

Clavinova®

CVP-709

CVP-705

Referenzhandbuch

Dieses Handbuch erläutert die Funktionen, die durch Berühren der einzelnen Symbole im Menü-Display aufgerufen werden, sowie weitere detaillierte Funktionen und Bedienvorgänge.

Bitte lesen Sie zuerst die Bedienungsanleitung für die grundsätzliche Bedienung, bevor Sie dieses Referenzhandbuch lesen.

Verwenden des PDF-Handbuchs

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

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

- Falls nicht anders angegeben, entsprechen die in diesem Handbuch gezeigten Abbildungen und Displays dem CVP-709 (Englisch). Sie dienen lediglich zur Veranschaulichung und können vom tatsächlichen Aussehen an Ihrem Instrument abweichen.
- Diese Beschreibungen in diesem Handbuch gelten für die Firmware-Version 1.00. Es kann sein, dass Yamaha zwecks Verbesserungen des Produkts dessen Firmware von Zeit zu Zeit ohne Vorankündigung aktualisiert. Wir empfehlen Ihnen, auf unserer Website nachzusehen, ob spätere Versionen Ihrer Firmware vorliegen, und die entsprechenden Aktualisierungen durchzuführen.
<http://download.yamaha.com/>
- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Inhalt

Kapitel 1

Durch Berühren der einzelnen Symbole im Menü-Display aufgerufene Funktionen

Dieses Kapitel erläutert die Funktionen, die durch Berühren der einzelnen Symbole im Menü-Display aufgerufen werden.

Einstellen des Tempos	5
Transponieren der Tonhöhe in Halbtonschritten	6
Ändern von Split-Punkt, Akkordgrifftechnik und Akkorderkennungsbereich	7
Spiel bestimmter Akkorde lernen (Chord Tutor)	8
Einstellen der Lautstärkeverhältnisse	9
Bearbeiten von Lautstärke und Klangeigenschaften (Mixer)	10
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score)	18
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtextanzeige	20
Anzeigen der Textanzeige und Bearbeiten der Einstellungen für die Textanzeige	21
Verwenden von Keyboard Harmony	23
Mikrofoneinstellungen	25
Vocal-Harmony-Einstellungen	27
Erstellen/Bearbeiten von Datensätzen für den Music Finder	32
Aufrufen der Registration-Memory-Nummern der Reihe nach (Registration Sequence)	35
Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze)	37
Zuweisen einer bestimmten Funktion jedem Pedal oder den ASSIGNABLE-Tasten	38
Bearbeiten einer Voice (Voice Edit)	42
Bearbeiten einer Organ-Flutes-Voice (Voice Edit)	46
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	48
Erstellen/bearbeiten von MIDI-Songs (Song Creator)	61
Voice-Einstellungen	73
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	78
Einstellungen für Song-Aufnahme/Wiedergabe	81
Feinabstimmen der Tonhöhe	86
Einstellen der Anschlagempfindlichkeit der Tastatur	88
Metronomeinstellungen	89
MIDI-Einstellungen	90
Vornehmen globaler Systemeinstellungen (Utility)	96
Wireless-LAN-Einstellungen	101
Einstellen der Uhrzeit	103

Kapitel 2

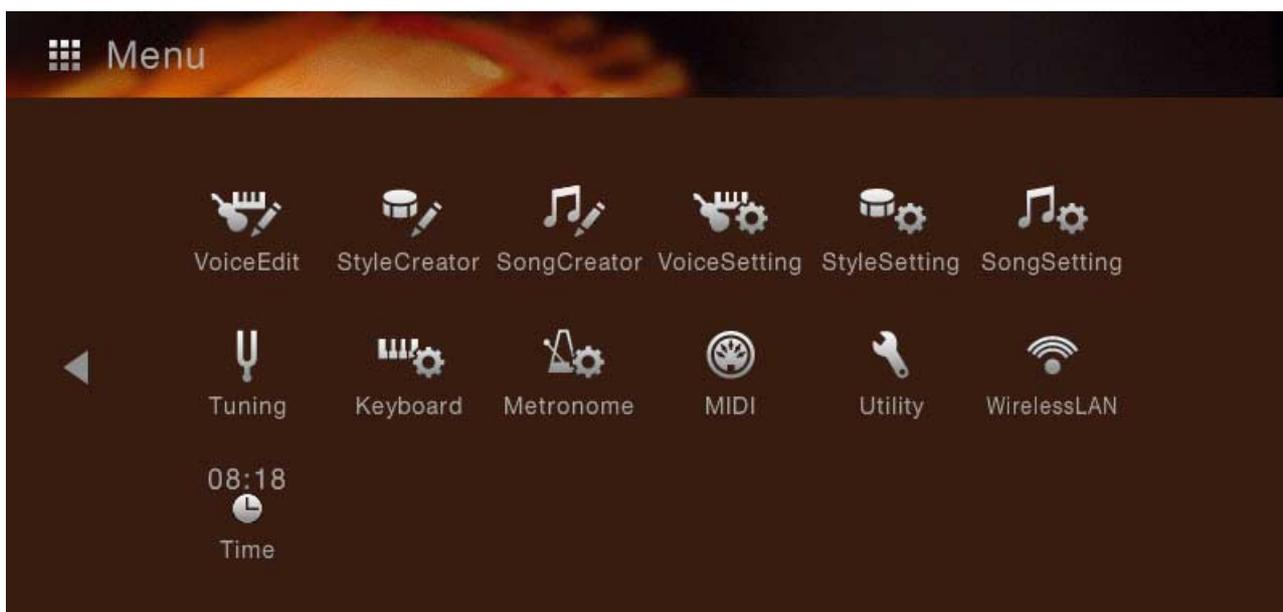
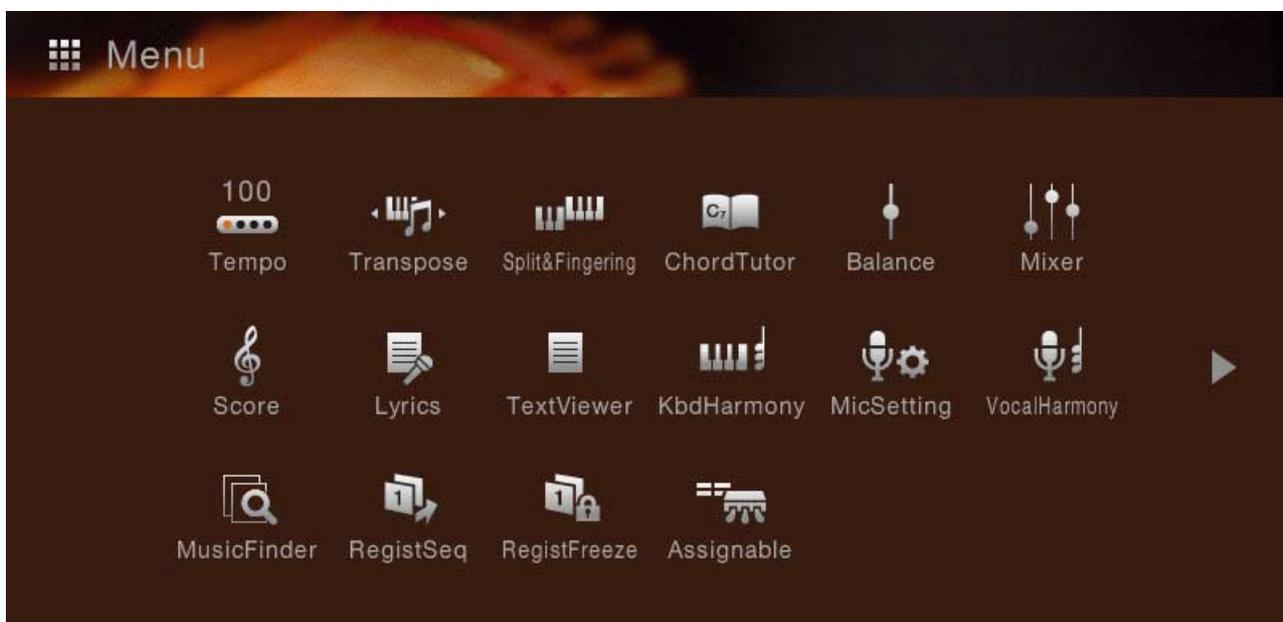
Sonstige Funktionen und Einstellungen

Dieses Kapitel erläutert die detaillierten Funktionen und Vorgänge, die durch Berühren von nicht im Menü-Display enthaltenen Displays aufgerufen werden.

Einstellen der Lautstärke der Begleitung oder Ein-/Ausschalten der einzelnen Begleit-Parts im Piano Room.....	105
Anzeigen der der Tastatur zugewiesenen Instrumente (Drum Kit Tutor)	107
Separates Aufzeichne der Parts der rechten und linken Hand (MIDI-Aufnahme)	108
Aufnahme zuerst der Style-Wiedergabe, dann der Melodien	112

Index	116
--------------------	------------

Indem Sie auf eines der in der folgenden Abbildung gezeigten Symbole klicken, springen Sie automatisch zur Seite mit den Erläuterungen für diese Funktion.



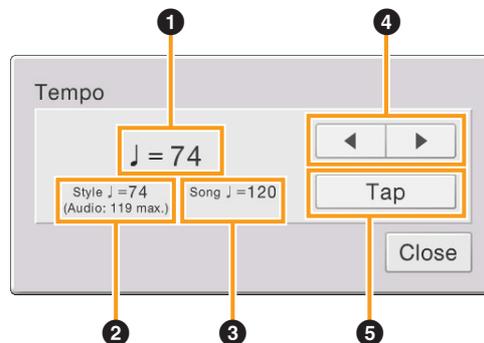
* Die Symbole für „WirelessLAN“ und „Time“ werden nur dann angezeigt, wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter (der sich je nach Erwerbort evtl. nicht im Lieferumfang befand) mit dem Anschluss [USB TO DEVICE] verbunden ist.

Kapitel 1

Durch Berühren der einzelnen Symbole im Menü-Display aufgerufene Funktionen

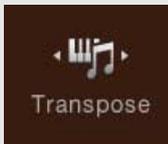
Dieses Kapitel erläutert die Funktionen, die durch Berühren der einzelnen Symbole im Menü-Display aufgerufen werden.

Einstellen des Tempos



❶	Zeigt während der Wiedergabe von Metronom, Styles und MIDI-Songs den Tempowert an.
❷	Zeigt den Tempowert des aktuellen Styles an. Der Style wird in diesem Tempo gestartet. Wenn Sie einen Audio-Style aufrufen (nur CVP-709), wird das obere Tempolimit unterhalb des Tempowertes angezeigt. Der Audio-Part wird stummgeschaltet, wenn das Tempo über dem Höchstwert ist.
❸	Zeigt den Tempowert des aktuellen MIDI-Songs an. Der Song wird in diesem Tempo gestartet.
❹	Diese entsprechen grundsätzlich den TEMPO-Tasten [-]/[+] am Bedienfeld. Wenn Sie den vorgegebenen Tempowert des aktuellen Styles oder MIDI-Songs abrufen möchten, drücken und halten Sie einen beliebigen Bereich von ❶ – ❸.
❺	Diese entspricht grundsätzlich der Taste [TAP TEMPO] am Bedienfeld.

HINWEIS Der Tempowert eines Audio-Songs wird mit der Funktion Time Stretch (Zeitdehnung) eingestellt. Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.



Transponieren der Tonhöhe in Halbtönen

Sie können die Gesamtonhöhe des Instruments (Tastaturklang, Style-Wiedergabe, MIDI-Song-Wiedergabe usw.) in Halbtönen transponieren.

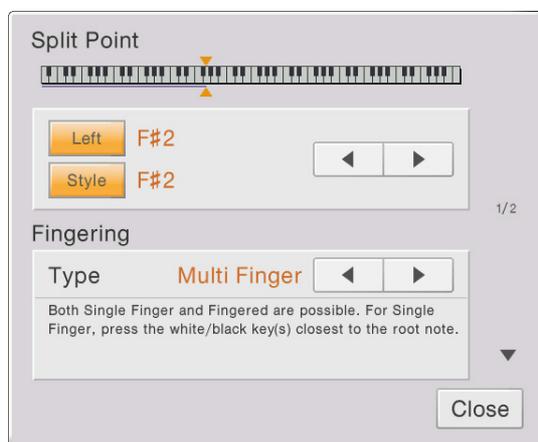


Master	Transponiert die Gesamtonhöhe des Instruments, mit Ausnahme von Audio-Songs und des über ein Mikrofon oder die [AUX IN]-Buchse zugeführten Audiosignals.
Keyboard	Transponiert die Tonhöhe der Tastatur, einschließlich Style-Wiedergabe (gesteuert durch Ihre Tastenanschläge im Akkordbereich der Tastatur).
Song	Transponiert die Tonhöhe nur der MIDI-Song-Wiedergabe.

HINWEIS Die Tonhöhe eines Audio-Songs wird mit der Funktion Pitch Shift (Tonhöhenverschiebung) eingestellt. Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.

HINWEIS Die Transposition wird nicht auf die Voices von Schlagzeug-Sets (Drum Kit) und Special-Effects-Sets (SFX Kits) angewendet.

Split-Punkt/Akkordgrifftechnik



Näheres über den Split-Punkt und die Akkordgrifftechniken erfahren Sie in der Bedienungsanleitung.

Mit der rechten Hand Akkorde für die Style-Wiedergabe angeben

Indem Sie den Akkorderkennungsbereich (Chord Detection Area) vom Tastaturbereich der rechten Hand auf den der linken umschalten, können Sie die Basslinie mit der linken Hand spielen und die rechte Hand verwenden, um Akkorde für die Steuerung der Style-Wiedergabe zu spielen.

- 1 Aufruf des Fensters Split Point/Fingering (Split-Punkt/Akkordgrifftechnik): [Menu] → [Split&Fingering] → Seite 2/2.**

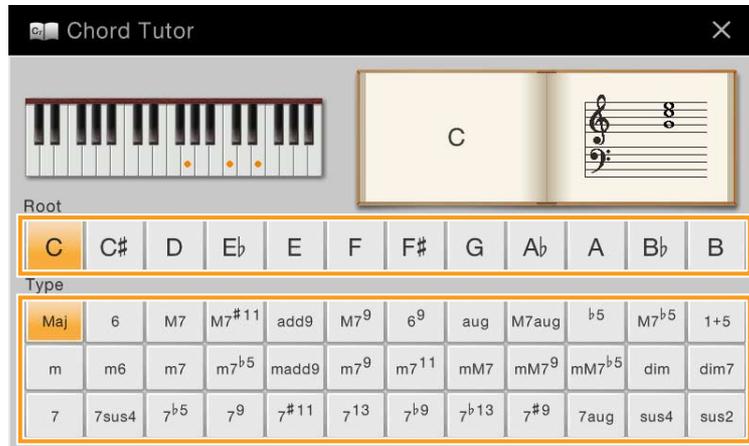


- 2 Sie nehmen die gewünschten Einstellungen vor, indem Sie die Anzeige berühren.**

<p>1</p>	<p>Chord Detection Area</p>	<p>Wählen Sie „Upper“. Der Tastaturbereich für Akkorde wird durch rechts vom Split-Punkt Left gespielte Noten gesteuert. Die Akkordgrifftechnik wird durch die Standardeinstellungen automatisch auf „Fingered*“ eingestellt.</p> <p>HINWEIS „Fingered*“ ist im Wesentlichen identisch mit „Fingered“, nur dass „1+5“, „1+8“ und Chord Cancel nicht verfügbar sind.</p> <p>HINWEIS Informationen zur Einstellung von „Chord Detection Area“ auf „Lower“ finden Sie in der Bedienungsanleitung.</p>
<p>2</p>	<p>Manual Bass</p>	<p>Manual Bass (manuelle Bassbegleitung) wird in der Standardeinstellung automatisch auf „On“ (Ein) eingestellt, wenn Sie oben bei Chord Detection Area „Upper“ auswählen. Der Bass-Part des aktuellen Styles wird stummgeschaltet und dem Part der linken Hand zugewiesen.</p> <p>HINWEIS Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn „Chord Detection Area“ auf „Upper“ eingestellt ist.</p>



Spiel bestimmter Akkorde lernen (Chord Tutor)



Wenn Sie den Namen eines Akkords kennen, aber nicht wissen, wie er gespielt wird, zeigt Ihnen diese Funktion an, welche Noten Sie anschlagen sollten.

Root	Hiermit können Sie den gewünschten Akkordgrundton auswählen.
Type	Hiermit können Sie den gewünschten Akkordtyp auswählen.

HINWEIS Je nach Akkord können einige Noten ausgelassen werden.



Einstellen der Lautstärkeverhältnisse



Näheres über dieses Display erfahren Sie in der Bedienungsanleitung.



Bearbeiten von Lautstärke und Klangeigenschaften (Mixer)

Mit den Registerkarten „Panel“ – „Song Ch9-16“ für die Part-Auswahl oben im Mixer-Display können Sie den Klang der einzelnen Parts einstellen, während Sie bei „Master“ Klangeinstellungen für den Klang des gesamten Instruments einstellen können.

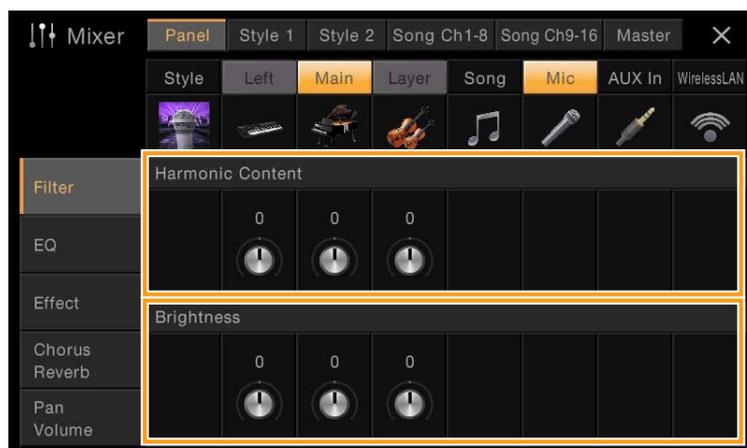
HINWEIS Wenn ein Audio-Song ausgewählt ist, können Sie nicht die Parameter einstellen, die für Song-Parts oder Kanäle gelten.

HINWEIS Dreh- und Schieberegler erscheinen nur dann im Einstellungsdisplay, wenn die betreffenden Parameter verfügbar sind.

Für eine bildliche Darstellung des Signalflusses und der Konfiguration des Mischpults beachten Sie das Blockdiagramm auf [Seite 17](#).

Filter

Diese Funktion modifiziert die Klangeigenschaften (Klanghelligkeit usw.), indem das Signal auf einen bestimmten Frequenzbereich begrenzt wird. Beachten Sie, dass dies nicht verfügbar ist, wenn Sie oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt haben.



Harmonic Content	Hier können Sie den Resonanzeffekt (Seite 44) für jeden Part einstellen. Dies verleiht dem Klang in Kombination mit dem Parameter „Brightness“ einen speziellen Charakter.
Brightness	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 44).

EQ (Equalizer; Klangregelung)

Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist ein Signalprozessor, der das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um die Gesamtklangwirkung Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. Mit den Registerkarten „Panel“ – „Song Ch9-16“ für die Part-Auswahl oben im Mixer-Display können Sie den EQ der einzelnen Parts einstellen, während Sie bei „Master“ Klangeinstellungen für den EQ des gesamten Instruments einstellen können.

Part EQ (wenn eine der Registerkarten „Panel“ – „Song Ch 9-16“ gewählt ist)

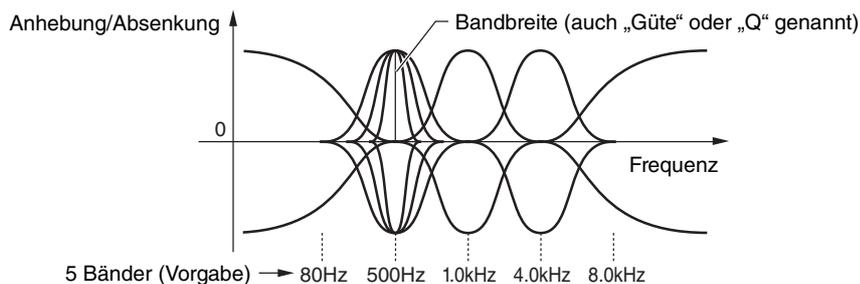


High	Hebt das Höhenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.
Low	Hebt das Tiefenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.

Master EQ (wenn die Registerkarte „Master“ gewählt ist)

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

HINWEIS Der Master EQ kann nicht auf einen Audio-Song oder den Metronomklang angewendet werden.



HINWEIS Wenn das hier dargestellte Display nicht aufgerufen wird, drücken Sie die Registerkarte „EQ“ auf der linken Seite.

1 Wählen Sie den zu bearbeitenden EQ-Typ aus.

- **FLAT:** Neutrale EQ-Einstellungen. Anhebung/Absenkung (Gain) aller Frequenzbänder ist auf 0 dB eingestellt.
- **LOW CUT:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen klareren Klang die tiefen Frequenzen abgesenkt werden.
- **LOW BOOST:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen kräftigeren Klang die tiefen Frequenzen angehoben werden.
- **HIGH CUT:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen weicheren Klang die hohen Frequenzen abgesenkt werden.
- **HIGH BOOST:** Eine EQ-Einstellung, bei der für einen helleren Klang die tiefen Frequenzen angehoben werden.
- **User1/2:** Ihre eigenen EQ-Einstellungen, wie gespeichert in Schritt 4.

2 Stellen die Güte (Q für „quality“) sowie die Arbeitsfrequenz jedes Bandes ein.

Der verfügbare Frequenzbereich ist für jedes Band verschieden. Je höher der Wert für Q, desto schmaler ist die Bandbreite.

3 Sie können die Pegel der fünf Bänder beliebig anheben oder absenken.

4 Tippen Sie auf (Speichern), und speichern Sie die Einstellungen als User-Master-EQ-Typ. Sie können bis zu zwei EQ-Typen erstellen und speichern.

ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS Wenn Sie Master-EQ-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [Menü] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, auf [Backup] bei „User Effect“, um den Speichervorgang auszuführen (Seite 99).

Effect

Dieses Instrument bietet die folgenden Effektblöcke.

- **Systemeffekte (Chorus, Reverb):** Diese Effekte werden auf den gesamten Klang dieses Instruments angewendet. Sie können den Anteil des Systemeffekts getrennt für jeden Part einstellen. Lesen Sie „Chorus/Reverb“ (Seite 14).
- **Insert-Effekte 1–8 (CVP-709) / Insert-Effekte 1–3 (CVP-705):** Diese Effekte werden jeweils nur auf einen bestimmten Part angewendet. Wählen Sie für jeden dieser Effekte einen Effekttyp aus, der auf den betreffenden Part zugeschnitten ist (z. B. Distortion, der nur auf einen Gitarren-Part angewendet würde).
- **Variation-Effekt:** Dieser Block kann sowohl als System-Effekt als auch als Insert-Effekt verwendet werden, und Sie können zwischen diesen umschalten.

Diese Beschreibungen betreffen die Einstellungen der Insert-Effekte und der Variation-Effekte im Effect-Display.

Beachten Sie, dass dieses Display nicht verfügbar ist, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.



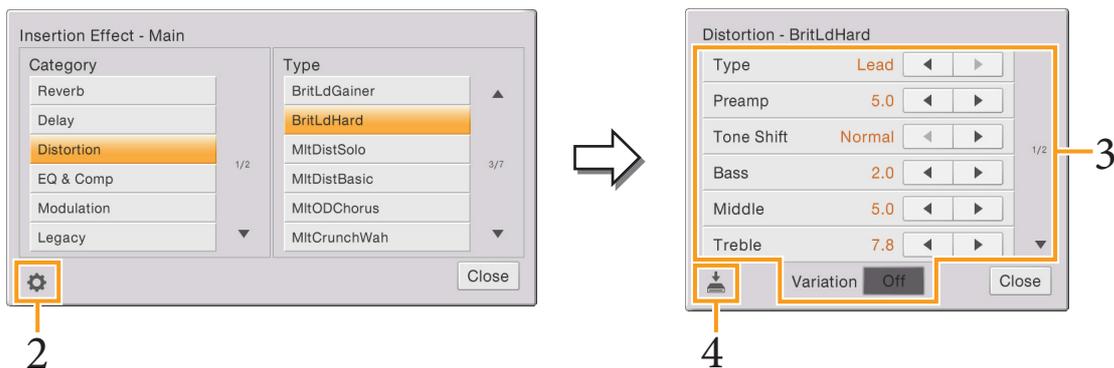
<p>Insertion Effect</p>	<p>Hiermit können Sie den gewünschten Insert-Effekttyp für jeden Part auswählen, indem Sie auf den Bereich oberhalb jedes Reglers tippen. Indem Sie an den Reglern drehen, können Sie den Effektanteil einstellen.</p> <p>Wenn Sie für einen der Insert-Effekte einen Effekttyp auswählen und diesen auf einen bestimmten Part anwenden möchten, tippen Sie auf  (Einstellung) oben rechts dieses Bereichs, und nehmen Sie die notwendigen Einstellungen in dem Fenster vor. Die zuweisbaren Parts für jeden Insert-Effekt sind wie folgt:</p> <p>■ CVP-709</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1–5: Tastatur-Parts, Song-Kanäle 1–16 • Insert-Effekt 6: Mikrofon, Song-Kanäle 1–16 • Insertion Effect 7–8: Style-Parts (ausgenommen der Audio-Part des Audio-Styles (nur CVP-709)) <p>■ CVP-705</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1–2: Tastatur-Parts, Song-Kanäle 1–16 • Insertion Effect 3: Mikrofon, Tastatur-Parts, Song-Kanäle 1–16 <p>HINWEIS Am CVP-705 können Insert-Effekte nicht auf Style-Parts angewendet werden.</p>
<p>Variation Effect</p>	<p>Tippen Sie auf [INSERTION] oder [SYSTEM], um die Effektverbindung zwischen Insert-Effekt und Systemeffekt umzuschalten, und tippen Sie dann auf das rechte Ende dieser Zeile, um den gewünschten Effekttyp auszuwählen.</p> <p>Wenn „SYSTEM“ ausgewählt ist, wird dieser Effect als Systemeffekt auf alle Parts des Songs und des Styles angewendet. Wenn „INSERTION“ gewählt ist, wird dieser Effekt nur auf den jeweiligen Part des Songs/Styles angewendet.</p> <p>Um den Effektanteil einzustellen, drehen Sie am Regler des entsprechenden Parts.</p>

HINWEIS Näheres zu den Effekttypen entnehmen Sie der Datenliste.

Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen

Sie können die Einstellungen der Systemeffekte (Chorus, Reverb), der Insert-Effekte und der Variation-Effekte einstellen. Die bearbeiteten Effekte können als User-Effekttyp gespeichert werden.

- 1 Tippen Sie im Mixer-Display auf den gewünschten Effekttyp, um das Effekttyp-Auswahldisplay aufzurufen.
- 2 Wählen Sie den gewünschten Effekttyp, falls erforderlich, und tippen Sie dann auf , um das Effektparameter-Display aufzurufen.



- 3 Nehmen Sie für jeden Parameter die erforderliche Einstellung vor.

Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt vom Effekttyp ab.

Zu jedem Insert-Effekttyp gibt es eine Variante (Variation), die standardmäßig ausgeschaltet ist. Sie können diese Variation verwenden und die Tiefe einiger Parameter einstellen, indem Sie die Variation einschalten, wenn der Insert-Effekt auf den Part Main, Layer oder Left angewendet wird.

HINWEIS „Variation“ [ON]/[OFF] wird nicht angezeigt, wenn der Insert-Effekt auf andere Parts als Main, Layer oder Left angewendet wird.

HINWEIS Ausgegraute Parameter lassen sich nicht bearbeiten.

- 4** Tippen Sie auf  (Speichern), und speichern Sie die Einstellungen als User-Master-Effekttyp. Bis zu 3 Effekttypen können für jeden Effektblock Reverb, Chorus und Variation gespeichert werden, und bis zu 10 Effekttypen können für die Insert-Effektblöcke gespeichert werden.

ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS Wenn Sie die Effekteinstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [Menü] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, auf [Backup] bei „User Effect“, um den Speichervorgang auszuführen (Seite 99).

Chorus/Reverb

Wie im vorigen Abschnitt beschrieben, sind die Effekte Chorus und Reverb Systemeffekte, die auf den Klang des gesamten Instruments angewendet werden. Dieses Display ist nicht verfügbar, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.



Chorus	Tippen Sie auf den Namen des Chorus-Effekttyps oben rechts in dieser Reihe, um den gewünschten Chorus-Typ auszuwählen. Kehren Sie dann zurück zum Mixer-Display, und verwenden Sie die Drehregler, um den Chorusanteil für jeden Part einzustellen.
Reverb	Tippen Sie auf den Namen des Reverb-Effekttyps oben rechts in dieser Reihe, um den gewünschten Reverb-Typ auszuwählen. Kehren Sie dann zurück zum Mixer-Display, und verwenden Sie die Drehregler, um den Reverb-Anteil für jeden Part einzustellen.

Wenn VRM-Voices ausgewählt werden, erscheinen unter den Drehreglern der Parts „VRM“-Anzeigen. Wenn für mehrere Parts VRM-Voices ausgewählt sind, werden Chorus- und Reverb-Tiefe auf alle diese Parts zusammen angewendet.

HINWEIS Näheres zu den verfügbaren Chorus- und Reverb-Effekttypen finden Sie in der Datenliste (Liste der Effekttypen).

Bearbeiten und Speichern der Chorus-/Reverb-Einstellungen

Diese entsprechen denen im „Effect“-Display (Seite 13).

Pan/Volume (Panorama/Lautstärke)

Sie können das Panorama (die Stereoposition des Klanges) und die Lautstärke für jeden Part einstellen. Beachten Sie, dass dieses Display nicht verfügbar ist, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.



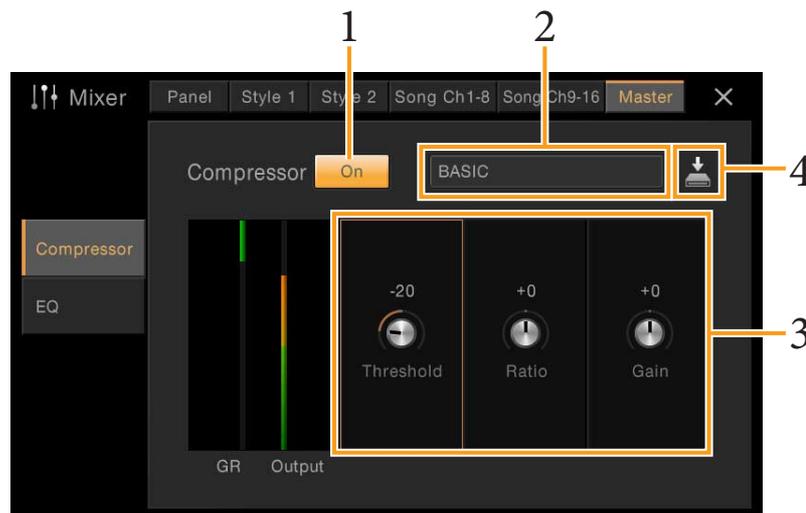
❶	Pan	Bestimmt für jeden Part (Kanal) die Position im Stereoklangbild.
❷	Volume	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Balance aller Parts einstellen können.

Master-Kompressor

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

Dieses Instrument besitzt einen Master-Kompressor, der auf den gesamten Klang dieses Instruments angewendet wird. Die Parameter des Master-Kompressors sind voreingestellt, Sie können jedoch auch Ihre eigenen Master-Compressor-Presets erstellen und speichern, indem Sie die betreffenden Parameter einstellen. Dieses Display ist nur verfügbar, wenn oben im Mixer-Display die Registerkarte „Master“ gewählt ist.

HINWEIS Der Master-Kompressor kann nicht auf einen Audio-Song oder den Metronomklang angewendet werden.



- 1 Schalten Sie den Kompressor ein („On“).
- 2 Wählen Sie den zu bearbeitenden Master-Compressor-Typ aus.
- 3 Bearbeiten Sie die Parameter des Master-Kompressors.

Threshold	Legt den Threshold fest (den Minimalpegel, ab dem die Kompression beginnt).
Ratio	Bestimmt das Kompressionsverhältnis, bzw. wie stark der Dynamikumfang komprimiert wird.
Gain	Legt den Ausgangspegel fest.

Die Anzeige „GR“ (Gain Reduction) zeigt den Pegel, um den das komprimierte Signal in der Dynamik reduziert wurde, und „Output“ zeigt in Echtzeit den Ausgangspegel, wie er auch vom Instrument zu hören ist.

- 4 Tippen Sie auf  (Speichern), und speichern Sie die Einstellungen als User-Master-Compressor-Typ.

Sie können bis zu fünf Master-Compressor-Typen erstellen und speichern.

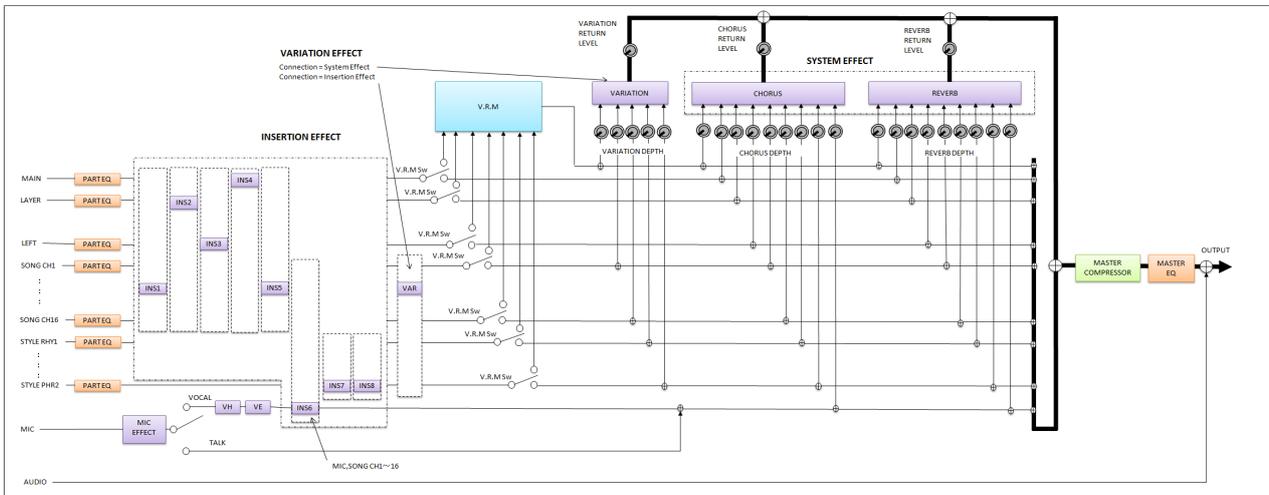
ACHTUNG

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

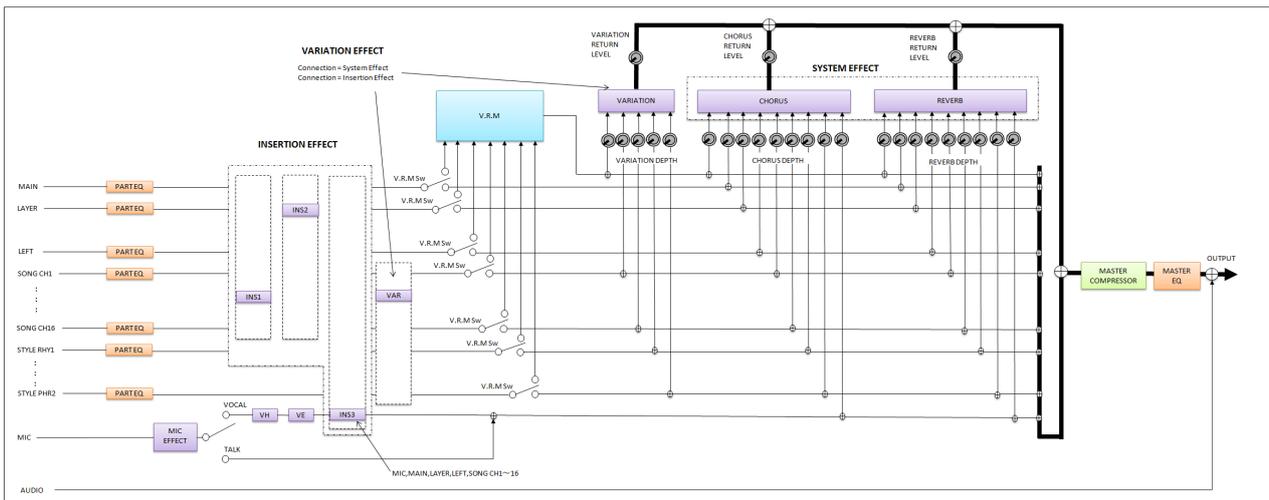
HINWEIS Wenn Sie die Master-Compressor-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu aus dem Display heraus, das über [Menü] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, auf [Backup] bei „User Effect“, um den Speichervorgang auszuführen (Seite 99).

Blockschaltbild

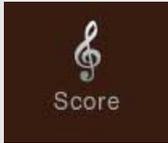
CVP-709



CVP-705

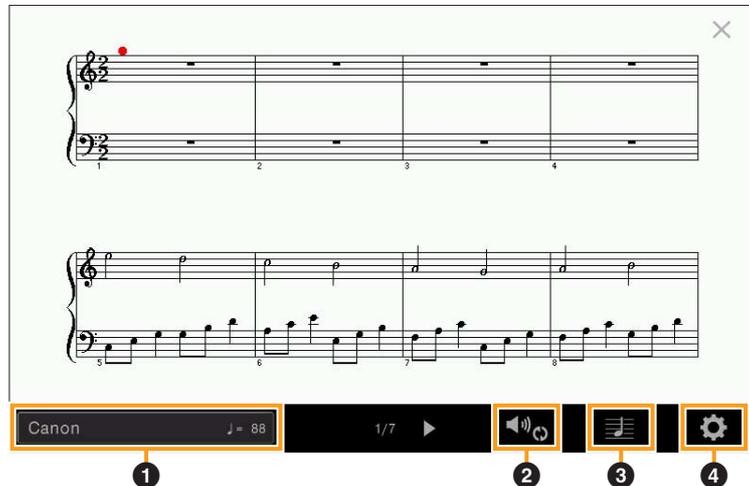


* MIC EFFECT = 3 Band EQ/Noise Gate/Compressor, VH = Vocal Harmony, VE = Vocal Harmony Effect



Bearbeiten der Notenschrifteneinstellungen (Score)

Wählen Sie einen MIDI-Song aus, und tippen Sie dann auf [Score], um die Notendarstellung des aktuellen MIDI-Songs aufzurufen. Sie können die Notendarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht.



1	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Auch die Tempoeinstellung wird auf der rechten Seite angezeigt. Wenn Sie einen anderen Song auswählen möchten, tippen Sie auf den Song-Namen, um das Display für die Song-Auswahl zu öffnen.
2	Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 18).
3	Hier können Sie die Parameter für die Notendarstellung einstellen, einschließlich der angezeigten Größe, Akkorddarstellung usw. Näheres erfahren Sie unter „Ansicht einstellen“ (Seite 19).
4	Hier können Sie detailliertere Parameter für die Notendarstellung einstellen. Lesen Sie weiter unter „Detaileinstellung“ (Seite 19).

Wiedergabeeinstellung

In dem mit (Wiedergabeeinstellung) aufgerufenen Display können Sie die Parameter für die Wiedergabe des aktuellen MIDI-Songs einstellen. Die hier beschriebenen Parameter können auch im Song-Bereich (erweiterte Ansicht) des Home-Displays eingestellt werden.

Extra	Schaltet die Wiedergabe aller Kanäle ein oder aus, mit Ausnahme derjenigen, die den unten beschriebenen Parts Left und Right zugewiesen sind.
Left	Schaltet die Wiedergabe des Parts für die linke Hand ein oder aus. Diesem Part können Sie im Song-Setting-Display (Seite 82) den gewünschten Kanal zuweisen.
Right	Schaltet die Wiedergabe des Parts für die rechte Hand ein oder aus. Diesem Part können Sie im Song-Setting-Display (Seite 82) den gewünschten Kanal zuweisen.
Guide	Schaltet die Guide-Funktion ein oder aus. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.
AB	Schaltet die wiederholte Wiedergabe (Repeat) ein oder aus; zusätzlich können Sie den Wiedergabebereich einstellen. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Ansichtseinstellung

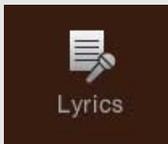
In dem mit  (Ansichtseinstellung) aufgerufenen Display können Sie die Parameter für die Notendarstellung einstellen.

Size	Bestimmt die Auflösung (bzw. die Vergrößerungsstufe) der Notation.
Left	Schaltet die Darstellung der Noten für die linken Hand ein oder aus. Wenn bei diesem Parameter die Anzeige „-“ erscheint und er nicht verfügbar ist, rufen Sie das Detaileinstellung-Display auf (Seite 19), und stellen Sie Left Ch auf einen anderen Kanal als „Auto“. Oder stellen Sie unter [Menü] → [SongSetting] → [Part Ch] den Left-Part auf einen anderen Kanal als „Off“ ein (Seite 82). HINWEIS Die beiden Parts Right (s. u.) und Left können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
Right	Schaltet die Darstellung der Noten für die rechte Hand ein oder aus. HINWEIS Die beiden Parts Right und Left (s. o.) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
Chord	Schaltet die Akkorddarstellung ein oder aus. Wenn der aktuelle Song keine Akkorddaten enthält, werden auch dann keine Akkordinformationen angezeigt, wenn die Darstellung hier eingeschaltet wird.
Lyrics	Schaltet die Liedtextdarstellung ein oder aus. Wenn der aktuelle Song keine Liedtext-Daten enthält, werden auch dann keine Liedtexte angezeigt, wenn die Darstellung hier eingeschaltet wird. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie die Darstellung zwischen „Lyrics“ und „Pedal“ umschalten, indem Sie hier tippen. Wenn „Pedal“ gewählt ist, werden anstelle der Liedtexte Pedal-Events angezeigt.
Note	Schaltet die Darstellung der Notennamen ein oder aus. Ist dieses Kontrollkästchen markiert, wird jeder Notename links von jeder Note angezeigt. Wenn der Song Fingersatz-Events enthält, können Sie die Darstellung zwischen „Note“ und „Fingering“ umschalten, indem Sie hier tippen. Wenn „Fingering“ gewählt ist, werden anstelle der Liedtexte Fingersatz-Events angezeigt.
Color	Wenn dies markiert ist, werden die Noten im Display farbcodiert angezeigt (C: Rot, D: Gelb, E: Grün, F: Orange, G : Blau, A: Violett, und B: Grau).

