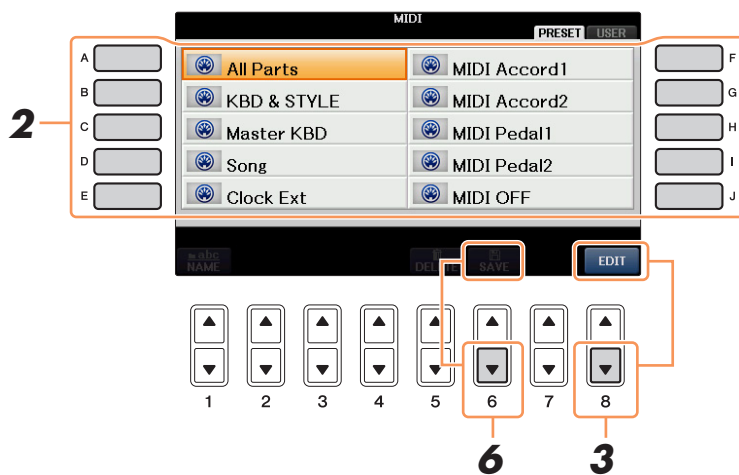
HINWEIS Sie können all Ihre eigenen Vorlagen in Form einer Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen: [FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [G] SYSTEM → TAB [◀][▶] SETUP FILES → [G] MIDI SETUP FILES. Siehe [Seite 106](#).

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [I] MIDI

2 Wählen Sie eine vorprogrammierte Vorlage (Template) von der PRESET-Seite aus ([Seite 95](#)).

Wenn Sie bereits eine Vorlage erzeugt und auf der Seite USER gespeichert haben, können Sie diese von der USER-Seite abrufen.



3 Drücken Sie die Taste [8▼] (EDIT), um das MIDI-Display zur Bearbeitung der Vorlage aufzurufen.

4 Wählen Sie die Seite mit den gewünschten Einstellungen mit Hilfe der TAB-Tasten [◀][▶] aus.

- **SYSTEM** MIDI-Systemeinstellungen ([Seite 96](#))
- **TRANSMIT** MIDI-Übertragungseinstellungen ([Seite 97](#))
- **RECEIVE** MIDI-Empfangseinstellungen ([Seite 98](#))
- **BASS** Einstellungen für die Bassnote des Akkords für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfangsdaten ([Seite 99](#))
- **CHORD DETECT** Einstellungen für den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe durch über MIDI empfangene Daten ([Seite 99](#))

5 Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Auswahldisplay für MIDI-Vorlagen zurückzukehren.

6 Wählen Sie das Display der USER-Registerkarte mit den TAB-Tasten [◀][▶], und drücken Sie dann die Taste [6▼] (SAVE), um die bearbeitete Vorlage zu speichern.



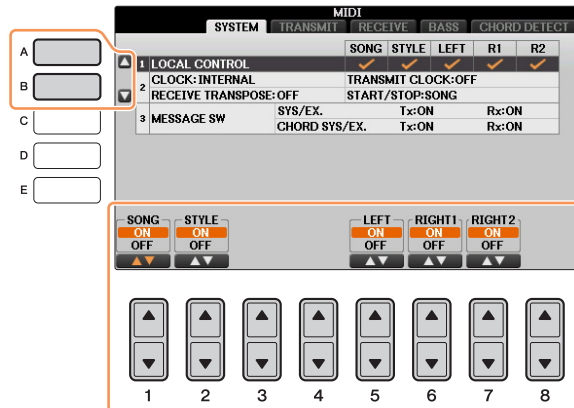
NÄCHSTE SEITE

■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

All Parts	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (RIGHT1, 2 und LEFT), aber ohne die Song-Parts.
KBD & STYLE	Mit Ausnahme der Verarbeitung der Tastatur-Parts identisch mit „ALL PARTS“. Die Parts der rechten Hand werden als UPPER statt RIGHT 1, 2 und der Part der linken Hand als LOWER behandelt.
Master KBD	Mit dieser Einstellung fungiert das Instrument als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) ansteuert.
Song	Alle Sendekanäle werden auf die entsprechenden Songkanäle 1 bis 16 eingestellt. Verwenden Sie diese Option, um Song-Daten mit einem externen Klangerzeuger wiederzugeben oder auf einem externen Sequencer aufzunehmen.
Clock Ext	Die Wiedergabe oder Aufnahme (Song, Style usw.) wird nicht mit der internen Taktsteuerung des Instruments, sondern mit einer externen MIDI-Clock synchronisiert. Diese Vorlage sollte verwendet werden, wenn Sie das Tempo des an das Instrument angeschlossenen MIDI-Geräts vorgeben möchten.
MIDI Accord1	Mit MIDI-Akkordeons haben Sie die Möglichkeit, MIDI-Daten zu übertragen und angeschlossene Klangerzeuger von der Tastatur und den Bass- und Akkordtasten des Akkordeons aus zu steuern. Mit dieser Vorlage können Sie auf der Tastatur Melodien spielen und mit den Tasten für die linke Hand die Style-Wiedergabe auf dem Instrument steuern.
MIDI Accord2	Im Grunde identisch mit „MIDI Accord1“, außer dass die Akkord-/Bassnoten, die Sie mit der linken Hand auf einem MIDI-Akkordeon erzeugen, auch als MIDI-Noten-Events interpretiert werden.
MIDI Pedal1	MIDI-Pedale ermöglichen die Steuerung von angeschlossenen Tongeneratoren mit den Füßen (was besonders praktisch ist, um aus einzelnen Bassnoten bestehende Bass-Parts zu spielen). Mit dieser Vorlage können Sie den Akkordgrundton für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen/steuern.
MIDI Pedal2	Mit dieser Vorlage können Sie den Bass-Part für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen.
MIDI OFF	Es werden keine MIDI-Signale gesendet und empfangen.

MIDI-Einstellungen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Seite SYSTEM auf Seite 94. Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen (siehe unten), und stellen Sie dann den Ein-/Aus-Zustand mit den Tasten [1▲▼] – [8▲▼] ein.



1 Local Control

Schaltet „Local Control“ (lokale Steuerung) für jeden einzelnen Part ein oder aus. Bei Aktivierung von „Local Control“ (ON) steuert die Tastatur des Instruments den eigenen (lokalen) internen Klangerzeuger an, wodurch die eigenen Voices direkt auf der Tastatur gespielt werden können. Wenn Sie „Local Control“ deaktivieren (OFF), werden die Tastatur und die Regler intern von der Klangerzeugung des Instruments getrennt, so dass kein Ton erzeugt wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder die Regler verwenden. Dadurch können Sie beispielsweise mit einem externen MIDI-Sequenzer die internen Voices des Instruments spielen und mit Hilfe der Tastatur des Instruments Noten auf dem externen Sequenzer aufnehmen bzw. einen externen Klangerzeuger spielen.

