




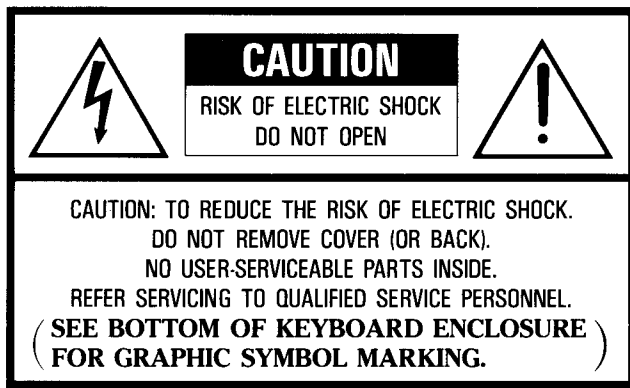
**YAMAHA ELECTONE®**

**HE-8**

**HE-6**

**USER'S GUIDE  
BEDIENUNGSANLEITUNG  
MODE D' EMPLOI  
MANUAL DE INSTRUCCIONES**

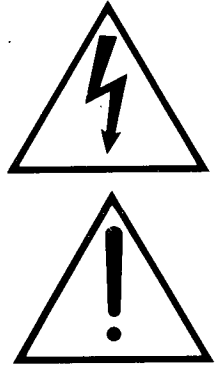




### Explanation of Graphical Symbols

The lightning flash with arrowhead symbol, within an equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock to persons.

The exclamation point within an equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



## IMPORTANT SAFETY AND INSTALLATION INSTRUCTIONS

INFORMATION RELATING TO POSSIBLE PERSONAL INJURY, ELECTRIC SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

**WARNING**—When using electronic products, basic precautions should always be followed, including the following:

**1.** Read all Safety and Installation Instructions, Supplemental Marking and Special Message Section data, and assembly instructions (where applicable) BEFORE using your Yamaha electronic product. Check unit weight specifications before you attempt to move this instrument!

**2.** Main Power Supply Verification: Your Yamaha electronic product has been manufactured specifically for the main supply voltage used in your area. If you should move, or if any doubt exists, please contact your dealer for instructions. The main supply voltage required by your electronic product is printed on the name plate. For name plate location see graphic in Special Message Section.

**3.** This product may be equipped with a polarized line plug (one blade wider than the other). If you are unable to insert the plug into the outlet, contact an electrician to have your obsolete outlet replaced. Do NOT defeat the safety purpose of the plug. Yamaha products not having polarized plugs incorporate construction methods and designs that do not require line plug polarization.

**4.** **WARNING**—Do NOT place objects on your electronic product's power cord or place the unit in a position where anyone could trip over, walk over, or roll anything over cords of any kind. Do NOT allow your electronic product or its bench to rest on or be installed over cords of any type. Improper installations of this type create the possibility of a fire hazard and/or personal injury.

**5.** Environment: Your electronic product should be installed away from heat sources such as a radiator, heat registers and/or other products that produce heat. Additionally, the unit should not be located in a position that exposes the cabinet to direct sunlight, or air currents having high humidity or heat levels.

**6.** Your Yamaha electronic product should be placed so that its location or position does not interfere with its proper ventilation.

**7.** Some Yamaha electronic products may have benches that are either a part of the product or supplied as an optional accessory. Some of these benches are designed to be dealer assembled. Please make sure that the bench is stable before using it. The bench supplied by Yamaha was designed for seating only. No other uses are recommended.

**8.** Some Yamaha electronic products can be made to operate with or without the side panels or other components that constitute a stand. These products should be used only with the components supplied or a cart or stand that is recommended by the manufacturer.

**9.** Do not operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

**10.** Do not use your Yamaha electronic product near water or in wet environments. For example, near a swimming pool, spa, or in a wet basement.

**11.** Care should be taken so that objects do not fall, and liquids are not spilled, into the enclosure through openings.

**12.** Your Yamaha electronic product should be serviced by a qualified service person when:

- a. The power-supply cord or plug has been damaged; or
- b. Objects have fallen, or liquid has been spilled into the product; or
- c. The product has been exposed to rain; or
- d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
- e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.

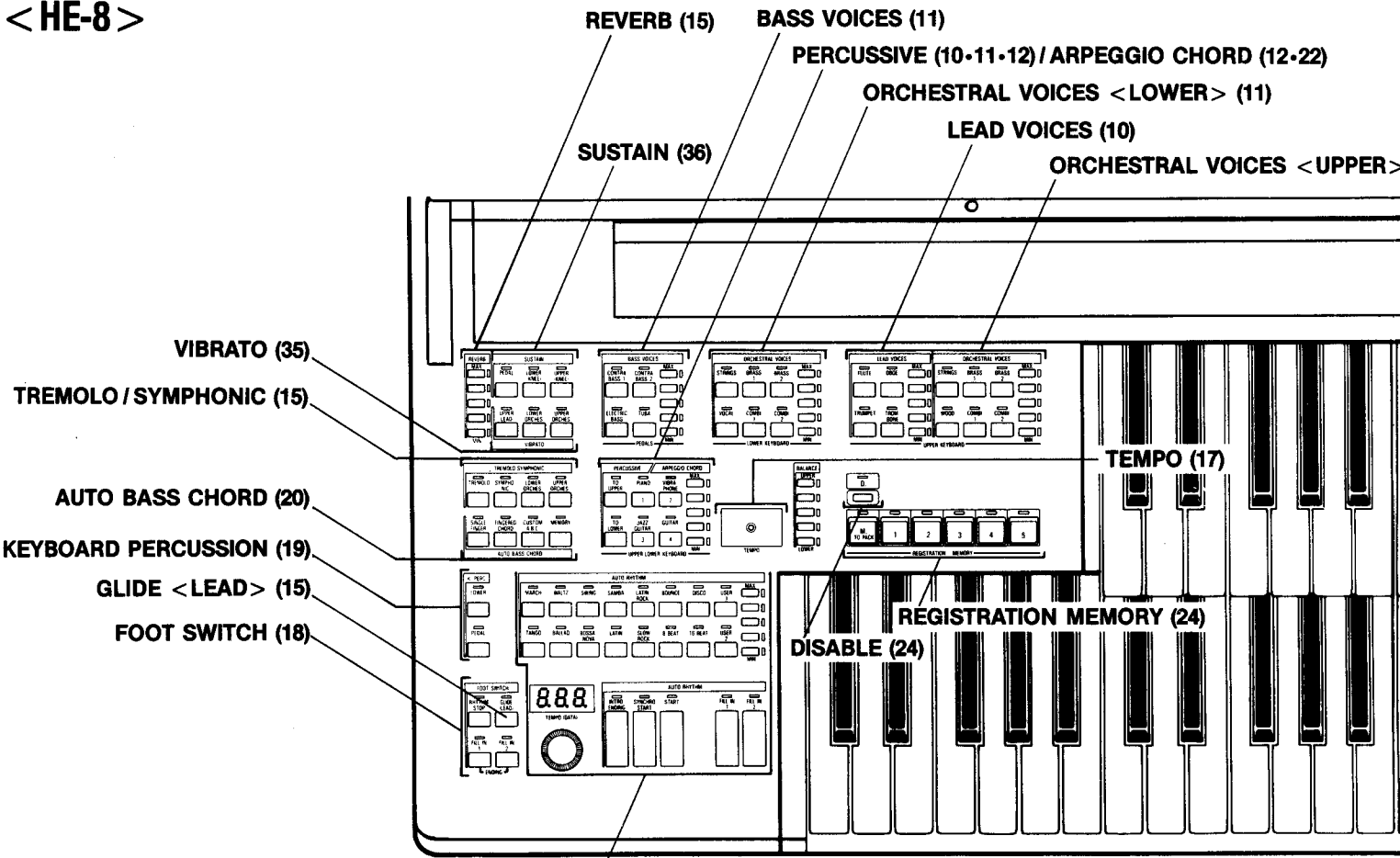
**13.** When not in use, always turn your Yamaha electronic product "OFF". The power-supply cord of the product should be unplugged from the outlet when it is to be left unused for a long period of time. Notes: In this case, some units may lose some user programmed data. Factory programmed memories will not be affected.

**14.** Do not attempt to service the product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.

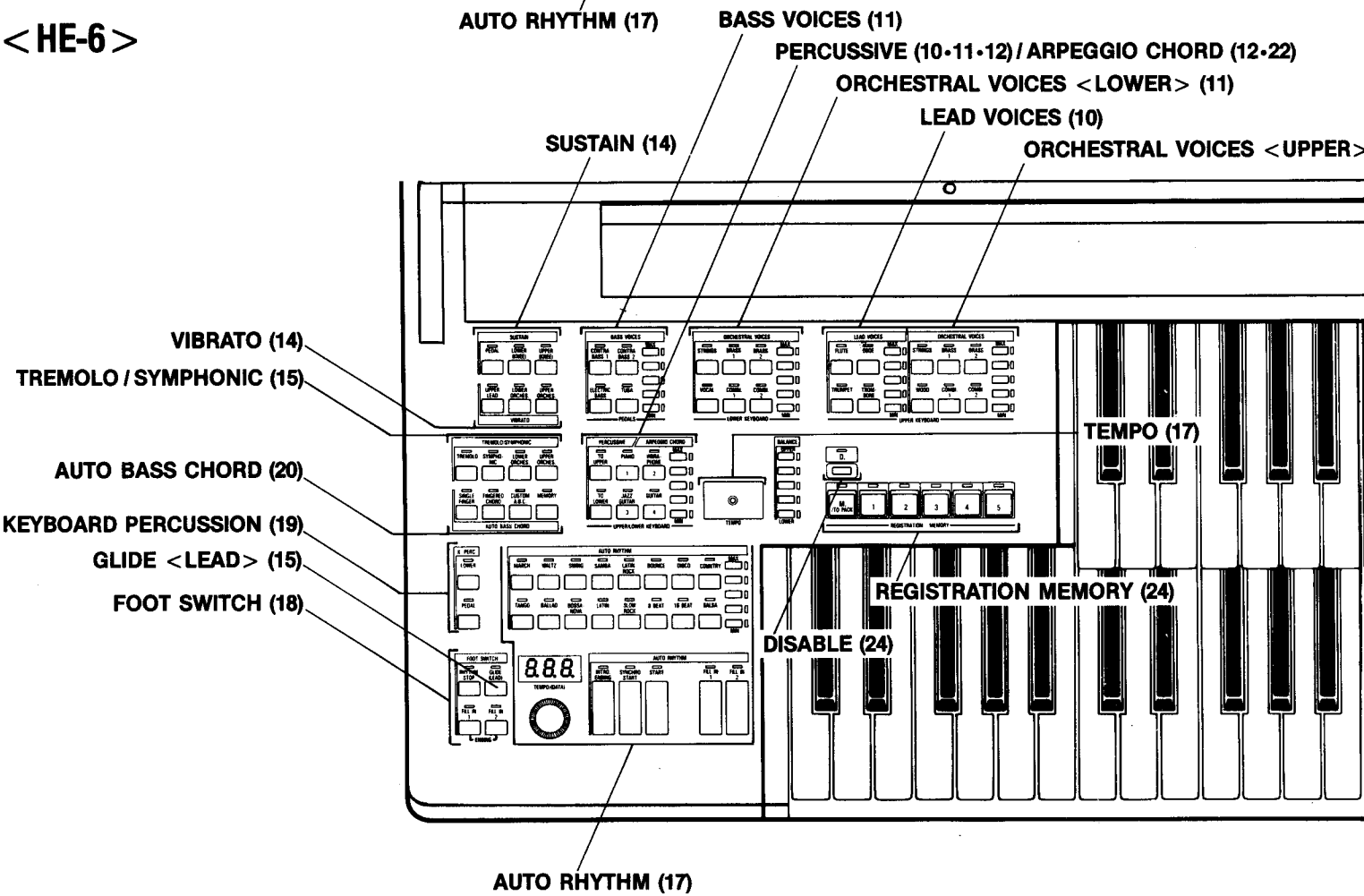
**15.** Electromagnetic Interference (RFI). This series of Yamaha electronic products utilizes digital (high frequency pulse) technology that may adversely affect Radio/TV reception or the operation of other devices that utilize digital technology. Please read FCC Information (Page 39) for additional information.

**PLEASE KEEP THIS MANUAL  
FOR FUTURE REFERENCE!**

< HE-8 >

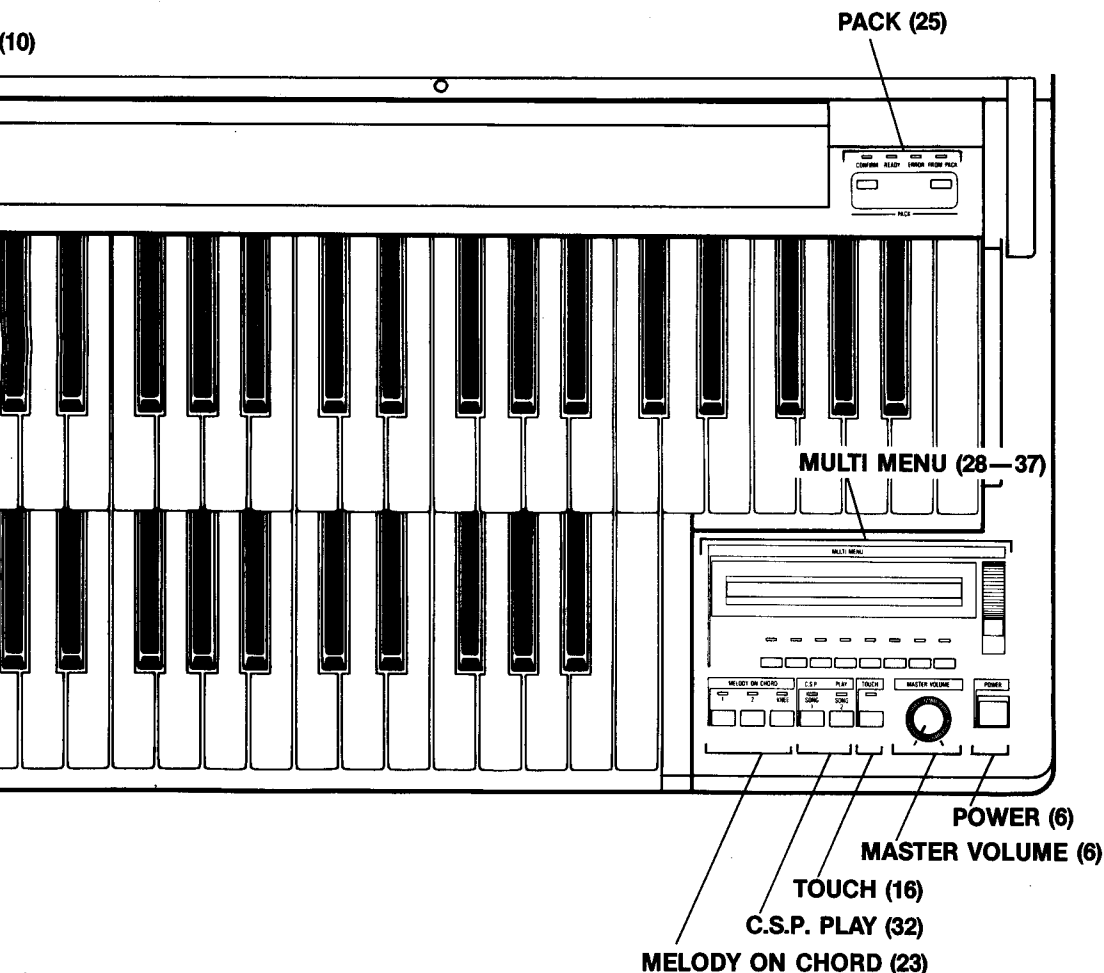


< HE-6 >

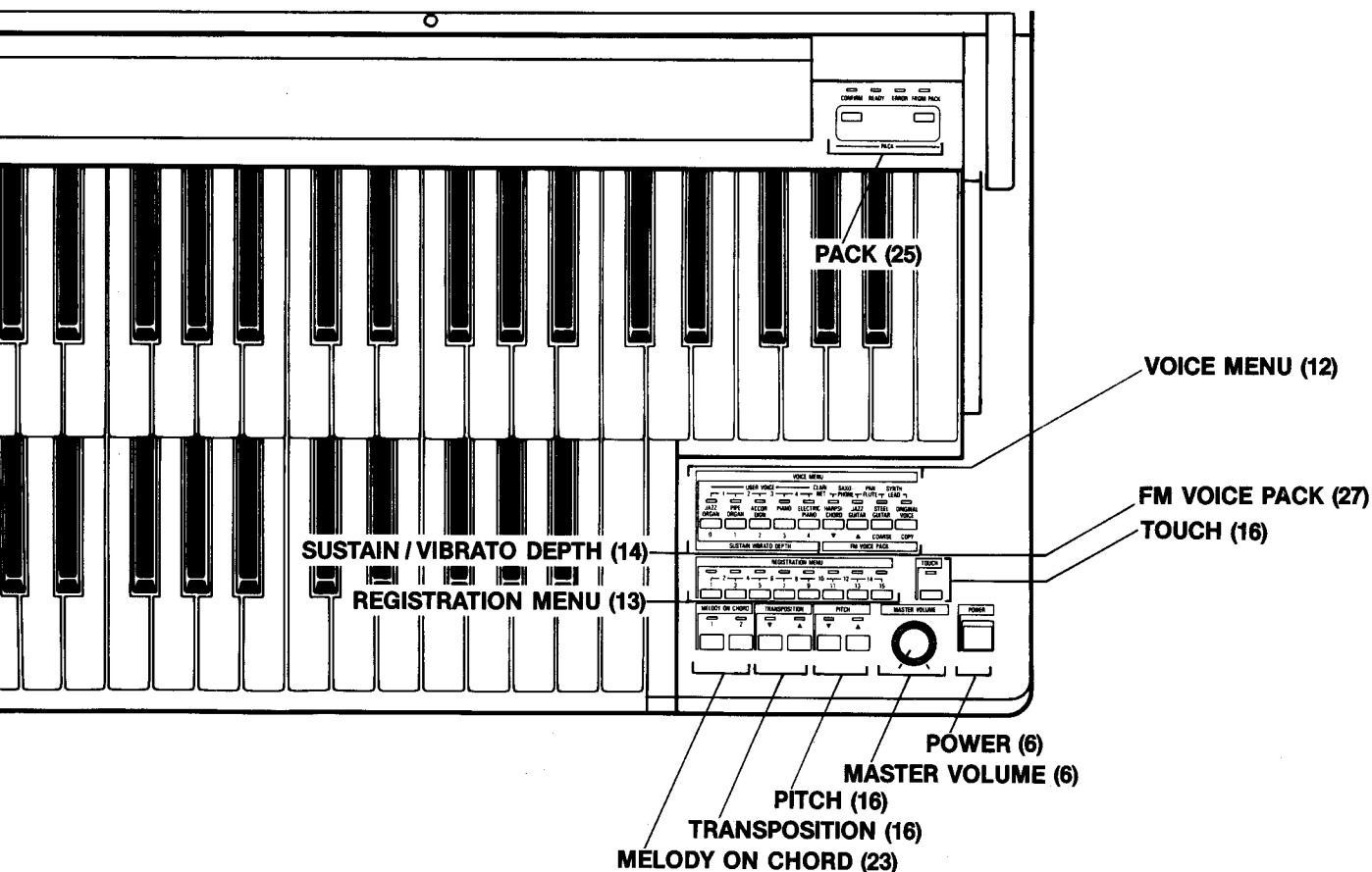


The figures within parenthesis indicate the page numbers.  
 Die Zahlen in Klammern zeigen die Seitennummern an.  
 Los números entre paréntesis indican los números de página.  
 Les chiffres entre les parenthèses indiquent les numéros des pages.