Detaileinstellung

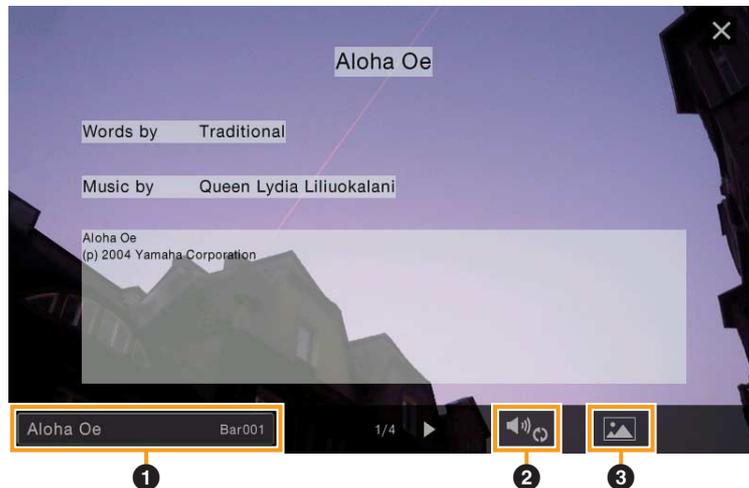
In dem Display, das mit  (Detaileinstellung) aufgerufen wird, können Sie spezifischere Parameter einstellen.

Right Ch	Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den MIDI-Song-Daten für den rechten und den linken Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf „Auto“, wenn ein anderer Song ausgewählt wird.
Left Ch	<ul style="list-style-type: none"> • Auto: Die MIDI-Kanäle der MIDI-Song-Daten für die Parts der linken und rechten Hand werden automatisch zugewiesen. Die Parts werden jeweils auf den Kanal festgelegt, der bei Part Ch im Song-Setting-Display (Seite 82) eingestellt wurde. • 1–16: Weist einen angegebenen MIDI-Kanal (1–16) den Parts für die rechte und für die linke Hand zu. • Off (nur Left Ch): Keine Kanaluweisung. Dies schaltet die Notendarstellung für die linke Hand ein und aus.
Key Signature	Hier können Sie an der Position, an der der MIDI-Song gestoppt wurde, einen Tonartwechsel eingeben. Diese Einstellung ist hilfreich bei Songs, die Sie mit Tonartwechsel aufgenommen haben, damit die Tonart in den Noten richtig dargestellt wird.
Quantize	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Partitur steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.
Note Name	Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Diese Einstellungen sind verfügbar, wenn der Parameter Note (Seite 19) markiert ist. <ul style="list-style-type: none"> • A, B, C: Die Notennamen werden als Buchstaben angegeben (C, D, E, F, G, A, B) (Anm. d. Üb.: „B“ ist im Deutschen die Note „H“). • Fixed Do: Die Noten werden als Solmisationssilben in der gewählten Sprache angezeigt. • Movable Do: („Bewegliches Do“) Die Noten werden als Solmisationssilben entsprechend den Intervallen auf der Tonleiter angezeigt, und zwar unterschiedlich je nach der jeweiligen Tonart. Der Grundton wird als „Do“ angezeigt. In der Tonart G-Dur würde der Grundton Sol (G) beispielsweise als „Do“ angezeigt. Wie bei „Fixed Do“ hängt die Anzeige von der gewählten Sprache ab.



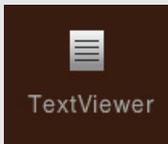
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtextanzeige

Wählen Sie einen MIDI-Song aus, und tippen Sie dann auf [Lyrics], um die Liedtextdarstellung des aktuellen MIDI-Songs aufzurufen. Sie können die Liedtextdarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht.



1	Zeigt den Namen des aktuellen Songs an. Auch die aktuelle Taktnummer wird auf der rechten Seite angezeigt. Wenn Sie einen anderen Song auswählen möchten, tippen Sie hier auf den Song-Namen, um das Display für die Song-Auswahl zu öffnen.
2	Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 18).
3	Ermöglicht Ihnen, das Hintergrundbild für die Liedtext-/Textdarstellung umzuschalten. Neben verschiedenen Bildern unter der Preset-Registerkarte können Sie ein eigenes Bild auswählen (eine Bitmap-Datei kleiner als 800 x 480 Pixel), die sich auf dem USB-Flash-Laufwerk befindet. Die eigene Datei kann vom USB-Flash-Laufwerk in den internen User-Speicher geladen werden. HINWEIS Die hier gewählte Einstellung wird auch auf die Textdarstellung angewendet.

HINWEIS Wenn der Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, müssen Sie evtl. die Einstellung der Textsprache (Lyrics Language) im Display [Menü] → [SongSetting] → [Lyrics] ändern.



Anzeigen der Textanzeige und Bearbeiten der Einstellungen für die Textanzeige

Sie können die mit Hilfe eines Computers erstellte Textdatei (.txt) am Display des Instruments anzeigen. Dieses Feature eröffnet verschiedene hilfreiche Möglichkeiten, z. B. die Anzeige von Liedtext, Akkordnamen und Textnotizen.

Anzeigen der Textanzeige

Wenn Sie einen auf einem USB-Flash-Laufwerk befindlichen Text anzeigen möchten, schließen Sie zuvor das USB-Flash-Laufwerk mit den betreffenden Textdaten am Anschluss [USB TO DEVICE] an.

1 Rufen Sie die Textanzeige über [Menu] → [TextViewer] auf.



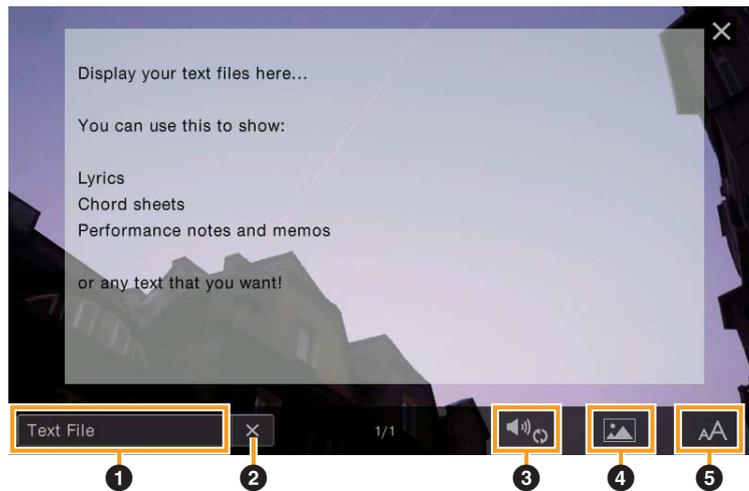
2 Berühren Sie die untere linke Ecke der Anzeige, um die Anzeige für die Auswahl einer Textdatei aufzurufen.

3 Wählen Sie die gewünschte Textdatei aus und berühren Sie [Close] (Schließen), um den Text auf der Anzeige auszugeben.

Wenn sich der Text über mehrere Seiten erstreckt, können Sie durch den gesamten Text scrollen, indem Sie [◀] oder [▶] an der rechten und linken Seite berühren. Um Text von der Anzeige zu entfernen, berühren Sie [×] rechts neben dem Namen der Textdatei.

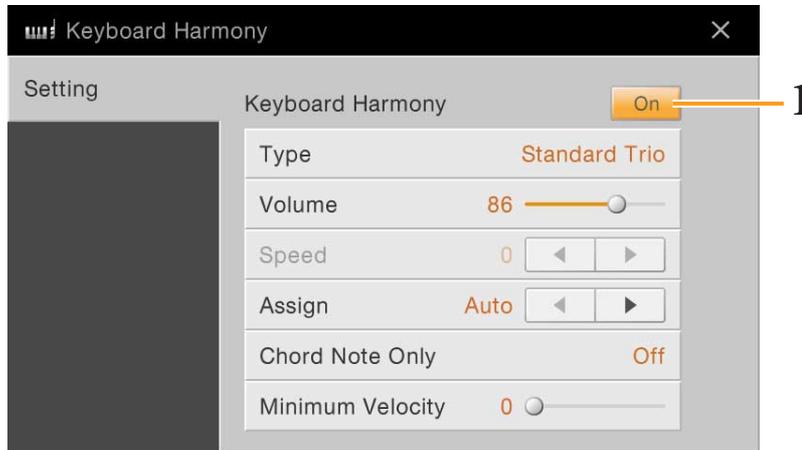
- HINWEIS**
- Ein Zeilenwechsel (Umbruch) wird nicht automatisch im Instrument vorgenommen. Wenn ein Satz aufgrund der begrenzten Größe des Displays unvollständig angezeigt wird, fügen Sie bitte vorher in einem Texteditor usw. auf dem Computer Zeilenwechsel ein.
 - Der Text kann auf einem externen Bildschirm oder auf dem TV-Gerät angezeigt werden. Nähere Anweisungen finden Sie in der Bedienungsanleitung.
 - Informationen über die Auswahl einer Textdatei können im Registration Memory gespeichert werden. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.
 - Sie können die Seite wechseln, indem Sie waagrecht über das Display wischen.

Bearbeiten der Einstellungen für die Textanzeige



1	Zeigt die aktuelle Textdatei an, die im Display dargestellt wird. Wenn Sie hierauf tippen, erscheint das Display für die Textdateiauswahl, in dem Sie eine eigene Textdatei auf dem USB-Flash-Laufwerk auswählen oder sie vom USB-Flash-Laufwerk in den internen User-Speicher kopieren können.
2	Löscht den Text vom Display. Dieser Vorgang löscht nicht die Textdatei selbst, sondern bewirkt nur, dass keine Textdatei dargestellt wird.
3	Hier können Sie die Parameter für die Wiedergabe-Parts des MIDI-Songs einstellen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter „Wiedergabeeinstellung“ (Seite 18).
4	Ermöglicht Ihnen, das Hintergrundbild für die Liedtext-/Textdarstellung umzuschalten. Neben verschiedenen Bildern unter der Preset-Registerkarte können Sie Ihr eigenes Bild auswählen (eine Bitmap-Datei kleiner als 800 x 480 Pixel), die sich auf dem USB-Flash-Laufwerk befindet. Die eigene Datei kann vom USB-Flash-Laufwerk in den internen User-Speicher geladen werden. HINWEIS Die hier gewählte Einstellung wird auch auf die Liedtextdarstellung angewendet.
5	Hiermit können Sie Schriftgröße und Schriftart auswählen. Bei „Small“, „Medium“ oder „Large“ (Klein, Mittel, Groß) wird jedes Zeichen mit gleicher Breite dargestellt, was für die Textdarstellung mit darüber angezeigten Akkorden usw. nützlich ist. Die Einstellungen „Proportional Small“, „Proportional Medium“ und „Proportional Large“ wählen proportionale Schriftarten, die sich nur für Texte ohne Akkordnamen oder Notizen usw. eignen.

HINWEIS Wenn der Text durcheinander oder unleserlich sein sollte, müssen Sie evtl. die Spracheinstellung im Display [Menü] → [Utility] → [System] ändern.

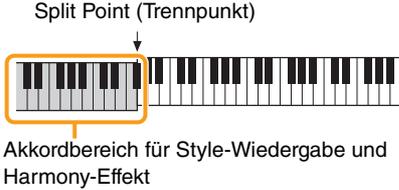
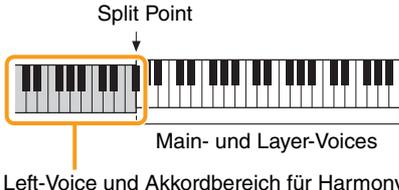
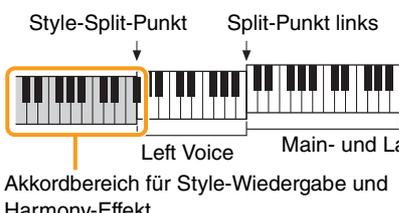


1 Schalten Sie die Keyboard-Harmony-Funktion auf „On“ (ein).

Wenn eingeschaltet, wird Harmony oder Echo automatisch auf Ihr Spiel auf der Tastatur angewendet.

2 Stellen Sie die entsprechenden Parameter wie Harmony-Typ und Lautstärke ein.

HINWEIS Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt vom Harmony-Typ ab.

Type	Hier können Sie einen der Harmony-Typen wählen, die in folgende Gruppen eingeteilt sind.
	<p>■ Harmony Type (Standard Duet – Strum)</p> <p>Diese Typen wenden den Harmony-Effekt auf die Noten an, die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielt werden, und zwar je nach dem Akkord, der im Tastaturbereich für die linke Hand gegriffen wird. (Beachten Sie, dass die Einstellungen „1+5“ und „Octave“ nicht vom Akkord beeinflusst werden.)</p> <p>Wenn Sie diese Typen bei gestoppter Style-Wiedergabe verwenden möchten, stellen Sie den Parameter „Stop ACMP“ (Seite 78) auf einen anderen Wert als „Disabled“.</p> <p>Wenn [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist:</p>  <p>Wenn der Left-Part eingeschaltet ist:</p>  <p>Wenn [ACMP ON/OFF] und der Left-Part eingeschaltet sind:</p> 

Type	<p>■ Multi Assign Der Multi-Assign-Effekt weist gleichzeitig im Tastaturbereich der rechten Hand gespielte Noten automatisch verschiedenen Parts (Voices) zu. Beide Tastatur-Parts – [Main] und [Layer] – sollten eingeschaltet sein, wenn Sie den Multi-Assign-Effekt verwenden. Die Voices von Main und Layer werden abwechselnd in der von Ihnen gespielten Reihenfolge den Noten zugewiesen.</p> <p>■ Echo Type (Echo, Tremolo und Trill) Wenn einer der Echo-Typen ausgewählt ist, wird der entsprechende Effekt (Echo, Tremolo, Triller) synchron zum aktuell eingestellten Tempo auf die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte Note angewendet, und zwar unabhängig vom On/Off-Status von [ACMP] und dem linken Part. Denken Sie daran, dass Trill nur dann angewendet wird, wenn Sie auf der Tastatur zwei Tasten gleichzeitig gedrückt halten (die letzten beiden Noten, falls Sie mehr als zwei Noten gedrückt halten). Diese beiden Noten werden dann abwechselnd gespielt.</p>
Volume	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt die Lautstärke der vom Harmony-/Echo-Effekt erzeugten Harmony-/Echo-Noten fest.
Speed	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Typ Echo, Tremolo oder Trill ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte Echo, Tremolo und Trill.
Assign	<p>Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Mit ihm können Sie den Tastatur-Part festlegen, über den die Harmony-/Echo-Noten wiedergegeben werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Wendet den Effekt auf den eingeschalteten Part an. Sind beide Parts eingeschaltet, erhält der Main-Part Vorrang vor dem Layer-Part. • Multi: Sind beide Parts eingeschaltet, wird die auf der Tastatur gespielte Note durch den Main-Part wiedergegeben, und die Harmonien (Effekt) werden auf die Parts Main und Layer verteilt. Ist nur ein Part eingeschaltet, werden die auf der Tastatur gespielte Note und der Effekt von diesem Part wiedergegeben. • Main, Layer: Der Effekt wird auf den ausgewählten Part angewendet (Main oder Layer).
Chord Note Only	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn einer der Harmony-Typen ausgewählt ist. Bei Aktivierung („On“) wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Noten angewendet, die zu einem im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkord gehören.
Minimale Velocity	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt den niedrigsten Velocity-Wert fest, für den die Harmony-Note wiedergegeben werden soll. Mit dieser Option können Sie den Harmony-Effekt selektiv durch Ihre Spielstärke anwenden, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Der Harmony-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark genug anschlagen (stärker als der eingestellte Wert).

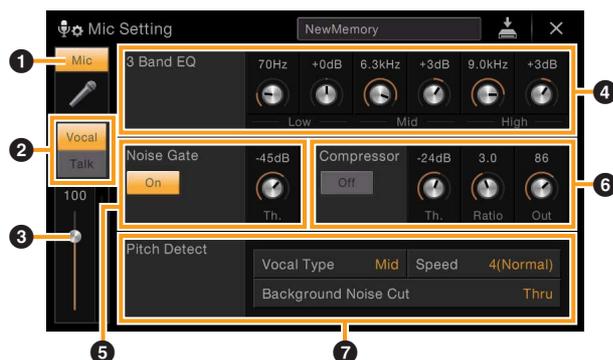


Mikrofoneinstellungen

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

HINWEIS Diese Einstellungen ermöglichen Ihnen, EQ, Noise Gate und Kompressor einzustellen, wenn „Vocal“ ausgewählt ist. Um das Panorama und die Reverb-/Chorus-Einstellungen für Ihre Singstimme einzustellen, verwenden Sie die Mixer-Einstellungen (Seite 14).

Wenn „Vocal“ ausgewählt ist:



Wenn „Talk“ ausgewählt ist:



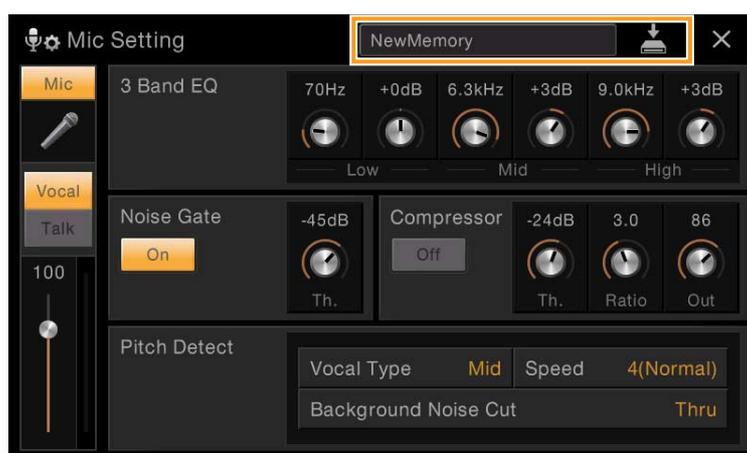
1	Mic (Mikrofon Ein/Aus)	Schaltet das Mikrofonsignal ein oder aus. In der Einstellung On wird das Mikrofonsignal dem Instrument zugeführt. HINWEIS Die Einstellung hier entspricht der im Vocal-Harmony-Display (Seite 27).
2	Vocal/Talk-Umschalter	Wenn Sie während Ihres Spiels in das Mikrofon singen, stellen Sie hier „Vocal“ ein. Wenn Sie normal sprechen oder zwischen Ihren Songs Ansagen machen möchten, stellen Sie hier „Talk“ ein. Hiermit können Sie sofort die Mikrofoneinstellungen entsprechend der Situation umschalten. HINWEIS Die Einstellung hier entspricht der im Vocal-Harmony-Display (Seite 27).
3	Lautstärke-einstellung	Legt die Eingangslautstärke des Mikrofonklangs fest. Der Eingangsspegel wird rechts angezeigt. HINWEIS Die Einstellung hier entspricht der im Vocal-Harmony-Display (Seite 27).
4	3 Band EQ	Ein EQ (Equalizer) ist ein Prozessor, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtklang wie gewünscht einzustellen. Dieses Instrument besitzt einen digitalen 3-Band-Equalizer (Low, Mid und High) zur Klangregelung des Mikrofonklanges. Für jedes der drei Frequenzbänder können Sie mit den entsprechenden Reglern im Display die Arbeitsfrequenz (Hz) und den Pegel (dB) einstellen.
5	Noise Gate	Dieser Effekt schaltet das Eingangssignal stumm, sobald das Eingangssignal vom Mikrofon unter einen festgelegten Wert abfällt. Dadurch können Sie auf effektive Weise Nebengeräusche herausfiltern, während das gewünschte Signal (Gesang usw.) durchgelassen wird.
	On/Off	Schaltet das Noise Gate ein oder aus.
	Th. (Threshold)	Legt den Eingangsspegel fest, oberhalb dessen das Gate öffnet.
6	Compressor	Dieser Effekt hält den Ausgangsspegel niedrig, wenn das Mikrofon-Eingangssignal einen angegebenen Pegel überschreitet. Dies ist besonders nützlich, um Gesangspassagen mit sehr hohen Dynamikschwankungen zu glätten. Das Signal wird dynamisch „komprimiert“, so dass laute Passagen leiser werden oder umgekehrt.
	On/Off	Schaltet den Kompressor ein oder aus.
	Th. (Threshold)	Legt den Eingangsspegel fest, oberhalb dessen die Kompression angewendet wird.
	Ratio	Regelt das Kompressionsverhältnis. Ein höheres Verhältnis hat einen stärker komprimierten Sound mit reduziertem Dynamikumfang zur Folge.
	Output	Stellt den Gesamtausgangsspegel ein.

7	Pitch Detect (nur, wenn „Vocal“ ausgewählt ist)	Hier stellen Sie ein, wie während der Aufführung die Tonhöhe des abgenommenen Mikrofonklangs erkannt wird.	
		Vocal Type	Stellen Sie diesen Parameter ein, um für Ihre Stimme die natürlichste Vokalharmonie zu erhalten. <ul style="list-style-type: none"> • Low: Einstellung für tiefere Stimmen. Diese Einstellung ist auch für Passagen mit röhrender oder schreiender Stimme geeignet. • Mid: Einstellung für Stimmen im mittleren Bereich. • High: Einstellung für höhere Stimmen. Diese Einstellung ist auch für das Singen nah am Mikrofon geeignet. • Full: Einstellung für Sänger, die einen großen Stimmumfang haben, von tief bis hoch.
		Speed	Stellt die Ansprechgeschwindigkeit des Vocal-Harmony-Effekts ein, bzw. wie schnell Harmonien aus Ihrer Stimme erzeugt werden. Je höher der Wert, desto schneller erfolgt die Reaktion. HINWEIS Wenn der Parameter „Lead Pitch Detect Speed“ und/oder der Parameter „Harm Pitch Detect Speed“ von Vocal Harmony (Seite 30) auf „MIC SETTING“ eingestellt ist/sind, ist dieser Parameter wirksam. Bei anderen Einstellungen ist die Vocal-Harmony-Einstellung „Pitch Detect Speed“ wirksam.
		Background Noise Cut	Hiermit können Sie Signalanteile ausfiltern, die die Tonhöhenenerkennung stören könnten. In der Einstellung „Thru“ ist das Filter ausgeschaltet.
8	Talk Mixing (nur, wenn „Talk“ ausgewählt ist)	Mit dieser Funktion können Sie Einstellungen vornehmen, so dass Sie zwischen den Songs einer Aufführung sprechen oder Ansagen machen können.	
		Pan	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des Mikrofonklangs.
		Reverb Depth	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Reverb-Effekte fest.
		Chorus Depth	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Chorus-Effekte fest.
		Attenuator	Hier legen Sie die Absenkung fest, die auf den Gesamtklang (mit Ausnahme des Mikrofon-Eingangssignals) angewendet wird – dadurch können Sie sehr wirksam das Verhältnis zwischen Ihrer Singstimme und der Gesamtlautstärke des Instruments einstellen.

ACHTUNG

Die hier vorgenommenen Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Speichern der Mikrofoneinstellungen



Sie können die Mikrofoneinstellungen speichern, indem Sie auf  (Speichern) tippen und dann einen der 10 User-Speicherplätze auswählen. Um den zukünftigen Abruf zu erleichtern, sollten Sie einen aussagekräftigen Namen wählen. Um die Mikrofoneinstellungen abzurufen, tippen Sie auf den Namen der Einstellung links neben , und wählen Sie dann die gewünschte Datei aus.

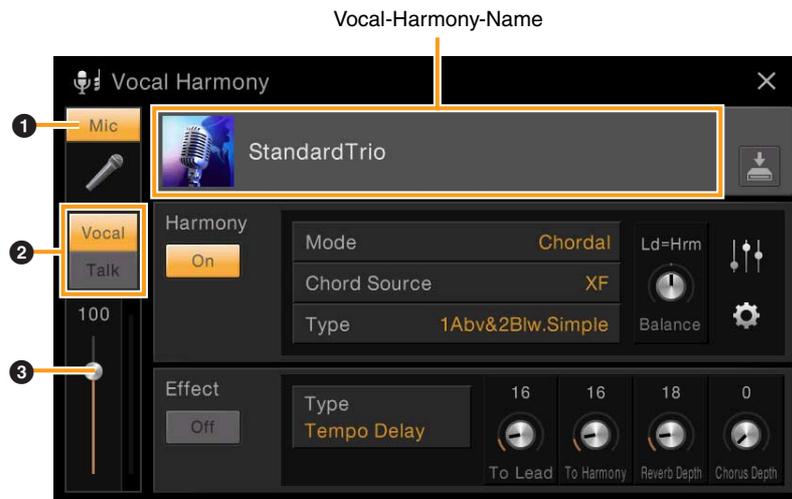
HINWEIS Wenn Sie die Mikrofoneinstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu in dem Display, das über [Menü] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, auf [Backup] bei „User Effect“, um den Speichervorgang auszuführen (Seite 99).



Vocal-Harmony-Einstellungen

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie die verschiedenen Vocal-Harmony-Parameter einstellen, obwohl durch einfache Auswahl eines Vocal-Harmony-Typs bereits die passenden Einstellungen abgerufen werden und Sie diese Parameter normalerweise nicht bearbeiten müssen. Lesen Sie dieses Kapitel, wenn Sie Detailsinstellungen für Ihr Spiel vornehmen möchten.

Wichtigste Parameter



❶	Mic (Mikrofon Ein/Aus)	Schaltet das Mikrofonsignal ein oder aus. Wenn „Mic“ leuchtet, wird das Mikrofonsignal dem Instrument zugeführt.
❷	Vocal/Talk-Umschalter	Wenn Sie während Ihres Spiels in das Mikrofon singen, stellen Sie hier „Vocal“ ein. Wenn Sie normal sprechen oder zwischen Ihren Songs Ansagen machen möchten, stellen Sie hier „Talk“ ein. Wenn Sie Vocal-Harmony-Parameter einstellen möchten, ist die Vocal-Einstellung notwendig.
❸	Lautstärkeinstellung	Legt die Eingangslautstärke des Mikrofonklangs fest. Der Eingangspegel wird rechts angezeigt.

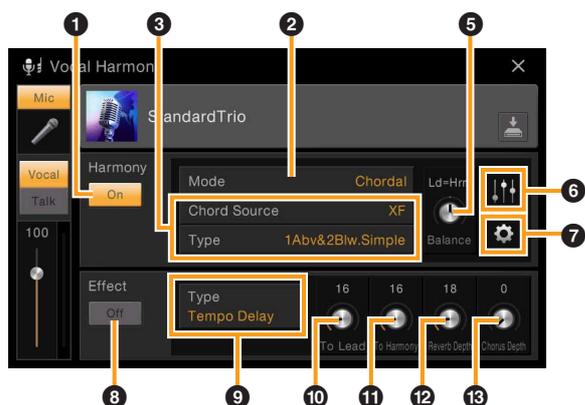
HINWEIS Die Einstellungen hier entsprechen denen im Microphone-Setting-Display ([Seite 25](#)).

Bearbeiten des Vocal-Harmony-Typs

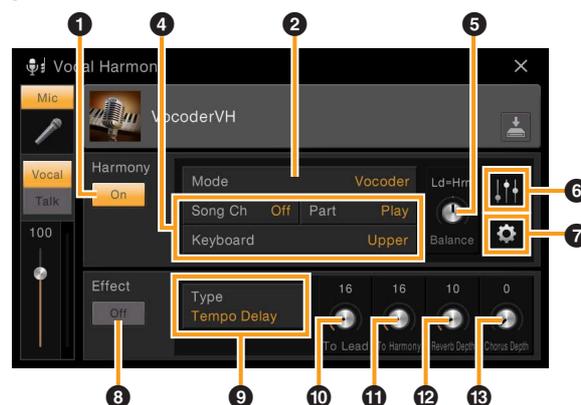
Durch Bearbeiten der Parameter des voreingestellten Vocal-Harmony-Typs können Sie Ihren eigenen Vocal-Harmony-Typ erstellen.

- 1 Berühren Sie den Namen der Vocal Harmony, um die Anzeige zur Auswahl der Vocal Harmony aufzurufen.
- 2 Wählen Sie den gewünschten Vocal-Harmony-Typ.
- 3 Bearbeiten Sie je nach ausgewähltem Vocal-Harmony-Typ die entsprechenden Einstellungen wie gewünscht.

Wenn der Modus (2) auf „Chordal“ gestellt ist:



Wenn der Modus (2) auf „Vocoder“ oder „Vocoder-Mono“ gestellt ist:



■ Harmony

Sie können die Vocal-Harmony-Parameter bearbeiten.

1	Harmony On/Off	Schaltet Vocal Harmony ein oder aus.						
2	Mode	Obwohl durch Auswahl eines Vocal-Harmony-Typs einer der drei folgenden Modi automatisch ausgewählt wird, können Sie den Modus auch umschalten. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Chordal</td> <td>Die Harmonienoten werden durch die folgenden drei Akkordtypen festgelegt: die im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde (wenn [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist), die im Tastaturbereich der Left-Voice gespielte Akkorde (wenn der Left-Part eingeschaltet ist) und die in den Song-Daten enthaltene Akkorde zur Steuerung der Harmonien. (Nicht verfügbar, wenn der Song keine Akkord-Daten enthält.) HINWEIS Wenn Sie bei gestoppter Style-Wiedergabe durch Anschlagen der Tasten im Tastaturbereich für die Akkorde den Vocal-Harmony-Effekt hören möchten, müssen Sie im Style-Setting-Display (Seite 78) den Parameter „Stop ACMP“ auf eine andere Einstellung als „Disabled“ einstellen.</td> </tr> <tr> <td>Vocoder</td> <td>Der Mikrofonklang wird anhand der Noten ausgegeben, die Sie auf der Tastatur spielen, oder anhand der Song-Wiedergabenoten.</td> </tr> <tr> <td>Vocoder-Mono</td> <td>Grundsätzlich identisch mit Vocoder. In diesem Modus können nur Melodien oder Zeilen mit einer Note wiedergegeben werden (mit Vorrang für die letzte Note).</td> </tr> </table>	Chordal	Die Harmonienoten werden durch die folgenden drei Akkordtypen festgelegt: die im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde (wenn [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist), die im Tastaturbereich der Left-Voice gespielte Akkorde (wenn der Left-Part eingeschaltet ist) und die in den Song-Daten enthaltene Akkorde zur Steuerung der Harmonien. (Nicht verfügbar, wenn der Song keine Akkord-Daten enthält.) HINWEIS Wenn Sie bei gestoppter Style-Wiedergabe durch Anschlagen der Tasten im Tastaturbereich für die Akkorde den Vocal-Harmony-Effekt hören möchten, müssen Sie im Style-Setting-Display (Seite 78) den Parameter „Stop ACMP“ auf eine andere Einstellung als „Disabled“ einstellen.	Vocoder	Der Mikrofonklang wird anhand der Noten ausgegeben, die Sie auf der Tastatur spielen, oder anhand der Song-Wiedergabenoten.	Vocoder-Mono	Grundsätzlich identisch mit Vocoder. In diesem Modus können nur Melodien oder Zeilen mit einer Note wiedergegeben werden (mit Vorrang für die letzte Note).
Chordal	Die Harmonienoten werden durch die folgenden drei Akkordtypen festgelegt: die im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde (wenn [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist), die im Tastaturbereich der Left-Voice gespielte Akkorde (wenn der Left-Part eingeschaltet ist) und die in den Song-Daten enthaltene Akkorde zur Steuerung der Harmonien. (Nicht verfügbar, wenn der Song keine Akkord-Daten enthält.) HINWEIS Wenn Sie bei gestoppter Style-Wiedergabe durch Anschlagen der Tasten im Tastaturbereich für die Akkorde den Vocal-Harmony-Effekt hören möchten, müssen Sie im Style-Setting-Display (Seite 78) den Parameter „Stop ACMP“ auf eine andere Einstellung als „Disabled“ einstellen.							
Vocoder	Der Mikrofonklang wird anhand der Noten ausgegeben, die Sie auf der Tastatur spielen, oder anhand der Song-Wiedergabenoten.							
Vocoder-Mono	Grundsätzlich identisch mit Vocoder. In diesem Modus können nur Melodien oder Zeilen mit einer Note wiedergegeben werden (mit Vorrang für die letzte Note).							
3	(Wenn der Modus auf „Chordal“ gestellt ist)							
	Chord Source	Legt fest, welche Daten oder Events eines Songs zur Akkorderkennung verwendet werden. <ul style="list-style-type: none"> • Off: In den Song-Daten werden keine Akkorde erkannt. • XF: Die im XF-Format definierten Akkorddaten werden verwendet. • 1 – 16: Akkorde werden anhand der Notendaten des hier angegebenen MIDI-Kanals erkannt. 						

③	Type	<p>Legt fest, wie die Harmonienoten auf den Mikrofonklang angewendet werden, indem einer der Chordal-Typen gewählt wird. Alle Typen mit Ausnahme der folgenden beiden wenden die Harmonienoten je nach dem Akkord an, der im Tastaturbereich für die linke Hand bzw. im Tastaturbereich für Akkorde gespielt wird, oder der in den Song-Daten vorliegt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ScaleDiatonic: (Diatonische Skala) Dies erzeugt Harmonienoten auf Grundlage von Grundton/Tonart (Key Root und Key Type), wie im Harmony-Assign-Display (⑦) angegeben, d. h. die Harmonienoten sind nicht abhängig vom Akkord, sondern passend zur diatonischen Skala der Tonart des aktuellen Songs. • Parallel: Hier wird, unabhängig vom Akkord, der führenden Note (die dem Mikrofonklang entnommen wird) eine Note in einem unter ⑥ angegebenen Intervall hinzugefügt. <p>HINWEIS „Abv“ in der Chordal-Type-Liste bedeutet, dass die Harmonienoten oberhalb der führenden Note (Mikrofonklang) erzeugt werden, während sie bei „Blw“ unterhalb der führenden Note erzeugt werden.</p> <p>Weitere Informationen zu den Chordal Types entnehmen Sie der „MIDI Reference“ (Liste der Vokalharmonie-Parameter) auf der Website.</p>						
④	(Wenn der Modus auf „Vocoder“ oder „Vocoder-Mono“ gestellt ist)	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="284 728 475 862">Song Ch</td> <td data-bbox="475 728 1441 862">Wenn einer der Werte 1–16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song dieses Instruments oder vom angeschlossenen Computer stammen) des entsprechenden Kanals zur Steuerung der Harmonien verwendet. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, ist die Harmoniesteuerung über Song-Daten ausgeschaltet.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="284 862 475 963">Part</td> <td data-bbox="475 862 1441 963">Ist hier „Mute“ eingestellt, wird der oben ausgewählte Kanal (der die Harmonien steuert) bei der Song-Wiedergabe stummgeschaltet (ausgeschaltet), so dass Sie die Steuerung über bestimmte Kanäle Ihren Vorstellungen entsprechend deaktivieren können.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="284 963 475 1064">Keyboard</td> <td data-bbox="475 963 1441 1064"> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Die Harmoniesteuerung über die Tastatur ist ausgeschaltet. • Upper: Noten, die rechts vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien. • Lower: Noten, die links vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien. </td> </tr> </table>	Song Ch	Wenn einer der Werte 1–16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song dieses Instruments oder vom angeschlossenen Computer stammen) des entsprechenden Kanals zur Steuerung der Harmonien verwendet. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, ist die Harmoniesteuerung über Song-Daten ausgeschaltet.	Part	Ist hier „Mute“ eingestellt, wird der oben ausgewählte Kanal (der die Harmonien steuert) bei der Song-Wiedergabe stummgeschaltet (ausgeschaltet), so dass Sie die Steuerung über bestimmte Kanäle Ihren Vorstellungen entsprechend deaktivieren können.	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: Die Harmoniesteuerung über die Tastatur ist ausgeschaltet. • Upper: Noten, die rechts vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien. • Lower: Noten, die links vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien.
Song Ch	Wenn einer der Werte 1–16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song dieses Instruments oder vom angeschlossenen Computer stammen) des entsprechenden Kanals zur Steuerung der Harmonien verwendet. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, ist die Harmoniesteuerung über Song-Daten ausgeschaltet.							
Part	Ist hier „Mute“ eingestellt, wird der oben ausgewählte Kanal (der die Harmonien steuert) bei der Song-Wiedergabe stummgeschaltet (ausgeschaltet), so dass Sie die Steuerung über bestimmte Kanäle Ihren Vorstellungen entsprechend deaktivieren können.							
Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off: Die Harmoniesteuerung über die Tastatur ist ausgeschaltet. • Upper: Noten, die rechts vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien. • Lower: Noten, die links vom Split-Punkt gespielt werden, steuern die Harmonien. 							
⑤	Balance	<p>Hier können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen Hauptstimme (Mikrofonklang) und Vocal-Harmony-Klang einstellen. Wenn Sie diesen Wert erhöhen, wird die Vocal Harmony angehoben und die Hauptstimme abgesenkt. Wenn diese Funktion auf L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony) eingestellt ist, wird nur die Vocal Harmony als Ausgangssignal ausgegeben; wenn der Wert auf L63>H eingestellt ist, wird nur die Hauptstimme als Ausgangssignal ausgegeben.</p>						
⑥	Einstellen der Lautstärkeverhältnisse zwischen führender Note und Harmonienoten	<p>Die folgenden Parameter können jeweils für die führende Note (Mikrofonklang) und die Harmonienote eingestellt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose/Degree: Hiermit stellen Sie die Tonhöhe jeweils für Harmonienote und führende Note ein. Der Wertebereich ist für alle Noten gleich; die Transposition der führenden Note erfolgt jedoch lediglich in Oktaven. Wenn Chordal Type auf „ScaleDiatonic“ gestellt ist, ändert sich dieser Parameter zu „Degree“ (Skalen-Tonstufen), so dass Sie die Tonhöhe in Graden von –3 Oktaven (–22 Tonstufen) über Unison (1 Tonstufe) bis +3 Oktaven (+22 Tonstufen) verschieben können. • Detune: Bestimmt die Feineinstellung der Tonhöhe für jede Harmonienote von –50 Cents bis +50 Cents (ein Cent ist 1/100stel eines Halbtons). • Formant: Bestimmt für jede Harmonienote die Formant-Einstellung. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ wird die Stimme. • Pan: Bestimmt die Panoramaposition jeder Harmonienote. Indem Sie jede Harmonienote auf eine andere Panoramaposition einstellen, wobei die Hauptstimme z. B. in der Mitte positioniert ist, ergibt sich ein natürlicher, breiter Stereoklang. • Volume: Bestimmt für jede Harmonienote die Lautstärkeeinstellung. Hiermit stellen Sie die Lautstärkeverhältnisse zwischen der Hauptstimme und den Harmonienoten ein. <p>HINWEIS Wenn „Pitch Correct Mode“ (⑦) auf OFF eingestellt ist, steht der Lead-Part (Hauptstimme) für die Parameter Transpose, Degree, Detune und Formant nicht zur Verfügung.</p> <p>HINWEIS Die Transpose-Werte der Harmonien sind nur verfügbar, wenn der Modus (②) auf „Chordal“ eingestellt ist.</p>						

7	Harmoniezuweisung	<p>Hier können Sie einstellen, wie die Harmonienoten auf führende Note (Mikrofonklang) und Vocal-Harmony-Noten verteilt werden (Voicing bzw. Stimmführung). Weitere Informationen finden Sie unter „MIDI Reference“ (Liste der Vocal-Harmony-Parameter) auf der Website.</p> <p>■ Wenn der Harmony-Modus auf „Chordal“ gestellt ist</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session Table: Legt je nach den verschiedenen Musikgenres fest, wie die Harmonienoten gesetzt werden, bzw. welche Akkordarten beim Erzeugen der Harmonien verwendet werden. <p>HINWEIS Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Chordal-Type-Modus auf einer anderen Einstellung als ScaleDiatonic oder Parallel steht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Key Root, Key Type: Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Chordal Type (3) auf „ScaleDiatonic“ gestellt ist. Die Harmonienoten, die aufgrund dieser Einstellungen erzeugt werden, sind nicht abhängig vom Akkord, sondern passend zur diatonischen Skala der Tonart des aktuellen Songs. <p>■ Wenn der Harmony-Modus auf „Vocoder“ oder „Vocoder-Mono“ gestellt ist</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose Mode: Bestimmt den Betrag, um den die Harmoniestimmen transponiert werden. In der Einstellung „0“ erfolgt keine Transposition, während in der Einstellung „Auto“ eine automatische Transposition erfolgt.
	Detail Setting	<ul style="list-style-type: none"> • Pitch Correct Mode: Korrigiert die Tonhöhe der führenden Note (Mikrofonklang). In der Einstellung „Off“ wird nicht korrigiert; in der Einstellung „Hard“ wird die Tonhöhe so genau wie möglich korrigiert. • Humanize: Diese Einstellung ermöglicht Ihnen, die Vocal-Harmony-Klänge natürlicher und weniger „elektronisch“ zu machen, indem Sie leichte zeitliche Diskrepanzen zwischen der führenden und der Harmonienote erzeugen. <ul style="list-style-type: none"> Off: Kein Humanize-Effekt. 1: Der Humanize-Effekt wird auf die Harmonien angewendet, um ein natürlicheres Feeling mit authentisch klingendem Erweiterungseffekt zu erzeugen. So entsteht der Eindruck, als würden mehr Menschen singen. 2: Der Humanize-Effekt wird auf die Harmonien angewendet, um einen charakteristischeren Groove zu erzeugen. Auch schnellere Passagen behalten ihren rhythmischen Kerngehalt. 3: Der Humanize-Effekt wird auf die Harmonien angewendet, um widerzuspiegeln, wie die Führungsstimme und der Chor interagieren, mit der Führungsstimme im Vordergrund und einem etwas lockereren Timing. • Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed: Legt fest, wie schnell die Tonhöhe der Hauptstimme aus dem Mikrofonsignal erkannt und Harmonienoten erzeugt werden. In der Einstellung „1“ erfolgt die langsamste Reaktion, „4“ ist die Standardeinstellung, bei „15“ reagiert die Erkennung am schnellsten, und bei „as MIC SETTING“ (wie Mikrofoneinstellung) hat die Pitch-Detect-Geschwindigkeit („Speed“) im Microphone-Setting-Display Vorrang (Seite 26). • Harmony Effect: Legt den Effekttyp fest, der auf den Klang der Harmonienoten angewendet wird, die der Hauptstimme hinzugefügt werden. • Harmony Stability: Bestimmt die Stimmfestigkeit, mit der die Harmonien der Hauptstimme hinzugefügt werden. In der Einstellung „Stable“ (stabil) erzeugt dies einen im Verhältnis stabilen Klang mit geringer Variation der Harmonien. In der Einstellung „Dynamic“ ist je nach Eingangssignal mehr Bewegung in der Tonhöhe der erzeugten Harmonien. • Lead Vibrato Depth: Hier wird der Vibratoanteil der Hauptstimme eingestellt. • Harm Vibrato Depth: Hier wird der Vibratoanteil der Harmoniestimmen eingestellt. • Vibrato Speed: Hier wird die Vibratogeschwindigkeit der Haupt- und Harmoniestimmen eingestellt. • Vibrato Delay: Hier wird die Vibratoverzögerung der Haupt- und Harmoniestimmen eingestellt. <p>Informationen zu den Detail-Setting-Parametern entnehmen Sie der „MIDI Reference“ (Liste der Vokalharmonie-Parameter) auf der Website.</p>

■ Effect

Hier können Sie die Parameter der Effekte bearbeiten, die auf die Vocal-Harmony-Noten angewendet werden.