2 Clock-Einstellung usw.

■ CLOCK

Bestimmt, ob das Instrument durch den eigenen internen Taktgeber (Clock) oder durch ein externes MIDI-Taktsignal (MIDI Clock) gesteuert wird, das von einem externen Gerät empfangen wird. INTERNAL ist die normale Taktgebereinstellung, wenn das Instrument allein oder als Master-Keyboard zum Steuern von externen Geräten verwendet wird. Wenn Sie das Instrument mit einem externen Sequenzer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und es mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, müssen Sie diesen Parameter richtig einstellen: MIDI, USB 1 oder USB 2. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das externe Gerät richtig angeschlossen ist (z.B. an die Buchse MIDI IN des Instruments) und das MIDI-Taktsignalsignal richtig überträgt. Wenn hier die Steuerung durch ein externes Gerät eingestellt ist (MIDI, USB 1 oder USB 2), wird das Tempo im MAIN-Display mit „Ext.“ angegeben.

HINWEIS Wenn die Clock auf einen anderen Wert als INTERNAL eingestellt wird, können Style oder Song nicht mit den Tasten am Bedienfeld wiedergegeben werden.

HINWEIS Wenn ein USB-Wireless-LAN-Adapter an der Buchse [LAN TO DEVICE] angeschlossen ist, kann auch der Parameter „WIRELESS LAN“ ausgewählt werden.

■ TRANSMIT CLOCK

Schaltet die Übertragung von MIDI-Clock (F8) ein oder aus. Wenn hier OFF eingestellt ist, werden auch bei der Wiedergabe von Songs oder Styles keine MIDI-Clock- oder Start/Stop-Daten gesendet.

■ RECEIVE TRANSPOSE

Bestimmt, ob die Transpositionseinstellung des Instruments auf die Noten-Events angewendet wird, die das Instrument über MIDI empfängt.

■ START/STOP

Bestimmt, ob die eingehenden FA- (Start) und FC- (Stopp) Meldungen die Song- oder Style-Wiedergabe beeinflussen.

3 MESSAGE SW (Message Switch)

■ SYS/EX.

Die Einstellung „Tx“ schaltet die MIDI-Übertragung von systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus. Die Einstellung „Rx“ schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten generierten systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus.

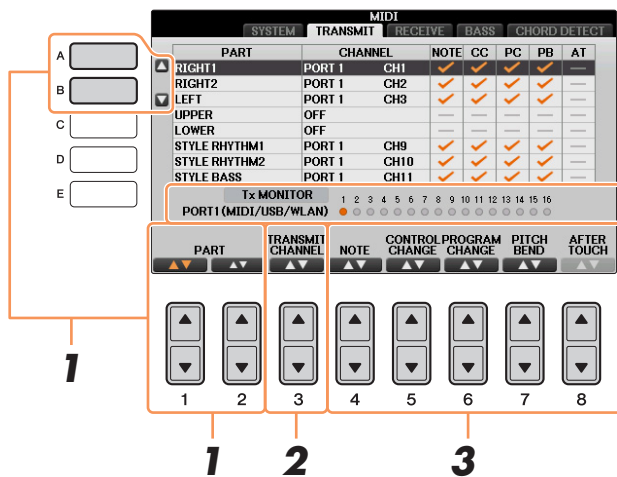


■ **CHORD SYS/EX.**

Die Einstellung „Tx“ schaltet die MIDI-Übertragung von akkordbezogenen MIDI-Daten (Akkorderkennung, Grundton und Akkordtyp) ein oder aus. Die Einstellung „Rx“ schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten generierten akkordbezogenen MIDI-Daten ein oder aus.

Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Seite TRANSMIT auf Seite 94. Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten senden und über welchen MIDI-Kanal die Daten gesendet werden.



Die den Kanälen 1–16 entsprechenden Punkte blinken jedes Mal kurz auf, wenn auf dem jeweiligen Kanal Daten gesendet werden.

HINWEIS Wenn in der Zeile MIDI der Eintrag „WLAN“ erscheint, kann dieses Instrument MIDI-Meldungen verarbeiten, die über den USB-Wireless-LAN-Adapter empfangen wurden, der am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist. Wenn „WLAN“ nicht angezeigt wird, obwohl ein USB-Wireless-LAN-Adapter angeschlossen ist, schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

1 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B] oder [1▲▼]/[2▲▼], um den Part auszuwählen, dessen Sendeeinstellungen Sie ändern möchten.

Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits in der Bedienungsanleitung erläutert wurde.

UPPER

Der Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Split-Punkt für die Voices (RIGHT 1 und/oder 2) gespielt wird.

LOWER

Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur links vom Split-Punkt für die Voices gespielt wird. Dieser Part wird nicht vom Ein/Aus-Status der Taste [ACMP ON/OFF] beeinflusst.

2 Verwenden Sie die Taste [3▲▼], um den Kanal auszuwählen, über den der ausgewählte Part gesendet wird.

HINWEIS Wenn derselbe Sendekanal verschiedenen Parts zugewiesen wird, werden die gesendeten MIDI-Meldungen auf einem einzigen Kanal zusammengefasst, was zu unerwarteten Klängen und Störimpulsen im angeschlossenen MIDI-Gerät führen kann.

HINWEIS Schreibgeschützte Songs können auch dann nicht gesendet werden, wenn die richtigen Song-Kanäle 1–16 für Übertragung eingestellt sind.

3 Verwenden Sie die Tasten [4▲▼] – [8▲▼], um die Art der gesendeten Daten festzulegen.

Die folgenden MIDI-Events können im Display TRANSMIT/RECEIVE eingestellt werden.