(10)



(10)



## MULTI-MENU <HE-8>

### REGISTRATION MENU (28)

REGISTRATION MENU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
-------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

- Allows registrations of various musical genres to be called to the control panel by a one-touch operation.
- Ermöglicht den Abruf der Registrierung verschiedener Musikstile zum Bedienfeld auf einfachen Tastendruck.
- Il permet de rappeler divers registres musicaux sur le panneau de commande par simple enclenchement d'une touche.
- Permite registrar varios géneros musicales a fin de invocarlos al panel de control presionando un botón.

### VOICE MENU (29)

VOICE MENU 1	JAZZ ORGAN	PIPE ORGAN	ACCOR- DION	SYNTH BRASS	PIANO	ELECTRIC PIANO	HARPSI- CHORD	HARP
--------------	------------	------------	----------------	-------------	-------	----------------	------------------	------

- Lets you assign a voice to a grey button of the voice sections.
- Ermöglicht die Zuordnung einer Stimme zu einer grauen Taste der Stimmensektionen.
- Permet d'assigner une voix à une touche grise des sections des voix.
- Permite asignar una voz a u botón gris de las secciones de voces.

VOICE MENU 2	JAZZ GUITAR	STEEL GUITAR	MARIMBA	CELESTA	TIMPANI	CHIME	VIOLIN	HARMO- NICA
--------------	-------------	--------------	---------	---------	---------	-------	--------	----------------

VOICE MENU 3	PICCOLO	CLARINET	SAXO- PHONE	PAN FLUTE	SYNTH LEAD	COMBI. BASS	ELECTRIC BASS	ORIGINAL VOICE
--------------	---------	----------	----------------	-----------	------------	-------------	---------------	----------------

### FM VOICE PACK (30)

FM VOICE PACK	▼	▲	COARSE	COPY	1	2	3	4
---------------	---	---	--------	------	---	---	---	---

- Transfers the voice data of the FM Voice Pack (optional) to the Electone.
- Überträgt die Stimmendaten des FM Voice Packs (Sonderzubehör) zum Electone.
- Il transfère les données de voix de l'accumulateur de voix FM, disponible en option, sur l'Electone.
- Transfiere los datos de voces del cartucho de voces de FM (opcional) al Electone.

### RHYTHM MENU (31)

RHYTHM MENU	COUNTRY	SALSA	8 BEAT 1	8 BEAT 2	REGGAE	BOUNCE	16 BEAT	ORIGINAL PATTERN
-------------	---------	-------	-------------	-------------	--------	--------	---------	------------------

- Lets you assign a rhythm pattern to a grey button in the panel's RHYTHM section.
- Ermöglicht die Zuordnung einer Stimme zu einer grauen Taste der RHYTHM-Sektion des Bedienfelds.
- Il permet d'assigner un motif rythmique à une touche grise de la section rythmique (RHYTHM) du panneau de commande.
- Le permite asignar un patrón rítmico a un botón gris de la sección RHYTHM del panel.

### C.S.P. (32)

#### TRANSPOSITION (37)

#### PITCH CONTROL (37)

#### MIDI CONTROL (43)

C.S.P. RECORD	🎵	◀	▶	REGIST./	◌	♪	♩	EDIT. CLEAR
---------------	---	---	---	----------	---	---	---	----------------

C.S.P. PLAY TRANS. PITCH	REPEAT	INTRO. COUNT	CHORD CANCEL	TRANSPOSITION ▼ ▲	PITCH CONTROL ▼ ▲	MIDI CONT.
-----------------------------	--------	-----------------	-----------------	----------------------	----------------------	---------------

- You can pre-program the data of an accompaniment sequence using C.S.P., change the overall key of the Electone using TRANSPOSITION, finely adjust the pitch using PITCH CONTROL, or exchange data with an external MIDI-compatible device using MIDI CONTROL.
- Sie können die Daten einer Begleitfolge im C.S.P. vorprogrammieren, die Gesamttonart des Electone über TRANSPOSITION ändern, die Tonhöhe über PITCH CONTROL feinstimmen oder Daten mit einem externen, MIDI-kompatiblen Gerät über MIDI CONTROL austauschen.
- Il est possible de pré-programmer les données d'une séquence d'accompagnement par la fonction C.S.P., de changer la clé de l'ensemble de l'Electone par la fonction de transposition et, enfin, de régler le registre par le réglage de registre (PITCH), ou d'échanger des données avec un dispositif compatible MIDI par le réglage MIDI (MIDI CONTROL).
- Usted podrá programar los datos de una secuencia de acompañamiento empleando el programador de secuencias de acordes, cambiar el tono global del Electone empleando la función de transposición, ajustar con precisión el diapasón empleando el control de diapasón, o intercambiar datos con un dispositivo externo compatible con MIDI empleando el control de MIDI.

### VIBRATO (35)

VIBRATO	U LEAD DELAY	DEPTH	MIN	1	2	3	MAX
	U. LEAD	U. ORCHES.	L. ORCHES.	0			4

- Adjusts the way in which the Vibrato effect is applied.
- Regelt die Erzeugung des Vibrato-Effekts.
- Règle la manière dont l'effet de vibrato est appliqué.
- Ajusta la forma de aplicación del efecto de vibrato.

### SUSTAIN (36)

SUSTAIN	UPPER	LOWER	PEDAL	SHORT	1	2	3	LONG
				0				4

- Adjusts the way in which the Sustain effect is applied.
- Regelt die Erzeugung des Sustain-Effekts.
- Règle la manière dont l'effet de soutien est appliqué.
- Ajusta la forma de aplicación del efecto de sostenido.

# Description of Parts / Beschreibung der Bedienelemente

## Description des parties / Descripción de partes

### ARPEGGIO CHORD (12-22)

- Provides a sparkling background accompaniment.
- Liefert eine sprudelnde Hintergrundbegleitung.
- Fournissent un accompagnement vivant.
- Proporciona un acompañamiento de fondo chispeante.

### AUTO BASS CHORD (20)

- Bass and chord accompaniments can be automatically produced by merely pressing keys on the lower keyboard.
- Baß- und Akkordbegleitungen können durch einfaches Anschlagen von Tasten des unteren Keyboards automatisch erzeugt werden.
- Des accompagnements avec des basses et des accords peuvent être automatiquement produits, simplement en enfonçant les touches du clavier inférieur.
- Simplemente pulsando las teclas del teclado inferior será posible producir automáticamente acompañamientos de acordes y bajos.

### AUTO RHYTHM (17)

- Automatically produces a rhythm consisting of a variety of percussion instruments.
- Erzeugt automatisch einen aus verschiedenen Perkussionsinstrumenten bestehenden Rhythmus.
- Il produit automatiquement un rythme composé de différents instruments de percussion.
- Produce automáticamente un ritmo compuesto por gran variedad de instrumentos de percusión.

### BASS VOICES (11)

- Selects the voice of the pedal keyboard and sets its volume.
- Wählt die Stimme der Fußregistereinheit und stellt deren Lautstärke ein.
- Permet de choisir la voix de la pédale d'expression et règle son intensité sonore.
- Selecciona la voz del teclado de pedales y establece su volumen.

### C.S.P. PLAY (32)

- Used to pre-program and playback an accompaniment sequence. (HE-8 only)
- Dient zur Vorprogrammierung und Wiedergabe einer Begleitfolge. (nur HE-8)
- Utilisée pour pré-programmer et reproduire une séquence d'accompagnement. (HE-8 uniquement)
- Se emplea para programar y reproducir una secuencia de acompañamiento. (HE-8 solamente)

### DISABLE (24)

- Gives you the versatility of changing the sound, while ensuring musical continuity.
- Ermöglicht die Klangveränderung bei fortlaufender Musik für gesteigerte Vielseitigkeit.
- Elle permet de changer de son tout en garantissant la continuité musicale.
- Le ofrece la versatilidad de cambiar el sonido, a la vez que asegura continuidad musical.

### FOOT SWITCH (18)

- Selects the function to be controlled by the Foot Switch, which is located on the left side of the Expression Pedal.
- Wählt die durch den Fußschalter (an der linken Seite des Expressionspedals) zu regelnde Funktion.
- Situé à la gauche de la pédale d'expression, il choisit la fonction à contrôler par l'interrupteur au pied.
- Seleccionan la función controlada por el interruptor de pedal, que se encuentra a la izquierda del pedal de expresión.

### GLIDE < LEAD > (15)

- An effect that temporarily lowers the pitch of the voice of the LEAD VOICES section by a half step, then gradually restores its normal pitch.
- Ein Effekt, der die Tonhöhe der LEAD VOICE-Stimme temporär um einen Halbtonschritt erniedrigt und anschließend wieder auf die normale Tonlage anhebt.
- Un effet qui abaisse temporairement d'un demi-intervalle le registre de la voix de la section des voix principales (LEAD VOICES), puis qui rétablit petit à petit le registre normal.
- Efecto que disminuye temporalmente medio paso el tono de la voz de la sección LEAD VOICES, y después vuelve gradualmente al tono normal.

### KEYBOARD PERCUSSION (19)

- Produces the sounds of various percussion instruments when you press the corresponding keys on the keyboard to which the instruments are assigned.
- Erzeugt den Klang verschiedener Perkussionsinstrumente durch Anschlag der entsprechenden Taste des Keyboards, dem das jeweilige Instrument zugeordnet wurde.
- Produit les sons de divers instruments de percussion, lorsqu'on enfonce les touches correspondantes sur le clavier auxquelles les instruments sont assignés.
- Produce los sonidos de varios instrumentos de percusión al pulsar las teclas correspondientes del teclado en las que están asignados los instrumentos.

### LEAD VOICES (10)

- Selects the voice of a solo instrument, such as Flute or Oboe, for the upper keyboard and sets its volume.
- Wählt die Stimme eines Soloinstruments, wie z.B. Flöte oder Oboe für das obere Keyboard und stellt dessen Lautstärke ein.
- Choisit une voix pour un solo d'instrument, tel qu'une flûte ou un hautbois, pour le clavier supérieur et règle son intensité sonore.
- Selecciona la voz de un instrumento solista, como flauta u oboe, para el teclado superior y establece su volumen.

### MASTER VOLUME (6)

- Controls the overall volume of the Electone.
- Regelt die Gesamtlautstärke des Electone.
- Contrôle l'intensité sonore générale de l'Electone.
- Controla el volumen global del Electone.

### MELODY ON CHORD (23)

- Automatically adds a harmony to the melody played on the upper keyboard.
- Fügt der auf dem oberen Keyboard gespielten Melodie eine Harmonielinie hinzu.
- Ajoute automatiquement une harmonie à la mélodie jouée sur le clavier supérieur.
- Añade automáticamente armonía a la melodía tocada con el teclado superior.

## **MULTI-MENU (28—37)**

- Is built in with various features which let you quickly set a registration, call various voices or rhythms that are not available at the panel, and so on.
- Eingebaut mit verschiedenen Funktionen zum schnellen Einstellen einer Registrierung sowie Abruf verschiedener Stimmen oder Rhythmuspattern, die am Bedienfeld nicht verfügbar sind usw.
- Cette section contient diverses fonctions qui permettent de poser rapidement un registre, d'appeler des voix ou des rythmes divers qui ne sont pas disponibles à partir du panneau de commande.
- Incorpora varias funciones que le permitirán ajustar rápidamente un registro, invocar varias voces o ritmos no disponibles en el panel, etc.

## **ORCHESTRAL VOICES <LOWER KEYBOARD> (11)**

- Selects a voice mainly used in orchestras, such as Strings or Brass, for the lower keyboard and sets its volume.
- Wählt eine vorwiegend in Orchestern verwendete Stimme, wie z.B. ein Saiten- oder Blasinstrument, für das untere Keyboard und stellt dessen Lautstärke ein.
- Permet de choisir une voix principalement utilisée dans les orchestres, comme les cordes ou les cuivres, pour le clavier inférieur et règle son intensité sonore.
- Selecciona una voz principalmente empleada en orquestas, como cuerdas o cobres, para el teclado inferior y establece su volumen.

## **ORCHESTRAL VOICES <UPPER KEYBOARD> (10)**

- Selects a voice mainly used in orchestras, such as Strings or Brass, for the upper keyboard and sets its volume.
- Wählt eine vorwiegend in Orchestern verwendete Stimme, wie z.B. ein Saiten- oder Blasinstrument, für das obere Keyboard und stellt dessen Lautstärke ein.
- Permet de choisir une voix principalement utilisée dans les orchestres, comme les cordes ou les cuivres, pour le clavier supérieur et règle son intensité sonore.
- Selecciona una voz principalmente empleada en orquestas, como cuerdas o cobres, para el teclado inferior y establece su volumen.

## **PACK (25)**

- Transfers the Electone's data to a RAM Pack, transfers the RAM Pack data back to the Electone, or transfers the data of an optional ROM Pack (such as an FM Voice Pack) to the Electone.
- Überträgt die Daten des Electone auf das RAM Pack, bzw. überträgt die RAM Pack-Daten zurück zum Electone, oder überträgt die Daten eines als Sonderzubehör erhältlichen ROM Packs (wie z.B. ein FM Voice Pack) zum Electone.
- Transfère les données de l'Electone sur un accumulateur mémoire RAM, transfère les données de l'accu mémoire RAM sur l'Electone, ou transfère les données d'un accu mémoire ROM (comme un accumulateur de voix FM) sur l'Electone.
- Transfiere datos del Electone a un cartucho de RAM, datos del cartucho de RAM al Electone, o datos de un cartucho de ROM opcional (como FM VOICE PACK) al Electone.

## **PERCUSSIVE (10·11·12)**

- Selects a percussive-type voice, such as Piano or Guitar, for the upper or lower keyboard and sets its volume.
- Wählt eine Stimme perkussiver Natur, wie z.B. Piano oder Gitarre, für das obere oder untere Keyboard und stellt deren Lautstärke ein.
- Choisit une voix de type de percussion, telle que le piano ou la guitare, pour les claviers inférieur et supérieur et règle son intensité sonore.
- Selecciona una voz de tipo percusivo, como piano o guitarra, para el teclado superior o el inferior, y establece su volumen.

## **POWER (6)**

- The Electone's POWER switch.
- Netzschalter des Electone.
- Interrupteur d'alimentation de l'Electone.
- Interruptor de alimentación del Electone.

## **REGISTRATION MEMORY (24)**

- Allows the control panel settings to be memorized and also enables five Basic Registrations to be called.
- Ermöglicht die Speicherung der Bedienfeldeinstellungen sowie den Abruf von fünf Grundregistrierungen.
- Permet de mémoriser les réglages du panneau de commande et de rappeler cinq registres fondamentaux.
- Permite memorizar los ajustes del panel de control y también invocar cinco registros básicos.

## **REVERB (15)**

- An effect that adds reverberation to the notes. (HE-8 only)
- Ein Effekt, der den Noten einen Nachhall hinzufügt. (nur HE-8)
- Un effet qui ajoute une réverbération aux notes jouées. (HE-8 uniquement)
- Efecto que añade reverberación a las notas. (HE-8 solamente)

## **SUSTAIN (HE-8→36, HE-6→14)**

- An effect that allows the notes to gradually fade out after the keys are released.
- Ein Effekt, bei dem die Noten nach Freigabe der Tasten allmählich ausklingen.
- Un effet qui permet aux notes de s'évanouir graduellement, après que les doigts ont quitté les touches.
- Efecto que permite que las notas se desvanezcan gradualmente después de haber soltado las teclas.

## **TOUCH (16)**

- Lets you change a voice according to your pressure on the keys.
- Ermöglicht die Beeinflussung einer Stimme entsprechend der Tastenanschlagstärke.
- Permet de modifier une voix en fonction de la pression exercée sur les touches.
- Permite cambiar una voz de acuerdo con la presión aplicada a las teclas.

## **TREMOLO / SYMPHONIC (15)**

- Adds an expansive reverberation to the voices of the ORCHESTRAL VOICES section.
- Fügt den Orchesterstimmen der ORCHESTRAL VOICES-Sektion einen erweiterten Nachklang hinzu.
- Ajoute une réverbération plus ample aux voix de la section des voix orchestrales (ORCHESTRAL VOICES).
- Añade reverberación expansiva a las voces de la sección ORCHESTRAL VOICES.

## **VIBRATO (HE-8→35, HE-6→14)**

- Adds a vibrating effect on the pitch to the voices.
- Fügt der Tonhöhe der Noten einen vibrierenden Effekt hinzu.
- Ajoute un effet vibratoire au registre des notes.
- Añade un efecto de vibración al tono de las notas.

# First, Let's Produce Some Sounds

## Lassen Sie uns jetzt einige Klänge erzeugen

### Essayer de produire quelques sons

#### En primer lugar, produzcamos algunos sonidos

1

- First of all, make sure that the plug is firmly inserted in the wall power outlet.
- Stellen Sie zunächst sicher, daß der Netzstecker fest in die Steckdose eingesteckt ist.
- Avant tout, confirmer que la fiche du cordon d'alimentation est bien branchée dans la prise secteur.
- En primer lugar, asegúrese de que el enchufe esté firmemente insertado en la toma de la red.

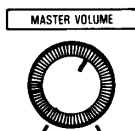
2

- Turn the Electone "On" by pressing the POWER switch.
- Schalten Sie das Electone durch Drücken des Netzschalters (POWER) ein.
- Mettre l'Electone sous tension par une poussée sur l'interrupteur POWER.
- Conecte la alimentación del Electone presionando (ON) el interruptor de alimentación (POWER).



3

- Set the MASTER VOLUME control.  
This control lets you adjust the overall volume of your instrument. For now, place it in about a 2:00 position.
- Stellen Sie die Hauptlautstärke (MASTER VOLUME) ein.  
Dieser Regler erlaubt es Ihnen, die Gesamtlautstärke Ihres Instrumentes einzustellen. Vorläufig stellen Sie sie erst einmal auf 2:00 ein.
- Régler la commande MASTER VOLUME.  
Cette commande permet d'ajuster le volume d'ensemble de l'instrument. Pour l'instant, la laisser à la position 2:00 environ.
- Ajuste el control MASTER VOLUME.  
Este control le permitirá ajustar el volumen general de su instrumento. Por el momento, póngalo aproximadamente en la posición 2:00.

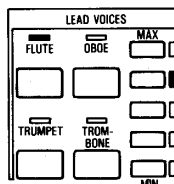


4

- Place your right foot on the EXPRESSION PEDAL, which controls the overall volume while playing, for increased musical expression.  
Push forward with your toes to make it louder, and back with your heel to make it softer.
- Setzen Sie Ihren rechten Fuß auf den Fußschweller (EXPRESSION PEDAL), der die Gesamtlautstärke regelt, um damit Ihre musikalischen Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern.  
Drücken Sie ihn mit den Zehen nach vorne um die Lautstärke zu erhöhen und mit der Hacke zurück, um sie zu senken.
- Placer le pied droit sur la pédale EXPRESSION PEDAL qui commande le volume d'ensemble pendant l'interprétation, afin d'accentuer l'expression musicale.  
Pousser la pédale en avant avec la pointe du pied pour accentuer le volume ou pousser en arrière avec le talon pour le réduire.
- Coloque su pie derecho sobre el pedal de expresión (EXPRESSION PEDAL), que controla el volumen general durante la ejecución, para aumentar la expresión musical.  
Píselo hacia los dedos para aumentar el volumen, y hacia el talón para disminuirlo.

5

- Next, set the LEAD VOICES section as shown in the illustration below.
- Danach die Sektion LEAD VOICES wie in der Abbildung unten gezeigt einstellen.
- Ensuite, régler la section LEAD VOICES comme illustré ci-dessous.
- A continuación, ajuste la sección LEAD VOICES como se muestra en la ilustración.