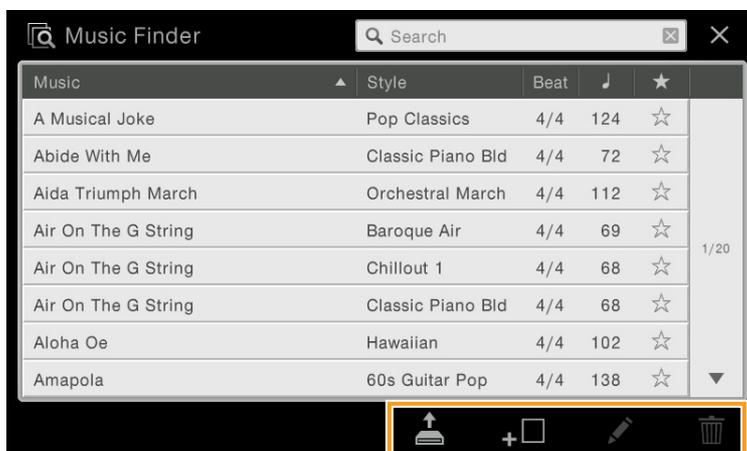
8	Effect On/Off	Schaltet die Effekte ein oder aus, die auf die Vocal-Harmony-Noten angewendet werden.
9	Type	Wählt den Effekttyp des Effekts, der auf die Vocal-Harmony-Noten angewendet wird. Sie können auch einzelne Parameter des gewählten Effekttyps bearbeiten. Informationen zu den verfügbaren Vocal-Harmony-Effekttypen finden Sie in der Datenliste (Liste der Vokalharmonie-Effekttypen). Informationen zu den Vocal-Harmony-Effektparametern entnehmen Sie der „MIDI Reference“ (Liste der Vokalharmonie-Parameter) auf der Website.
10	To Lead	Stellt die Effektintensität für die Hauptstimme ein.
11	To Harmony	Stellt die Effektintensität für die Harmoniestimmen ein.
12	Reverb Depth	Stellt den Anteil des Reverb-Effekts (Hall) für den Mikrofonklang ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 14).
13	Chorus Depth	Stellt den Anteil des Chorus-Effekts für den Mikrofonklang ein. Diese Einstellung entspricht der im Mixer-Display (Seite 14).

- 4** Tippen Sie auf  (**Speichern**), und speichern Sie die Änderungen als **Vocal-Harmony-Typ**. Sie können bis zu 60 Vocal-Harmony-Typen im User Memory speichern. Um den zukünftigen Abruf zu erleichtern, sollten Sie einen aussagekräftigen Namen für die Einstellungen wählen.

ACHTUNG

Die hier vorgenommenen Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS Wenn Sie die Vocal-Harmony-Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen möchten, speichern Sie diese als User-Effect-Datei. Tippen Sie hierzu in dem Display, das über [Menü] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, auf [Backup] bei „User Effect“, um den Speichervorgang auszuführen ([Seite 99](#)).



Erstellen/Bearbeiten eines Eintrags

Sie können einen neuen Eintrag erstellen oder den aktuell ausgewählten Eintrag bearbeiten.

1 Um einen bestehenden Eintrag zu bearbeiten, wählen Sie im Music-Finder-Display den gewünschten Eintrag aus.

Dieser Vorgang ist nicht erforderlich, wenn Sie einen neuen Eintrag von Grund auf erstellen möchten.

2 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

Wenn Sie einen neuen Eintrag erstellen möchten, tippen Sie auf  (Erzeugen). Wenn Sie einen bestehenden Eintrag bearbeiten möchten, tippen Sie auf  (Bearbeiten).

3 Erstellen Sie einen neuen Eintrag oder bearbeiten Sie den aktuellen Eintrag.

Erstellen eines neuen Eintrags:

Create Record	
Music	
Style	PRESET:/Pop&Rock/Pop/Standard 8Beat
Beat	4/4 Tempo 120
Section	Intro2 ▶ Main A
Genre	ANY
Keyword	
<input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Create"/>	

Bearbeiten des aktuellen Eintrags:

Edit Record	
Music	A Musical Joke
Style	PRESET:/Entertainment/Easy Listening/Pop Classics
Beat	4/4 Tempo 124
Section	Intro2 ▶ Main A
Genre	Classical
Keyword	classical
<input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Save"/>	

Music	Hier können Sie den Titel bzw. Eintragsnamen eingeben, wie er im Music-Finder-Display angezeigt wird.
Style	Hier können Sie den gewünschten Style angeben. Diese Funktion ist für Song-Einträge nicht verfügbar.

Beat	Hier können Sie den gewünschten „Beat“ (Taktschlag) eingeben, der zum Sortieren der Einträge verwendet wird. Diese Funktion ist für Song-Einträge nicht verfügbar. HINWEIS Die hier vorgenommene Einstellung dient nur der Sortierung der Einträge und betrifft nicht den tatsächlichen Taktschlag des Styles.
Tempo	Hier können Sie den tatsächlichen Tempowert eingeben. Diese Funktion ist für Song-Einträge nicht verfügbar.
Section	Hier können Sie die Section-Einstellung des Styles angeben, die bei Auswahl dieses Eintrags ausgewählt wird. Diese Funktion ist für Song-Einträge nicht verfügbar.
Genre	Hiermit können Sie die gewünschte Musikrichtung auswählen.
Keyword	Hier können Sie einen Schlüsselbegriff für die Suche nach Einträgen eingeben.

Wenn Sie Ihre Änderungen verwerfen möchten, tippen Sie auf die Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen).

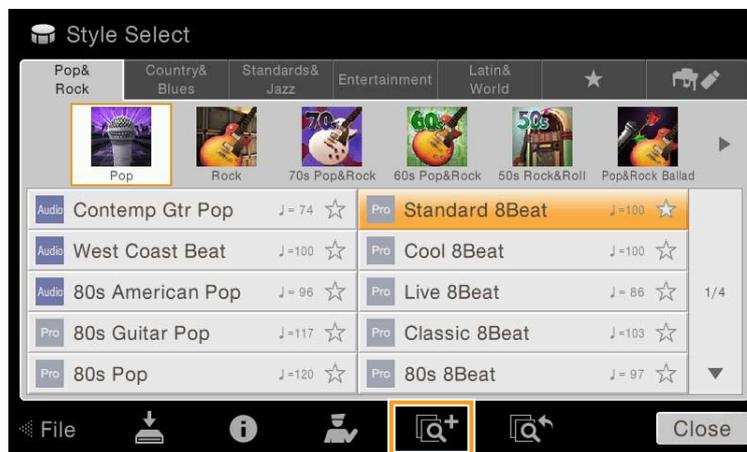
- 4 Tippen Sie auf [Create] oder [Save], um den erstellten/bearbeiteten Eintrag zu speichern.** Durch Antippen von [Create] (Erzeugen) wird der neu erstellte Eintrag dem Music-Finder-Display hinzugefügt. Durch Antippen von [Save] (Speichern) wird der bestehende Eintrag mit Ihren geänderten Einstellungen überschrieben.

Registrieren eines Songs oder Styles in einem Datensatz

Indem Sie die an verschiedenen Orten gespeicherten (Preset, User und USB) Song- oder Style-Daten in Music Finder registrieren, können Sie die entsprechenden Daten einfach anhand Ihrer Favoriten-Dateien abrufen.

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

- 1 Wählen Sie auf der Anzeige zur Auswahl des Songs oder des Styles die gewünschte Datei aus.**



2

- 2 Berühren Sie  (Hinzufügen), um die Anzeige zur Erstellung eines Datensatzes aufzurufen.**

Nach Bedarf können Sie den Titel des Stücks, das Stichwort usw. ändern (Seite 32).

HINWEIS Um den Vorgang abzubrechen, berühren Sie [Cancel] (Abbrechen).

- 3 Berühren Sie [Create] (Anlegen), um einen neuen Datensatz anzulegen, für den der in Schritt 1 registrierte Song oder Style registriert wird.**

- 4 Vergewissern Sie sich, dass der erstellte Datensatz im Music-Finder-Display angezeigt wird.** In der „Style“-Spalte des Datensatzes, in dem der Song registriert ist, wird „(MID Song)“ oder „(Audio Song)“ angezeigt.

Aufruf des für Music Finder registrierten Songs oder Styles

Sie können den registrierten Song oder Style auf die gleiche Weise aufrufen wie andere Datensätze. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

HINWEIS Wenn Sie einen auf einem USB-Flash-Laufwerk befindlichen USB-Song, Audio-Song oder Style in einem Datensatz registrieren, achten Sie darauf, dieses USB-Flash-Laufwerk an der [USB TO DEVICE]-Buchse anzuschließen, wenn Sie ihn über den Music-Finder-Datensatz aufrufen möchten.

Löschen eines Eintrags

- 1 Markieren Sie im Music-Finder-Display den zu löschenden Eintrag.
- 2 Tippen Sie auf  (Löschen), um den gewählten Eintrag zu löschen.

Speichern aller Einträge gemeinsam in einer Datei

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

- 1 Schließen Sie gegebenenfalls ein USB-Flash-Laufwerk an diesem Instrument an.
- 2 Rufen Sie das Funktionsdisplay über [Menü] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 auf.
- 3 Tippen Sie bei „Music Finder“ auf [Backup], um das Auswahldisplay für Dateien zu öffnen.
- 4 Wählen Sie den Ort, an dem Sie die Datei speichern möchten, und tippen Sie dann auf [Backup Here] (hier sichern), um den Speichervorgang auszuführen.
Alle Einträge werden zusammen in einer einzigen Datei gespeichert.

Aufrufen der im User Memory oder auf dem USB-Flash-Laufwerk abgelegten Music-Finder-Einträge

- 1 Tippen Sie im Music-Finder-Display auf  (Laden), um das Auswahldisplay für Dateien zu öffnen.
HINWEIS Dieses Display kann auch – mit [Restore] bei „Music Finder“ – in dem Display aufgerufen werden, das über [Menü] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist.
- 2 Wählen Sie eine Music-Finder-Datei aus dem User Memory oder vom USB-Flash-Laufwerk aus. Daraufhin wird das folgende Bestätigungsfenster angezeigt:
 - **Append:** Die Einträge der ausgewählten Datei werden den bestehenden Einträgen hinzugefügt.
 - **Replace:** Bestehende Einträge werden durch die Einträge der ausgewählten Datei ersetzt.
 - **Cancel:** Bricht den Vorgang ab (die ausgewählte Datei wird nicht abgerufen).

ACHTUNG

Wenn Sie „Replace“ (Ersetzen) auswählen, werden Ihre eigenen Einträge automatisch aus dem internen Speicher gelöscht. Achten Sie darauf, dass alle Einträge einschließlich der wichtigen Daten in einer einzigen Datei gesichert wurden.

HINWEIS Wenn Sie den Ausgangszustand wiederherstellen möchten, wählen Sie „MusicFinderPreset“ auf der Registerkarte Preset, und tippen Sie auf [Replace].



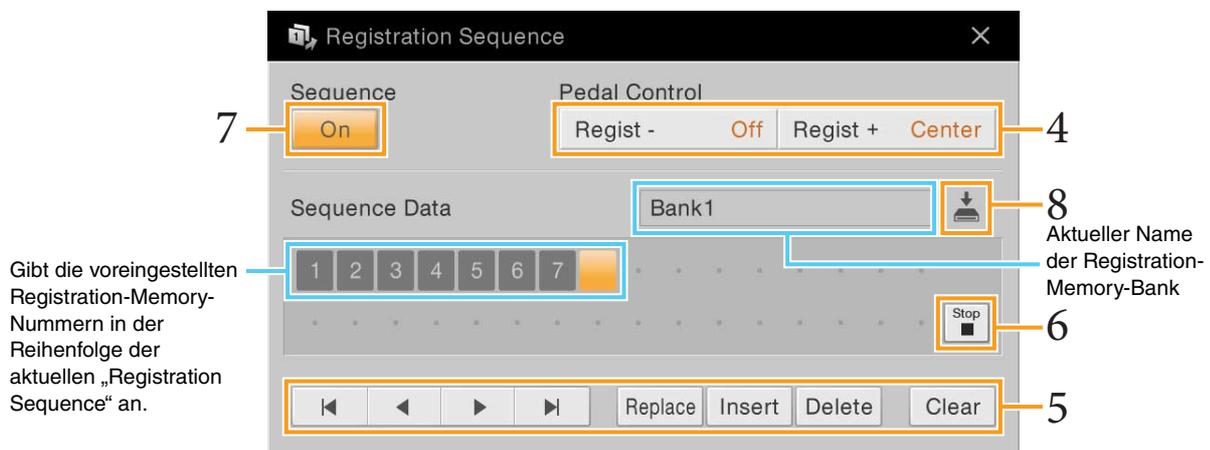
Aufrufen der Registration-Memory-Nummern der Reihe nach (Registration Sequence)

Zum schnellen Umschalten zwischen Bedienfeldeinstellungen während eines Auftritts bietet dieses Instrument die Funktion „Registration Sequence“, mit der Sie die acht Einstellungen in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge aufrufen, indem Sie während des Spielens einfach die ASSIGNABLE-Tasten oder das Pedal betätigen.

- 1** Berühren Sie im Home-Display [▶] oben rechts, um den Registrierungsbereich anzuzeigen, und berühren Sie dann den Bereich, um das Display für die Auswahl der Registrierungsbank anzuzeigen.



- 2** Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank aus, aus der Sie eine Sequenz erstellen möchten.
- 3** Rufen Sie das Registration-Sequence-Display auf über [Menü] → [RegistSeq].



- 4** Wenn Sie vorhaben, zum Umschalten der Registration-Memory-Nummer ein Pedal zu verwenden, legen Sie hier fest, wie das Pedal verwendet werden soll.

Das bei „Regist +“ eingestellte Pedal wird verwendet, um vorwärts durch die Sequenz zu schalten.
Das bei „Regist -“ eingestellte Pedal wird verwendet, um rückwärts durch die Sequenz zu schalten.

HINWEIS Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme (Seite 83) und die im Assignable-Display eingestellte Funktion (Seite 38). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-Aufnahme → Programmabfolge (Registration Sequence) → die im Assignable-Display zugewiesene Funktion.

Wenn Sie beabsichtigen, die ASSIGNABLE-Taste zu verwenden, um die Registration-Memory-Nummer umzuschalten, weisen Sie diese in dem Display, das über [Menü] → [Assignable] → [Assignable] (Seite 41) zu erreichen ist, „Regist +“ oder „Regist -“ zu.

5 Programmieren Sie eine Reihenfolge, in der die Registration-Memory-Nummern abgerufen werden.

Drücken Sie auf dem Bedienfeld jeweils eine der Registration-Memory-Nummerntasten [1]–[8], und tippen Sie dann auf [Insert], um die gewählte Nummer einzugeben.

◀, ◀◀, ▶, ▶▶	Bewegt den Cursor. HINWEIS Wenn Sie den Cursor direkt auf eine bereits eingegebene Nummer bewegen möchten, tippen Sie auf die gewünschte Nummer.
Replace	Ersetzt die Nummer an der Cursorposition durch die aktuell ausgewählte Registration-Memory-Nummer.
Insert	Fügt die Nummer der zurzeit ausgewählten Registration-Memory-Voreinstellung unmittelbar vor der Cursorposition ein.
Delete	Löscht die Nummer an der Cursorposition.
Clear	Löscht alle Nummern in der Sequenz.

6 Wählt die Aktion aus, die beim Erreichen des Endes der Registrierungssequenz eintritt.

- **Stop:** Drücken der ASSIGNABLE-Taste oder die Betätigung des „Vorwärts“-Pedals hat keine Auswirkung. Die Sequenz wurde „gestoppt“.
- **Top:** Die Folge beginnt erneut von Anfang an.
- **Next:** Die Folge wechselt automatisch an den Anfang der nächsten Registration-Memory-Bank im gleichen Ordner.

7 Schalten Sie Registration Sequence ein („On“).

Die soeben programmierte Registrierungssequenz erscheint im Bereich Registration im Hauptdisplay. Betätigen Sie das Pedal oder die ASSIGNABLE-Taste, um zu prüfen, ob die Registration-Memory-Nummern in der programmierten Reihenfolge abgerufen werden.

8 Tippen Sie auf (Speichern), um das Auswahldisplay für Dateien aufzurufen, und speichern Sie die programmierte Reihenfolge als Registration-Memory-Bank-Datei.

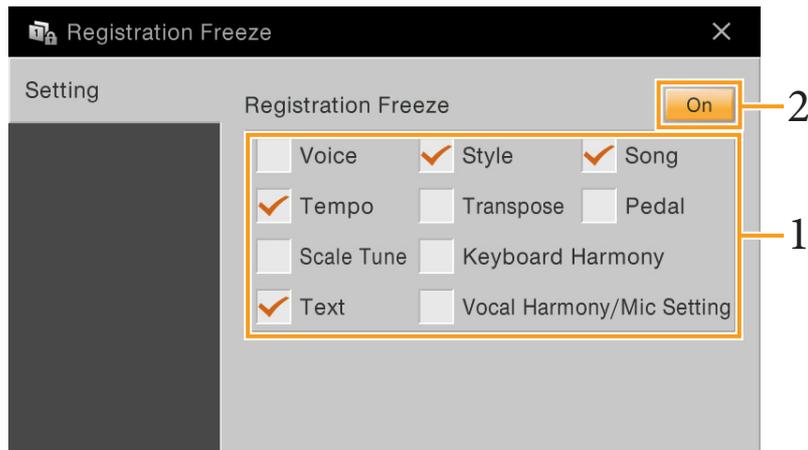
ACHTUNG

Die Einstellungen im Registration-Sequence-Display gehen verloren, wenn Sie eine andere Registrierungsbank auswählen, ohne den Speichervorgang auszuführen.

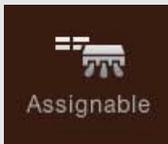


Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Registration Freeze)

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



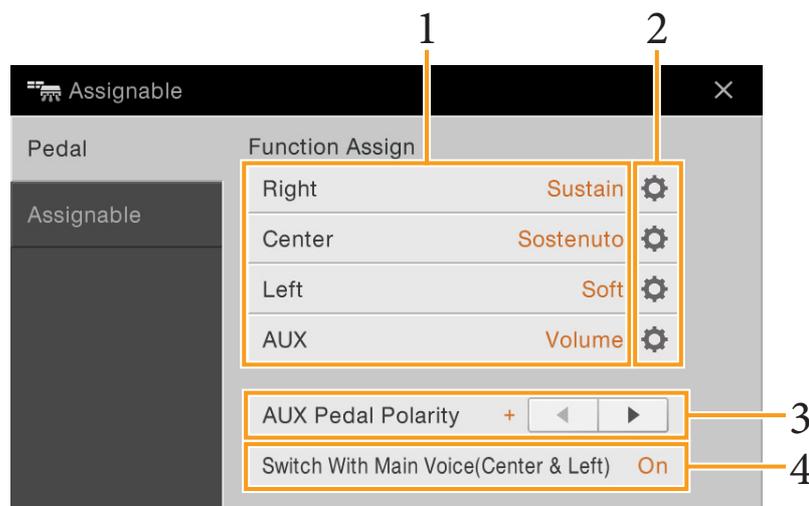
- 1** Markieren Sie den „einzufrierenden“ Eintrag mit einem Häkchen.
- 2** Schalten Sie Registration Freeze ein („On“).



Zuweisen einer bestimmten Funktion jedem Pedal oder den ASSIGNABLE-Tasten

Pedal

Sie können den drei Pedalen dieses Instruments anstelle derer ursprünglichen Funktionen (Dämpferpedal, Sostenutopedal und Leisepedal) verschiedene Sonderfunktionen zuordnen. Ebenso können Sie einem Fußschalter (Footswitch) oder einem Fußregler (Foot Controller), der an der Buchse [AUX PEDAL] angeschlossen ist, eine von vielen Funktionen zuweisen.



1 Wählen Sie die Funktion für jedes Pedal aus.

Informationen über die einzelnen Funktionen finden Sie auf den Seiten 39–40.

HINWEIS Sie können den Pedalen auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme (Seite 83) und Registrierungssequenz (Seite 35). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-Aufnahme → Registrierungssequenz → hier zugewiesene Funktionen.

2 Tippen Sie auf (Einstellung), und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen der ausgewählten Funktionen vor.

Sie können die ausgewählte Funktion für jeden Part ein- oder ausschalten und den Anteil einstellen, mit dem die gewählte Funktion angewendet wird. Je nach der in Schritt 1 gewählten Funktion unterscheiden sich die verfügbaren Parameter, oder ist  (Einstellung) ausgegraut, um anzuzeigen, dass keine Parameter verfügbar sind.

3 Falls notwendig stellen Sie die Polarität eines Fußschalters (Footswitch) oder Fußreglers (Foot Controller) ein, der an der Buchse [AUX PEDAL] angeschlossen ist.

Je nach Fußschalter oder Fußregler kann dieser umgekehrt funktionieren (d. h. beim Niederdrücken des Pedals wird der Effekt ausgeschaltet/schwächer, beim Loslassen eingeschaltet/stärker). Verwenden Sie in diesem Fall diese Einstellung, um die Polarität umzukehren.

4 Wenn Sie die Funktionen des mittleren und des linken Pedals von der Voreinstellung abweichend ändern, schalten Sie „Switch With Main Voice(Center & Left)“ (abhängig von Haupt-Voice(Mitte & Links)) wie gewünscht ein oder aus.

Wenn ausgeschaltet, bleiben die Funktionszuweisungen der Pedale Mitte und Links auch dann erhalten, wenn die Haupt-Voice umgeschaltet wird (Seite 45).

Zuweisbare Pedalfunktionen

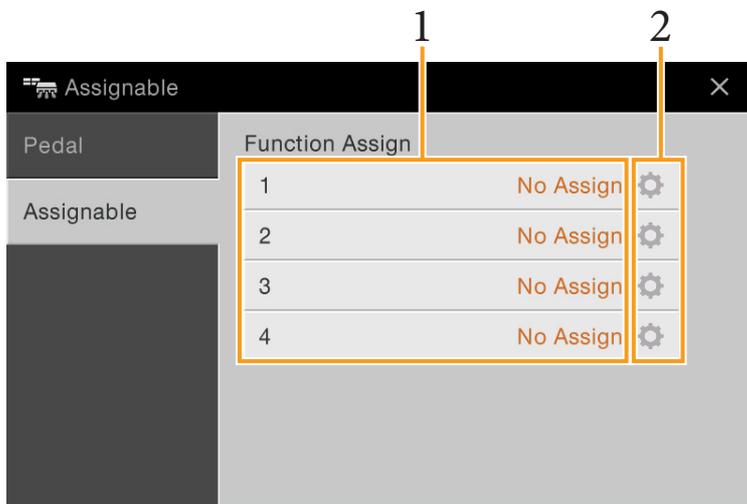
Verwenden Sie für die mit „*“ gekennzeichneten Funktionen nur den Fußregler, da Fußschalter hierfür ungeeignet sind. Funktionen, die mit „**“ markiert sind, sind zusätzlich den ASSIGNABLE-Tasten [1] – [4] zugeordnet.

Articulation 1/2**	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice mit einem dem Pedal/Fußschalter zugewiesenen Effekt verwenden, können Sie den Effekt durch Betätigen des Pedals/Fußschalters aktivieren.
Volume*	Steuert die Lautstärke. Diese Funktion ist nur für den an der Buchse [AUX PEDAL] des Instruments angeschlossenen Fußregler verfügbar.
Sustain	Steuert das Aushalten des Klanges (Sustain). Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Töne sofort abgebrochen (gedämpft). Mit dem Parameter „Half Pedal Point“ (Halbpedal-Punkt) können Sie festlegen, wie weit Sie das Pedal hinunterdrücken müssen, bis der Dämpfungs- oder Leiseeffekt beginnt. Dies kann für alle Pedale am CVP-709 sowie für das rechte Pedal und den Fußregler, der an der Buchse [AUX PEDAL] am CVP-705 angeschlossen ist, eingestellt werden.
Sostenuto	Steuert den Sostenuto-Effekt. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gespielt wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten und gleichzeitig andere Noten staccato spielen. HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices.
Soft	Steuert den Leise-Effekt. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices. Mit dem Parameter „Half Pedal Point“ (Halbpedal-Punkt) können Sie festlegen, wie weit Sie das Pedal hinunterdrücken müssen, bis der Leiseeffekt beginnt. Dies kann für alle Pedale am CVP-709 sowie für das rechte Pedal und den Fußregler, der an der Buchse [AUX PEDAL] am CVP-705 angeschlossen ist, eingestellt werden.
Glide	Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe. Sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück. <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. • Range: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. • On Speed: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest. • Off Speed: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest.
Portamento	Bei Betätigung des Pedals kann der Portamento-Effekt (ein gleitender Übergang zwischen Noten) erzeugt werden. Der Portamento-Effekt wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d.h. wenn eine Note gespielt wird, während die vorhergehende Note noch eben gehalten wird). Die Portamento-Zeit kann auch vom Voice-Edit-Display aus (Seite 43) eingestellt werden. Bestimmte Natural-Voices, die mit dieser Funktion nicht richtig klingen würden, werden von dieser Funktion nicht beeinflusst. HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices, keine Super-Articulation-2-Voices (nur CVP-709) und nur einige der Super-Articulation-Voices.
Pitch Bend*	Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. Diese Funktion kann allen Pedale am CVP-709 sowie dem rechten Pedal und dem Fußregler, der an der Buchse [AUX PEDAL] am CVP-705 angeschlossen ist, zugewiesen werden. <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. • Range: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten.

Modulation*	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt an. Darüber hinaus können verschiedene Effekte auf eine Super-Articulation-Voice angewendet werden. Die Intensität des Effekts nimmt zu, wenn der Fußregler betätigt wird.
Modulation (Alt)	Im Gegensatz zur obigen Modulation bewirkt das Drücken des Pedals oder Fußschalters ein abwechselndes Ein-/Ausschalten des Vibrato-Effekts.
Effect Variation On/Off**	Schaltet die Insertion-Effect-Variation (Seite 45) ein und aus.
Vibe Rotor On/Off**	Schaltet den Vibe Rotor ein und aus, wenn der Insert-Effekttyp (Seite 45) in der Kategorie „Legacy“ auf „VibeRotor“ eingestellt ist.
Keyboard Harmony On/Off**	Schaltet die Keyboard-Harmony-Funktion (Seite 23) ein und aus.
Vocal Harmony On/Off**	Schaltet „Harmony“ im Vocal-Harmony-Display ein und aus (Seite 28).
Vocal Harmony Effect On/Off**	Schaltet „Effect“ im Vocal-Harmony-Display ein und aus (Seite 31).
Talk On/Off**	Schaltet im Microphone-Setting-Display (Seite 25) zwischen „Vocal“ und „Talk“ um.
Score Page +/-**	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).
Lyrics Page +/-**	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie hiermit zur jeweils nächsten oder vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln.
Text Page +/-**	Hiermit können Sie zur jeweils nächsten/vorherigen Textseite wechseln.
Song Play/Pause	Entspricht der SONG-CONTROL-Taste [▶/■] (PLAY/PAUSE).
Style Start/Stop	Entspricht der STYLE-CONTROL-Taste [▶/■] (START/STOP).
Tap Tempo	Identisch mit der Taste [TAP TEMPO].
Synchro Start	Identisch mit der Taste [SYNC. START].
Synchro Stop	Identisch mit der Taste [SYNC STOP].
Intro 1–3	Identisch mit den INTRO-Tasten [I]–[III].
Main A–D	Identisch mit den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].
Fill Down	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.
Fill Self	Es wird ein Fill-In gespielt.
Fill Break	Es wird ein „Break“ gespielt.
Fill Up	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.
Ending 1–3	Entspricht den ENDING/rit.-Tasten [I] – [III].
Fade In/Out**	Schaltet die Fade-In-/Fade-Out-Funktion ein und aus.
Fingered/ Fingered On Bass**	Das Pedal wechselt zwischen den Modi „Fingered“ und „On Bass“ (Seite 7).
Bass Hold	Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Wenn die Erkennungsmethode auf „AI Full Keyboard“ eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.
Percussion	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das in dem Fenster ausgewählt wurde, das mit  (Einstellung) aufgerufen wird. In diesem Fenster können Sie ein Instrument über die Tastatur auswählen. HINWEIS Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument.
Main Voice On/Off**	Schaltet die Main-Voice ein oder aus.
Layer Voice On/Off**	Schaltet die Layer-Voice ein oder aus.
Left Voice On/Off**	Schaltet die Left-Voice ein oder aus.
OTS +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.

Assignable

Sie können jeder der ASSIGNABLE-Tasten [1] – [4] eine bestimmte Funktion zuweisen, so dass Sie häufig benötigte Funktionen schnell abrufen können. Ebenso können Sie jedem der Einträge im Menü-Display eine dieser Tasten zuweisen.



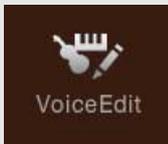
1 Wählen Sie den gewünschten Eintrag für jede der ASSIGNABLE-Tasten aus.

Sie können den ASSIGNABLE-Tasten Einträge im Menü-Display (ausgenommen „Assignable“, „Wireless LAN“ und „Time“), Pedalfunktionen, die mit ** markiert sind (Seite 39) sowie die folgenden Funktionen zuweisen. Wenn Sie keine Funktion auswählen möchten, wählen Sie „No Assign“.

Left Hold On/Off	Schaltet Left Hold ein oder aus.
Effect On/Off	Schaltet die Effekte ein oder aus.
Mono/Poly	Schaltet zwischen Mono (wobei die Tastatur-Voice monophon gespielt wird, mit Vorrang für die letzte Note) und Poly um (wobei die Tastatur-Voice polyphon gespielt wird). Je nach Voice wird ein Portamento-Effekt (ein weicher Übergang zwischen den Noten) erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden.
Regist +/-	Ruft die nächste/vorherige Registration-Memory-Nummern der Registration Sequence auf.

2 Falls erforderlich tippen Sie auf (Einstellung), und nehmen Sie die einzelnen Einstellungen vor.

Sie können die für jeden Part angegebene Funktion ein- oder ausschalten. Je nach gewählter Funktion kann  (Einstellung) ausgegraut sein, wodurch angezeigt wird, dass keine Parameter verfügbar sind.

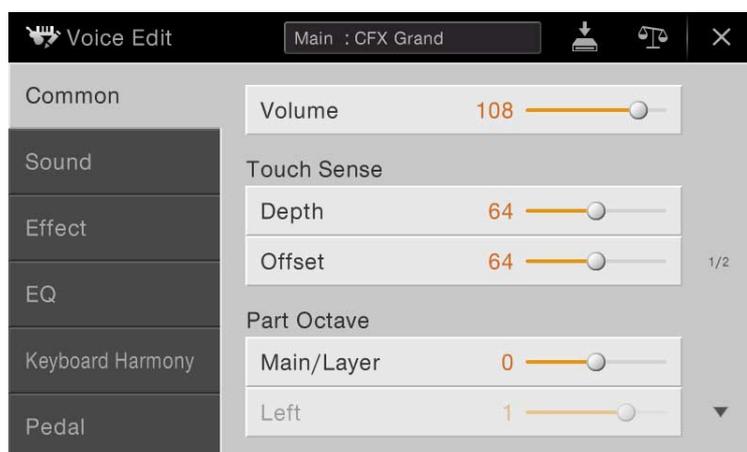


Bearbeiten einer Voice (Voice Edit)

Mit der Voice-Bearbeitungsfunktion (Voice Edit) können Sie durch die Bearbeiten der Parameter einer vorhandenen Voice eigene Voices erstellen. Wenn Sie eine Voice erstellt haben, können Sie diese zur späteren Verwendung als User-Voice speichern. Dieser Abschnitt behandelt die Bearbeitung von anderen Voices als Organ-Flutes-Voices, da sich die Bearbeitungsmethoden unterscheiden. Anweisungen zur Bearbeitung von Organ-Flutes-Voices finden Sie auf [Seite 46](#).

- 1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus (außer Organ-Flutes-Voices).**
- 2 Rufen Sie im Voice-Edit-Display, das über [Menu] → [VoiceEdit] aufgerufen wird, den gewünschten Parameter aus, und bearbeiten Sie dann den Wert.**

Informationen über die bearbeitbaren Parameter finden Sie auf [Seite 43](#).



Wenn Sie mehrmals (Vergleichen) drücken, können Sie den Klang der bearbeiteten Voice mit der ursprünglichen (unbearbeiteten) Voice vergleichen.

- 3 Berühren Sie (Speichern), um die bearbeitete Voice zu speichern.**

ACHTUNG

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

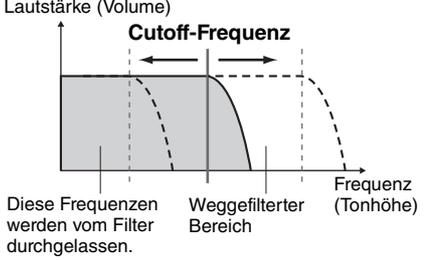
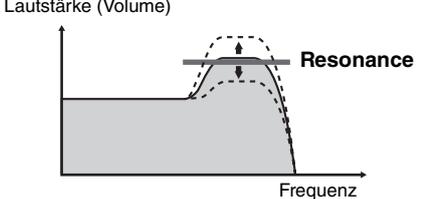
HINWEIS Wenn Sie eine weitere Voice bearbeiten möchten, berühren Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display. Oder drücken Sie die VOICE-Taste [MAIN/LAYER/LEFT], um den Tastatur-Part auszuwählen, dem die gewünschte Voice zugewiesen ist, bestätigen Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display, nehmen Sie die gewünschten Bearbeitungen vor und führen Sie dann den Speichervorgang aus.

Bearbeitbare Parameter im Voice-Edit-Display

Common

Volume		Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
Touch Sense	Depth	<p>Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit bzw. wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert.</p> <p>Touch Sensitivity Depth Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend Velocity Depth (wobei der Offset auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p>
	Offset	
Part Octave	Main/Layer	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen Main- oder Layer-Part benutzt wird, ist der Main/Layer-Parameter verfügbar. Wird die bearbeitete Voice für den Left-Part verwendet, ist der Left-Parameter verfügbar.
	Left	
Mono	Mono/Poly	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.
	Portamento Time	<p>Stellt die Portamento-Zeit (Dauer des Tonhöhenübergangs) ein, wenn die bearbeitete Voice auf „Mono“ gestellt wird (siehe oben).</p> <p>HINWEIS Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p>

Sound

Filter	Ein Filter ist ein Prozessor, der die Klangfarbe eines Sounds ändert, indem bestimmte Frequenzbereiche durchgelassen oder blockiert werden. Die folgenden Parameter stellen den Grundklang ein, indem Sie einen bestimmten Frequenzbereich anheben oder absenken. Mit dem Filter können Sie den Klang weicher oder heller einstellen, aber auch elektronische, synthesizerartige Effekte erzeugen.	
	Brightness Bestimmt die Grenzfrequenz bzw. den wirksamen Frequenzbereich des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.	 <p>Lautstärke (Volume)</p> <p>Cutoff-Frequenz</p> <p>Diese Frequenzen werden vom Filter durchgelassen.</p> <p>Weggefilterter Bereich</p> <p>Frequenz (Tonhöhe)</p>
	Harmonic Cont. (Harmonic Content) Bestimmt die Anhebung im Bereich der Cutoff-Frequenz (Resonanz), die oben bei Brightness eingestellt wurde (siehe Abbildung). Höhere Werte erzeugen einen ausgeprägteren Effekt.	 <p>Lautstärke (Volume)</p> <p>Resonance</p> <p>Frequenz</p>
EG	Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Dadurch können Sie das Ein- und Ausschwingverhalten akustischer Instrumente nachempfinden – z. B. der schnelle Anstieg (Attack) und das Abklingen (Decay) von Percussion-Klängen, oder das lange Ausklingen (Release) eines ausgehaltenen Klaviertons.	
Attack	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer die Anstiegszeit.	
Decay	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.	
Release	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.	
Vibrato	Das Vibrato ist ein in der Tonhöhe schwankender bzw. vibrierender Klangeffekt, der durch regelmäßige Modulation der Tonhöhe einer Voice erzeugt wird.	
Depth	Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erzeugen ein deutlicheres Vibrato.	
Speed	Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest.	
Delay	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibratos. Höhere Werte erhöhen die Verzögerung des Vibrato-Einsatzes.	
Modulation	Wenn einem der Pedale (Seite 40) die Modulationsfunktion zugewiesen ist, kann dieses Pedal benutzt werden, um die nachstehenden Parameter sowie die Tonhöhe (Vibrato) zu modulieren. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der das Pedal jeden der folgenden Parameter beeinflussen soll.	
Filter	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff-Frequenz) einstellt. Näheres zum Filter finden Sie auf Seite 44 .	

Modulation	Amplitude	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
	LFO Pitch	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Tonhöhe (Pitch) moduliert oder die Stärke des Vibrato-Effekts steuert.
	LFO Filter	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Grenzfrequenz des Filters oder den Wah-Effekts moduliert.
	LFO Amplitude	Bestimmt die Intensität, mit der das Pedal die Amplitude (Lautstärke) oder den Tremolo-Effekt moduliert.

Effect

Insertion Effect	On/Off	Schaltet die Insert-Effekte ein oder aus.
	Type	Wählt den Typ des Insert-Effekts aus. Wählen Sie die Kategorie aus und dann den Typ. Sie können die detaillierten Parameter einstellen, indem Sie  (Einstellung) berühren und sie speichern. Näheres hierzu finden Sie unter „Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen“ (Seite 13).
	Depth	Stellt die Intensität des Insert-Effekts ein.
	Variation	Zu jedem Insert-Effekttyp gibt es eine Variante (Variation), die standardmäßig ausgeschaltet ist. Sie können diese Variante verwenden und die Tiefe einiger ihrer Parameter einstellen, indem Sie die Variation einschalten. Näheres hierzu finden Sie unter „Bearbeiten und Speichern der Effekteinstellungen“ (Seite 13). HINWEIS Ausgegraute Parameter lassen sich nicht bearbeiten.
	Vibe Rotor	Nur verfügbar, wenn „VibeRotor“ in der Kategorie „Legacy“ als der oben erläuterte Insert-Effekttyp ausgewählt ist. Legt fest, ob Vibe Rotor bei der Auswahl einer Voice aktiviert oder deaktiviert ist.
Reverb*	Depth	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.
Chorus*	Depth	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.

* Die Intensität von Reverb- und Chorus-Effekt kann nicht bearbeitet werden, wenn eine VRM-Voice ausgewählt ist. Sie kann jedoch über [Menu] → [VoiceSetting] → [Piano] (page 1/2) bearbeitet werden. Näheres hierzu finden Sie im Abschnitt „Spielen realistischer, resonanzerweiterter Piano-Sounds (VRM-Voices)“ der Bedienungsanleitung.

EQ

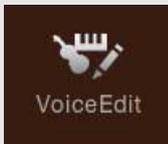
Legt die Frequenz und die Lautstärke der EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf [Seite 11](#).

Keyboard Harmony

In diesem Display können Sie die gleichen Parameter einstellen wie im Keyboard-Harmony-Display (Schritt 2 auf [Seite 23](#)). Bevor Sie hier Einstellungen vornehmen, achten Sie darauf, dass als aktueller Part Main eingestellt ist; anders ausgedrückt sollten Sie den Main-Part auswählen, indem Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display berühren oder die VOICE-Taste [MAIN/LAYER/LEFT] drücken. Die Einstellungen hier werden durch einfaches Auswählen der entsprechenden Voice automatisch aufgerufen.

Pedal

In diesem Abschnitt können Sie auswählen, welche Funktion dem mittleren oder linken Pedal zugewiesen werden soll. Bevor Sie hier Einstellungen vornehmen, achten Sie darauf, dass als aktueller Part Main eingestellt ist; anders ausgedrückt sollten Sie den Main-Part auswählen, indem Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display berühren oder die VOICE-Taste [MAIN/LAYER/LEFT] drücken. Die Einstellungen hier werden durch einfaches Auswählen der entsprechenden Voice automatisch aufgerufen. Weitere Informationen zur Pedal-Funktion finden Sie auf [Seite 39](#).



Bearbeiten einer Organ-Flutes-Voice (Voice Edit)

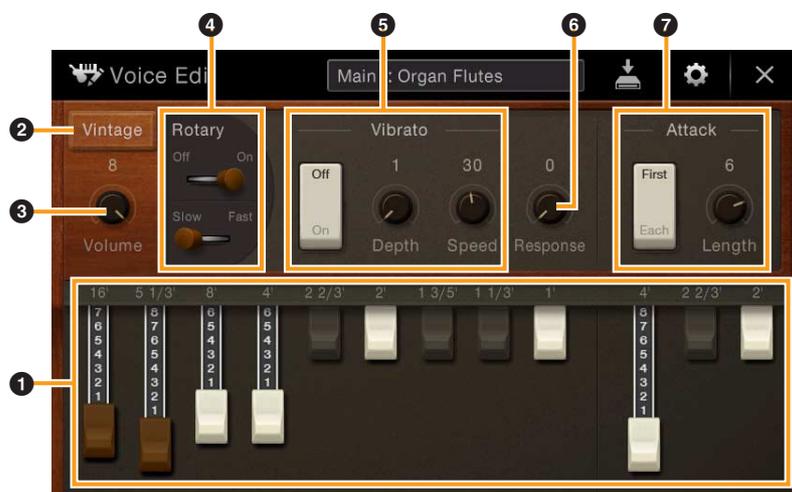
Die Organ-Flutes-Voices können durch Einstellen der Zugriegel, durch Hinzufügen des Attack-Sounds, durch Hinzufügen von Effekten und Klangregelung usw. bearbeitet werden.

1 Wählen Sie die gewünschte Organ-Flutes-Voice aus.

Berühren Sie in der Kategorie [Organ] die Registerkarte [Organ Flutes] und wählen Sie dann die gewünschte Organ-Flutes-Voice aus.

2 Rufen Sie im Voice-Edit-Display, das über [Menu] → [VoiceEdit] aufgerufen wird, den gewünschten Parameter aus, und bearbeiten Sie dann den Wert.

HINWEIS Das Voice-Edit-Display für die Organ-Flutes-Voices kann auch durch Berühren des Organ-Flutes-Symbols oben rechts im Namen der Organ-Flutes-Voice im Home-Display aufgerufen werden. Dies ist nützlich, um während des Spiels die Fußlagen einzustellen und den Rotationslautsprecher zu steuern.