NOTE (Noten-Events)Seite 64

CONTROL CHANGE.....Seite 64

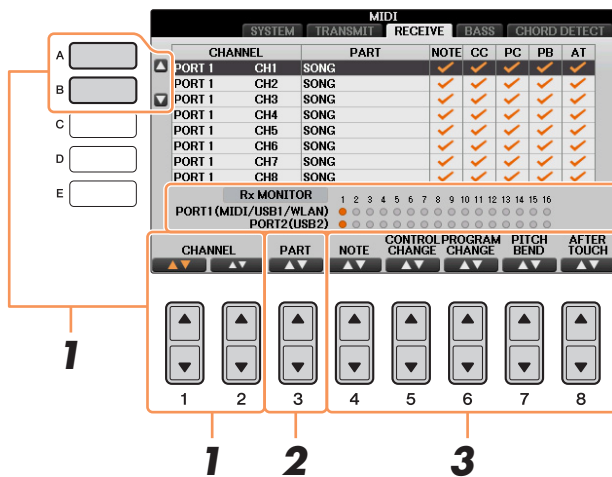
PROGRAM CHANGE.....Seite 64

PITCH BEND.....Seite 64

AFTER TOUCH.....Seite 64

Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Seite RECEIVE auf Seite 94. Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten empfangen und über welchen MIDI-Kanal die Daten empfangen werden.



Die den einzelnen Kanälen (1–16) entsprechenden Punkte blinken kurz, wenn auf den Kanälen Daten gesendet oder empfangen werden.

HINWEIS Wenn in der Zeile MIDI der Eintrag „WLAN“ erscheint, kann dieses Instrument MIDI-Meldungen verarbeiten, die über den USB-Wireless-LAN-Adapter empfangen wurden, der am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist. Wenn „WLAN“ nicht angezeigt wird, obwohl ein USB-Wireless-LAN-Adapter angeschlossen ist, schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

1 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B] oder [1▲▼]/[2▲▼], um den Empfangskanal einzustellen.

Das Instrument kann über eine USB-Verbindung MIDI-Meldungen auf 32 Kanälen empfangen (16 Kanäle x 2 Ports).

2 Verwenden Sie die Taste [3▲▼], um den Part auszuwählen, auf dem der ausgewählte Kanal empfangen wird.

Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits in der Bedienungsanleitung erläutert wurde.

KEYBOARD

Die empfangenen Noten-Events steuern das Tastaturspiel auf dem Instrument.

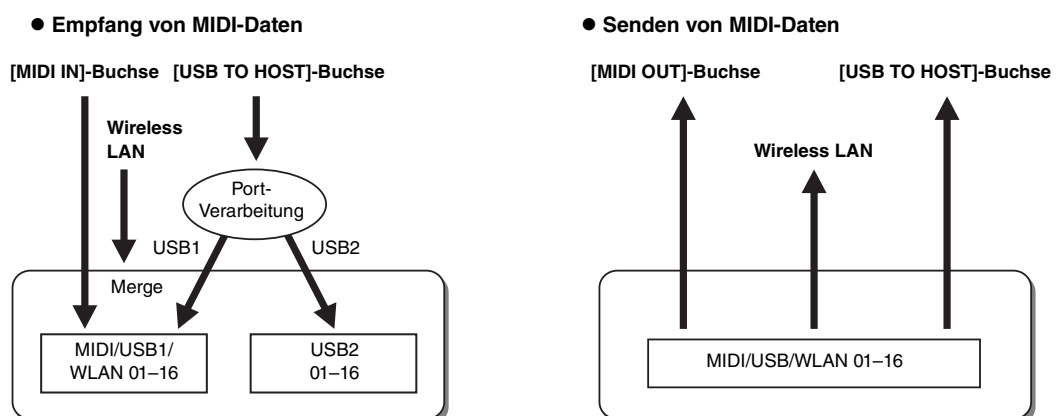
EXTRA PART 1–5

Für den Empfang und die Wiedergabe von MIDI-Daten sind fünf Parts speziell reserviert. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet. Mit diesen fünf Parts, die zusätzlich zu den Parts verwendet werden können, kann das Instrument als multitimbraler 32-Kanal-Klangerzeuger eingesetzt werden.

3 Verwenden Sie die Tasten [4▲▼] – [8▲▼], um die Art der zu empfangenden Daten festzulegen.

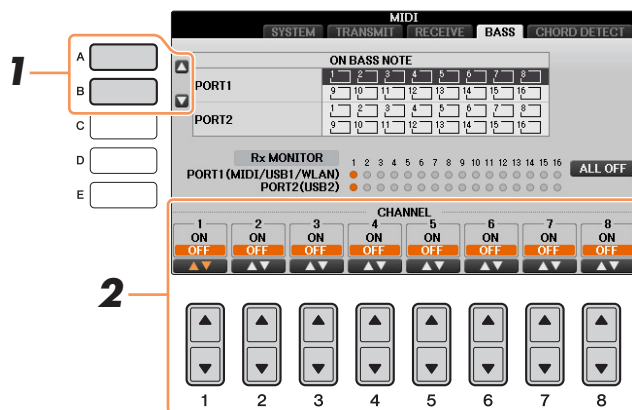
Senden/Empfangen von MIDI-Daten über USB- und MIDI-Anschlüsse

Die Beziehung zwischen den [MIDI]-Buchsen und der [USB]-Buchse, die zum Senden/Empfangen von 32 Kanälen mit MIDI-Meldungen verwendet werden können (16 Kanäle x 2 Ports), sieht folgendermaßen aus:



Einstellung des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang

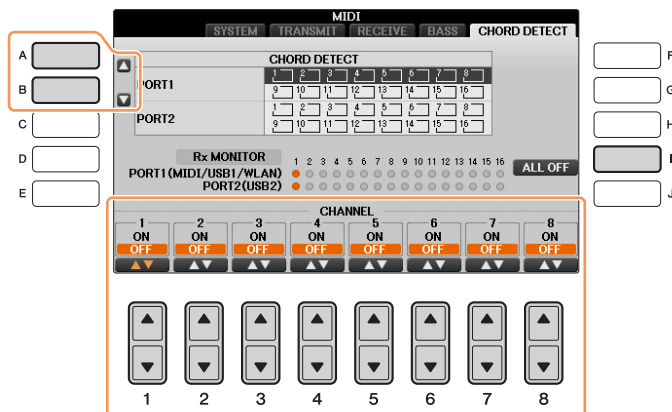
Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der BASS-Seite auf [Seite 94](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Bassnoten der Akkorde der Style-Wiedergabe interpretiert. Die Grundtöne werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP ON/OFF] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Grundton aus den auf all diesen Kanälen empfangenen MIDI-Daten erkannt.



- 1** Wählen Sie den Kanal mit den Tasten [A]/[B] aus.
- 2** Stellen Sie den gewünschten Kanal mit den Tasten [1▲▼] – [8▲▼] auf ON oder OFF. Sie können auch alle Kanäle mit der Taste [I] (ALL OFF) auf OFF einstellen.