6

- Now, play any keys on the upper keyboard.
- Jetzt können Tasten auf dem oberen Keyboard gespielt werden.
- A présent, jouer sur le clavier supérieur.
- Ahora, toque teclas del teclado superior.
- \*As the next step, let's use the Basic Registrations to actually play some songs.
- \*Als nächsten Schritt wollen wir die Basis-Registraturen zum Spielen einiger Titel einsetzen.
- \*Comme étape suivante, utiliser les registres de base pour exécuter quelques mélodies.
- \*Como paso siguiente, empleemos los registros básicos para tocar algunas canciones.



# Registrations for Beginners

## Registrierungen für Anfänger

## Enregistrements pour débutants

## Registros para principiantes

\*By pressing a button, you can call to your Electone one of five Basic Registrations (live sets of voices) which are perfect for practicing your playing.

\*Durch einfachen Tastendruck kann Ihr Electone auf eine von fünf grundlegenden Registrierungen (fünf Stimmensätze) eingestellt werden, die ideal zum Üben geeignet sind.

\*En appuyant sur une touche, vous pouvez appeler, sur votre Electone, cinq enregistrements de base, c'est-à-dire, cinq jeux de voix, idéaux pour vous aider à vous exercer.

\*Presionando un botón, podrá invocar a su Electone uno de los cinco registros básicos (cinco juegos de voces) que serán perfectos para practicar con los teclados.

### 1

•First, set the POWER switch to OFF. Next, set the POWER switch back to ON while depressing the red Memory [M.] button.

•Zuerst mit dem Netzschalter POWER ausschalten. Dann den Netzschalter wieder auf Ein stellen, und dabei die rote Speichertaste (M.) gedrückt halten.

•Avant tout, commuter l'interrupteur POWER sur arrêt (OFF). Ensuite, commuter de nouveau sur marche (ON) tout en appuyant sur la touche de mémoire rouge (M.).

•En primer lugar, ponga el interruptor POWER en OFF. A continuación, póngalo en ON manteniendo pulsado el botón rojo de memoria (M.).

•While depressing the red Memory button of the REGISTRATION MEMORY section, set the POWER switch to ON.

**CAUTION:** After setting the POWER switch to ON, keep the [M.] button continuously depressed for about one to two seconds.

•Die rote Speichertaste der Sektion REGISTRATION MEMORY gedrückt halten und dabei den Netzschalter einschalten.

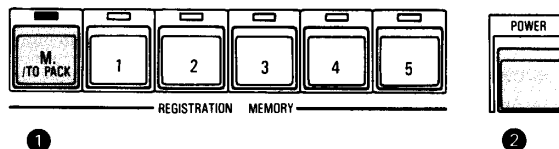
**VORSICHT:** Nach dem Einschalten des Netzschalters, die Taste (M.) ca. 1 oder 2 Sekunden lang gedrückt halten.

•Tout en maintenant la touche de mémoire rouge (M.) de la section REGISTRATION MEMORY enfoncée, commuter l'interrupteur POWER sur marche (ON).

**ATTENTION:** Après avoir commuté l'interrupteur POWER sur marche, maintenir la touche (M.) enfoncée pendant une à deux secondes.

•Manteniendo pulsado el botón rojo de memoria de la sección REGISTRATION MEMORY, ponga el interruptor POWER en ON.

**PRECAUCIÓN:** Después de poner el interruptor POWER en ON, mantenga el botón (M.) continuamente presionado durante aproximadamente uno a dos segundos.



### 2

•Press one numeric button from 1 to 5.

•Eine Zifferntaste von 1 bis 5 drücken.

•Appuyer sur une touche numérique de 1 à 5.

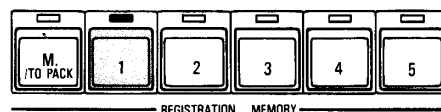
•Presione un botón numérico de 1 a 5.

•The lamp of the pressed button will light up, and the corresponding Basic Registration will automatically be set the Electone.

•Das Lämpchen der gedrückten Taste leuchtet auf, und die entsprechende grundlegende Registrierung wird automatisch auf dem Electone eingestellt.

•Le témoin de la touche enclenchée s'allume et l'enregistrement de base correspondant est automatiquement appelé sur l'Electone.

•La lámpara del botón presionado se encenderá, y el registro básico correspondiente se ajustará en el Electone.



### 3

•Now, try playing the keyboards.

•Jetzt kann auf den Keyboards gespielt werden.

•A présent, essayer de jouer sur les claviers.

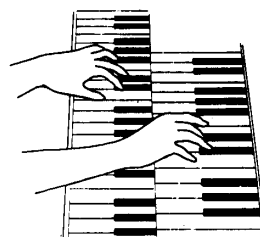
•A continuación, pruebe a tocar con los teclados.

•The voices of the Basic Registration will be respectively sounded from the upper, lower, and pedal keyboards. Try pressing the numeric button of another Basic Registration so that other voices will be sounded.

•Die Stimmen der grundlegenden Registrierungen erklingen vom oberen Keyboard, unteren Keyboard und Fußregister. Durch Drücken der Zifferntaste einer anderen grundlegenden Registrierung erklingen andere Stimmen.

•Les voix de l'enregistrement de base vont retentir respectivement du clavier supérieur, du clavier inférieur et du clavier à pédales. Appuyer sur une autre touche numérique d'un enregistrement de base différent pour faire retentir ses voix.

•Las voces del registro básico sonarán respectivamente en los teclados superior, inferior, y de pedales. Pruebe a presionar el botón numérico de otro registro básico a fin de ver cómo suenan otras voces.



[Voices of the Basic Registrations]

	1	2	3	4	5
Sound	String Ensemble	Brass Ensemble	Flute/Piano Ensemble	Cosmic Sound	Synthesizer Sound
Upper Keyboard	Strings	Brass	Flute	Cosmic	Synth Brass
Lower Keyboard	Strings	Brass	Piano	Cosmic	Synth Brass
Pedal Keyboard	Contra Bass	Tuba	Contra Bass	Cosmic	Synth Bass

[Ändern einer abgerufenen, grundlegenden Registrierung]

	1	2	3	4	5
Sound	Saitenensemble	Blechbläserensemble	Flöte/Piano Ensemble	Cosmic Sound	Synthesizer Sound
Oberes Keyboard	Saiten	Blechbläser	Flöte	Cosmic	Synth Brass
Unteres Keyboard	Saiten	Blechbläser	Piano	Cosmic	Synth Brass
Fußregister	Contrabaß	Posaune	Contrabaß	Cosmic	Synth Baß

[Voix de l'enregistrement de base]

	1	2	3	4	5
Son	Ensemble cordes	Ensemble cuivres	Ensemble flûte/piano	Son comisque	Son synthétiseur
Clavier supérieur	Cordes	Cuivres	Flûte	Cosmique	Cuivres synthétiques
Clavier inférieur	Cordes	Cuivres	Piano	Cosmique	Cuivres synthétiques
Clavier à pédales	Contrebasse	Tuba	Contrebasse	Cosmique	Cuivres synthétiques

[Voces de los registros básicos]

	1	2	3	4	5
Sonido	Conjunto de cuerdas	Conjunto de cobres	Flauta/conjunto de pianos	Sonido cósmico	Sonido de sintetizador
Teclado superior	Cuerdas	Cobres	Flauta	Cósmico	Cobres de sintetizador
Teclado inferior	Cuerdas	Cobres	Piano	Cósmico	Cobres de sintetizador
Teclado de pedales	Contrabajo	Tuba	Contrabajo	Cósmico	Cobres de sintetizador

Let's play some songs!  
Jetzt wollen wir einige Lieder spielen!  
Jouons quelques airs!  
¡Toquemos algunas canciones!

Hymn of Joy

- \*Play this on the upper keyboard.
- \*Dieses spielen wir auf dem oberen Keyboard.
- \*Jouez cet air sur le clavier supérieur.
- \*Toque esto con el teclado superior.

Composed by L. V. Beethoven  
Komponiert von Ludwig van Beethoven  
Composé par L. V. Beethoven  
Compuesto por L. V. Beethoven

M. 1 2 3 4 5

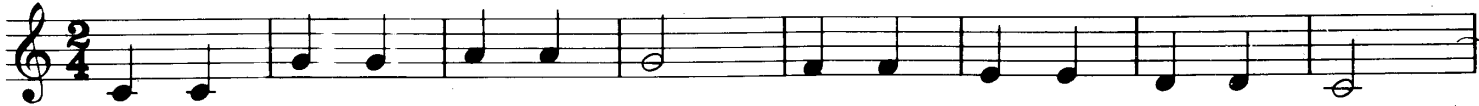


Twinkle, Twinkle, Little Star

- \*Play this on the lower keyboard.
- \*Dieses spielen wir auf dem unteren Keyboard.
- \*Jouez cet air sur le clavier inférieur.
- \*Toque esto con el teclado inferior.

French folk song  
Französisches Volkslied  
Chanson populaire française  
Canción folklórica francesa

M. 1 2 3 4 5



CONTENTS

THE BASIC FEATURES

	Page
1. Setting the Voices at the Panel .....	10
2. Call a Registration by a One-Touch Operation .....	13
3. Using Effects for an Even Richer Sound .....	14
4. Adding Rhythm .....	17
5. Producing the Sounds of Percussion Instruments .....	19
6. Having Fun with Automatic Accompaniment .....	20
7. Choosing an Accompaniment Pattern .....	22
8. Harmonizing the Melody .....	23
9. Memorizing Your Favorite Registrations .....	24
10. Transferring Information to a Pack .....	25
11. Using Various Voices from a Pack .....	27

MULTI-MENU (HE-8 only)

1. Call a Registration by a One-Touch Operation .....	28
2. Calling VOICE MENU Voices to the Panel .....	29
3. Using Various Voices from a Pack .....	30

4. Calling RHYTHM MENU Patterns to the Panel .....	31
5. Programming the Accompaniment .....	32
6. Changing the Vibrato or Sustain Effect .....	35
7. Transposing .....	37
8. Pitch Control .....	37

OTHER INFORMATION

• Accessory Jacks .....	38
• Electromagnetic Interference .....	38
• Installation and Maintenance .....	39
• FCC Information (USA) .....	39
• Troubleshooting .....	40
• Specifications .....	42
• How to use MIDI .....	43
• Glossary for the HE Electones .....	44
• MIDI Specifications .....	46
• MIDI Implementation Chart .....	51

INHALTSVERZEICHNIS

GRUNDLEGENDE FUNKTIONEN

	Seite
1. Einstellung der Stimmen am Bediefeld .....	10
2. Abrufen einer Registrierung auf einfachen Tastendruck .....	13
3. Hinzufügen von Effekten für noch mehr Klangfülle .....	14
4. Hinzufügen von Rhythmus .....	17
5. Erzeugung des Klangs von Perkussionsinstrumenten .....	19
6. Spielvergnügen durch automatische Begleitung .....	20
7. Wahl eines Begleitpatterns .....	22
8. Harmonisierung der Melodie .....	23
9. Speichern Ihrer beliebtesten Registrierungen .....	24
10. Datenübertragung auf ein Pack .....	25
11. Verwendung diverser Stimmen vom einem Pack .....	27

MULTI-MENU (nur HE-8)

1. Abrufen einer Registrierung auf einfachen Tastendruck .....	28
2. Abruf von VOICE MENU-Stimmen zum Bedienfeld .....	29
3. Verwendung verschiedener Stimmen von einem Pack .....	30

4. Abrufen eines RHYTHM MENU-Patterns zum Bedienfeld .....	31
5. Programmierung der Begleitung .....	32
6. Änderung des Vibrato-oder Sustain-Effekts .....	35
7. Transposition .....	37
8. Tonhöhenregelung .....	37

SONSTIGE INFORMATIONEN

• Zusätzliche Anschlußbuchsen .....	38
• Elektromagnetische Interferenzen .....	38
• Aufstellung und Pelege .....	39
• Fehlersuche .....	40
• Technische Daten .....	42
• Verwendung von MIDI .....	43
• Gloassar für HE Electones .....	44
• Technische Betriebsdaten für MIDI .....	46
• MIDI-Anwendungstabelle .....	51

TABLE DES MATIERES

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

	Page
1. Réglage des voix sur le panneau .....	10
2. Appeler un registre par enclenchement d'une seule touche .....	13
3. Utilisation des effets pour obtenir un son plus riche .....	14
4. Ajout de rythme .....	17
5. Production des sons des instruments de percussion .....	19
6. Les joies de l'accompagnement automatique .....	20
7. Sélection d'un motif d'accompagnement .....	22
8. Harmonisation de la mélodie .....	23
9. Mémorisation des mélodies favorites .....	24
10. Transfert d'information sur un accu mémoire .....	25
11. Utilisation des différentes voix d'un accumulateur .....	27

MULTI-MENU (HE-8 uniquement)

1. Appeler un registre en enclenchant une seule touche .....	28
2. Appel des voix de la section VOICE MENU sur le panneau de commande .....	29

3. Utilisation des différentes voix d'un accu mémoire .....	30
4. Appel de motifs RHYTHM MENU sur le panneau de commande .....	31
5. Programmation de l'accompagnement .....	32
6. Modification de l'effet de vibrato ou de soutien .....	35
7. Transposition .....	37
8. Réglage de registre du son .....	37

AUTRES INFORMATIONS

• Prises accessoires .....	38
• Interference Electromagnetique .....	38
• Installation et Entretien .....	39
• Dépannage .....	40
• Specifications .....	42
• Utilisation de la fonction MIDI .....	43
• Glossaire pour les Electones HE .....	44
• MIDI Specifications .....	46
• Tableau d'implantation MIDI .....	51

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

	Página
1. Ajuste de las voces en el panel .....	10
2. Invocación de un registro presionando un botón .....	13
3. Empleo de efectos para conseguir un sonido todavía mejor .....	14
4. Adición de ritmo .....	17
5. Producción de sonidos de instrumentos de percusión .....	19
6. Acompañamiento automático .....	20
7. Elección de un patrón de acompañamiento .....	22
8. Armonización de la melodía .....	23
9. Memorización de sus registros favoritos .....	24
10. Transferencia de información a un cartucho .....	25
11. Empleo de varias voces de un cartucho .....	27

MULTI-MENU (HE-8 solamente)

1. Invocación de un registro presionando un botón .....	28
2. Invocación de voces de los menús VOICE MENU al panel .....	29
3. Empleo de varias voces de un cartucho .....	30

4. Invocación de patrones del menú RHYTHM MENU al panel .....	31
5. Programación del acompañamiento .....	32
6. Cambio del efecto de vibrato o sostenido .....	35
7. Transposición .....	37
8. Control de diapasón .....	37

OTRA INFORMACIÓN

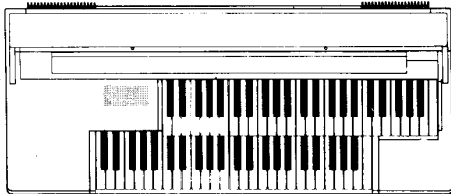
• Tomas para accesorios .....	38
• Interferencia Electromagnética .....	38
• Instalación y Mantenimiento .....	39
• Guía para la solución de problemas .....	40
• Especificaciones .....	42
• Cómo emplear MIDI .....	43
• Glosario para los Electones HE .....	44
• MIDI Especificaciones .....	46
• Tabla de implementación de MIDI .....	51

# 1. Einstellung der Stimmen am Bedienfeld

Es sind drei Stimmensektionen für das obere Keyboard, zwei Stimmensektionen für das untere Keyboard und eine Stimmensektion für die Pedalklavatur vorhanden. Stimmen des VOICE MENUS können ebenfalls an diesen Stimmensektionen abgerufen werden.

## UPPER KEYBOARD VOICE SECTIONS

ORCHESTRAL VOICES, LEAD VOICES, PERCUSSIVE



1 Wählen Sie jeweils eine Stimme aus den Sektionen ORCHESTRAL VOICES und LEAD VOICES.

LEAD VOICES			ORCHESTRAL VOICES		
FLUTE	OBOE	MAX	STRINGS	BRASS 1	BRASS 2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TRUMPET	TROMBONE	MIN	WOOD	COMBI 1	COMBI 2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**ORCHESTRAL VOICES:** Diese Stimmensektion umfaßt vorwiegend die Hauptinstrumentenklänge eines Orchesters, wie z.B STRINGS und BRASS.  
**LEAD VOICES:** Diese Sektion enthält Soloinstrumente, wie z.B. FLUTE oder OBOE. Selbst wenn Sie zwei oder mehrere Tasten gleichzeitig drücken, erklingt hierbei jeweils nur die höchste Note.

2 Schalten Sie für den Einsatz einer PERCUSSIVE-Stimme die Taste TO UPPER und anschließend die Taste der gewünschten Stimme ein.

Für Einzelheiten zum Umschalten zwischen PERCUSSIVE und ARPEGGIO CHORD, siehe Seite 12.  
**PERCUSSIVE:** Diese Stimmensektion enthält perkussive Klänge, wie z.B. PIANO oder GUITAR.

PERCUSSIVE		ARPEGGIO CHORD	
TO UPPER	PIANO	VIBRA-PHONE	MAX
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TO LOWER	JAZZ GUITAR	GUITAR	MIN
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ORCHESTRAL VOICES			
STRINGS	BRASS 1	BRASS 2	MAX
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VOCAL	COMBI 1	COMBI 2	MIN
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3 Stellen Sie die Lautstärke ein.

Stellen Sie die Lautstärke jeder Stimmensektion auf den gewünschten Pegel. Hierbei kann unter fünf Lautstärkepegeln gewählt werden—die obere Einstellung (MAX) erzeugt die volle Lautstärke, die untere (MIN) entspricht OFF.

<input type="checkbox"/>	(Maximum)
<input type="checkbox"/>	↑ Die Lautstärke steigt
<input type="checkbox"/>	↑ (Kein Ton)
<input type="checkbox"/>	↓
<input type="checkbox"/>	MIN

**[Anzahl der gleichzeitig erzeugten Noten]**  
**UPPER ORCHESTRAL VOICES:** Bei Anschlagen mehrerer Tasten zugleich können bis zu sieben Noten gespielt werden. (Bei Verwendung von AUTO BASS CHORD können bis zu sechs Noten gespielt werden.)  
**LEAD VOICES:** Bei Anschlagen mehrerer Tasten zugleich können bis zu sieben Noten gespielt werden.  
**PERCUSSIVE:** Bei Anschlagen mehrerer Tasten zugleich können bis zu sieben Noten gespielt werden. (Eine PERCUSSIVE-Stimme kann nicht zugleich auf oberem und unterem Keyboard verwendet werden.)

**[Graue Tasten]**  
Die Sektionen ORCHESTRAL VOICES, LEAD VOICES und PERCUSSIVE sind jeweils mit einer grauen Taste versehen, die zur Wahl einer am Bedienfeld angezeigten Stimme oder zum Abrufen einer von den VOICE MENUS zugeordneten Stimme dienen. (Für HE-8, siehe Seite 29; für HE-6, siehe Seite 12)

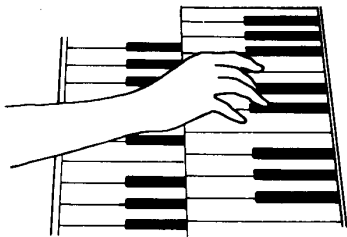
**[Abschalten des Klangs einer Stimmensektion]**  
Falls Sie die Klingerzeugung einer bestimmten Stimme nicht benötigen, stellen Sie die Lautstärke dieser Sektion auf den niedrigsten Pegel (MIN).