①	Fußlage	Bestimmt den Grundklang der Orgelpfeifen.
②	Orgel-Typ	Dieser Parameter gibt an, welcher Typ der Orgelklangerzeugung simuliert werden soll. <ul style="list-style-type: none"> • Sine: Erzeugt einen sauberen, klaren Klang. • Vintage: Erzeugt einen knirschenden, leicht verzerrten Klang. • Euro: Erzeugt den Klang einer mit elektronischem Tremolo ausgestatteten elektronischen Transistor-Orgel.
③	Volume	Stellt die Grundlautstärke der Orgelpfeifen ein.
④	Rotary Speaker	Schaltet den Rotationslautsprecher ein und schaltet dessen Geschwindigkeit zwischen „Slow“ (Langsam) und „Fast“ (Schnell) um. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn ein Effekt angewendet wird, dessen Name „Rotary“ oder „Rot“ enthält.
⑤	Vibrato	Schaltet das Vibrato ein und aus und stellt dessen Intensität und Geschwindigkeit ein.
⑥	Response	Mit der bei Response eingestellten Zeit kann die Dauer des Ein- und Ausschwingens des Orgeltons (Seite 44) relativ zur Fußlage eingestellt werden. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen und Ausklingen.
⑦	Attack	Wählt „First“ (Erste) oder „Each“ (Alle) als Attack-Modus aus und stellt die Attack-Länge des Klangs ein. Im First-Modus wird der Attack-Effekt (ein perkussiver Klang) nur auf die zuerst gespielten Noten angewendet und gehalten; während die ersten Noten gehalten werden, wird Attack auf die nachfolgenden Noten nicht angewendet. Im Each-Modus wird der Attack-Effekt auf alle Noten gleichermaßen angewendet. Die Attack-Länge erzeugt ein längeres oder kürzeres Abklingen (Decay) unmittelbar nach dem Einschwingen (Attack). Je höher der Wert, desto länger die Abklingzeit.

3 Berühren Sie bei Bedarf (Einstellung) und stellen Sie dann die Effekt- und EQ-Parameter ein.

Die Parameter sind identisch mit denen des Effect-Displays und des EQ-Displays des vorigen Kapitels „Bearbeiten einer Voice (Voice Edit)“ ([Seite 45](#)).

4 Berühren Sie (Speichern) und speichern Sie die erstellte Organ-Flutes-Voice.

ACHTUNG

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

HINWEIS Wenn Sie eine weitere Voice bearbeiten möchten, berühren Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display. Oder drücken Sie die VOICE-Taste [MAIN/LAYER/LEFT], um den Tastatur-Part auszuwählen, dem die gewünschte Voice zugeordnet ist, bestätigen Sie den Voice-Namen oben im Voice-Edit-Display, nehmen Sie die gewünschten Bearbeitungen vor und führen Sie dann den Speichervorgang aus.

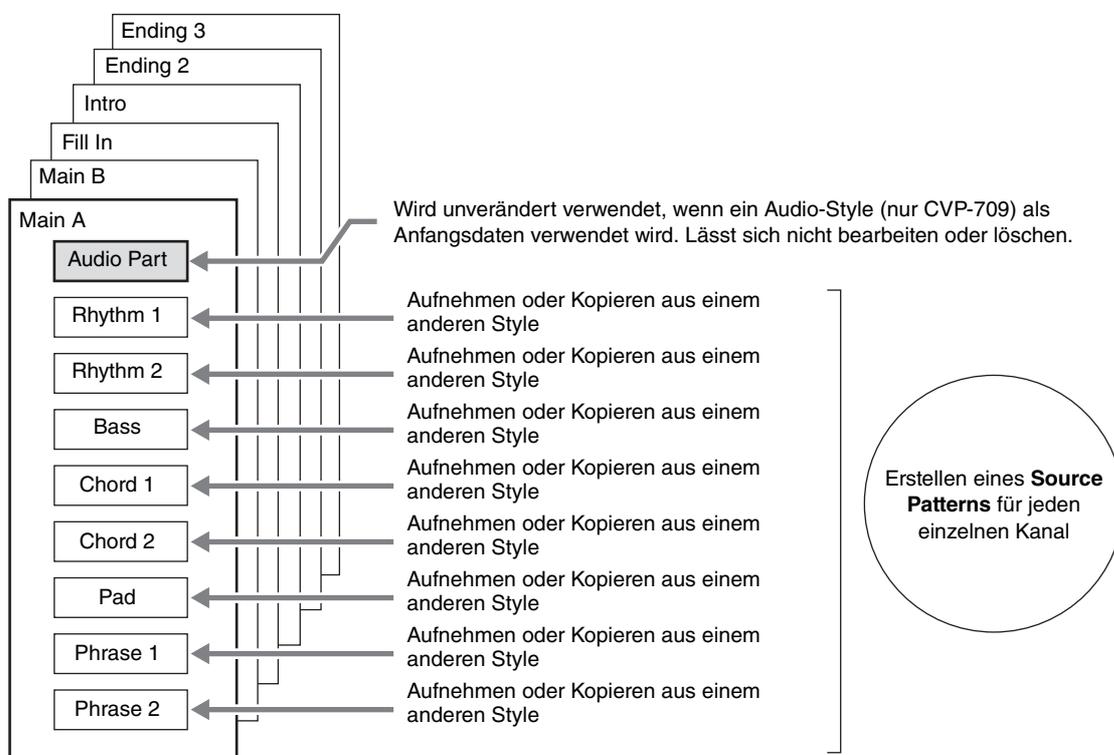


Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

Mit der Style-Creator-Funktion können Sie einen eigenen Style erstellen, indem Sie ein Rhythmus-Pattern durch Ihr Spiel auf der Tastatur aufzeichnen und ggf. vorhandene Style-Daten nutzen. Grundsätzlich wählen Sie einen Style aus, der dem zu erzeugenden Style nahekommt, und nehmen dann für jeden Kanal in jeder Section das Rhythmus-Pattern, die Basslinie, die Akkordbegleitung oder Phrasen auf (in Style Creator als „Source Pattern“ bezeichnet). Wie bei den Songs stehen zwei Aufnahmemethoden zur Verfügung: Echtzeit- und Einzelschrittaufnahme ([Seite 49](#)).

■ Die Style-Datenstruktur – eine Zusammenstellung von Source Patterns

Jeder Style besteht aus verschiedenen „Sections“ (Intro, Main, Ending usw.) und jede Section besitzt acht separate Kanäle, die jeweils als ein „Source Pattern“ (Quell-Pattern) bezeichnet werden. Mit der Style-Creator-Funktion können Sie einen Style erzeugen, indem Sie jeweils ein Source Pattern getrennt für jeden Kanal aufnehmen oder indem Sie Pattern-Daten aus vorhandenen anderen Styles importieren.



Funktionseinschränkungen für den Audio-Part (nur CVP-709):

- Wenn Sie einen voreingestellten Audio-Style als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.
- Der erzeugte Style, der den Audio-Part enthält, kann nur über ein Instrument abgespielt werden, das Audio-Styles sowie das Dateiformat SFF GE verwendet.
- Der Audio-Part lässt sich nicht vom „Assembly“-Display aus ([Seite 54](#)) von einem anderen Style oder von einer Section kopieren. Wenn Sie einen bestimmten Audio-Part verwenden möchten, denken Sie daran, den gewünschten Audio-Style auszuwählen, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.

■ Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Styles

Ausführliche Anweisungen finden Sie auf der Referenzseite des jeweiligen Schrittes.

1 Wählen Sie den als Anfangsdaten gewünschten Style aus.

2 Rufen Sie über [Menu] → [StyleCreator] das Style-Creator-Display auf.

3 Wählen Sie im „Basic“-Display eine Section aus (Seite 50).

Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

- Wenn Sie einen völlig neuen Style erstellen, berühren Sie [Initialize Style], um den Inhalt des aktuellen Styles zu löschen.
- Wenn Sie den Style initialisieren, stellen Sie die Länge (Taktzahl) des Source Patterns ein.
- Stellen Sie die Gesamtparameter wie Tempo und Beat ein.

4 Erstellen Sie ein Source Pattern für jeden Kanal.

- **Echtzeitaufnahme (Seite 51)**

Hiermit können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen.

- **Einzelschrittaufnahme (Seite 54)**

Hiermit können Sie jede Note einzeln eingeben.

- **Style Assembly (Style-Montage; Seite 54)**

Hiermit können Sie verschiedene Patterns aus anderen Preset-Styles oder selbst erstellten Styles kopieren.

5 Bearbeiten Sie die bereits aufgenommenen Daten des Kanals.

- **Channel Edit (Seite 55)**

Hiermit können Sie die MIDI-Daten bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten.

- **SFF Edit (Seite 57)**

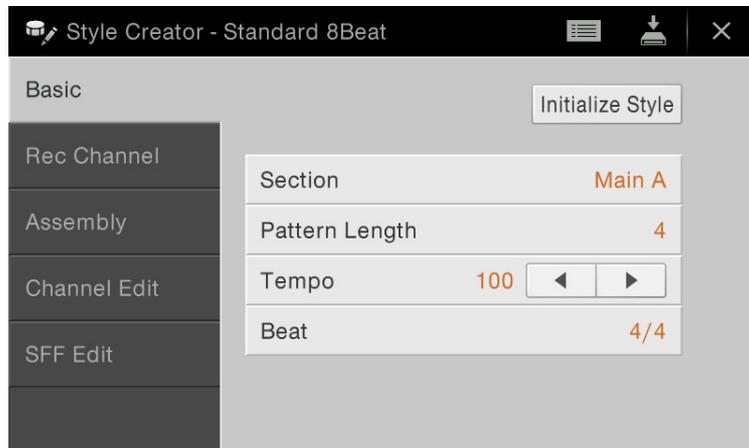
Hiermit können Sie die SFF- (Style File Format) Parameter bereits aufgenommener Kanäle bearbeiten, mit Ausnahme von Rhythmuskanälen.

6 Wiederholen Sie gegebenenfalls die Schritte 3 – 5.

7 Berühren Sie  (Speichern) oben im Display, um den erstellten Style zu speichern.

Basic

Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 3 auf [Seite 49](#). In diesem Display können Sie Grundparameter wie beispielsweise die Section-Auswahl einstellen.



Initialize Style	Initialisiert alle Kanaldaten aller zugehörigen Sections, um den Inhalt des aktuellen Styles zu löschen. Berühren Sie diese Schaltfläche, wenn Sie völlig neue Style-Daten erstellen möchten.
Section	Wählt eine Section aus, die erstellt oder bearbeitet werden soll.
Pattern Length	Wählt die Länge (in Takten) der aktuellen Section aus. Berühren Sie nach Eingabe des Wertes [Execute], um die Änderungen zu übernehmen. HINWEIS Wenn (nur beim CVP-709) ein Audio-Style als Anfangsdaten gewählt ist, führt eine Änderung der Pattern-Länge zum Löschen des Audio-Parts.
Tempo	Stellt das Tempo des Styles ein. Die Einstellung hier gilt gewöhnlich für alle Sections.
Beat	Wählt den Beat des Styles aus. Die Einstellung hier gilt gewöhnlich für alle Sections. Berühren Sie nach Eingabe des Wertes [Execute], um die Änderungen zu übernehmen.

Echtzeitaufnahme

Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf [Seite 49](#). Im „Rec Channel“-Display können Sie die Kanaldaten per Echtzeitaufnahme erzeugen.

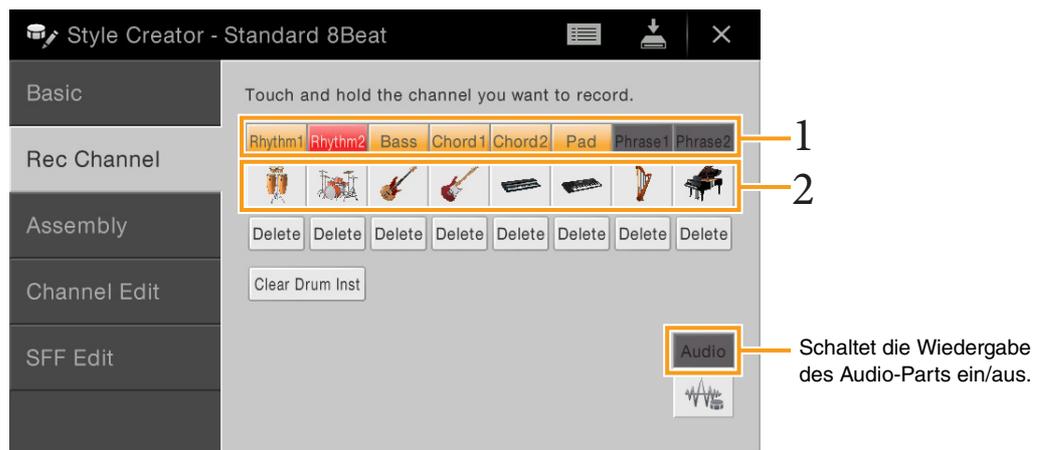
Eigenschaften der Echtzeitaufnahme im Style Creator

■ Aufnahmeschleife

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

■ Overdub-Aufnahme

Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Clear Drum Inst“ ([Seite 52](#)), „Delete“ ([Seiten 52, 53](#)) und „Remove Event“ ([Seite 56](#)). Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen Main-Section starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können. Wenn Sie einen Style auf der Basis eines bestehenden, internen Styles erstellen, dann wird die Overdub-Aufnahme nur auf die Rhythmus-Kanäle angewendet. Bei allen anderen Kanälen (außer Rhythmus) müssen die ursprünglichen Daten vor der Aufzeichnung gelöscht werden.



■ Aufnehmen der Rhythmuskanäle 1–2

Wenn Sie einen Audio-Style (nur CVP-709) als Anfangsdaten auswählen:

Die Wiedergabe des Audio-Parts kann ein- und ausgeschaltet werden, der Part lässt sich jedoch nicht bearbeiten oder löschen. Beachten Sie, dass das Rhythmus-Pattern dieses Parts in dem neuen Style verwendet wird, den Sie erstellen möchten. Wenn Sie zusätzlich zum Audio-Part eine rhythmische Phrase aufnehmen möchten, folgen Sie den nachstehenden Schritten.

1 Berühren und halten Sie im „Rec Channel“-Display den gewünschten Kanal, bis er rot wird.

Der ausgewählte Kanal wird zum Aufnahmeziel, gleichgültig, ob der Kanal bereits Daten enthält oder nicht. Wenn bereits aufgenommene Daten enthalten sind, sollten Sie die zusätzlichen Noten per Overdub-Aufnahme auf dem Kanal aufzeichnen.



2 Falls erforderlich, wählen Sie eine Voice aus, und üben Sie das aufzunehmende Rhythmus-Pattern.

Berühren Sie das Instrumentensymbol (Abbildung), um das Voice-Auswahldisplay aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus, beispielsweise ein Drum-Kit. Berühren Sie nach dem Auswählen [Close] (Schließen), um zum vorherigen Display zurückzukehren. Üben Sie das aufzunehmende Rhythmus-Pattern mit der gewählten Voice.

Für die Aufnahme verfügbare Voices

Für den Rhythm1-Kanal kann jede Voice mit Ausnahme der Organ-Flutes-Voices für die Aufnahme ausgewählt werden.

Für den Rhythm2-Kanal können nur Drum-/SFX-Kits für die Aufnahme ausgewählt werden.

3 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [▶/■] (START/STOP), um die Aufnahme zu starten.

Schalten Sie, da bereits aufgenommene Daten abgespielt werden, die gewünschten Kanäle ein oder aus, indem Sie sie berühren.

Falls erforderlich, löschen Sie einen Kanal durch Berühren von [Delete] (Löschen) unter dem gewünschten Kanal.

4 Sobald die Schleifenwiedergabe zum ersten Schlag des ersten Takts zurückkehrt, beginnen Sie, das aufzunehmende Rhythmus-Pattern zu spielen.

Wenn der Rhythmus schwierig auf einmal zu spielen ist, können Sie ihn in separate Teile zerlegen wie in diesem Beispiel:

Das Diagramm zeigt drei aufeinanderfolgende Durchgänge eines Rhythmus-Patterns, die durch vertikale Pfeile verbunden sind:

- Loop erster Durchgang:** Zeigt nur die Bass Drum (Bass Drum) mit einem einfachen Rhythmus aus Viertelnoten.
- Loop zweiter Durchgang:** Zeigt die Snare Drum (Snare Drum) und die Bass Drum (Bass Drum). Die Snare Drum spielt auf den zweiten und vierten Takt, während die Bass Drum den Rhythmus aus dem ersten Durchgang fortsetzt.
- Loop dritter Durchgang:** Zeigt die Hi-Hat (Hi-Hat), die Snare Drum (Snare Drum) und die Bass Drum (Bass Drum). Die Hi-Hat spielt auf den ersten, zweiten, dritten und vierten Takt, während die Snare Drum und die Bass Drum ihre Rollen aus den vorherigen Durchgängen übernehmen.

Falls Sie einen Fehler machen oder falsche Noten spielen sollten:

Sie können die Noten eines einzelnen Schlaginstruments löschen. Berühren Sie [Clear Drum Inst], um eine Meldung aufzurufen, und drücken Sie dann, während die Meldung angezeigt wird, die entsprechende Tastaturtaste. Berühren Sie nach dem Löschen des gewünschten Schlaginstruments [Exit], um die Meldung zu schließen.

5 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [▶/■] (START/STOP), um die Wiedergabe zu stoppen.

Wenn Sie weitere Noten hinzufügen möchten, drücken Sie erneut die Taste [▶/■] (START/STOP), um die Aufnahme fortzusetzen.

6 Berühren und halten Sie den Aufnahmekanal einen Moment lang (bis die Schaltfläche die Farbe wechselt), um den Aufnahmemodus zu beenden.**■ Aufnahmen von Bass, Chord 1–2, Pad und Phrase 1–2****1 Berühren und halten Sie im „Rec Channel“-Display den gewünschten Kanal, bis er rot wird.**

Wenn der ausgewählte Kanal bereits Daten enthält, erscheint eine Rückfrage, ob Sie die vorhandenen Daten des ausgewählten Kanals löschen möchten oder nicht. Berühren Sie [Yes] (Ja), um die Daten zu löschen; der gewählte Kanal wird als Aufnahmeziel ausgewählt. Beachten Sie, dass nur die Daten der Rhythmuskanäle per Overdub-Verfahren ergänzt werden können.



2 Falls erforderlich, wählen Sie eine Voice aus und üben Sie die aufzunehmende Basslinie, Akkordbegleitung oder Phrase.

Berühren Sie das Instrumentensymbol (Abbildung), um das Voice-Auswahldisplay aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus. Berühren Sie nach dem Auswählen [Close] (Schließen), um zum vorherigen Display zurückzukehren. Üben Sie die aufzunehmende Phrase, Basslinie oder Akkordbegleitung mit der gewählten Voice.

Für die Aufnahme verfügbare Voices

Es kann jede Voice mit Ausnahme der Organ-Flutes-/Drum-Kit-/SFX-Kit-Voices für die Aufnahme ausgewählt werden.

■ Nehmen Sie eine Phrase in CM7 auf, wodurch gewährleistet ist, dass beim Akkordwechsel während des Spiels die richtigen Noten gespielt werden.

Regeln beim Aufnehmen der Sections Main oder Fill-in

In der vorgegebenen Anfangseinstellung ist der Grundton und Akkord (Root/Chord) des Source Patterns auf CM7 eingestellt. Das bedeutet, dass Sie ein Source Pattern aufnehmen sollten, das während des normalen Spiels durch Angeben von CM7 als Akkord ausgelöst wird. Nehmen Sie einen Basslauf, eine Phrase oder eine Akkordbegleitung so auf, wie Sie sie hören möchten, wenn CM7 als Akkord angegeben wird. Siehe hierzu insbesondere die nachstehenden Regeln.

- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Bass- und Phrase-Kanäle nur die Noten der CM7-Tonleiter (d. h. C, D, E, G, A und H).
- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Chord- und Pad-Kanäle nur Akkordnoten (d. h. C, E, G und H).



C = Akkordnote
R = Empfohlene Note

Wenn Sie diese Regeln beachten, werden die Style-Daten entsprechend der während des Spiels durchgeführten Akkordwechsel richtig umgewandelt.

Regeln beim Aufnehmen der Sections Intro oder Ending

Diese Sections sind unter der Annahme angelegt, dass der Akkord während der Wiedergabe nicht wechselt. Daher müssen Sie hierbei die oben beschriebenen Regeln für die Sections Main und Fill-In nicht einhalten, und Sie können die Akkordprogression bei der Aufnahme einspielen. Befolgen Sie jedoch die nachstehenden Regeln, da der Grundton und Akkord (Root/Chord) des Source Patterns standardmäßig auf CM7 eingestellt ist.

- Stellen Sie bei Aufnahme des Intros sicher, dass die aufgenommene Phrase richtig zur Skala bzw. Tonart C hinführt.
- Bei Aufnahme der Ending-Section achten Sie darauf, dass die aufgenommene Phrase in der Skala bzw. Tonart C beginnt oder von dieser herrührt.

■ Einstellen von Source Root/Chord, falls nötig

Standardmäßig ist der Source Root/Chord wie oben beschrieben auf CM7 eingestellt, aber Sie können eine Einstellung Ihrer Wahl ändern, in der Ihnen das Spielen leicht fällt. Rufen Sie das „SFF Edit“-Display auf und stellen Sie Source Root und Chord auf den von Ihnen bevorzugten oder gewünschten Grundton und Akkordtyp ein. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Genauere Informationen finden Sie auf [Seite 58](#).

3 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [▶/■] (START/STOP), um die Aufnahme zu starten.

Schalten Sie, während die bereits aufgenommenen Daten abgespielt werden, die gewünschten Kanäle ein oder aus, indem Sie sie berühren.

Falls erforderlich, löschen Sie einen Kanal durch Berühren von [Delete] (Löschen) unter dem gewünschten Kanal.

4 Sobald die Schleifenwiedergabe zum ersten Schlag des ersten Takts zurückkehrt, beginnen Sie, die aufzunehmende Basslinie, Akkordbegleitung oder Phrase zu spielen.

5 Drücken Sie die Taste [▶/■] (START/STOP), um die Wiedergabe zu stoppen.

Wenn Sie weitere Noten hinzufügen möchten, drücken Sie erneut die Taste [▶/■] (START/STOP), um die Aufnahme fortzusetzen.

■ Wenn Sie den wiedergegebenen Klang der bereits aufgenommenen Kanäle mit einem anderen Basisakkord/Grundton anhören möchten:

- 1) Rufen Sie das „SFF Edit“-Display auf, und stellen Sie dann „Target Ch“ (Zielkanal) oben im Display auf „Rhythm1“ oder „Rhythm2“.
- 2) Berühren Sie [Play Root/Chord], um das Funktionsdisplay aufzurufen.

- 3) Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [▶/■] (START/STOP), um die Wiedergabe zu starten.
- 4) Stellen Sie in dem Display „Play Root/Chord“ auf den gewünschten Grundton/Akkordtyp ein.
Durch den obigen Vorgang hören Sie, wie das Source Pattern über Akkordwechsel beim normalen Spiel wiedergegeben wird.

6 Berühren und halten Sie den Aufnahmekanal einen Moment lang (bis die Schaltfläche die Farbe wechselt), um den Aufnahmemodus zu beenden.

Einzelschrittaufnahme

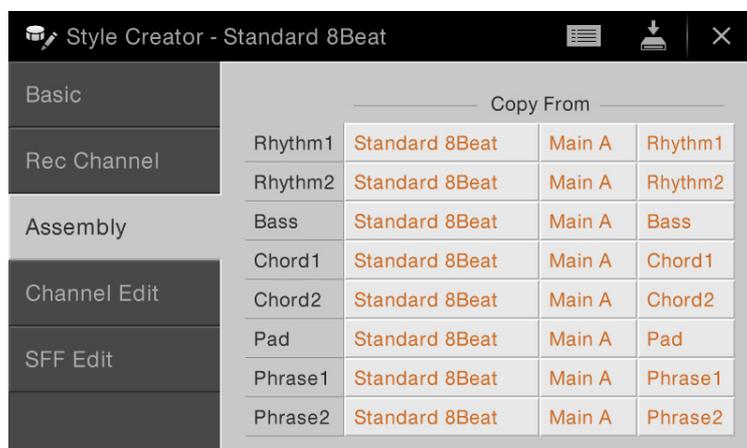
Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf [Seite 49](#). Im Display für die Einzelschrittaufnahme (Style Edit), das durch Berühren von  (Bearbeiten) oben rechts im Display aufgerufen wird, können Sie Noten einzeln aufnehmen oder bearbeiten. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der Song-Aufnahme identisch ([Seite 62](#)), mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Punkte:

- Beim Song Creator lässt sich die Position der „End“-Marke beliebig verschieben, im Style Creator kann sie nicht geändert werden. Dies liegt daran, dass die Länge des Styles bei allen Kanälen festgelegt ist, entsprechend der von Ihnen im „Basic“-Display vorgenommenen Einstellung ([Seite 50](#)). Wenn Sie beispielsweise einen Style basierend auf einer vier Takte langen Sequenz erzeugen, wird die „End“-Marke automatisch an das Ende des vierten Takts gesetzt und kann im Style-Edit-Display nicht verschoben werden.
- Beim Song Creator können die Aufnahmekanäle im Edit-Display geändert werden, beim Style Creator ist dies nicht möglich. Wählen Sie den Aufnahmekanal im „Rec Channel“-Display aus.
- Beim Style Creator können keine Akkorde, Liedtexte und systemexklusiven Daten eingegeben werden. Es können die Kanaldaten eingegeben und systemexklusive Meldungen bearbeitet (gelöscht, kopiert oder verschoben) werden.

HINWEIS Wenn Sie einen voreingestellten Audio-Style (nur CVP-709) als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.

Assembly (Style-Montage) – Zuordnung des Source Patterns zu den einzelnen Kanälen

Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 4 auf [Seite 49](#). Das „Assembly“-Display zeigt, von welchem Style, welcher Section und welchem Kanal die Daten der einzelnen Kanäle der aktuellen Section kopiert wurden. Berühren Sie bei den einzelnen Kanälen nach Bedarf jeweils den Style-, Section- oder Kanalnamen, um das gewünschte Element auszuwählen.



	Copy From		
Rhythm1	Standard 8Beat	Main A	Rhythm1
Rhythm2	Standard 8Beat	Main A	Rhythm2
Bass	Standard 8Beat	Main A	Bass
Chord1	Standard 8Beat	Main A	Chord1
Chord2	Standard 8Beat	Main A	Chord2
Pad	Standard 8Beat	Main A	Pad
Phrase1	Standard 8Beat	Main A	Phrase1
Phrase2	Standard 8Beat	Main A	Phrase2

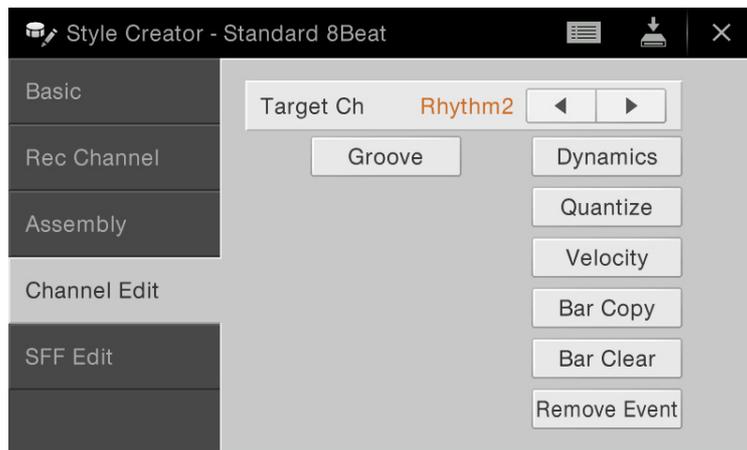
HINWEIS Ein Audio-Part (nur beim CVP-709) lässt sich nicht von einem anderen Style oder von einer Section kopieren. Wenn Sie einen bestimmten Audio-Part verwenden möchten, denken Sie daran, den gewünschten Audio-Style auszuwählen, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.

HINWEIS Wenn Sie einen Audio-Style als Anfangsdaten verwenden, kann der Audio-Part nicht durch andere Daten ersetzt werden.

Channel Edit

Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 5 auf [Seite 49](#). Im „Channel Edit“-Display können Sie bereits aufgenommene Kanaldaten bearbeiten. Wählen Sie den Zielkanal (Target Ch) aus und bearbeiten Sie dann die gewünschten Parameter.

Berühren Sie nach der Bearbeitung des gewünschten Parameters [Execute], um die Bearbeitungen für die einzelnen Setup-Fenster zu übernehmen. Nach Ausführung des Vorgangs ändert sich die Beschriftung der Taste in [Undo] (Rückgängig). Mit dieser Taste können Sie die ursprünglichen Daten wiederherstellen, wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.



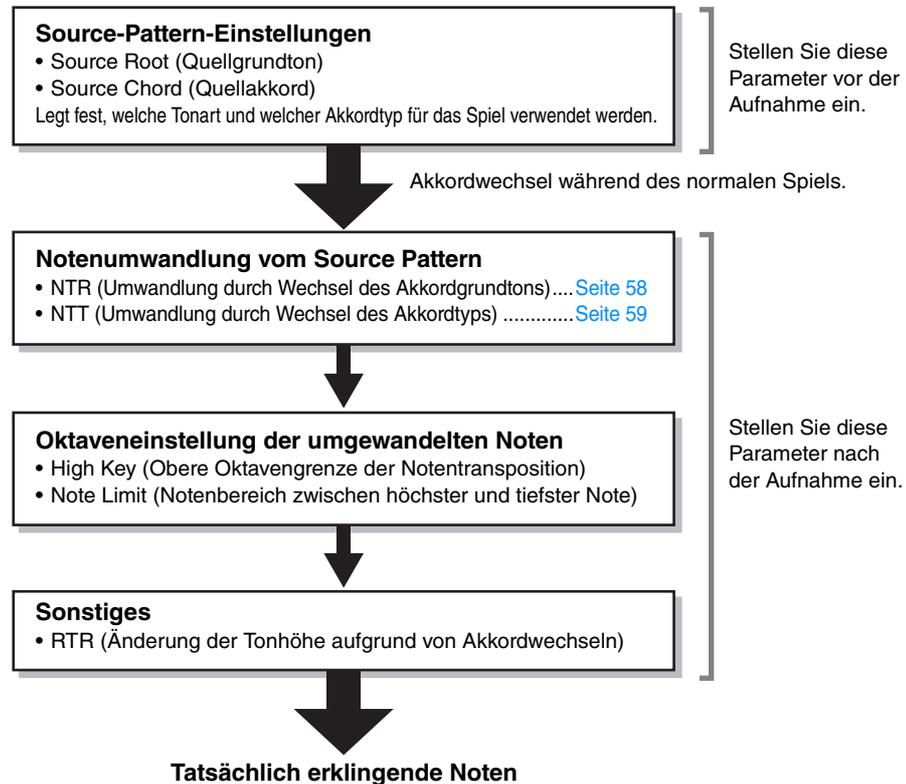
HINWEIS Wenn Sie einen voreingestellten Audio-Style (nur CVP-709) als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.

Target Ch	Wählen Sie den zu bearbeitenden Zielkanal aus. Alle Elemente mit Ausnahme von „Groove“ werden auf den hier angegebenen Kanal angewendet.	
Groove	Hiermit können Sie durch subtile Änderungen des Style-Timings der Musik ein Swing-Feeling verleihen oder andere Rhythmen erzeugen. Die Groove-Einstellungen werden auf alle Kanäle der ausgewählten Section angewendet.	
	Original Beat	Legt die Beats (Schläge) fest, auf die das Timing von „Groove“ angewendet werden soll. Anders gesagt: Wenn „8 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf die Achtelnoten angewendet, wenn „12 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf Achteltriolen angewendet.
	Beat Converter	Führt eine tatsächliche Änderung des Timings der (oben im Parameter „Original Beat“ angegebenen) Schläge auf den ausgewählten Wert durch. Beispiel: wenn Original Beat auf „8 Beat“ und Beat Converter auf „12“ eingestellt sind, werden sämtliche Achtelnoten der Section zu einem Achteltriolen-Timing verschoben. Die Einstellungen „16A“ und „16B“ des Beat Converter, die bei der Einstellung von Original Beat auf „12 Beat“ angezeigt werden, sind Varianten einer zugrunde liegenden Sechzehntelnoten-Einstellung.
	Swing	Erzeugt ein „Swing“-Feeling durch Verschieben des Timings der „Back Beats“ entsprechend der Einstellung des obenstehenden Parameters „Original Beat“. Wenn beispielsweise Original Beat auf „8 Beat“ eingestellt ist, verzögert der Parameter „Swing“ in jedem Takt den zweiten, vierten, sechsten und achten Taktschlag und erzeugt so ein Swing-Feeling. Die Einstellungen von „A“ bis „E“ entsprechen verschiedenen Graden des Swings, wobei „A“ den sanftesten und „E“ den deutlichsten Swing-Effekt erzeugt.
	Fine	Wählt eine Reihe von Groove-„Vorlagen“ aus, die auf die ausgewählte Section anzuwenden sind. Die „Push“-Einstellungen bewirken, dass bestimmte Schläge früher gespielt werden, wohingegen „Heavy“-Einstellungen das Timing bestimmter Schläge verzögern. Die nummerierten Einstellungen (2, 3, 4, 5) legen fest, welche Beats betroffen sind. Alle Schläge bis zum angegebenen Schlag – nicht jedoch der erste Schlag – werden vorzeitig bzw. verzögert gespielt (wenn z. B. „3“ ausgewählt ist, der zweite und der dritte Schlag). In jedem Falle erzeugt Typ „A“ den geringsten, Typ „B“ einen mittelstarken und Typ „C“ den maximalen Effekt.

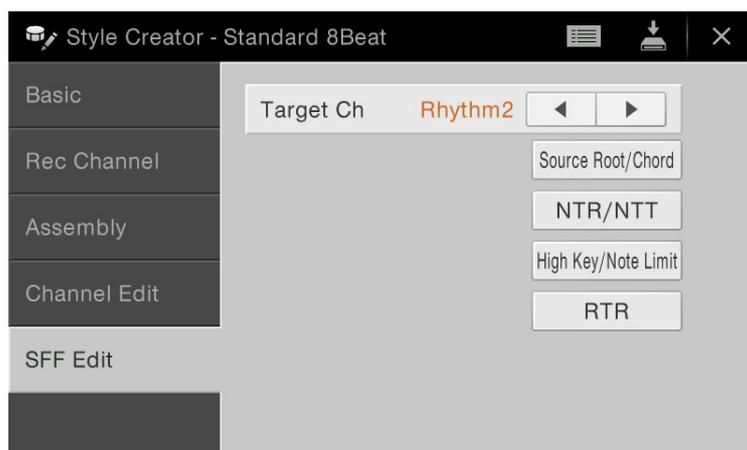
Dynamics	Ändert die Velocity/Lautstärke (oder Betonung) bestimmter Noten in der Style-Wiedergabe. Die Dynamics-Einstellungen können auf einzelne Kanäle oder auf alle Kanäle des ausgewählten Styles angewendet werden.	
	Accent Type	Legt den Typ der angewendeten Betonung fest – in anderen Worten: welche Noten akzentuiert werden.
	Strength	Legt fest, wie stark der ausgewählte Betonungstyp (s. o.) angewendet wird. Je höher der Wert, desto stärker der Effekt.
	Expand/Compress	Erweitert oder komprimiert den Bereich der Velocity-Werte. Werte über 100 % erweitern und Werte unter 100 % komprimieren den Dynamikbereich.
	Boost/Cut	Hebt alle Velocity-Werte an oder senkt sie ab. Werte über 100 % heben die allgemeine Velocity an und Werte unter 100 % senken sie ab.
	Apply To All Channels	Bei Einstellung „On“ (Ein) werden die Einstellungen in diesem Display auf sämtliche Kanäle der aktuellen Section angewendet. Bei Einstellung „Off“ (Aus) werden die Einstellungen in diesem Display auf den als „Target Ch“ im Channel-Edit-Display festgelegten Kanal angewendet.
Quantize	Dasselbe wie beim Song Creator (Seite 71), mit Ausnahme dieser beiden zusätzlichen Parameter:  Achtelnoten mit Swing  Sechzehntelnoten mit Swing	
Velocity	Hebt alle Velocity-Werte des ausgewählten Kanals an bzw. senkt sie ab, jeweils um den hier angegebenen Prozentsatz.	
Bar Copy	Mit dieser Funktion können Sie Daten aus einem Takt oder einer Taktgruppe an eine andere Position innerhalb des angegebenen Kanals kopieren.	
	Source Top	Legt den ersten (Source Top) und den letzten (Source Last) Takt des zu kopierenden Bereichs an.
	Source Last	
	Destination	Gibt den ersten Takt des Zielbereichs an, in den die Daten kopiert werden sollen.
Bar Clear	Mit dieser Funktion können Sie alle Daten in einem angegebenen Taktbereich des ausgewählten Kanals löschen.	
Remove Event	Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Events im ausgewählten Kanal löschen.	

SFF Edit – Einstellungen für das Style File Format vornehmen

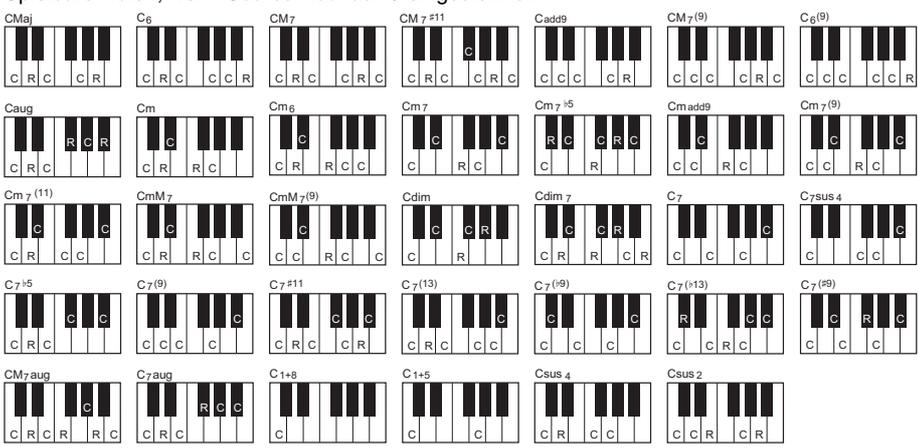
Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 5 auf [Seite 49](#). Das Style-Dateiformat (Style File Format, SFF) kombiniert das gesamte Know-how von Yamaha in Bezug auf die Style-Wiedergabe in einem einheitlichen Dateiformat. Durch Einstellen der Parameter für das SFF wird festgelegt, wie die ursprünglichen Noten auf Grundlage der im Akkordbereich der Tastatur gespielten Akkorde in die tatsächlich erklingenden Noten umgewandelt werden. Der Verlauf der Umwandlung ist hier dargestellt.



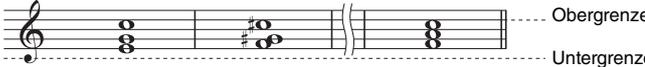
Die oben aufgeführten Parameter können im „SFF Edit“-Display eingestellt werden.



HINWEIS Wenn Sie einen voreingestellten Audio-Style (nur CVP-709) als Anfangsdaten auswählen, wird der Audio-Part ohne Änderungen verwendet. Der Audio-Part lässt sich weder löschen noch bearbeiten oder neu erstellen.

Target Ch	Wählen Sie den zu bearbeitenden Zielkanal aus.								
Source Root/ Chord (Play Root/ Chord)	<p>Diese Einstellungen bestimmen die Originaltonart des Source Patterns (d. h. die Tonart, die verwendet wird, wenn das Pattern auf Kanälen aufgenommen wird, die keine Rhythmuskanäle sind). Wenn Sie hier „FM7“ einstellen, werden, wenn Sie im Akkordbereich der Tastatur „FM7“ als Akkord angeben, die ursprünglich aufgezeichneten Daten (Source Pattern) wiedergegeben. Die Standardeinstellung ist „CM7“ (Source Root, der Grundton des Source Patterns, ist C und Source Chord, der Akkord, ist M7). Je nach dem hier ausgewählten angegebenen Akkordtyp unterscheiden sich die spielbaren Noten (Skalennoten und Akkordnoten) voneinander. Wenn „Initialize Style“ im Basic-Display ausgeführt wird, wird automatisch die Standardeinstellung CM7 ausgewählt.</p> <p>Spielbare Noten, wenn Source Root auf C eingestellt ist:</p>  <p>C = Akkordnoten C, R = Empfohlene Noten</p> <p>WICHTIG Achten Sie darauf, die hier gezeigten Parameter vor der Aufnahme einzustellen. Wenn Sie die Einstellungen nach der Aufnahme ändern, kann das aufgezeichnete Source Pattern nicht in die passenden Noten umgewandelt werden, wenn Sie während Ihres Tastaturspiels den Akkord wechseln.</p> <p>HINWEIS Wenn die Parameter für den ausgewählten Zielkanal (Target Ch) auf NTR: Root Fixed, NTT Type: Bypass oder NTT Bass: Off eingestellt sind, ändern sich die Parameter hier in „Play Root“ bzw. „Play Chord“. In diesem Fall können Sie Akkorde wechseln und hören den resultierenden Klang aller Kanäle.</p> <p>HINWEIS Die Einstellungen hier werden nicht angewendet, wenn NTR auf „Guitar“ eingestellt ist.</p>								
NTR/NTT (Notentransponierungsregel)/ (Notentransponierungstabelle)	<p>Die Parameter hier legen fest, wie die Noten im Source Pattern entsprechend den Akkordwechseln während Ihres Tastaturspiels umgewandelt werden.</p> <table border="1" data-bbox="472 1368 1442 2078"> <tr> <td data-bbox="472 1368 647 1469">NTR</td> <td data-bbox="647 1368 1442 1469">Wählt die Notentransponierungsregel aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordgrundtons während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 1469 647 1749">Root Trans</td> <td data-bbox="647 1469 1442 1749"> (Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 1749 647 1984">Root Fixed</td> <td data-bbox="647 1749 1442 1984"> (Fester Grundton) Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkord-Parts enthalten.  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 1984 647 2078">Guitar</td> <td data-bbox="647 1984 1442 2078">Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Akkorde transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.</td> </tr> </table>	NTR	Wählt die Notentransponierungsregel aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordgrundtons während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.	Root Trans	(Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>	Root Fixed	(Fester Grundton) Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkord-Parts enthalten.  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>	Guitar	Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Akkorde transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.
NTR	Wählt die Notentransponierungsregel aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordgrundtons während Ihres Tastaturspiels transponiert werden.								
Root Trans	(Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Melodielinien enthalten.  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>								
Root Fixed	(Fester Grundton) Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 der Tonleiter C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonleiter zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle, die Akkord-Parts enthalten.  <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>								
Guitar	Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Akkorde transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.								

NTR/NTT (Notentransponierungsregel)/ (Notentransponierungstabelle)	NTT Type	Wählt die Notentransponierungstabelle aus, die bestimmt, wie die Noten im Source Pattern entsprechend dem Wechsel des Akkordtyps während Ihres Tastaturspiels transponiert werden. Wenn NTR auf „Root Trans“ oder „Root Fixed“ eingestellt ist:
	Bypass	Wenn NTR auf den Root Fixed gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf Root Trans gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass das Tonhöhenverhältnis zwischen ihnen gleich bleibt.
	Melody	Geeignet für die Transponierung von Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Kanäle wie z. B. „Phrase1“ und „Phrase2“.
	Chord	Geeignet für die Transponierung von Akkord-Parts. Verwenden Sie diese Option für die Kanäle „Chord1“ und „Chord2“, besonders, wenn diese Klavier-Parts und gitarrenähnliche Akkord-Parts enthalten.
	Melodic Minor	(Melodisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, können Sie mit Hilfe dieser Tabelle das dritte Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, wird die Terz des Moll-Akkords um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Melodiekkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
	Melodic Minor 5th	(Melodisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Melodic-Minor-Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
	Harmonic Minor	(Harmonisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Sext der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Sexte um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
	Harmonic Minor 5th	(Harmonisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Harmonic-Minor-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
	Natural Minor	(Natürlich Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz, Sexte und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz, Sexte und Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
	Natural Minor 5th	(Natürlich Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur „Natural Minor“-Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
	Dorian	(Dorisch) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
	Dorian 5th	Zusätzlich zur dorischen Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
	Wenn NTR auf „Guitar“ gestellt ist:	
	All Purpose	Diese Tabelle deckt sowohl Strumming- als auch Arpeggio-Spielweisen ab.
Stroke	Geeignet für Schlaggitarre (Strumming). Einige Noten könnten wie gedämpft gespielt klingen – dies ist normal, wenn Gitarrenakkorde als Stroke gespielt werden.	