Einstellung des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang

Die hier gegebenen Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der Seite CHORD DETECT auf [Seite 94](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind von der Fingersatzmethode (dem Fingering-Typ) abhängig. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP ON/OFF] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Akkordtyp aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



Die Bedienung ist grundsätzlich mit der des Displays BASS identisch (s.o.).

Utility / System

– Vornehmen globaler Systemeinstellungen –

Inhalt

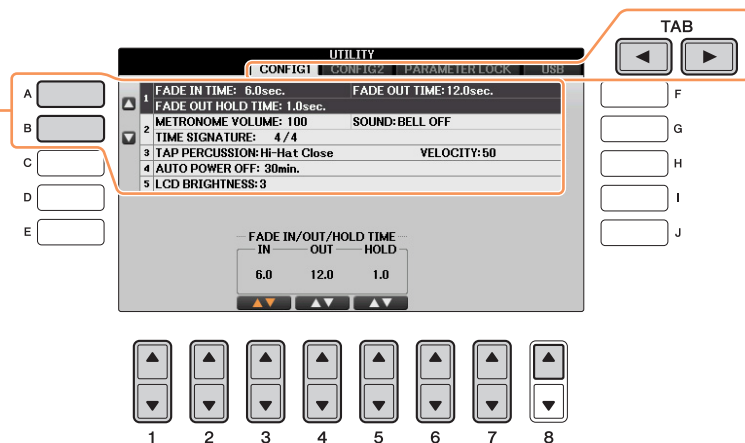
CONFIG1	100
CONFIG2	102
PARAMETER LOCK	104
USB	104
OWNER	105
BACKUP/RESTORE	105
SETUP FILES	106
RESET	107

CONFIG1

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] CONFIG1

Wählen Sie den gewünschten Parameter aus:
1 Fade In/Out
2 Metronome
3 Tap Percussion
4 AUTO POWER OFF
5 LCD BRIGHTNESS



1 Fade In/Out

Diese Parameter bestimmen das Verhalten, wenn die Style- oder Song-Wiedergabe ein- oder ausgeblendet wird.

[3▲▼]	FADE IN TIME	(Einblendzeit) Legt fest, wie lange der Einblendvorgang oder der Anstieg vom Minimum zum Maximum dauert (Wertebereich: 0 – 20,0 Sekunden).
[4▲▼]	FADE OUT TIME	(Ausblendzeit) Legt fest, wie lange der Ausblendvorgang oder der Abfall vom Maximum zum Minimum dauert (Wertebereich: 0 – 20,0 Sekunden).
[5▲▼]	FADE OUT HOLD TIME	(Ausblend-Haltezeit) Legt fest, wie lange die Lautstärke nach dem Ausblenden auf dem Wert 0 bleibt (Wertebereich: 0 – 5,0 Sekunden).



2 Metronome (Metronom)

[2▲▼]	VOLUME	Legt die Lautstärke des Metronomklangs fest.
[3▲▼] – [5▲▼]	SOUND	Legt den Klang fest, der für das Metronom zu verwenden ist. BELL OFFHerkömmlicher Metronomklang ohne Betonung durch Glockenklang. BELL ONHerkömmlicher Metronomklang mit Betonung durch Glockenklang. ENGLISH VOICEZählt auf Englisch GERMAN VOICEZählt auf Deutsch JAPANESE VOICEZählt auf Japanisch FRENCH VOICEZählt auf Französisch SPANISH VOICEZählt auf Spanisch
[6▲▼]/ [7▲▼]	TIME SIGNATURE	Legt das Taktmaß für den Metronomklang fest.

3 Tap Percussion

Hiermit legen Sie die bei Verwendung der Tap-Funktion erzeugte Drum-Voice und deren Velocity fest.

[2▲▼] – [4▲▼]	PERCUSSION	Wählt das Schlaginstrument aus.
[5▲▼]/ [6▲▼]	VELOCITY	Stellt die Velocity ein.

4 AUTO POWER OFF

[4▲▼]/ [5▲▼]	AUTO POWER OFF	Legt die Zeit fest, die bis zum automatischen Ausschalten vergehen soll. Die Einstellmöglichkeiten sind DISABLED/5/10/15/30/60/120 (Minuten).
-----------------	-------------------	--

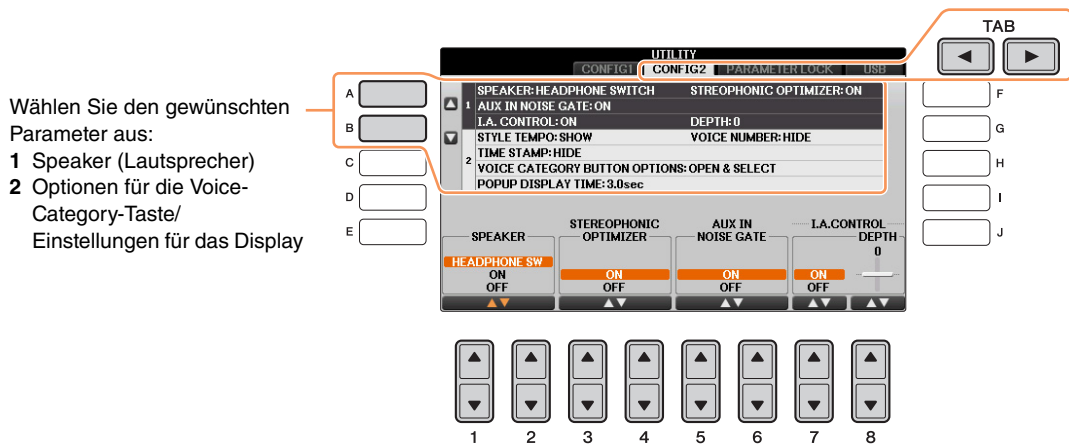
5 LCD BRIGHTNESS

Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.