**[Balance]**  
Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie die relative Balance zwischen der Lautstärke des oberen und unteren Keyboards einstellen möchten, ohne die Registrierung zu ändern. Bei Einstellung des BALANCE-Reglers auf UPPER erhöht sich die Lautstärke des oberen Keyboards im Vergleich zu der des unteren Keyboards. Bei Einstellung des BALANCE-Reglers auf LOWER erhöht sich die Lautstärke des unteren Keyboards im Vergleich zu der des oberen Keyboards.

BALANCE	
UPPER	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
LOWER	<input type="checkbox"/>

4 Drücken Sie das Expressionspedal durch, und spielen Sie versuchsweise auf dem oberen Keyboard.

Die von Ihnen gewählten Stimmen klingen jetzt. Wählen Sie probeweise auch die anderen Stimmen, und vergleichen Sie deren Klang.

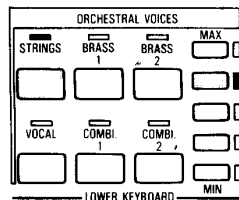


# LOWER KEYBOARD VOICE SECTION

## ORCHESTRAL VOICES, PERCUSSIVE

### 1 Wählen Sie eine Stimme unter den ORCHESTRAL VOICES, und stellen Sie deren Lautstärke ein.

Schalten Sie für die Verwendung einer PERCUSSIVE-Stimme die Taste TO LOWER und anschließend die Taste der gewählten Stimme ein. Stellen Sie nach der Wahl der Stimme die Lautstärke ein.



Für Einzelheiten zum Umschalten zwischen PERCUSSIVE und ARPEGGIO CHORD, siehe Seite 12.

**ORCHESTRAL VOICES:** Diese Stimmensektion umfaßt vorwiegend die Hauptinstrumentenklänge eines Orchesters, wie z.B. STRINGS und BRASS.

**PERCUSSIVE:** Diese Sektion enthält perkussive Klänge, wie z.B. PIANO oder GUITAR.

### 2 Drücken Sie das Expressionspedal durch, und spielen Sie versuchsweise das untere Keyboard.

Die von Ihnen gewählte Stimme erklingt jetzt. Wählen Sie probeweise auch die anderen Stimmen, und vergleichen Sie deren Klang.



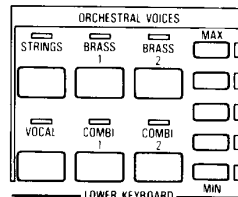
#### [Anzahl der gleichzeitig erzeugten Noten]

**LOWER ORCHESTRAL VOICES:** Bei Anschlagen mehrerer Tasten zugleich können bis zu sieben Noten gespielt werden. (Bei Verwendung von AUTO BASS CHORD können bis zu vier Noten gespielt werden.)

**PERCUSSIVE:** Bei Anschlagen mehrerer Tasten zugleich können bis zu sieben Noten gespielt werden. (Eine PERCUSSIVE-Stimme kann nicht zugleich auf oberem und unterem Keyboard verwendet werden.)

#### [Graue Tasten]

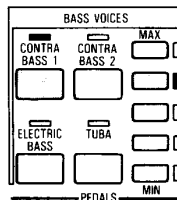
Die Sektionen ORCHESTRAL VOICES und PERCUSSIVE sind jeweils mit einer grauen Taste versehen, die zur Wahl einer am Bedienfeld angezeigten Stimme oder zum Abrufen einer von den VOICE MENUS zugeordneten Stimme dienen. (Für HE-8, siehe Seite 29; für HE-6, siehe Seite 12)



# PEDAL KEYBOARD VOICE SECTION

## BASS VOICES

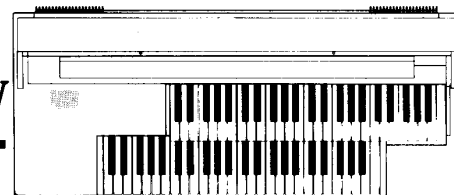
### 1 Wählen Sie eine Stimme unter den BASS VOICES, und stellen Sie deren Lautstärke ein.



**BASS VOICES:** Diese Stimmensektion besteht aus dem Klang des elektrischen Basses und des traditionellen Orgelbasses. Um die über die Pedalklavatur erzeugten Klänge zu hören, achten Sie darauf, daß die "Single Finger" und "Fingered Chord" (Auto Bass Chord-Sektion) auf "Off" gestellt sind.

### 2 Spielen Sie auf der Fußregistereinheit.

Die von Ihnen gewählte Stimme klingt jetzt. Wählen Sie probeweise auch die andere BASS-Stimme, und vergleichen Sie deren Klang.

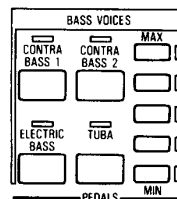


#### [Anzahl der gleichzeitig erzeugten Noten]

**BASS VOICES:** Bei Anschlag mehrerer Tasten zugleich klingt hierbei jeweils nur die höchste Note.

#### [Graue Tasten]

Die BASS VOICES-Sektion ist mit einer grauen Taste versehen, die zur Wahl einer am Bedienfeld angezeigten Stimme oder zum Abrufen einer von den VOICE MENUS zugeordneten Stimme dienen. (Für HE-8, siehe Seite 29; für HE-6, siehe Seite 12)



#### [Bei AUTO BASS CHORD eingeschaltet]

Die AUTO BASS CHORD-Funktion ist so ausgelegt, daß bei eingeschaltetem SINGLE FINGER- bzw. FINGERED CHORD-Modus der AUTO BASS CHORD-Funktion die Noten von der Fußregistereinheit automatisch erzeugt werden, einfach durch Spielen des unteren Keyboards. (Beachten Sie, daß Klangerzeugung der Fußregistereinheit ausgeschaltet ist.) (→ Seite 20)

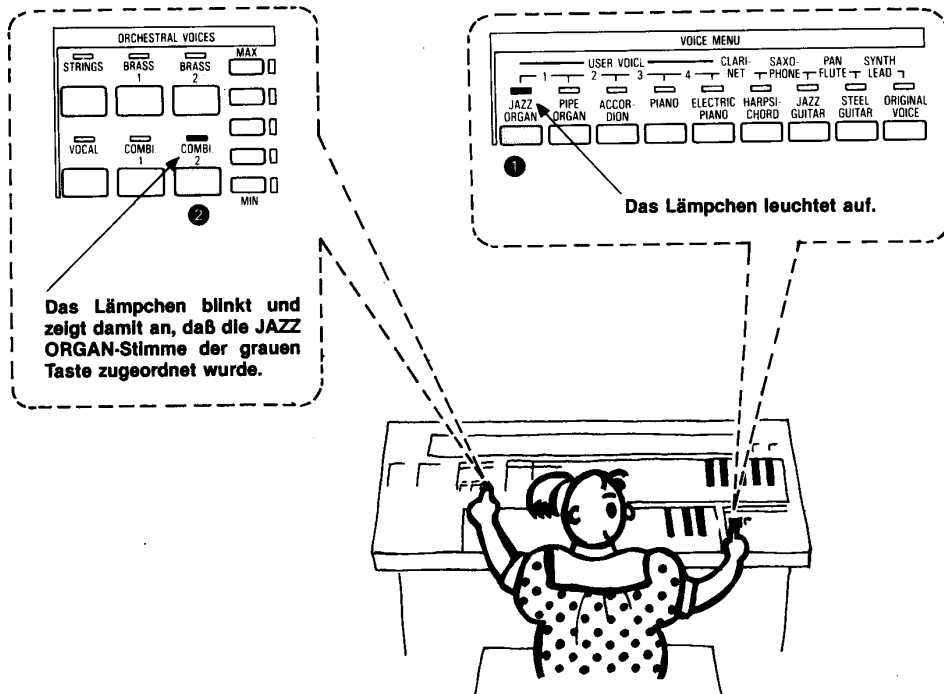
# VOICE MENU (HE-6)

→ Betr. Einzelheiten zum VOICE MENU des HE-8, siehe Seite 29.

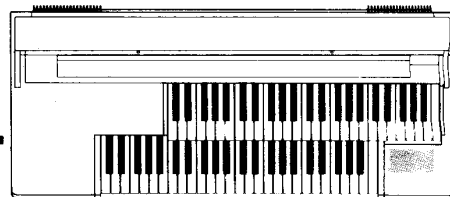
Die Stimmen der VOICE MENUs (12 Preset-Stimmen und vier Anwenderstimmen) können einer beliebigen grauen Taste in jeder Stimmensektion zugeordnet werden.

## [Die Bedienung ist extrem einfach!]

Halten Sie die Taste der gewünschten Stimme am VOICE MENU ① gedrückt, und drücken Sie dabei die graue Taste in der Stimmensektion, der Sie den entsprechenden Klang ② zuordnen möchten.



Drücken Sie zur Wahl einer Stimme in der obersten Reihe eines VOICE MENUs die beiden nebeneinanderliegenden Tasten darunter. Beide Lämpchen leuchten daraufhin auf, und die obere Stimme wird übertragen. (Beispiel: Drücken Sie zur Wahl von CLARINET die Tasten ELECTRIC PIANO und HARPSICHORD gleichzeitig.)



## [ORIGINAL VOICE]

Durch Drücken der grauen Taste und gleichzeitigem Drücken der Taste ORIGINAL VOICE können Sie die Klangzuordnung wieder löschen und zu der angezeigten Stimme zurückkehren.

## [Übertragung einer VOICE MENU-Stimme zur PERCUSSIVE-Sektion]

Achten Sie darauf, vor der Übertragung einer VOICE MENU-Stimme auf die graue Taste in der PERCUSSIVE-Sektion die Tasten TO UPPER bzw. TO LOWER einzuschalten.

## [Überprüfen der Stimmenübertragung]

Durch Drücken der grauen Taste einer Stimmensektion leuchtet das Lämpchen der auf diese graue Taste übertragenen VOICE MENU-Stimme auf, und zeigt damit an, welche Stimme übertragen wurde. Falls keine Stimme vom VOICE MENU auf die entsprechende graue Taste übertragen wurde, leuchtet das Lämpchen der Taste ORIGINAL VOICE auf.

## [Zusätzliche Hinweise]

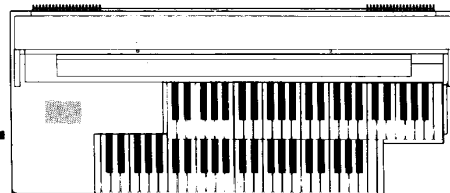
- Die gleiche Stimme kann mehreren grauen Tasten zugeordnet werden.
- Wenn VOICE MENU-Stimme auf LEAD oder BASS VOICES übertragen wurden, wird aus dieser automatisch eine "monophone" Stimme, d.h. daß jeweils nur eine Note zur gleichen Zeit gespielt werden kann.

## [USER VOICE]

Die unten aufgeführten Stimmen sind als Anwenderstimmen bzw. USER VOICE Presets voreingestellt:

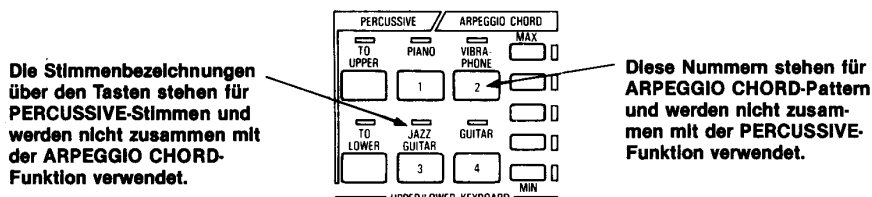
USER VOICE-Nr.	1	2	3	4
Stimmenbezeichnung	SYNTH BASS	CELESTA	VIOLIN	ELEC. BASS

Bei der Übertragung von PACK-Daten zur Electone jedoch, werden die USER VOICES 1 bis 4 durch andere Stimmen ersetzt. (→Seite 25)



# PERCUSSIVE/ARPEGGIO CHORD

In der Sektion PERCUSSIVE/ARPEGGIO CHORD wird die am oberen oder unteren Keyboard zu verwendende PERCUSSIVE-Stimme und das ARPEGGIO CHORD-Begleitpattern über die gleichen Tasten gewählt. (Die Funktionen Percussive- und Arpeggio Chord können nicht gleichzeitig zusammen verwendet werden.)



Wenn entweder TO UPPER oder TO LOWER eingeschaltet ist: Eine Percussive-Stimme erklingt vom entsprechenden Keyboard. (→Seite 10, 11)

Wenn sowohl TO UPPER als auch TO LOWER ausgeschaltet sind: Ein Arpeggio-Akkordpattern kann vom unteren Keyboard erklingen. (→Seite 22)

## [Umschalten zwischen PERCUSSIVE und ARPEGGIO CHORD]

Beim Umschalten von der PERCUSSIVE-Funktion auf die ARPEGGIO CHORD-Funktion leuchten die Lämpchen, die zuvor für die ARPEGGIO CHORD-Funktion leuchteten wieder auf. (Der Lämpchen-Status ändert sich auf die gleiche Weise, wenn von der ARPEGGIO CHORD-Funktion auf die PERCUSSIVE-Funktion umgeschaltet wird.)

## [Zusätzliche Hinweise]

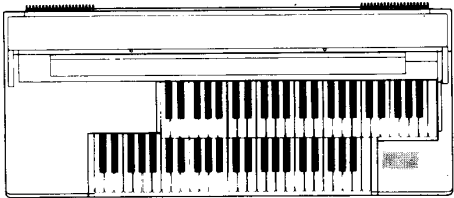
- Eine PERCUSSIVE-Stimme kann nicht zugleich auf dem oberen und unteren Keyboard gespielt werden.

# 2. Abrufen einer Registrierung auf einfachen Tastendruck

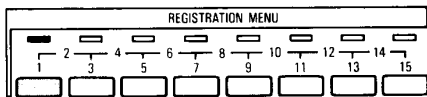
Diese Menu-Seite bietet 15 vorprogrammierte Registrierungen, die auf einfachen Tastendruck sofort—direkt vom MULTI MENU—zur Verfügung stehen.

## REGISTRATION MENU (HE-6)

→Betr. Einzelheiten zum REGISTRATION MENU des HE-8, siehe Seite 28.



### 1 Drücken Sie eine der Tasten im REGISTRATION MENU.



Diese Registrierung ist daraufhin am Bedienfeld abrufbar (einschließlich Stimmen auf allen Tastaturen, Lautstärke, Rhythmuswahl, Effekte und A.B.C.)

### 2 ...und damit sind Sie spielbereit!

Starten Sie den Auto-Rhythmus, und beginnen Sie zu spielen.

Drücken Sie zur Wahl einer Registrierung in der obersten Reihe des REGISTRATION MENUS die beiden nebeneinanderliegenden Tasten darunter gleichzeitig. Daraufhin leuchten beide Lämpchen auf, und die Registrierung der oberen Nummer ist am Bedienfeld abrufbar. (Drücken Sie zum Beispiel zur Wahl von 8 die Tasten 7 und 9 gleichzeitig.)



#### [Ändern einer vorprogrammierten Registrierung]

Jede beliebige Registrierung kann über das REGISTRATION MENU in jedem gewünschten Umfang einfach durch Neuebelegung der gewählten Tasten geändert werden. Wahrscheinlich möchten Sie die "geänderte" Registrierung sogar als neue Registrierung in den Registrierspeicher eingeben.

#### [Zusätzliche Hinweise]

- Das REGISTRATION MENU verwendet nicht nur die normalerweise am Bedienfeld zur Verfügung stehenden Klänge, sondern in einigen Fällen auch die Klänge von den VOICE MENUS, die den grauen Tasten zugeordnet wurden. (→Seite 12)

#### [Die voreingestellten Stimmen]

REGISTRATION MENU	Musikstil	Verwendeter Rhythmus
1	Marsch/Polka	MARCH
2	Pfeifenorgel	(8 BEAT 1)
3	Holzblasinstrumenten-Ensemble	MARCH
4	Jazzorgel	BALLAD
5	Jazzcombo 1	SWING
6	Jazzcombo 2	BOSSANOVA
7	Big Band 1	SWING
8	Big Band 2	BALLAD

REGISTRATION MENU	Musikstil	Verwendeter Rhythmus
9	Country	COUNTRY
10	Saiteninstrument-Ensemble	WALTZ
11	Pop-Ensemble 1	8 BEAT
12	Pop-Ensemble 2	SALSA
13	Pop-Ensemble 3	SAMBA
14	Kontemporär 1	16 BEAT
15	Kontemporär 2	DISCO

# 3. Hinzufügen von Effekten für noch mehr Klangfülle

Sie können die Stimme allmählich ausklingen lassen oder sie durch Effekte wie Vibrato, Sustain, Tremolo und Symphonic erweitern.

## VIBRATO (HE-6)

→ Betr. Einzelheiten zum Vibrato-Effekt von HE-8, siehe Seite 35.

Das Anlegen des Vibrato-Effekts auf die LEAD- und ORCHESTRAL VOICES-Sektionen ist steuerbar.

**1** Lassen Sie uns einmal versuchsweise den Vibrato-Effekt für die Solostimme ändern. Wählen Sie dazu zuerst die Solostimme. Schalten Sie dann die Taste UPPER LEAD in der VIBRATO-Sektion ein. Es können beliebig viele VIBRATO-Tasten eingeschaltet werden.

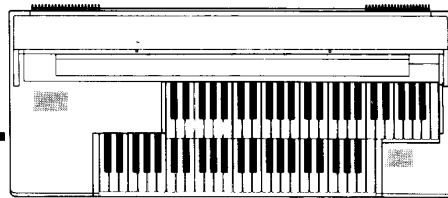
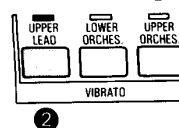
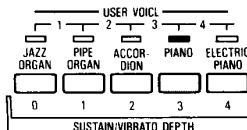
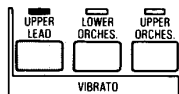
**2** Stellen Sie die Vibratotiefe ein. Halten Sie dazu eine der Tasten SUSTAIN/VIBRATO DEPTH 0 bis 4 **1** gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Taste UPPER LEAD in der VIBRATO-Sektion **2**.

Das UPPER LEAD-Lämpchen **2** blinkt und zeigt damit an, daß die Vibratotiefe auf den an **1** angezeigten Wert eingestellt wurde. Wählen Sie 0, um den Vibrato-Effekt auszuschalten oder 4 zur Erzielung der maximalen Vibratotiefe.



**3** Spielen Sie jetzt auf dem oberen Keyboard.

Der Vibrato-Effekt wird jetzt mit der eingestellten Tiefe angelegt. Der Vibrato-Effekt für eine Orchesterstimme des oberen oder unteren Keyboards kann über den gleichen Vorgang ebenfalls eingestellt werden.



**[Die eingestellten Vibratodaten werden gespeichert]**

Sie können den eingestellten Vibrato-Effekt durch Einschalten der VIBRATO-Taste der entsprechenden Stimmensektion am Bedienfeld jederzeit wieder abrufen.

**[Prüfen der Vibratotiefe]**

Bei Drücken einer VIBRATO-Taste leuchtet das Lämpchen einer der SUSTAIN/VIBRATO DEPTH-Tasten auf. Das leuchtende Lämpchen zeigt die Vibratotiefeneinstellung für die jeweils gedrückte VIBRATO-Taste an.

**[Zum Vibrato-Effekt]**

Der Vibrato-Effekt wird an bestimmte Stimmen angelegt.

**[Sichern der Vibratodaten]**

Die über die Tasten SUSTAIN/VIBRATO DEPTH eingestellten Vibratodaten bleiben (für mindestens eine Woche) im Speicher erhalten, auch wenn Sie die Electone über den Netzschalter POWER oder die VIBRATO-Tasten am Bedienfeld ausschalten.