NTR/NTT (Notentransponierungsregel)/ (Notentransponierungstabelle)	NTT Type	Arpeggio	Geeignet für ein auf einer Gitarre gespieltes Arpeggio, das wundervolle Arpeggioklänge auf jeweils vier Noten erzeugt.
	NTT Bass	Der Kanal, für den dieser Wert auf „On“ gesetzt ist, wird durch den Bass-Grundton wiedergegeben, wenn der On-Bass-Akkord vom Instrument erkannt wird. Wenn NTR auf Guitar gestellt und dieser Parameter eingeschaltet („On“) ist, wird nur die dem Bass zugewiesene Note vom Bassgrundton gespielt.	
	NTR-/NTT-Einstellungen für die Rhythmuskanäle Da sich Akkordwechsel nicht auf die Rhythmuskanäle auswirken dürften, achten Sie darauf, die folgenden Einstellungen vorzunehmen. <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off Mit den vorstehenden Einstellungen werden die Parameter „Source Root“ und „Source Chord“ jeweils auf „Play Root“ und „Play Chord“ gesetzt.		
High Key / Note Limit	Stellt die Oktavlage der über NTT und NTR umgewandelten Noten ein.		
	High Key	Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Alle Noten, für die eine höhere Tonlage als die höchste Note errechnet wird, werden um eine Oktave nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 58) auf „Root Trans“ gestellt ist. Beispiel: wenn „F“ die höchste Note ist: Grundtonänderung → CM C#M . . . FM F#M . . . Wiedergegebene Noten → C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3 	
	Note Limit Low	Diese legen den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf den Style-Kanälen aufgenommen wurden. Durch eine geeignete Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass die Voices so realistisch wie möglich klingen – anders gesagt, dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs erklingen (z. B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Töne einer Piccoloflöte).	
Note Limit High	Beispiel: wenn die tiefste Note C3 und die höchste Note D4 ist: Grundtonänderung → CM C#M . . . FM . . . Wiedergegebene Noten → E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4 		
RTR (Retrigger-Regel)	Diese Einstellung legt fest, ob Noten bei einem Akkordwechsel aufhören zu klingen oder nicht, und wie sich die Tonhöhe der Noten gegebenenfalls ändert.		
	Stop	Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.	
	Pitch Shift	(Tonhöhenverschiebung) Die Tonhöhe der Note wird ohne Unterbrechung der Wiedergabe an die neue Akkordart angepasst.	
	Pitch Shift to Root	(Tonhöhenverschiebung auf Grundton) Die Tonhöhe der Note wird ohne neues Einsetzen entsprechend der neuen Akkordart geändert. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.	
	Retrigger	(Neuauslösung) Die Note wird mit einer dem nächsten Akkord entsprechenden neuen Tonhöhe neu ausgelöst.	
	Retrigger To Root	(Neuauslösung auf Grundton) Die Note wird mit dem Grundton des nächsten Akkords neu ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.	



Erstellen/bearbeiten von MIDI-Songs (Song Creator)

Die Bedienungsanleitung beschreibt, wie Sie einen eigenen Song erstellen, indem Sie Tastaturspiel aufnehmen (siehe die Anweisungen im Abschnitt „Echtzeitaufnahme“). Dieses Referenzhandbuch zeigt, wie Sie einen eigenen Song erstellen, indem Sie die Noten einzeln eingeben (Anweisungen im Kapitel „Einzelschrittaufnahme“), und wie Sie den bereits erstellten Song durch Bearbeiten detaillierter Parameter verbessern.

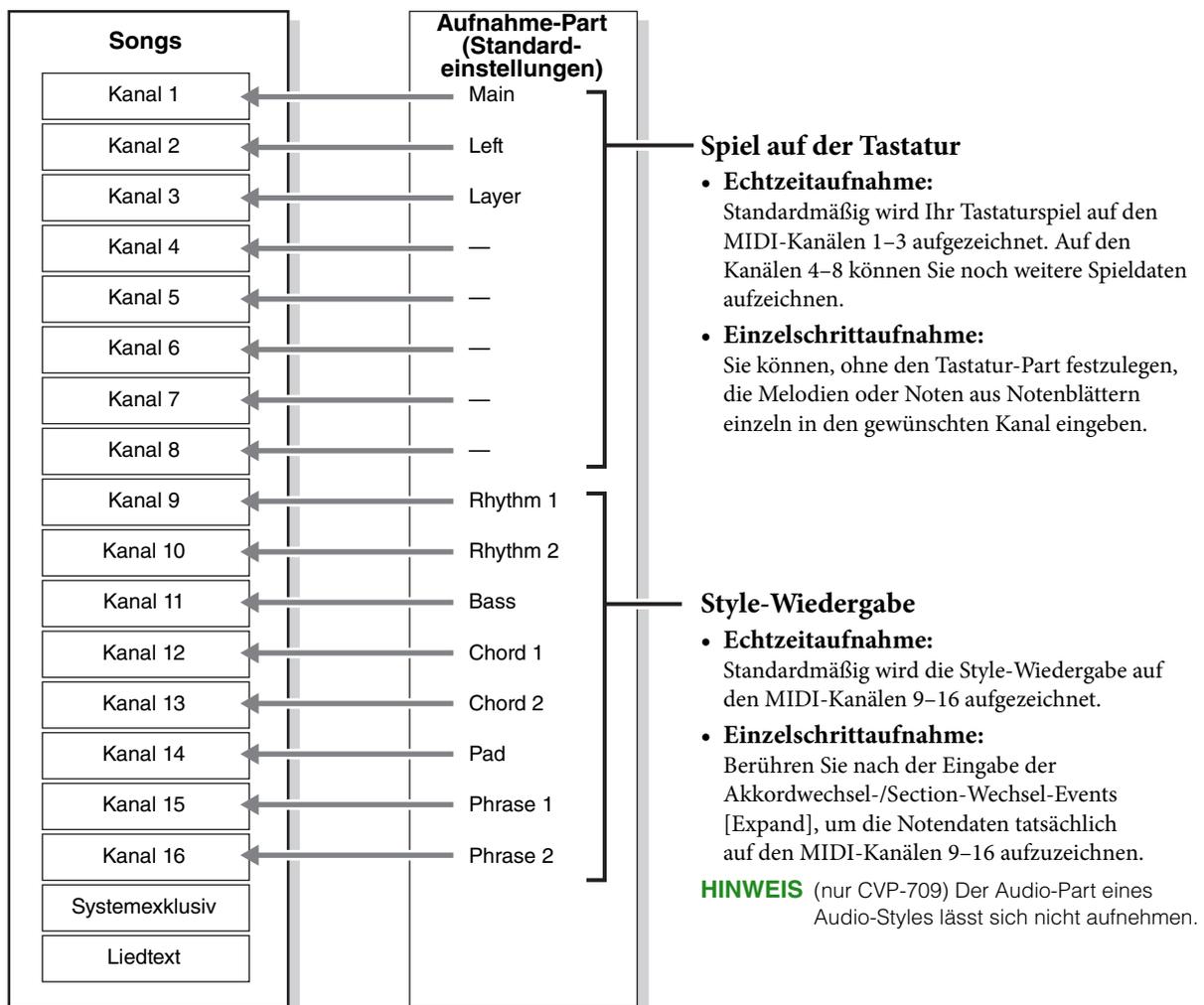
■ Echtzeit- und Einzelschrittaufnahme

Für das Erstellen eines Songs stehen zwei Aufnahmemethoden zur Verfügung. Bei der Echtzeitaufnahme zeichnet dieses Instrument die Spieldaten auf, während sie gespielt werden. Mit der Einzelschrittaufnahme können Sie Ihre Musik zusammensetzen, indem Sie sie Event für Event „aufschreiben“. Anweisungen zur Echtzeitaufnahme finden Sie in der Bedienungsanleitung. Als Methode, um einen bestimmten Teil eines Songs in Echtzeit neu aufzunehmen, können Sie die Punch-In/Out-Funktion (Seite 83) verwenden.

Dieses Kapitel enthält hauptsächlich Anweisungen für die Einzelschrittaufnahme.

■ Struktur der MIDI-Song-Daten

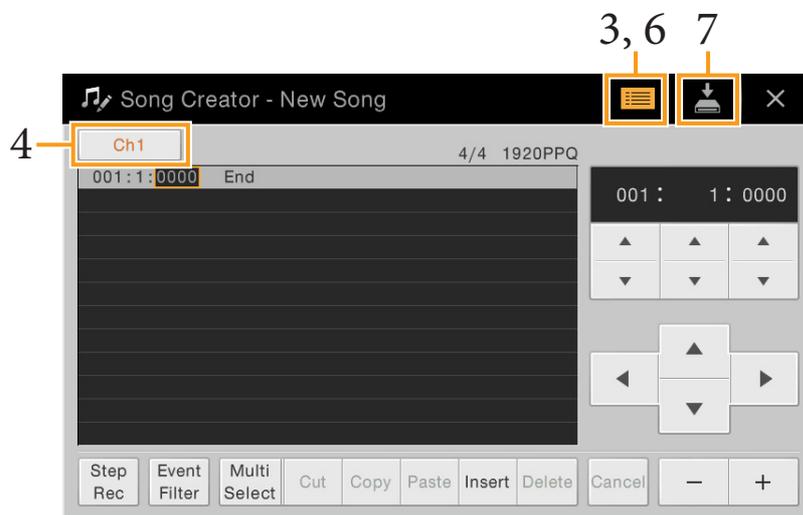
Ein MIDI-Song besteht aus 16 MIDI-Kanälen. Daten für einen MIDI-Song können Sie erzeugen, indem Sie Ihr Spiel auf einem/mehreren bestimmten Kanal/Kanälen in Echtzeit oder mit der Einzelschrittmethod aufzeichnen.



■ Allgemeine Vorgehensweise beim Erstellen eines Songs

Dieser Abschnitt behandelt die Bedienungsgrundlagen der Einzelschrittaufnahme.

- 1 Wählen Sie den gewünschten Song aus oder erstellen Sie einen neuen leeren Song.**
Um einen leeren Song zu erstellen, drücken Sie die Taste [●] (REC) und dann nacheinander [New MIDI] und [Cancel].
- 2 Rufen Sie über [Menu] → [SongCreator] das Song-Creator-Display auf.**
- 3 Berühren Sie  (Bearbeiten) oben im Display, um das Song-Edit-Display aufzurufen.**



- 4 Berühren Sie [Ch1] oben links in diesem Display, um einen Kanal aus Aufnahmeziel auszuwählen.**

- Wenn Sie Ihr Tastaturspiel aufnehmen möchten, wählen Sie einen der Kanäle „Ch1“ – „Ch8“. Wenn Sie nicht vorhaben, in dem Song mit Style-Wiedergabe zu arbeiten, kann auch „Ch9“ – „Ch16“ ausgewählt werden.
- Wenn Sie die systemexklusiven Daten bearbeiten möchten, wählen Sie „SysEx“.
- Wenn Sie den Liedtext bearbeiten möchten, wählen Sie „Lyrics“.
- Wenn Sie eine Style-Wiedergabe (Akkordwechsel- und Section-Wechsel-Events) aufzeichnen möchten, wählen Sie „Chord“.

- 5 Nehmen Sie entsprechend der Auswahl in Schritt 4 die Einzelschrittaufnahme oder Datenbearbeitung vor.**

- **Wenn einer der Kanäle „Ch1“ – „Ch16“ ausgewählt ist:**
Anweisungen zum Bearbeiten bereits aufgezeichneter Daten finden Sie auf [Seite 68](#).
Um Anweisungen zur Eingabe von Melodien per Einzelschrittaufnahme zu erhalten, berühren Sie [Step Rec] unten links im Display, und lesen Sie dann auf [Seite 63](#) weiter.
- **Wenn „SysEx“ ausgewählt ist:**
Bearbeiten Sie anhand der Erläuterungen [Seite 68](#) die bereits aufgezeichneten Daten. Die Einzelschrittaufnahme ist nicht verfügbar.
- **Wenn „Lyrics“ ausgewählt ist:**
Bearbeiten Sie anhand der Erläuterungen [Seite 68](#) die bereits aufgezeichneten Daten. Die Einzelschrittaufnahme ist nicht verfügbar.
- **Wenn „Chord“ ausgewählt ist:**
Anweisungen zum Bearbeiten bereits aufgezeichneter Daten finden Sie auf [Seite 68](#).
Um Anweisungen zur Eingabe von Akkord-/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe per Einzelschrittaufnahme zu erhalten, berühren Sie [Step Rec], und lesen Sie dann auf [Seite 66](#) weiter.

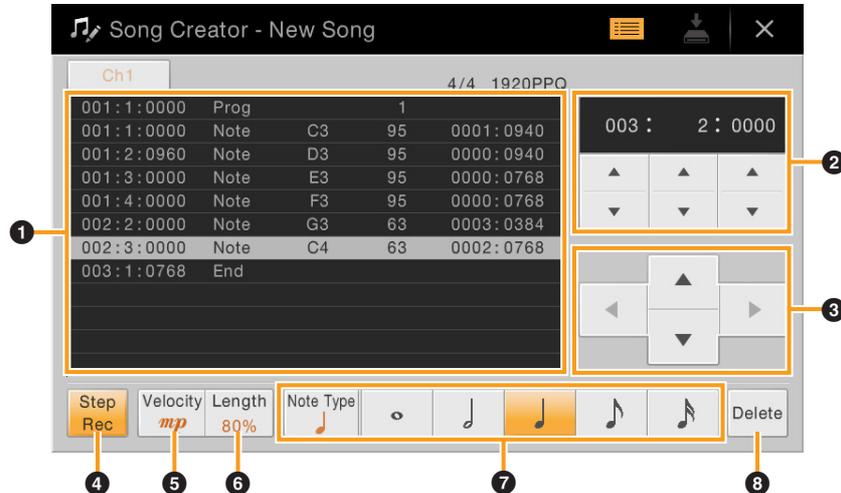
- 6 Berühren Sie, wenn nötig,  (Bearbeiten), um zum Portal-Display für den Song Creator zurückzukehren, und führen Sie dann die Channel-Edit-Funktion aus ([Seite 71](#)).**
- 7 Berühren Sie  (Speichern) oben rechts im Display, um den erstellten Song zu speichern.**

ACHTUNG

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

Aufnahmen von Melodien per Einzelschrittaufnahme

Die Erläuterungen hier gelten, wenn in Schritt 5 auf [Seite 62](#) einer der Kanäle „Ch1“ – „Ch16“ ausgewählt wurde. Wenn [Step Rec] unten links im Display eingeschaltet ist, können Sie die Noten mit Hilfe der nachstehenden Bedienelemente einzeln eingeben.

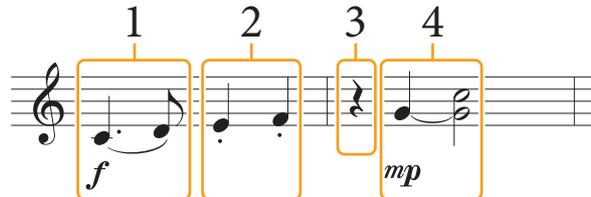


■ Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente

❶	Event-Liste	Zeigt Events wie zum Beispiel Noten- und Voice-Auswahl an, die eingegeben wurden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 69 .								
❷	Song-Position (Takt: Schlag: Clock)	Zeigt die aktuelle Song-Position an. Von Ihnen eingegebene Events wie Noten- und Voice-Auswahl werden an der hier angegebenen Position aufgezeichnet. Sie können die aktuelle Position ändern, indem Sie [▲] oder [▼] unterhalb der Takt-, Schlag- bzw. Clock-Anzeige* berühren. *Clock Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.								
❸	Cursor	Hiermit können Sie die Position des Cursors verschieben.								
❹	Step Rec	(Einzelschrittaufnahme) Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Song-Edit-Display.								
❺	Velocity	Bestimmt den Velocity-Wert (die Lautstärke) der einzugebenden Note. Die Werte für die Anschlagstärke können im Bereich von 1 bis 127 liegen. Je höher der Wert ist, desto lauter wird der Klang. Kbd.Vel: Tatsächliche Velocity <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center;"><i>fff</i>: 127</td> <td style="text-align: center;"><i>mp</i>: 63</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>ff</i>: 111</td> <td style="text-align: center;"><i>p</i>: 47</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>f</i>: 95</td> <td style="text-align: center;"><i>pp</i>: 31</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>mf</i>: 79</td> <td style="text-align: center;"><i>ppp</i>: 15</td> </tr> </table>	<i>fff</i> : 127	<i>mp</i> : 63	<i>ff</i> : 111	<i>p</i> : 47	<i>f</i> : 95	<i>pp</i> : 31	<i>mf</i> : 79	<i>ppp</i> : 15
<i>fff</i> : 127	<i>mp</i> : 63									
<i>ff</i> : 111	<i>p</i> : 47									
<i>f</i> : 95	<i>pp</i> : 31									
<i>mf</i> : 79	<i>ppp</i> : 15									
❻	Length	Legt die klingende Länge (Gate Time) der einzugebenden Note fest. <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td>Normal: ██████████ 80%</td> <td>Staccato: ██████████ 40%</td> </tr> <tr> <td>Tenuto: ██████████ 99%</td> <td>Staccatissimo: ██████████ 20%</td> </tr> </table> Manual: Zum freien Einstellen der Gate-Zeit (Notenlänge). Berühren Sie „Manual“ und schließen Sie das Einblendfenster, indem Sie „OK“ berühren. Stellen Sie dann mit dem Datenrad die Gate-Zeit auf den gewünschten Prozentwert ein.	Normal: ██████████ 80%	Staccato: ██████████ 40%	Tenuto: ██████████ 99%	Staccatissimo: ██████████ 20%				
Normal: ██████████ 80%	Staccato: ██████████ 40%									
Tenuto: ██████████ 99%	Staccatissimo: ██████████ 20%									

7	Note Type, Notenanzeige	Durch mehrmaliges Berühren von [Note Type] wechselt der an der rechten Seite angezeigte Typ der Notenanzeige in dieser Reihenfolge: normal, punktiert und Triole. Wählen Sie einen der drei Typen aus, und wählen Sie dann eine der Notenanzeigen aus (schalten Sie sie ein), mit der die nächste Note eingegeben wird. Wenn Sie die ausgewählte Notenanzeige (die eingeschaltet ist) erneut berühren, wird der Rest mit der entsprechenden Länge eingegeben.
8	Delete	Löscht die ausgewählten Daten.

■ Beispiel für Einzelschrittaufnahme – Melodien



- Die in der Abbildung dargestellten Zahlen entsprechen den folgenden Einzelschritten.
- Diese Abbildung dient nur als Beispiel. Da die Notendarstellung (Aufruf über [Menu] → [Score]) von aufgenommenen MIDI-Daten generiert wird, sieht sie eventuell nicht genau so aus wie hier abgebildet. Zeichen und Vortragsangaben werden in den Noten nicht dargestellt, auch wenn Sie sie eingegeben haben.

Dieser Abschnitt beschreibt die Anweisungen zur Eingabe der Melodien im vorstehenden Notenbild per Einzelschrittaufnahme. Beachten Sie, bevor Sie beginnen, die folgenden Punkte:

- Um in Schritt 4 die Note mit dem Haltebogen einzugeben, dürfen Sie bei der Bedienung nicht die Taste loslassen. Führen Sie die Bedienvorgänge aus und lesen Sie sich dabei sorgfältig die Anweisungen durch.
- Wählen Sie, bevor Sie wie nachstehend beschrieben Noten eingeben, mit den Voice-Tasten die gewünschte Voice aus. Auch wenn sie bereits ausgewählt wurde, müssen Sie dieselbe Voice noch einmal auswählen, um die Voice-Nummer in die Event-Liste einzugeben. Beachten Sie, dass bei der Einzelschrittaufnahme die einzigen Events, die Sie eingeben können, die Noten- und die Voice-Auswahl sind.

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

- 1-1 Berühren Sie [Velocity], um „*f*“ auszuwählen.
- 1-2 Berühren Sie [Length], um „99% (Tenuto)“ auszuwählen.
- 1-3 Berühren Sie ein- oder zweimal [Note Type], um den Typ der punktierten Note aufzurufen.
- 1-4 Berühren Sie die punktierte Viertelnote (♩.), um diese Notenlänge einzuschalten.
- 1-5 Schlagen Sie die Taste C3 an.

Mit den vorstehenden Bedienvorgängen wurde die erste Note eingegeben. Geben Sie als Nächstes die zweite Note ein.

- 1-6 Berühren Sie ein- oder zweimal [Note Type], um die normalen Notenanzeigen aufzurufen.
- 1-7 Berühren Sie die Achtelnote (♪), um diese Notenlänge einzuschalten.
- 1-8 Schlagen Sie die Taste D3 an.

Die erste und die zweite Note werden mit Legatobogen eingegeben.

2 Geben Sie die nächsten Noten mit Staccato ein.

- 2-1 Berühren Sie [Length], um „40% (Staccato)“ auszuwählen.
- 2-2 Berühren Sie die Viertelnote (♩), um diese Notenlänge einzuschalten.
- 2-3 Spielen Sie nacheinander die Tasten E3 und F3.

Der erste Takt ist nun vollständig eingegeben.

3 Geben Sie eine Viertelpause ein.

Berühren Sie die eingeschaltete Viertelnote (♩) nur einmal, um eine Viertelpause einzugeben.

Achten Sie darauf, dieselbe (eingeschaltete) Note nicht mehrmals zu berühren. Dies führt dazu, dass mehrere Pausen der entsprechenden Längen eingegeben werden. Pausen werden nicht als solche in der Event-Liste angezeigt, aber Sie können sich vergewissern, ob Pausen eingegeben wurden, indem Sie die Song-Position prüfen.

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

4-1 Berühren Sie [Velocity], um „*mp*“ auszuwählen.

4-2 Berühren Sie [Length], um „80% (Normal)“ auszuwählen.

4-3 Halten Sie die Taste G3 auf der Tastatur gedrückt und berühren Sie die Viertelnote (♩).

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

4-4 Halten Sie die Taste G3 weiter gedrückt, und schlagen Sie die Taste C4 an.

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

4-5 Halten Sie die Tasten G3 und C4 gedrückt und berühren Sie die halbe Note (♩̣).

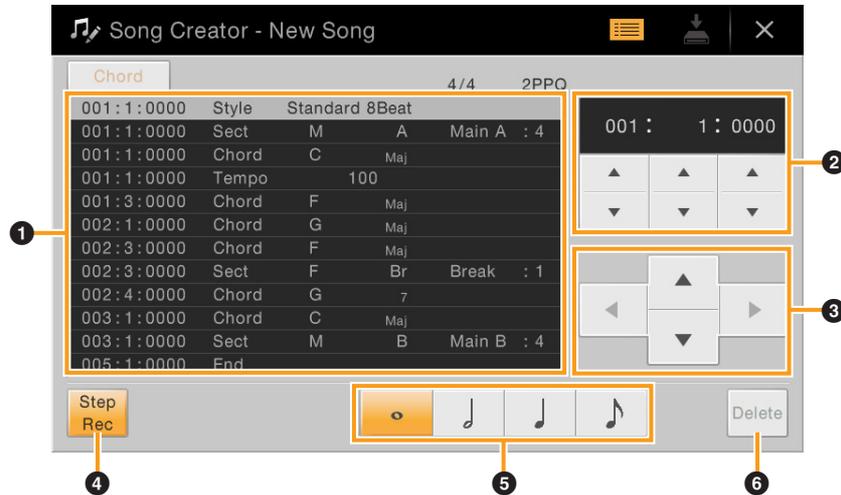
Lassen Sie, nachdem Sie die halbe Note (♩̣) berührt haben, die Tasten los.

Der zweite Takt ist nun vollständig eingegeben.

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

Aufzeichnen von Akkord-/Section-Wechsel-Events per Einzelschrittaufnahme

Die Erläuterungen hier gelten, wenn in Schritt 5 auf [Seite 62](#) „Chord“ ausgewählt wurde. Wenn [Step Rec] unten links im Display eingeschaltet ist, können Sie die Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe mit Hilfe der nachstehenden Bedienelemente einzeln eingeben.



HINWEIS (nur CVP-709) Der Audio-Part eines Audio-Styles lässt sich nicht aufnehmen.

■ Bezeichnungen und Funktionen der Bedienelemente

❶	Event-Liste	Zeigt Events wie zum Beispiel Akkord- und Section-Wechsel an, die eingegeben wurden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 69 .
❷	Song-Position (Takt: Schlag: Clock)	Zeigt die aktuelle Song-Position an. Von Ihnen eingegebene Events wie Akkord- und Section-Wechsel werden an der hier angegebenen Position aufgezeichnet. Sie können die aktuelle Position ändern, indem Sie [▲] oder [▼] unterhalb der Takt-, Schlag- bzw. Clock-Anzeige* berühren. *Clock Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notenlänge. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.
❸	Cursor	Hiermit können Sie die Position des Cursors verschieben.
❹	Step Rec	(Einzelschrittaufnahme) Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Song-Edit-Display.
❺	Notenanzeigen	Wählen Sie eine der vier Notenlängen aus, um das nächste Event einzugeben.
❻	Delete	Löscht die ausgewählten Daten.

■ Beispiel für Einzelschrittaufnahme – Akkord-/Section-Events

1 2 3

Main A Break Main B

C F G F G7 C

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

Diese Anweisungen zeigen, wie Sie die Akkord-/Section-Wechsel-Events aus der vorstehenden Notendarstellung per Einzelschrittaufnahme eingeben. Beachten Sie, bevor Sie beginnen, die folgenden Punkte:

- Schalten Sie die STYLE-CONTROL-Taste [AUTO FILL IN] auf dem Bedienfeld aus.
- Wählen Sie einen herkömmlichen Style im Vierertakt aus.

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

- 1-1 Drücken Sie die MAIN-VARIATION-Taste [A].
- 1-2 Berühren Sie die halbe Note (♩), um diese Notenlänge einzuschalten.
- 1-3 Spielen Sie im Tastaturbereich für Akkorde die Akkorde C, F und G.

1-1

1-2

1-3

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

- 2-1 Drücken Sie die Taste [BREAK].
- 2-2 Berühren Sie die Viertelnote (♩), um diese Notenlänge einzuschalten.
- 2-3 Spielen Sie im Akkordbereich der Tastatur die Akkorde F und G7.

2-1

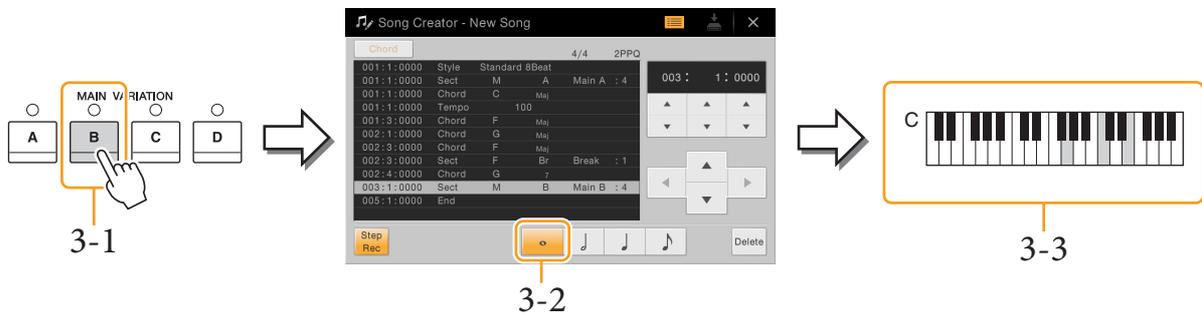
2-2

2-3

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

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

- 3-1 Drücken Sie die MAIN-VARIATION-Taste [B].
- 3-2 Berühren Sie die ganze Note (●), um diese Notenlänge einzuschalten.
- 3-3 Spielen Sie im Akkordbereich der Tastatur den Akkord C.



Die Akkordwechsel- und Section-Wechsel-Events wurden nun eingegeben.

- 4 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [■] (STOP), um zum Anfang des Songs zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song mit der Taste [▶/||] (PLAY/PAUSE) an.
- 5 Berühren und deaktivieren Sie [Step Rec], um das Song-Edit-Display aufzurufen.
- 6 Berühren Sie [Expand] oben links im Song-Edit-Display, um die Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events in Song-Daten umzuwandeln.

Mit den vorstehenden Bedienvorgängen (Schritte 1–3) wurden nur die Akkordwechsel- und Section-Wechsel-Events aufgezeichnet, was bedeutet, dass die eigentlichen Song-Daten noch nicht erstellt wurden und der Style-Part keinen Klang erzeugen kann, auch wenn Sie nach dem Verlassen des Song Creators die Song-Wiedergabe starten. Achten Sie deshalb darauf, die Expand-Funktion auszuführen, nachdem Sie mit der Eingabe fertig sind. Wenn Sie mit der Eingabe noch nicht fertig sind, speichern Sie den Song, um die aufgezeichneten Events aufzubewahren, und setzen Sie die Eingabe weiterer gewünschter Events dann später fort.

Bearbeiten der aufgenommenen Daten

Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 5 auf [Seite 62](#). Im Song-Edit-Display können Sie Events wie Notendaten und Voice-Auswahl bearbeiten, die per Echtzeit- oder Einzelschrittaufnahme erstellt wurden.



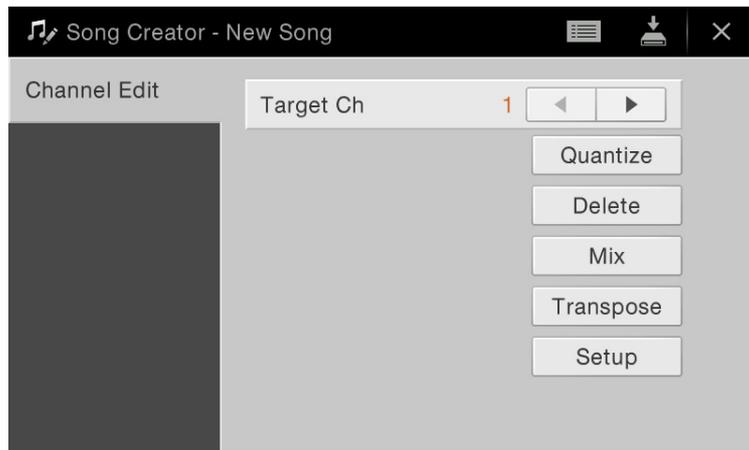
❶	Bearbeitungsziel	<p>Legt das Bearbeitungsziel fest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch 1 – Ch 16: Wenn einer dieser Kanäle ausgewählt ist, können Sie die Kanaldaten bearbeiten. • SysEx: Sie können systemexklusive Daten bearbeiten, die für alle Kanäle gelten. • Lyrics: Sie können Liedtextdaten bearbeiten. • Chord: Sie können Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events für die Style-Wiedergabe bearbeiten. 																																
❷	Expand	<p>Dies wird nur angezeigt, wenn oben „Chord“ ausgewählt wurde. Sie können dann die von Ihnen im Step-Recording-Display eingegebenen Akkordwechsel-/Section-Wechsel-Events in die tatsächlich erklingenden Notendaten umwandeln. Achten Sie darauf, diese Funktion auszuführen, wenn Sie den Song-Daten ihre endgültige Form geben. Wenn Sie den Song Creator verlassen, ohne diese Funktion auszuführen, wird durch Starten der Song-Wiedergabe kein Klang für den Style-Part ausgegeben.</p>																																
❸	Event-Liste	<p>In diesem Bereich werden die Events der Song-Daten aufgelistet und können bearbeitet werden. Jede Zeile zeigt ein Event an.</p> <div data-bbox="624 678 1342 824" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">001 : 1 : 0000</td> <td style="width: 33%;">Style</td> <td style="width: 33%;">Standard 8Beat</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Sect</td> <td>M A Main A : 4</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Chord</td> <td>C Maj</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Tempo</td> <td>100</td> </tr> </table> </div> <p>Zeigt die aktuelle Song-Position (Takt: Schlag: Clock) des entsprechenden Events an. Zeigt den Event-Typ an. Zeigt den Event-Wert oder das Event-Detail an.</p> <p>Je nach dem vorstehenden Bearbeitungsziel (❶) unterscheiden sich die aufgelisteten und bearbeitbaren Events wie im Folgenden beschrieben.</p> <p>■ Wenn als Bearbeitungsziel einer der Kanäle „Ch1“ – „Ch16“ eingestellt ist:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Note</td> <td>Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Controller-Befehl)</td> <td>Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.</td> </tr> <tr> <td>Prog (Programmwechsel)</td> <td>MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (Pitch Bend)</td> <td>Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.</td> </tr> <tr> <td>A.T. (Aftertouch)</td> <td>Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch (Nachanschlag) verfügt, auch wenn hier Aftertouch-Werte eingegeben werden können.</td> </tr> </table> <p>■ Wenn „SysEx“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">ScBar (Score Start Bar)</td> <td>Legt die Nummer des ersten Taktes als Startpunkt der Song-Daten fest.</td> </tr> <tr> <td>Tempo</td> <td>Legt den Tempo-Wert fest.</td> </tr> <tr> <td>Time (Taktmaß)</td> <td>Legt das Taktmaß fest.</td> </tr> <tr> <td>Key (Tonart)</td> <td>Legt die Tonart wie auch die Dur-/Moll-Einstellungen für die Notendarstellung im Display fest.</td> </tr> <tr> <td>XGPrm (XG-Parameter)</td> <td>Ermöglicht es Ihnen, verschiedene Detailänderungen an den XG-Parametern vorzunehmen. Informationen finden Sie im Handbuch „MIDI-Referenz“ (MIDI-Datenformat) auf der Website.</td> </tr> </table>	001 : 1 : 0000	Style	Standard 8Beat	001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4	001 : 1 : 0000	Chord	C Maj	001 : 1 : 0000	Tempo	100	Note	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).	Ctrl (Controller-Befehl)	Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.	Prog (Programmwechsel)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.	P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.	A.T. (Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch (Nachanschlag) verfügt, auch wenn hier Aftertouch-Werte eingegeben werden können.	ScBar (Score Start Bar)	Legt die Nummer des ersten Taktes als Startpunkt der Song-Daten fest.	Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.	Time (Taktmaß)	Legt das Taktmaß fest.	Key (Tonart)	Legt die Tonart wie auch die Dur-/Moll-Einstellungen für die Notendarstellung im Display fest.	XGPrm (XG-Parameter)	Ermöglicht es Ihnen, verschiedene Detailänderungen an den XG-Parametern vorzunehmen. Informationen finden Sie im Handbuch „MIDI-Referenz“ (MIDI-Datenformat) auf der Website.
001 : 1 : 0000	Style	Standard 8Beat																																
001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4																																
001 : 1 : 0000	Chord	C Maj																																
001 : 1 : 0000	Tempo	100																																
Note	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält den Notennamen, der der gespielten Taste entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).																																	
Ctrl (Controller-Befehl)	Einstellungen zur Steuerung der Voice wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mixer) usw.																																	
Prog (Programmwechsel)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.																																	
P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice.																																	
A.T. (Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Beachten Sie, dass die Tastatur dieses Instruments nicht über Aftertouch (Nachanschlag) verfügt, auch wenn hier Aftertouch-Werte eingegeben werden können.																																	
ScBar (Score Start Bar)	Legt die Nummer des ersten Taktes als Startpunkt der Song-Daten fest.																																	
Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.																																	
Time (Taktmaß)	Legt das Taktmaß fest.																																	
Key (Tonart)	Legt die Tonart wie auch die Dur-/Moll-Einstellungen für die Notendarstellung im Display fest.																																	
XGPrm (XG-Parameter)	Ermöglicht es Ihnen, verschiedene Detailänderungen an den XG-Parametern vorzunehmen. Informationen finden Sie im Handbuch „MIDI-Referenz“ (MIDI-Datenformat) auf der Website.																																	

③	Event-Liste	Sys/Ex. (Systemexklusiv)	Zeigt die systemexklusiven Daten im Song an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
		Meta (Meta-Ereignis)	Zeigt die im Song vorhandenen SMF-Meta-Events an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
		■ Wenn „Lyrics“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:	
		Name	Erlaubt die Eingabe des Song-Namens.
		Lyrics	Ermöglicht die Eingabe von Liedtexten.
		Code	CR: Fügt einen Zeilenumbruch in den Liedtext ein. LF: Löscht den aktuell angezeigten Liedtext und zeigt die nächsten Textdaten an.
		■ Wenn „Chord“ als Bearbeitungsziel eingestellt ist:	
		Style	Style-Name
		Tempo	Tempo-Einstellung
		Chord	Akkordgrundton, Akkordtyp, On-Bass-Akkord
		Sect (Section)	Style-Section (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
		OnOff	Ein/Aus-Status der einzelnen Parts (Kanäle) des Styles
		CH.Vol (Kanal-Lautstärke)	Lautstärke der einzelnen Parts (Kanäle) des Styles
	S.Vol (Style-Lautstärke)	Gesamtlautstärke des Styles	
④	Song-Position (Takt: Schlag: Clock)	<p>Zeigt die aktuelle Song-Position an. Die Events, die Sie eingeben, werden an der hier angezeigten Position aufgezeichnet. Sie können die aktuelle Position ändern, indem Sie [▲] oder [▼] unterhalb der Takt-, Schlag- bzw. Clock-Anzeige* berühren.</p> <p>*Clock Der Clock-Impuls ist die kleinste Einheit für die Song-Position und die Notendauer. Eine Viertelnote besteht aus 1.920 Clock-Impulsen.</p>	
⑤	Cursor	Hiermit können Sie die Position des Cursors verschieben.	
⑥	Step Rec	(Einzelschrittaufnahme) Wenn eingeschaltet, wird das Step-Recording-Display angezeigt, wenn ausgeschaltet, das Song-Edit-Display.	
⑦	Event Filter	<p>Ruft das Event-Filter-Fenster auf, in dem Sie die Events auswählen können, die in der Event-Liste angezeigt werden sollen.</p> <p> : Alle Kästchen ankreuzen.</p> <p> : Alle Häkchen entfernen.</p> <p> : Den Häkchen-Status aller Elemente umkehren.</p>	
⑧	Multi Select	Verwenden Sie, nachdem dies eingeschaltet wurde, die Cursortasten (⑤) im Display, um mehrere Events auszuwählen.	
⑨	Cut/Copy/Paste	Verwenden Sie diese Funktionen, wenn Sie die ausgewählten Events kopieren oder verschieben möchten.	
⑩	Insert	Fügt ein neues Event ein.	
⑪	Delete	Hiermit löschen Sie das ausgewählte Event.	
⑫	Cancel	Bricht die Bearbeitung ab und stellt den ursprünglichen Wert wieder her.	
⑬	-/+	Erhöht oder verringert den Wert der aktuellen Cursorposition um 1.	

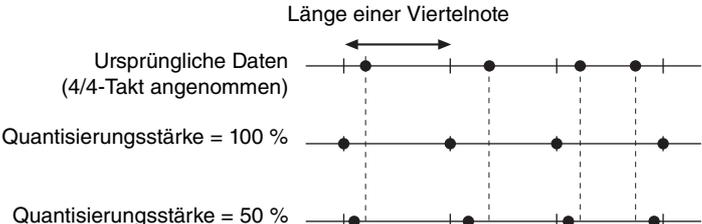
Channel Edit – Bearbeiten von Kanaldaten

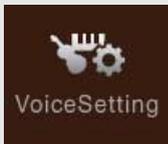
Die nachfolgenden Bedienvorgänge beziehen sich auf Schritt 6 auf [Seite 62](#). Im Channel-Edit-Display können Sie einen bestimmten Teil der Song-Daten korrigieren oder umwandeln.