CONFIG2

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] CONFIG2



1 Einstellungen für die Lautsprecher

[1▲▼]/ [2▲▼]	SPEAKER	<p>Legt fest, ob über den Lautsprecher Töne ausgegeben werden oder nicht.</p> <p>HEADPHONE SW Die Lautsprecher geben den Ton ganz normal wieder, er wird jedoch unterdrückt, wenn Kopfhörer an der PHONES-Buchse angeschlossen werden.</p> <p>ON: Die Lautsprecher sind stets eingeschaltet.</p> <p>OFF: Die Tonausgabe über Lautsprecher ist ausgeschaltet. Sie können die Töne des Instruments nur über Kopfhörer hören.</p>
[3▲▼]/ [4▲▼]	STEREOPHONIC OPTIMIZER	<p>Schaltet den Stereophonic Optimizer ein oder aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ON Diese Funktion wirkt sich auf die VRM-Voices aus, die von dem/den Kopfhörer(n) an der/den [PHONES]-Buchse(n) ausgegeben werden. <p>HINWEIS Für den Fall, dass die obige Einstellung „Speaker“ eingeschaltet ist und (ein) Kopfhörer an der/den [PHONES]-Buchse(n) angeschlossen ist/sind, wirkt sich diese Funktion sowohl auf die VRM-Voices im Kopfhörer als auch auf die Lautsprecher des Instruments aus.</p> <p>HINWEIS Für den Fall, dass (ein) Kopfhörer an der/den [PHONES]-Buchse(n) angeschlossen ist/sind und externe Geräte an den AUX-OUT-Buchsen [L/L+R]/[R] angeschlossen sind, wirkt sich diese Funktion sowohl auf die VRM-Voices im Kopfhörer als auch auf die angeschlossenen Geräte aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • OFF ... Der Effekt des Stereophonic Optimizers ist nicht aktiv.
[5▲▼]/ [6▲▼]	AUX IN NOISE GATE	<p>Dieser Effekt schaltet das Eingangssignal stumm, wenn das AUX-IN-Eingangssignal unter einen bestimmten Wert fällt.</p>
[7▲▼]	I.A. CONTROL ON/OFF	<p>I.A. Control (Intelligent Acoustic Control) ist eine Funktion, die automatisch die Klangqualität je nach der Gesamtlautstärke des Instruments regelt. Auch dann, wenn die Lautstärke niedrig ist, sind Bässe und Höhen deutlich zu hören. I.A. Control ist nur wirksam für die Tonausgabe der Lautsprecher am Instrument.</p>
[8▲▼]	I.A. CONTROL DEPTH	<p>Bestimmt die Stärke von I.A. Control. Je höher der Wert, desto deutlicher sind Bässe und Höhen bei geringer Lautstärke zu hören.</p>

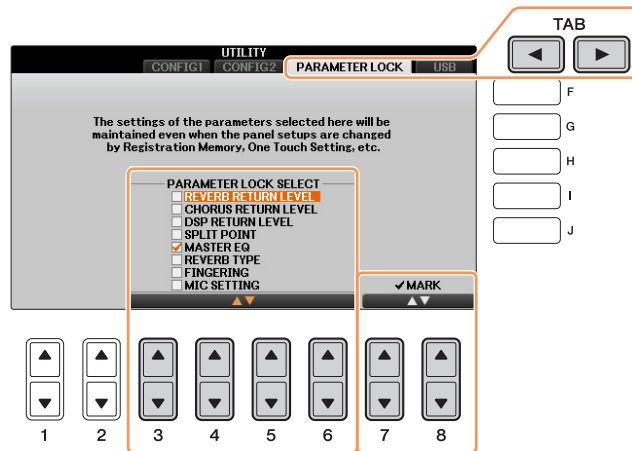
2 Optionen für die Voice-Category-Taste/Einstellungen für das Display

[1▲▼]	STYLE TEMPO	Legt fest, ob im Display für die Style-Auswahl das voreingestellte Tempo jedes Styles über dem Style-Namen angezeigt wird.
[2▲▼]	VOICE NUMBER	<p>Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahldisplay die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für die Bankauswahl MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird.</p> <p>HINWEIS Die hier angezeigten Nummern beginnen bei „1“. Die tatsächlichen MIDI-Programmwechselnummern sind dementsprechend eine Ganzzahl niedriger, da dieses Nummernsystem mit „0“ anfängt.</p> <p>HINWEIS Für GS-Voices steht die Funktion „Display Voice Number“ nicht zur Verfügung (die Programmwechselnummern werden nicht angezeigt).</p>
[3▲▼]	TIME STAMP	<p>Legt fest, ob der Zeitstempel einer Datei auf den Registerkarten USER/USB im Dateiauswahl-Display angezeigt wird oder nicht.</p> <p>HINWEIS Wenn das Instrument über den USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01) mit dem Netzwerk verbunden ist, wird die aktuelle Uhrzeit aus dem Netzwerk gewonnen und angezeigt.</p>
[5▲▼]/ [6▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS	<p>Legt fest, wie das Display für die Voice-Auswahl geöffnet wird, wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird.</p> <p>OPEN & SELECT Öffnet das Display für die Voice-Auswahl mit der zuletzt ausgewählten Voice der Voice-Kategorie (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).</p> <p>OPEN ONLY Öffnet das Auswahl-Display für Voices mit der momentan ausgewählten Voice (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).</p>
[7▲▼]/ [8▲▼]	POPUP DISPLAY TIME	Legt fest, welche Zeit vergehen soll, bis sich Einblendfenster schließen. (Einblendfenster werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie TEMPO, TRANSPOSE usw. drücken.)

PARAMETER LOCK

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] PARAMETER LOCK



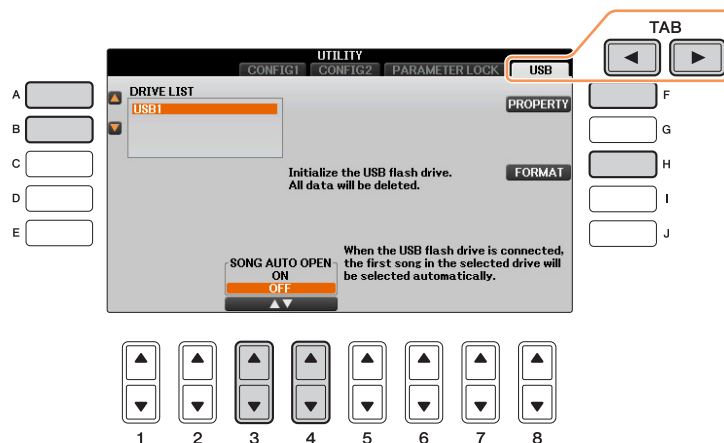
Diese Funktion wird verwendet, um bestimmte Parameter (z.B. Effekt, Split-Punkt usw.) „sperren“, so dass sie nur über die Steuerelemente des Bedienfelds ausgewählt werden können, nicht aber über Abruf per Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder oder Song- und Sequenz-Daten. Wählen Sie mit den Tasten [3▲▼] – [6▲▼] den gewünschten Parameter aus, und setzen oder entfernen Sie dann mit den Tasten [7▲]/[8▲] (mark on) / [7▼]/[8▼] (mark off) die Markierung.