## SUSTAIN (HE-6)

→ Betr. Einzelheiten zum Sustain-Effekt von HE-8, siehe Seite 36.

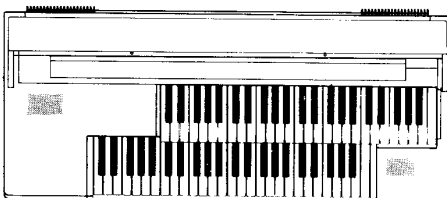
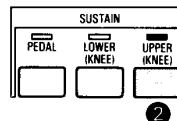
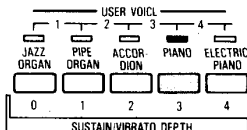
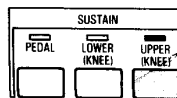
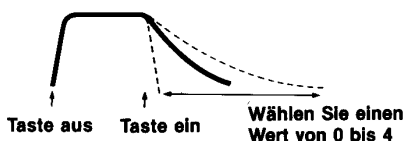
Der Sustain-Effekt für die Keyboards und die Pedalklavatur ist steuerbar.

**1** Versuchen Sie einmal den Sustain-Effekt für das obere Keyboard zu verändern. Wählen Sie dazu zuerst eine Stimme unter den ORCHESTRAL VOICES (UPPER KEYBOARD). Schalten Sie dann die Taste UPPER (KNEE) in der SUSTAIN-Sektion ein.

Der Sustain-Effekt kann an alle Tastaturen gleichzeitig angelegt werden (nicht jedoch an die Lead Voice).

**2** Stellen Sie die Dauer des Sustain-Effekts ein. Halten Sie dazu eine der Tasten SUSTAIN/VIBRATO DEPTH 0 bis 4 **1** gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Taste UPPER (KNEE) in der SUSTAIN-Sektion **2**.

Das UPPER (KNEE)-Lämpchen **2** blinkt und zeigt an, daß die Sustaindauer auf den an **1** angezeigten Wert eingestellt wurde.



**[Sustainlänge]**

Je höher der Zahlenwert der gewählten SUSTAIN/VIBRATO DEPTH-Taste ist, desto länger klingen die Noten nach Freigabe der Keyboardtasten.

**[Steuerung über den Kniehebel]**

Anstelle der SUSTAIN-Tasten können Sie den ON/OFF-Status des Sustain-Effekts für das obere und untere Keyboard auch über den Kniehebel (unter der manuellen Tastatureinheit) steuern. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie den Sustain-Effekt zum Beispiel nur bei bestimmten Parts des Spiels einsetzen möchten.

**(Vertikale Position)**

Der Sustain-Effekt wird nicht angelegt.

**(Drücken nach rechts)**

Solange der Hebel gedrückt bleibt, werden auf dem Keyboard angeschlagene Noten, für die eine SUSTAIN-Taste am Bedienfeld eingeschaltet ist, ausgehalten.

**(Hochgeklappt)**

Der Sustain-Effekt liegt fortlaufend für jedes Keyboard an, für das eine SUSTAIN-Taste am Bedienfeld eingeschaltet ist.

**[Prüfen der Sustainlänge]**

Bei Drücken einer SUSTAIN-Taste leuchtet eines der SUSTAIN/VIBRATO DEPTH-Lämpchen auf. Dieses leuchtende Lämpchen zeigt die Sustain-Längeneinstellung für die jeweils gedrückte SUSTAIN-Taste an.

**3** Spielen Sie jetzt versuchsweise auf dem oberen Keyboard.

Sobald Sie die Tasten freigeben, wird für jede Note ein allmählich ausklingender Sustain-Effekt der eingestellten Länge erzeugt. Der Sustain-Effekt für den unteren Keyboard und die Fußregistereinheit kann über den gleichen Vorgang ebenfalls eingestellt werden.



# TREMOLO/SYMPHONIC

Der Tremolo/Symphonic-Effekt kann an die ORCHESTRAL VOICES des oberen und unteren Keyboards angelegt werden.

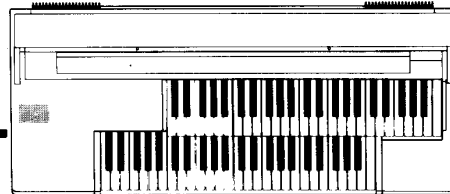
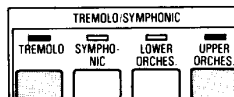
**1** Wählen Sie eine ORCHESTRAL VOICE für das obere und untere Keyboard.

**2** Schalten Sie die Tasten UPPER ORCHES. oder LOWER ORCHES. der TREMOLO/SYMPHONIC-Sektion ein.

**3** Schalten Sie die TREMOLO/SYMPHONIC-Taste ein, und spielen Sie versuchsweise das entsprechende Keyboard.

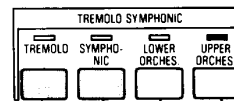
**TREMOLO:** Den Noten wird ein tremulierender, expansiver Klang hinzugefügt. TREMOLO ist in Verbindung mit den Combination-Stimmen besonders effektiv.

**SYMPHONIC:** Hierbei wird ein reicher, symphonieähnlicher Klang erzeugt. SYMPHONIC ist besonders in Verbindung mit STRINGS- oder VOCAL-Stimmen effektiv.



## [Der CHORUS-Effekt]

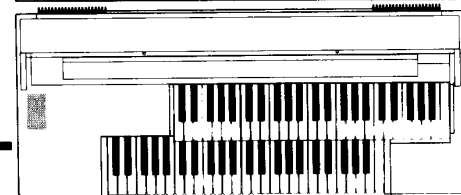
Durch Ausschalten der Tasten TREMOLO und SYMPHONIC können Sie einen Chorus-Effekt, als eine langsamere Version des TREMOLO-Effekts, anlegen.



Beide Tasten sind auf OFF gestellt. Mindestens eine Taste einschalten.

## [Zusätzliche Hinweise]

Die Effekte Tremolo und Symphonic sind elektronisch zusammengeschlossen und können nicht gleichzeitig in der gleichen Stimmesektion eingesetzt werden.



# REVERB (nur HE-8)

REVERB fügt dem Klang einen echoähnlichen Effekt hinzu, und vermittelt so die Akustik einer Konzerthalle.

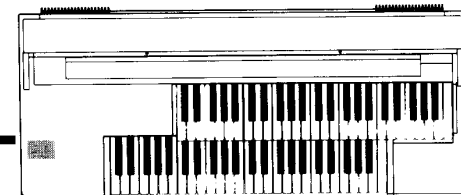
Drücken Sie die REVERB-Taste zur Einstellung der Dauer des Nachklangs.

Drücken Sie die obere Taste (MAX) zur Einstellung der maximalen Halbdauer bzw. die untere Taste (MIN) zum Abschalten des Halleffekts. Es gibt fünf Einstellstufen.



## [Effektiver Bereich des REVERB-Effekts]

Der Halleffekt kann an jede beliebige Stimme in jeder Stimmensektion sowie an jede Arpeggio-Akkordstimme angelegt werden, jedoch nicht an Rhythmus oder Keyboard Percussion.

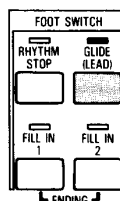


# GLIDE (LEAD)

Mit Hilfe dieses Effekts können Sie die Tonhöhe der Lead Voice vorübergehend um einen halben Schritt senken und anschließend wieder allmählich auf die normale Tonlage anheben. (Die Steuerung erfolgt über den Fußschalter.)

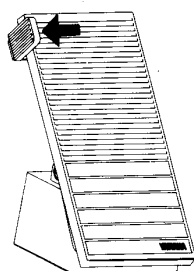
**1** Wählen Sie die Lead Voice, und schalten Sie dann den GLIDE (LEAD)-Regler an der FOOT SWITCH-Sektion ein.

Hierdurch wird der Fußschalter so eingestellt, daß er den ON/OFF-Status des Glide-Effekts steuert.



**2** Drücken Sie den Fußschalter nach links, während Sie die Lead Voice auf dem oberen Keyboard spielen.

Bei Drücken des Fußschalters wird die Tonhöhe der Lead Voice um eine halbe Stufe erniedrigt; bei Freigeben des Fußschalters wird die Note allmählich wieder auf die ursprüngliche Tonhöhe angehoben. (Die Verwendung des Glide-Effekts ermöglicht es Ihnen die gleitende Spieltechnik von Trombone, Violine (Geige) oder Gitarre zu simulieren.)



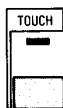
## [Der Glide-Effekt]

- Während der Verwendung des Glide-Effekts ist der Vibrato-Effekt, der für die LEAD VOICES eingestellt wurde, inaktiv.
- Der Glide-Effekt kann darüber hinaus an jede VOICE MENU-Stimme, die einer grauen Taste in der LEAD VOICES-Sektion zugeordnet wurde, angelegt werden.

# TOUCH

Während diese Taste eingeschaltet ist, können Lautstärke und Timbre von Noten, gespielt auf dem oberen oder unteren Keyboard, auf subtile Weise je nach der Tastenanschlagstärke verändert werden.

## 1 Schalten Sie die TOUCH-Taste ein.



## 2 Spielen Sie auf dem oberen und unteren Keyboard und variieren Sie dabei die Stärke, mit der Sie die Tasten anschlagen.

**Initial Touch:** Der Klang wird je nach dem Druck (Anschlaggeschwindigkeit), mit dem die oberen oder unteren Tasten zuerst angeschlagen werden, gesteuert. Je stärker Sie die Tasten zuerst anschlagen, desto lauter und heller klingt die erzeugte Stimme.

**After Touch:** Der Klang wird je nach Anschlagstärke der Tasten, d.h. je nach dem Druck, der auf die oberen Tasten einwirkt, nachdem diese zuerst angeschlagen wurden gesteuert. Je fester Sie die Tasten durchdrücken, desto lauter und heller klingt die erzeugte Stimme. (After Touch kann nicht zur Steuerung von PERCUSSIVE-Stimmen oder perkussivähnlichen BASS VOICES eingesetzt werden.)

### [Verwendung der Touch-Funktion]

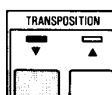
- Bei Einsatz der Keyboard Percussion-Funktion kann die Lautstärke des Perkussionsinstruments bei Anschlag von Tasten auf dem unteren Keyboard durch Initial Touch anschlagabhängig gesteuert werden, ungeachtet des ON/OFF-Status der TOUCH-Taste am Bedienfeld.
- Die Touch-Funktion kann ebenso in Verbindung mit jeder VOICE MENU-Stimme, die einer grauen Taste in einer beliebigen Stimmensektion zugeordnet wurde verwendet werden.
- Die Steuerung der Stimmen durch die Touch-Funktion gesteuert ist je nach Art der Stimme unterschiedlich.

# TRANSPOSITION (HE-6)

→ Für Einzelheiten zur Transpositionsfunktion von HE-8, siehe Seite 37.

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Tonart Ihres Electones, d.h. des gesamten Instruments, in Halbtonschritten bis zu einer halben Oktave erhöhen oder erniedrigen.

## 1 Drücken Sie zum Ändern der Tonart die Taste ▼ bzw. ▲.



**▼-Taste:** Senkt die Tonart mit jedem Tastendruck um einen Halbtonschritt. Ist die normale Tonart bei noch nicht erfolgter Transposition "C", kann mit jedem Drücken der Taste ▼ auf folgende Tonarten umgestellt werden: (maximal sechs Schritte)

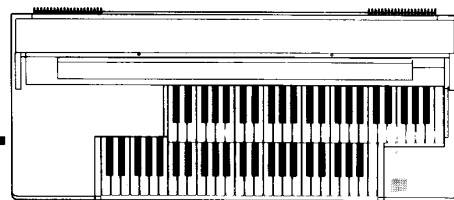
Normaltonart	▼ × 1	▼ × 2	▼ × 3	▼ × 4	▼ × 5	▼ × 6
C	B	B $\flat$ (A $\sharp$ )	A	A $\flat$ (G $\sharp$ )	G	G $\flat$ (F $\sharp$ )

**▲-Taste:** Erhöht die Tonart mit jedem Tastendruck um einen Halbschritt. Ist Normaltonart bei noch nicht erfolgter Transposition "C", kann mit jedem Drücken der Taste ▲ auf folgende Tonarten umgestellt werden: (maximal sechs Schritte)

Normaltonart	▲ × 1	▲ × 2	▲ × 3	▲ × 4	▲ × 5	▲ × 6
C	C $\sharp$ (D $\flat$ )	D	D $\sharp$ (E $\flat$ )	E	F	F $\sharp$ (G $\flat$ )

## 2 Drücken Sie zum Rückstellen auf die normale Tonart die Tasten ▼ und ▲ gleichzeitig.

Das Erlöschen beider Lämpchen zeigt daraufhin an, daß die normale Tonart wieder hergestellt ist. **HINWEIS:** Die Normaltonart kann ebenso durch Schalten des Netzschalters POWER auf OFF und zurück auf ON wieder hergestellt werden.



### [Verwendung der Transpositionsfunktion]

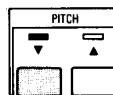
- Die Transpositionseinstellung ist nicht in der REGISTRATION MEMORY speicherbar. Drücken Sie, wenn Sie die Tonart während des Spiels ändern möchten, die Taste ▼ bzw. ▲ im Moment, in dem die Änderung erfolgen soll, um die gewünschte Tonart zu erzielen.
- Die jeweils eingestellten Transpositionsdaten können zur Speicherung auf ein RAM Pack übertragen werden.
- Bei Drücken der Taste ▼ oder ▲ leuchtet deren Lämpchen mitunter nicht auf. Ist die derzeit eingestellte Tonart niedriger als die Normaltonart, bleibt die Taste ▼ erleuchtet; ist die derzeit eingestellte Tonart höher als die Normaltonart, bleibt die Taste ▲ erleuchtet. Das Lämpchen der Taste ▼ leuchtet deshalb mitunter weiter, selbst wenn Sie die Taste ▲ drücken.

# PITCH (HE-6)

→ Betr. Einzelheiten zur Pitch-Funktion von HE-8, siehe Seite 37.

Bedienen Sie sich dieser Funktion zur Feinstimmung der Tonhöhe des gesamten Instruments.

## 1 Drücken Sie zum Ändern der Tonhöhe die Taste ▼ bzw. ▲.



**▼-Taste:** Mit jedem Drücken dieser Taste wird die Tonhöhe leicht gesenkt. (Wenn A<sub>3</sub> 440 Hz entspricht, kann die Tonhöhe um maximal vier Schritte bei etwa 0,3 Hz pro Schritt gesenkt werden.)

**▲-Taste:** Mit jedem Drücken dieser Taste wird die Tonhöhe leicht erhöht. (Wenn A<sub>3</sub> 440 Hz entspricht, kann die Tonhöhe um maximal 15 Schritte bei etwa 0,3 Hz pro Schritt erhöht werden.)

## 2 Drücken Sie zum Rückstellen auf die Normaltonart die Tasten ▼ und ▲ gleichzeitig.

Das Erlöschen beider Lämpchen zeigt daraufhin an, daß die Normaltonart wieder hergestellt ist. (Die Normaltonart kann ebenso durch Schalten des Netzschalters POWER auf OFF hergestellt werden.)



### [Verwendung der PITCH-Funktion]

- Die jeweils eingestellte Tonhöhe kann nicht in den Registrierspeicher eingegeben und auch nicht zur Speicherung auf ein RAM Pack übertragen werden.
- Bei Drücken der Tasten ▲ oder ▼ leuchtet deren Lämpchen mitunter nicht auf. Ist die derzeit eingestellte Tonhöhe niedriger als die Normaltonhöhe, bleibt die Taste ▼ erleuchtet; ist die derzeit eingestellte Tonhöhe höher als die Normaltonhöhe, bleibt die Taste ▲ erleuchtet. Das Lämpchen der Taste ▲ leuchtet deshalb in bestimmten Fällen weiter, selbst wenn Sie die Taste ▼ drücken.

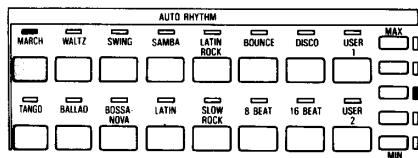
# 4. Hinzufügen von Rhythmus

Die Auto Rhythmus-Funktion erzeugt automatisch diverse Rhythmuspattern.

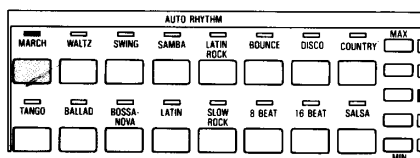
## AUTO RHYTHM

### 1 Wählen Sie ein Rhythmuspattern.

Achten Sie im Falle des HE-8 darauf, daß die Tasten der USER-Pattern 1 und 2 an der rechten Seite ausgeschaltet sind, wenn Sie die Pattern nicht verwenden. Bleibt eine USER-Taste eingeschaltet, wird das gewählte Pattern nicht erzeugt.



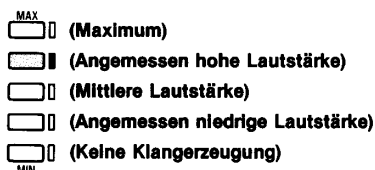
[HE-8]



[HE-6]

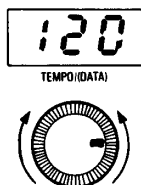
### 2 Stellen Sie die Lautstärke ein.

Die Lautstärke ist über fünf Stufen verstelbar.



### 3 Stellen Sie das Tempo ein.

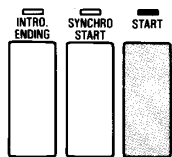
Durch Drehen des TEMPO-Reglers nach rechts steigert sich der angezeigte Wert, und das Tempo erhöht sich (Maximum: 240).



Durch Drehen nach links senkt sich der angezeigte Wert, und das Tempo verringert sich (Minimum: 40).

Die Tempoeinstellung wird im TEMPO-Display angezeigt. (Der angezeigte Wert entspricht den Ziffern eines Metronoms.)

### 4 Schalten Sie den Rhythmus ein.

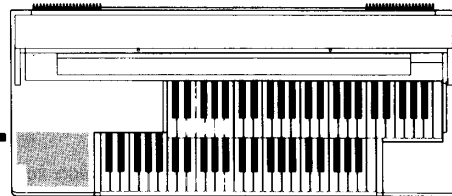


#### SYNCHRO START

Durch Drücken dieser Taste anstelle der START-Taste setzt der Rhythmus erst ein, wenn Sie entweder eine untere oder eine obere Keyboard-Note anschlagen und beginnt dann vom ersten Takt an. Dieses Merkmal ist nützlich, wenn Sie beabsichtigen, die Begleitung über die Auto Bass- oder die Arpeggio Chord-Funktion zu spielen.

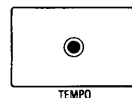
#### START

Bei Einschalten dieser Taste startet der Rhythmus sofort. Drücken Sie zum Stoppen des Rhythmus diese Taste noch einmal.



#### [TEMPO-Lämpchen]

Dieses Lämpchen befindet sich zwischen der PERCUSSIVE/ARPEGGIO CHORD-Sektion und der BALANCE-Sektion und blinkt synchron mit dem über den TEMPO-Regler eingestellten Tempo.



#### • Nach Start des Rhythmus:

Das Lämpchen blinkt beim ersten Taktanschlag (Abtakt) jedes Taktabschnitts. Behalten Sie dieses Lämpchen im Auge, wenn Sie Ihr Spiel zugleich mit dem Rhythmus starten möchten.