Berühren Sie nach der Bearbeitung des gewünschten Parameters [Execute], um die Bearbeitungen für die einzelnen Setup-Fenster zu übernehmen. Nach Ausführung des Vorgangs ändert sich die Beschriftung der Taste in [Undo] (Rückgängig). Mit dieser Taste können Sie die ursprünglichen Daten wiederherstellen, wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

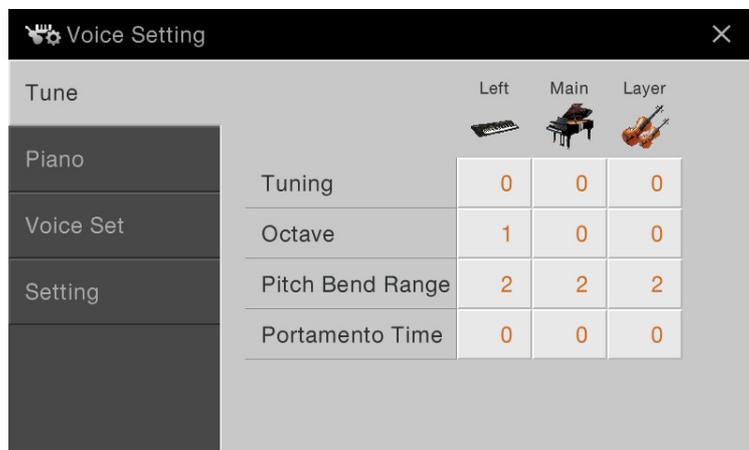


Target Ch	Wählen Sie den zu bearbeitenden Zielkanal aus.										
Quantize	<p>Mit der Quantize-Funktion können Sie das Timing aller Noten eines Kanals korrigieren. Wenn Sie zum Beispiel die nachstehende musikalische Phrase aufnehmen, könnte es sein, dass Sie diese nicht mit absoluter Präzision spielen und Ihr Spiel leicht vor oder hinter dem präzisen Timing liegt. Die Quantize-Funktion ist ein bequemer Weg, dies zu korrigieren.</p> 										
Size	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert die Achtelnote wählen.</p>  <p>Nach der Quantisierung mit Achtelnoten</p> <p>Einstellungen:</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> Viertelnote</td> <td> Achtelnote</td> <td> Sechzehntelnote</td> <td> Zweiund- dreißigstelnote</td> <td> Sechzehntelnote + Achteltriolen*</td> </tr> <tr> <td> Viertel- triolen</td> <td> Achtel- triolen</td> <td> Sechzehntel- triolen</td> <td> Achtelnote + Achteltriolen*</td> <td> Sechzehntelnote + Sechzehnteltriolen*</td> </tr> </table> <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriolen vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriolen verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>	 Viertelnote	 Achtelnote	 Sechzehntelnote	 Zweiund- dreißigstelnote	 Sechzehntelnote + Achteltriolen*	 Viertel- triolen	 Achtel- triolen	 Sechzehntel- triolen	 Achtelnote + Achteltriolen*	 Sechzehntelnote + Sechzehnteltriolen*
 Viertelnote	 Achtelnote	 Sechzehntelnote	 Zweiund- dreißigstelnote	 Sechzehntelnote + Achteltriolen*							
 Viertel- triolen	 Achtel- triolen	 Sechzehntel- triolen	 Achtelnote + Achteltriolen*	 Sechzehntelnote + Sechzehnteltriolen*							

Quantize	Strength	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100 % bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100 %, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100 % fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p> 
Delete	<p>Sie können die Daten eines angegebenen Song-Kanals löschen. Kreuzen Sie (durch Berühren) den gewünschten Kanal an, dessen Daten Sie löschen möchten, und berühren Sie dann [Execute], um die Daten tatsächlich zu löschen.</p>	
Mix	<p>Mit dieser Funktion können Sie die Daten von zwei Kanälen mischen und das Ergebnis auf einem anderen Kanal ablegen. Darüber hinaus können Sie die Daten eines Kanals auf einen anderen kopieren.</p>	
	Source 1 Ch	<p>Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.</p>
	Source 2 Ch	<p>Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Nur die Notenergebnisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert. Neben den Werten für die Kanäle 1–16 gibt es die Option „Copy“ (Kopieren), mit der Sie die Daten von Source 1 auf den Zielkanal kopieren können.</p>
	Destination Ch	<p>Legt den Zielkanal fest, auf dem das Misch- oder Kopiererergebnis abgelegt wird.</p>
Transpose	<p>Mit dieser Funktion können Sie die auf einzelnen Kanälen aufgezeichneten Daten in Halbtonschritten um maximal zwei Oktaven nach oben oder unten transponieren.</p>	
	1-16	<p>Stellt den Transponierungswert für die einzelnen Kanäle ein.</p>
	All -	<p>Verringert den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.</p>
	All +	<p>Erhöht den Transponierungswert für alle Kanäle um 1.</p>
	<p>HINWEIS Achten Sie darauf, nicht die Kanäle 9 und 10 zu transponieren. Im Allgemeinen sind diesen Kanälen Schlagzeug-Sets zugeordnet. Wenn Sie die Kanäle von Schlagzeug-Sets transponieren, ändern sich die gespielten Instrumente, die jeder Taste zugewiesen sind.</p>	
Setup	<p>Die aktuellen Einstellungen des Mixer-Displays und andere Bedienfeldeinstellungen können am Song-Anfang als Setup-Daten gespeichert werden. Diese Mixer- und Bedienfeldeinstellungen werden automatisch abgerufen, wenn die Song-Wiedergabe gestartet wird. Kreuzen Sie diejenigen Wiedergabemerkmale und -funktionen an, die mit dem ausgewählten Song automatisch aufgerufen werden sollen.</p> <p>HINWEIS Bevor Sie den Setup-Vorgang ausführen, verschieben Sie die Song-Position an den Song-Anfang, indem Sie die SONG-Taste [STOP] drücken.</p>	



Voice-Einstellungen



Tune

Hiermit können Sie die Tonhöhenparameter der einzelnen Tastatur-Parts einstellen.

Tuning	Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts fest. Wenn als Main-Part eine VRM-Voice ausgewählt ist, wird die Stimmung des Resonanz-Klangs aller VRM-Voices auf dieselbe Stimmung wie der Main-Part eingestellt. Wenn eine andere Voice (nicht VRM) als Main-Part ausgewählt wird, wird das Tuning des Resonanz-Sounds aller anderen VRM-Voices auf „0“ eingestellt.
Octave	Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest.
Pitch Bend Range	Legt den Pitch-Bend-Bereich für jeden Tastatur-Part in Halbtonschritten fest, wenn einer der Funktionen „Pitch Bend“ oder „Glide“ ein Pedal zugewiesen ist (Seite 39).
Portamento Time	Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist für Tastatur-Parts verfügbar, die auf „Mono“ eingestellt sind (Seite 43).

Piano

Seite 1/2

Hier können Sie die Parameter für das Klavierspiel einstellen, die nur bei den VRM-Voices verfügbar sind. Siehe den Abschnitt „Spielen realistischer, resonanzerweiterter Piano-Sounds (VRM-Voices)“ der Bedienungsanleitung.

Seite 2/2

Hier können Sie die Parameter für das Klavierspiel einstellen, die nur bei einigen Klavier-Voices in der Kategorie „Piano“ verfügbar sind (aufgeführt in der „Liste der Ziel-Voices“ auf [Seite 74](#)).

Tuning Curve	<p>Legt die Stimmungskurve fest. Wählen Sie „Flat“, wenn Sie möchten, dass die Stimmungskurve der Piano-Voice möglichst genau zu den Voices der anderen Instrumente passt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stretch: Eine Stimmungskurve, die von Klavierstimmern häufig verwendet wird, damit die oberen Oktaven natürlicher klingen. • Flat: Stimmungskurve, bei der die Oktaven aller Töne im gesamten Tastaturbereich immer genau die doppelte bzw. halbe Frequenz der benachbarten Oktave haben.
Key Off Sampling	Hier können Sie die Lautstärke des „Key-Off-Klangs“ einstellen (das heißt, des Klangs, der beim Loslassen einer Taste zu hören ist).

Liste der Ziel-Voices

Name der Unterkategorie	Voice-Bezeichnung	Key-Off Sampling	Tuning Curve
VRM Piano	CFX Grand	○	○
	Pop Grand	○	—
	Studio Grand	○	—
	Bright Piano (nur CVP-709)	○	—
	Ambient Piano	○	—
	Rock Piano	○	—
	Stage Piano	○	—
	Grand Piano 1octave	○	—
	Grand Piano 2octaves	○	—
	Cocktail Piano	○	—
Grand Piano	CFX Grand	○	—
	Pop Grand	○	—
	Studio Grand	○	—
	Bright Piano (nur CVP-709)	○	—
	Ambient Piano	○	—
	Rock Piano	○	—
	Stage Piano	○	—
	Grand Piano 1octave	○	—
	Grand Piano 2octaves	○	—
	Cocktail Piano	○	—

○: Verfügbar, —: Nicht verfügbar

Voice Set

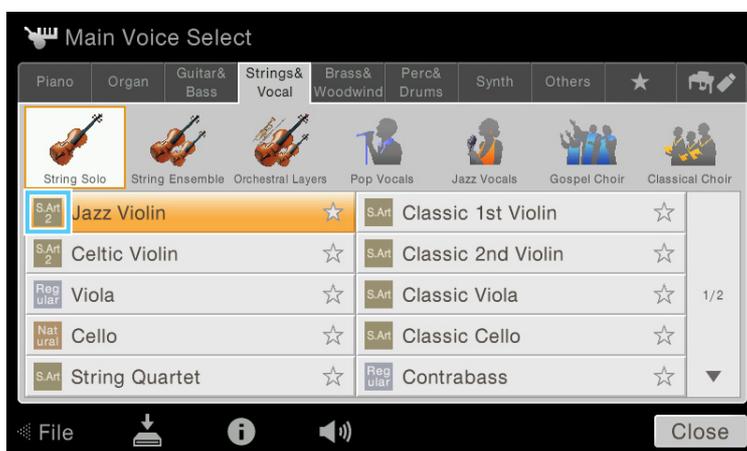
Jede Voice besitzt vorgegebene Parametereinstellungen aus dem Voice Set, die denen im Voice-Edit-Display ([Seite 42](#)) entsprechen; dies gilt für alle Voices außer den Organ-Flutes-Voices. Normalerweise werden diese Einstellungen durch Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen; Sie können diese Funktion jedoch auch deaktivieren. Wenn Sie z. B. die Voice ändern, aber den Harmony-Effekt beibehalten möchten, entfernen Sie die Markierung bei „Keyboard Harmony“.

Setting

Category Button	<p>Legt fest, wie das Display für die Voice-Auswahl geöffnet wird, wenn eine der VOICE-Kategorietasten gedrückt wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Open & Select: Öffnet das Display für die Voice-Auswahl mit der zuletzt ausgewählten Voice der automatisch ausgewählten Voice-Kategorie (wenn eine der VOICE-Kategorietasten gedrückt wird). • Open Only: Öffnet das Auswahldisplay für Voices mit der momentan ausgewählten Voice (wenn eine der VOICE-Kategorietasten gedrückt wird).
S.Art2 Auto Articulation (nur beim CVP-709)	Legt fest, ob den S.Articulation2!-Voices die Articulation-Effekte automatisch hinzugefügt werden.

Eigenschaften der Voices

Im Auswahldisplay für Voices werden links des Voice-Namens Symbole angezeigt, welche Voice-Eigenschaften darstellen; detaillierte Informationen über die ausgewählte Voice erhalten Sie durch Antippen von  (Information).



 VRM	Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.
 Natural!	Natural!-Voices sind hochwertige Klänge, die auf speziellen Sampling-Techniken basieren. Sie sind besonders geeignet, um Klavier und andere Tasteninstrumente zu reproduzieren.
 S.Articulation!	Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.
 S.Articulation2! (nur beim CVP-709)	
 Live!	Live!-Voices bieten Stereo-Sampling für die Wiedergabe des Stereoklangbildes eines akustischen Instruments, einschließlich der akustischen Umgebung des Aufnahmeraums.

 Cool!	Cool!-Voices reproduzieren die komplexen Eigenschaften elektronischer Musikinstrumente durch Anwendung hochentwickelter Programmieretechniken sowohl für die Klangerzeugung als auch den Einsatz von DSP-Effekten.
 Sweet!	Sweet!-Voices geben die Klänge akustischer Instrumente wieder, welche das gesampelte Vibrato des Interpreten enthalten, wodurch ein viel realistischerer und gefühlvollerer Klang entsteht als mit künstlich hinzugefügtem Vibrato.
 Drums	Schlaginstrumente (Drum & Percussion) sind über die Tasten der Tastatur verteilt, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können. Informationen darüber, welcher Sound welcher Taste zugewiesen ist, erhalten Sie in der separaten „Daten-Liste“ (Liste der Tastenzuordnungen der Schlaginstrumente).
 Live!Drums	Für diese hochauflösenden Aufnahmen von Schlaginstrumenten, die über die Tasten der Tastatur verteilt sind, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können, wurde Stereo-Sampling verwendet.
 SFX	Spezielle Schlaginstrumente und Sound-Effekte sind über die Tasten der Tastatur verteilt, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können. Informationen darüber, welcher Sound welcher Taste zugewiesen ist, erhalten Sie in der separaten „Daten-Liste“ (Liste der Tastenzuordnungen der Schlaginstrumente).
 Live!SFX	Für diese hochauflösenden Aufnahmen von speziellen Schlaginstrumenten und Sound-Effekten, die über die Tasten der Tastatur verteilt sind, so dass Sie sie direkt spielen oder für Ihre Musikproduktion verwenden können, wurde Stereo-Sampling verwendet.
 Organ Flutes!	Mit OrganFlutes!-Voices können Sie wie bei einer echten Orgel Ihre eigenen Orgelregistaturen vornehmen durch Kombination der Orgelpfeifenlängen (Fußlagen) der verschiedenen Tonhöhen (Obertöne). Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 46 .
 MegaVoice	<p>MegaVoice ist eine spezielles Voice-Format, das besonders für die Verwendung in Styles und Songs geeignet ist, nicht jedoch für das Live-Spiel. Es werden verschiedene Velocity-Bereiche eingesetzt, mit denen völlig verschiedene Spielstile gleichzeitig erzeugt werden, ohne die Voice umschalten zu müssen.</p> <p>Die Zuordnung der Sounds für die MegaVoices finden Sie im separaten Dokument „Daten-Liste“.</p> <p>HINWEIS MegaVoices sind mit anderen Modellen nicht kompatibel. Song- oder Style-Daten, die Sie auf diesem Instrument mit Hilfe dieser Voices erzeugt haben, klingen bei der Wiedergabe auf anderen Instrumenten nicht richtig, wenn diese nicht dieselben MegaVoices besitzen.</p> <p>HINWEIS MegaVoices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. anders. Daher kann es, wenn Sie den Keyboard-Harmony-Effekt anwenden, die Transpositionseinstellung oder die Voice-Set-Parameter ändern, zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen.</p>
 Regular	Andere Voices einschließlich GM-Voices und XG-Voices.

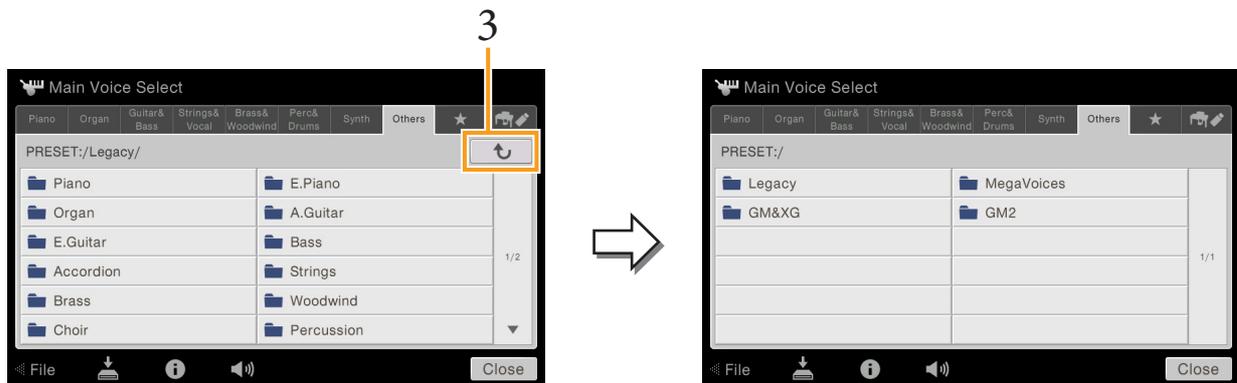
Auswählen von GM-/XG- oder MegaVoices

Dieses Instrument ist mit GM-Voices, XG-Voices und MegaVoices ausgestattet. Diese Voices können aus der Kategorie „Others“ im Auswahldisplay für Voices aufgerufen werden.

- 1 Tippen Sie im Haupt-Display auf den Voice-Namen des gewünschten Parts, um das Voice-Auswahldisplay aufzurufen.



- 2 Tippen Sie auf die Registerkarte der Kategorie „Others“.
- 3 Tippen Sie gegebenenfalls mehrmals auf  (Aufwärts), um das Stammverzeichnis von „Others“ aufzurufen.



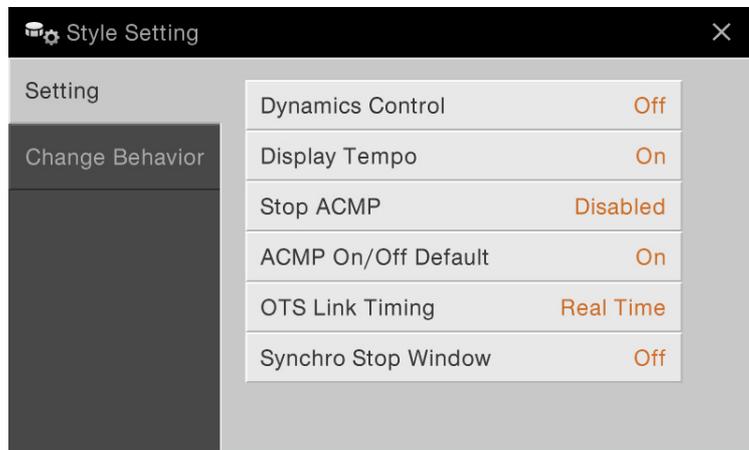
- 4 Tippen Sie auf die gewünschte Kategorie, z. B. „GM&XG“ oder „MegaVoices“.

HINWEIS In diesem Display finden Sie den Ordner „Legacy“. Um die Datenkompatibilität mit anderen Modellen zu gewährleisten, enthält dieser Ordner die Voices früherer Yamaha-Clavinovas (wie CVP-609, 605).

- 5 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.



Einstellungen für die Style-Wiedergabe



Setting

Dynamics Control	<ul style="list-style-type: none"> • Off: Die Style-Lautstärke reagiert nicht auf Ihre Anschlagstärke. • Narrow: Die Style-Lautstärke reagiert innerhalb eines schmalen Bereichs auf Ihre Anschlagstärke. Das heißt, Sie müssen deutlich lauter oder leiser spielen, damit die Lautstärke der Begleitung reagiert. • Medium: Die Style-Lautstärke reagiert normal auf Ihre Anschlagstärke. • Wide: Die Style-Lautstärke reagiert innerhalb eines breiten Bereichs auf Ihre Anschlagstärke. Das heißt, Sie müssen nur etwas lauter oder leiser spielen, damit die Lautstärke der Begleitung reagiert.
Display Tempo	Schaltet die Tempoanzeige jedes Styles im Auswahldisplay für Styles ein oder aus.
Stop ACMP	<p>Wenn die Taste [ACMP ON/OFF] eingeschaltet und die Taste [SYNC START] ausgeschaltet ist, und wenn dieser Parameter auf einen anderen Wert als „Disabled“ gestellt ist, können Sie beim Spielen von Akkorden im Akkordbereich der Tastatur die Begleitakkorde hören, auch wenn die Style-Wiedergabe gestoppt ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ – werden alle gültigen Akkordgrifftechniken erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Style-Bereich des Haupt-Displays angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disabled: Schaltet die Stop-Accompaniment-Funktion aus. Bei gestoppter Style-Wiedergabe werden im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde nicht als solche erkannt. • Off: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht. • Style: Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad-Part und Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben. • Fixed: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegte Voice, unabhängig vom ausgewählten Style. <p>HINWEIS Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „Style“ eingestellt ist.</p> <p>HINWEIS Wenn Sie einen Song mit Stop Accompaniment aufnehmen, werden sowohl die abgespielte Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet, wenn der Parameter auf „Style“ eingestellt ist, und es werden nur die Akkorddaten aufgezeichnet, wenn der Parameter auf „Off“ oder „Fixed“ eingestellt ist.</p> <p>HINWEIS In der Einstellung „Disabled“ werden Akkorde bei gestoppter Style-Wiedergabe nicht erkannt. Deshalb werden bei gestoppter Style-Wiedergabe weder Vocal Harmony (im Chordal-Modus) noch Keyboard Harmony angewendet, wenn Sie im Tastaturbereich für die Begleitung einen Akkord spielen.</p>

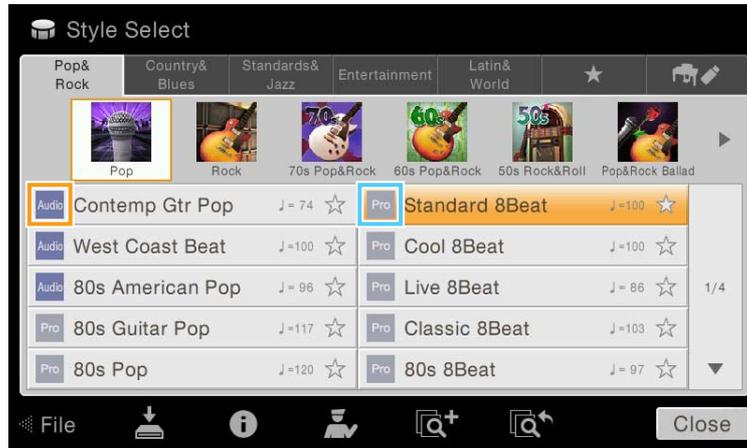
ACMP On/Off Default	Legt fest, ob die Taste [ACMP ON/OFF] nach dem Einschalten des Instruments ein- oder ausgeschaltet ist.
OTS Link Timing	Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS-Link-Funktion. Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A] – [D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.) <ul style="list-style-type: none"> • Real Time: Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten drücken. • Next Bar: Die One-Touch-Einstellung wird beim nächsten Takt, nachdem Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten gedrückt haben, aufgerufen.
Synchro Stop Window	Hiermit wird festgelegt, wie lange Sie einen Akkord halten können, bevor die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet wird. Wenn die Taste [SYNC STOP] eingeschaltet wird, und hier ist ein anderer Wert als „Off“ eingestellt, wird die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet, wenn Sie einen Akkord länger halten, als hier eingestellt ist. Dadurch wird auf bequeme Art die Style-Wiedergabe wieder zurück in den Normalzustand versetzt, und Sie können die Tasten loslassen, ohne dass die Style-Wiedergabe stoppt. Anders ausgedrückt: Wenn Sie die Tasten früher loslassen als hier eingestellt, erfolgt ein Synchronstopp.

Change Behavior

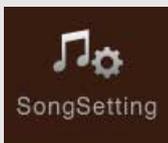
Section Set	Bestimmt die Standard-Section, die beim Umschalten von Styles (bei angehaltener Style-Wiedergabe) automatisch aufgerufen wird. In der Einstellung „Off“ und bei gestoppter Style-Wiedergabe wird die aktive Section auch dann nicht gewechselt, wenn ein anderer Style ausgewählt wird. Gehört eine der Sections MAIN A–D nicht zu den Style-Daten, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: wenn MAIN D nicht im ausgewählten Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.
Tempo	Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles das Tempo ändert oder nicht. <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Unabhängig von der Style-Wiedergabe bleibt die Tempoeinstellung des vorherigen Styles erhalten. • Hold: Während der Style-Wiedergabe bleibt die Tempoeinstellung des vorherigen Styles erhalten. Bei gestoppter Style-Wiedergabe wechselt das Tempo zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles. • Reset: Das Tempo wechselt unabhängig von der Style-Wiedergabe immer zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles.
Part On/Off	Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles der Ein-/Aus-Status der Style-Kanäle ändert oder nicht. <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Unabhängig von der Style-Wiedergabe wird der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles beibehalten. • Hold: Während der Style-Wiedergabe wird der Ein-/Aus-Status der Kanäle des vorherigen Styles beibehalten. Bei gestoppter Style-Wiedergabe werden alle Kanäle des ausgewählten Styles eingeschaltet. • Reset: Unabhängig von der Style-Wiedergabe werden alle Kanäle des ausgewählten Styles eingeschaltet.
Music Finder	Tempo Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles die Tempo-Einstellung des Styles durch Bedienung von Music Finder ändert oder nicht. <ul style="list-style-type: none"> • Lock: Unabhängig von der Style-Wiedergabe bleibt die Tempoeinstellung des vorherigen Styles erhalten. • Hold: Während der Style-Wiedergabe bleibt die Tempoeinstellung des vorherigen Styles erhalten. Bei gestoppter Style-Wiedergabe wechselt das Tempo zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles. • Reset: Das Tempo wechselt unabhängig von der Style-Wiedergabe immer zum ursprünglichen Standardtempo des ausgewählten Styles.

Style-Charakteristik

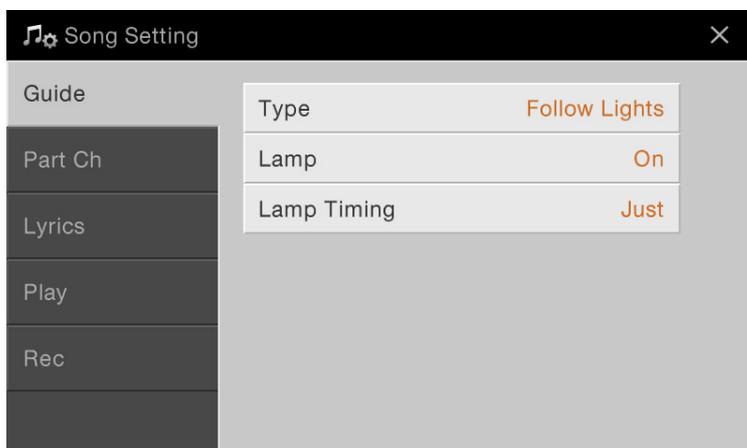
Im Display für die Style-Auswahl werden links des Style-Namens Symbole angezeigt, die die Eigenschaften des Styles definieren.



- **Audio (nur CVP-709):** Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.
- **Pro:** Diese Styles bieten professionelle und spannende Arrangements in Kombination mit sehr guter Spielbarkeit. Die hiermit erzeugte Begleitung folgt genau den Akkorden des Spielers. Daher werden Akkordwechsel und farbenreiche Harmonien unmittelbar in eine lebensechte musikalische Begleitung umgeformt.
- **Session:** Diese Styles bieten eine noch realistischere, authentische Begleitung, indem sie die Main-Bereiche mit eigenen Akkorden und Akkordwechseln sowie mit speziellen Riffs mit Akkordwechseln mischen. Diese wurden programmiert, um dem Spiel bestimmter Songs und bestimmter Genres etwas mehr Pfiff und Professionalität zu verleihen. Beachten Sie jedoch, dass diese Styles nicht unbedingt für alle Songs und für jedes Akkordspiel passend oder gar harmonisch korrekt sein müssen. Beispielsweise kann es in einigen Fällen geschehen, dass ein einfacher Dur-Dreiklang für einen Country Song zu einem „jazzigen“ Sept-Akkord wird oder durch das Spielen eines On-Bass-Akkords eine ungeeignete oder unerwartete Begleitung erzeugt wird.
- **Free Play:** Diese Styles zeichnen sich durch die Möglichkeit des Rubato-Spiels aus. Sie können zu einer bemerkenswert ausdrucksstarken Begleitung spielen, ohne durch ein starres Tempo eingeschränkt zu sein.
- **Pianist:** Diese speziellen Styles bieten reine Klavierbegleitung. Nur durch das Spielen der richtigen Akkorde mit der linken Hand können Sie automatisch komplizierte, professionell klingende Arpeggien und Bass-Akkord-Patterns hinzufügen.



Einstellungen für Song-Aufnahme/ Wiedergabe



Guide

Wenn Sie die Guide-Funktion nutzen, zeigen die Tastatur-LEDs die von Ihnen zu spielenden Noten an (Taste und Dauer). Wenn Sie mit einem angeschlossenen Mikrophon zu einem MIDI-Song singen und spielen, stellt das Instrument automatisch das MIDI-Song-Tempo nach Ihrem Gesang ein.

Die Guide-Funktion kann vom Song-Bereich (erweiterte Ansicht) des Home-Displays, Score-Displays, Lyrics-Display und Text-Display aus aufgerufen werden. Anweisungen zur Verwendung der Guide-Funktion finden Sie in der Bedienungsanleitung. In diesem Abschnitt werden die einzelnen Parameter der Guide-Funktion genau beschrieben.

Type	<p>Hiermit können Sie den Guide-Typ auswählen.</p> <p>■ Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Follow Lights: Bei dieser Funktion („LEDs folgen“) zeigen die Tastatur-LEDs an, welche Noten gespielt werden sollen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie die nächste Note spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. • Any Key: Mit dieser Funktion („Jede Taste“) können Sie die Melodie eines Songs durch Drücken einer einzigen Taste im Rhythmus spielen (jede Taste kann dafür benutzt werden). Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie irgendeine Taste anschlagen. Schlagen Sie einfach eine Taste auf der Tastatur an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt. • Your Tempo: Grundsätzlich genau wie „Follow Lights“. Zusätzlich ändert sich das Wiedergabetempo entsprechend Ihrem Spieltempo. <p>■ Guide-Menü für Gesangsübungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karao-Key: Mit dieser Funktion („Karaoke-Taste“) können Sie das Timing der Song-Wiedergabe mit nur einem Finger steuern, während Sie dazu singen. Das ist praktisch, wenn Sie zu Ihrem eigenen Spiel singen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Schlagen Sie einfach eine beliebige Taste auf der Tastatur an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.
Lamp	<p>Schaltet die Tastatur-LEDs ein oder aus.</p> <p>HINWEIS Wenn die Tastatur-LEDs nicht wie beabsichtigt leuchten, stellen Sie im „Part Ch“-Display den Right-Kanal auf „Ch1“ und den Left-Kanal auf „Ch2“ ein.</p>
Lamp Timing	<p>Bestimmt das Timing, mit dem die Tastatur-LEDs aufleuchten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Just: Die Tastatur-LEDs leuchten im Takt mit der Musik auf, also genau dann, wenn Sie die Noten spielen müssen. • Next: Die Tastatur-LEDs leuchten immer etwas vor den Noten auf, die Sie als nächstes spielen müssen. Die LED blinkt, wenn Sie die Taste nicht mit dem richtigen Timing gespielt haben.

HINWEIS Die Guide-Einstellungen können als Teil der Song-Daten gespeichert werden (Seite 72). Beim nächsten Auswählen des gespeicherten Songs werden auch die entsprechenden Guide-Einstellungen aufgerufen.

Part Ch

Right	Legt fest, welcher Kanal dem Part für die rechte Hand zugewiesen ist.
Left	Legt fest, welcher Kanal dem Part für die linke Hand zugewiesen ist.
Auto Set	Wenn eingeschaltet („On“), werden die MIDI-Kanäle für die Parts der rechten und linken Hand automatisch entsprechend der Vorprogrammierung in den kommerziell erhältlichen Song-Daten festgelegt. Normalerweise sollte diese Option aktiviert sein („On“).

Lyrics

Language	<p>Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: Wenn die Sprache in den Song-Daten angegeben ist, werden die Song-Texte entsprechend dargestellt. Falls die Song-Daten keine Sprache enthalten, verhält sich dieser Parameter wie bei der Einstellung „International“ (siehe unten). • International: Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache. • Japanese: Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache.
-----------------	--

Play

Repeat Mode	<p>Bestimmt, wie die Wiedergabe des aktuellen MIDI- oder Audio-Songs wiederholt wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Spielt den ausgewählten Song und hält dann an. • Single: Spielt den ausgewählten Song mehrmals. • All: Alle Songs im angegebenen Ordner werden wiederholt abgespielt. • Random: Alle Songs im angegebenen Ordner werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt. <p>HINWEIS Die Preset-Songs im Ordner „Follow Lights“ enthalten die Guide-Einstellungen. Diese Songs sind zur Verwendung mit den Einstellungen „All“ oder „Random“ nicht geeignet.</p>
Phrase Mark Repeat	<p>Eine „Phrase Mark“ (Phrasenmarkierung) ist ein vorprogrammiertes Event in manchen Song-Daten, das einen bestimmten Zeitabschnitt (eine Anzahl von Takten) im Song bezeichnet. Wenn eingeschaltet („On“), wird der Abschnitt, der zur entsprechenden Nummer der Phrasenmarkierung gehört, wiederholt abgespielt. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn ein MIDI-Song mit Phrasenmarkierungen gewählt ist.</p>
Quick Start	<p>Bei einigen im Handel erhältlichen MIDI-Song-Daten wurden bestimmte, den MIDI-Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, aber vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn die Schnellstart-Funktion (Quick Start) eingeschaltet ist („On“), werden vom Instrument alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen. Anschließend erfolgt die Rückkehr auf das korrekte Tempo für die erste Note im Song. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten.</p>
MIDI Song Fast Forward Type	<p>Legt die Art des Vorspulens fest für den Fall, dass während der MIDI-Song-Wiedergabe die Taste [▶▶] gedrückt wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jump: Durch Drücken der Taste [▶▶] wird die Wiedergabeposition zum nächsten Takt verschoben, ohne dass dazwischen liegende Noten gespielt werden. Wenn Sie die [▶▶]-Taste gedrückt halten wird fortlaufend vorgespielt. • Scrub: Drücken und Halten der Taste [▶▶] spielt den MIDI-Song mit hoher Geschwindigkeit ab.
USB MIDI Song Auto Open	<p>In der Einstellung „On“ wird durch einfaches Anschließen des USB-Flash-Laufwerks der erste MIDI-Song auf dem USB-Flash-Laufwerk aufgerufen.</p>
Performance Assistant	<p>Siehe Seite 83.</p>

Chord Detection Priority	<p>Bestimmt den Vorrang der Akkorde der Begleitung: Entweder haben diejenigen Vorrang, die im MIDI-Song enthalten sind, oder diejenigen, die Sie gerade im Akkordbereich der Tastatur gespielt haben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song: Vorrang haben die Akkorde, die im MIDI-Song enthalten sind. • Keyboard: Vorrang haben die im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkorde. Wählen Sie dies, um das Akkordspiel zur MIDI-Song-Wiedergabe zu üben. Sobald Sie während der MIDI-Song-Wiedergabe Akkorde spielen, ignoriert das Instrument die im MIDI-Song enthaltenen Akkorde, bis die Wiedergabe endet.
---------------------------------	---

Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielfassistenten

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

1 Wählen Sie einen MIDI-Song aus, der Akkorddaten enthält.

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

2 Rufen Sie die Funktionsanzeige über [Menü] → [SongSetting] ([Menü] → [Play]) auf.

3 Schalten Sie den Spielfassistenten ein („On“).

HINWEIS Auswählen eines Songs schaltet den Spielfassistenten aus.

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

5 Spielen Sie auf dem Instrument.

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



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

Rec

Neuaufzeichnung einer bestimmten Passage des MIDI-Songs – Punch In/Out

Um eine bestimmte Passage eines bereits aufgezeichneten MIDI-Songs neu aufzunehmen, verwenden Sie die Funktion Punch In/Out. Mit dieser Methode werden nur die Daten zwischen dem Punch-In-Punkt und dem Punch-Out-Punkt durch die neu aufgenommenen Daten überschrieben. Bedenken Sie, dass die Noten vor und nach den Punch-In/Out-Punkten nicht überschrieben werden, und Sie können hören, dass sie ganz normal abgespielt werden, um Sie in die Aufnahme hinein- und herauszuleiten.

1 Rufen Sie die Funktionsanzeige über [Menü] → [SongSetting] ([Rec] → Seite 1/2 auf.

2 Stellen Sie die Parameter ein, um festzulegen, wie eine Aufnahme gestartet/gestoppt werden soll oder wo die Punch-In/Out-Positionen sein sollen.

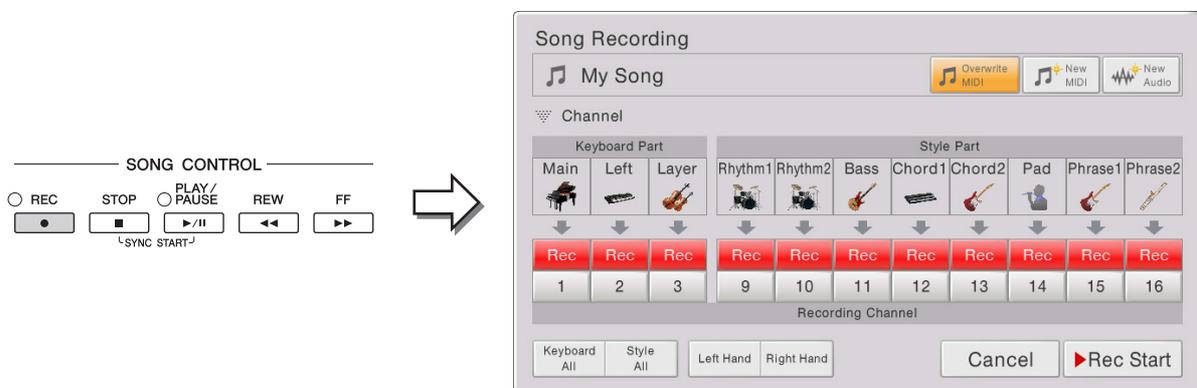
HINWEIS Die hier gezeigten Parameter können nicht während der Aufnahme eingestellt werden.

Mode	Rec Start	Bestimmt das Verhalten bei Aufnahmebeginn. <ul style="list-style-type: none"> • Normal: Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreiben, wenn die Song-Wiedergabe mit der SONG-Taste [▶ / ■] (PLAY/PAUSE) gestartet wird, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen. • First Key On: Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen. • Punch In At: Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des bei „Punch In At“ angegebenen Taktes (siehe Parameter Punch In/Out weiter unten), wo dann der Überschreibvorgang beginnt.
Mode	Rec Stop	Legt das Verhalten am Ende der Aufnahme fest, d. h. was mit den Daten nach dem Stoppen der Aufnahme passieren soll. <ul style="list-style-type: none"> • Replace All: Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird. • Punch Out: Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung werden alle Daten hinter dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. • Punch Out At: Die überschreibende Aufnahme läuft bis zum Beginn des „Punch Out“-Taktes (angegeben im Parameter Punch In/Out weiter unten), wo die Aufzeichnung beendet und die normale Wiedergabe fortgesetzt wird. Durch diese Festlegung werden alle Daten hinter dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.
Punch In/Out	Punch In At	Gibt den Punch-In-Takt an.
	Punch Out At	Gibt den Punch-Out-Takt an.
	Pedal Control	Wenn hier „On“ eingestellt ist, können Sie den Punch-In- und Punch-Out-Punkt mit dem mittleren Pedal steuern. Während ein Song läuft, wird durch Treten (und Halten) des mittleren Pedals die Punch-In-Aufnahme aktiviert. Durch Loslassen des Pedals wird die Aufnahme gestoppt (Punch Out). Sie können das mittlere Pedal bei der Wiedergabe beliebig oft treten und loslassen. Indem Sie die Funktion „Pedal Punch In/Out“ einschalten („On“), heben Sie die aktuelle Funktionszuweisung für das mittlere Pedal auf. HINWEIS Die Pedalfunktion Punch In/Out kann je nach dem an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. Falls erforderlich, können Sie die Polarität des Pedals umkehren (Seite 38).

3 Wählen Sie den neu aufzunehmenden MIDI-Song aus.

4 Drücken Sie die Taste [●](REC), um das Display für die Song-Aufnahme aufzurufen, und vergewissern Sie sich dann, dass [Overwrite MIDI] ausgewählt ist.

Falls der Kanalbereich nicht angezeigt wird, tippen Sie auf [▶] links von „Channel“.



5 Stellen Sie im Display den oder die Parts, die Sie neu aufnehmen möchten, auf [Rec], und stellen Sie bei allen anderen Parts [Off] ein.

HINWEIS Näheres zu den Aufnahmekanälen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

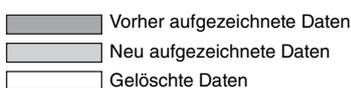
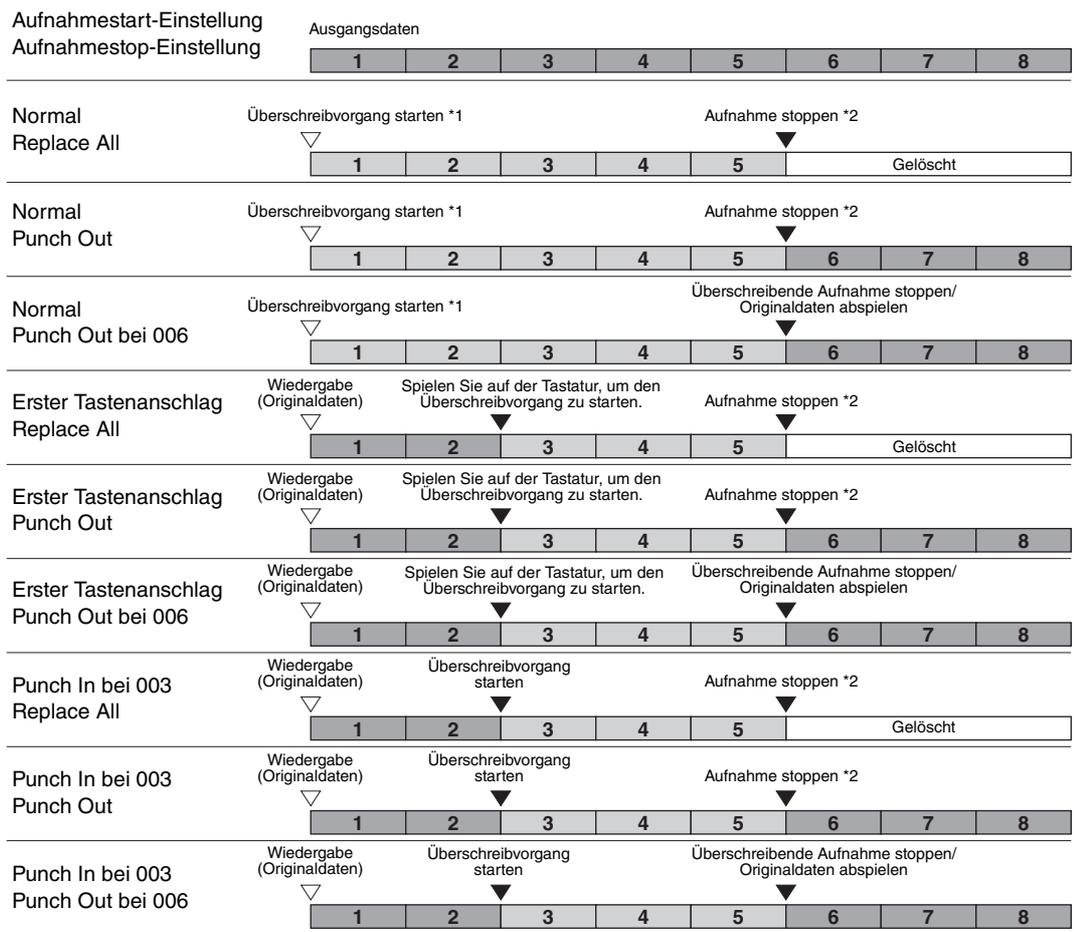
- 6 Drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [▶/||] (PLAY/PAUSE), um die Aufnahme zu starten.** Spielen Sie ab dem in Schritt 2 angegebenen Punch-In-Punkt auf der Tastatur, um die eigentliche Aufzeichnung zu starten. Hören Sie auf zu spielen, sobald der in Schritt 2 angegebene Punch-Out-Punkt erreicht ist.
- 7 Tippen Sie auf die Schaltfläche  (Speichern), die im Song-Bereich des Home-Displays erscheint, um den aufgenommenen Song zu speichern.**

ACHTUNG

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

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

Dieses Instrument bietet verschiedene Möglichkeiten, die Punch-In/Out-Funktion zu nutzen. Die nachfolgenden Abbildungen zeigen mehrere Situationen, in denen ausgewählte Takte in einer 8-taktigen Phrase erneut aufgenommen werden.



*1 Um ein Überschreiben der Takte 1–2 zu vermeiden, beginnen Sie die Aufnahme bei Takt 3.
 *2 Drücken Sie die [REC]-Taste am Ende von Takt 5, um die Aufnahme zu stoppen.

Einstellen des Audiodatei-Formats, das mit der Audio-Aufnahme erstellt wird

In dem Display, das Sie über [Menü] → [SongSetting] → [Rec] → Seite 2/2 erreichen können, können Sie das Format der Audiodatei einstellen, in dem Audioaufnahmen gespeichert werden.