USB

Sie können wichtige Funktionen für USB-Medien für das Instrument einstellen oder ausführen.

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] USB



[A]/[B]	DRIVE LIST	Wählt das gewünschte USB-Flash-Laufwerk aus, dessen verbleibenden Speicherplatz Sie prüfen möchten (siehe „PROPERTY“ weiter unten) oder formatiert das Medium (siehe Bedienungsanleitung).
[F]	PROPERTY	Öffnet das Property-Display des mit den Tasten [A]/[B] gewählten USB-Flash-Laufwerks, in dem Sie den verfügbaren Speicherplatz prüfen können. HINWEIS Der angezeigte Speicherplatz ist ein ungefährender Wert.

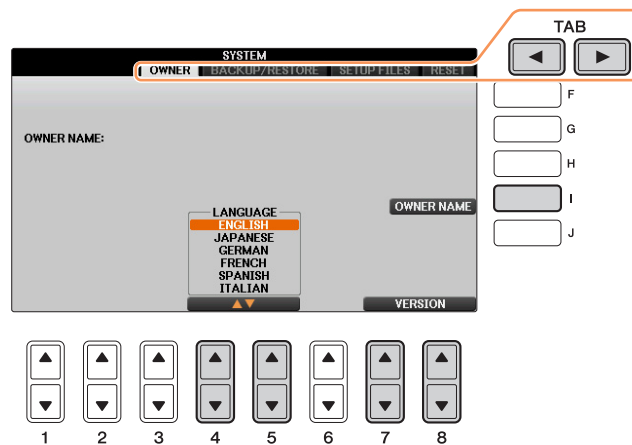
➤ NÄCHSTE SEITE

[H]	FORMAT	Formatiert das USB-Flash-Laufwerk, das mit den Tasten [A]/[B] ausgewählt wurde. Lesen Sie hierzu Kapitel 11 der Bedienungsanleitung.
[3▲▼]/ [4▲▼]	SONG AUTO OPEN	Schaltet die Funktion Song Auto Open ein (ON) oder aus (OFF). In der Einstellung „ON“ wählt das Instrument beim Einlegen des in der Geräteliste ausgewählten USB-Flash-Laufwerks automatisch den ersten MIDI-Song im USB-Flash-Laufwerk.

OWNER

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [G] SYSTEM → TAB [◀][▶] OWNER



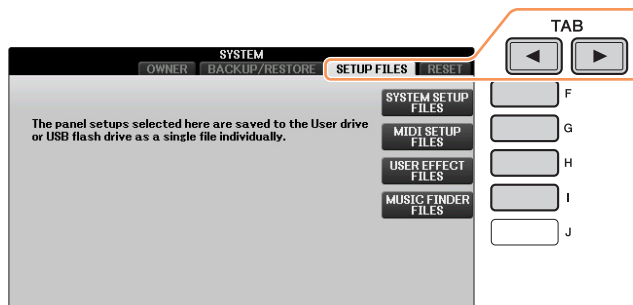
[I]	OWNER NAME	Hier können Sie Ihren Namen als Besizernamen eingeben. Der Name des Besitzers wird im Anfangs-Display nach dem Einschalten angezeigt. Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.
[4▲▼]/ [5▲▼]	LANGUAGE	Bestimmt die Sprache für die Meldungen der Displays. Wenn Sie diese Einstellung ändern, werden alle Meldungen in der ausgewählten Sprache angezeigt.
[7▲▼]/ [8▲▼]	VERSION	Zeigt die Versionsnummer dieses Instruments an.

BACKUP/RESTORE

Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.

SETUP FILES

Für die folgenden Einträge können Sie Ihre eigenen Einstellungen als einzelne Datei speichern, um diese später abrufen zu können.



- 1** Nehmen Sie alle zu speichernden Einstellungen am Instrument vor.
- 2** Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.
[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [G] SYSTEM → TAB [◀][▶] SETUP FILES
- 3** Drücken Sie eine der Tasten [F] – [I], um das entsprechende Display zur Speicherung der Daten auszuwählen.

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Die in verschiedenen Anzeigen wie [FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [J] UTILITY festgelegten Parameter werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Datenliste entnehmen.
[G]	MIDI SETUP FILES	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Vorlagen auf der Registerkarte USER umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
[H]	USER EFFECT FILES	Die User-Effect-Einstellungen einschließlich der folgenden Daten werden als eine einzelne Datei verwaltet. <ul style="list-style-type: none"> • User-EffekttypenSeite 83 • User-Master-EQ-TypenSeite 85 • User-Compressor-TypenSeite 86 • User-Mikrofoneinstellungen.....Seite 67
[I]	MUSIC FINDER FILES	Alle voreingestellten und vom Benutzer erstellten Datensätze des Music Finders werden als eine einzelne Datei verwaltet.

- 4** Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Registerkarte (außer PRESET) aus, unter der Ihre Einstellungen gespeichert werden sollen.
- 5** Drücken Sie die [6▼]-Taste (SAVE), um Ihre Datei zu speichern.
- 6** Um Ihre Datei abzurufen, drücken Sie die gewünschten Tasten [F] – [I] im SETUP-FILES-Display, und wählen Sie dann die gewünschte Datei aus.

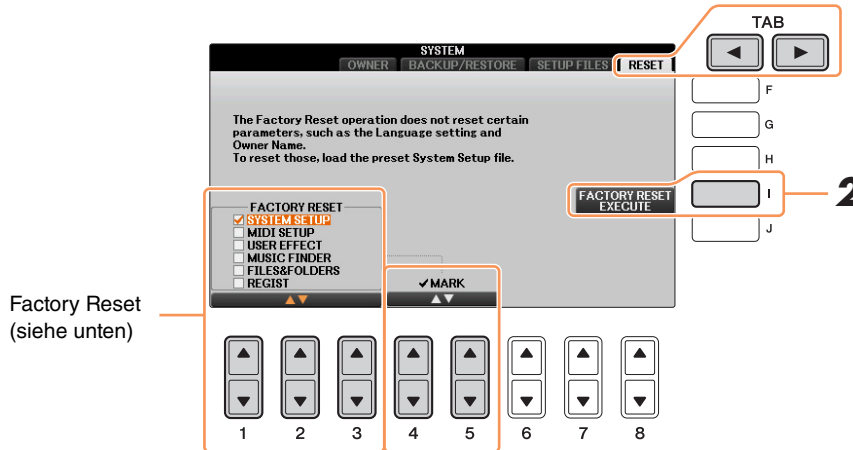
Wenn Sie die werksseitig voreingestellten Dateien abrufen möchten, wählen Sie die Datei auf der PRESET-Registerkarte aus. Wenn die Datei ausgewählt wird, erscheint je nach Inhalt der Datei eine Meldung. Drücken Sie die gewünschte Taste.