#### • Wenn die Taste SYNCHRO START eingeschaltet ist, der Rhythmus jedoch noch nicht gestartet wurde:

Das Lämpchen blinkt bei jeder vierten Viertelnote. Verwenden Sie dieses Lämpchen als ein visuelles, stummes Metronom. (Das Lämpchen funktioniert auf die gleiche Weise, wenn der Rhythmus temporär durch den Fußschalter gestoppt wird.)

#### [Anwenderpattern] (nur HE-8)

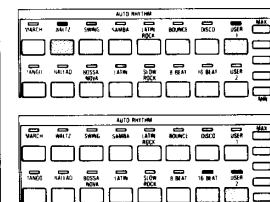
Für die durch USER 1 und USER 2 gekennzeichneten grauen Tasten an der rechten Seite der AUTO RHYTHM-Sektion des HE-8 stehen folgende voreingestellte Rhythmuspattern zur Verfügung:

Anwenderpattern-Nr.	1	2
Rhythmuspattern-bezeichnung	WALTZ VARIATION	16-BEAT 1

Bei der Übertragung von Pack-Daten zur Electone werden die USER-Pattern 1 und 2 jedoch in bestimmten Fällen durch andere Rhythmuspattern ersetzt. (→Seite 25)

#### [Verwendung eines Rhythmuspatterns] (nur HE-8)

Bei Wahl eines USER-Patterns am HE-8 wird jedes für Ihr Spiel verwendete Fill In- und Intro/Ending-Pattern als Arpeggio Chord- (oder Auto Chord)-Pattern mit dem Preset Pattern entsprechend des jeweils leuchtenden Lämpchen synchronisiert. Stellen Sie deshalb, wenn Sie ein automatisches Spiel unter Verwendung von Anwenderpattern erzeugen möchten, das Preset Pattern wie folgt ein:



Anwenderpattern 1  
(WALTZ VARIATION)

Anwenderpattern 2  
(16-BEAT 1)

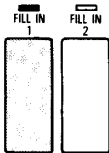
#### [Zusätzliche Hinweise]

• Gleichzeitiges Starten von Rhythmus und Begleitung mit Hilfe der Synchro Start-Funktion ist beim Spiel einer Begleitung mit Auto Bass Chord besonders nützlich. (→Seite 20)

FILL IN

- 1 Starten Sie den Rhythmus.
- 2 Drücken Sie die Taste FILL IN, wenn Sie Ihrem Spiel diese Funktion hinzufügen möchten.

Die FILL IN-Funktion liefert eine Variation zu den grundlegenden Rhythmuspattern. Das Fill In-Pattern spielt vom Drücken der Taste angefangen, bis zum Ende des jeweiligen Taktabschnitts, und der Rhythmus kehrt bei Beginn des nächsten Taktabschnitts automatisch zum ursprünglichen Rhythmuspattern zurück.



**[Zusätzliche Hinweise]**

- Halten Sie die Taste FILL IN gedrückt, wenn Sie ein längeres Fill In-Pattern wünschen.
- Durch Drücken der Taste FILL IN vor dem Start des Rhythmus funktioniert das Fill In-Pattern als Einleitung.

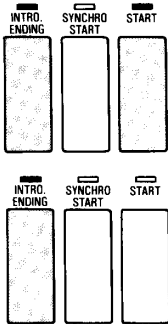
INTRO./ENDING

- 1 Drücken Sie die Taste INTRO./ENDING und anschließend die START-Taste.

Sie hören daraufhin eine Rhythmus-einleitung von der Länge eines Taktabschnitts.

- 2 Drücken Sie kurz vor Spielende die INTRO./ENDING-Taste.

Im Moment des Tastendrucks wird Ihrem Spiel jetzt ein Ending Pattern hinzugefügt (maximal zwei Taktabschnitte). Nach Ablauf des Endings stoppt der Rhythmus automatisch.

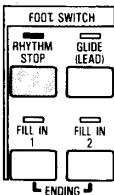


**[Zusätzliche Hinweise]**

- INTRO./ENDING kann auch dann eingesetzt werden, wenn der Rhythmus über Synchro Start gestartet wurde.

FOOT SWITCH

- 1 Wählen Sie eine Funktion durch Drücken des FOOT SWITCH-Wahlschalters, und starten Sie anschließend den Rhythmus.



**[RHYTHM STOP-Funktion des Fußschalters]**

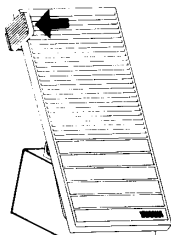
Wenn der Rhythmus über den Fußschalter gestoppt wurde, beginnt die das RHYTHM STOP-Lämpchen zu blinken, und der Rhythmus wird unterbrochen. Wird der Rhythmus durch Drücken des Fußschalters erneut gestartet, leuchtet das Lämpchen wieder wie zuvor. Das Einschalten der INTRO/ENDING-Taste nach Stoppen des Rhythmus über den Fußschalter und nochmaliges Drücken des Fußschalters erzeugt eine Einleitung von der Länge eines Taktabschnitts.

[Vom Fußschalter gesteuerte Funktionen]

RHYTHM STOP	Drücken Sie den Fußschalter zum Stoppen des Rhythmus, und noch einmal um diesen wieder zu starten.
FILL IN 1	Durch Drücken des Fußschalters wird das Pattern FILL IN 1 erzeugt.
FILL IN 2	Durch Drücken des Fußschalters wird das Pattern FILL IN 2 erzeugt.
ENDING	Durch Drücken des Fußschalters wechselt der Rhythmus zum Ending Pattern über und stoppt nach dessen Ablauf.

\*Für Einzelheiten zum Glide-Effekt, siehe Seite 15.

- 2 Drücken Sie den Fußschalter nach links.
- Drücken Sie den Fußschalter an der linken Seite des Expressionspedals während des Spiels nach links. Auf diese Weise können Sie die über den Fußwahlschalter gewählte Funktion steuern.



## 5. Erzeugung des Klangs von Perkussionsinstrumenten

Es stehen 34 verschiedene Klangtypen von Perkussionsinstrumenten, wie z.B. Schlagzeug und Becken, zur Verfügung.

### KEYBOARD PERCUSSION

#### 1 Stellen Sie KEYBOARD PERCUSSION auf ON.

Stellen Sie die Tasten LOWER und PEDAL auf ON. Ebenso kann auch nur eine dieser beiden Tasten auf ON gestellt werden.

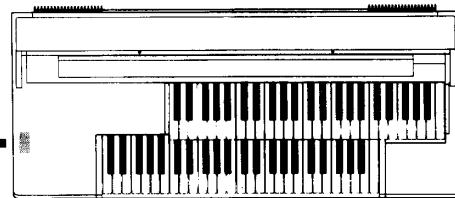
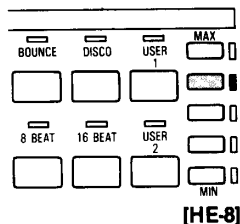
**LOWER:** Das Einschalten dieser Taste ermöglicht die Erzeugung von Percussionsklängen über das untere Keyboard.

**PEDAL:** Das Einschalten dieser Taste ermöglicht die Erzeugung von Percussionsklängen über die Pedalklavatur.



#### 2 Stellen Sie die Lautstärke ein.

Die Lautstärke der Perkussionsklänge ist über den VOLUME-Regler der Rhythmussektion regelbar. Stellen Sie mit diesem Regler den gewünschten Lautstärkepegel ein.

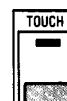


#### [Formung eines Ensembles mit anderen Stimmen]

Sofern Stimmen für das untere Keyboard und die Fußregistereinheit eingestellt wurden, werden diese zusammen mit den Perkussionsklängen erzeugt. Falls Sie nur die Perkussionsklänge erzeugen möchten, stellen Sie jede einzelne der Stimmen auf OFF.

#### [Touch Control]

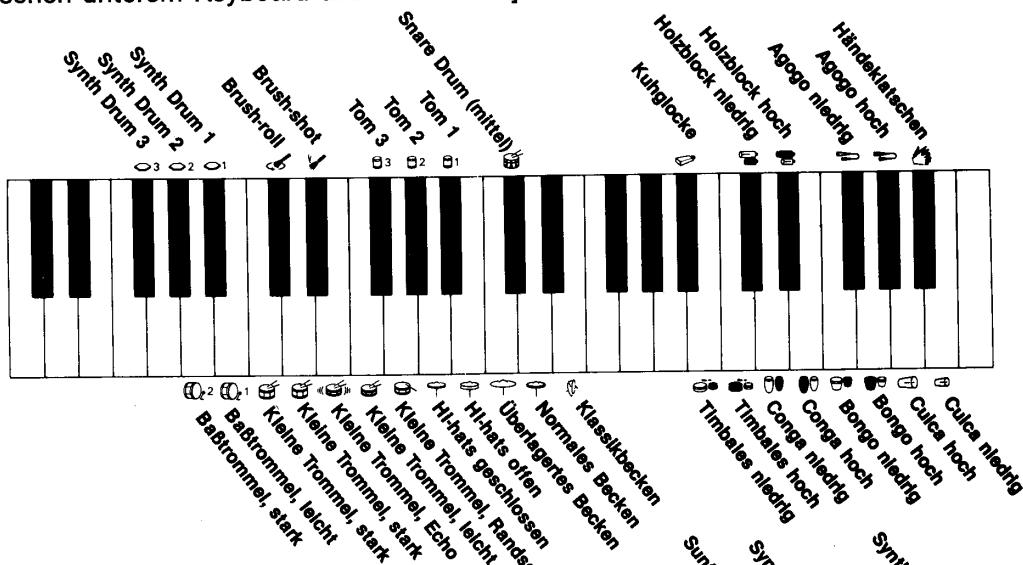
Die Feinabstimmung der Lautstärke der Perkussionsklänge ist über die Initial Touch-Funktion der Tasten des unteren Keyboards möglich. Diese Initial Touch-Funktion arbeitet unabhängig vom ON/OFF-Status der TOUCH-Taste am Bedienfeld.



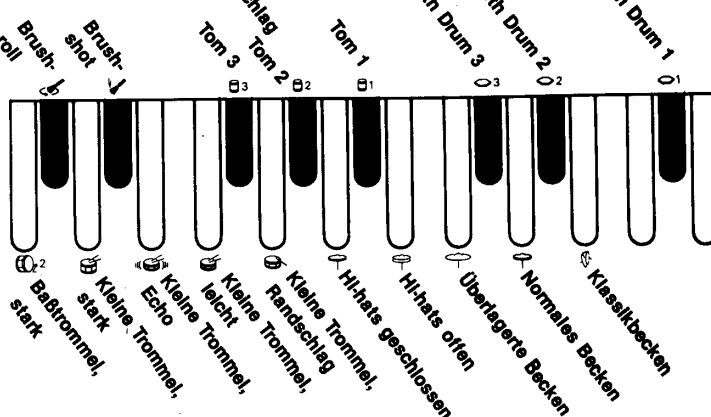
#### 3 Schlagen Sie Tasten auf dem unteren Keyboard und dem Fußregister an.

Beziehen Sie sich auf die Abbildungen unterhalb der Tasten des unteren Keyboards, um zu sehen, welche Tasten des unteren Keyboards den Tasten der Fußregistereinheit entsprechen.

[Verhältnis zwischen unterem Keyboard und Percussion]



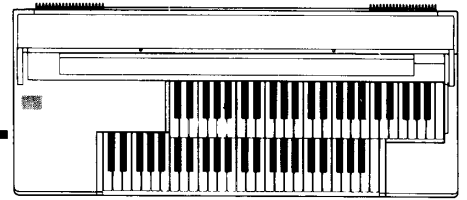
[Verhältnis zwischen dem Fußregister]



# 6. Spielvergnügen durch automatische Begleitung

Diese Funktion erzeugt Akkord- und Baßbegleitungen automatisch. Die Funktion kann über drei verschiedene Betriebsarten eingesetzt werden (SINGLE FINGER, FINGERED CHORD, CUSTOM A.B.C.), wovon eine sicher auch für Sie genau richtig ist.

## AUTO BASS CHORD

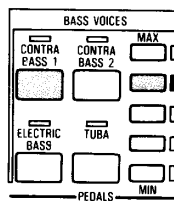
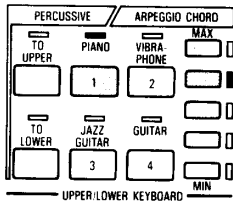


### SINGLE FINGER

Dieser Modus ist der schnellste und leichteste Weg zur Erzeugung einer Vielzahl verschiedener Akkorde (und Bässe) durch Einsatz von nur einem, zwei oder drei Fingern.

**1 Drücken Sie die Taste SINGLE FINGER.**

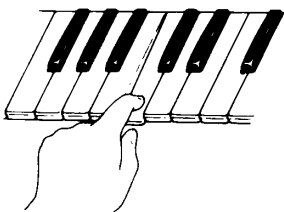
**2 Wählen Sie das Arpeggio-Akkordpattern für das untere Keyboard sowie eine Stimme unter den BASS VOICES für die Pedalklavatur, und stellen Sie deren Lautstärkepegel ein.**



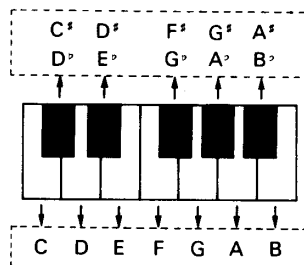
**3 Wählen Sie einen Rhythmus. (→Seite 17)**

Stellen sie nach der Wahl eines Rhythmuspatterns das Tempo auf eine Ihnen angenehme Geschwindigkeit ein, und regeln Sie die Lautstärke. Schalten Sie anschließend SYNCHRO START ein.

**4 Schlagen Sie eine Taste auf dem unteren Keyboard an.**



[Verhältnis zwischen den unteren Keyboardnoten und den entsprechenden Dur-Akkorden]



Sie hören jetzt einen Dur-Akkord mit Baßbegleitung synchronisiert mit dem Rhythmuspattern. Die von Ihnen gespielte Note nennt sich "Grundton". Ein Akkord erhält seine Bezeichnung nach dessen Grundton, wie z.B. C-Dur, F-Dur usw.

[Akkordspiel im Einfingermodus]

**Akkordbeispiel in der Tonart C**

**Dur-Akkorde:**  
Schlagen Sie den Grundton (Name) des Akkords an.



**Moll-Akkorde:**  
Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton und eine beliebige schwarze Taste links daneben an.



**Septimakkorde:**  
Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton und eine beliebige weiße Taste links daneben an.



**Moll-Septimakkorde:**  
Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton und eine beliebige schwarze und weiße Taste links daneben an.

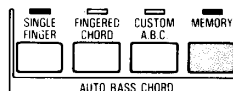


[Zusätzliche Hinweise]

- Beim Ändern von Arpeggio-Akkordpattern ändert sich das Baßpattern automatisch.
- Im Einfingermodus klingt der erzeugte Akkord in der gleichen Oktavenhöhe, ganz gleich wo dieser auf dem unteren Keyboard gespielt wird.
- Heben Sie beim Ändern von Akkorden den Finger bitte für einen Moment ganz vom unteren Keyboard ab, bevor Sie die nächste Taste anschlagen.

### MEMORY

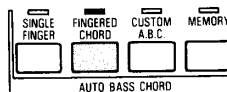
Durch Drehen des MEMORY-Reglers können Sie ein fortlaufendes, automatisches Spiel erzeugen, selbst nachdem Sie die Hand (oder Ihren Fuß) vom unteren Keyboard oder von der Pedalklavatur genommen haben.



# FINGERED CHORD

Durch einfaches Anschlagen von Akkorden auf dem unteren Keyboard ermöglicht diese Funktion die automatische Erzeugung der am besten zu den angeschlagenen Akkorden passenden Baßbegleitung.

## 1 Drücken Sie die Taste FINGERED CHORD.



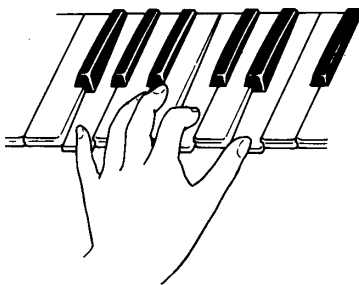
## 2 Wählen Sie das Arpeggio-Akkordpattern für das untere Keyboard sowie eine Stimme unter den BASS VOICES für die Pedalklavatur, und stellen Sie deren Lautstärkepegel ein.

## 3 Wählen Sie einen Rhythmus. (→Seite 17)

Stellen sie nach der Wahl eines Rhythmuspatterns das Tempo auf eine Ihnen angenehme Geschwindigkeit ein, und regeln Sie die Lautstärke. Bei Verwendung von SYNCHRO START startet die automatische Begleitung und der Rhythmus bei Anschlag eines Akkords auf dem unteren Keyboard.

## 4 Spielen Sie einen Akkord auf dem unteren Keyboard.

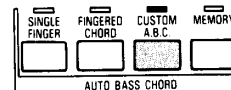
Sie hören jetzt eine Akkord- und Baßbegleitung synchronisiert mit dem Rhythmus. Der von Ihnen gespielte Akkord ist die Basis für das automatische Begleitspiel. Je nach Belieben können Sie MEMORY hinzufügen.



### [CUSTOM A.B.C.]

Die Custom A.B.C.-Funktion ermöglicht das Spiel eines Akkords und eines Pedals und erzeugt automatisch Begleitungspattern für Sie dazu!

#### 1) Drücken Sie die Taste CUSTOM A.B.C.



#### 2) Wählen Sie Instrumente für das untere Keyboard (einschließlich Arpeggio-Akkorde, falls gewünscht) und die Fußregistereinheit. Stellen Sie alle Lautstärkepegel Ihren Vorstellungen entsprechend ein.

#### 3) Wählen Sie einen Rhythmus.

#### 4) Spielen Sie einen Akkord auf dem unteren Keyboard, und schlagen Sie eine Note auf der Fußregistereinheit an.

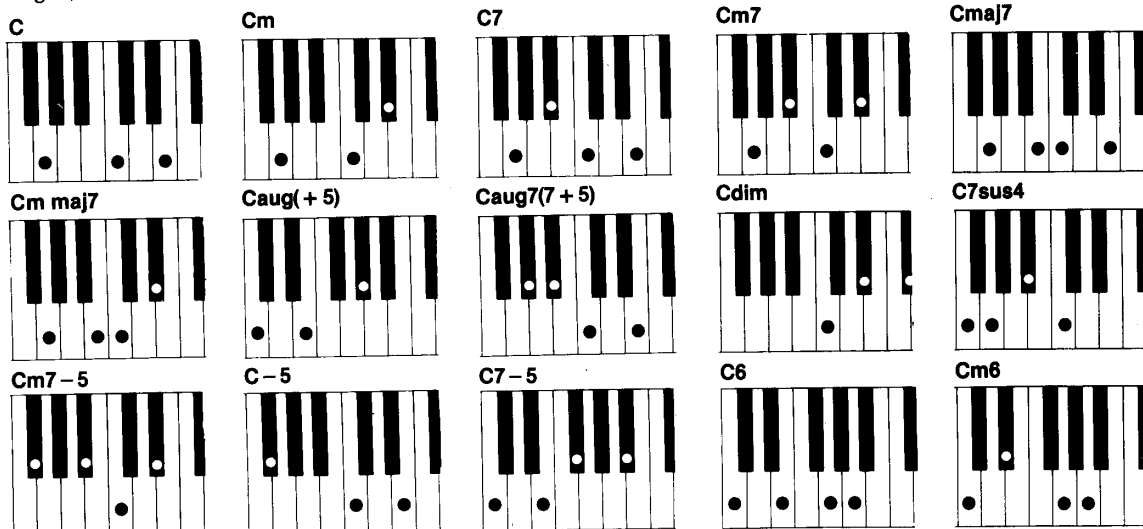
Sie hören jetzt eine mit dem Rhythmus synchronisierte Akkord- und Baßbegleitung. Da der auf der Fußregistereinheit angeschlagene Ton jede beliebige Note sein kann (d.h. es muß nicht unbedingt der "Grundton" des auf dem unteren Keyboard gespielten Akkords sein) stehen Ihnen hiermit anspruchsvollere Begleitspiele zur Verfügung.