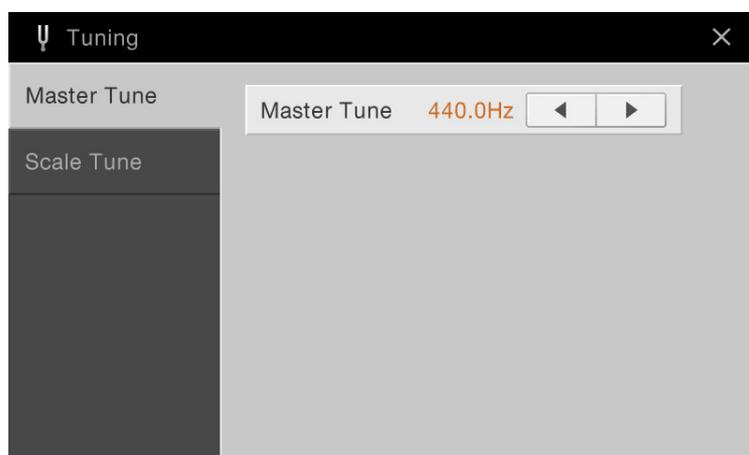
Audio Rec Format	<ul style="list-style-type: none"> • WAV: Ihr Spiel wird im WAV-Format aufgezeichnet, was eine höhere Audioqualität bietet als MP3, jedoch größere Dateien erzeugt. • MP3 64/96/128/256/320kbps: Ihr Spiel wird im MP3-Format (MPEG-1 Audio Layer-3) aufgezeichnet. Je größer der Wert, desto höher ist die Qualität, und desto größer ist die Datenmenge.
-------------------------	--



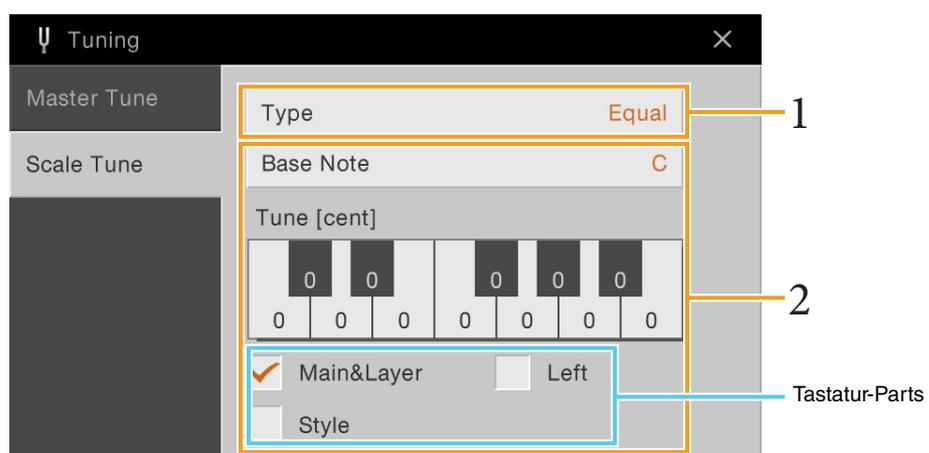
Feinabstimmen der Tonhöhe

Master Tune – Tonhöhe des gesamten Instruments feinstimmen

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments in Schritten von 0,2 Hz feineinstellen. Dies ist praktisch, wenn Sie das Clavinova zusammen mit anderen Instrumenten oder mit Musik von CD spielen möchten. Beachten Sie, dass die Tune-Funktion sich nicht auf die Drum-Kit-, SFX-Kit-Voices oder Audio-Songs auswirkt. Um die anfängliche Grundeinstellung (440,0 Hz) wiederherzustellen, tippen Sie auf den Einstellwert und halten Sie ihn eine Weile gedrückt.



Scale Tune – Auswählen oder Erstellen einer Temperierung



1 Hiermit wählen Sie die gewünschte Temperierung (auch Microtuning oder Skalierung genannt) aus.

Sie können eine aus verschiedenen Skalen auswählen – für benutzerspezifische Temperierungen, bestimmte historische Epochen oder Musikgenres.

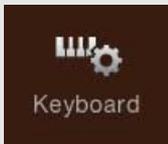
Type	<ul style="list-style-type: none"> • Equal: Der Frequenzbereich jeder einzelnen Oktave ist gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtonschritten immer gleich ist (mathematische Stimmung). Dies ist die in der heutigen westlichen Musik am häufigsten verwendete Stimmung. • Pure Major, Pure Minor: Diese Temperierungen erhalten die reinen, physikalischen Intervalle jeder Tonskala, insbesondere die Dreiklang-Intervalle (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokalharmonien hören, beispielsweise bei Chören und A-Capella-Gesängen. • Pythagorean: Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erarbeitet und wird aus Folgen perfekter Quinten erstellt, die sodann zu einer einzigen Oktave zusammengeschoben werden. Die Terzen in dieser Stimmung schweben ein wenig, aber die Quartan und Quinten sind sehr schön und eignen sich für bestimmte Hauptstimmen. • Mean-Tone: Diese Tonleiter stellt eine Weiterentwicklung auf Grundlage der pythagoreischen Tonskala dar, bei der die Durterz „besser gestimmt“ wurde. Neben anderen hat auch Händel diese Skala verwendet. • Werckmeister, Kirnberger: Diese kombinierte Tonleiter vereint die Systeme von Werckmeister und Kirnberger, die jeweils Verbesserungen der mitteltonigen und der pythagoreischen Tonleiter waren. Das Hauptmerkmal dieser Skala ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Die Tonleiter wurde zur Zeit von Bach und Beethoven häufig verwendet, und auch heute noch wird sie oft eingesetzt, wenn Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird. • Arabic1, Arabic2: Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik.
-------------	---

2 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

Base Note	Legt den Grundton für jede Temperierung (Tonleiter) fest. Wenn der Grundton geändert wird, wird die Tonhöhe der Tastatur transponiert, wobei die ursprünglichen Tonhöhenverhältnisse zwischen den Noten beibehalten werden.
Tune [cent]	Wählen Sie die zu stimmende Note aus, und stimmen Sie sie in Cents. Wenn Sie diesen Parameter bearbeiten, erscheint in Schritt 1 „(Edited)“ (Bearbeitet) rechts von „Type“. HINWEIS In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
(Parts)	Markieren Sie den Part, auf den die Scale-Tune-Einstellung angewendet wird. HINWEIS Wenn eine VRM-Voice als Main-Part ausgewählt wird, wird die Resonanz aller VRM-Voices auf denselben Skalentyp eingestellt wie für den Main-Part. Wenn eine andere Voice (nicht VRM) als Main-Part ausgewählt wird, wird die Resonanz aller anderen VRM-Voices auf „Equal“ eingestellt.

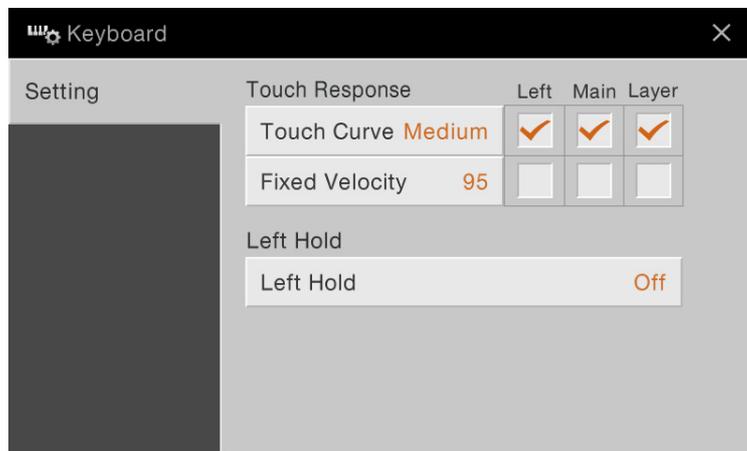
Speichern der Temperierungseinstellungen:

Um die Scale-Tune-Einstellungen zu speichern, verwenden Sie das Registration Memory. Drücken Sie auf die REGISTRATION-MEMORY-Taste [MEMORY], markieren Sie „Scale Tune“ und drücken Sie eine der REGISTRATION-MEMORY-Tasten [1] – [8], um die Scale-Tune-Einstellungen zu speichern.



Einstellen der Anschlagempfindlichkeit der Tastatur

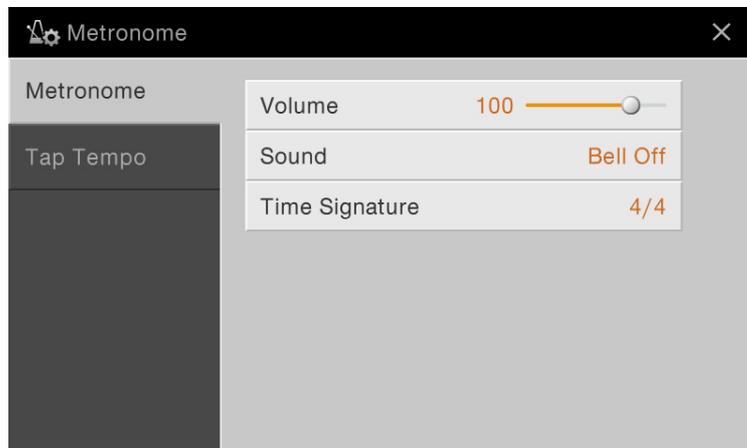
Sie können das Anschlagverhalten des Instruments festlegen, d. h. wie der Klang auf die Art und Weise reagiert, mit der Sie die Tasten anschlagen. Diese Einstellung wirkt sich nicht auf den Widerstand der Tastatur aus.



Näheres über dieses Display erfahren Sie in der Bedienungsanleitung.



Metronomeinstellungen



Metronome

Volume	Legt die Lautstärke des Metronomklangs fest.
Sound	Legt den Klang fest, der für das Metronom zu verwenden ist. <ul style="list-style-type: none">• Bell Off: Herkömmlicher Metronomklang ohne Glocke.• Bell On: Herkömmlicher Metronomklang mit Glocke.• English Voice: Zählt auf Englisch• German Voice: Zählt auf Deutsch• Japanese Voice: Zählt auf Japanisch• French Voice: Zählt auf Französisch• Spanish Voice: Zählt auf Spanisch
Time Signature	Legt das Taktmaß für den Metronomklang fest.

Tap Tempo

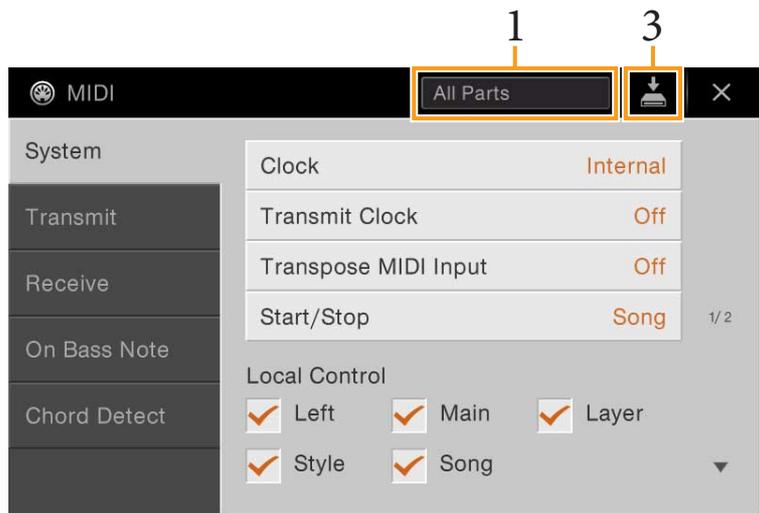
Volume	Stellt die Lautstärke des Klangs ein, der mit der [TAP TEMPO]-Taste gespielt wird.
Sound	Wählt den Klang des Percussion-Instruments, das mit der [TAP TEMPO]-Taste gespielt wird.



MIDI-Einstellungen

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

HINWEIS Es werden im Piano Room keine MIDI-Signale empfangen.



1 Tippen Sie auf das Feld (siehe oben), und wählen Sie dann eine vorprogrammierte MIDI-Vorlage aus (siehe unten).

Wenn Sie bereits eine eigene MIDI-Vorlage erzeugt und im User-Speicher abgelegt haben (mit den nachstehenden Schritten 2 und 3), können Sie diese Vorlage aus dem User-Speicher abrufen.

2 Falls gewünscht, bearbeiten Sie die MIDI-Parameter ausgehend von der in Schritt 1 gewählten MIDI-Vorlage im entsprechenden Einstellungsdisplay.

- **System:** Hier können Sie die MIDI-systembezogenen Parameter einstellen. Seite 91
- **Transmit:** Hier können Sie Parameter für die MIDI-Übertragung einstellen. Seite 92
- **Receive:** Hier können Sie Parameter für den MIDI-Empfang einstellen. Seite 93
- **On Bass Note:** Hier wählen Sie die vom externen Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung der Bassnote herangezogen werden. Seite 94
- **Chord Detect:** Hier wählen Sie die vom externen Gerät empfangenen MIDI-Kanäle aus, deren MIDI-Daten bei der Style-Wiedergabe für die Erkennung des Akkordtyps herangezogen werden. Seite 95

3 Wenn Sie mit der Bearbeitung in den einzelnen Displays fertig sind, tippen Sie auf (Speichern), um die MIDI-Einstellungen als MIDI-Vorlage zu speichern.

HINWEIS Ihre eigenen MIDI-Vorlagen können Sie als eine einzige Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk ablegen. Tippen Sie in dem Display, das über [Menü] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → Seite 2/2 zu erreichen ist, auf [Backup] bei „MIDI“, um den Speichervorgang auszuführen (Seite 99).

■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

All Parts	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (Main, Layer und Left), jedoch ohne die Song-Parts.
KBD & STYLE	Mit Ausnahme der Verarbeitung der Tastatur-Parts im Grunde identisch mit „All Parts“. Die Parts der rechten Hand werden anstatt als Main und Layer als „Upper“ bezeichnet, und der Part der linken Hand als „Lower“ behandelt.

Master KBD (Master Keyboard)	Mit dieser Einstellung fungiert das Instrument als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) ansteuert.
Song	In dieser Einstellung werden nur die Song-Kanäle 1–16 von diesem Instrument auf den entsprechenden Kanalnummern 1–16 gesendet. Verwenden Sie diese Option, um Song-Daten mit einem externen Klangerzeuger wiederzugeben oder auf einem externen Sequencer aufzunehmen.
Clock Ext (Clock External)	Die Wiedergabe oder Aufnahme (Song, Style usw.) wird nicht mit der internen Taktsteuerung des Instruments, sondern mit einer externen MIDI-Clock synchronisiert. Diese Vorlage sollte verwendet werden, wenn Sie das Tempo des an das Instrument angeschlossenen MIDI-Geräts vorgeben möchten.
MIDI Accord1 (MIDI Accordion 1)	Mit MIDI-Akkordeons haben Sie die Möglichkeit, MIDI-Daten zu übertragen und angeschlossene Klangerzeuger von der Tastatur und den Bass- und Akkordtasten des Akkordeons aus zu steuern. Mit dieser Vorlage können Sie das Instrument von einem MIDI-Akkordeon aus spielen und auch die Style-Wiedergabe steuern.
MIDI Accord2 (MIDI Accordion 2)	Im Grunde identisch mit „MIDI Accord1“, außer dass die Akkord-/Bassnoten, die Sie mit der linken Hand auf einem MIDI-Akkordeon erzeugen, auch als MIDI-Noten-Events interpretiert werden.
MIDI Pedal1	MIDI-Pedale ermöglichen die Steuerung von angeschlossenen Tongeneratoren mit den Füßen (was besonders praktisch ist, um aus einzelnen Bassnoten bestehende Bass-Parts zu spielen). Mit dieser Vorlage können Sie den Akkordgrundton für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen/steuern.
MIDI Pedal2	Mit dieser Vorlage können Sie den Bass-Part für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen.
MIDI OFF	Es werden keine MIDI-Signale gesendet und empfangen.

System – MIDI-systembezogene Parametereinstellungen

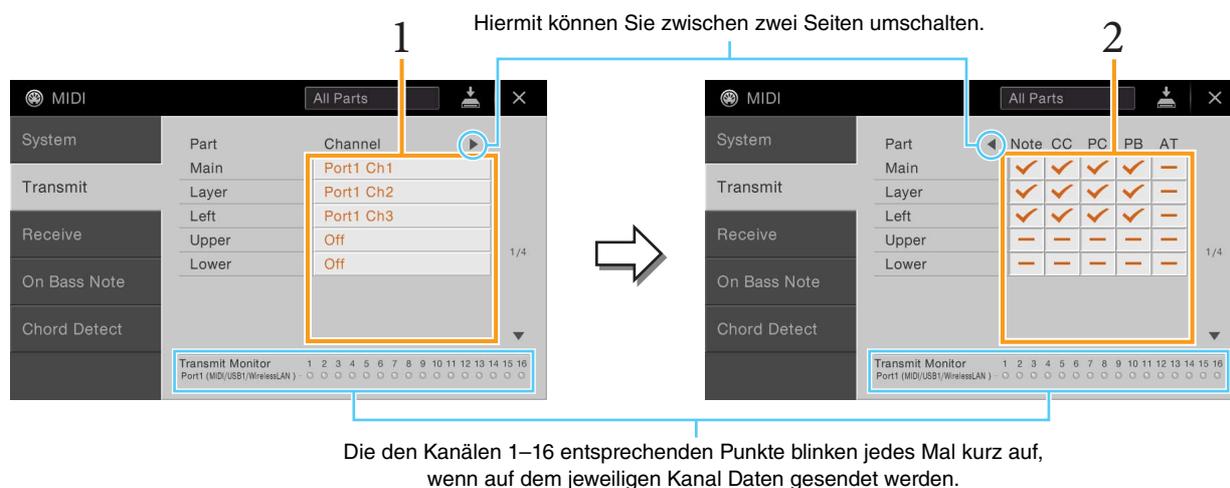
Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 90](#) das „System“-Display aufgerufen haben.

Clock	<p>Bestimmt, ob das Instrument durch den eigenen internen Taktgeber bzw. die Clock („Internal“) oder durch eine externe MIDI-Clock („MIDI“, „USB1“, „USB2“ und „Wireless LAN“) gesteuert wird, die von einem externen Gerät empfangen wird. „Internal“ ist die normale Clock-Einstellung, wenn das Instrument eigenständig oder als Masterkeyboard zum Steuern von externen Geräten verwendet wird. Wenn Sie das Instrument mit einem externen Sequencer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und es mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, müssen Sie diesen Parameter richtig einstellen: „MIDI“, „USB1“, „USB2“ oder „Wireless LAN“. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das externe Gerät richtig angeschlossen ist (z.B. an der Buchse MIDI IN des Instruments) und die MIDI-Clock richtig überträgt. Wenn hier die Steuerung durch ein externes Gerät eingestellt ist („MIDI“, „USB1“, „USB2“ oder „Wireless LAN“), wird das Tempo im Tempo-Display mit „Ext.“ angegeben.</p> <p>HINWEIS Wenn die Clock auf einen anderen Wert als „Internal“ eingestellt wird, können Style, Song, Metronom und Tempo nicht mit den Bedienelementen dieses Instruments wiedergegeben werden.</p> <p>HINWEIS „Wireless LAN“ wird nur dann angezeigt, wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter (der sich je nach Erwerbssort evtl. nicht im Lieferumfang befand) mit diesem Instrument verbunden ist.</p>
Transmit Clock	Schaltet die Übertragung von MIDI-Clock (F8) ein oder aus. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, werden auch bei der Wiedergabe von Songs oder Styles keine MIDI-Clock- oder Start/Stop-Daten gesendet.
Transpose MIDI Input	Bestimmt, ob die Transpositionseinstellung des Instruments auf die Noten-Events angewendet wird, die über MIDI vom externen Gerät empfangen wurden.
Start/Stop	Bestimmt, ob die eingehenden FA- (Start) und FC- (Stopp) Meldungen die Song- oder Style-Wiedergabe beeinflussen.

Local Control		Schaltet „Local Control“ (lokale Steuerung) für jeden einzelnen Part ein oder aus. Ist „Local Control“ eingeschaltet („On“), steuert die Tastatur des Instruments den eigenen (lokalen) internen Klangerzeuger an, wodurch die eigenen Voices direkt auf der Tastatur gespielt werden können. Wenn Sie „Local Control“ ausschalten („Off“), werden die Tastatur und die Regler intern von der Klangerzeugung des Instruments getrennt, so dass kein Ton erzeugt wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder die Regler verwenden. Dadurch können Sie beispielsweise mit einem externen MIDI-Sequenzer die internen Voices des Instruments spielen und mit Hilfe der Tastatur des Instruments Noten auf dem externen Sequenzer aufnehmen bzw. einen externen Klangerzeuger spielen.
System Exclusive Message	Transmit	Bestimmt, ob dieses Instrument MIDI-System-Exclusive-Meldungen senden soll (On) oder nicht (Off).
	Receive	Bestimmt, ob von diesem Instrument MIDI-System-Exclusive-Meldungen erkannt werden (On) oder nicht (Off).
Chord System Exclusive Message	Transmit	Bestimmt, ob dieses Instrument systemexklusive MIDI-Meldungen für Akkorde (Chord Detect. Root und Type) senden soll (On) oder nicht (Off).
	Receive	Bestimmt, ob von diesem Instrument systemexklusive MIDI-Meldungen für Akkorde (Chord Detect. Root und Type) erkannt werden (On) oder nicht (Off).

Transmit – Einstellungen der MIDI-Sendekanäle

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 90](#) das „Transmit“-Display aufgerufen haben. Legt fest, welcher MIDI-Kanal für den jeweiligen Part benutzt wird, wenn MIDI-Daten von diesem Instrument gesendet werden.



1 Wählen Sie für jeden Part den MIDI-Sendekanal, auf dem die MIDI-Daten des entsprechenden Parts übertragen werden sollen.

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

- **Upper:** Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Split-Punkt „Left“ gespielt wird.
- **Lower:** Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur links vom Split-Punkt „Left“ gespielt wird. Dieser Part wird nicht vom Ein/Aus-Status der Taste [ACMP ON/OFF] beeinflusst.

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

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

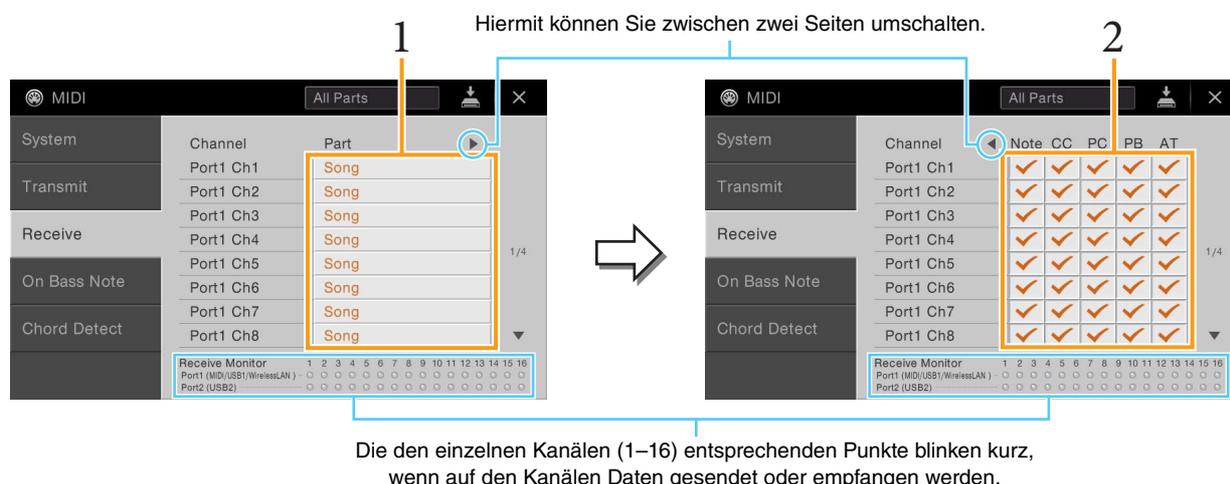
2 Tippen Sie auf [▶], um die andere Seite aufzurufen, und wählen Sie aus, welche MIDI-Meldungen für jeden Part gesendet werden sollen.

Die folgenden MIDI-Events können im Display Transmit/Receive eingestellt werden.

- **Note (Noten)** Seite 69
- **CC (Controller)**..... Seite 69
- **PC (Programmwechsel)**..... Seite 69
- **PB (Pitch Bend)** Seite 69
- **AT (Aftertouch)** Seite 69

Receive – Einstellungen der MIDI-Empfangskanäle

Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf Seite 90 das „Receive“-Display aufgerufen haben. Legt fest, welcher Part für den jeweiligen MIDI-Kanal verwendet wird, wenn MIDI-Daten von diesem Instrument erkannt werden.



1 Wählen Sie für jeden Kanal den Part, der die vom externen MIDI-Gerät empfangenen MIDI-Daten des jeweiligen Kanals verwalten soll.

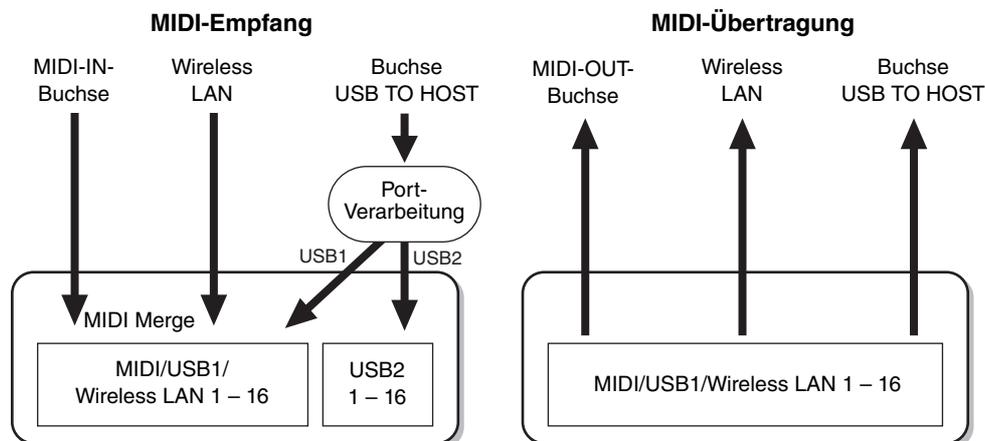
Bei Anschluss über USB können MIDI-Daten auf 32 Kanälen (16 Kanäle x 2 Ports) von diesem Instrument verwaltet werden. Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits in der Bedienungsanleitung erläutert wurde.

- **Keyboard:** Die empfangenen Noten-Events steuern das Tastaturspiel auf dem Instrument.
- **Extra Part 1 – 5:** Diese fünf Parts sind speziell für Empfang und Wiedergabe von MIDI-Daten reserviert. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet.

2 Tippen Sie auf [▶], um die andere Seite aufzurufen, und wählen Sie für jeden Kanal aus, welche MIDI-Meldungen empfangen werden sollen.

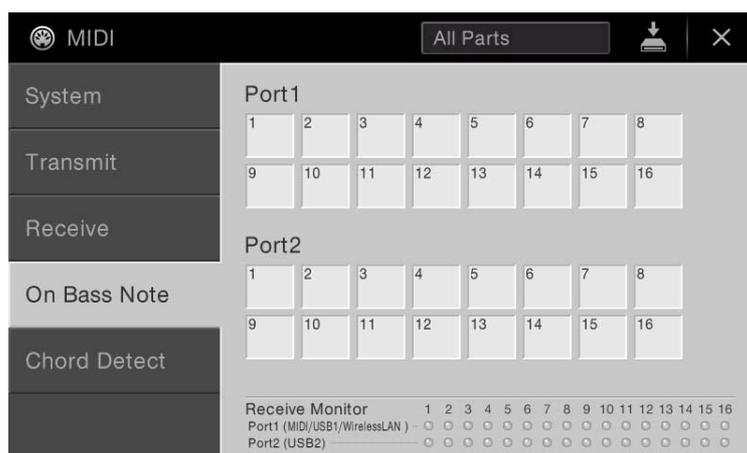
Senden/Empfangen von MIDI-Daten über die Anschlüsse USB, Wireless LAN und MIDI

Die Beziehung zwischen den MIDI-Buchsen, Wireless LAN und der [USB TO HOST]-Buchse, die zum Senden/Empfangen von MIDI-Meldungen auf 32 Kanälen verwendet werden können (16 Kanäle x 2 Ports), ist wie folgt:



On Bass Note – Einstellung des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe

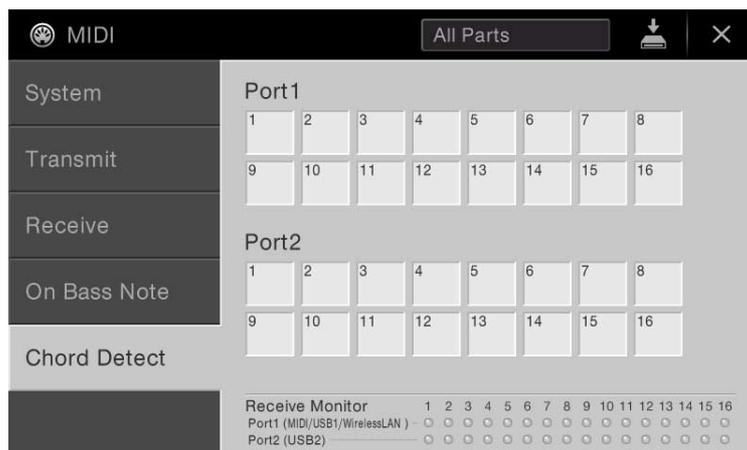
Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 90](#) das „On Bass Note“-Display aufgerufen haben. Mit den hier beschriebenen Einstellungen können Sie auf Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Bassnoten der Akkorde für die Style-Wiedergabe interpretiert. Die Grundtöne werden unabhängig von den Einstellungen von [ACMP ON/OFF] oder des Split-Punkts erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig eingeschaltet, wird die Bassnote aus den auf all diesen Kanälen empfangenen MIDI-Daten erkannt.



Tippen Sie auf die gewünschte Kanalnummer, um die Markierung zu setzen. Tippen Sie erneut darauf, um die Markierung zu entfernen.

Chord Detect – Einstellen des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe

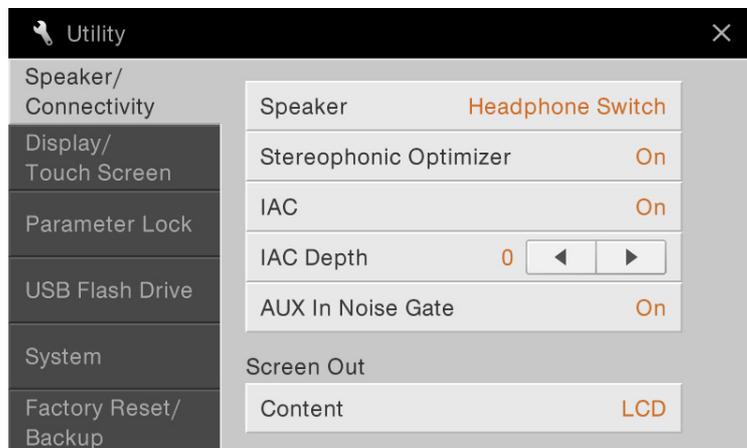
Die nachfolgenden Erläuterungen gelten für den Fall, dass Sie in Schritt 2 auf [Seite 90](#) das „Chord Detect“-Display aufgerufen haben. Mit den hier vorgenommenen Einstellungen können Sie auf Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind von der Fingersatzmethode (dem Fingering-Typ) abhängig. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP ON/OFF] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig eingeschaltet, wird der Akkordtyp aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



Tippen Sie auf die gewünschte Kanalnummer, um die Markierung zu setzen. Tippen Sie erneut darauf, um die Markierung zu entfernen.



Vornehmen globaler Systemeinstellungen (Utility)



Speaker/Connectivity

Speaker	<p>Legt fest, wie der Klang am Lautsprecher dieses Instruments ausgegeben wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Headphone Switch: Die Lautsprecher geben den Ton ganz normal wieder, er wird jedoch unterdrückt, wenn Kopfhörer an den Anschluss [PHONES] angeschlossen werden. • On: Die Lautsprecher sind stets eingeschaltet. • Off: Die Tonausgabe über Lautsprecher ist ausgeschaltet. Sie können den Klang des Instruments nur über Kopfhörer oder ein externes Gerät hören, das an den Buchsen AUX OUT angeschlossen ist.
Stereophonic Optimizer	<p>Schaltet den Stereophonic Optimizer ein oder aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • On: Diese Funktion wirkt sich auf die VRM-Voices aus, die von dem/den Kopfhörer(n) an der/den [PHONE]-Buchse(n) ausgegeben werden. <p>HINWEIS Wenn die obige Einstellung „Speaker“ eingeschaltet ist und (ein) Kopfhörer an der/den [PHONE]-Buchse(n) angeschlossen ist/sind, wirkt sich diese Funktion sowohl auf die VRM-Voices im Kopfhörer als auch auf die Lautsprecher des Instruments aus.</p> <p>HINWEIS Wenn (ein) Kopfhörer an der/den [PHONE]-Buchse(n) angeschlossen ist/sind und externe Geräte an den AUX-OUT-Buchsen [L/L+R]/[R] angeschlossen sind, wirkt sich diese Funktion sowohl auf die VRM-Voices im Kopfhörer als auch auf die angeschlossenen Geräte aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: Der Effekt des Stereophonic Optimizers ist nicht aktiv.
IAC (Intelligent Acoustic Control)	<p>Schaltet IAC (Intelligent Acoustic Control) ein oder aus. Mit dieser Funktion wird die Klangregelung des Instruments je nach der Gesamtlautstärke automatisch eingestellt. Auch bei geringer Lautstärke sind Bässe und Höhen deutlich zu hören.</p>
IAC Depth	<p>Stellt die Intensität des IAC-Effekts ein.</p>
AUX In Noise Gate	<p>Schaltet das Noise Gate (die Rauschsperr) ein oder aus, die das Rauschen des an der Buchse [AUX IN] zugeführten Signals minimiert.</p>
Screen Out	<p>Bestimmt den Inhalt des Video-Ausgangssignals.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lyrics/Text: Es werden nur der Song-Text oder Textdateien (abhängig davon, was Sie zuletzt verwendet haben) ausgegeben, unabhängig davon, welches Display am Instrument selbst aufgerufen wird. • LCD: Es wird das aktuell ausgewählte Display ausgegeben.

Display/Touch Screen

Display	Home Theme	Berühren und ändern Sie das Thema (Hintergrundbild) des Home-Displays. Die verfügbaren Einstellungen sind Piano/White/Black.
	Helligkeitsregelung	Berühren Sie [◀]/[▶], um die Helligkeit des Displays einzustellen.
	Time Stamp	Legt fest, ob der Zeitstempel einer Datei auf der User-Registerkarte im Dateiauswahl-Display angezeigt wird oder nicht. HINWEIS Wenn das Instrument über den USB-Wireless-LAN-Adapter* mit dem Netzwerk verbunden ist, wird die aktuelle Uhrzeit aus dem Netzwerk gewonnen und angezeigt. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 103 . * Ein USB-Wireless-LAN-Adapter liegt je nach Region eventuell nicht bei.
	Pop-up Display Time	Legt fest, welche Zeit vergehen soll, bis sich Einblendfenster schließen. Einblendfenster werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z.B. TEMPO [-]/[+], TRANSPOSE [-]/[+], SONG CONTROL [◀◀](REW)/[▶▶](FF) oder REGISTRATION BANK [-]/[+] drücken. In der Einstellung „Hold“ wird das Einblendfenster so lange angezeigt, bis Sie [X] antippen.
	Transition Effect	Schaltet den Transition Effect (Übergangseffekt) ein oder aus, der beim Umschalten des Displays zu sehen ist.
	Voice Area	Legt fest, welche Tastatur-Parts im Voice-Bereich des Haupt-Displays angezeigt werden. Wenn „Show Active Parts Only“ (Nur aktive Parts anzeigen) gewählt ist, werden nur die aktiven Tastatur-Parts angezeigt. Wenn „Show All Parts“ (Alle Parts anzeigen) gewählt ist, werden alle Tastatur-Parts angezeigt.
Touch Screen	Sound	Bestimmt, ob das Klickgeräusch beim Antippen des Displays ertönen soll oder nicht.
	Calibration	Hiermit können Sie das Display kalibrieren, wenn es nicht richtig auf Ihre Berührungen reagieren sollte (Normalerweise ist dieser Vorgang nicht erforderlich, da das Display im Werk kalibriert wird). Tippen Sie hierauf, um die Calibration-Anzeige aufzurufen, und berühren Sie dann der Reihe nach die Mitte der Plus-Zeichen (+).

Parameter Lock

Diese Funktion wird verwendet, um bestimmte Parameter (z.B. Effekt, Split-Punkt usw.) „sperren“, so dass sie nur über die Steuerelemente des Bedienfelds ausgewählt werden können, nicht aber über Abruf per Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder oder Song- und Sequenz-Daten.

Um den gewünschten Parameter zu sperren, tippen Sie auf das Kästchen, um die Markierung zu setzen. Um den Parameter zu entsperren, tippen Sie das Kästchen erneut an.

USB Flash Drive

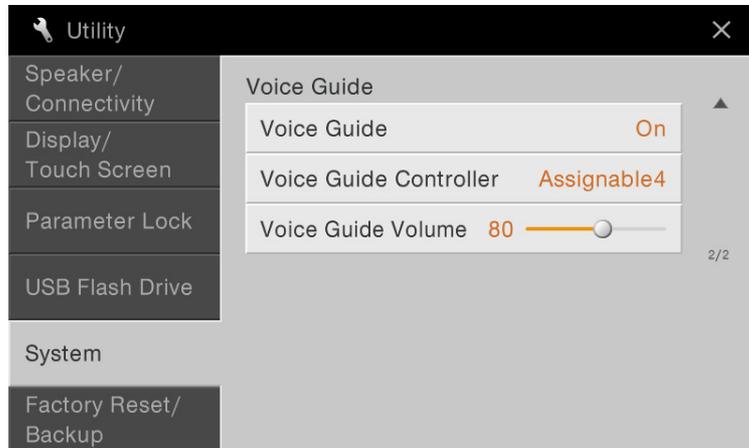
Hiermit können Sie den Formatierungsvorgang ausführen oder die Speicherkapazität des USB-Flash-Laufwerks prüfen, das an diesem Instrument angeschlossen ist (ungefährer Wert). Nähere Anweisungen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

System

Seite 1/2

Informationen zu diesem Display erhalten Sie im Abschnitt „Grundlegende Einstellungen“ in der Bedienungsanleitung.

Seite 2/2



Voice Guide	Legt fest, ob die Sprachführung verwendet wird oder nicht (Voice Guide On/Off), wenn das USB-Flash-Laufwerk mit den Voice-Guide-Audiodateien korrekt an diesem Instrument angeschlossen wurde. Diese Einstellung kann auch geändert werden, indem Sie die [DEMO]-Taste länger als drei Sekunden gedrückt halten.
Voice Guide Controller	Durch Gedrückthalten des hier eingestellten Bedienelements und Drücken auf einen Eintrag im Display können Sie die entsprechende Bezeichnung hören (ohne dass die Funktion ausgeführt wird).
Voice Guide Volume	Stellt die Lautstärke der Sprachführung ein.

Um die Voice-Guide-Funktion zu nutzen, müssen Sie die Voice-Guide-Datei (Audiodatei) von der Yamaha-Website herunterladen und sie auf ein USB-Flash-Laufwerk übertragen, das Sie dann an diesem Instrument anschließen. Informationen über Bedienung und Verwendung der Sprachführung finden Sie im Voice-Guide-Tutorial (einfache Textdatei).

Die Voice-Guide-Datei (Audiodatei) und das Voice-Guide-Tutorial finden Sie unter folgendem URL:

<http://download.yamaha.com/>

Factory Reset/Backup

Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen

Markieren Sie auf Seite 1/2 die Kästchen der gewünschten Parameter, und tippen Sie dann auf [Factory Reset], um die Einstellungen der markierten Parameter zu initialisieren.

System	Setzt die „System Setup“-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der „Parametertabelle“ in der Daten-Liste entnehmen.
MIDI	Setzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der im internen User-Speicher abgelegten MIDI-Vorlagen auf den ursprünglichen Werksstatus zurück.
User Effect	Setzt die User-Effect-Einstellungen einschließlich der folgenden Daten auf den ursprünglichen Werksstatus zurück. <ul style="list-style-type: none"> • User-Effekttypen (Seite 14) • User-Master-EQ-Typen (Seite 12) • User-Master-Compressor-Typen (Seite 16) • User-Vocal-Harmony-Typen (Seite 31) • User-Mikrofoneinstellungen (Seite 26)
Registration	Schaltet alle REGISTRATION-MEMORY-LEDs [1]–[8] aus, wodurch angezeigt wird, dass keine Registration-Memory-Bank ausgewählt ist, wobei jedoch alle Registration-Memory-Bank-Dateien erhalten bleiben. In diesem Status können Sie aus den aktuellen Bedienfeldeinstellungen neue Registration-Memory-Setups erstellen.
Music Finder	Versetzt die Music Finder-Daten (alle Datensätze) zurück in den Auslieferungszustand.
Files&Folders	Löscht alle im internen User-Speicher befindlichen Dateien und Ordner und setzt den User-Speicher auf den ursprünglichen Werksstatus zurück. Löscht auch die auf der Registerkarte Favorite (★) gespeicherten Einstellungen im Auswahldisplay für Voices oder Styles.

Backup/Restore – Speichern und Abrufen Ihrer eigenen Einstellungen als eine Datei

Für die folgenden Einträge können Sie Ihre eigenen Einstellungen als einzelne Datei im internen User-Speicher oder auf dem USB-Flash-Laufwerk ablegen, um diese später abrufen zu können.

1 Nehmen Sie alle gewünschten Einstellungen am Instrument vor, und rufen Sie dann Seite 2/2 im Display „Factory Reset/Backup“ auf.

2 Tippen Sie beim gewünschten Eintrag auf [Backup].

Wenn Sie die Sicherungsdatei auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern möchten, schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk am Instrument an. Wenn Sie „All“ wählen, kann die Sicherungsdatei nur auf dem USB-Flash-Laufwerk gesichert werden.

All	Alle Einstellungen und Daten im User-Speicher dieses Instruments (außer geschützten Songs) werden als eine einzelne Datei namens „CVP-709.bup“ oder „CVP-705.bup“ verwaltet. Da die Datei durch Antippen von [Backup] bei „All“ im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerk abgelegt wird, ist Schritt 3 nicht erforderlich.
System	Die Parameter, die in verschiedenen Anzeigen wie „Utility“ festgelegt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der „Parametertabelle“ in der Daten-Liste entnehmen.
MIDI	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Vorlagen im internen User-Speicher umfassen, werden als eine einzelne MIDI-Setup-Datei verarbeitet.

User Effect	Die User-Effect-Einstellungen einschließlich der folgenden Daten können als eine einzelne Datei verwaltet werden. <ul style="list-style-type: none"> • User-Effekttypen (Seite 14) • User-Master-EQ-Typen (Seite 12) • User-Master-Compressor-Typen (Seite 16) • User-Vocal-Harmony-Typen (Seite 31) • User-Mikrofoneinstellungen (Seite 26)
Music Finder	Alle voreingestellten und vom Benutzer erstellten Einträge des Music Finders werden als eine einzelne Datei verwaltet.

3 Wählen Sie das gewünschte Speicherziel für die Backup-Datei, und tippen Sie dann auf [Backup here] (Hier sichern).

Geben Sie wie erforderlich einen Namen ein, und tippen Sie dann auf [OK], um die Datei zu speichern.