RESET

Mit dieser Funktion können Sie den Status des Instruments auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurücksetzen.

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [G] SYSTEM → TAB [◀][▶] RESET



1 Wählen Sie mit den Tasten [1▲▼] – [3▲▼] das wiederherzustellende Element aus, und setzen Sie dann mit Taste [4▲]/[5▲] die Markierung.

Um die Markierung zu entfernen, drücken Sie die Taste [4▼]/[5▼].

SYSTEM SETUP	Setzt die „System Setup“-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Datenliste entnehmen.
MIDI SETUP	Versetzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der MIDI-Vorlagen auf der Registerkarte USER zurück in den Auslieferungszustand.
USER EFFECT	Setzt die User-Effect-Einstellungen einschließlich der folgenden Daten auf den ursprünglichen Werksstatus zurück. <ul style="list-style-type: none"> • User-Effekttypen..... Seite 83 • User-Master-EQ-Typen Seite 85 • User-Compressor-Typen Seite 86 • User-Mikrofoneinstellungen Seite 67
MUSIC FINDER	Versetzt die Music Finder-Daten (alle Datensätze) zurück in den Auslieferungszustand.
FILES & FOLDERS	Löscht alle Dateien und Ordner in der USER-Registerkarte.
REGIST	Löscht vorübergehend die aktuellen Einstellungen des Registrierungsspeichers der ausgewählten Bank. Denselben Effekt bewirken Sie, indem Sie das Gerät einschalten (den Netzschalter auf ON schalten) und dabei die Taste H6 (das am weitesten rechts liegende H auf der Tastatur) gedrückt gehalten.

2 Drücken Sie die Taste [I] (FACTORY RESET EXECUTE), um für alle markierten Elemente den Factory Reset durchzuführen.

Index

Ziffern

- 1-16 50
- 4', 2 2/3', 2' 17

A

- ACCENT TYPE 31
- ACMP ON/OFF DEFAULT 19
- ADD TO FAVORITE 71
- ADD TO MF 69
- Ad-hoc-Modus 93
- Akkord-Events 64
- AMPLITUDE 14
- Anschlagempfindlichkeit 13
- Anschlüsse & Verbindungen 88
- Any Key (beliebige Taste) 43
- APPEND 73
- ARABIC1/2 10
- ASSEMBLY 24, 28
- ASSIGN 9
- ATTACK 15
- Aufnahme (Song Creator) 49
- Aufnahme (Song) 46
- Aufnahme (Style Creator) 24
- AUTO CH SET 41
- AUTO POWER OFF 101
- AUX IN NOISE GATE 102

B

- BACKUP/RESTORE 105
- BANK 74
- BAR CLEAR 32
- BAR COPY 32
- BASE NOTE 11
- BASIC 24
- Bearbeiten von Datensätzen 72
- Bearbeiten von Voices 12
- BEAT CONVERTER 30
- Begleitung 18
- BLOCK 82
- BOOST/CUT 31
- BRIGHT (Brightness) 14
- BRIGHTNESS 81

C

- CANCEL (Music Finder) 73
- CENTER PEDAL 14
- CHANNEL (Song Creator) 50, 60
- CHANNEL (Style Creator) ... 24, 31, 32
- CHANNEL TRANSPOSE 62
- CHORD (Song Creator) 50
- CHORD DETECTION AREA 21
- CHORD DETECTION PRIORITY 42
- CHORD NOTE ONLY 9
- CHORD ON/OFF 38
- CHORD SYS/EX. 97
- CHORUS 82
- CHORUS DEPTH (Voice Set) 15
- CHORUS DEPTH (VRM-Voice) 6
- CLOCK 96
- Clock-Einstellung 96
- COLOR 39
- COMMON 13
- CONFIG1 100
- CONFIG2 102
- CONTROLLER 11, 88
- CONTROLLER (Voice Set) 14
- Cool! 4

D

- DAMPER RESONANCE DEPTH
(VRM-Voice) 6
- DECAY 15
- DELAY (Vibrato) 15
- DELETE 26, 51, 61, 63, 75, 77
- DEPTH (Vibrato) 15
- DRIVE LIST 104
- DRUM KIT 7
- Drums 4
- DSP (Voice Set) 15, 16
- DSP1-4 (Mischpult) 82
- DYNAMICS 31
- DYNAMICS CONTROL 19

E

- Echo-Typen 9
- Echtzeitaufnahme (Style Creator) 25

- EDIT (Registration Memory) 74
- EDIT (Style Creator) 24
- EFFECT 82
- EFFECT/EQ 15, 17
- Effekte 82
- EG 15
- Eigenschaften der Voices 3
- EQ 16, 84
- EQUAL 10
- Equalizer 84
- EXPAND/COMP. 31

F

- Fade In/Out 100
- FAST FORWARD TYPE 42
- FILES (Music Finder) 73
- FILES & FOLDERS 107
- FILTER (Mixing Console) 81
- FILTER (Voice Set) 14
- FINE 30
- Follow Lights (LEDs folgen) 43
- Foot Controller (Fußregler) 88
- FOOTAGE 17
- Footswitch (Fußschalter) 88
- FORMAT 105
- FREEZE 76
- Freeze 76
- FUNKTION 14

G

- GM 5
- GROOVE 24
- GUIDE 41
- Guide 43
- GUIDE/CHANNEL 41

H

- HARMO. (Harmonic Content) 14
- HARMONIC CONTENT 81
- Harmony 16
- Harmony-Typen 8
- HIGH KEY 37