### [Zusätzliche Hinweise]

- Auch bei Verwendung von Auto Bass Chord ohne automatische Rhythmusbegleitung liefert Ihre Electone noch die Akkorde und Bässe, jedoch bleibt der Hintergrund stationär ("unbelebt").  
Zur Beachtung: Arpeggio-Akkorde funktionieren ohne Rhythmus nicht. (→Seite 22)
- Einige der im Fingered Chord-Modus zur Verfügung stehenden Akkorde sind: Durakkord, Mollakkord, Septimakkord, Moll-Septimakkord, Dur-Septimeakkord, verminderter Akkord, übermäßiger Akkord, übermäßiger Septimakkord, dominantischer Septimakkord, Septimakkord mit verlängerter Quarte, Sextakkord, Moll-Septimakkord, Durquintakkord, Septimakkord und Mollsextakkord.
- Bei der Verwendung von Custom A.B.C. dient die Taste MEMORY ausschließlich zum Speichern der Baßbegleitung.

### Akkorde, die im Fingered Chord- oder Custom A.B.C.-Modus eingesetzt werden können

Während des Spiels im Fingered Chord- bzw. im Custom A.B.C.-Modus werden die unten aufgeführten 15 Akkordtypen automatisch erkannt, zur Erzeugung einer Baßbegleitung, basierend auf diesen Akkorden. (In der Abbildung sind die Akkordtypen durch Akkordbezeichnungen, die C als Grundton haben, angegeben.)



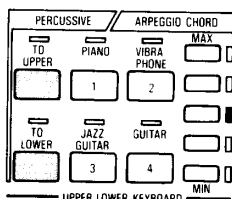
# 7. Wahl eines Begleitpatterns

Begleitpattern werden durch Drücken einer der ARPEGGIO CHORD-Tasten 1 bis 4 gewählt.

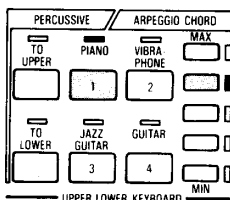
## ARPEGGIO CHORD

**1 Schalten Sie die Tasten TO UPPER und TO LOWER in der PERCUSSIVE/ ARPEGGIO CHORD-Sektion aus.**

Für Hinweise zum Umschalten zwischen PERCUSSIVE und ARPEGGIO CHORD, siehe Seite 12.



**2 Wählen Sie ein Begleitpattern, und stellen Sie dessen Lautstärke ein.**



### Begleitpattern 1 und 2

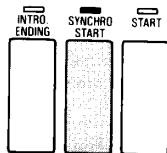
Drücken Sie eine dieser Tasten zur Wahl einer mit dem Rhythmus synchronisierten, rhythmischen Akkordbegleitung.

### Begleitpattern 3 und 4

Drücken Sie eine dieser Tasten zur Wahl einer mit dem Rhythmus synchronisierten Arpeggio-Akkordbegleitung.

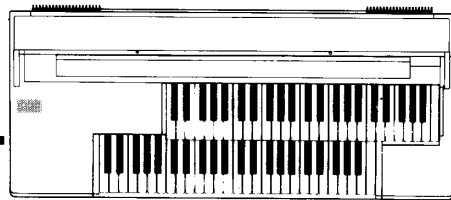
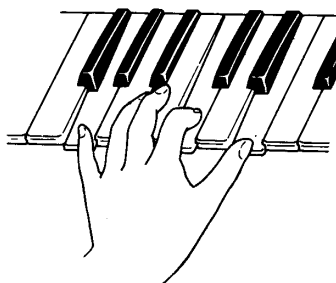
**3 Schalten Sie die SYNCHRO START-Taste ein.**

Anstelle der SYNCHRO START-Taste kann der Rhythmus auch über die START-Taste gestartet werden.



**4 Schlagen Sie versuchsweise einige Akkorde auf dem unteren Keyboard an.**

Sie können automatisch ein mit dem Rhythmus synchronisiertes Begleitpattern erzeugen, indem Sie einfach Akkorde auf dem unteren Keyboard gedrückt halten.



### [Arpeggio-Akkordpattern und Stimmen]

Die ARPEGGIO CHORD-Pattern 1, 2, 3 und 4 sind so ausgelegt, daß sie zum jeweiligen Rhythmus die am besten passenden Begleitpattern liefern. Jedes Arpeggio-Akkordpattern wurde darüber hinaus mit einer Stimme versehen, die dem Stil des jeweiligen Rhythmuspatterns entspricht.

### [Verhältnis zwischen ARPEGGIO CHORD und AUTO RHYTHM]

Begleitpattern von ARPEGGIO CHORD sind auf Synchronisierung mit dem Rhythmus ausgelegt. Achten Sie deshalb darauf, diese Funktion stets in Verbindung mit AUTO RHYTHM einzusetzen.

### [Verwendung von ARPEGGIO CHORD in Verbindung mit AUTO BASS CHORD]

Der kombinierte Einsatz von ARPEGGIO CHORD und AUTO BASS CHORD erleichtert die Erzeugung einer mit dem Rhythmus synchronisierten Begleitung bedeutend. Ist zusätzlich noch der A.B.C. MEMORY-Wahlschalter eingeschaltet, klingt das Arpeggio-Akkordpattern auch nach Freigeben der Tasten des unteren Keyboards weiter. (→ Seite 20)

### [Verhältnis zwischen ARPEGGIO CHORD und dem Basspattern].

Bei Verwendung von ARPEGGIO CHORD zusammen mit AUTO BASS CHORD ändert sich bei Änderung des Arpeggio-Akkordpatterns auch das Basspattern.

### [Änderung des Begleitpatterns durch Fill In- oder Ending-Pattern]

Das Arpeggio-Akkordpattern ändert sich auch während der Erzeugung eines Fill In- oder Ending-Patterns des Rhythmus.

### [Begleitpatternvariation durch Akkordtypen]

Das Arpeggio-Akkordpattern ändert sich je nach dem auf dem unteren Keyboard angeschlagenen Akkordtyp.

### [Abschalten des Arpeggio-Akkordpatterns]

Falls Sie die Begleitung auf dem unteren Keyboard selbst, ohne den Klang des Arpeggio-Akkordpatterns, spielen möchten, stellen Sie die Lautstärke des Arpeggio-Akkords auf "0" (unterste Taste).

### [Anwender-Rhythmuspattern und die Arpeggio-Akkordpattern] (nur HE-8)

Beim HE-8 sind die Arpeggio-Akkordpattern auf Nichtsynchronisierung mit den Anwender-Rhythmuspattern ausgelegt. Im Falle ein Anwender-Rhythmuspattern gewählt wurde synchronisiert das Arpeggio-Akkordpattern mit den Preset-Anwenderpattern des jeweils leuchtenden Lämpchens. (→ Seite 17)

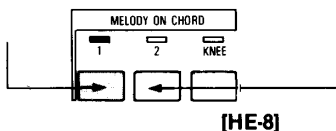


## 8. Harmonisierung der Melodie

Mit Hilfe dieser Funktion werden Einzelnotenmelodien automatisch in harmonische Melodien umgewandelt, die Ihrem Spiel einen zusätzlichen Reiz verleihen.

### MELODY ON CHORD

#### 1 Drücken Sie eine der beiden MELODY ON CHORD-Tasten.



Drücken Sie "1", um Ihrer Melodie automatisch zwei Noten hinzuzufügen. Drücken Sie "2", um Ihrer Melodie automatisch drei Noten hinzuzufügen. Drücken Sie "1" und "2" gleichzeitig, um drei von Ihrer Melodieline leicht abweichende Noten hinzuzufügen.

#### 2 Wählen Sie ein Instrument zum Spielen der Melodie. (→Seite 10)

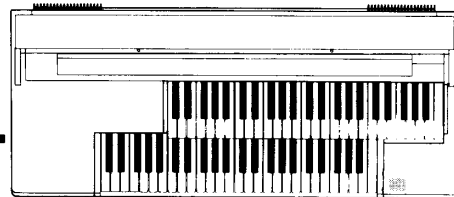
Wählen Sie den Klang, den Sie zum Spielen Ihrer Melodie verwenden möchten unter den am oberen Keyboard zur Verfügung stehenden Stimmen, und stellen Sie dessen Lautstärkepegel ein. (Die Stimmen UPPER ORCHESTRAL und PERCUSSIVE des oberen Keyboards klingen hierbei als Harmoniestimmen. Stellen Sie den Lautstärkepegel der Sektionen ORCHESTRAL VOICES und PERCUSSIVE VOICES des oberen Keyboards so ein, daß jede der Stimmen gut hörbar ist.)

#### 3 Wählen Sie eine Stimme für den unteren Keyboard. (→Seite 11)

Regeln Sie nach der Wahl der Stimme deren Lautstärkepegel.

#### 4 Spielen Sie einen Akkord auf dem unteren Keyboard und die Melodie auf dem oberen Keyboard.

Die Harmonielinie wird jetzt automatisch Ihrer Melodie hinzugefügt, und Ihr Spiel klingt damit professioneller als je zuvor!



#### [Steuerung über den Kniehebel] (nur HE-8)

Bei eingeschalteter KNEE-Taste kann der ON/OFF-Status von Melody On Chord über den Kniehebel (unter der manuellen Tastatureinheit) gesteuert werden.

Mit der KNEE-Taste eingeschaltet und dem Kniehebel in vertikaler Stellung ist die Melody On Chord-Funktion inaktiv. Drücken Sie den Kniehebel nach rechts, wenn Sie Melody On Chord einschalten möchten. Die Melody On Chord-Funktion bleibt aktiv, solange der Kniehebel nach rechts gedrückt ist.

#### [Setzen Sie diese Funktion einmal mit Auto Bass Chord ein!]

MELODY ON CHORD 1 und 2 können auch in zusammen mit A.B.C. eingesetzt werden. Wenn Sie zum Beispiel Single Finger verwenden, werden die automatisch erzeugten Akkorde als Harmonielinien der Melodie hinzugefügt. Bei Verwendung von Memory und Auto Rhythm klingen die Harmonielinien auch nach Freigeben der Tasten des unteren Keyboards weiter.

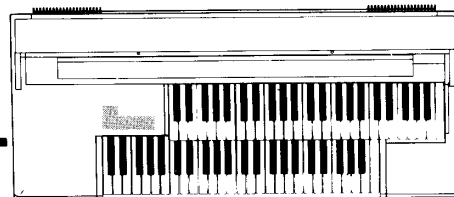
#### [Zusätzliche Hinweise]

- Die automatisch hinzugefügte Harmonielinie wird von den auf dem unteren Keyboard gespielten Akkorden abgeleitet. Wenn Sie nur auf dem oberen Keyboard spielen, werden deshalb keine Harmonielinie erzeugt.
- Beim Spielen einer Melodie im unteren Bereich des oberen Keyboards wird eine Harmonisierung mitunter nicht erzeugt.

# 9. Speichern Ihrer beliebtesten Registrierungen

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Ihre beliebtesten Klangpattern in den internen Speicher eingeben und anschließend jederzeit auf einfachen Tastendruck wieder abrufen.

## REGISTRATION MEMORY



### Speicherung einer Registrierung

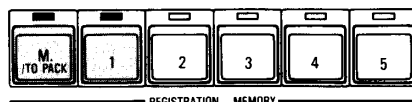
#### 1 Stellen Sie die gewünschte Registrierung am Bedienfeld ein.

Folgende Arten von Daten können in den Registrierspeicher eingegeben werden:

- Stimmen, Lautstärkepegel und Balance für alle Tastaturen
- Die Zuordnung von VOICE MENU-Stimmen zu den grauen Tasten
- Der ON/OFF-Status von SUSTAIN, VIBRATO und TREMOLO/SYMPHONIC
- Die über SUSTAIN/VIBRATO DEPTH eingestellte Länge des Sustain-Effekts und die Vibratotiefe
- Das gewählte Pattern und die Lautstärkepegel von RHYTHM.
- Das Rhythmustempo
- Die gewählte Funktion des Fußschalters
- Die gewählten Pattern und der Lautstärkepegel von ARPEGGIO CHORD
- Der ON/OFF-Status der KEYBOARD PERCUSSION-Tasten
- AUTO BASS CHORD
- MELODY ON CHORD
- Der ON/OFF-Status von TOUCH

#### 2 Halten Sie die rote Taste "M." (Memory) gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Zifferntasten (1, 2, 3, 4, 5) unter denen Sie die Registrierung speichern möchten.

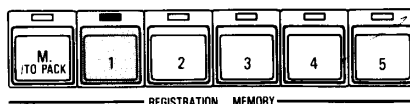
Das Lämpchen über der jeweils gedrückten Zifferntaste blinkt kurz auf und zeigt damit an, daß die Registrierung unter dieser Taste gespeichert wurde. Speichern Sie unter Nutzung der verbleibenden Tasten alle sonstigen Registrierungen auf die gleiche Weise.



### Abruf einer Registrierung aus dem Speicher

#### 1 Drücken Sie eine der Zifferntasten.

Sobald eine Zifferntaste gedrückt wurde, ist die in den Speicher eingegebene Registrierung sofort am Bedienfeld verfügbar bzw. abrufbar.



#### 2 Hiernach kann eine weitere Registrierung durch Drücken der entsprechenden Taste abgerufen werden.

Bei Drücken einer anderen Zifferntaste ändert sich sofort die Bedienfeldeinstellung, so daß Sie stets auf einen Blick erkennen können, welche Einstellungen gespeichert wurden.

### DISABLE



Bei Einschalten dieser Taste vor Abruf einer gespeicherten Registrierung zum Bedienfeld der Electone, bleiben die jeweiligen Bedienfeldeinstellungen weiterhin gültig. Die Einstellungen von AUTO RHYTHM, ARPEGGIO CHORD, AUTO BASS CHORD und MELODY ON CHORD bleiben deshalb unverändert, selbst wenn Sie über die Zifferntasten 1 bis 5 eine andere Registrierung wählen. Dieses Merkmal ist nützlich wenn Sie unter Beibehaltung des Rhythmusfortlaufs nur die Stimmen und Effekte ändern möchten.

#### [Der Speicherbereich für Anwender-Rhythmus-pattern] (nur HE-8)

Für jede der Registration Memory-Tasten 1 bis 5 ist zum Eingeben von Anwender-Rhythmuspattern (USER 1 und 2) ein Speicherbereich reserviert. Die gleichen Anwenderpattern (WALTZ VARIATION und 16-BEAT 1) sind für alle fünf Tasten gespeichert.

- Bei Übertragung von PACK-Daten zur Electone werden die USER-Pattern 1 und 2 jedoch mitunter durch andere Rhythmuspattern ersetzt. (→Seite 25)

#### [Speicherung und Tastenlämpchen]

Obwohl das Lämpchen der Registrierspeichertasten 1 bis 5 fortlaufend leuchtet, kann die Speicherung von Registrierdaten ungeachtet des ON/OFF-Status der Lämpchen durchgeführt werden.

**Speicherung einer Registrierung unter einer leuchtenden Taste:** Die neue Registrierung wird unter der leuchtenden Taste gespeichert. Das dazugehörige Lämpchen blinkt während des Einspeicherungsvorgangs und leuchtet dann normal weiter.

**Speicherung einer Registrierung unter einer nicht leuchtenden Taste:** Die neue Registrierung wird unter dieser nicht leuchtenden Taste, die bereits Registrierdaten enthält, gespeichert; der Speicherinhalt der leuchtenden Taste bleibt jedoch unverändert. Das Lämpchen der nicht leuchtenden Taste blinkt nur während des Einspeicherungsvorgangs und erlischt danach wieder.

#### [Ändern der zum Bedienfeld abgerufenen Registrierung]

Nach Abrufen einer Registrierung durch Drücken einer der Zifferntasten 1 bis 5, können Sie die derzeitige Registrierung durch Ändern der Bedienfeldeinstellungen teilweise ändern. In diesem Fall jedoch, werden die tatsächlich gespeicherten Registrierdaten für diese Zifferntaste nicht geändert.

#### [Speichern der in den Registrierspeicher eingegebenen Daten]

Die im Registrierspeicher enthaltenen Daten können für spätere Verwendung auf ein RAM Pack übertragen werden.

#### [M.-Taste (Memory)]

Neben der Verwendung zum Speichern von Registrierungen dient die rote Taste M. (Memory) auch zur Übertragung der der Electone-Daten auf ein RAM Pack usw.

#### [Schutz der Daten im Registrierspeicher]

Die Daten des Registrierspeichers bleiben selbst bei Ausschalten des Electone durch den internen Batterieschutz (für mindestens eine Woche) gespeichert. Falls das Electone jedoch länger als eine Woche ausgeschaltet bleibt, wird der durch den Batterieschutz gesicherte Inhalt des Registrierspeichers durch die Daten der Grundregistrierungen ersetzt.

#### [Schutz der Bedienfeldeinstellungen nach Ausschalten der Stromversorgung]

Neben dem Inhalt des Registrierspeichers wird auch die zur Zeit des Ausschaltens des Electone eingestellte Bedienfeldregistrierung durch den internen Batterieschutz gespeichert. Bei Wiedereinschalten des Electones wird der zuletzt gültige Bedienfeldstatus wieder aus dem Speicher abgerufen.

# 10. Datenübertragung auf ein Pack

Die in das Electone und C.S.P. eingegebenen Dateninformationen des Registrier-speichers (→Seite 32/nur HE-8) können auf ein RAM Pack (Sonderzubehör) übertragen werden. Ebenso können die auf ein RAM Pack übertragenen Informa-tionen zurück zum Electone übertragen werden.

## PACK

### Übertragung von Daten auf ein RAM Pack (TO PACK)

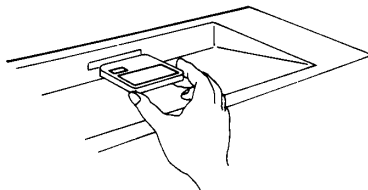
#### 1 Geben Sie die gewünschten Informationen in den Registrierspeicher (→Seite 24) oder den C.S.P. (→Seite 32/nur HE-8) ein.

Folgende Datentypen können auf ein RAM Pack übertragen werden:

- Sämtliche Daten des Registrierspeichers (→Seite 24)
- Sämtliche USER VOICE-Daten (→Seite 12, 29)
- Sämtliche USER-Rhythmuspattern (nur HE-8) (→Seite 31)
- Sämtliche Daten des C.S.P. (→Seite 32)
- Transpositionsdaten (→Seite 37)

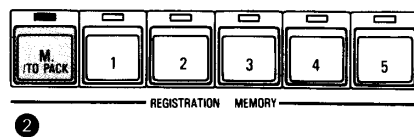
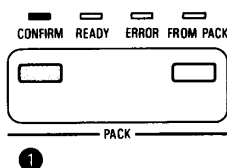
#### 2 Stecken Sie ein RAM Pack (RP-3) in das Electone ein.

Schieben Sie das RAM Pack korrekt mit dem Etikett nach obenweisend in den Einsteckplatz ein. Das grüne READY-Lämpchen leuchtet auf und zeigt an, daß das Instrument jetzt für eine TO PACK-Übertragung bereit ist.