Abrufen der Backup-Datei:

Tippen Sie beim gewünschten Eintrag auf [Restore] (Wiederherstellen), und wählen Sie dann die gewünschte Datei.

Sie können den ab Werk vorprogrammierten Status wiederherstellen, indem Sie die Backup-Datei auf der Registerkarte „Preset“ auswählen.

ACHTUNG

- Die Dateien im User-Speicher des Instruments einschließlich der geschützten Songs werden beim Wiederherstellen der Backup-Datei gelöscht. Verschieben oder kopieren Sie vor dem Wiederherstellen alle wichtigen Daten des User-Speichers im Instrument auf ein USB-Flash-Laufwerk.
- Es dauert ein paar Minuten, bis der Sicherungs-/Wiederherstellungsvorgang abgeschlossen ist. Schalten Sie das Gerät während der Datensicherung oder Wiederherstellung nicht aus. Durch Ausschalten des Instruments während der Datensicherung oder Wiederherstellung können die Daten beschädigt werden oder verloren gehen.



Wireless-LAN-Einstellungen

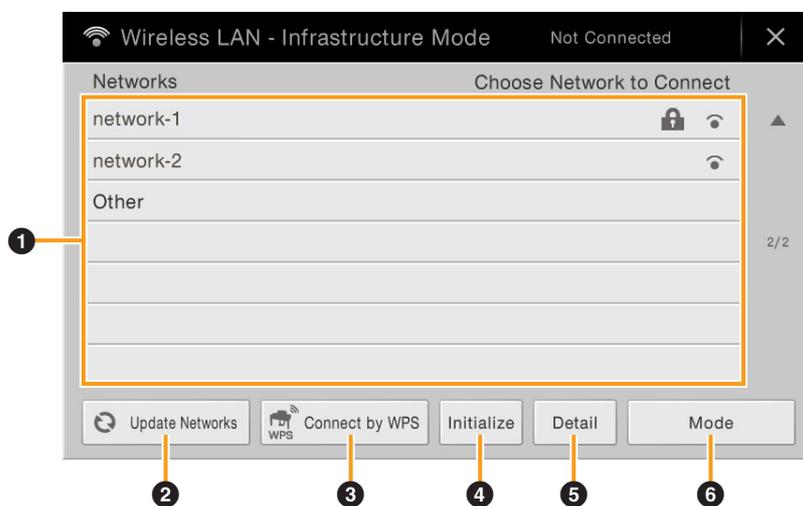
Dieses Symbol wird nur dann angezeigt, wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter (der sich je nach Erwerbort evtl. nicht im Lieferumfang befand) mit dem Anschluss [USB TO DEVICE] verbunden ist. Vergewissern Sie sich, dass der Adapter angeschlossen ist, bevor Sie Bedienvorgänge ausführen.

Indem Sie dieses Symbol berühren und Wireless-LAN-Einstellungen vornehmen, können Sie das CVP-709/CVP-705 über ein Drahtlosnetzwerk mit einem iPhone/iPad verbinden. Allgemeine Anweisungen hierzu finden Sie im iPhone/iPad Connection Manual (Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad) auf der Website. Dieser Abschnitt enthält nur die Bedienvorgänge und besondere Anweisungen für das CVP-709/CVP-705.

Informationen über die kompatiblen Smart-Devices und Apps finden Sie auf der folgenden Seite:

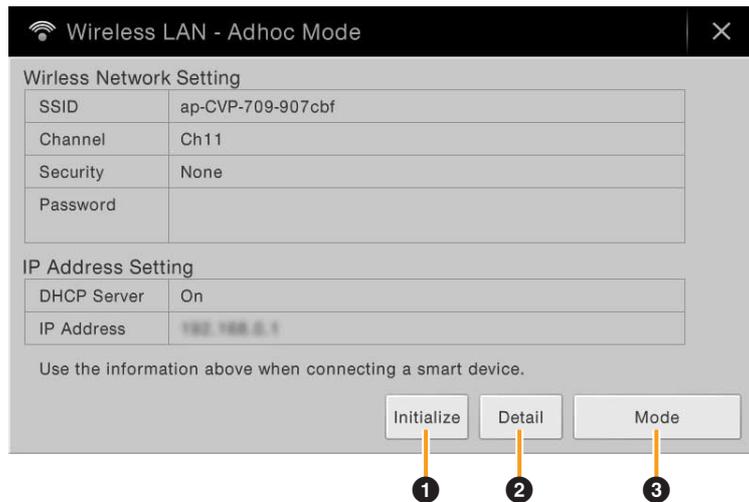
<http://www.yamaha.com/kbdapps/>

Infrastructure-Modus



1	Netzwerke	<p>Anschließen an einem im Display aufgelisteten Netzwerk: Wählen Sie aus den im Display aufgelisteten Netzwerken das gewünschte aus. Bei Netzwerken mit Schlosssymbol (🔒) müssen Sie das Kennwort eingeben und auf [Connect] (Verbinden) tippen; bei Netzwerken ohne Schlosssymbol verbinden Sie sich durch einfaches Auswählen des Netzwerks.</p> <p>Manuelle Einrichtung: Berühren Sie [Other] ganz am Ende der Liste, um das Manual-Setup-Display aufzurufen, in dem Sie SSID-, Sicherheits- und Passworteinstellungen vornehmen können. Sobald Sie diese eingegeben haben, berühren Sie [Connect] im Manual-Setup-Display, um sich mit dem Netzwerk zu verbinden.</p>
2	Update Networks	Aktualisiert die Liste der Netzwerke im Display.
3	Connect by WPS	<p>Verbindet dieses Instrument über WPS mit dem Netzwerk. Nach dem Antippen von [Start WPS] in dem Fenster, das durch Antippen hier geöffnet wurde, drücken Sie innerhalb von 2 Minuten die WPS-Taste des gewünschten Wireless-LAN-Zugangspunkts.</p> <p>HINWEIS Achten Sie darauf, dass Ihr Zugangspunkt WPS unterstützt. Zur Bestätigung und Änderung der Einstellungen des Zugangspunkts lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung des von Ihnen verwendeten Produkts.</p>
4	Initialize	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.
5	Detail	Hiermit können Sie detaillierte Parameter wie die statische IP-Adresse einstellen. Tippen Sie nach der Einstellung auf [OK].
6	Mode	Schaltet um in den Adhoc-Modus.

Adhoc-Modus



❶	Initialize	Initialisiert die Verbindungseinstellungen auf die Werksvoreinstellungen.
❷	Detail	Zur Einstellung der einzelnen Parameter. <ul style="list-style-type: none"> • Seite 1/3: Hier werden die SSID, Sicherheitseinstellungen, das Kennwort und der Kanal eingestellt. • Seite 2/3: Stellt die Netzwerkadresse und weitere Parameter an. • Seite 3/3: Hier wird der Host-Name eingegeben, die MAC-Adresse wird angezeigt usw.
❸	Mode	Schaltet um in den Infrastructure-Modus.

Bei erfolgreicher Verbindung wird oben im Display „Connected“ (Verbunden) angezeigt, und eines der unten abgebildeten Symbole zeigt die Signalstärke an.



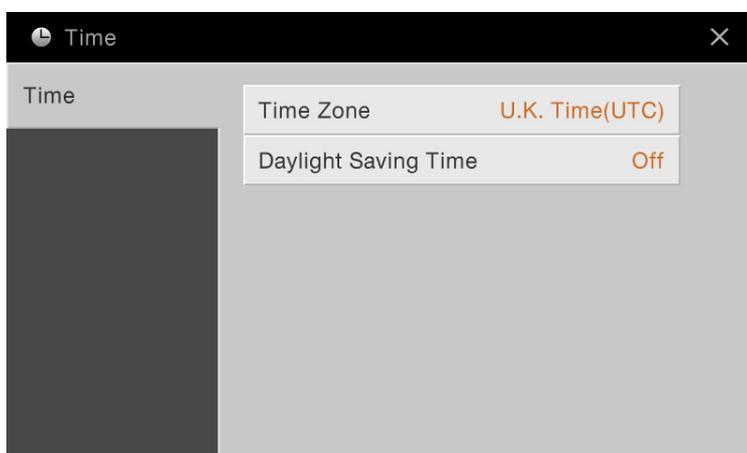


Einstellen der Uhrzeit

Dieses Symbol wird nur dann angezeigt, wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter (der sich je nach Erwerbort evtl. nicht im Lieferumfang befand) mit dem Anschluss [USB TO DEVICE] verbunden ist. Vergewissern Sie sich, dass der Adapter angeschlossen ist, bevor Sie Bedienvorgänge ausführen.

Weitere Informationen über die Anschlüsse finden Sie im „iPhone/iPad Connection Manual“ (Handbuch für den Anschluss von iPhone/iPad) auf der Website. Achten Sie darauf, die Verbindung über den Infrastructure-Modus herzustellen. Wenn das Instrument mit einem Netzwerk verbunden ist und die aktuelle Uhrzeit erfolgreich vom Netzwerk abgefragt wurde, wird die aktuelle Uhrzeit über dem Symbol angezeigt.

Sie können die Uhrzeit einstellen, indem Sie dieses Symbol berühren.



Time Zone	Tippen Sie hierauf, um die Zeitzone auszuwählen.
Daylight Saving Time	Tippen Sie hierauf, um die Sommerzeit ein- oder auszuschalten.

HINWEIS Wenn das Instrument nicht die aktuelle Uhrzeit vom Netzwerk abfragen kann, ist die angezeigte Uhrzeit nicht korrekt.

Kapitel 2

Sonstige Funktionen und Einstellungen

Dieses Kapitel erläutert die detaillierten Funktionen und Nutzungsmöglichkeiten, die durch Berühren von anderen Displays als dem Menü-Display aufgerufen werden.

Einstellen der Lautstärke der Begleitung oder Ein-/Ausschalten der einzelnen Begleit-Parts im Piano Room

1 Drücken Sie die  [PIANO ROOM]-Taste, um das Piano-Room-Display aufzurufen.

2 Tippen Sie auf  oben rechts im Display.

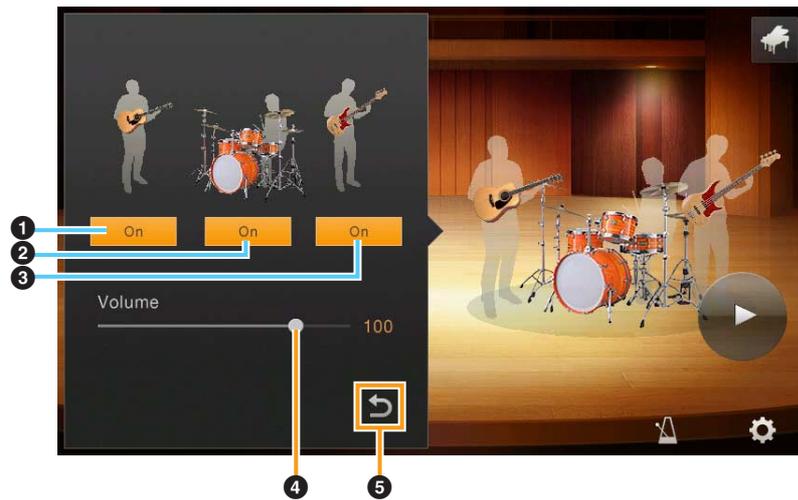
Es erscheinen Mitspieler (Session-Spieler) im Display. Die Mitspieler können durch Berühren von  oder  ein- oder ausgeblendet werden.



3 Berühren Sie das Bild der Session-Mitspieler, um die Begleitungsliste aufzurufen.



4 Berühren Sie das Symbol  (Einstellung), um das Display aufzurufen, in dem Sie die Lautstärke der Begleitung einstellen oder die einzelnen Parts der Begleitung ein- oder ausschalten können.



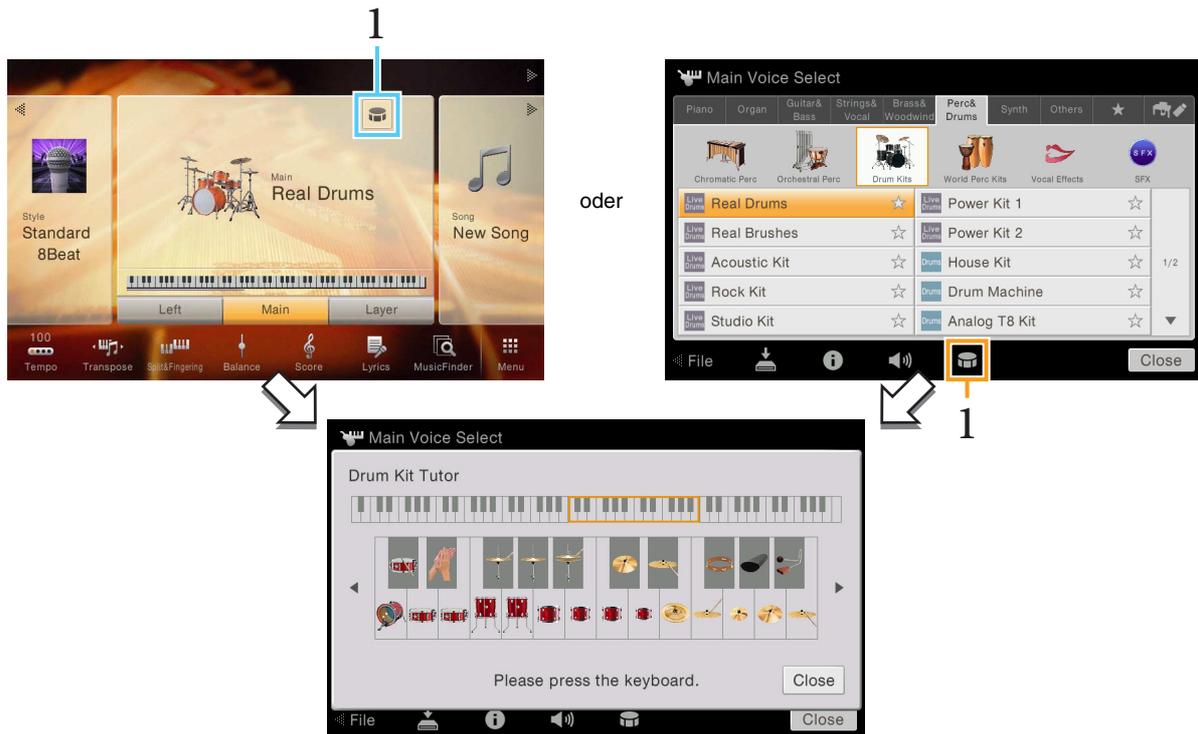
❶	Schaltet alle Parts außer Rhythmus und Bass ein oder aus.
❷	Schaltet Rhythmus- und Bass-Parts ein oder aus.
❸	Schaltet den Bass-Part ein oder aus.
❹	Bewegen Sie den Schieberegler, um die Lautstärke der Begleitung einzustellen.
❺	Tippen Sie hierauf, um zur Begleitungsliste zurückzukehren.

Anzeigen der der Tastatur zugewiesenen Instrumente (Drum Kit Tutor)

Sie können verschiedene Schlag- und Percussion-Instrumente oder SFX-Sounds (Sound-Effekte) auf der Tastatur spielen, indem Sie Drum- oder SFX-Voices verwenden. Wenn ein Symbol des Drum Kit Tutors im Voice-Bereich des Home-Displays oder unterhalb des Displays für die Voice-Auswahl erscheint, können Sie die Tastenzuordnung durch Berühren des Symbols aufrufen.

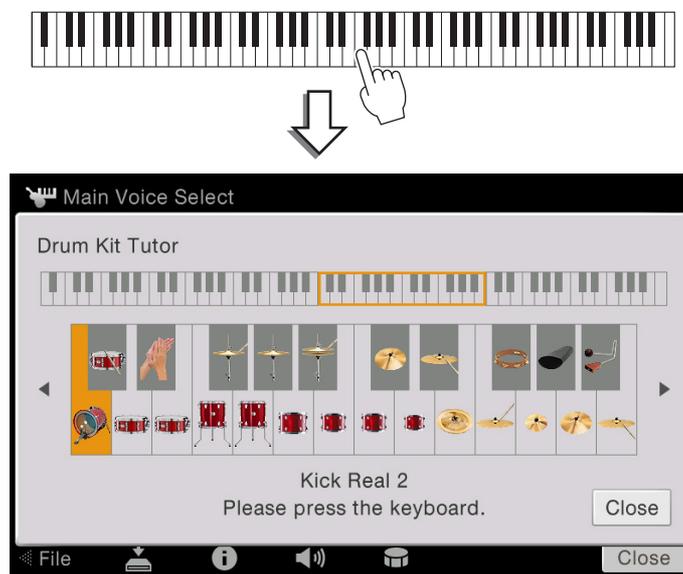
1 Berühren Sie (Drum Kit Tutor) im Voice-Bereich des Home-Displays oder unterhalb des Displays für die Voice-Auswahl.

Das Drum-Kit-Tutor-Display erscheint.



2 Schlagen Sie die gewünschte Taste an, um die Tastenzuordnung zu prüfen.

Die Abbildung und der Name des der Taste zugewiesenen Instruments erscheinen im Drum-Kit-Tutor-Display. Berühren Sie [◀]/[▶], um die Abbildung und die Namen der Instrumente oktavenweise zu verschieben (oder drücken Sie die gewünschte Taste außerhalb des angezeigten Bereichs).



Separates Aufzeichnen der Parts der rechten und linken Hand (MIDI-Aufnahme)

Mit der Mehrkanalaufnahmemethode können Sie die Daten nacheinander auf den einzelnen Kanälen (bis zu 16) aufnehmen. Hier lernen Sie, wie Sie ein vollständiges, zweihändiges Klavierstück erstellen können, indem Sie erst den Part für die rechte Hand auf Kanal 1, dann den Part für die linke Hand auf Kanal 2 aufnehmen, während Sie die bereits aufgenommenen Daten hören. Nehmen Sie vor der Aufnahme die folgenden Bedienfeldeinstellungen vor:

- Schalten Sie den Main-Part ein, und wählen Sie die gewünschte Piano-Voice als Main-Part aus.
- Schalten Sie den Left- und den Layer-Part aus.

Aufnehmen des Parts der rechten Hand

- 1** Berühren Sie im Home-Display [▶] oben rechts, um den Song-Bereich zu erweitern, und berühren Sie dann [●] (Rec), um das Fenster für die Song-Aufnahme aufzurufen.



HINWEIS Der Inhalt des Song-Recording-Displays hängt von den Bedienfeldeinstellungen ab.

HINWEIS Hier und in den späteren Schritten können die Vorgänge im Song-Bereich des Home-Displays über die SONG-CONTROL-Tasten gesteuert werden.

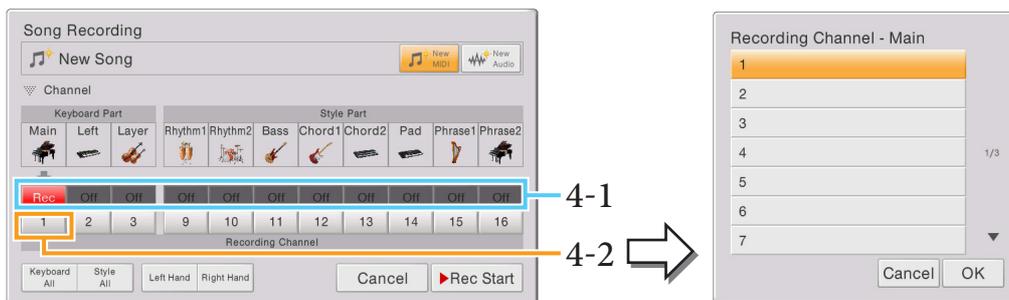
- 2** Berühren Sie [New MIDI].



- 3** Berühren Sie [▶] links neben von „Channel“, um den Kanal-Bereich zu öffnen.

- 4** Geben Sie den Zielkanal und den Part für die Aufnahme an.

- 4-1** Stellen Sie im Display den Main-Part auf [Rec] und alle anderen Parts auf [Off] ein. Mit [Keyboard All] und [Style All] können Sie bequem mehrere Parts ein-/ausschalten.
- 4-2** Berühren Sie die Kanalnummer unter dem Main-Part, den Sie in Schritt 4-1 auf [Rec] gestellt hatten. Geben Sie in dem angezeigten Einstellungsdisplay den Kanal 1 für die Aufnahme an. Wenn Sie diese Einstellung nicht ändern, wird der Main-Part automatisch auf Kanal 1 aufgenommen.

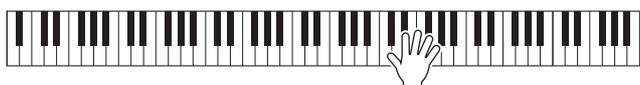


HINWEIS Wenn Sie die Aufnahme abbrechen wollen, berühren Sie [Cancel] im Display oder drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [REC], bevor Sie weiter zu Schritt 5 gehen.

5 Spielen Sie mit der rechten Hand auf der Tastatur.

Die Aufzeichnung wird automatisch gestartet, sobald Sie eine Note auf der Tastatur spielen.

Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie [Rec Start] berühren oder die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE] drücken.



6 Nach Ihrem Spiel berühren Sie [■] (Stop) im Home-Display, um die Aufnahme zu beenden.

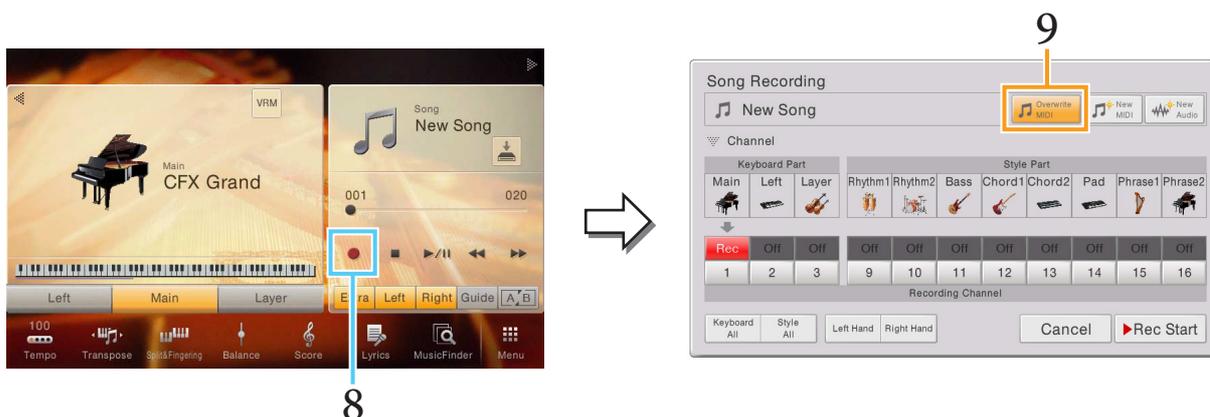


7 Zum Anhören des aufgezeichneten Spiels berühren Sie [▶/||] (Play/Pause).

Dies beendet die Aufzeichnung des Parts der rechten Hand auf Kanal 1, und Sie können den Part der linken Hand auf Kanal 2 aufnehmen (siehe unten).

Aufnahmen des Parts der linken Hand

8 Berühren Sie [●] (Rec), um das Song-Recording-Fenster aufzurufen.

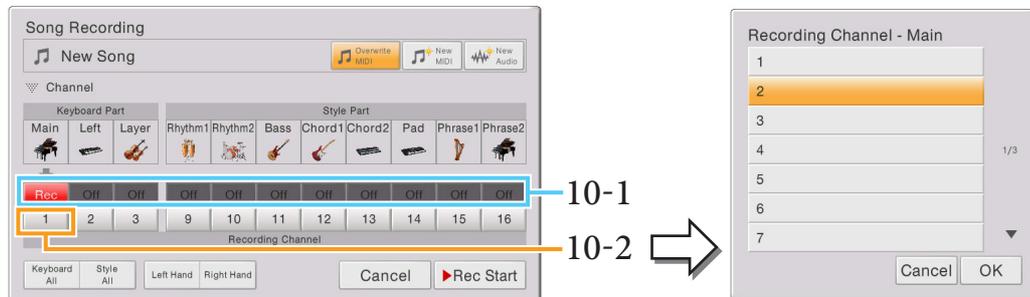


9 Vergewissern Sie sich, dass [Overwrite MIDI] ausgewählt ist.

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

10-1 Stellen Sie im Display den Main-Part auf [Rec] und alle anderen Parts auf [Off] ein.

10-2 Berühren Sie die Kanalnummer unter dem Main-Part, den Sie in Schritt 10-1 auf [Rec] gestellt hatten. Geben Sie in dem angezeigten Einstellungsdisplay den Kanal 2 für die Aufnahme an.



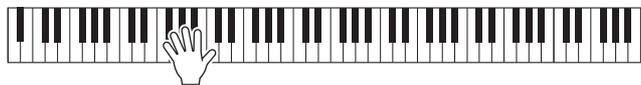
ACHTUNG

Zuvor aufgenommene Daten werden überschrieben (gelöscht), wenn Sie Kanäle mit bestehenden Daten auf [Rec] schalten.

HINWEIS Wenn Sie die Aufnahme abbrechen wollen, berühren Sie [Cancel] im Display oder drücken Sie SONG-CONTROL-Taste [REC], bevor Sie weiter zu Schritt 11 gehen.

11 Spielen Sie mit der linken Hand auf der Tastatur.

Die Aufzeichnung wird automatisch gestartet, sobald Sie eine Note auf der Tastatur spielen. Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie [Rec Start] berühren oder die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE] drücken. Sie können auf der Tastatur spielen, während Sie sich den bereits aufgenommenen Part der rechten Hand anhören.



12 Nach Ihrem Spiel berühren Sie [■] (Stop) im Home-Display, um die Aufnahme zu beenden.



13 Zum Anhören des aufgezeichneten Spiels berühren Sie [▶/||] (Play/Pause).

Hiermit ist die Aufnahme des Parts der rechten und der linken Hand abgeschlossen. Jetzt können Sie das aufgenommene Spiel als Datei speichern (siehe unten).

Aufgenommenes Spiel speichern

14 Berühren Sie im Home-Display (Speichern), das im Song-Bereich angezeigt wird.

Das Display für die Song-Auswahl wird angezeigt, in dem Sie den Speicherort für den aufgenommenen Song angeben können.

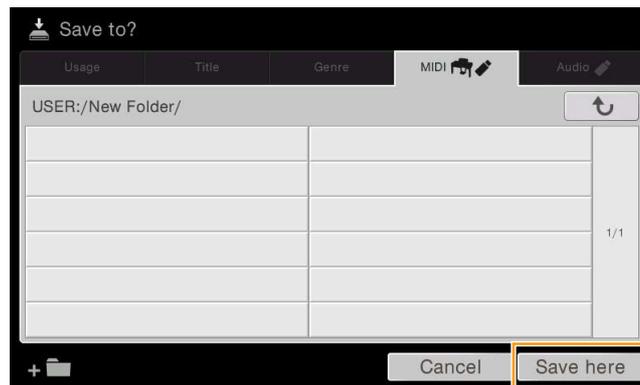
ACHTUNG

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

15 Wählen Sie den Speicherort für die Datei aus.

Um zur nächsthöheren Orderebene zu wechseln, tippen Sie auf  (Nach oben).

Sie können einen neuen Ordner anlegen, indem Sie  (Neuer Ordner) berühren.



16

16 Berühren Sie [Save here] (Hier speichern), um das Fenster zur Zeicheneingabe anzuzeigen.

HINWEIS Um den Vorgang abzubrechen, berühren Sie [Cancel] (Abbrechen).

17 Geben Sie den Dateinamen ein.

Auch wenn Sie diesen Schritt auslassen, können Sie die Datei nach dem Speichern jederzeit umbenennen.

18 Berühren Sie im Fenster für die Zeicheneingabe [OK], um die Datei zu speichern.

Die gespeicherte Datei wird automatisch an der richtigen Stelle in alphabetischer Reihenfolge einsortiert.

Aufnahme zuerst der Style-Wiedergabe, dann der Melodien

Bei der Mehrkanalaufnahme können Sie einen Song erzeugen, indem Sie zunächst einen Style und dann darüber eine Melodie aufnehmen. Hier erfahren Sie, wie Sie zunächst auf Kanal 9–16 einen Style und danach auf Kanal 1 eine Melodie aufnehmen, während Sie sich den bereits aufgenommenen Style anhören. Die folgenden Anweisungen gehen davon aus, dass die folgenden Bedienfeldeinstellungen vorliegen. Nehmen Sie vor der Aufnahme die folgenden Bedienfeldeinstellungen vor:

- Schalten Sie den Main-Part ein, und wählen Sie die gewünschte Voice für den Main-Part aus.
- Schalten Sie den Left- und den Layer-Part aus.
- Wählen Sie den gewünschten Style aus.
- Stellen Sie die Akkordgrifftechnik ([Menu] → [Split&Fingering]) auf „Multi Finger“ (Standardeinstellung).
- Vergewissern Sie sich, dass die STYLE-CONTROL-Taste [ACMP ON/OFF] eingeschaltet ist.

Aufnehmen des Style-Spiels

- 1 Berühren Sie im Home-Display [▶] oben rechts, um den Song-Bereich zu erweitern, und berühren Sie dann [●] (Rec), um das Fenster für die Song-Aufnahme aufzurufen.**



1



HINWEIS Der Inhalt des Song-Recording-Displays hängt von den Bedienfeldeinstellungen ab.

HINWEIS Hier und in den späteren Schritten können die Vorgänge im Song-Bereich des Home-Displays über die SONG-CONTROL-Tasten gesteuert werden.

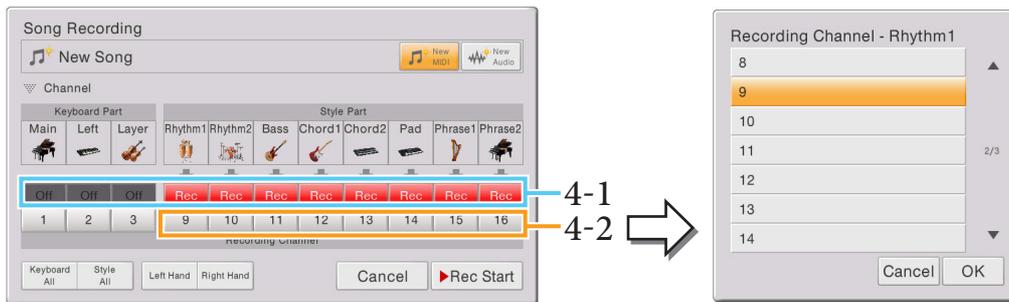
- 2 Berühren Sie [New MIDI].**



- 3 Berühren Sie [▶] links neben „Channel“, um den Kanal-Bereich zu öffnen.**

- 4 Geben Sie den Zielkanal und den Part für die Aufnahme an.**

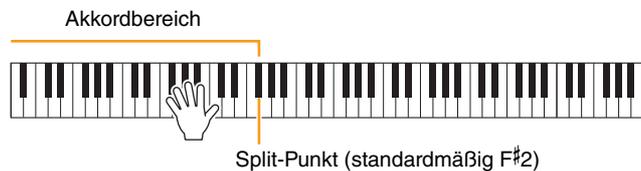
- 4-1 Stellen Sie im Display sämtliche aufzunehmenden Style-Parts auf [Rec] und alle anderen Parts auf [Off] ein. Mit [Keyboard All] und [Style All] können Sie bequem mehrere Parts ein-/ausschalten.
- 4-2 Berühren Sie die Kanalnummer unter den Style-Parts, die Sie in Schritt 4-1 auf [Rec] gestellt hatten. Geben Sie in der angezeigten Einstellanzeige die gewünschten Kanäle (9–16) für die Aufnahme an. Wenn Sie diese Einstellung nicht ändern, werden die Style-Parts automatisch auf Kanal 9–16 aufgenommen.



HINWEIS Wenn Sie die Aufnahme abbrechen wollen, berühren Sie [Cancel] im Display oder drücken Sie die SONG-CONTROL-Taste [REC], bevor Sie weiter zu Schritt 6 gehen.

5 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [SYNC START], und spielen Sie dann den Style, indem Sie im Tastaturbereich für Akkorde den Akkord angeben.

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



HINWEIS (nur CVP-709) Der Audio-Part des Audio-Styles lässt sich nicht per MIDI-Aufnahme aufzeichnen.

6 Nach Ihrem Spiel berühren Sie [■] (Stop) im Home-Display, um die Aufnahme zu beenden.

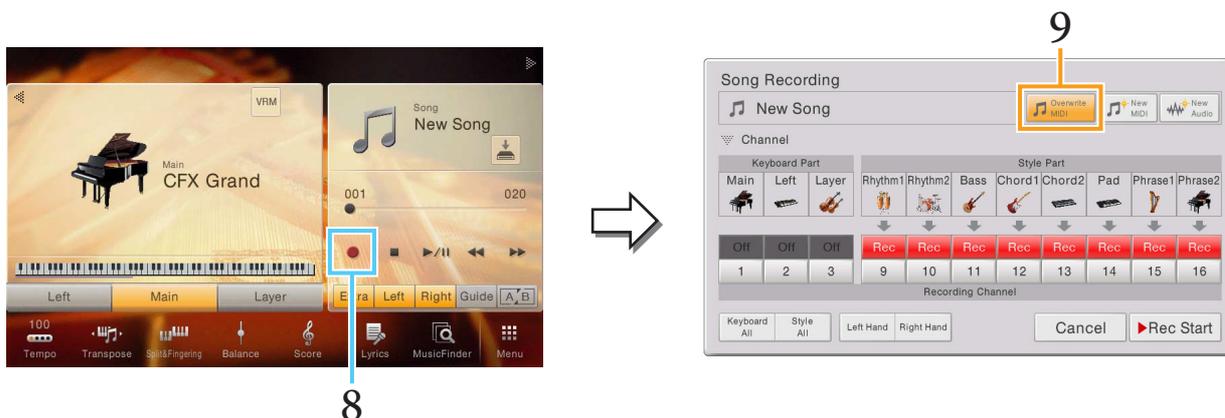


7 Zum Anhören des aufgezeichneten Spiels berühren Sie [▶/||] (Play/Pause).

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

Aufnehmen einer Melodie

8 Berühren Sie [●] (Rec), um das Song-Recording-Fenster aufzurufen.

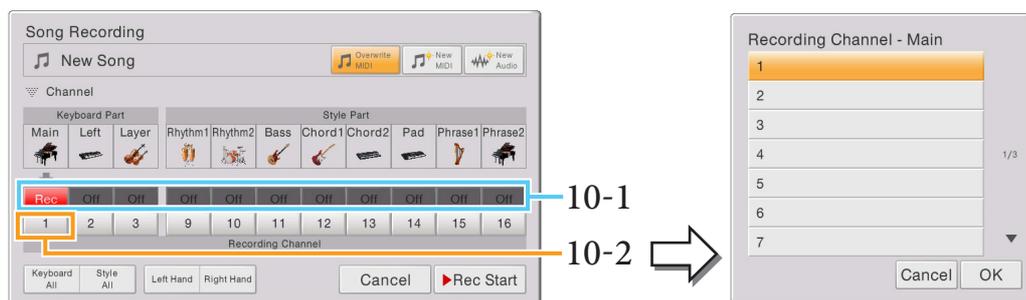


9 Vergewissern Sie sich, dass [Overwrite MIDI] ausgewählt ist.

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

10-1 Stellen Sie im Display den Main-Part auf [Rec] und alle anderen Parts auf [Off] ein.

10-2 Berühren Sie die Kanalnummer unter dem Main-Part, den Sie in Schritt 10-1 auf [Rec] gestellt hatten. Geben Sie in dem angezeigten Einstellungsdisplay den Kanal 1 für die Aufnahme an. Wenn Sie diese Einstellung nicht ändern, wird der Main-Part standardmäßig automatisch auf Kanal 1 aufgenommen.



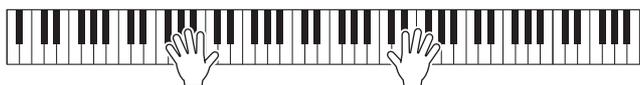
ACHTUNG

Zuvor aufgenommene Daten werden überschrieben (gelöscht), wenn Sie Kanäle mit bestehenden Daten auf [Rec] schalten.

HINWEIS Wenn Sie die Aufnahme abbrechen wollen, berühren Sie [Cancel] im Display oder drücken die SONG-CONTROL-Taste [REC], bevor Sie weiter zu Schritt 11 gehen.

11 Spielen Sie eine Melodie.

Die Aufzeichnung wird automatisch gestartet, sobald Sie eine Note auf der Tastatur spielen. Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie [Rec Start] berühren oder die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE] drücken. Sie können eine Melodie spielen, während Sie die bereits aufgenommene Style-Wiedergabe anhören.



12 Nach Ihrem Spiel berühren Sie [■] (Stop) im Home-Display, um die Aufnahme zu beenden.



13 Zum Anhören des aufgezeichneten Spiels berühren Sie [▶/||] (Play/Pause).

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

Aufgenommenes Spiel speichern

Speichern Sie die aufgenommenen Daten als Datei. Befolgen Sie dazu die Anweisungen auf [Seite 111](#), Schritte 14–18.

Index

Zahlen

3 Band EQ 25

A

Adhoc-Modus 102

Amplitude 45

Any Key 81

Articulation 39

Assembly 54

Assignable 41

Attack 44

Attenuator 26

Audio File Format 85

Audio Part 48

Audio Rec Format 85

Audio-Style 48, 80

Aufnahmeschleife 51

B

Backup 99

Backup-Datei 100

Balance 9, 10

Bar Clear 56

Bar Copy 56

Bass Hold 40

Beat Converter 55

Begleitung 105

Blockschaltbild 17

Brightness 10, 44

Bypass 59

C

Channel Edit 55, 71

Chord 19

Chord Detect 83, 95

Chord Detection Area 7

Chord Source 28

Chord Tutor 8

Chordal 28

Chorus (Choreffekt) 14

Clock 63, 66, 70, 91

Color 19

Cutoff-Frequenz 44

D

Datensicherung (Backup) 99

Decay 44

Display 97

Dorian 59

Drum Kit Tutor 107

Drums 76

Dynamics 56

Dynamics Control 78

E

Echo 24

Echtzeitaufnahme 51, 61

Effect 12, 45

Effect Variation 40, 45

EG (Envelope Generator) 44

Eigenschaften der Styles 80

Eigenschaften der Voices 75

Eintrag 32

Einzelschrittaufnahme 54, 61

EQ (Equalizer) 11

Equalizer 11

Euro 46

Event Filter 70

Event-Liste 63, 66, 69

Expand 69

F

Factory Reset (Zurücksetzen) 99

Fade In/Out 40

Filter 10, 44

Fingering Type
(Akkordgrifftechnik) 7

Follow Lights 81

Führende Note 29

Fußlage 46

G

Gain 16

Genre 33

Glide 39

GM-Voice 77

Groove 55

Guide 18, 81

Guitar 58

H

Harmonic Cont. 44

Harmonic Content 10, 44

Harmonic Minor 59

Harmonienote 29

Harmoniezuweisung 30

Harmony Type 23

High Key 60

Hinweis 19

I

IAC (Intelligent
Acoustic Control) 96

Infrastructure-Modus 101

Insertion Effect 13, 45

Insertion-Effekt 12

J

Jump 82

K

Karao Key („Karaoke-Taste“) 81

Key Off Sampling 74

Key Signature 19

Keyboard Harmony 23

Keyword 33

Kompressor 16, 25

L

Lautstärke (Volume) 15

Left Hold On/Off 41

LFO Amplitude 45

LFO Filter 45

LFO Pitch 45

Liedtext 20

Local Control
(Lokalsteuerung) 92

Lyrics 19

M

Manual Bass 7

Manuelle Einrichtung 101

Master EQ 11

Master Tune 86

Master-Kompressor 16

MegaVoice 76, 77

Melodic Minor 59

Metronome 89

MIDI 90

MIDI-Akkordeon 91

MIDI-Empfang 94

MIDI-Empfangskanal 93

MIDI-Pedal 91

MIDI-Sendekanal 92

MIDI-Übertragung 94

MIDI-Vorlage 90

Mikrofon	25	R	Text	21	
Mixer (Mischpult)	10	Ratio	16, 25	Threshold (Th.)	16, 25
Modulation	40, 44, 45	Registration Freeze	37	Time Signature	89
Mono	41, 43	Registration Sequence (Registrierungssequenz)	35	Time Stamp	97
MP3	85	Registrierungsspeicher	35	Touch Sense	43
Multi Assign	24	Release	44	Touch Sensitivity	88
Music Finder	32	Repeat Mode	82	Touch Sensitivity Depth	43
N		Resonance	44	Touch Sensitivity Offset	43
Natural Minor	59	Restore	99	Touchscreen	97
Netzwerk	101	Retrigger	60	TRANSPOSE	6
Noise Gate	25	Reverb (Halleffekt)	14	Transpose	72
Note Limit	60	Root Fixed	58	Tremolo	24
Note Name	19	Root Trans (Root Transpose)	58	Trill	24
Notenschrift	18	Rotary Speaker	46	Tuning	73
NTR (Notentransponierungsregel)	58	RTR (Retrigger-Regel)	60	Tuning Curve	74
NTT (Notentransponierungstabelle)	59	S		U	
O		Scale Tune	86	Uhrzeit	103
Octave	73	Scale type	87	User-Effekt	99, 100
On Bass Note	94	Score	18	Utility-Einstellungen	96
Organ Flutes	46, 76	Scrub	82	V	
Organ Type	46	SFF Edit	57	Variation Effect	13
Original Beat	55	SFX	76	Variation-Effekt	12
OTS Link Timing	79	Sine	46	Vibe Rotor	40
Overdub-Aufnahme	51	Soft	39	Vibrato	44
P		Song Creator	61	Vintage	46
Pan (Panorama)	15	Song-Position	63, 66, 70	Vocoder	28
Parametersperre	97	Songs	81	Vocoder-Mono	28
Part EQ	11	Sostenuto	39	Voice Edit	42, 46
Pattern Length	50	Source Pattern	48	Voice Guide (Sprachführung)	98
Pedal	38	Source Root/Chord	58	Voices	73
Performance Assistant (Spielassistent)	83	Speaker	96	Vokal-Harmony-Effekt	27
Phrase Mark Repeat	82	SPLIT POINT	7, 23	VRM	75
Piano Room	105	Stereophonic Optimizer	96	W	
Pitch Bend (Tonhöhenbeugung)	39	Stimmung	86	WAV	85
Pitch Bend Range	73	Stop ACMP	78	Wireless LAN	101
Pitch Detect	26	Stroke	59	WPS	101
Pitch Shift	60	Style	78	X	
Play Root/Chord	58	Style Creator	48	XG-Voice	77
Poly	41, 43	Style File Format	57	Y	
Portamento	39	Sustain (Ausklängeffekt)	39	Your Tempo	81
Portamento Time	43, 73	Swing	55		
Punch In/Out	83, 84, 85	Synchro Stop Window	79		
Q		Systemeffekt	12		
Quantize	19, 56, 71, 72	T			
Quick Start	82	Talk	25, 27		
		Talk Mixing	26		
		Tap Tempo	89		
		Temperament	86		
		TEMPO	5		