I			
I.A. CONTROL	102	MIDI SETUP	107
Infrastructure	92	MIDI SETUP FILES	106
K		MIDI-Einstellungen	94
Kanal	38, 39	Mikrofon	66
Kanaleinstellungen	41	MIX	62
Kanal-Events	60	Mixing Console (Mischpult)	79
Karao Key („Karaoke-Taste“)	43	MODE	17
KEY OFF SAMPLE	7	MODULATION (Voice Set)	14
KEY SIGNATURE	39	MONO/POLY	13
KEYBOARD HARMONY	8	MUSIC FINDER	107
KEYBOARD/PANEL	11	Music Finder	69
KIRNBERGER	10	MUSIC FINDER FILES	106
Kompressor	86	N	
Kopfhörer	102	Natural!	3
L		NOTE	39, 40
LANGUAGE	105	NOTE LIMIT	37
Lautsprecher	102	Noten-Events	64
LEFT	14, 38, 39	Notenschrift	38
LEFT PEDAL	14	NTR (Notentransponierungsregel)	35
LENG (Length)	17	NTT (Notentransponierungstabelle)	35
LFO	14	O	
Live!	3	OCTAVE	81
Live! Drums	4	One Touch Setting (OTS)	23
Live! SFX	4	Organ Flutes	17
Local Control	96	Organ Flutes!	4
Loop-Aufnahme (Aufnahmeschleife)	25	ORIGINAL BEAT	30
Löschen (Rhythmus)	27	OTHERS	41
LOWER	21	OTS INFO	23
Lyric-Events	65	OTS LINK TIMING	19
LYRICS (Liedtext)	39	Overdub-Aufnahme	25
LYRICS (Song Creator)	50	OWNER	105
LYRICS LANGUAGE	42	OWNER NAME	105
M		P	
MANUAL BASS	21	P.A.T.	43
MARK ON/OFF	11	Pan (Panorama)	79
Master EQ	85	PARAMETER	24
MASTER TUNE/SCALE TUNE	9	PARAMETER LOCK	104
MEAN-TONE	10	PART OCTAVE	13
MegaVoice	4	PART ON/OFF (Style-Einstellung)	20
MegaVoices	5	PART SELECT	11
MEQ	85	PEDAL	88
MESSAGE SW (Message Switch)	96	Pedal	88
Metronome	101	PEDAL PUNCH IN/OUT	58
MIC SETTING	66	Performance Assistant (Spiellassistent)	45
		PHRASE MARK REPEAT	41
		PIANO	6
		Pitch (Tonhöhe)	9
		PITCH BEND RANGE	81
		POPUP DISPLAY TIME	103
		PORTAMENTO TIME	13, 81
		PROPERTY	104
		Punch In/Out	57
		PURE MAJOR	10
		PURE MINOR	10
		PYTHAGOREAN	10
		Q	
		QUANTIZE (Noten)	40
		QUANTIZE (Song Creator)	61
		QUANTIZE (Style Creator)	32
		QUICK START	43
		R	
		REC END (Punch Out)	57
		REC MODE (Song Creator)	50
		REC START (Punch In)	57
		RECEIVE TRANSPOSE	96
		REGIST	107
		REGIST SEQUENCE/FREEZE	76
		REGISTRATION SEQUENCE	76
		Registration Sequence (Registrierungssequenz)	78
		Registrierungsspeicher	74
		RELES. (Release)	15
		REMOVE EVENT	32
		REPEAT MODE	42
		REPertoire	22
		REPLACE	73
		RESET	107
		RESP (Response)	17
		REVERB	82
		REVERB DEPTH (Voice Set)	15
		REVERB DEPTH (VRM-Voice)	6
		Rhythmus	18
		RIGHT	14, 38, 39
		RTR (Retrigger Rule)	37
		S	
		S.Art!	4
		SAVE	12, 27, 29, 63, 67, 84, 87, 106
		Scale (Tonleiter)	10
		SCALE TUNE	10
		SCORE	38
		Score	38

SECTION SET	20	T		W	
SET UP (Score)	39	TALK	66	WERCKMEISTER	10
SETUP	50	Tap Percussion	101	Wiederholte Wiedergabe	41
SETUP (Song Creator)	59	TEMPO (Style-Einstellung)	20	WIRELESS LAN	92
SETUP FILES	106	TIME SIGNATURE	101	Wireless-LAN-Einstellungen	92
SFX	4	TIME STAMP	103	WPS	92
Singen	66	TOUCH LIMIT	9		
SIZE	39	TOUCH SENSE (Voice Set)	13	X	
SONG AUTO OPEN	105	TRACK 1/2	41	XG	5
SONG CREATOR	50	TRANSMIT CLOCK	96		
Song Creator	50	Transponieren	11	Y	
Song-Aufnahme	46	TRANSPOSE	11	Your Tempo (Ihr Tempo)	43
Songs	38	TRANSPOSE (Mixing Console)	81		
SOUND (Metronom)	101	TUNE	11, 81	Z	
SOUND (Voice Set)	14	TUNING	81	Zuweisbare Pedalfunktionen	89
SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD ...	34	TUNING CURVE	7		
SPEAKER	102	Typ „Multi Assign“	9		
SPEED (Harmony/Echo)	9				
SPEED (Vibrato)	15	U			
SPLIT POINT/CHORD		UPPER	21		
FINGERING	21	USB	104		
START/STOP (MIDI)	96	USER EFFECT	107		
Step Recording		USER EFFECT FILES	106		
(Song Creator)	50, 54	UTILITY	100		
Step Recording (Style Creator)	28	Utility-Einstellungen	100		
STEREOPHONIC OPTIMIZER	102				
Stimmung	9	V			
STOP ACMP	19	VELOCITY CHANGE	32		
STRENGTH	31	VERSION	105		
STRING RESONANCE DEPTH		VIB. SPEED	17		
(VRM-Voice)	6	VIBE ROTOR	15		
Style	18	VIBRATO	15		
STYLE CREATOR	24	VOCAL	66		
Style Creator	24	Voice (Mixing Console)	80		
Style File Format	33	VOICE CATEGORY BUTTON			
STYLE SETTING	18	OPTIONS	103		
STYLE TEMPO	103	VOICE EFFECT	8		
Style-Montage	28	VOICE NUMBER	103		
Styles bearbeiten	24	VOICE SET	12		
Style-Wiedergabe	18	VOICE SET FILTER	16		
Super Articulation	89	VOICE SETTING	6		
Sweet!	4	Voice-Set	12		
SWING	30	VOL (Volume)	17		
SYNCHRO STOP WINDOW	20	VOL/VOICE	79		
SYS/EX. (MIDI)	96	VOLUME (Harmony/Echo)	9		
SYS/EX. (Song Creator)	50	VOLUME (Metronom)	101		
SYSTEM	105	VOLUME (Mixing Console)	79		
System	100	VOLUME (Voice Set)	13		
SYSTEM SETUP	107	VOLUME/ATTACK	17		
SYSTEM SETUP FILES	106	VRM	3, 5		
Systemexklusive Events	64				