#### 3 Halten Sie die Taste CONFIRM ① gedrückt, und drücken Sie dabei die Taste TO PACK ② des Registrierspeichers.

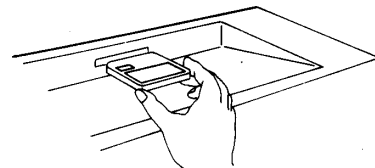
Das TO PACK-Lämpchen leuchtet auf, beginnt zu blinken und erlischt nach beendeter Übertragung der Electone-Daten auf das RAM Pack. Nach Erlöschen des TO PACK-Lämpchens kann das RAM Pack herausgenommen werden.



### Zurückübertragung von einem RAM Pack (FROM PACK)

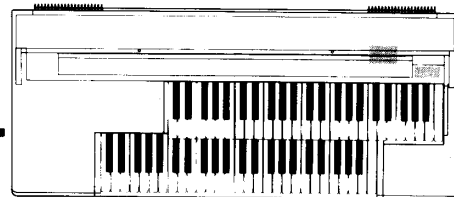
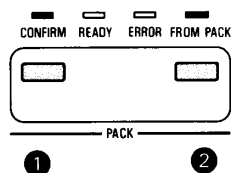
#### 1 Stecken Sie das RAM Pack, das die übertragenen Daten enthält in das Electone ein.

Das grüne READY-Lämpchen leuchtet auf und zeigt an, daß das Instrument jetzt für eine FROM PACK-Übertragung bereit ist.



#### 2 Halten Sie die Taste CONFIRM ① gedrückt, und drücken Sie dabei die Taste FROM PACK ②.

Das FROM PACK-Lämpchen leuchtet auf, beginnt zu blinken und erlischt nach beendeter Übertragung der Daten des Electones auf das RAM Pack. Nach Erlöschen des FROM PACK-Lämpchens kann das RAM Pack herausgenommen werden.

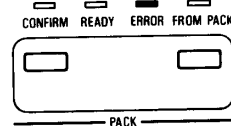


#### [MEMORY PROTECT]

Wenn Sie die auf das RAM Pack übertragenen Daten vor unbeabsichtigtem Löschen schützen möchten, stellen Sie den Schalter MEMORY PROTECT am RAM Pack auf "ON". Selbst wenn Sie später irrtümlicherweise versuchen eine TO PACK-Übertragung auszuführen, bleiben die zuvor im RAM Pack gespeicherten Daten geschützt, ohne daß neue Informationen gespeichert werden. (Eine FROM PACK-Übertragung kann jedoch durchgeführt werden.) Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt neue Daten auf dem RAM Pack speichern möchten, stellen Sie den Schalter MEMORY PROTECT einfach auf "OFF".

#### [Bei Blinken des ERROR-Lämpchens]

Das rote ERROR-Lämpchen blinkt in den folgenden Fällen für die Dauer von etwa einer Sekunde, und das Alarmsignal ertönt dreimal. Bitte achten Sie darauf, die Bedienungsabläufe korrekt durchzuführen.



- Beim ersten Einstecken eines bisher nicht benutzten RAM Packs in das Electone. (Drücken Sie diesem Fall die Taste CONFIRM, und führen Sie dann die TO PACK-Übertragung aus.)
- Bei nicht vollständig eingestecktem Pack.
- Bei dem Versuch der Ausführung einer TO PACK-Übertragung mit dem MEMORY PROTECT-Schalter auf "ON" gestellt.
- Wenn die im RAM Pack gespeicherten Daten nicht für ein Electone des gleichen Modells oder für ein nicht zur HS-Serie gehörendes Electone bestimmt ist.

#### [Wichtige Hinweise zur Verwendung von RAM Packs]

- Bei Durchführung einer TO PACK-Übertragung werden die zuvor in diesem RAM Pack gespeicherten Daten gelöscht und durch die neuen Daten ersetzt. Bei Durchführung einer FROM PACK-Übertragung werden die zuvor im Electone gespeicherten Daten gelöscht und durch die Daten vom RAM Pack ersetzt.
- Achten Sie beim Übertragen von auf RAM Pack gespeicherten Daten zurück zum Electone darauf, daß es sich um ein Electone des gleichen Modells handelt (es sei denn Sie übertragen die Daten eines Electones der HS-Serie).

#### [POWER ON-Rückstellung]

Nach Ersetzen der Anwenderstimmen und Registrierungen des HE-8/HE-6 und/oder der Anwenderpattern vom HE-8 durch die Daten vom HS Electone mittels einer FROM PACK-Übertragung, können Sie die voreingestellten Daten vom HE-8 bzw. HE-6 durch folgenden Bedienungsablauf wiederherstellen:

1. Stellen Sie den POWER-Schalter auf OFF.
  2. Halten Sie entweder die äußerste linke Taste am MULTI MENU des HE-8 oder die äußerste linke JAZZ ORGAN-Taste am VOICE MENU des HE-6 gedrückt, und schalten Sie die Stromversorgung durch Umschalten des POWER-Schalters auf ON wieder ein. (HE-8)
- Beachten Sie bitte, daß durch diesen Vorgang die voreingestellten Daten des Registrierungspeichers, der Anwenderstimmen und der Anwenderpattern wiederhergestellt werden. Falls Sie diese Daten sichern möchten, sind diese vor der POWER ON-Rückstellung auf ein RAM Pack zu übertragen.

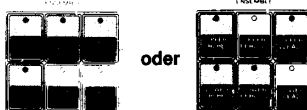
## Datenaustausch mit HS-Electones über ein RAM Pack

Bei Verwendung eines RAM Packs ist der Datenaustausch zwischen den Modellen HE-6 und HE-8 und Electones der HS-Serie möglich. Beachten Sie hierbei jedoch unbedingt die folgenden wichtigen Hinweise. (Die folgenden Bedienungsabläufe werden am Beispiel des Electone-Modells HS-5 beschrieben. Bei der Datenübertragung mit anderen Modellen der HS-Serie können die Daten von USER VOICES 1-4 und der Rhythmuspattern USER PATTERNS 1 und 2 ebenfalls übertragen werden.)

### HS-5-Daten → HE-8/HE-6

**HE-8 und HE-6 besitzen keine ENSEMBLE-Sektion. Vor dem Speichern einer Registrierung im HS-5 ist dessen ENSEMBLE-Sektion deshalb wie folgt einzustellen:**

☐ Ist ON  
☐ Ist OFF



Wählen Sie den ON/OFF-Status jeder Stimmensektion durch Einstellen der Lautstärke.

► Die ENSEMBLE-Sektion kann nur zum einstellen des ON/OFF-Status der PERCUSSIVE-Stimme verwendet werden. Weiterhin wird die ARPEGGIO CHORD-Funktion des HE-8 oder HE-6 eingeschaltet, wenn sowohl UPPER PERCUSSIVE als auch LOWER PERCUSSIVE zum Zeitpunkt der Übertragung der Daten des RAM Packs an HE-8 oder HE-6 ausgeschaltet sind.

### HE-8/HE-6-Daten → HS-5

**HS-5 besitzt keine D.-Taste (Deaktivierung). Achten Sie deshalb darauf, vor Eingeben einer Registrierung in den Registrierspeicher von HE-8 oder HE-6 die Deaktivierungstaste (D.) auszuschalten.**



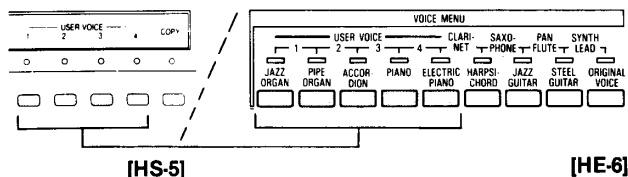
► Bei HS-5 wird die Bedienfeldregistrierung so eingestellt, als wäre die Deaktivierungstaste (D.) auf OFF geschaltet.

► Bei Übertragung der Daten des HE-8 oder HE-6 zum HS-5 werden alle Registrierdaten (mit Ausnahme des Dekativierungsstatus am Bedienfeld des HS-5) genauso gespeichert, wie diese im HE-8 bzw. HE-6 gespeichert waren. (Die von HE-8/HE-6 zum HS-5 übertragenen Daten unterscheiden sich von den vom HS-5 zum HE-8/HE-6 übertragenen Daten.)

### Anwenderstimmen und Anwenderpattern

**Anwenderstimmen von HS-5 können von HE-8 und HE-6 verwendet werden.**

Obwohl USER VOICES 1 bis 4 im VOICE MENU von HE-8 und HE-6 Preset-Stimmen (→Seite 29\*12) enthalten, können Anwenderstimmen, die mit Hilfe der Voice Edit-Funktionen des HS-5 bearbeitet und gespeichert wurden über ein RAM Pack übertragen und mit dem HE-8 bzw. HE-6 eingesetzt werden. Weiterhin können Stimmen, die durch Verwendung der Voice Edit-Funktionen des VOICE MENU an HS-5 bearbeitet und als Anwenderstimmen in HS-5 gespeichert wurden, auch von HE-8 und HE-6 verwendet werden.

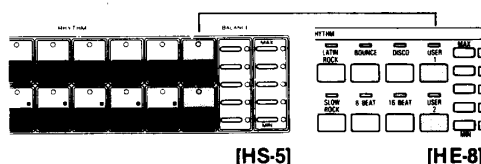


[HS-5]

[HE-6]

**Anwenderpatterns von HS-5 können vom HE-8 verwendet werden.**

Obwohl USER-Pattern (USER 1 und USER 2) von HE-8 Preset Pattern (→Seite 17) enthalten, können Anwenderpattern, die mit Hilfe der R.P.P.-Funktionen des HS-5 bearbeitet und gespeichert wurden über ein RAM Pack übertragen und mit dem HE-8 eingesetzt werden. Weiterhin können Rhythmuspattern, die durch Verwendung der R.P.P.-Funktionen des RHYTHM MENU am HS-5 bearbeitet und im HS-5 als Anwenderpattern 1 und 2 gespeichert wurden auch von HE-8 verwendet werden.



[HS-5]

[HE-8]

### [VOICE MENU-Stimmen, die den grauen Tasten zugeordnet wurden]

Eine am HE-8 oder HE-6 nicht existierende VOICE MENU-Stimme, die einer grauen Taste am HS-5 zugeordnet wurde, wird nicht übertragen. (COMBI. 1, PIPE ORGAN 1, und ELECTRIC PIANO 1 des HS-5 werden jedoch jeweils als JAZZ ORGAN, PIPE ORGAN und ELECTRIC PIANO zum HE-8 und HE-6 übertragen.)

### [Der Vibrato-Effekt]

Während einer Datenübertragung vom HS-5 an HE-8/HE-6 werden die Delay- und Speed-Einstellungen von User Vibrato für Lead Voice am HS-5 an HE-8 oder HE-6 übertragen. Wenn Sie den voreingestellten Vibrato-Effekt des HE-8 bzw. HE-6 nach beendeter Übertragung der Daten vom HS-5 zum HE-8 oder HE-6 wiederherstellen möchten, drücken Sie die UPPER LEAD-Taste in der VIBRATO-Sektion des HE-8 oder HE-6 und gleichzeitig die Taste ORIGINAL VOICE an dessen VOICE MENU.

### [Die Effekte Tremolo und Symphonic]

Die Daten werden wie folgt vom HS-5 an HE-8 oder HE-6 übertragen: (Beachten Sie bitte den durch das Sternchen angezeigten Unterschied.)

(HS-5)	(HE-8 oder HE-6)
Symphonic ON	→ Symphonic ON
*Celeste ON	→ Symphonic ON
Tremolo ON	→ Tremolo ON
Chorus ON	→ Chorus ON (Tremolo und Symphonic OFF)
*Tremolo und Chorus OFF	→ Chorus ON (Tremolo und Symphonic OFF)

### [Daten, die lediglich übertragen, jedoch nicht verwendet werden]

- Obwohl die folgenden Daten des HS-5 nicht zum Spiel auf dem HE-8 bzw. HE-6 verwendet werden können, werden diese in den Speicher des HE-8 bzw. HE-6 übertragen: Daten von Registration Memory 6 und höher, R.P.P.-Daten von (Registration Memory) 6 und höher sowie Daten vom R.C.P., R.S.P. und F.M.P.
- Die durch die Datenübertragung vom HS-5 zum HE-8 bzw. HE-6 im HE-8 oder HE-6 gespeicherten Daten können deshalb, durch Übertragen der HE-8/HE-6-Daten zum HS-5, später wieder an HS-5 zurückübertragen werden. (Selbst wenn ein bestimmter vom HS-5 verwendeter Datentyp nicht vorhanden ist, wird die diesem Datenposten entsprechende Bedienfeldeinstellung des HS-5 unter "Daten nicht vorhanden" eingestellt.)

### [Auto Rhythm]

Ein Rhythmuspattern, das einer grauen Taste am HS-5 zugeordnet wurde, wird nicht zum HE-8 oder HE-6 übertragen.

### [Auto Bass Chord]

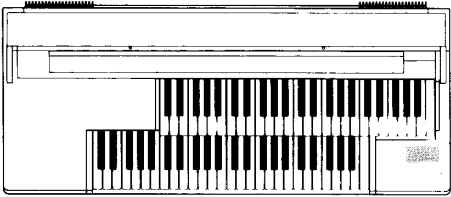
Im Falle der Übertragung von Daten vom HS-5 zum HE-8/HE-6 werden die LOWER- und PEDAL-Daten der MEMORY-Funktion am MULTI MENU des HS-5 nicht übertragen.

# 11. Verwendung diverser Stimmen vom einem Pack

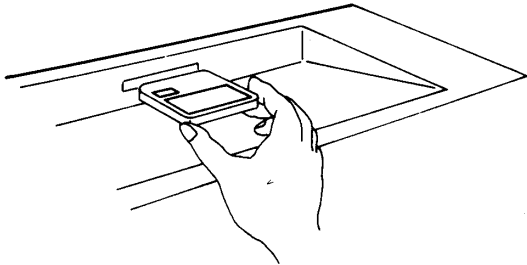
Durch Kopieren der Daten eines FM Voice Packs (Sonderzubehör) zum Electone können Sie die Auswahl der mit HE-6 verwendeten Stimmen erweitern.

## FM VOICE PACK (HE-6)

➔ Betr. Einzelheiten zum FM Voice Pack des HE-8, siehe Seite 30.



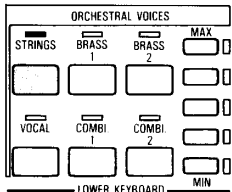
### 1 Stecken Sie das FM Voice Pack (Sonderzubehör) an dem Electone ein.



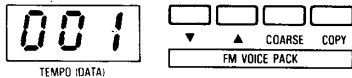
Schieben Sie das optionale FM Voice Pack behutsam aber sicher mit dem Etikett nach obenweisend ein. Das grüne READY-Lämpchen leuchtet daraufhin auf, und "SEL" (für "SELECT" = Wählen) erscheint im Display.

### 2 Drücken Sie eine der Stimmentasten am Bedienfeld.

Dieser Bedienungsschritt bestimmt die Stimmentaste und die Stimmensektion, die Sie zum Überprüfen des Klangs der vom Voice Pack zu kopierenden Stimme verwenden möchten. Stellen Sie den Lautstärkepegel für die gewählte Sektion ein. Obwohl das FM Voice Pack die Daten mehrerer Stimmen enthält, können über diesen Bedienungsschritt nur die Daten von jeweils einer Stimme kopiert werden.



### 3 Wählen Sie die Nummer der Voice Pack-Stimme, die Sie kopieren möchten.



Werfen Sie dazu einen Blick auf die mit dem FM Voice Pack gelieferte Liste, und prüfen Sie die Nummer (Nr. 1 bis 128) der zu kopieren gewünschten Pack-Stimme. Drücken Sie anschließend die Taste DATA an der rechten Seite der TEMPO-Anzeige, bis die gewünschte Nummer erscheint.

▲	Der angezeigte Zahlenwert erhöht sich mit jedem Tastendruck um eins.
▼	Der angezeigte Zahlenwert verringert sich mit jedem Tastendruck um eins.
COARSE	Wird während des Drückens dieser Taste die Taste ▲ oder ▼ gedrückt, erhöht bzw. verringert sich der angezeigte Zahlenwert um jeweils 10.

### 4 Hören Sie sich die gewählte Pack-Stimme an, und entscheiden Sie, ob Sie diese Stimme zum Electone kopieren möchten.

Durch Drücken von Tasten, die der in Schritt 2 gedrückten Stimmentaste entsprechen, wird die gewählte Pack-Stimme erzeugt. Hören Sie sich diese Stimme an, und entscheiden Sie, ob Sie diese zum Electone kopieren möchten.

### 5 Halten Sie die Taste COPY gedrückt, und drücken Sie eine Zifferntaste in der USER VOICE-Sektion, um die gewählte Pack-Stimme zu kopieren.



#### [Klangerzeugung einer kopierten FM Voice Pack-Stimme]

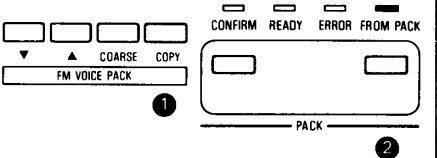
Bevor Sie den Klang einer vom FM Voice Pack kopierten Stimme erzeugen können, muß diese zuerst einer grauen Taste in einer Stimmensektion des Electone-Bedienfelds zugeordnet werden. Halten Sie dazu die USER VOICE-Taste gedrückt, zu der die Pack-Stimme kopiert wurde, und drücken Sie gleichzeitig eine der grauen Tasten. Das Lämpchen der grauen Taste leuchtet auf und zeigt damit an, daß die Pack-Stimme dieser Taste zugeordnet wurde. Schalten Sie die graue Taste zur Erzeugung des Klangs der zugeordneten Pack-Stimme ein, stellen Sie den Lautstärkepegel ein und spielen Sie dann auf dem entsprechenden Keyboard.

#### [Übertragung der FM Voice Pack-Daten auf ein RAM Pack]

Nach dem Kopieren von Stimmendaten eines FM Voice Packs zu den USER VOICE-Tasten des Electones, können Sie diese Anwenderstimmendaten durch eine TO PACK-Übertragung auf ein RAM Pack übertragen.

#### [Partielles Kopieren von Stimmendaten von oder zu einem RAM Pack]

Nach dem Übertragen von Registrierspeicherdaten auf ein RAM Pack, können Sie später nur die Anwenderstimmendaten zurück zum Electone übertragen. Halten Sie, mit dem RAM Pack im Electone eingesteckt, die Taste COPY ① gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Taste FROM PACK ②. Hierdurch werden nur die Anwenderstimmendaten zum Electone zurückkopiert.



Und wenn Sie die Taste TO PACK drücken, während Sie die Taste COPY gedrückt halten, können nur die Anwenderdaten auf RAM Pack gespeichert werden.

#### [Empfang von Stimmendaten über MIDI]

Neben dem Kopieren der Stimmendaten eines FM Voice Packs und deren Zuordnung zur USER VOICE-Sektion, können Stimmendaten auch über eine externe Eingangsquelle wie z.B. einem Personalcomputer kreiert und deren Daten am Electone empfangen werden. Die am Electone empfangenen Stimmendaten werden den USER VOICE-Tasten dabei direkt zugeordnet.

#### [Zusätzliche Hinweise]

Wenn Sie eine Stimmennummer wählen, wenn 128 im TEMPO-Display erscheint und Sie entweder die Taste ▲ oder die Taste ▼ und die COARSE-Taste drücken, erklingt ein Alarmton, und die Stimmennummer bleibt 128. Entsprechend bleibt die Stimmennummer bei 1, wenn Sie entweder die Taste ▼ oder die COARSE-Taste und ▼ drücken.

Wiederholen Sie, falls notwendig, die Schritte 2 bis 5 zum Wählen und Übertragen weiterer Stimmen des FM Voice Packs auf andere USER VOICE-Tasten.